

DUNGEONS OF DORIA

ARCAINE ABOMINATIONS

ZUSÄTZLICHE REGELN

Inhalt

Credits.....	2
Komponenten-Liste	2
Charaktere & Inhalte	
Die Helden von Arcane Abominations.....	3
Neue Inhalte.....	3

Raum Events	
Raumplatten Übersicht	5
G-1: Wasser-Strudel	6
G-2: Zockerverlies	6
G-3: Wunschbrunnen	6
G-4: Gruft-Labyrinth.....	6
G-5: Schatzkammer	7
G-6: Kerker	7
G-7: Laboratorium.....	7
G-8: Vorhalle	7

CREDITS

Design, Entwicklung & Regeln:

Viktor Ahrens

Kampagnen & Szenarien:

Ernst-Joachim Preussler, Viktor Ahrens

Charakter-Illustrationen, Titelbilder:

Nathan Park

Illustrationen Gegenstände, Dungeon Räume:

Jes Cole

Korrekturat:

Tanja Ahrens

Icons:

Verwendet Icons von Lorc, Delapouite und anderen von www.game-icons.net unter CC-BY Lizenz.

Playtesting Feedback:

Ernst-Joachim Preussler, Harald Grimm, Thomas Farr, Patrick Klein, Dominikus Dittes Scherkl, Matthias Bleiber, Patrick Volk, Natascha Goy, Sascha Gendreizig, Mark Anton Giffels, Pieter Arentz

KOMPONENTEN-LISTE

- 1 Buch der Zusätzlichen Regeln
- 1 Arcane Abominations Einzel-Szenarien Buch
- 2 Kampagnen Bücher (Dunkle Alchemie, Der Alte Mann und sein Dorf)
- 8 Raumplatten-Karten
- 20 Loot-Karten
- 12 Standard Item Karten
- 12 Glücksbringer
- 8 Kampagnen Item Karten
- 50 Monster Karten (inklusive 20 Modifikatoren)
- 10 Leere Karten (Loot, Modifikatoren, Tür-Ereignisse)
- 20 Monster-Level-Karten
- 4 Charakter-Karten
- 6 Regel-Karten
- 4 Charakter-Tafeln
- 6 Spieler-Tafeln mit 12 Plastik-Würfeln (rot, lila)
- 4 Charakter-Stanzteile und Plastik-Aufsteller in 3 Farben (2 transparent, 1 in je braun, pink).
- 8 Monster-Stanzteile (und 8 transparente Aufsteller):
 - 2 Böse Fallenstellerin (schwarz, braun), 2 Assassinen (schwarz, blau), 2 Irrlichter (schwarz, lila), 1 Formwandler (schwarz), 1 Dunkler Alchemist (schwarz).
- Marker:** 20 kleine Marker (6 Fallen-Event, 4 Monster, 4 Unheils-Marker, 4 Geschichts-Marker, 2 XP/Phasen-Marker)
 - 12 Charakter-Initiative-Marker, 1 Szenario-Ende-Marker, 3 Durchdringungsschaden-Marker, 5 Entwaffnet-Marker, 8 Runen-Marker, 1 Kompass

CHARAKTERE & INHALTE

DIE HELDEN VON ARCANES ABOMINATIONS



Alchemist

Ein Gelehrter aus den nördlichen Wäldern von Ustakia. Obwohl er von Natur aus nicht gerade kampfprobt ist, hat er vielleicht einen Trank, der das ändern könnte!



Barbar

Ein Kämpfer aus den hohen Bergen Elmarks. Er meint, südlich seiner Heimatwälder ist es überall zu warm.



Diebin

Sie stammt ursprünglich aus Sirush, der größten Stadt Estondes, fühlt sich aber in jeder größeren Stadt zu Hause, solange sie leicht Gold und Wein auftreiben kann.



Hexe

Ursprünglich von der Küste von Edun kommend, wurde sie wegen ihrer magischen Fähigkeiten und ihres Aussehens verfolgt. Daher zog sie es vor, stattdessen in die Welt hinauszuziehen.



NEUE INHALTE

Arcane Abominations nutzt die Regeln des Grundspiels, aber einige neue Ausrüstungsgegenstände und Marker aus der Erweiterung sind optional. Details zu den neuen *Raumplatten* befinden sich im Abschnitt *Raum Events* dieses Buches.

Spieler-Tafeln



Die neuen *Spieler-Tafeln* erleichtern das Erfassen aktueller *Trefferpunkte* und *Psi-Punkte* mithilfe von roten und lila Plastik-Würfeln. Legt jede Spieler-Tafel oben rechts an die *Charakter-Tafel*. Da die Erfassung auf dem *Charakterbogen* und die *Standard-Verteidigungen* nicht mehr benötigt werden, kann der *Charakterbogen* in der Mitte gefaltet oder abgeschnitten und dann auf den passenden Platz der *Spieler-Tafel* gelegt werden.

Charaktere

Die Charaktere werden mit 4 neuen *Charakter-Tafeln* und einer passenden *Charakter-Karte* geliefert. Alle *Standard-Gegenstände* die in den *Charakter-Karten* genannt werden, sind bereits im *Grundspiel* enthalten.



Monster-Stapel

Die neuen *Monster-Stapel-Karten* enthalten 5 Karten *Dunkler Alchemist*, 5 Karten *Formwandler*, 6 Karten *Böse Fallenstellerin*, 6 Karten *Assassine* und 8 Karten *Irrlicht* sowie 20 zusätzliche *Monster-Modifikatoren*. Mischt einfach alle neuen *Monster-Karten* in den *Monster-Stapel* oder lasst Karten, die euch nicht gefallen, weg. Für die enthaltene Kampagne *Dunkle Alchemie* wird empfohlen, die *Modifikatoren* von den normalen *Monster-Karten* zu trennen.



Regelklärung für den Formwandler:

Formwandler kopieren alle Fähigkeiten des Monsters, welches sie nachahmen (jedoch keine *Modifikatoren*), was sie zu äußerst unberechenbaren und gefährlichen Gegnern macht. Es gibt jedoch einige Ausnahmen bei dieser Imitation:

Die Fähigkeit *Auferstehung* des *Zombies* wird nicht kopiert, es wird keine weiteren *Zombies* oder *Formwandler* in *Phase F* erzeugt. Gleiches gilt für die *Gruppe-Fähigkeit* des *Goblins*, der *Formwandler* erzeugt keinen *Goblin*. Die *Verborgen-Fähigkeit* des *Assassinen* wird teilweise kopiert: Der *Formwandler* teleportiert sich bei Aktivierung für den Angriff zu einer zufälligen Rune, verschwindet aber nicht am Ende von *Phase F*. Alle anderen Fähigkeiten werden kopiert und sind aktiv, wie die Fähigkeiten *Dünne Knochen* des *Skeletts* und *Kampfprobt* des *Söldners*, wenn ein *Formwandler* angegriffen wird und neben diesem Monster steht, genau wie die Fähigkeit *Durchlässig* des *Poltergeists*, sobald er sich zum nächsten Ziel bewegt oder angegriffen wird.

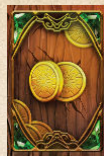
Kampagnen-Gegenstände

7 neue Kampagnen-Karten für *Dunkle Alchemie* und 1 Karte für *Der alte Mann und sein Dorf* sind enthalten.



Loot-Karten

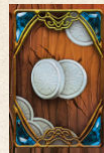
Die neuen zufälligen *Loot-Karten* enthalten 10 neue Gegenstände und Tränke sowie 10 *Fallen-Ereignisse*. Die *Fallen-Ereignisse* sind positive Ereignisse, die den Charakteren helfen und das Spiel insgesamt etwas einfacher machen. Mischt einfach alle *Loot-Karten* in den *Loot-Stapel* oder wählt nur Karten aus, die euch gefallen.



Standard-Gegenstände

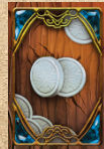
12 neue Gegenstände für hochstufige Charaktere, jeweils einer für jeden Helden-Typus. Verwendet diese hochstufigen Gegenstände, sobald ein Charakter die Anforderungen für den Gegenstand erfüllt und den ursprünglichen *Standard-Gegenstand* ausgerüstet hat (kann auch sofort innerhalb eines Szenarios aufgewertet werden).

Falls gewünscht, kann ein beliebiger Charakter diesen Gegenstand nutzen, sofern er die Voraussetzungen erfüllt. Im *Kampagnen-Modus* können zu Beginn jedes Szenarios erneut beliebige *Standard-Gegenstände* ausgewählt werden, sofern alle Charaktere zusammen durchschnittlich 6 Karten haben (unter Verwendung von *Standard-* und *Zufalls-Loot*, *Kampagnen-Gegenstände* werden üblicherweise nicht gezählt).



Glücksbringer & Standard-Tränke

Die 8 *Glücksbringer* führen optionale neue Würfelmechaniken ein. Wählt zu Beginn jedes Szenarios einen *Glücksbringer* pro Charakter als einen der 6 Gegenstände aus. Um das Spiel etwas leichter zu machen, kann jeder Charakter den *Glücksbringer* zusätzlich zu seinen 6 Karten mit sich führen.



Die 4 neuen *Standard-Tränke* können **immer zusätzlich** zu den normalen Karten an die Charaktere verteilt werden. Sowohl *Glücksbringer* als auch *Standard-Tränke* machen das Spiel insgesamt ein wenig leichter.

Neue Marker

Arcane Abominations enthält sowohl neue als auch bekannte Marker, um die Übersichtlichkeit zu verbessern. Verwendet diese wie vorgesehen im Spiel oder nutzt sie einfach wie gewünscht. Es wird empfohlen, alle **kleinen Marker** auf die *Initiative-Tafel* zu legen, zum Beispiel als Erinnerung für *Phase F* oder *Phase G*.

Geschichts-Marker: Nutzt diese Marker für besondere *Szenario-Ereignisse* oder jegliche Ereignisse, die in einer bestimmten *Phase* oder *Runde* ausgelöst werden.



Fallen-Marker: Nutzt diese Marker, um *Fallen-Aktivierungen* in *Phase F* zu zählen oder um Felder zu markieren, wo eine Falle aktiviert wurde.



Monster-Marker: Diese kleinen *Monster-Marker* können auf *Phase F* oder andere *Phasen* gelegt werden, falls ein Monster über eine besondere Fähigkeit verfügt, die erst später oder durch einen *Modifikator* aktiv wird.



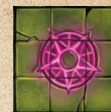
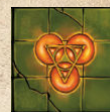
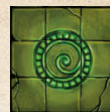
Unheils-Marker: Legt diese kleinen *Unheils-Marker* auf *Phase F* oder *Phase G*, falls *Fallen* oder *Monster* zusätzliche *Unheils-Marker-Schritte* auslösen könnten.



XP / Phasen-Marker: Diese zusätzlichen *XP-Marker* können verwendet werden, um die derzeit *Aktive Phase* oder weitere Ereignisse einer beliebigen *Phase* zu markieren.



Runen-Marker: Diese zusätzlichen *Runen-Marker* sind enthalten, da *Assassinen* für ihre Aktivierung 4 Marker benötigen und einige Szenarien möglicherweise weitere erfordern könnten.



Kompass-Marker: Wird **A-1** in einem Szenario nicht verwendet, legt den *Kompass* auf ein beliebiges freies Feld der *Start-Raumplatte*, um anzuzeigen, wo *Norden* ist. Das *Kompass-Feld* kann wie jedes andere freie Feld verwendet werden, kann jedoch auch von einigen *Fallen* oder *Monstern* genutzt werden.



Szenario-Ende-Marker: Dieser Marker kann auf die *Initiative-Tafel* gelegt werden, falls ein Szenario eine *Runden-End-Bedingung* hat. Legt ihn z.B. auf *Runde 14*, und sobald der *Runden-Marker* den *Szenario-Ende-Marker* erreicht, wird die *End-Bedingung* ausgelöst.



Durchdringungsschaden: Verwendet diese Marker mit dem neuen Zauber *Bohrende Klinge* oder immer dann, wenn eine Waffe *Durchdringungsschaden* erhält.



Entwaffnet-Marker: Weitere *Entwaffnet-Marker* für Charaktere oder Monster.



Charakter-Initiative-Marker: Diese 12 neuen Marker können anstelle der im Grundspiel enthaltenen Marker auf der *Initiative-Tafel* genutzt werden. Sie sind doppelseitig und zeigen auf der einen Seite jeden Charakter ohne Farbe und die andere Seite in der bevorzugten Farbe des Charakters. Da es nur 6 Spielerfarben, aber 12 Charaktere gibt, haben einige Charaktere eine gemeinsame Farbe. Sollten zwei Spieler die gleiche Farbe wählen, dreht einfach einen Marker auf die farblose Seite.



RAUM EVENTS

Verwendet diese zusätzlichen *Raum-Events* für die neuen *Raumplatten* aus *Arcane Abominations*. Ihr könnt diese neuen *Raumplatten* mit den bestehenden mischen und sie somit im Grundspiel verwenden oder diese zusätzlichen Räume nur für die Erweiterung nutzen.

Spezialregeln für G-2 (Zockerverlies) und G-4 (Gruft-Labyrinth): Beide Räume folgen denselben Regeln wie F-3 (*Begegnung der Korridore*) aus dem Grundspiel. Die Pfeile zeigen an, dass sich ein Charakter mit nur 1 *Aktions-Punkt* von einem Feld mit Pfeil zum nächsten bewegen kann, wobei das Feld aus dem anderen Teil des Raums nicht für die Bewegung oder Reichweite gezählt wird. Die Felder unter der Brücke gelten als direkt verbunden, und der andere Teil des Raums (oberhalb der Brücke) ist vom unteren Teil aus nicht sichtbar.

Spezialregeln für G-4 (Gruft-Labyrinth): Die beiden Teile dieses Raums sind nicht miteinander verbunden. Der andere Teil wird erst mit Monstern und *Loot* gefüllt, falls er durch andere Türen verbunden wird.

Spezialregeln für G-8 (Vorhalle): Sobald dieser Raum angelegt wird, werden keine weiteren *Raumplatten* für den zweiten Teil und keine Monster für den nicht verbundenen Teil gezogen. Die *Offene Raum-Seite* wird erst erweitert und gefüllt, nachdem die Tür in der Mitte des Raumes wie jede andere Tür geöffnet wurde.

RAUMPLATTEN ÜBERSICHT



1W G-1: Wasser-Strudel

Der Wasser-Strudel im Raum zieht alle Charaktere durch seltsame Magie und wirbelnde Winde näher heran. Sobald der Raum aufgedeckt wird, macht jeder Charakter eine einmalige Probe mit **STR+WIS+2W** gegen einen **MW von 27+[ML]**. Jeder Charakter, der die Probe nicht besteht, bewegt sich automatisch um die Anzahl der Punkte unterhalb des Mindestwurfs in Feldern in Richtung des Strudels (z.B. falls eine 27 in ML 3 erreicht wurde, 3 Felder), auch an anderen Charakteren und Monstern vorbei. Wird der Strudel erreicht, stellt den Charakter auf ein Wasserfeld und er erhält **3 Schaden** (Rüstung wird ignoriert). Die nächste Aktion muss das Verlassen des Wassers sein.

Unter dem Stein, an dem der Wirbel zusammenläuft, scheint sich eine Höhle zu befinden. Ein Charakter auf der *Blauen Rune* kann mit einer Probe mit **KON+BEW+2W** gegen einen **MW von 28+[2×ML]** (jeder Versuch **8 AP**) in die kleine Grotte tauchen. Bei Erfolg zieht er **5 Loot-Karten** (aufgedeckte Fallen werden trotzdem ausgelöst).

Ein Charakter auf der *Blauen Rune* **verursacht automatisch Wasser-Schaden** zusätzlich zum aktuellen Schadenstyp bei jedem Angriff in Reichweite 4. Außerdem kann jede nicht-magische Waffe am Körper oder Gürtel für **15 AP** und **3 Psi-Punkte** mit Wasser-Schaden verzaubert werden (keine Aktivierungskosten für die Waffe später).

1W G-2: Zockerverlies

Zwei Assassinen spielen hier eine Partie! Stellt je einen Assassinen auf jedes Loot-Feld. Sind nicht genug Assassinen verfügbar, aktiviert für jeden fehlenden einen bereits vorhandenen.

Alle Türen sind noch nicht beschädigt. Legt einen *Verspernte Tür*-Marker auf die beiden Felder mit zerstörten Türen. Jede Tür erhält **[ML+3] Trefferpunkte** und muss mit einer beliebigen Waffe oder Zauber gegen ein **Ziel von 8** angegriffen werden (AP nach Angriff).

Am Tisch begegnen euch geisterhafte Erscheinungen, die euch zu einem Spiel herausfordern. Jeder Charakter, der das Spiel an einem der Tischfelder spielt, macht eine Probe mit **WAH+WIS+2W** gegen einen **MW von 24+[3×ML]** (jeder Versuch **16 AP**).

Fehlschlag: Die Geister verfluchen dich. **Ziehe 5 Loot-Karten**. Jede Falle wird sofort auf den Charakter gespielt. Wirf den Rest ab.

Erfolg: Der Charakter gewinnt und erhält ein Vermögen. **Ziehe 5 Loot-Karten** und ziehe alle Fallen-Karten neu.

Kritischer Erfolg: Du bist ein geborener Spieler! Wie Erfolg, aber danach ziehst du **weitere 5 Loot-Karten**, wählst eine davon aus, die du behältst, und wirfst die restlichen Karten ab.

Beim Auslegen des Raums zieht keine Monster-Karten. Stellt stattdessen zwei Goblins auf die Loot-Felder. Werden sie nicht angegriffen, bleiben sie einfach dort stehen. Sie bieten euch an, am Tisch ein Spiel zu spielen, wirft einen Würfel (jeder Versuch **18 AP**):

1-2: Sie sind bessere Spieler! Du musst ihnen **1 Gold geben**.
4-7: Du gewinnst! Du erhältst **1 Loot-Karte** (Fallen neu ziehen).
8+: Dein Spiel macht ihnen richtig Angst! Sie fliehen und hinterlassen **3 Loot-Karten** (Fallen neu ziehen).

1W G-3: Wunschbrunnen

Wächter des Brunnens: Legt einen *Monster-Marker* auf den Wunschbrunnen. Sobald ein Charakter an einem Feld neben dem Brunnen vorbeigeht oder stehen bleibt, stellt ihr einen *Gargoyle* auf eines der *Loot-Felder* (Wahl der Spieler). Dieser *Gargoyle* hat **3 Modifikatoren** (zieht Karten vom *Monster-Stapel*, bis ihr genügend *Modifikatoren* habt, legt *Monster-Karten* ab).

Der Wunschbrunnen ist mit Münzen gefüllt. Zum Münzen sammeln, macht eine Probe mit **WAH+PSI+2W** gegen einen **MW von 25+[3×ML]** (je Versuch **9 AP**) auf einem der *Loot-Felder*:
Fehlschlag: *Fluch des Brunnens:* Jeder Charakter im Raum verliert **3 Psi-Punkte**.

Erfolg: Münzen gesammelt: **Ziehe 3 Loot-Karten** und behalte diese als Goldwert für *Phase I*. Gezogene Gegenstände oder Fallen werden nicht verwendet, nur der Goldwert zählt.

Kritischer Erfolg: *Segnung des Brunnens:* Wie bei Erfolg, zusätzlich erhält jeder Charakter im Raum **4 Psi-Punkte** (bis zum Maximum).

Flüstern des Wunschbrunnens: Für jede Münze, die mit *Sichtlinie* in den Wunschbrunnen geworfen wird (lege Gegenstände/Fallen mit Goldwert ab, mehrmals würfeln bei höherem Goldwert), **würfle:**
1-2: Es passiert nichts...

3-5: Du wirst stärker! **+1W** beim nächsten Angriff (Magie oder Waffe).

6-8: Die Schwäche wird offenbart! **Entferne einen Modifikator** von einem Monster oder alternativ gib einem Monster den **Entwaffnet-Status** (-1W).

9+: Was die Zukunft bringt: **Ziehe 3 Loot-Karten** von einem der drei Stapel und lege sie in **gewünschter Reihenfolge** zurück.

Das Buch auf der Bank scheint die Pläne der Monster zu enthalten. Um die Informationen zu lesen, mache eine Probe auf **WAH+WIS+2W** gegen einen **MW von 29+[3×ML]** (je Versuch **9 AP**). Bei Erfolg zieh die **nächsten 5 Monster-Karten** und lege sie in **gewünschter Reihenfolge** zurück auf den Stapel.

1W G-4: Gruft-Labyrinth

Die Untoten erheben sich! Stellt zusätzlich zu den üblichen Monstern einen *Zombie* auf jedes *Loot-Feld* dieses Raums, das mit dem *Dungeon* verbunden ist.

Ein größerer Raum! Legt einen *Geheimtür*-Marker auf das Feld mit dem roten Monstersymbol, wodurch der Rest des Raums sofort mit dem *Dungeon* verbunden wird (zusätzliche *Monster* und *Loot-Marker* auslegen).

Flackernde Lichter: Die Kerzen und Fackeln im Raum flackern und werfen seltsame Schatten. Alle **Charaktere und Monster** auf dieser *Raumplatte* haben einen **Malus von -1W auf den Angriffswurf**, da die bewegten Schatten die Sicht beeinträchtigen.

Duft der Konservierung: Ein seltsamer, süß riechender Räucherduft strömt aus den brennenden Kerzen. Ein Charakter kann sich auf den Geruch konzentrieren und **würfeln** (jeder Versuch **4 AP**):

1-2: Aufdringlicher und ekliger Geruch! Verliere **2 Psi-Punkte**.

3-7: Der Duft klärt den Geist. Erhalte **3 Psi-Punkte** (bis zum Maximum).

8+: Der Duft belebt. Der Charakter erhält **5 Aktions-Punkte**.

1W	G-5: Schatzkammer
1-2	<i>Versteckte Falle:</i> Immer wenn ein Loot-Marker in diesem Raum durchsucht wird, würfelt, bevor ihr Loot-Karten zieht: 1-2: Ein Bolzen trifft dich! Der Charakter erhält 3 Schaden (Rüstung kann genutzt werden). Danach ziehe die Loot-Karten wie gewohnt. 3-6: <i>Nichts passiert</i> – ziehe die Loot-Karten wie gewohnt. 7+: <i>Kleine Schlitze öffnen sich und das Gold rinnt dir durch die Finger!</i> Entfernt sofort alle verbleibenden Loot-Marker aus diesem Raum, auch den, den ihr gerade durchsucht habt.
	<i>Überraschende Täuschung:</i> Beim durchsuchen eines Loot-Markers in diesem Raum würfelt, bevor ihr Loot-Karten zieht: 1-3: Ein <i>Imitator!</i> Stellt einen <i>Formwandler</i> so nah wie möglich an den Charakter (aktiviert bei seiner Initiative). Dann ziehe die Loot-Karten. 4-7: <i>Nichts passiert</i> – ziehe die Loot-Karten wie gewohnt. 8+: <i>Toter Wechselbalg:</i> Ziehe eine zusätzliche Loot-Karte, lege Fallen ab und ziehe diese neu!
3-5	<i>Verzauberte Schätze:</i> Nicht alles in diesen Goldhaufen ist brauchbar. Loot kann nur für 5 AP durchsucht werden. Durchsucht ein Charakter einen Loot-Marker in diesem Raum, zieht 4 Loot-Karten und zählt die Goldmünzen auf diesen Karten: 6 oder weniger Gold: Der erlangte Gegenstand ist <i>verflucht!</i> Wirf alle Karten ohne Gold ab, mische die übrigen Karten, ziehe eine und verliere [Goldmünzen dieser Karte × 3] Psi-Punkte. Lege alle Karten auf den Ablagestapel. 7-8 Gold: Ein Gegenstand ist <i>brauchbar!</i> Wähle einfach einen der Gegenstände aus und wirf die anderen drei Karten ab. 9+: Ein <i>riesiger Schatz!</i> Behalte alle Gegenstände. Behalte Fallen als Gold, ohne sie zu aktivieren (geben keine XP).
	<i>Du bist sicher, die Truhen haben Geheimfächer.</i> Auf der Orangen Rune kann ein Charakter eine Probe mit BEW+WAH+2W gegen einen MW von 30+[2×ML] durchführen (je Versuch 14 AP). Bei Erfolg ziehe 2 Loot-Karten und ziehe alle Fallen neu.
6-7	

1W	G-6: Kerker
1-4	<i>Das Öffnen der Tür löst einen Teleport-Zauber für flüchtende Gefangene aus!</i> Stellt Monster und Loot im Raum auf. Alle Charaktere im Dungeon machen sofort eine Probe in fester Reihenfolge mit BEW+PSI+2W gegen einen MW von 27+[3×ML]. Der erste, der scheitert, wird zur Grünen Rune von G-6 teleportiert, der zweite zum Loot-Feld der anderen Zelle. Wechselt danach ab und platziert die Charaktere so nah wie möglich auf freien Feldern.
	<i>Versteckter Vorrat:</i> Legt 3 Loot-Marker auf das rote Monsterfeld und stellt ein zusätzliches Monster auf die Grüne Rune.
5-6	<i>Frühere Gefangene haben offenbar mit Trümmern eine provisorische Brücke über das Loch gebaut.</i> Legt 3 Geröll-Marker auf das Loch. Charaktere und Monster können sich über das Geröll bewegen, es gilt aber als <i>Schwieriges Gelände</i> (+1 AP). Sobald eine Figur über das Geröll läuft, würfelt. Bei 1-4 entfernt einen Geröll-Marker und Charakter oder Monster erleiden 3 Schaden (Rüstung kann genutzt werden).
	<i>Ein verzweifelter Gefangener bittet um Hilfe.</i> Um ihn von seinen Ketten zu befreien, fügt der Grünen Rune [ML+2] Schaden zu (beliebiger Angriff, Angriffsziel 10). Sobald er befreit ist, gibt er Beute-Informationen preis: Zieht 5 Loot-Karten von beliebigen Stapeln und ordnet sie nach Belieben neu an.
10	

1W	G-7: Laboratorium
1-3	<i>Flüchtige Substanz!</i> Beim Eintreten kippt ein Behälter auf einem Tisch um und setzt eine Wolke aus stechendem Gas im gesamten Dungeon frei. Jeder Charakter muss eine Probe mit KON+BEW+2W gegen einen MW von 26+[2×ML] ablegen. Bei Misserfolg erhält man 1 Gift-Marker und verliert 4 Aktions-Punkte.
	<i>Einer der Töpfe auf den Tischen enthält mehrere gefangene Geister.</i> Immer wenn ein Monster auf dieser Raumplatte besiegt wird, würfelt: Bei 1-4 stellt ein Irrlicht auf die Blaue Rune. Das gilt auch für das Irrlicht selbst!
4-7	<i>Die Bücher auf den Tischen bergen arkanes Wissen.</i> Ein Charakter auf der Blaunen Rune kann diese mit einer WAH+WIS+2W-Probe gegen einen MW von 32+[3×ML] studieren (jeder Versuch 14 AP). Bei Erfolg kann sofort einer der Loot-Stapel durchsucht und der erste gefundene Psi-Zauber behalten werden. Mischt die restlichen Karten und legt sie wieder auf den Stapel.
	<i>Auf dem Tisch steht ein bunter Trank.</i> Der erste Charakter, der diesen Trank für 5 AP auf der Blaunen Rune trinkt, wirft einen Würfel: 1-3: Du <i>schrumpfst!</i> Erhalte -1W auf alle Würfe bis Phase H der nächsten Runde. 4-7: Du <i>wächst!</i> Erhalte +1W auf alle Angriffe und die Verteidigung bis Phase H. 8+: Du <i>spürst Blitze in dir!</i> Erhalte sofort 25 Aktions-Punkte.
10	

1W	G-8: Vorhalle
1	<i>Ein Energiestoß durchströmt das Verlies und alle fühlen sich wie gelähmt.</i> Ihr bemerkt, dass die hier aufbewahrten Statuen wahrscheinlich einst Menschen waren! Sobald dieser Raum aufgedeckt wird, macht jeder Charakter im Dungeon eine Probe mit KON+AGI+2W gegen einen MW von 20+[4×ML]. Jeder versagende Charakter wird sofort bis Phase H versteinert. Dies ist ähnlich wie <i>Bewusstlos</i>, löst jedoch nicht den Unheils-Marker aus und beendet das Szenario nicht, falls alle versteinert werden. Monster greifen zuerst nicht versteinerte Charaktere an oder greifen den nächsten versteinerten Charakter mit automatischem [ML] Schaden an.
	Sobald dieser Raum ausgelegt wird, seht ihr, dass die Tür in der Mitte bereits zerstört ist. Legt einen Geheimtür-Marker auf die Tür und legt weitere Räume an, um die Offene Seite auf der anderen Hälfte zu schließen.
2	<i>Die Statuen sind echt!</i> Stellt einen Gargoyle auf das Loot-Feld mit der großen Statue, das mit dem Dungeon verbunden ist. Die andere Seite hinter der Tür wird ignoriert.
	<i>In jedem Gemälde steckt ein Lebewesen!</i> Will ein Charakter ein Wesen aus einem Gemälde befreien, begibt er sich auf das entsprechende Feld und macht eine Probe mit WIS+PSI+2W gegen einen MW von 26+[2×ML] (jeder Versuch 10 AP): Erfolg: Du <i>befreist einen Abenteurer</i>. Er schenkt dir sofort 3 Loot-Karten (wirf alle Fallen ab und ziehe diese Karten erneut). Fehlschlag: Das war kein Mensch, sondern ein <i>Formwandler!</i> Stellt einen <i>Formwandler</i> so nah wie möglich an den Auslöser.
3-4	<i>Die Gemälde scheinen verwunschen: Ständig fallen Gegenstände aus ihnen heraus auf den Boden.</i> Legt 4 Loot-Marker auf jedes Feld mit einem Gemälde. Fallen werden weiterhin wie gewohnt ausgelöst!
5-7	
8+	

ZUSÄTZLICHE REGELN

Zusätzliche Informationen, neue Komponenten und
Raum Events für die Erweiterung *Arcane Abominations*

*Dieses kleine Regelheft enthält eine Liste aller Komponenten der
Erweiterung sowie Angaben zu den neuen Charakteren und Inhalten.*

*Zusätzlich gibt es passende Raum-Events für die neuen Raumplatten,
um das Raum-Event-Heft aus dem Grundspiel zu erweitern.*