



DUNGEONS
OF
DORIA

The logo for 'Dungeons of Doria' is set within a dark, metallic frame with ornate, pointed corners. The text 'DUNGEONS OF DORIA' is rendered in a heavy, weathered, serif font. Two gold coins, each featuring a sunburst or starburst emblem, are integrated into the design: one is positioned between the 'E' and 'O' of 'DUNGEONS', and the other is between the 'O' and 'R' of 'DORIA'. The background of the entire page is a dark red, cracked leather texture.

BUCH DER
REGELN

Einleitung

Seit Tausenden von Jahren bewohnen die Menschen die weiten Gebiete des Kontinents Doria, mit Psi-Kräften gesegnet und der Bedrohung durch mythische Kreaturen oder Dämonen ausgesetzt. Es gibt unzählige schwelende Konflikte zwischen den Nationen von Doria, die häufig in Schlachten und Kriege ausarten. Gemeinsame Feinde, wie marodierende Orks aus den nördlichen Landen oder dunkle Magier, führen oft dazu, dass die Menschen Bündnisse schließen und versuchen, der Bedrohung gemeinsam ein Ende zu setzen.

Ihr seid Söldner, Vagabunden und Helden aus allen Teilen der Welt, immer auf der Suche nach Abenteuer, Ruhm und Gold. Priester, Zauberer und andere Edelleute ersuchen euch um Hilfe bei vielen schwierigen Aufgaben, denn die Weiten von Doria sind voller Verliese, Türme und Keller voll mit Monstern, Schätzen und Artefakten.

Legt eure Waffen an, stattet euch mit Ausrüstung aus und bereitet eure Magie vor. Wenn ihr die euch gestellten Aufgaben erfüllt, werdet ihr dabei unermessliche Schätze erlangen. Alleine wird das nicht einfach sein, denn die todbringenden Gegner sind euch zahlenmäßig weit überlegen. Am besten schließt ihr euch mit gleichgesinnten Gefährten zusammen, um die Gefahren zu überstehen und aus den Tiefen der Verliese von Doria zu entkommen...

SPIELÜBERSICHT

Dungeons of Doria ist ein roguelike Abenteuer-Brettspiel für 1-6 kooperative Spieler, das ohne einen Spielleiter gespielt wird. Jeder Spieler wählt einen oder mehrere Helden aus, zusammen entscheidet ihr euch für ein Abenteuer und beginnt mit der Erkundung eines Dungeons. Die Abenteuer oder Szenarien können als Einzelabenteuer an einem Abend oder in einer Kampagne über mehrere Tage gespielt werden. In jedem Szenario produziert das Spiel fast völlig zufällige Dungeons, Fallen, Schätze und Monsterbegegnungen und die Monster bewegen sich nach vordefinierten Regeln.

Jedes Szenario ist in Runden unterteilt, und in jeder Runde würfeln die Spieler für ihre Initiative. Mit dem *Dungeons of Doria* Initiative-System kann jeder Held seine Initiativepunkte für mehrere Aktionen wie Bewegung, die Suche nach Schätzen, Angriffe oder die Reparatur von Ausrüstung nutzen. Da nur der Charakter oder das Monster mit dem höchsten Initiativewert die nächste Aktion bestimmen kann, muss jeder Spieler entscheiden, was er als nächstes tun möchte: Soll eine schnelle Aktion, die nur wenige Initiativepunkte kostet, genutzt werden, um mehrere Aktionen in dieser Runde zu ermöglichen, oder eine langsame Aktion, die möglicherweise einen Gegner besiegt, aber viele Initiativepunkte kostet - oder eine beliebige Kombination aus beidem, wenn möglich, abhängig von den ausgerüsteten Gegenständen?

Alle Helden müssen zusammenarbeiten, um das Spiel erfolgreich zu bewältigen. Man gewinnt entweder gemeinsam, indem man das Ziel des gewählten Szenarios erreicht, oder man verliert gemeinsam, wenn einer der Helden sterben sollte. Die Spieler müssen taktisch gegen die Monster vorgehen, Fallen entschärfen und ihr Inventar verwalten. Nur wenn die im Dungeon gefundenen Schätze sinnvoll in der Gruppe aufgeteilt werden und Entscheidungen kooperativ getroffen werden, könnt ihr überleben.

INHALTSVERZEICHNIS

Spiel-Inhalt

Komponenten-Liste.....	4
Komponenten-Übersicht.....	4

Spiel-Informationen

Auswahl des Spielmodus.....	7
Ende des Spiels.....	7
Grundlegender Aufbau.....	7
Tischaufbau.....	8
Vergleichende Würfe und Mindestwürfe.....	9
Kritische Würfe und Patzer.....	9
Angrenzend.....	9

Charaktere

Die Helden von Doria.....	10
Charaktere erstellen.....	11
Basisattribute.....	11
Abgeleitete Werte.....	11
Karten ausrüsten und Definition der Symbole.....	13
Anforderungen der Ausrüstungskarten.....	13
Rüstungsbelastung.....	14
Zusätzliche Karteneigenschaften.....	14

Spiel-Phasen

Übersicht der Phasen.....	17
Phase A: Rundenmarker +1.....	17
Phase B: Kaufkarten.....	17
Phase C: Initiative-Wurf.....	17
Phase D: Aktionsphase.....	18
Phase E: Vergiftungen.....	19
Phase F: Spezialaktionen.....	19
Phase G: Unheils-Marker.....	19
Phase H: Level Up.....	21
Phase I: Erwerb/Ablegen von Kaufkarten.....	21

Aktions-Phase

Laufen (1 AP pro Feld).....	22
Springen (5 AP).....	22
Platz tauschen (5 AP).....	24
Raum aufdecken (0 AP).....	24
Nach Schätzen suchen (1 AP oder 5 AP).....	24
Gegenstände zuwerfen (0 - 10 AP).....	24
Angriff / Gegenstände nutzen (AP auf Karte).....	24
Ausrüstung reparieren (AP auf Karte).....	25

Fremde Ausrüstung nehmen, nutzen oder reparieren (5 AP).....	25
Charaktere tragen (2 - 10 AP).....	25
Warten.....	25

Exploration

Einen Raum aufdecken.....	26
Besonderheit: Offene Räume.....	27
SchatzSymbol auf einer Raumkarte.....	27
Fallen und Geheimtüren.....	28
Sackgassen.....	28
Monster Symbol auf einer Raumkarte.....	28
Weitere Symbole auf Räumen oder Markern.....	30

Monster-Aktivierung

Monster-Reihenfolge.....	32
Ziel eines Monsters.....	32
Schnellster Weg zum Ziel.....	33
Monster und Hindernisse/Löcher.....	34

Kampf

Angriff.....	35
Reichweite und Sichtlinie.....	35
Verteidigung.....	36
Getroffen werden und Rüstungsschutz.....	36
Weitere Kampfregeln.....	37
Ausrüstung reparieren.....	37
Besiegte Monster.....	37
Psi Sprüche.....	38
Psi-Widerstand.....	38
Verzauberte Waffen.....	38
Treffer-, Initiative- und Psi-Punkte.....	38
Bewusstlosigkeit.....	39
Tod eines Charakters.....	39

Level Up

Charaktere verbessern.....	40
Helden- und Monster-Level.....	41

Sonstiges

Kampagnen.....	42
Spezielle Regeln für 1 oder 2 Spieler.....	44
Häufige Fragen.....	45
Index.....	46
Credits.....	47

SPIEL-INHALT

KOMPONENTEN-LISTE

1 Quick-Start Guide, 1 Buch der Regeln
1 Raum-Ereignisse Buch
1 Einzelszenarien Buch
4 Kampagnen Bücher (Invasion der Grünhäute, Gevatter Tod, Macht der Elemente, Das Buch des Schicksals)
48 Raum-Karten
510 Loot Karten
60 Tür-Ereignis Karten
24 Standard Item Karten, 16 Kampagnen Item Karten
160 Monster Karten
76 Monster Level Karten, 20 Boss Monster Karten
6 Regel Karten
8 Charakter Karten
20 zehneitige Würfel (W10)
1 Initiative Tafel
8 Charakter-Tafeln
2 Blöcke mehreren Blättern (Charakterbögen und Kampagnenbögen)

8 Charakter-Stanzteile und Aufsteller in 7 Farben (je 1 in blau, grün, rot, orange, gelb, lila, 5 in transparent).
43 Monster-Stanzteile (und transparente Aufsteller):
5 *Goblins* (schwarz, blau, grün, braun, lila), 5 *Zombies* (schwarz, blau, grün, braun, braun), 3 *Schleimkriecher* (schwarz, braun, braun), 3 *Bogenschilder* (schwarz, blau, grün), 3 *Poltergeister* (schwarz, braun, braun), 2 *Orks* (schwarz, blau), 2 *Mumien* (schwarz, grün), 2 *Skelette* (schwarz, braun), 2 *Gargoyles* (schwarz, braun), 2 *Ghule* (schwarz, blau), 2 *Söldner* (schwarz, blau), 2 *Schamanen* (schwarz, grün), 1 *Vampir* (schwarz), 1 *Schwarzer Ritter* (schwarz), 1 *Oger* (schwarz), 1 *Troll* (schwarz), 1 *Speerwerfer* (schwarz), 1 *Schwarzmagierin* (schwarz), 1 *Golem* (schwarz), 2 *Drachen* (schwarz), 1 *Zombie (weibl.)* (schwarz).

Tokens:

24 kleine Trefferpunkt-, Psi-Punkt-, Initiative-, XP-Marker
2 XP Marker, 1 Runden Marker, 1 Unheils-Marker
6 Initiative Marker (6 in blau, grün, rot, orange, gelb, lila)
25 Monster Marker (blau, grün, braun, lila, schwarz)
34 Beschädigt-/Vergiftet-Marker
71 Rüstungs-Bonus/Waffen-Status Marker
38 Trefferpunkt- und Rüstungsschutz-Marker
7 Immobilisiert Marker
72 quadratische Dungeon Marker (doppelseitig mit *Feuer*, *Geröll*, *Eis*, *Luft* auf der anderen Seite: 28 *Loot*-, 9 *Loch*-, 9 *Versperre-Tür*-, 9 *Geheimtür*-, 9 *Geröll*-Marker, 8 *Runen*-Marker in 4 Farben).

KOMPONENTEN-ÜBERSICHT

Raum-Karten

Die 48 Raum-Karten bilden das Spielbrett von *Dungeons of Doria*. Jede Raum-Karte ist 5x5 Felder groß und besteht aus Gängen, Räumen, Monstern oder Schätzen. Die Raum-Karten werden während des Spiels nebeneinander gelegt und bilden einen fortlaufenden Dungeon.



Monster Karten

Dieses Deck mit 160 Minikarten enthält die zufälligen Monsterbegegnungen und Modifikationen für Monster.



Loot Karten

Es gibt 510 dieser Minikarten, die gemischt und auf drei Stapel mit je 170 Karten aufgeteilt werden. *Loot Karten* enthalten Ausrüstung wie Waffen, Zaubersprüche, Rüstungen und Tränke, aber auch Fallen und Ereignisse.



Monster-Level Karten

Diese 76 Karten beschreiben die Monster, ihre besonderen Fähigkeiten und ihre Werte im Detail. Die Karten sind in je 19 Karten von Level 1 bis Level 4 unterteilt (das Level ist auf der Vorder- und Rückseite zu erkennen). Das Spiel enthält auch 20 *Boss Monster* Karten (inkl. 4 leeren Karten) um zufällige Szenarien zu spielen.



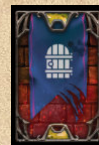
Standard und Kampagnen Gegenstände

Die 24 *Standard Item* Karten sollten als Standardausrüstung für vorgefertigte oder selbst erstellte Charaktere verwendet werden. Die 16 *Kampagnen Item* Karten sind spezielle Artefakte, welche innerhalb der beigefügten Kampagnen gefunden werden können. Verwendet diese nur, wenn ein Kampagnenmodul euch auffordert, diese Karte einzusetzen.



Tür-Ereignis Karten

Diese 60 Karten können als optionale Ereignisse verwendet werden, wenn man Türen öffnet.



Charakter-Karten und Regel-Karten

Die 8 Charakter-Karten dienen der zufälligen Auswahl eines Charakters, falls dieser nicht von den Spielern selbst gewählt wird. Alle Charakter-Karten enthalten zudem die Grundwerte jedes Standardcharakters und dessen Standardausrüstung.



Die Regelkarten enthalten die Spielphasen, Standardaktionen welche ein Charakter verwenden kann, und wie sich Monster bewegen und angreifen. Diese Karten können an Spieler ausgegeben werden, während sie das Spiel noch lernen.

Charaktertafeln & Charakterbögen



Auf den Charaktertafeln kannst du alle Ausrüstungskarten für den gerade genutzten Charakter ablegen. Es gibt 8 verschiedene Charaktertafeln, passend zu jeder Figur.

Die Charakterbögen erlauben es, aktuelle Werte der Attribute, Treffer-, Initiativ- und Psi-Punkte sowie die Ausrüstungs-Modifikatoren zu notieren. Auch die aktuellen XP und Heldenlevel können eingetragen werden. Weitere Charakterbögen sind online zum Ausdrucken erhältlich.



Charakterbogen-Marker

Nutze diese quadratischen Marker für *Initiative*, *Trefferpunkte*, *Psi-Punkte* und *XP*, um den aktuellen Wert auf den *Charakterbögen* zu erfassen.



Zehneitige Würfel (W10)

Das Spiel enthält 20 zehneitige Würfel. Diese werden zum Würfeln der Initiative, Angriff, Verteidigung und für *Mindestwürfe* verwendet. Es gibt 4 weiße, 4 schwarze und 2 Würfel in jeder Spielerfarbe. Die schwarzen Würfel werden gewöhnlich für die Monster verwendet und die weißen von den Spielern geteilt, aber die Aufteilung ist völlig frei wählbar. Oder verwendet eure eigenen W10!



Initiative-Tafel

Die *Initiative-Tafel* zeigt an, welcher Spieler oder Monster als nächstes an der Reihe ist. An der Seite werden die Spielphasen angezeigt. Außerdem enthält die *Initiative-Tafel* den *Unheils-Marker*, der anzeigt, wann die Monster eine Stufe aufsteigen, den *Runden-Marker* für die Anzahl der gespielten Runden (wichtig für einige Szenarien) und den *XP/Erfahrungspunkte-Marker* für die gesamte Gruppe der Charaktere.



Unheils-Marker

Der *Unheils-Marker* mit dem roten Monsterkopf zeigt die aktuelle Position auf der *Initiative-Tafel* an. Der Marker bewegt sich kreisförmig zwischen den Feldern 40 und 30 und wird zu Beginn in der linken oberen Ecke auf den roten Monsterkopf gelegt.



Runden- und XP-Marker



Der *Runden-Marker* mit der roten Sanduhr zeigt die Anzahl der gespielten Runden auf der *Initiative-Tafel* an und wird zu Beginn auf das Feld 0 gelegt. Der *Runden-Marker* kann auf die Rückseite mit einer Tür gedreht werden. Diese

Seite wird genutzt, um festzuhalten, ob eine Tür geöffnet wurde. Der blaue *XP-Marker* wird genutzt, um die *Gruppen-XP* auf der *Initiative-Tafel* zu erfassen und wird anfangs auf 0 XP gesetzt. Der zweite *XP-Marker* kann zum Anzeigen der *Spielphasen* verwendet werden.



Initiative Marker



Das Spiel enthält 6 *Initiative-Marker* in den Spielerfarben (blau, grün, gelb, orange, rot und lila). Diese Marker werden auf die *Initiative-Tafel* gelegt und zeigen die verfügbaren *Aktionspunkte* für jeden Spieler in der aktuellen Runde an.

Charakter Figuren

Für jeden der 8 Standardcharaktere gibt es eine passende Helden-Figur. Diese zeigen an, auf welchem Feld einer *Raumplatte* sich der jeweilige Charakter befindet. Es gibt 6 farbige Aufsteller für die 8 Charaktere, die zur gewählten Spielerfarbe der *Initiative-Marker* passen, und 2 transparente Ersatz-Aufsteller für die restlichen Charaktere.



Monster Figuren

Die 43 Monster-Figuren werden genutzt, um die verschiedenen Monster auf den *Raumplatten* zu positionieren. Jede Monster-Figur erhält einen transparenten Aufsteller. Für die Monster werden keine farbigen Aufsteller benötigt, da jedes einen farbigen, nummerierten Streifen mit Namen unter der Illustration hat. Somit können Monster nach Farbe oder Nummer referenziert werden, selbst wenn mehrere Monster desselben Typs vorhanden sind.



Monster Marker

Diese 25 farbigen Marker mit Monsterkopf (je 5 in blau, grün, gelb, lila und schwarz) dienen als besondere Hinweise auf der *Initiative-Tafel* (z.B. wenn ein Monster schneller ist als üblich oder für Szenarien) oder um *Monster-Modifikationen* mit der Monsterfarbe zu markieren.



Beschädigt- und Gift-Marker

Diese doppelseitigen Marker können auf dem *Charakterbogen* oder direkt auf der Ausrüstung platziert werden.

Jedes Mal, wenn eine Rüstung gegen Schaden eingesetzt wird, wird sie beschädigt und erhält einen der gelben *Beschädigt-Marker*. Diese können auch auf Waffen oder Zaubern gelegt werden, die durch einen *Angriff* oder eine *Verteidigung* beschädigt wurden.

Die grünen *Giftmarker* werden auf den *Charakterbogen* oder eine *Monsterkarte* gelegt, wenn sie vergiftet sind. Am Ende jeder Runde wird ein *Mindestwurf* für alle *Giftmarker* durchgeführt und die Anzahl der *Giftmarker* kann sich dadurch ändern.



Rüstungs-Bonus und Waffen Status Marker

Es gibt 71 Marker, die entweder einen speziellen *Waffenstatus* (wie Element-Status), einen *Rüstungsbonus* (z.B. +3 auf *Nahkampfangriffe*) oder einen allgemeinen *Heldenlevel-Bonus* anzeigen. Waffen können einen Element-Status erhalten,

vergiftet werden, oder Ausrüstung kann den magischen Status wechseln. Einige Zaubersprüche können einem Charakter zusätzlichen Schaden oder einen besseren Angriff verleihen. Charaktere können auch einen Gegenstand ausrüsten, der ihnen einen besonderen Bonus verleiht. Diese Status- oder Bonusmarker können dann auf der Ausrüstung oder zur Erinnerung auf den *Charakterbogen* gelegt werden.



Immobilisiert-Marker

7 kleine Marker für Monster, die vom *immobilisiert* Status betroffen sind (keine Bewegung möglich).



Trefferpunkte- und Rüstungs-Marker

Diese doppelseitigen Marker können für die *Trefferpunkte* (rot) und den *Rüstungsschutz* (gelb) der *Monster* verwendet werden. Die Marker können neben den *Monster-Figuren*, auf ihren Aufstellern oder neben dem Spielbrett auf den *Monster-Level-Karten* platziert werden,



sobald das *Monster* aufgestellt wird. Somit kann jeder Spieler sofort sehen, wie schwer ein *Monster* zu besiegen ist – mehr Marker kennzeichnen ein grösseres Ungeheuer. Nutzt *Monster-Marker*, um zwischen *Monstern* desselben Typs zu unterscheiden.

Loot Marker

Diese Marker werden auf die *Raumplatten* gelegt, um noch nicht durchsuchte Schatzfelder zu kennzeichnen.



Loch-Marker

Loch-Marker werden für einige *Fallen* benötigt und zeigen eine Grube auf diesem Feld, über welche die Charaktere springen müssen.



Verspernte-Tür-Marker

Verspernte Tür-Marker werden für *Fallen* oder Szenarien verwendet, in denen Türen verriegelt werden. *Verspernte Türen* können auf Türfelder (jede Öffnung, die ein Feld breit ist) auf einer der beiden Seiten gelegt werden.



Geheimtür-Marker

Geheimtüren werden bei einigen *Fallen* oder falls der *Dungeon* in eine *Sackgasse* führen sollte genutzt. *Geheimtüren* werden möglichst immer in der Mitte einer Wand platziert und so angelegt, dass alle anderen Felder noch zugänglich sind.



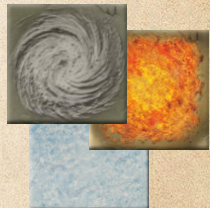
Geröll-Marker

Geröll-Marker werden für einige *Fallen* oder bestimmte Szenarien benötigt und können auf jedes Feld der *Raumplatten* gelegt werden.



Feuer-, Eis- und Luft-Marker

Diese Marker befinden sich auf der Rückseite der anderen Marker und werden nur in speziellen Szenarien verwendet, um einen Element-Status auf Feldern der *Raumplatten* zu markieren.



Runen-Marker

Runen-Marker sind in 4 Farben erhältlich und können genutzt werden, um *Spezial-Szenarien* zu erstellen oder Ziele zu markieren. Alle *Runen-Marker* haben die gleiche Rückseite, so dass sie gemischt und zufällig gezogen werden können.



Kampagnen-Übersicht-Bogen

Die *Kampagnenbögen* werden genutzt, um wichtige Details zwischen *Kampagnen-Szenarien* zu erfassen. Nutzt die Rückseite für zusätzliche Informationen.



SPIEL-INFORMATIONEN

AUSWAHL DES SPIELMODUS

Dungeons of Doria kann im Wesentlichen auf zwei Arten gespielt werden: Im *Einzelszenariomodus* und im *Kampagnenmodus*. Beide Spielarten unterscheiden sich nur gering voneinander, und die meisten Regeln gelten grundsätzlich für beide Modi.

Einzelszenario-Modus

Wählt ein Szenario aus den enthaltenen *Einzelszenarien* aus und spielt es. Jedes Szenario ist ein eigenständiges Abenteuer und enthält detaillierte Schritte für Aufbau und Sonderregeln.

Dieser Modus eignet sich hervorragend, um neuen Spielern das Spiel zu zeigen oder einfach nur ein **kurzes Szenario** zu spielen und das Spiel danach beiseite zu legen. Charaktere erhalten im *Einzelszenario-Modus* mehr Erfahrungspunkte und steigen daher schneller auf. Am Ende des Szenarios werden die Charaktere in der Regel entsorgt oder ausradiert. Die Übernahme dieser Charaktere in eine Kampagne oder zur weiteren Verwendung in anderen Szenarien wird nicht empfohlen (ist aber theoretisch möglich, sofern die Helden- und Monster-Level gleich bleiben).

Der Einzelszenariomodus kann auch ohne Szenario als reines Erkundungsspiel genutzt werden. Da es dann aber keine Endbedingung gibt, sollten die Spieler eine solche vor dem Spiel festlegen. Die Regelkarten des *Boss Monster-Decks* zeigen mögliche Ziele. Wird ohne Szenario gespielt, wird empfohlen alle optionalen Elemente zu nutzen (*Boss Monster-Karten*, *Tür-Ereignis-Karten* und *Raum-Ereignisse*).

Kampagnen-Modus

Im *Kampagnenmodus* werden normalerweise mehrere Szenarien nacheinander gespielt. Die meisten Kampagnen enthalten etwa 8 Szenarien und jedes Szenario dauert mehrere Stunden. Um eine Kampagne zu spielen, wählt eines der mitgelieferten *Kampagnenbücher*. Da jede Kampagne ihre eigene Geschichte erzählt, sollten Charaktere nur für eine Kampagne verwendet werden und sich danach zur Ruhe setzen.

Viele Spieler erstellen für Kampagnen eigene Charaktere, statt vorgefertigte Charaktere zu nutzen. Charaktere steigen in einer Kampagne viel langsamer auf als in Einzelszenarien, aber es werden oft besondere Artefakte oder Belohnungen innerhalb oder zwischen Kampagnenszenarien verliehen.

ENDE DES SPIELS

Ein Szenario endet sofort, sobald neben dem definierten Ziel des Szenarios eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- Alle Charaktere werden **gleichzeitig bewusstlos** – die Monster umzingeln die Charaktere und besiegen sie (unabhängig davon, wie viele Monster anwesend sind). **Hinweis:** Dies kann auch passieren, falls alle Spieler beim Initiative-Wurf einen *Patzer* würfeln, was aber sehr unwahrscheinlich ist. Allerdings wird dies wahrscheinlicher, je mehr Helden negative Treffer- oder Psi-Punkte haben (da mit einem Würfel nur eine 1 gewürfelt werden muss).
- Einer der **Charaktere stirbt** (bei -20 Treffer- oder Psi-Punkten).

GRUNDLEGENDER AUFBAU

Im Tischaufbau auf der nächsten Seite sieht man den empfohlenen Ort für alle unten aufgeführten Elemente.

- Mische alle *Loot-Karten* und teilt diese gleichmäßig auf drei verdeckte Stapel auf (je 170 Karten; Es ist erlaubt, *Loot-Karten* von jedem der Stapel zu ziehen).
- Mische alle kleinen *Monster Karten* und lege diese verdeckt auf einen Stapel.
- Lege die *Monster Level Karten* für Level 1 bereit (oder höhere, falls spätere Szenarien aus Kampagnen gespielt werden).
- Lege die *Initiative-Tafel* auf den Tisch und lege die *Initiative-Marker* daneben. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Lege den *Unheils-Marker*, den *Runden-Marker* und den *XP-Marker* auf die entsprechenden Felder auf der *Initiative-Tafel*.
- Halte die *Würfel* bereit und sortiere die restlichen Marker (*Dungeon-*, *Beschädigt-* und *Bonus-Marker*).
- Jeder Spieler zieht 4 *Loot-Karten* von einem der drei Stapel und wählt dann einen Charaktertafel oder wählt einen zufälligen Charakter aus (wird im Kapitel *Charaktere* näher erläutert).
- Lege die *Start-Raumplatte* (meist die Treppe / A-1) in die Mitte des Tisches oder an eine der Seiten. Die meisten Szenarien benötigen Platz für etwa 8-10 *Raumplatten*, aber der benötigte Platz auf dem Tisch hängt von euren Erkundungsentscheidungen und der Anzahl der geöffneten Türen ab.
- Bereite den Stapel mit den *Raumplatten* gemäß dem Szenario vor und lege diesen als verdeckten Stapel aus.
- Wähle entweder ein Szenario aus den *Einzelszenarien* oder ein *Kampagnenbuch* und lese die angegebenen Informationen und Geschichte zum Szenario allen Spielern laut vor.

TISCHAUFBAU

Beispiel für eine vollständiges Spiel mit sechs Spielern. Stelle sicher, dass alle Spieler die *Loot-Karten* leicht erreichen können. Die *Raumplatten*, der *Monster-Stapel*, die *Monster-Level* und die *Initiative-Tafel* können von jeweils einem Spieler verwaltet werden.

1. Initiative-Tafel
2. Initiative Marker, Unheils-Marker
3. Runden-Marker, XP-Marker
4. Raumplatten-Stapel
5. Charakter-Tafeln & -Bögen
6. Charakter Ausrüstung
7. 3 Loot-Stapel
8. Kauf-Gegenstände
9. Monster-Stapel
10. Monster-Level-Stapel
11. Aktuelle Monster im Spiel
12. Sortierte Marker und Figuren
13. Spielbereich mit erforschtem Dungeon, Charakter- und Monsterfiguren



VERGLEICHENDE WÜRFEL UND MINDESTWÜRFEL

Dungeons of Doria nutzt für **alle Würfelwürfe zehnsseitige Würfel** (ein Würfel wird als 1×W10 angegeben). Da in *Dungeons of Doria* nur W10 genutzt werden, wird die Anzahl der Würfel z.B. mit "3W" angegeben, was bedeutet, dass in diesem Fall drei zehnsseitige Würfel verwendet werden. Die nachfolgenden Arten von Würfeln oder Proben werden verwendet.



Vergleichende Würfel

Für Angriff oder Verteidigung nutzen Charaktere und Monster vergleichende Würfel. Sowohl Charakter als auch Monster verwenden die Werte des Angriffs und der entsprechenden Verteidigung und vergleichen die Ergebnisse. Hat der Angreifer das gleiche oder ein höheres Ergebnis erzielt, war der Angriff erfolgreich. Hat der **Verteidiger ein höheres Ergebnis** als der Angreifer gewürfelt, wurde der Angriff abgewehrt.

Bei Verwendung mehrerer Farben können alle Würfel für Angriff und Verteidigung gleichzeitig gewürfelt werden, was den Kampf etwas verkürzt.

BEISPIEL

Die *Schurkin* greift einen *Ork* an. Dazu verwendet sie ihren **Nahkampfangriff von 3W**: Der Spieler würfelt eine 5, 8 und 4 und erreicht damit **eine 17** ($5+8+4=17$). Der *Ork* setzt nun seine **Verteidigung von 2W+5** ein, womit **eine 12 erreicht** wird ($2+5+5=12$). Dies bedeutet, die *Schurkin* hat den *Ork* erfolgreich angegriffen.

Mindestwürfel

Mindestwürfel werden genutzt, wenn es keinen Gegner gibt, zum Beispiel bei Heilzaubern. Die *Mindestwürfel* (MW) werden oft als "MW 35" oder "*Mindestwurf* gegen 35" angegeben. Der Spieler muss eine 35 erreichen, indem zwei der Basisattribute und 2 Würfel addiert werden.

BEISPIEL 1

Der *Krieger* ist dabei, in eine Fallgrube zu stolpern, hat aber noch die Chance, sich festzuhalten. Er muss eine *Mindestwurf*-Probe mit **STR+BEW+2W gegen eine 35** machen. Mit **Stärke 15** und **Beweglichkeit 10** erreicht er bereits 25 und addiert 2W: Der Spieler würfelt 6 und 4 und schafft es knapp, der Grube zu entgehen ($15+10+6+4=35$).

BEISPIEL 2

Die *Priesterin* möchte einen anderen Charakter heilen und verwendet zu diesem Zweck einen Heilzauber. Dieser Zauber erfordert **KON** und **PSI** und nutzt einen *Mindestwurf* gegen 32.

Der Spieler würfelt 2 und 5 und addiert die Werte von **Konstitution (8)** und **Psi (15)**. Leider erreicht die *Priesterin* nur **eine 30** ($15+8+5+2$) – und verfehlt damit den *Mindestwurf*, der Spruch schlägt fehl.

KRITISCHE WÜRFEL UND PATZER

Gleichgültig, wie viele Würfel in einem Wurf verwendet werden, jede gewürfelte Null wird als 10 gezählt und erneut gewürfelt (meist "explodierende" Würfel genannt). Dies ermöglicht sehr hohe Würfelergebnisse: Jede **10 Punkte über** einem *Mindestwurf* oder Wurf des Gegners bedeuten einen kritischen Erfolg. Umgekehrt bedeuten **10 Punkte unter** dem *Mindestwurf* oder gegnerischen Wurf einen kritischen Misserfolg.

Patzer

Eine Ausnahme ist der Wurf von **zwei Einsen**. Dies ist immer ein *Patzer*, auch wenn der Charakter oder das Monster erfolgreich gewesen wäre. In *Dungeons of Doria* ist dies auch der Fall, wenn du mehr als 2 Würfel nutzt! Das heißt, je mehr Würfel man verwendet, desto wahrscheinlicher ist es, dass man einen *Patzer* erleidet. Allerdings zählt eine Null gefolgt von einer Eins als 11, nicht als 1. Weitere Details zu kritischen Würfeln und *Patzern* im Gefecht findest du im Kapitel *Kampf*.

ANGRENZEND

Dieses Spiel zählt nur **orthogonale Felder** als angrenzend. Alle Einheiten wie *Reichweite* oder Entfernung beim Laufen werden immer nur orthogonal gezählt, niemals diagonal.



CHARAKTERE

DIE HELDEN VON DORIA



Krieger

Dieser Krieger aus dem Süden von Bron ist ein Anhänger des Tri-Anon-Glaubens. Als Mitglied des Kampf-Pfads ist er auf der Mission, höhere Ränge der Pfade Weisheit und Heilung zu erlangen.



Schild-Maid

Eine Kriegerin eines Militärordens aus Wastra, ausgerüstet mit Schwert und Schild. Aber auch andere schwere Waffen und Kettenrüstungen sind bei den Kriegern des Ordens beliebt.



Waldläufer

Ein Krieger aus den feuchten Regenwäldern von Vargari. Er bevorzugt Wurfaffen, was jedoch nicht bedeutet, dass er nicht auch mit anderen Projekttilaffen umgehen kann.



Jägerin

Heimisch in den nördlichen Wäldern Radonias, ist die Jägerin auf Projekttilaffen wie Bögen, Armbrüste und leichte Nahkampfwaffen spezialisiert.



Abenteurer

Einen solchen Abenteurer findet man an jedem Ort in Doria. Ein wahres Multitalent, sowohl im Kampf als auch in der Magie versiert, aber in beiden Bereichen nicht so erfahren wie andere Charaktere.



Schurkin

Eine Kriegerin aus dem südlichen Feronde. Sie bevorzugt Stangenwaffen, nutzt aber auch Kettenwaffen. Sie lässt sich manchmal von glänzenden Dingen ablenken, hilft der Gruppe aber, wann immer sie kann.



Magier

Dieser Magier aus dem Inselstaat Galdana hat sein Leben ganz den arkanen Künsten gewidmet. Er ist mit allen Arten von Kampf magie vertraut.




Priesterin

Eine Priesterin des Lichts aus Tandrur, der Hauptstadt der Lichtbringer-Religion. Spezialisiert auf Heilmagie und das Verbannen untoter Kreaturen.

CHARAKTERE ERSTELLEN

Jeder Spieler wählt einen Charakter aus. Alternativ können die 8 Charakterkarten gemischt und jedem Spieler zufällig eine Karte zugeteilt werden. Jeder Standardcharakter besitzt automatisch 2 Karten mit vordefinierter Standardausrüstung. Mehr *Standard-Gegenstände* sind verfügbar. Jeder Spieler kann **so viele dieser Gegenstände** wählen, wie er möchte, aber Standard-Charaktere sollten bei der Auswahl der Gegenstände bevorzugt werden.

CHARAKTER	PASSENDE AUSRÜSTUNG
Krieger	Kampfhammer, Tri-Anon Rüstung
Schild-Maid	Knappenschild, Knappenschwert
Waldläufer	Tomahawk, Borken-Arme
Jägerin	Jagdbogen, Jagdstiefel
Abenteurer	Seitschwert, Psi Dart
Schurkin	Mond-Speer, Mondbeinschienen
Magier	Psi Orb, Zauberschutz
Priesterin	Sonnenstab, Kleiner Heilzauber

Anschließend zieht jeder Spieler **weitere zufällige Loot-Karten**, um auf **6 Gegenstände pro Charakter** aufzufüllen. *Standard-Gegenstände* und *Fallen*  dürfen abgelegt und die Karten des Spielers wieder aufgefüllt werden. Alternativ werden in der ersten *Phase H* Gold und XP für behaltene *Fallen* an die Gruppe ausgegeben.

Diese 6 Karten sind die Startausrüstung des Charakters und können direkt ausgerüstet (siehe Kapitel *Karten ausrüsten und Definition der Symbole*) oder in den *Gürtel* oder *Rucksack* gepackt werden (siehe *Charakterbogen*-Beispiel auf der nächsten Seite). Die Gegenstände können auch frei mit anderen Spielern getauscht oder einfach abgelegt werden, **nicht jeder Charakter muss genau 6 Karten besitzen**. Zuletzt wählt jeder Spieler eine Farbe für seine Spielfigur.

OPTIONALE REGEL

Spieler können ihren eigenen Charakter erstellen, was für fortgeschrittene Spieler und Kampagnen empfohlen wird. Verteile einfach **50 Charakterpunkte** auf die 6 Basisattribute. Jeder Charakterpunkt gilt als 1 Stufe eines Attributs. Jedes Attribut muss minimal 1 sein und darf bei Erschaffung Stufe 13 nicht überschreiten. Standard-Ausrüstung darf frei verteilt und mit selbst erstellten Charakteren verwendet werden, aber jeder Charakter darf zu Beginn eines Szenarios nur maximal 6 Karten besitzen. Es ist erlaubt, zuerst Karten zu ziehen und auszutauschen, bevor die Attribute verteilt werden.

Achtung: Die Fertigkeiten *Ausweichen* und *Psi-Widerstand* auf dem *Charakterbogen* dürfen nur genutzt werden, wenn die Mindestanforderungen der Attribute erfüllt sind (wie auf dem *Charakterbogen* angegeben).

BASISATTRIBUTE

Die 6 Basisattribute Stärke, Konstitution, Beweglichkeit, Wahrnehmung, Wissen und Psi beschreiben die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters. Sie bestimmen, welche Ausrüstung ein Charakter nutzen darf. Darüber hinaus werden in manchen Fällen Fertigungsproben mit zwei der Basisattribute durchgeführt.

Stärke (STR)

Stärke beschreibt die pure Kraft eines Charakters und ist wichtig für Kämpfer, die schwere Waffen, schwere Rüstungen und Schwerter einsetzen wollen. Stärke ist hilfreich, wenn du viele Rüstungen tragen willst. Die *Trefferpunkte* basieren ebenfalls auf der Stärke.

Konstitution (KON)

Die Konstitution bestimmt, wie robust ein Charakter und wie resistent er gegen Gifte ist. Schwere Waffen und Rüstungen sowie Kettenwaffen verwenden oft den Konstitutionswert. Auch die *Trefferpunkte* werden von der Konstitution abgeleitet.

Beweglichkeit (BEW)

Beweglichkeit beschreibt die Flexibilität des Körpers und die Geschicklichkeit eines Charakters. Eine hohe Beweglichkeit ist im Umgang mit Fechtwaffen, Schwertern und leichten Rüstungen erforderlich. Auch die *Initiative-Punkte* basieren auf der Beweglichkeit.

Wahrnehmung (WAH)

Wahrnehmung bestimmt, wie gut ein Charakter seine Umgebung erfassen kann. Vor allem Fernkampfwaffen, aber auch einige Zauber profitieren von hoher Wahrnehmung. Auch die *Initiative-Punkte* werden aus der Wahrnehmung abgeleitet.

Wissen (WIS)

Das Wissen eines Charakters beschreibt, wie viel Erfahrung bereits erworben und gelernt wurde. Viele magische Angriffe, aber auch Psi-Widerstand, leichte Rüstungen und magisches Zubehör erfordern ein hohes Wissen. *Psi-Punkte* werden ebenfalls von Wissen abgeleitet.

Psi (PSI)

Das Psi-Attribut beschreibt die allgemeine Fähigkeit eines Charakters, magische Utensilien oder Zaubersprüche zu nutzen. Alle Zaubersprüche nutzen Psi, daher ist ein hoher Psi-Wert für jeden Magier unerlässlich. Psi ist auch die Basis für die *Psi-Punkte*.

ABGELEITETE WERTE

Die Werte TP, IP und PP (*Treffer-, Initiative- und Psi-Punkte*) werden von den Basisattributen eines Charakters abgeleitet. Sobald sich die Basisattribute ändern (üblich in der *Level-Up Phase H*, falls Attribute durch Erfahrungspunkte erhöht wurden), müssen die abgeleiteten Werte neu berechnet werden (inklusive Änderungen durch neue Ausrüstung). Alle abgeleiteten Werte werden immer **abgerundet** (siehe nächste Seite!)

Trefferpunkte (TP)

Trefferpunkte beschreiben, wie viel Schaden ein Charakter erleiden kann. Fallen die *Trefferpunkte* unter 0, werden alle negativen *Trefferpunkte* von den *Initiative-Punkten* abgezogen. Sobald ein Charakter -20 *Trefferpunkte* erreicht oder unterschreitet, stirbt er und das Szenario endet für alle Spieler!

Trefferpunkte können durch Heiltränke oder bei Bewusstlosigkeit regeneriert werden. Die *Trefferpunkte* werden wie folgt berechnet:

$$(STR+KON) \div 2 \text{ (abgerundet)}$$

Initiative Punkte (IP)

Die *Initiative-Punkte* geben an, wie viele Aktionen der Charakter in jeder Runde durchführen kann und wie weit er laufen kann. Viele schwere Waffen und die meisten Rüstungen verringern die *Initiative-Punkte*.

Die *Initiative-Punkte* werden wie folgt berechnet:

$$(BEW+WAH) \div 2 \text{ (abgerundet)}$$

Psi Punkte (PP)

Psi-Punkte werden verwendet, um Zauber zu wirken oder um mit einigen Waffen durch besondere Konzentration Spezialaktionen durchzuführen. Zauber und Spezialaktionen kosten eine bestimmte Anzahl von *Psi-Punkten*. *Psi-Punkte* können auch verwendet werden, um gegnerischen Zaubern zu widerstehen. Sie können ebenso wie die *Trefferpunkte* unter 0 fallen, alle negativen *Psi-Punkte* werden von den *Initiative-Punkten* abgezogen. Sobald ein Charakter -20 *Psi-Punkte* erreichen sollte, stirbt er und das Szenario endet für alle Spieler! *Psi-Punkte* können mit *Psi-Tränken* oder in *Bewusstlosigkeit* regeneriert werden. Die *Psi-Punkte* werden wie folgt berechnet:

$$(WIS+PSI) \div 2 \text{ (abgerundet)}$$



AUFBAU CHARAKTERTAFEL & CHARAKTERBOGEN

Auf der *Charaktertafel* werden alle Karten direkt auf den entsprechenden Platz gelegt. Die **grüne** Linie zeigt die *Körper Zone*. Hier dürfen nur Karten in die passende *Körper Zone* gelegt werden, und auch nur dann, wenn der Charakter die Anforderungen der Karte erfüllt. Alle Gegenstände, die der Charakter noch nicht nutzen kann oder will, können in die *Gürtel Zone* (**gelb**) gelegt werden. Dies zählt nicht als ausgerüstet, ist aber schneller zu erreichen. Wenn der Platz nicht ausreicht, verwende den *Rucksack* (**rot**).

Alle Charakterwerte werden auf dem *Charakterbogen* festgehalten. Beginne mit dem Namen eines Charakters oder Spielers ganz oben. Die *Attribute* (**lila**) werden direkt auf den *Charakterbogen* geschrieben. Wenn sich die *Abgeleiteten Werte* TP, IP oder PP aufgrund höherer Attribute ändern, werden sie direkt in das Feld unter den jeweiligen Attributen eingetragen (**blaue Umrandung**). Der *Krieger* hat *Platten-Arme* ausgerüstet, die automatisch 1 Punkt der IP abziehen. Erfasse diese *Ausrüstungs-Modifikatoren* direkt unter den TP, IP und PP im entsprechenden Feld. Die Endwerte werden in der letzten Zeile eingetragen. Diese Zeile kann auch verwendet werden, um die finalen Werte nach einem Szenario festzuhalten. Das Gleiche gilt für die abschließende XP-Zahl oben rechts auf dem *Charakterbogen*.

Die aktuellen Werte von TP, IP, PP und XP können innerhalb der Szenarien mit kleinen passenden Markern auf dem großen grün/orangen Anzeigefeld in der Mitte verfolgt werden. Wenn ein Charakter zum Beispiel 13 *Trefferpunkte* hat und 3 verliert, verschiebt sich der TP-Marker auf 10. Wenn ein Wert unter 0 fällt, wird der Marker in den orangefarbenen, negativen Bereich verschoben.

Sobald Charaktere ein Level aufsteigen, kann im **orangenen Bereich** ein Bonus angekreuzt werden.

Body Zone 0 AP

- Healing Potion
- Small Healing Potion: 3 HP
- Scale Armor
- Round-Shield
- Short Sword
- Wooden Club
- Accessory 2
- Legs
- Feet
- Belt 3

Head

- Plated Arms
- Fighting Tunic

Belt Zone 4 AP

- Segmented-Metal-Set

Name: Warren Warrior

STR	CON	AGI	PER	WIS	PSI
13	13	10	9	6	1
13	9	3			
HP 13	IP 8	PP 3			
29	28	27	26	25	24
23	22	21	20		
10	11	12	14	15	16
17	18	19			
9	7	6	5	4	3
2	1				
-10	-9	-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1		
-11	-12	-13	-14	-15	-16
-17	-18	-19			

Backpack





- Earthquake
- Elemental Magic
- Fireball Explosion

KARTEN AUSTRÜSTEN UND DEFINITION DER SYMBOLE

Alle Karten können am *Körper* ausgerüstet oder am *Gürtel* oder im *Rucksack* getragen werden. Im Allgemeinen können die meisten Waffen und Zauber nur in den Händen oder vom *Gürtel* genutzt werden und sind mit *1 Hand* oder *2 Händen* gekennzeichnet. Rüstungen können nur in der passenden Zone verwendet werden (*Kopf, Arme, Torso, Beine, Füße* oder *Accessoire*). Andere Ausnahmen (z. B. Tränke oder Verteidigungszauber, die an der gesamten *Körper Zone* genutzt werden können) sind auf den jeweiligen Karten angegeben. Der *Rucksack* kann eine unbegrenzte Anzahl von Gegenständen aufnehmen, es gibt keine Abzüge oder Behinderungen für Gegenstände im *Rucksack*.

ANFORDERUNGEN DER AUSTRÜSTUNGSKARTEN



Jede Ausrüstungskarte zeigt entweder das Waffensymbol , das Psi-Symbol  oder das Rüstungssymbol  in der oberen linken Ecke. Diese Karten können nur genutzt oder ausgerüstet werden, wenn die entsprechenden Anforderungen der Karte erfüllt sind. Die Anforderungen sind erfüllt, wenn man die gleiche oder eine höhere Stufe im entsprechenden Attribut hat, als auf der Karte angegeben ist. Wenn die Anforderungen nicht erfüllt sind, kann die Karte nur am *Gürtel* oder im *Rucksack*, nicht aber am *Körper* oder in den Händen getragen und somit nicht verwendet werden. Darüber hinaus gibt es Tränke . Diese Karten haben keine Anforderungen, jeder Charakter kann sie benutzen und überall aufbewahren (am ganzen *Körper*, am *Gürtel* oder im *Rucksack*).

AUFBAU AUSTRÜSTUNGSKARTEN




1. Name der Karte
2. Verzauberter/Magischer Gegenstand
3. *Reichtweite* von Waffen und Zaubern (nur auf einigen Karten)
4. *Psi-Punkte* Kosten (nur auf einigen Karten)
5. Set-Name oder Waffenkategorie
6. Beschreibung
7. *Zone* in der die Karte ausgerüstet wird
8. *Aktions-Punkte* Kosten
9. Attribut-Anforderungen
10. Werte der Karte (Angriff, Verteidigung, Schaden, Boni, ...)
11. Gold-Wert (nichts, 1, 2 oder 3 Münzen)

BEISPIEL

Die folgende Karte hat eine Mindestanforderung von STR 6 und WIS 6. Die Karte kann also nur von Charakteren ausgerüstet werden, die einen Attributwert von 6 oder mehr in Stärke und Wissen haben.



RÜSTUNGSBELASTUNG


Rüstungen haben eine zusätzliche Anforderung: Stärke. Charaktere können nicht so viel Rüstung tragen, wie sie wollen, ohne einen Nachteil zu erleiden. Alle  *Rüstungsschutz*-Punkte der in der *Körper Zone* ausgerüsteten Rüstungen werden addiert und mit der Stärke (STR) des Charakters verglichen. Für jeden Punkt *Rüstungsschutz* über dem Stärke-Attribut, muss der Charakter einen Punkt von seinen *Initiative-Punkten* (IP) abziehen – zusätzlich zu den bestehenden Abzügen der Rüstungen. Dies gilt auch für beschädigte Rüstungen, aber Rüstungen im *Gürtel* oder im *Rucksack* werden bei dieser Berechnung vollständig ignoriert.

BEISPIEL

Der *Magier* (STR 5) hat drei Rüstungskarten angelegt: Eine *Strickjacke* (RS 2), *Strick-Schuhe* (RS 2) und eine *Strumpfhose* (RS 1). Alle Rüstungen können mit der aktuellen Stärke des Charakters getragen werden, wie auf den Karten angegeben. Sollte der Charakter nun zusätzlich eine *Polster-Haube* (RS 3) anziehen, muss der Spieler 3 Punkte von den *Initiative-Punkten* (IP) abziehen, bis sich die Stärke erhöht oder weniger Rüstung getragen wird.

ZUSÄTZLICHE KARTENEIGENSCHAFTEN


Viele der hier beschriebenen Karteneigenschaften finden sich auf mehreren Karten und können dort leicht unterschiedliche Bedeutungen haben (z.B. *Trefferpunkte* auf den Ausrüstungs- oder Monsterkarten). Einige der Eigenschaften müssen auf dem *Charakterbogen* eingetragen werden (*Trefferpunkte*, *Initiative-Punkte*, *Psi-Punkte*), andere sind als Bonusmarker vorhanden (z.B. Bonus auf Waffen, Zauber oder Psi-Widerstand).

 3W+2

Diese Waffe kann im Nahkampf eingesetzt werden. Auf Monsterkarten bedeutet dies ein Monster mit einem Nahkampfangriff. Der Gegner verteidigt sich mit seiner Verteidigung. Der Angriff wird in [Würfel + Bonus] angegeben, im Beispiel 3W+2.

 +1

Auf Rüstungskarten bezieht sich dies auf einen Nahkampfbonus. Der entsprechende Bonusmarker kann auf dem Charakterbogen platziert werden und gilt für alle Nahkampfangriffe. Mehrere Boni desselben Typs von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.


 2W+5

Diese Waffe kann im Fernkampf eingesetzt werden. Auf Monsterkarten bedeutet dies ein Monster mit

einem Fernkampfangriff. Der Gegner verteidigt sich mit seiner Verteidigung. Der Angriff wird in [Würfel + Bonus] angegeben, im Beispiel 2W+5.

 +5


Auf Rüstungskarten bezieht sich dies auf einen Fernkampfbonus. Der entsprechende Bonusmarker kann auf dem Charakterbogen platziert werden und gilt für alle Fernkampfangriffe. Mehrere Boni desselben Typs von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.

 4W+3

Dieser Zauber ist ein magischer Angriff. Auf Monsterkarten bedeutet dies ein Monster mit einem magischen Angriff. Der Gegner verteidigt sich mit seinem Psi-Widerstand. Der Angriff wird in [Würfel + Bonus] angegeben, im Beispiel 4W+3.

 +3

Auf Rüstungskarten bezieht sich dies auf einen Bonus für magische Angriffe. Der entsprechende Bonusmarker kann auf dem Charakterbogen platziert werden und gilt für alle magischen Angriffe. Mehrere Boni desselben Typs von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.

 2W+3

Dieser Gegenstand bietet eine eigene Verteidigung gegen Nah- und Fernkampf. Jedes Monster hat einen Verteidigungswert. Die Verteidigung wird in [Würfel + Bonus] angegeben, in diesem Beispiel 2W+3.

 +5

Auf Rüstungskarten bezieht sich dies auf einen Verteidigungsbonus. Der entsprechende Bonusmarker kann auf dem Charakterbogen platziert werden und gilt für alle Nah- oder Fernkampf-Verteidigungswürfe. Mehrere Boni desselben Typs von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.

 3W

Diese Ausrüstung bietet einen eigenen Psi-Widerstand gegen magische Angriffe. Jedes Monster hat einen Psi-Widerstand. Der Psi-Widerstand wird in [Würfel + Bonus] angegeben, in diesem Beispiel 3W.

 +1

Auf Rüstungskarten bezieht sich dies auf einen Psi-Widerstands-Bonus. Der entsprechende Bonusmarker kann auf dem Charakterbogen platziert werden und gilt für alle Psi-Widerstands-Würfe. Mehrere Boni desselben Typs von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.

 2

Monster, Waffen oder Zauber fügen bei erfolgreichem, unparierten Angriff die genannte Menge an Schaden zu. Der Schaden kann durch Rüstung verringert werden. Kritische Treffer können den angegebenen Schaden erhöhen (siehe *Kampf*).

Diese Ausrüstung bietet Schutz gegen feindlichen Schaden oder *Fallen*. Jeder Punkt *Rüstungsschutz* (RS) verhindert einen Punkt Schaden. Es kann jedoch immer nur **eine Rüstungs-Karte** gleichzeitig gegen einen Angriff oder eine *Falle* eingesetzt werden.



3

Wenn eine Rüstung gegen einen oder mehrere Punkte Schaden geschützt hat, wird der Gegenstand temporär beschädigt und ein *Beschädigt-Marker* darauf gelegt. Wird eine Rüstung mit höherem *Rüstungsschutz* gegen weniger Schaden eingesetzt, wird dennoch die gesamte Rüstung beschädigt. Nur der Rüstungsteil der Ausrüstung wird beschädigt, **andere Boni der Karte bleiben intakt** und können weiter verwendet werden. *Rüstungsschutz* ist auch auf den *Monster-Level-Karten* angegeben. Jeder Treffer gegen ein Monster muss mehr Schaden verursachen als der *Rüstungsschutz*, sonst wird der Schaden ignoriert. Die Rüstung eines Monsters wird nie beschädigt, sie gilt jedes Mal, wenn ein Monster Schaden erleidet!

Viele Rüstungen (das gilt auch für Monsterrüstungen) sind **gegen ein bestimmtes Element empfindlich** und schützen nicht gegen dieses Element. Die Rüstung wird in diesem Fall nie beschädigt, sie wird einfach ignoriert. Mögliche Empfindlichkeiten von Rüstungen sind *Feuer*, *Wasser*, *Erde* und *Luft* (wobei *Luft* gleichbedeutend mit *Blitz* ist). Manche Rüstungen haben keine Empfindlichkeit. Eine solche Rüstung kann gegen jeden Element-Schaden eingesetzt werden. Wenn der Schaden einer Waffe oder Zaubers Element-Schaden verursacht (kann mit Psi-Punkten optional sein), dann durchdringt der Schaden automatisch alle Rüstungen, die für dieses Element anfällig sind. Anfällige Rüstungen werden einfach ignoriert, aber nicht beschädigt.



Jeder Charakter hat *Initiative-Punkte* (abgeleitet von BEW und WAH). Waffen und Rüstungen können diese *Initiative-Punkte* senken oder erhöhen, angegeben auf den Ausrüstungskarten als [+Bonus] oder [-Malus], in diesem Beispiel -1. Der komplette Ausrüstungsmodifikator von mehreren Ausrüstungskarten kann aufsummiert in die entsprechende Zeile des *Charakterbogens* eingetragen werden.



-1

Jeder Charakter hat *Trefferpunkte* (abgeleitet von STR und KON). Einige Rüstungen können die *Trefferpunkte* erhöhen, was auf der Karte als [+Bonus] angegeben ist, in diesem Beispiel +1. Mehrere Boni von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden. Dieser Gesamtbonus kann auf dem *Charakterbogen* als Ausrüstungsbonus eingetragen werden. Beeinflusst sowohl die aktuellen als auch die maximalen *Trefferpunkte*.



+1

Trefferpunkte befinden sich auch auf den *Monster-Level-Karten*. Diese Menge an Schaden (ohne eventuellen Rüstungsschutzes) ist erforderlich, um das Monster zu besiegen.

Jeder Charakter hat *Psi-Punkte* (abgeleitet von WIS und PSI). Einige Rüstungen können die *Psi-Punkte* erhöhen, angegeben auf der Rüstung als [+Bonus], in diesem Beispiel +2. Mehrere Boni von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden. Dieser Gesamtbonus kann auf dem Charakterbogen als Ausrüstungsbonus eingetragen werden. Beeinflusst sowohl die aktuellen als auch die maximalen *Psi-Punkte*.



+2

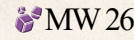
Durchdringungsschaden ignoriert jede Rüstung und trifft das Ziel direkt mit dem zugefügten Schaden. Rüstungen werden dabei nicht beschädigt.



Giftschaden kann von einigen Monstern, Waffen, Zaubern oder *Fallen* verursacht werden. In den meisten Fällen erhält das betroffene Ziel *Giftmarker*, solange der Schaden nicht durch eine Rüstung blockiert wird und somit eine Wunde entstanden ist.



Dieser Zauber oder Gegenstand nutzt einen *Mindestwurf* als Bedingung für eine erfolgreiche Anwendung. In diesem Beispiel ist der *Mindestwurf* mit [MW 26]. Es wird immer mit 2W gewürfelt, die zwei benötigten Attributstufen des Charakters werden addiert.



MW 26

Bei Rüstungskarten handelt es sich um einen *Mindestwurf*-Bonus. Der *Mindestwurf* wird dann um den angegebenen Wert gesenkt. Der entsprechende Bonusmarker kann auf dem *Charakterbogen* platziert werden und gilt für alle *Mindestwürfe*. Mehrere Boni von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden. Dies gilt nur für Zauber und Gegenstände, die *Mindestwürfe* nutzen, niemals für *Fallen* oder Szenariowürfe.



-5

Einige Ausrüstungskarten bieten einen zusätzlichen *Gürtel-Platz*. Lege den zusätzlichen Gegenstand entweder in die Nähe dieser Karte oder unter den *Gürtel-Bereich*. Sobald dieses Accessoire entfernt wird, wird ein darauf abgelegter Gegenstand automatisch in den *Rucksack* verschoben.



+1

Alle *Loot-Karten* haben einen Goldwert von 1, 2 oder 3 Goldmünzen oder keinen Wert (keine Goldmünze vorhanden). Jede Karte mit zumindest einer Goldmünze kann für den Kauf im Dimensionsladen verwendet werden.





Alle Waffen und die meisten Zauber müssen in einer oder beiden Händen gehalten werden. Das Symbol zeigt, ob 1 Hand oder 2 Hände genutzt werden müssen. Bei zweihändigen Gegenständen wird empfohlen, diese auf der *Charaktertafel* zwischen die rechte und linke Hand zu platzieren, um anzuzeigen, dass beide Hände belegt sind. Einhändige Waffen und Zauber können auch aus dem *Gürtel* genutzt werden, zweihändige Gegenstände müssen zuerst in beide Hände genommen werden.



Alle Rüstungen müssen beim Anlegen richtig platziert werden. Jede Rüstung ist einem bestimmten Bereich zugewiesen: *Kopf, Torso, Arme, Beine, Füße, Accessoire*. In jeder Zone kann nur ein Rüstungsteil verwendet werden. Accessoires können in einer der beiden verfügbaren Zonen getragen werden.



Einige Gegenstände können an jeder beliebigen Stelle des *Körpers* ausgerüstet um sie jederzeit einzusetzen (z.B. Tränke oder bestimmte Zauber).



Alle Waffen und Zaubersprüche haben eine Reichweite, in diesem Beispiel eine Reichweite von [5]. Diese gibt an, wie weit die Waffe oder der Zauber in angrenzenden Feldern (nicht diagonal!) reicht, ohne sich zu bewegen.

Monster haben auch eine Reichweite. Sie können ihren entsprechenden Angriff innerhalb dieser Reichweite nutzen, nachdem sie sich bewegt haben.



Jeder Zauber benötigt *Psi-Punkte*, in diesem Beispiel mit [2] angegeben. Diese Menge an *Psi-Punkten* werden dem Zauberer bei jedem Versuch abgezogen, unabhängig davon, ob der Zauberspruch gelingt oder nicht.

Einige Waffen oder Gegenstände verbrauchen *Psi-Punkte*, um Spezialaktionen auszulösen. Die *Psi-Punkt-Kosten* für Gegenstände werden nicht abgezogen, wenn der Gegenstand normal benutzt wird, sondern nur, wenn die Spezialaktion genutzt wird.



Alle Waffen, Zauber und die meisten Ausrüstungskarten wie Tränke verbrauchen Zeit, wenn sie eingesetzt werden. Dies wird in *Aktions-Punkten* (AP) rechts auf jeder Karte angegeben, in diesem Beispiel [16]. Sobald ein Charakter eine Karte nutzt, werden diese *Aktions-Punkte* vom Charakter auf der *Initiative-Tafel* abgezogen und die Aktion wird sofort ausgeführt.

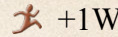
Bei Monstern geben die *Aktions-Punkte* an, wie weit sich das Monster maximal bewegen kann, bevor es angreift. *Monster-Level-Karten* zeigen neben den *Aktions-Punkten* auch einen Buchstaben (A-D), der angibt, welches Monster zuerst aktiviert wird.



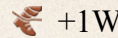
Monster-Modifikationen und *Fallen-Karten* geben an, wie viele zusätzliche XP die Gruppe erhält, sobald ein Monster besiegt oder eine *Falle* entschärft wurde, in diesem Beispiel [XP +1].



Monster-Modifikationen geben auch an, wie viele *Loot-Karten* zusätzlich zu der regulären *Loot-Karte* gezogen werden müssen, sobald das entsprechende Monster besiegt ist, in diesem Beispiel 1 zusätzliche *Loot-Karte*.



Auf Ausrüstungskarten bezieht sich dies auf einen Sprung-Bonus. Dieser Bonus wird zu allen Sprungproben addiert. Mehrere Boni von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.



Auf Ausrüstungskarten bezieht sich dies auf einen Bonus für Fallen. Der Bonus wird bei allen Fallen-Proben zur Vermeidung oder Entschärfung addiert. Mehrere Boni von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.



Auf Rüstungskarten bezieht sich dies auf einen Stärkebonus (nicht auf das Stärkeattribut). Bei der Berechnung der *Rüstungsbelastung* des Charakters addiere 4 zum tatsächlichen Stärkewert. Dies bedeutet, der Charakter kann mehr *Rüstungsschutz-Punkte* ohne Abzüge tragen. Mehrere Boni von verschiedenen Gegenständen können kombiniert werden.



Dieser verzauberte Gegenstand gilt als *Magischer Gegenstand*. Nur magische Waffen können gegen *Poltergeister* eingesetzt werden. Magische Rüstungen und Waffen können nicht gegen *Mumien* eingesetzt werden. Neben diesen beiden Monstern können verzauberte Ausrüstungsgegenstände für einige *Fallen* oder in besonderen Szenarien nützlich sein.



Der Gegenstand oder die Falle kann den *Immobilisiert-Status* verursachen. Monster oder Charaktere mit diesem Status können keine Bewegungsaktionen (*Laufen, Springen, Platztausch*) ausführen, bis der Status aufgehoben wurde (manchmal automatisch, manchmal nur durch bestimmte Aktionen).



Dieser Gegenstand kann den Status *Entwaffnet* zufügen. Derselbe Effekt kann auch durch andere Angriffe ausgelöst werden, z.B. Einfrieren des Ziels. Das Opfer würfelt bei allen Würfelwürfen (egal ob Angriff oder Verteidigung) 1 Würfel weniger. Der Effekt bleibt bestehen, bis das Ziel besiegt wird. Ein Ziel kann nur einmal *Entwaffnet* werden, selbst wenn verschiedene Gegenstände verwendet werden.

SPIEL-PHASEN

ÜBERSICHT DER PHASEN

Sobald alle Charaktere ausgerüstet und fertiggestellt sind, können die Helden in den Dungeon hinabsteigen. Das Spiel ist in Runden unterteilt. Jede Runde folgt dem gleichen Prinzip, die einzelnen Phasen werden auf den nächsten Seiten ausführlich erklärt. Viele Phasen können kurz sein oder sogar übersprungen werden, aber die *Aktions-Phase D* wird immer die längste Phase sein.

- A. Rundenmarker +1**
Bewege den Rundenmarker ein Feld nach oben.
- B. Neue Kaufkarten**
Fülle den Dimensionsladen auf 3 Karten auf (eine Karte vor jedem Loot-Stapel).
- C. Initiative-Wurf**
Jeder Spieler würfelt 2W, addiert die IP seines Charakters und legt seinen *Initiative-Marker* auf die *Initiative-Tafel*. *Patzer* beim Würfeln der Initiative bewegen den *Unheils-Marker* um +1 Feld nach unten auf der *Initiative-Tafel*.
- D. Aktionsphase**
Abhängig von der Anzahl der verfügbaren *Aktions-Punkte* können Charaktere nun eine beliebige Anzahl Aktionen ausführen (Laufen, Springen, Platztausch, Schätze suchen, Angriff, Zauber, Gegenstände nutzen, Reparieren, Dinge tauschen, Warten). Monster können ebenfalls aktiviert werden.
- E. Vergiftungen**
Jeder vergiftete Charakter würfelt KON+WIS+2W gegen MW 28+[2×ML].
- F. Spezialaktionen**
Spezialaktionen werden ausgeführt, z.B. *Mods*, *Zombies* vermehren sich, *Fallen* oder Szenarioaktionen werden ausgelöst.
- G. Unheils-Marker**
+1 Feld pro *Raumplatte* mit mindestens einem Charakter darauf, +1 Feld, wenn keine Tür geöffnet wurde. Die Effekte des *Unheils-Markers* werden sofort ausgespielt!
- H. Level Up**
Helden-Level-Bonus (in *Einzelszenarien*), Verteilung von *Gruppen-XP*, *Regeneration*, Neuberechnung von HP / IP / PP.
- I. Erwerb / Ablegen von Kaufkarten**
Kaufen oder weglegen einer beliebigen Anzahl von Karten.

PHASE A: RUNDENMARKER +1

Zu Beginn jeder Runde wird der Rundenmarker auf der *Initiative-Tafel* um ein Feld nach oben bewegt. Zu Beginn des Spiels bewegt sich der Marker von Feld 0 auf Feld 1. Die

Anzahl der Runden ist für *Einzelszenarien* wichtig, damit man weiß, wann die Helden automatisch ein *Level up* bekommen (am Ende von Runde 7, 13 und 18). In bestimmten Szenarien kann nach einer bestimmten Anzahl von Runden etwas passieren, ansonsten ist die Anzahl der Runden nur für die Anzeige der Spieldauer wichtig. Der *Rundenmarker* sollte **auf die Türseite gedreht** werden, sobald eine neue Tür geöffnet wurde, um die Spieler daran zu erinnern, dass dies bereits geschehen ist. Siehe *Phase G: Unheils-Marker* für weitere Informationen, warum das Öffnen von Türen wichtig ist.



PHASE B: KAUFKARTEN

In dieser Phase werden neue *Loot-Karten zur Verfügung gestellt*, um zu sehen, was man im Laden kaufen kann. Dieser Laden bietet immer bis zu **drei Loot-Karten** für die Charaktere zum Kauf an. Um das Erkunden von dunklen Dungeons zu erleichtern, besitzt jeder Charakter einen *magischen Dimensionsbeutel*. Dieser Beutel ist direkt mit einem Laden aus einer anderen Dimension verbunden, der ständig neue zufällige Waren anbietet (Dimensionsmagie ist ziemlich seltsam). Ziehe neue *Loot-Karten* bis zu einem Maximum von 3 Karten. Ziehe eine Karte von jedem *Loot-Deck* und lege sie vor das entsprechende Deck. Sind bereits Karten vorhanden, fülle nur die Plätze ohne Gegenstände auf. **Fallen oder Karten ohne Goldwert** bleiben mindestens bis *Phase I* an ihrem Platz und blockieren diesen. Es handelt sich um nutzlose Gegenstände oder der Laden hat in dieser Runde weniger Gegenstände zur Verfügung. **Keine der gezogenen Ereignisse oder Fallen werden aktiviert**, sie blockieren nur den Platz. Siehe *Phase I* für mehr Informationen zum Kauf oder Entfernen von Gegenständen.

PHASE C: INITIATIVE-WURF

Nun **würfeln alle Spieler 2W** (nur 1W, falls Charaktere negative *Treffer-* oder *Psi-Punkte* haben) und **addieren ihre Initiative-Punkte** (IP, abgeleiteter Wert auf dem *Charakterbogen* inklusive möglicher Ausrüstungsmodifikatoren). Dies ergibt die maximalen *Aktions-Punkte* (AP) für diese Runde. Jeder Spieler setzt seinen farbigen *Initiative-Marker* auf die passende Zahl der *Initiative-Tafel*. Hat ein Charakter mehr als 40 *Aktions-Punkte* erwürfelt, bleibt 40 das Maximum. Alle überschüssigen Punkte gehen verloren, die Figur kann in dieser Runde nicht mehr einsetzen.

In der ersten Runde des Spiels werden die Charaktere nun auf den Startpositionen der *Raumplatte* A-1 (Treppe) in der Reihenfolge der Initiative von 1 bis 6 (schnellster bis langsamster Charakter) aufgestellt. Manche Szenarien verzichten eventuell auf die Treppe und verwenden dann eine andere Aufstellung. Fällt ein Spieler **unmittelbar nach dem Würfeln unter 1 Aktions-Punkt**, wird der Charakter *Bewusstlos* und kann nicht handeln. Ein Charakter wird auch bewusstlos, wenn bei seiner Initiative ein *Patzer* gewürfelt wird - d.h. zwei Einsen bei zwei oder mehr Würfeln oder eine 1 bei einem Würfel. Bewusstlosigkeit wird später im Kapitel *Kampf* genauer erklärt.

BEISPIEL



Beispiel 1: Spieler 2 (grün) würfelt insgesamt 12 mit 2W und addiert die 7 *Initiative-Punkte* des Charakters, was 19 *Aktions-Punkte* ergibt. Der grüne *Initiative-Marker* wird auf Feld 19 der *Initiative-Tafel* gesetzt.

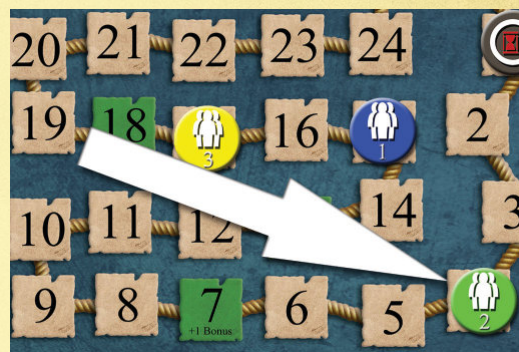
Beispiel 2: Spieler 5 (rot) würfelt zwei 1er mit 2W. Mit diesem *Initiative-Patzer* wird der Charakter automatisch bewusstlos und kann in dieser Runde nicht am Spiel teilnehmen. Der rote *Initiative-Marker* wird mit der Charakterfigur auf der *Raumplatte* ausgetauscht. Der Spieler kann in dieser Runde die Bewegung der Monster und die Monsterwürfel kontrollieren. Der *Unheils-Marker* wird um ein Feld nach unten auf Feld 40 der *Initiative-Tafel* verschoben.

Für jeden Charakter, der zu Beginn der Runde das Bewusstsein verliert, bewegt sich der *Unheils-Marker* **sofort um +1 Feld nach unten**. Dies gilt nicht für Spieler, die keine Initiative gewürfelt haben und sich letzte Runde entschieden haben, ihren Charakter bewusstlos zu lassen – der *Unheils-Marker* bewegt sich in diesem Fall nicht zusätzlich nach unten.

PHASE D: AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase ist immer der Spieler (oder das Monster) mit dem **höchsten Initiative-Marker** auf der *Initiative-Tafel* der aktive Spieler. Dieser Spieler bestimmt nun die nächste Aktion für seine Spielfigur. Mögliche Aktionen sind beliebige Bewegungsaktionen, Angriffe oder die Suche nach Schätzen, die im Kapitel *Aktions-Phase* näher erläutert werden. Jede Aktion kostet eine bestimmte Anzahl von *Aktions-Punkten*. Sobald die Aktion gestartet wird, verschiebt der Spieler den *Initiative-Marker* auf der *Initiative-Tafel* um die Anzahl der *Aktions-Punkte* nach unten, welche für die Aktion benötigt werden. Die gewählte **Aktion wird sofort ausgeführt** – die *Aktions-Punkte* sind die Erholungszeit und beschreiben, wie lange die Aktion dauert, bis der Charakter für die nächste Aktion bereit ist.

BEISPIEL



Der grüne Spieler hat 19 *Aktions-Punkte*. Ein Angriff mit der ausgerüsteten Waffe kostet 15 AP, also wird der grüne Marker von 19 auf 4 auf der *Initiative-Tafel* verschoben. Dann würfelt der Spieler sofort den Angriff gegen das Monster. Sobald die Angriffsaktion abgeschlossen ist, agiert der nächste Spieler (in diesem Fall gelb mit 17).

Nachdem die Aktion des letzten Spielers abgeschlossen ist, wird die *Initiative-Tafel* erneut überprüft, um festzustellen, wer am Zug ist. Dies kann derselbe Spieler sein oder jeder andere Spieler mit der momentan höchsten Position auf der *Initiative-Tafel*. Sollten mehrere Charaktere dasselbe Feld belegen, können die Spieler entscheiden, welcher der Charaktere zuerst agieren soll. Immer wenn ein Spieler am Zug ist, kann er eine beliebige Aktion ausführen, solange er noch *Aktions-Punkte* übrig hat. Die **letzte Aktion kann den Charakter auch auf negative Aktions-Punkte bringen** (egal wie hoch die Kosten sind), solange der Charakter vorher nicht auf 0 war (d.h. mindestens 1 AP übrig hat). Es gibt keine Nachteile, wenn die *Aktions-Punkte* negativ werden. Die einzige Ausnahme ist die *Laufen-Aktion*, die nur erlaubt ist, solange der Charakter noch *Aktions-Punkte* übrig hat.

BEISPIEL

Der grüne Spieler ist mit 4 AP an der Reihe, alle anderen Spieler waren bereits am Zug. Der Charakter greift erneut ein Monster an (mit einer Waffe, die 15 AP kostet), was erlaubt ist, da bei der letzten Aktion negative *Aktions-Punkte* erlaubt sind. Danach wird der grüne *Initiative-Marker* auf das graue Feld 0 gesetzt.

Die *Aktions-Punkte* müssen nicht verbraucht werden, der Spieler kann auch warten und *Aktions-Punkte* verfallen lassen. Es dürfen keine *Aktions-Punkte* angesammelt oder aufgespart werden, der aktive Spieler muss immer eine Aktion festlegen und ausführen.

Zusätzlich können *Monster-Marker* auf die *Initiative-Tafel* gelegt werden, um anzuzeigen, wann ein **Monster aktiviert wird**. Monster werden jedoch immer **nach einem Spieler mit der gleichen Anzahl von *Aktions-Punkten*** aktiviert. Ist ein Monster an der Reihe, bewegt es sich und greift direkt in einer Aktion an. Dies wird später im Kapitel *Monster-Aktivierung* genauer erklärt. Sollten mehrere Monster mit der gleichen Initiative zur Verfügung stehen, werden diese anhand der Initiative-Buchstaben auf den *Levelkarten* aktiviert. Gibt es mehrere Monster desselben Typs zur gleichen Zeit, beginnen die Monster, die näher an den Charakteren sind (Abstand der Felder zu einem Helden). Es kann auch vorkommen, dass ein Monster **nach seinem Initiative-Wert aufgedeckt** wird. In diesem Fall wird das Monster **sofort aktiviert**.

PHASE E: VERGIFTUNGEN

Einige Monster oder *Fallen* können die Charaktere vergiften. Die *Monster-* oder *Fallenkarte* gibt an, wie viele *Giftmarker* die Spielfigur erhält. Jeder *Giftmarker* wird einfach auf den *Charakterbogen* oder die *Monster-Level-Karte* gelegt. Wird ein Charakter mehrfach vergiftet, werden einfach alle neuen *Giftmarker* zu den bereits vorhandenen hinzugefügt.

Sobald Charaktere vergiftet sind, wird in dieser Phase geprüft, wie viele *Giftmarker* erhalten bleiben und wie viele *Trefferpunkte* die Charaktere verlieren. Dazu macht jeder vergiftete Charakter (auch bewusste Charaktere) eine Probe mit **KON+WIS+2W** gegen einen *Mindestwurf* von **28+[2×Monster Level]**.

Jeder Charakter, der den *Mindestwurf* erreicht oder **überschreitet**, kann einen seiner *Giftmarker* ablegen. Wird der *Mindestwurf* kritisch übertroffen (10 Punkte über dem *Mindestwurf*), verliert der Charakter **1 zusätzlichen *Giftmarker* pro kritischem Erfolg**. Im Falle eines **normalen Misserfolgs ändert sich nichts**. Bei kritischen Misserfolgen erhält der Charakter jedoch **1 zusätzlichen *Giftmarker*** – und für jeden weiteren kritischen Misserfolg oder Patzer weitere *Giftmarker*.

Danach werden die *Giftmarker* jedes Charakters gezählt und die **Anzahl der *Giftmarker* von den *Trefferpunkten*** des Charakters **abgezogen**. Gift kann, abgesehen von der obigen Probe auf den *Mindestwurf*, nur mit Gegengift-Tränken oder Entgiftungs-Zaubern geheilt werden.

BEISPIEL

Der *Abenteurer* (CON 9, WIS 8) hat durch mehrere Monsterangriffe 3 *Giftmarker* angesammelt. Da die Monster noch Stufe 1 sind, würfelt er 2W gegen einen MW von 30 und erreicht eine 29 (9+8+kombiniertes Würfelerggebnis von 12). Das bedeutet, der Charakter behält die 3 *Giftmarker* und verliert 3 *Trefferpunkte*.

Auch Monster können vergiftet werden. Sie verlieren in dieser Phase einen *Trefferpunkt* pro *Giftmarker*, Proben werden nicht durchgeführt.

PHASE F: SPEZIALAKTIONEN

Falls nötig, werden in dieser Phase alle Spezialaktionen ausgelöst. Dies ist der Fall, wenn bestimmte *Monster-Modifikatoren* im Spiel sind (z. B. der *Nekromant*) oder sich *Zombies* im Spiel befinden. Dies kann die Aktivierung von *Fallen* oder anderen Szenario-relevanten Aktionen einschließen. Alle Spezialaktionen werden immer in der Reihenfolge *Monster-Modifikatoren*, *Fallen*, *Zombies*, *weitere Aktionen* ausgeführt. Alle Spezialaktionen werden entweder auf *Monster-* oder *Fallenkarten* oder in der Szenariobeschreibung erklärt.

PHASE G: UNHEILS-MARKER

In dieser Phase wird der *Unheils-Marker* um mindestens ein Feld nach unten bewegt. Der *Unheils-Marker* kann ein *Monster-Level-Up* oder eine *Extra-Aktivierung der Monster* auslösen. Die Spieler können durch ihre Aktionen beeinflussen, wie schnell oder langsam sich der *Unheils-Marker* bewegt:

- Der *Unheils-Marker* bewegt sich für jede *Raumplatte* mit mindestens einem Charakter darauf um 1 Feld nach unten. Das bedeutet, dass sich der *Unheils-Marker* je nach Spielerzahl um 1-6 Felder bewegen kann. Der Zähler bewegt sich immer um mindestens 1 Feld (wenn sich alle Figuren auf derselben Platte befinden). Auch in größeren Räumen (d.h. Räumen, die aus mehreren *Raumplatten* bestehen) zählt jede *Raumplatte* separat und wird nicht als ein *Groß-Raum* gezählt.
- Wurde keine neue *Raumplatte* durch das Öffnen einer Tür aufgedeckt, bewegt sich der *Unheils-Marker* um 1 zusätzliches Feld nach unten (nutze den *Runden-Marker* als Erinnerung). Durch *Fallen* oder ähnliche Events aufgedeckte *Raumplatten* zählen nicht. Mehrere Räume durch das Öffnen mehrerer Türen in der gleichen Runde aufdecken bringt ebenso keinen Bonus, der Marker rückt entweder 0 oder 1 Feld nach unten. Aufgedeckte *Raumplatten* können nicht für später "gespeichert" werden.

BEISPIEL



Den Spielern ist es in der ersten Runde gelungen, eine Tür zu öffnen und all Figuren auf derselben Raumplatte zu platzieren. Der Unheils-Marker bewegt sich nur ein Feld nach unten auf 40.

Die Auswirkungen des Unheils-Markers werden sofort ausgelöst, sobald sich der Marker auf ein entsprechendes Feld bewegt oder dieses überquert:

- **+1 Extra-Aktivierung** (enthält Monster auffüllen):
 - Zuerst werden die Monster auf $[\text{Spieleranzahl}] \div 2$ (aufgerundet) aufgefüllt: Für jedes fehlende Monster unterhalb dieser Zahl nicht auf dem Spielbrett, wird ein zusätzliches Monster vom Monsterstapel gezogen (inklusive Modifikationen) und dieses vor die Treppe gestellt (oder den gültigen Eingang, je nach Szenario). Sobald es aktiviert wird, bewegt es sich durch den Eingang in den Dungeon. Im Falle der Treppe auf A-1 gibt es 3 mögliche Eingangsfelder und das Monster wählt das Feld, das näher an einem Charakter liegt. Sollten alle Eingangsfelder aus irgendeinem Grund blockiert sein, starten die neuen Monster so nahe wie möglich am Eingang.
 - Nachdem die Monster aufgefüllt worden sind, werden alle Monster in der Reihenfolge ihrer Initiative aktiviert. Alle Monster auf dem Spielbrett werden wie in einer normalen Runde bewegt, aber die Charaktere können sich nicht bewegen oder angreifen. Es ist jedoch möglich, sich gegen die Angriffe der Monster zu verteidigen.
- **+1 Level** (Monsters):
 - Alle Monster erhalten das nächsthöhere *Monster-Level*, wie im späteren Kapitel *Level Up* beschrieben. Der Unheils-Marker wird dann wieder auf das Startfeld des Unheils-Markers gelegt (der rote Monsterkopf zählt nicht als Feld).
 - In Kampagnen-Szenarien gilt dies eventuell nur für das erste Level up, alle folgenden Leveländerungen werden für dieses Szenario ignoriert.

Bewegt sich der Unheils-Marker innerhalb einer Runde über mehrere Extra-Aktivierungen, werden alle Aktivierungen nacheinander gemäß den normalen Regeln gespielt. Wenn der Unheils-Marker das Feld 30 erreicht, wird er direkt auf den roten Monsterkopf gesetzt. Das bedeutet, der Unheils-Marker bewegt sich kontinuierlich im Kreis.

BEISPIEL



Beispiel 1: Die 5 Charaktere haben sich direkt vor Rundenende in eine ungünstige Position gebracht und sich auf 3 Raumplatten verteilt. Da sie auch nur Monster angegriffen und keine Tür geöffnet haben, wandert der Unheils-Marker um 4 Felder von 36 auf 32 nach unten. Es befinden sich noch zwei Monster auf dem Spielbrett, was bedeutet, dass ein zusätzliches Monster am Eingang erscheint. Danach bewegen sich alle Monster aufgrund der zusätzlichen Aktion gemäß ihren Regeln und greifen die Charaktere sofort an.



Beispiel 2: Die Charaktere haben es auch in der nächsten Runde nicht geschafft, eine Tür zu öffnen und sind auf 2 Raumplatten aufgeteilt. Daher wandert der Unheils-Marker von Feld 32 direkt 3 Felder auf Feld 40 (der rote Monsterkopf wird nicht mitgezählt).



PHASE H: LEVEL UP

In der *Level-Up-Phase* können Charaktere ihre Attribute mit Hilfe von Erfahrungspunkten erhöhen und die *Trefferpunkte* (TP), *Initiative-Punkte* (IP) und *Psi-Punkte* (PP) neu berechnen. Sollte der Charakter nun mehr *Trefferpunkte* oder *Psi-Punkte* haben, erhöhen sich sowohl der maximale als auch der aktuelle Wert entsprechend. Außerdem können die Charaktere **einen Bonus wählen**, sobald eine Runde mit einem höheren Helden-Level erreicht wird (gilt nur im *Einzelszenario-Modus*, nicht in *Kampagnen*). Mehr Informationen dazu folgen im Kapitel *Level Up*.

Wurde der Bonus *Regeneration* von einem Charakter gewählt, können nun **1 TP** und **1 PP regeneriert** werden.

Falls ein Charakter **bewusstlos** ist, erlangt dieser nun **3 Punkte zurück**, die frei auf die *Trefferpunkte* und *Psi-Punkte* verteilt werden können. Der Spieler kann nun entscheiden, ob der Charakter aufwacht und in der nächsten Runde die Initiative würfelt, oder ob der Charakter einfach bewusstlos bleibt.

PHASE I: ERWERB/ABLEGEN VON KAUFKARTEN

Nur in dieser Phase können Spieler die **aufgedeckten Kaufkarten erwerben**, sofern sie genug Gold zum Tauschen haben. Der Dimensionsladen verlangt den Gegenwert eines Gegenstandes, bevor ein anderer aus dem Beutel genommen werden kann. Gold wird direkt getauscht: Eine *Loot-Karte* mit 1 Goldmünze kann eine andere Karte im Wert von 1 Gold kaufen, eine Karte mit 3 Gold kann eine andere Karte mit gleichem Wert oder 3 verschiedene Karten im Wert von je 1 Gold kaufen. Gibt es keine passenden Karten im Laden, gibt es kein Wechselgold für überbezahlte Ausrüstung!

Möchte kein Spieler ausliegende Karten kaufen, können beliebig viele Karten einfach auf den Ablagestapel gelegt werden, um Plätze freizumachen. **Fallenkarten blockieren jedoch einen Ladenplatz**, bis sie gekauft werden. Zahlen die Spieler das Gold für die *Falle* nicht, blockiert sie dieses Feld so lange, bis bezahlt wurde. Nach der Bezahlung werden die *Falle* und alle Gegenstände, mit denen bezahlt wurde, auf den Ablagestapel gelegt. Für diese *Fallen* gibt es keine XP. Karten **ohne Goldwert** werden einfach auf den Ablagestapel gelegt.

Spiele können gemeinsam Kaufkarten erwerben und Gold für einen wertvolleren Gegenstand zusammenlegen. Die Gegenstände, die zum Tauschen verwendet werden, können von jedem Teil der *Charaktertafel* genommen werden, einschließlich *Gürtel* oder *Rucksack*. So können die Spieler Karten aus dem *Rucksack* verkaufen und den gekauften Gegenstand an einem anderen Ort ausrüsten. Sobald der Gegenstand erworben wurde, kann er direkt an einen **beliebigen Charakter** übergeben werden (wenn dies direkt nach dem Kauf geschieht). **Bewusstlose Charaktere** können zwar Gold beisteuern, aber keine Gegenstände erhalten.

Hinweis: Beschädigte Gegenstände sind beim Verkauf im Dimensionsladen **1 Goldmünze weniger** wert, bis sie repariert sind.

BEISPIEL

Ein *Hypnose-Hut* (2 Gold), ein *Dolch* (1 Gold) und eine *Baumstamm-Falle* (2 Gold) liegen im Laden aus. Ein Spieler legt 3 Gold durch einen noch nicht nutzbaren Gegenstand ab und legt die *Falle* auf den Ablagestapel, wodurch 1 Gold verbleibt. Der *Magier* trägt einen beschädigten *Magier-Hut* (ursprünglich 2 Gold wert). Da der *Hypnose-Hut* besser zu sein scheint, verkauft er den *Magier-Hut* für 1 Gold, was für den Kauf des *Hypnose-Hutes* ausreicht. Der *Magier* rüstet den neuen Hut aus und legt den zuvor ausgerüsteten *Magier-Hut* auf den Ablagestapel. Keiner der Spieler möchte den *Dolch* kaufen, also wird dieser einfach auf den Ablagestapel gelegt.

OPTIONALE REGEL

In *Phase I* müssen *Fallenkarten* entfernt werden. Dazu haben die Spieler drei Möglichkeiten, beliebig viele *Fallen* aus dem Laden zu entfernen:

1. Kaufe die *Fallenkarte* wie üblich für Gold.
2. Bewege den *Unheils-Marker* ein Feld nach unten, um eine *Fallenkarte* zu entfernen (dies kann zusätzliche *Monsteraktivierungen* auslösen, siehe *Phase G*).
3. Aktiviere die *Fallenkarte* sofort für einen beliebigen Charakter (kann entschärft/umgangen werden, ergibt XP und Gold wie üblich).



AKTIONSPHASE

Das folgende Kapitel beschreibt alle möglichen Aktionen, die ein Charakter während der *Aktions-Phase (Phase D)* durchführen kann und wie viele *Aktions-Punkte (AP)* diese den Charakter kosten. Die Kosten für die *Aktions-Punkte* sind auf jeder Karte angegeben und die übrigen *Aktions-Punkte* für jeden Charakter auf der *Initiative-Tafel* sichtbar. **Zur Erinnerung:** Die letzte Aktion kann beliebig hoch sein, negative *Aktions-Punkte* sind erlaubt.

LAUFEN (1 AP PRO FELD)

Laufen ist die zentrale *Bewegungsaktion*. Für jedes Feld, den sich ein Charakter bewegt, wird 1 *Aktions-Punkt* benötigt. Der Charakter kann sich jedoch nur auf Feldern frei bewegen, die nicht besetzt sind (siehe *Besetzte Felder* weiter unten). *Diagonale* Bewegung (über Ecken) ist nicht erlaubt, Bewegung ist nur auf **direkt angrenzende Felder** möglich (auch *orthogonal* genannt). Für eine diagonale Bewegung werden 2 *Aktions-Punkte* und ein Weg über benachbarte Felder zum Zielfeld benötigt.

Von **Monstern besetzte Felder** können nicht betreten oder passiert werden, das Monster blockiert das Feld durch seine Anwesenheit. Umgekehrt gilt dies auch für Monster – sie können niemals eine Charakterfigur passieren. Felder, die von **anderen Charakteren** blockiert werden, dürfen überquert werden, aber nach einer abgeschlossenen Aktion dürfen niemals zwei Charaktere auf demselben Feld stehen. Das Überqueren einer anderen Charakterfigur wird wie ein normales Feld gezählt.

Eine *Laufen*-Aktion wird immer in einer zusammenhängenden Aktion ausgeführt. Das bedeutet, ein Charakter kann sich über eine beliebige Anzahl von Feldern bewegen und addiert alle Felder, um die *Aktions-Punkte* für diese *Laufen*-Aktion zu erhalten. Sobald der Charakter anhält, um später andere Aktionen durchzuführen (z.B. eine Tür zu öffnen oder anzugreifen), endet die aktuelle *Laufen*-Aktion und die *Aktions-Punkte* werden auf der *Initiative-Tafel* abgezogen. Eine *Laufen*-Aktion kann beliebig weit sein, solange der Charakter über *Aktions-Punkte* verfügt.

Ausnahme: Der Charakter kann mit einer *Laufen*-Aktion niemals negative *Aktions-Punkte* erreichen. *Laufen* ist nur möglich, solange der Charakter positive *Aktions-Punkte* hat.

Besetzte Felder

Felder gelten als besetzt und unzugänglich, wenn sich ein Monster oder ein anderer Charakter **auf dem Feld befindet**. *Löcher* (inklusive durch *Fallen* verursachte *Löcher*) oder andere **rot umrandete Felder** wie Brunnen oder Fässer

können ebenfalls nicht betreten, sondern nur übersprungen werden.

Felder mit *roter Umrandung*, Charakteren oder Monstern **blockieren nicht die Sichtlinie**, Waffen mit hoher Reichweite können normal genutzt werden (ausführlich erklärt im Kapitel *Kampf*). Sie **verhindern auch keine Flächeneffekte** oder *Fallen*. Alle anderen Felder, auch wenn sie durch Möbel wie Tische, Stühle oder andere Objekte verdeckt sind, gelten als normales Feld. Von einer *Wand* vollständig blockierte Felder können nicht betreten werden, aber bedeckt die *Wand* nur einen Teil des Feldes, kann es normal genutzt werden. Falls unklar, kann jedes Feld ohne *rote Umrandung* genutzt werden.

BEISPIEL



Beispiel 1: Die Jägerin ignoriert die Monster und will direkt zur Schatztruhe gehen. Da alle anderen Wege durch Monster oder *Löcher* versperrt sind, bewegt sie sich auf dem gelb markierten Weg. Dies kostet 7 *Aktions-Punkte*, um auf das Feld mit der Schatztruhe zu gelangen. Nun wird wieder geprüft, welcher Spieler der nächste ist.

Beispiel 2: Die Jägerin hat nur noch 5 *Aktions-Punkte*. Die 7 Felder entfernte Schatztruhe ist für sie in dieser Runde mit einer normalen *Laufen*-Aktion nicht zu erreichen.

SPRINGEN (5 AP)

Springen ist eine weitere *Bewegungsaktion*. Jeder Charakter kann **Felder springend überqueren**, die ein *Loch* oder eine *rote Umrandung* zeigen. Man kann auch über andere Charaktere springen oder einen Sprung über mehrere Felder zur nächsten *Raumplatte* machen, aber ähnlich einer *Laufen*-Aktion kann man **nie über ein Feld mit einem Monster springen**. Neben einem Monsterfeld vorbei springen ist erlaubt. Eine *Springen*-Aktion ist nur zu Feldern erlaubt, auf die eine

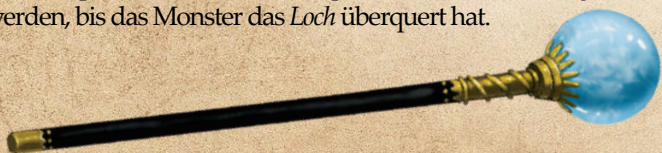
Sichtlinie besteht und zu wenn ein Weg über angrenzende Felder ohne Monster möglich ist (inklusive *Löcher*).

Springen kann immer mit **anderen Bewegungsaktionen kombiniert** werden. Der Sprung selbst und die gesamte Bewegungsaktion sind **immer erfolgreich**, aber der Charakter kann beim Sprung verletzt werden. Wenn ein Charakter springen will, bewegt er sich direkt auf das Feld, von dem aus er springen will, und gibt die entsprechende Anzahl von *Aktions-Punkten* aus. Für die Felder, die übersprungen werden sollen, werden **5 Aktions-Punkte** addiert, egal wie weit der Sprung ist. Weitere *Aktions-Punkte* werden nach den normalen *Laufen-Regeln* addiert, falls der Charakter sich nach dem Sprung weiterbewegen möchte. Durch eine *Springen*-Aktion kann der Charakter auch negative *Aktions-Punkte* erreichen, aber er darf sich nach dem Sprung nicht weiterbewegen, wenn er keine *Aktions-Punkte* mehr zur Verfügung hat. Es ist auch möglich, mehrere Sprung- und *Bewegungsaktionen* zu kombinieren.

Sobald der Charakter die gesamte Bewegung inklusive aller Sprünge ausgeführt hat, würfelt der Spieler für jeden Sprung eine Probe mit **STR+BEW+2W**. Je nachdem, wie weit die Figur springen will, wird der *Mindestwurf* schwieriger: Addiere **10 Punkte für jedes Feld** einschließlich des Zielfeldes, aber ohne das Startfeld. 2 Felder ergeben z.B. einen *Mindestwurf* von 20, 4 Felder ergeben einen *Mindestwurf* von 40. Um zu sehen, ob der Charakter in der Lage ist, ohne Schaden zu nehmen über das Hindernis zu springen, würfelt der Spieler 2W und addiert die Charakterattribute STR und BEW. Ist das Ergebnis gleich oder höher dem *Mindestwurf*, wurde der Sprung wie vorgesehen ausgeführt.

Immer wenn ein Charakter die **Springen-Probe nicht besteht**, erleidet er **Fallschaden**. Bei einem einfachen Fehlschlag erhält der Charakter 1 Schadenspunkt für jedes übersprungene Feld. Angelegte Rüstungen werden bei dieser Art von Schaden immer ignoriert. Für jeden kritischen Fehlschlag (10 Punkte unter dem *Mindestwurf*) oder *Patzer* (zwei Einsen gewürfelt) wird der **Schaden multipliziert**. Ein zu riskanter Sprung kann den Charakter also eine Menge *Trefferpunkte* kosten.

Achtung: Das Ziel des Sprungs muss ein freies Feld sein, sonst kann die Aktion nicht ausgeführt werden. Wenn das Ziel ein anderer Charakter ist, aber neben diesem ein Feld frei ist, kann ein weiterer *Aktions-Punkt* ausgegeben werden, um sich direkt nach dem Sprung auf das freie Feld zu bewegen. Dies ist nur möglich, wenn der springende Charakter nach dem Sprung noch mindestens 1 *Aktions-Punkt* übrig hat. Ist nach dem Sprung kein Feld mehr frei, muss der voranschreitende Charakter erst zur Seite gehen oder durch das Besiegen von Monstern Platz schaffen. Befindet sich ein Monster auf dem Zielfeld (z.B. direkt angrenzend an ein *Loch*), **muss das Monster zunächst** mit Fernkampfswaffen oder Zaubersprüchen **besiegt** oder gewartet werden, bis das Monster das *Loch* überquert hat.



BEISPIEL



Beispiel 1: Die *Jägerin* (STR 7, BEW 10, 19 AP) will immer noch direkt zum Schatz gehen, aber ein anderes Monster versperrt den Weg. Deshalb muss sie über das *Loch* springen. Sie gibt 1 AP aus, um an den Rand des *Lochs* zu gelangen (kurzer gelber Pfeil, die Aktion wird dadurch nicht unterbrochen), 5 AP für die Sprungprobe von 2 Feldern und dann noch einmal 2 AP für den restlichen Weg zum Schatz. Dann würfelt die *Jägerin* die Sprungprobe gegen einen **Mindestwurf von 20**, weil sie über 2 Felder springen musste: $STR+BEW+2W=7+10+6+8=31$. Sie ist ohne Probleme über das *Loch* gesprungen, musste dafür aber **8 Aktions-Punkte** aufwenden.

Beispiel 2: Der *Magier* (STR 4, BEW 7) will nun auch der *Jägerin* über das *Loch* folgen. Leider hat ein anderes Monster den Weg versperrt, so dass der *Magier* nun 3 Felder weit springen muss (**Mindestwurf gegen 30**). Er gibt 9 *Aktions-Punkte* aus (2 für das *Loch*, 5 für den Sprung und 2 um hinter die *Jägerin* zu kommen) und würfelt dann $STR+BEW+2W$ mit zwei Einsen ($4+7+1+1=13$)! Das bedeutet, dass der *Magier* mit seinem Ergebnis von 13 bereits einen *kritischen Fehlschlag* hat, der durch den *Patzer* um eine weitere Kategorie gesenkt wird. Der *Magier* verliert also $3 \times 3 = 9$ *Trefferpunkte* auf einmal – aber immerhin hat er das anvisierte Zielfeld erreicht.

Beispiel 3: Die *Jägerin* ist bereits über das *Loch* gesprungen, ist aber nun von Monstern umgeben. Der *Magier* kann ihr nicht über das *Loch* folgen, da es **kein freies Feld** mehr gibt. Damit der *Magier* das *Loch* überqueren kann, muss zuerst ein Monster besiegt werden. Wahrscheinlich ist es aber einfacher, eines der Monster zu besiegen, die im Weg stehen, und sich normal zur *Jägerin* zu bewegen.

PLATZ TAUSCHEN (5 AP)

Platz tauschen gilt auch als *Bewegungsaktion*. Es ist möglich, für 5 AP den Platz mit einem anderen Charakter zu tauschen, wenn **beide Charaktere angrenzend** zueinander stehen oder wenn es ein freies Feld innerhalb Reichweite 1 des zu tauschenden Charakters gibt. Es ist auch möglich, dies mit einer **Laufen- oder Springen-Aktion zu kombinieren**, was erlaubt, sich neben die Figur zu bewegen und mit ihr in einer einzigen Aktion den Platz zu tauschen. Der *Platz-Tausch* ist nur möglich, wenn der bewegte Charakter mit der Aktion einverstanden ist.

RAUM AUFDECKEN (0 AP)

Durch eine beliebige *Bewegungsaktion* (*Laufen*, *Springen* oder *Platz-Tausch*) kann ein Charakter auch eine noch verschlossene Tür erreichen. Das Öffnen einer geschlossenen Tür geschieht nicht automatisch, ein Spieler muss sich **aktiv dafür entscheiden, eine Raumplatte aufzudecken**. An einer Tür vorbei zu gehen oder auf einem angrenzenden Feld stehen zu bleiben, deckt keinen Raum auf, solange der Spieler dies nicht wünscht.

Beschließt der Spieler, eine neue Raumplatte aufzudecken, bleibt der Charakter an der Tür stehen und führt die Schritte im Kapitel *Exploration* durch. Das Aufdecken des Raumes selbst **kostet keine Aktions-Punkte**, aber **unterbricht jede Bewegungsaktion**. Es kann passieren, dass der aktuelle Charakter nicht mehr an oberster Stelle der *Initiative-Tafel* steht. Ein Charakter, der bereits an einer Tür steht, kann diese ohne *Aktions-Punkte*-Kosten öffnen und dann die nächste Aktion nach dem Aufdecken des Raumes bestimmen (falls der Charakter noch an erster Stelle steht).

Achtung: Bleibt ein Charakter vor einer Tür stehen und öffnet diese nicht, kann kein anderer Spieler die Tür öffnen. Daher ist dies nur zu empfehlen, wenn entweder diese Runde keine weiteren Türen geöffnet werden müssen, der Charakter in der nächsten Runde schnell genug ist oder der Charakter später diese Runde noch handeln kann. Die einzige Möglichkeit, an diesem Charakter vorbei zur Tür zu gelangen, ist die Aktion *Platz tauschen*.

NACH SCHÄTZEN SUCHEN (1 AP ODER 5 AP)

Immer wenn ein Charakter auf einem Feld mit einem *Loot-Marker* steht, kann er dort nach Schätzen suchen. Diese Aktion kostet **1 Aktions-Punkt, um eine Loot-Karte zu ziehen**. Der Spieler zieht eine beliebige *Loot-Karte* von den 3 *Loot-Stapeln* und befolgt die Anweisungen auf der Karte (*Loot-Karten* können Waffen, Zauber, Rüstungen und Tränke, aber auch Ereignisse in Form von *Fallen* oder *Geheimtüren* enthalten).

Möchte der Spieler vorsichtiger suchen, darf er **zwei Loot-Karten für 5 Aktions-Punkte ziehen**. Allerdings **muss** er eine der Karten auf den *Ablagestapel* legen. Diese Karte ist für dieses Szenario verloren.

In beiden Fällen wird der *Loot-Marker* vom Feld entfernt.

GEGENSTÄNDE ZUWERFEN (0 - 10 AP)

Das Zuwerfen von Gegenständen wie Waffen, Zaubern, Tränken und Rüstungen an andere Charaktere ist nur möglich, wenn der Charakter am Zug ist. Je nach Ablageort der Karte kostet dies den Charakter unterschiedlich viele *Aktions-Punkte* (Gegenstand am *Körper*: 0 AP, *Gürtel*: 4 AP, *Rucksack*: 10 AP). Das Zuwerfen von Gegenständen ist nur möglich, wenn sich beide Charaktere auf derselben oder einer angrenzenden *Raumplatte* befinden, sofern es eine direkte Verbindung (Tür oder *Geheimtür*) zur nächsten *Raumplatte* gibt. Es spielt keine Rolle, wie weit der andere Charakter entfernt ist, es gibt keine *Reichweiten-* oder *Sichtlinien*-Begrenzung.

OPTIONALE REGEL

Um das Spiel realistischer zu gestalten und schwieriger zu machen, ist das Werfen von Gegenständen zu anderen Charakteren nur erlaubt, wenn eine *Sichtlinie* zum Ziel auf derselben oder einer benachbarten *Raumplatte* besteht.

Achtung: Wird ein Gegenstand zu anderen Charakteren geworfen und der aufnehmende Charakter hat bereits einen Gegenstand an diesem Platz ausgerüstet, kann der ersetzte Gegenstand nicht direkt zu anderen Charakteren geworfen werden. Es ist nur erlaubt, diesen Gegenstand **in eine andere Zone** am *Körper* (wenn möglich), in den *Gürtel* oder den *Rucksack* des aufnehmenden Charakters zu legen. Karten in den *Gürtel* oder den *Rucksack* zu verschieben ist immer ohne Kosten möglich. Es darf jedoch nur der ersetzte Gegenstand bewegt werden. Andere Gegenstände können nur verschoben oder zu anderen Charakteren geworfen werden, wenn der Charakter wieder am Zug ist.

ANGRIFF / GEGENSTÄNDE NUTZEN (AP AUF KARTE)

Sobald ein Charakter in Kampfreichweite ist (abhängig von verwendeter Waffe oder Zauber), kann er ein Monster angreifen. Wie Angriff und Verteidigung funktionieren, wird im Kapitel *Kampf* genauer beschrieben. Jeder Angriff kostet eine bestimmte Anzahl von *Aktions-Punkten* (normalerweise zwischen 5 und 25 AP).

Waffen, Zauber und Tränke können auch **direkt aus dem Gürtel** verwendet werden, sofern die Karte *einhändig* genutzt werden kann. In diesem Fall werden die *Aktions-Punkte* des *Gürtels* direkt zu den *Aktions-Punkten* der Karte addiert (4 AP). Gegenstände im *Rucksack* können **nicht direkt verwendet** werden, sondern müssen erst für 10 *Aktions-Punkte* aus dem *Rucksack* genommen und am *Körper* oder *Gürtel* ausgerüstet oder anderen Charakteren zugeworfen werden. *Defensive* Ausrüstung kann nur genutzt werden, wenn sie am *Körper* getragen wird, nicht im *Gürtel* oder *Rucksack*.

AUSRÜSTUNG REPARIEREN (AP AUF KARTE)

Im Kampf kann es passieren, dass Rüstungen oder sogar Waffen und Zauber beschädigt werden. Um Ausrüstung zu reparieren, müssen die auf der Karte angegebenen *Aktions-Punkte* ausgegeben werden, analog zum normalen Gebrauch des Gegenstandes.

Besonderheit bei Rüstungen: Es ist möglich, ein **ganzes Rüstungsset gleichzeitig** zu reparieren, indem man die höchsten *Aktions-Punkte* aller beteiligten und beschädigten Set-Teile ausgibt. Es können jedoch nur die ausgerüsteten Teile am *Körper* oder im *Gürtel* repariert werden. Rüstungsteile im *Rucksack* müssen separat repariert werden, auch wenn sie Teil eines Sets sind.

FREMDE AUSRÜSTUNG NEHMEN, NUTZEN ODER REPARIEREN (5 AP)

Befindet sich ein dringend benötigter Gegenstand bei einem handlungsunfähigen Charakter, kann der Gegenstand auch von diesem Charakter genommen werden. Dazu muss der aktive Charakter in Reichweite 1 des anderen Charakters auf ein angrenzendes Feld gelangen. Es kostet **5 *Aktions-Punkte*, einen Gegenstand von diesem Charakter zu nehmen**, unabhängig vom Ort (*Körper*, *Gürtel* oder *Rucksack*). Allerdings muss der andere Charakter der Aktion zustimmen.

Ausnahme: Ist ein Charakter bewusstlos, kann er sich nicht gegen die Entnahme von Gegenständen wehren, sollte aber zumindest in den Entscheidungsprozess einbezogen werden.

Ein von einem anderen Charakter übernommener Gegenstand kann auch **direkt in der gleichen Aktion verwendet** werden, selbst wenn sich der Gegenstand im *Rucksack* eines anderen Charakters befindet (z.B. um einem Charakter in Reichweite 1 einen Trank einzufüllen, den Trank selbst zu trinken oder eine Waffe zu nutzen). Die notwendigen *Aktions-Punkte* des verwendeten Gegenstandes werden dann zu den 5 *Aktions-Punkten* addiert.

Ist der Gegenstand danach noch verfügbar (wie bei Waffen oder Zaubern), muss er in der **Hand des letzten nutzenden Charakters** ausgerüstet werden. Verbrauchte Tränke werden einfach abgeworfen.

Wird ein Ausrüstungsgegenstand oder Rüstungsset eines anderen Charakters repariert, werden 5 *Aktions-Punkte* zu den Reparaturkosten addiert, aber der Gegenstand bleibt beim ursprünglichen Besitzer. Auch wenn von einem anderen Charakter durchgeführt, können Gegenstände im *Rucksack* nur separat repariert werden oder müssen erst aus dem *Rucksack* geholt werden.

CHARAKTERE TRAGEN (2 - 10 AP)

Bewusstlose Charaktere können sich nicht selbständig bewegen und müssen von anderen getragen werden. Für jede *Bewegungsaktion* (*Laufen*, *Springen*, *Platz-Tausch*) werden die *Aktions-Punkte verdoppelt*, während ein anderer Charakter getragen wird. Ein anderer Charakter kann den Bewusstlosen aufheben, sobald sie sich auf demselben Feld befinden. Lege einfach den *Initiative-Marker* des bewusstlosen Charakters unter die Figur des Charakters, der sich noch bewegt. Das Aufheben oder Absetzen von bewusstlosen Charakteren **unterbricht eine Laufen-Aktion nicht** und kann mit anderen *Bewegungsaktionen kombiniert* werden.

Springen ist auch mit einem bewusstlosen Charakter möglich, aber beide Charaktere werden im Falle eines Fehlschlags oder *Patzers* gemäß den Sprungregeln verletzt.

Pro Charakter kann nur eine bewusstlose Person getragen werden. Aktive Charaktere, die bei Bewusstsein sind, können niemals getragen werden, da sie immer noch ihre letzte Aktion ausführen. Nur die Aktion *Platz-Tausch* kann verwendet werden, um aktive Charaktere zu bewegen.

WARTEN

Wenn ein Charakter einfach keine Aktion durchführen kann oder will, zum Beispiel weil er auf andere Charaktere oder die Aktivierung eines Monsters wartet, kann er so lange warten, wie er will, und dabei *Aktions-Punkte* in Schritten von 1 AP verbrauchen, bis er wieder handeln will. *Aktions-Punkte*, die für das Warten verwendet werden, sind verloren und können nicht wiedererlangt werden.



EXPLORATION

EINEN RAUM AUFDECKEN

Immer wenn ein Spieler beschließt, den nächsten Raum aufzudecken, muss er die oberste *Raumplatte* vom Stapel ziehen und sie korrekt anlegen. Für das Anlegen neuer *Raumplatten* gelten die folgenden Grundregeln:

- Es muss immer einen direkten Weg vom aktiven Spieler in den neuen Raum geben, andere bereits vorhandene *Raumplatten* können ignoriert werden.
- Existiert auf der neuen *Raumplatte* eine Tür, muss diese immer an die gerade geöffnete Tür angelegt werden (offene Seiten dürfen nur genutzt werden, falls es keine Tür gibt).
- Befinden sich mehrere Türen auf der neuen Platte, können die Spieler frei entscheiden, welche Tür genutzt werden soll. Der Spieler, der die Tür öffnet entscheidet, welche Tür genutzt wird, sollte dies aber mit den anderen Spielern besprechen.

BEISPIEL 1



Der *Magier* bewegt sich von der Startplatte (A-1) nach rechts und öffnet die Tür. Der Spieler zieht den rechts abgebildeten Raum (A-3). Dieser Raum **kann nicht** wie abgebildet (mit der Tür nach unten) angelegt werden, da es nur eine Tür gibt. Diese eine Tür **muss** an die rechte Tür der *Raumplatte* A-1 angelegt werden, um den neuen Raum zugänglich zu machen – die beiden hier gezeigten gelben Pfeile (d.h. die Türen) **müssen** zueinander zeigen.

BEISPIEL 2



Die gleiche Situation mit einem anderen Raum. Der Raum F-1 kann an jeder der drei Türen (an jedem der drei gelben Pfeile) angelegt werden.

BEISPIEL 3



Kurze Zeit später (die 3 Spieler haben bereits 2 *Raumplatten* aufgedeckt und ein Monster besiegt) öffnet der *Magier* eine weitere Tür. Raum C-7 kann nur an einen der beiden gelben Pfeile gelegt werden, auch wenn dadurch die rot markierte Tür bei A-1 blockiert wird – diese Tür kann nicht mehr geöffnet oder durchschritten werden.



BESONDERHEIT OFFENE RÄUME

Raumplatten mit einer oder mehreren Seiten, bei denen der Türbereich 2 oder mehr Felder umfasst, werden als **Offene Raumplatten** bezeichnet. Jedes Mal, wenn eine *Offene Raumplatte* angelegt wird, werden weitere *Raumplatten* gezogen, bis es **keine offenen Seiten mehr gibt**. Wenn nach der ersten *Offenen Raumplatte* eine weitere gezogen wird, **müssen** offene Seiten aneinander gelegt werden. So entsteht ein wesentlich größerer Raum, der nicht durch *Wände* getrennt ist. Räume, die durch offene Seiten miteinander verbunden sind, werden **Groß-Räume**

BEISPIEL



Kurz darauf öffnet der *Magier* die nächste Tür und zieht eine *Raumplatte* mit zwei offenen Seiten und einer Tür (B-7). Da dieser Raum nur eine Tür hat, **muss** er es an die Tür legen, die er geöffnet hat (*gelbe Pfeile*). Die nächste gezogene *Raumplatte* ist F-5, die entweder an den *roten* oder den *blauen* Pfeil gelegt werden kann, und der *Magier* entscheidet sich für den *roten Pfeil*. Da es noch eine offene Seite (*blau*) gibt, muss der Spieler eine weitere *Raumplatte* ziehen und erhält den Raum B-4. Dieser hat ebenfalls zwei offene Seiten (*grüner* und *blauer Pfeil*) und eine dieser Seiten muss an den *blauen Pfeil* von B-3 gelegt werden. Der Spieler wählt die oben gezeigte Option und zieht die letzte *Raumplatte* E-3 (kann beliebig angelegt werden), womit die Erkundung des Raums abgeschlossen ist und alle Monster und *Loot-Marker* sofort platziert werden.


genannt und gelten für *Fallen* als derselbe Raum bis zur nächsten Tür (d.h. einer **Öffnung von nur 1 Feld**). Allerdings zählen auch *Groß-Räume* für den *Unheils-Marker* (Phase G) weiterhin als mehrere *Raumplatten*.

Falls nach einer *Offenen Raumplatte* ein Raum gezogen wird, der **nur Türen** enthält, kann dieser beliebig an eine offene Seite gelegt werden. Neue *Raumplatten* werden nur gezogen, solange es noch offene Seiten auf einer der *Raumplatten* gibt. Sind nur noch Türen vorhanden, werden keine *Raumplatten* nachgezogen. Für alle Räume, die aufgrund einer *Offenen Raumplatte* angelegt werden, gelten alle Verbindungstüren zwischen diesen *Raumplatten* als verbunden und **automatisch geöffnet**, sobald sie angelegt werden. Alle *Raumplatten* werden nacheinander gezogen und jede einzelne wird **sofort nach den Regeln platziert**, bevor die nächste gezogen wird. Es ist nicht erlaubt, alle *Raumplatten* gleichzeitig zu ziehen und sie dann nach Belieben zu platzieren.

Keine Verbindung zum Dungeon

Sollte ein Bereich einer *Raumplatte* aus beliebigem Grund keine Verbindung zum Rest des Dungeons haben, wird für diese offenen Seiten **kein zusätzlicher Raum** gezogen. Sobald jedoch eine Verbindung zu diesem Bereich hergestellt wird, werden weitere Räume nach den üblichen Regeln gezogen.

SCHATZSYMBOL AUF EINER RAUMKARTE

Sobald eine *Raumplatte* mit einem  Schatzsymbol aufgedeckt wird, wird sofort ein *Loot-Marker* auf das Schatzsymbol gelegt. Sobald sich ein Charakter auf diesen *Loot-Marker* bewegt und nach Schätzen suchen will, wird eine *Loot-Karte* gezogen und der Marker entfernt. Eine weitere Suche nach Schätzen durch denselben oder andere Spieler ist an diesem Ort nicht möglich.

BEISPIEL



Die kürzlich ausgelegte *Raumplatte* hat ein Schatzsymbol. Auf dieses Feld wird nun ein *Loot-Marker* gelegt. Dieser wird entfernt, sobald ein Charakter das Feld betreten und nach Schätzen gesucht hat.

FALLEN UND GEHEIMTÜREN

Fallen sind im *Loot-Karten*-Stapel enthalten und werden automatisch "entdeckt", sobald man sie aufdeckt. Wird eine *Falle* gezogen, die das Aufdecken einer neuen *Raumplatte* erfordert (z. B. eine *Geheimtür*), wird die *Raumplatte* ganz normal vom Stapel gezogen und wie auf der Karte beschrieben an den Dungeon angelegt. *Fallen*-Ereignisse zählen jedoch **nie als Aufdecken eines Raums**, daher sollte unbedingt der *Unheils-Marker* berücksichtigt werden, falls in dieser Runde noch keine Tür geöffnet wurde.

Fallen werden immer sofort in dem Moment aktiv, in dem sie gezogen werden. Es gibt im Wesentlichen drei Arten von *Fallen*: Individuelle *Fallen*, die nur einen Charakter oder dessen aktuelle Position betreffen (*Person*), *Fallen*, die sich auf einen *Bereich* um die Person herum erstrecken und somit mehrere Charaktere betreffen können und *Raum-Fallen*. *Raum-Fallen* betreffen die *Raumplatte*, auf der sich der auslösende Charakter aktuell befindet. Handelt es sich dabei um eine *Raumplatte* mit einer oder mehreren offenen Seiten, gelten *Raum-Fallen* für alle *Raumplatten* bis zu den nächsten Türen (eine Öffnung von einem Feld).

Jede *Falle* kann entschärft oder umgangen werden, die jeweiligen Regeln sind auf jeder *Fallen-Karte* angegeben. Um eine *Falle* zu entschärfen, muss ein Charakter in der Regel eine Probe gegen einen *Mindestwurf* ablegen (mit Hilfe von zwei seiner Attribute). Zu diesem Zweck ist auf den *Fallen-Karten* oft der Wert **ML** angegeben: Dieser Wert bezieht sich auf das aktuelle **Monster-Level** und wird mit der angegebenen Zahl multipliziert. Sobald die *Falle* entschärft oder die Endbedingung ausgelöst wird, enden alle Raumeffekte wie *Verspernte Türen* und Effekte auf die Bewegung. Der entschärfende Charakter **erhält die *Fallen-Karte* als Gold** und die **Erfahrungspunkte werden der Gruppe gutgeschrieben**. Die Belohnungen werden auch vergeben, wenn die *Falle* nicht entschärft wurde, aber die Effekte ausgelöst wurden. Sollte der *Mindestwurf* nicht erreicht werden, gelten alle Strafen wie Schaden für die beteiligten Charaktere. **Kritische Misserfolge oder Erfolge** beim Entschärfen oder Umgehen einer *Falle* haben keine besonderen Auswirkungen.

BEISPIEL

Zwei *Raumplatten* nach Beginn eines Szenarios (**Monster Level 1**) wird die Bereichsfalle *Rollende Steinkugel* gezogen. Um dem Felsen auszuweichen, muss eine Probe mit **STR+BEW+2W** gegen **28+[3×ML]** gemacht werden. Der *Mindestwurf* für diese Falle ist also 31. Der *Abenteurer* (**STR 9, BEW 8**) muss mindestens eine 14 mit 2W würfeln, um dem Felsen auszuweichen. Der *Krieger* hat es deutlich leichter (**STR 13, BEW 9**) und muss nur eine 9 würfeln.

Alle **Monster** und **bewusstlosen Charaktere** gelten als **immun gegen alle *Fallen***. Türen, die durch *Fallen* blockiert sind, gelten als *Wände*, weshalb es nicht möglich ist, Gegenstände zu tauschen oder Monster hinter diesen *Verspernten Türen* anzugreifen. Einige *Fallen* beschreiben besondere Effekte wie Stachelwände oder eine raumfüllende Fallgrube. Selbst in diesen *Fallen* können sich alle Charaktere und Monster noch frei auf der *Raumplatte* bewegen, solange sie keine Tür passieren müssen, die durch die *Falle* blockiert ist. *Geheimtüren* werden immer auf einer Seite mit einer *Wand* platziert, niemals an einer bereits vorhandenen Tür – es sei denn, diese Tür ist durch eine *Wand* auf der nächsten *Raumplatte* verschlossen oder dies ist die einzige Möglichkeit. Gibt es keine verfügbare *Wand*, kann sich die *Geheimtür* in einem anderen Raum so nah wie möglich an dem Charakter öffnen, der sie auslöst.

SACKGASSEN

Da alle *Raumplatten* zufällig gezogen werden, kann es vorkommen, dass ein Dungeon durch eine Sackgasse abgeschlossen ist und **keine weiteren Türen** zur Verfügung stehen, obwohl die Helden ihr Ziel noch nicht erreicht haben. Sollte dies der Fall sein, wird automatisch eine *Geheimtür* auf die zuletzt platzierte *Raumplatte* in die Mitte einer *Wand* gelegt, an die noch keine *Raumplatte* angrenzt. Gibt es mehrere *Wände* ohne angrenzende *Räume*, dürfen die Spieler entscheiden, wo sich die *Geheimtür* manifestiert.

Sollte der zuletzt platzierte Raum von anderen Räumen umgeben sein, können die Spieler wählen, auf welcher *Raumplatte* sich die *Geheimtür* öffnet und der Dungeon weitergeht.

Diese spezielle *Geheimtür* wird wie eine normale, ungeöffnete Tür behandelt. Die Helden müssen diese erst öffnen, bevor die nächste *Raumplatte* gezogen wird. All dies gilt jedoch nur, solange es im **gesamten Verlies** keine ungeöffneten Türen mehr gibt.



MONSTER SYMBOL AUF EINER RAUMKARTE

Be findet sich ein Monstersymbol auf einer *Raumplatte*, ziehe eine *Monsterkarte* für jedes vorhandene Monstersymbol auf dieser *Platte* und stelle die passende *Monsterfigur* auf das *Monsterfeld*. Die *Monsterkarte* selbst kann dann auf den *Ablagestapel* gelegt werden. Außerdem sollte nun die *Levelkarte* des entsprechenden Monsters aufgedeckt werden.

Es wird empfohlen, *Monster* mit mehr als einem *Trefferpunkt* oder *Rüstungsschutz* direkt neben der *Figur* mit *TP-* oder *RS-Markern* zu kennzeichnen. So kann jeder Spieler sofort sehen, wie viele *Trefferpunkte* oder *Rüstungspunkte* ein *Monster* hat. Alternativ können die *Marker* auch auf die *Levelkarte* gelegt werden. Nutze die farbigen *Monstermarker* auf der *Initiative-Tafel* (wann *Monster* aktiviert werden) und neben anderen *Markern*, um zwischen mehreren *Monstern* desselben *Typs* zu unterscheiden.





BEISPIEL



Die aktuell aufgedeckte *Raumplatte* zeigt ein weißes Monstersymbol. Sofort nach dem Auslegen der *Raumplatte* ziehen die Spieler aufgrund des Monstersymbols eine Monsterkarte und erhalten eine *Schleimkriecher*-Karte (gelber Pfeil). Die Spieler stellen eine *Schleimkriecher*-Figur auf das Feld mit dem Monstersymbol (roter Pfeil).

Monster-Symbol-Farben

Auf den *Raumplatten* befinden sich Monstersymbole in verschiedenen Farben, die erst ab einer bestimmten Spieleranzahl verwendet werden. Alle Farben für eine höhere Anzahl von Spielern werden einfach ignoriert.

-  Weiße Monstersymbole werden **immer genutzt** (1-6 Spieler)
-  Grüne Monstersymbole ab **4 Spielern** (4-6 Spieler)
-  Gelbe Monstersymbole ab **5 Spielern** (5-6 Spieler)
-  Rote Monstersymbole ab **6 Spielern** (nur 6 Spieler)

Mehrere Monster pro Monster-Symbol

Einige Monster können mehrere Monster pro Monstersymbol aufdecken (z. B. *Goblins* oder Modifikatoren). Ist dies der Fall, wird jedes weitere Monster so nah wie möglich an das erste Monster gestellt. Bei mehreren Möglichkeiten wird immer das Feld näher an einem Charakter verwendet oder, im Falle mehrerer Charaktere, an dem Charakter mit dem niedrigsten Attribut, das der Angriffsfähigkeit des Monsters entspricht (siehe auch das folgende Kapitel *Monster-Aktivierung*).

Monster-Modifikatoren

Anstelle eines Monsters kann auch eine Karte mit einem Monster-Modifikator gezogen werden. In diesem Fall werden weitere Karten (manchmal auch mehrere Modifikatoren) gezogen, bis eine normale Monsterkarte gezogen wird. Alle gezogenen Monster-Modifikatoren gelten für dieses Monster und werden auf die Monsterkarte oder die entsprechende *Monster-Level-Karte* gelegt. Bei Monstern mit Modifikationen wird empfohlen, einen *Monstermarker* in der Farbe der Figur auf die Modifikatorenkarte zu legen. So kann man sich leichter merken, welches

Monster welche Modifikationen hat, besonders wenn es mehrere Monster desselben Typs gibt.

Es gibt auch Monster-Modifikationen, die eine ähnliche Wirkung auf die Charaktere haben wie *Fallen* (z. B. *Explosion*). Diese Effekte, ebenso wie *Fallen*, wirken sich niemals auf andere Monster aus.

BEISPIEL



Beispiel 1: 3 Spieler mit je einem Charakter haben eine *Raumplatte* mit zwei weißen Monstersymbolen aufgedeckt. Für jedes weiße Monstersymbol wird eine Monsterkarte gezogen und die entsprechenden Monster werden auf diese Felder gestellt. Für das rechte Monstersymbol wurde ein *Schleimkriecher* gezogen (auf den grünen Pfeil stellen), für das linke eine *Riesig* Monster Modifikator und dann eine *Mumie* (auf den roten Pfeil stellen).



Beispiel 2: Für dieses Monster wurden zunächst 3 Modifikationen gezogen (*Explosion*, *Horde* und *Feuer-Kreatur*), bis eine normale Monsterkarte (*Zombie*) gezogen wurde. Die "Horde explodierender Feuerzombies" wird so nah wie möglich an das Monstersymbol gestellt. Zwei der *Zombies* werden sofort auf die rot markierten Felder gestellt. Der dritte *Zombie* wird auf dem gelb markierten Feld platziert, da dieses Feld näher zum Charakter liegt. Das grün markierte Feld wird ignoriert, auch wenn es den gleichen Abstand zum Monstersymbol hat.

Keine Monsterfiguren mehr verfügbar

Für jedes Monster gibt es nur eine bestimmte Anzahl von Monsterfiguren, abhängig von der Anzahl der Monster im Stapel und dessen Spezialfähigkeiten. Sobald ein zusätzliches Monster platziert werden soll und für dieses Monster keine Figur mehr zur Verfügung steht, erhält eines der vorhandenen Monster dieses Typs auf dem Spielbrett sofort eine *Extra-Aktivierung*. Gibt es mehrere mögliche Monster, werden diese wie gewohnt nach den Regeln der Monsterreihenfolge ausgewählt. Dies gilt auch für *Zombies*, die sich am Ende der Runde vermehren – aber jeder *Zombie*, der sich nicht vermehren kann, wird aktiviert.

Diese *Extra-Aktivierung* wird sofort ausgespielt, sobald ein weiteres Monster dieses Typs ins Spiel gebracht wird. Sollte das neue Monster, das nicht platziert werden kann, **Modifikationen** erhalten haben, werden diese Modifikationen an das Monster übertragen, welches die *Extra-Aktivierung* erhält.

BEISPIEL

Auf den *Raumplatten* befinden sich bereits 2 *Gargoyles* (die maximale Anzahl an *Gargoyle*-Figuren). Ein Charakter öffnet eine weitere Tür, die eine *Raumplatte* mit einem Monstersymbol zeigt. Die Karten *Blocker* und *Gargoyle* werden vom Monsterstapel gezogen. Da es keine *Gargoyle*-Figuren mehr gibt, erhält der *Gargoyle*, der einem Charakter am nächsten ist, die *Blocker*-Modifikation und wird sofort außerhalb der normalen Reihenfolge aktiviert. Alle *Gargoyles* werden zusätzlich wieder bei ihrer normalen Initiative von 10 aktiviert.

Aktuelle Initiative für Monster

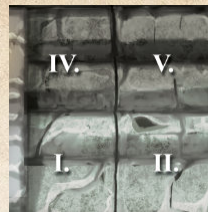
Wenn ein Raum gegen Ende der Runde aufgedeckt wird und das aufgedeckte Monster mehr *Initiativpunkte* hat als der aktuelle Charakter, wird dieses Monster sofort aktiviert. Außerdem können einige Monster-Modifikationen dazu führen, dass Monster unmittelbar nach dem Aufdecken vor den Spielern aktiviert werden.

Keine Verbindung zum Dungeon

Wenn ein Monsterfeld aus irgendeinem Grund keine Verbindung zum Rest des Dungeons hat, wird keine Monsterkarte gezogen. Sobald jedoch eine Verbindung hergestellt wurde, wird das Monster gezogen und genauso aufgestellt wie beim normalen Öffnen einer Tür.

WEITERE SYMBOLE AUF RÄUMEN ODER MARKERN

Startpositionen



Die mit römischen Ziffern markierten Felder auf der *Raumplatte* A-1 werden zu Beginn der meisten Szenarien verwendet. Alle Charaktere beginnen im Dungeon auf der Grundlage ihrer ersten Initiative in der Reihenfolge von I mit der höchsten Initiative bis VI für den langsamsten Charakter.

Farbige Runen

Die Runen in den Farben Blau, Lila, Orange und Grün können wie normale Felder genutzt werden. Diese Runen werden für spezielle Aufgaben in bestimmten Szenarien verwendet und werden dort näher beschrieben.

Die *Runen-Marker* haben den gleichen Zweck und sind ebenfalls nur für bestimmte Szenarien vorgesehen.



Kompass

Der Kompass zeigt die Himmelsrichtungen im Dungeon an, falls für ein bestimmtes Szenario Richtungen benötigt werden. Das bedeutet, dass die *Raumplatte* A-1 von der Treppe aus nach Norden zeigt. Wenn ein Szenario eine Himmelsrichtung erfordert, aber die *Raumplatte* A-1 nicht verwendet wird, wird A-1 unzugänglich neben dem Verlies platziert, um als Referenz zu dienen.



Pfeile (Raum F-3)



Raum F-3 (Kreuzung mit Brücke) ist eine kleine Kuriosität: Die Pfeile zeigen an, dass ein Charakter unter der Brücke hindurchgehen kann. Das bedeutet, dass in dieser Raumebene nur 4 Felder zur Verfügung stehen, das mittlere Feld kann in dieser Passage nicht genutzt werden und wird einfach ignoriert. Dies gilt auch für die *Sichtlinie*, die *Reichweite* und die Monster. Der obere Durchgang ist von unten nicht sichtbar und umgekehrt.

Wände



Wände können von Charakteren nicht betreten werden und blockieren die *Sichtlinie*. *Poltergeister* können sich durch *Wände* bewegen und aus einer *Wand* heraus angreifen, sind aber ab diesem Zeitpunkt für alle Charaktere zugänglich.

Dungeon Marker



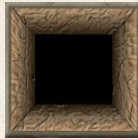
Geheimtüren können normal betreten werden und werden wie eine offene Tür behandelt. Es besteht eine freie *Sichtlinie* auf das Feld mit der *Geheimtür* selbst und in den Raum hinter der *Geheimtür*, wie es auch bei einer normalen Tür

der Fall wäre. Die *Wand* auf dem Feld mit der *Geheimtür* wird als nicht existent betrachtet.



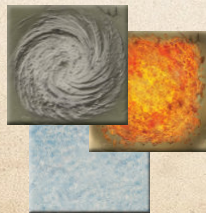
Verspernte Türen Türen können niemals geöffnet werden, es sei denn, es ist in den Regeln des Szenarios oder der Falle anders angegeben (meist durch Entschärfen der Falle). *Verspernte Türen* blockieren die *Sichtlinie* und können nicht passiert werden, nicht durch Bewegungsaktionen, Waffen oder Zauber. Sowohl *Türen, die noch nicht geöffnet wurden* (bevor ein neuer Raum erkundet wurde), als auch vorübergehend oder dauerhaft *Verspernte Türen* (durch *Fallen* oder Szenario-Regeln) gelten als *Wände* im Sinne der Regeln. Wenn Monster keine *Sichtlinie* durch *Verspernte Türen* haben und kein anderer Weg zur Verfügung steht, bewegen sich die Monster so nah wie möglich an die *Verspernte Tür* heran, um näher bei den Charakteren zu sein, sobald die Tür geöffnet wird.

Löcher werden wie Felder mit *Roter Umrandung* behandelt. Sie müssen übersprungen werden und ein Charakter kann nicht darauf stehen. Ein von einer Falle betroffener Charakter auf einem Feld mit einem neuen *Loch* muss bis zu seiner nächsten Bewegungsaktion auf dem Feld stehen bleiben. Selbst wenn ein Charakter aufgrund einer *Falle* noch auf dem *Loch* stehen sollte, müssen andere Charaktere über das *Loch* springen. *Gargoyles* oder *Poltergeister* besitzen die Fähigkeit zu fliegen und dürfen sich über *Löcher* genauso bewegen wie über jedes Feld mit *Roter Umrandung*.



Geröll blockiert das Feld, auf dem es sich befindet, vollständig und blockiert die *Sichtlinie*, als wäre es eine *Wand*. Kein Charakter oder Monster kann dieses Feld betreten oder darüber springen (Ausnahme: *Poltergeister*). Wenn ein Charakter oder Monster unter *Geröll* begraben wurde, verbleiben sie auf diesem Feld, bis das *Geröll* beseitigt wurde. Sie können weiterhin angegriffen werden, aber nur innerhalb Reichweite 1. Abhängig vom Szenario oder der ausgelösten *Falle* kann *Geröll* mit einer Aktion entfernt werden (dies erfordert normalerweise 10 *Aktionspunkte*, aber in manchen Szenarios kann eine Probe gegen einen *Mindestwurf* notwendig sein. Monster können Trümmer wegräumen, um zu Charakteren zu gelangen (siehe Kapitel *Monster-Aktivierung*).

Feuer, Eis und Luft werden je nach Szenario unterschiedlich behandelt, aber in den meisten Fällen können sie überquert werden, während der Charakter Schaden oder besondere Abzüge bei Bewegungsaktionen erleidet. Alternativ können sie auch wie ein *Loch* übersprungen werden. Siehe Szenariobeschreibung für weitere Informationen, falls einer dieser Marker verwendet werden soll. Alle Monster ignorieren diese Marker vollständig, aber bewusste Charaktere sind weiterhin vom Status des Markers betroffen.



OPTIONALE REGEL: TÜREREIGNIS

Um die Schwierigkeit in einem gespielten Szenario oder einer Kampagne zu erhöhen, kann die optionalen *Tür-Ereignis*-Karten verwendet werden. Einige spezielle Szenarios funktionieren jedoch möglicherweise nicht mit *Tür-Ereignissen* (z. B. wenn Türen automatisch geöffnet werden). Der Kartenstapel enthält 60 Karten, von denen 15 mit *Kein Ereignis* beschriftet sind. Um das Spiel noch schwieriger zu machen und mehr Ereignisse auszulösen, entferne so viele *Kein Ereignis*-Karten, wie du möchtest.

Um das Deck in ein Szenario einzubinden, ziehe einfach eine zufällige *Tür-Ereignis*-Karte, wenn beim Öffnen einer Tür die Aktion *Raum aufdecken* ausgelöst wird. Befolge zuerst die Karte und fahre dann mit weiteren Aktionen fort (z. B. *Aufdecken der Raumplatte*).



MONSTER-AKTIVIERUNG

Wenn ein Monster aktiviert wird, kann es sich direkt bewegen und angreifen. **Mehrere Angriffsaktionen** oder Bewegung nach einem Angriff sind **bei Monstern nicht möglich**. Dies ist ein kleiner Vorteil für Monster, denn im Gegensatz zu den Helden können sie direkt nach der Bewegung angreifen. Im Gegenzug können die Monster nach ihrem Angriff keine weiteren Aktionen durchführen, selbst wenn sie noch *Aktions-Punkte* übrig hätten.

MONSTER-REIHENFOLGE

Befinden sich mehrere Monster gleichzeitig auf dem Spielbrett, wird die Reihenfolge der Monster durch die folgenden Faktoren bestimmt:

1. **Entsprechend der Initiative-Tafel**, aber immer nach einem Charakter auf gleicher Position (zum Beispiel *Ork* bei 7, *Charakter* bei 5, dann *Mumie* bei 5).
2. **Entsprechend der Prioritätsbuchstaben auf den Levelkarten** (zum Beispiel bei 7: erst A: *Ork*, dann D: *Schamane*).
3. **Basierend auf der Entfernung zum nächsten Charakter**; nähere Monster werden zuerst aktiviert (zum Beispiel der *Ork* in Reichweite 3 vor dem *Ork* in 7 Feldern Entfernung).
4. **Monster mit mehr Modifikationen** werden zuerst aktiviert (z. B. wird ein *Ork* mit Modifikation einem *Ork* ohne Modifikation vorgezogen, wenn sich beide in gleicher Entfernung zu einem Charakter befinden).
5. **Entscheidung der Spieler**
Falls noch Unklarheiten bestehen, können die Spieler entscheiden.

ZIEL EINES MONSTERS

Sobald geklärt ist, welches Monster aktiviert wird, muss geklärt werden, welches Ziel das Monster angreift. Dies wird anhand der folgenden Kriterien entschieden:

1. **Mehrere Ziele angreifen**
Wenn ein Monster mehrere Charaktere angreifen kann, zieht es dies vor, selbst wenn es dabei näher an andere Charaktere herankommt. Dieses Verhalten wird ignoriert, falls das Monster nur einen Charakter angreifen kann.
2. **Nähere Ziele werden bevorzugt**
Der dem Monster nächste Charakter wird immer zuerst angegriffen. Wenn der nächstliegende Charakter nicht erreichbar ist, wird der nächste Charakter angegriffen. Befindet sich kein Charakter in Reichweite, bewegt sich das Monster auf den nächsten zu. Manche Monster ignorieren diese Bedingung (z. B. der *Bogenschütze* oder der *Ghul*).
3. **Schlechtestes Attribut je nach Art des Angriffs**
Sind zwei Charaktere gleich weit vom Monster

entfernt, wählt es den Charakter mit dem niedrigeren Basisattribut, je nach Art des Angriffs:

- STR für Nahkampfangriffe
- BEW Für Fernkampfangriffe
- WIS für magische Angriffe

4. Weniger aktive Rüstung

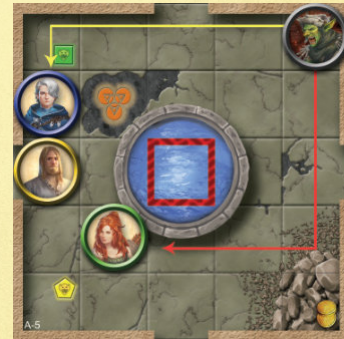
Haben beide Charaktere den gleichen Basisattribut-Wert, wird der Charakter mit weniger aktiver Rüstung angegriffen. Es werden nur aktive und ausgerüstete *Rüstungsschutz-Punkte* gezählt, bereits beschädigte Rüstungen werden ignoriert.

5. Entscheidung der Spieler

Falls noch Unklarheiten bestehen, können die Spieler entscheiden, welcher Charakter angegriffen wird.



BEISPIEL 1



In diesem Spiel mit 3 Charakteren wählt ein Monster mit einer Nahkampfwaffe (Reichweite 1) automatisch den kürzeren Weg zwischen den beiden nächstgelegenen Charakteren – in diesem Fall in Richtung des *Magiers*, der nur 4 Felder entfernt ist (gelber Pfeil), im Gegensatz zur *Jägerin*, die 5 Felder entfernt ist (roter Pfeil). Wären 4 Figuren im Spiel, würde sich das Monster auf das Feld mit der orangenen Rune bewegen, da ein anderes Monster vom grünen Monstersymbol das bevorzugte Feld blockieren würde.

Sobald sich ein Monster in Kampfreichweite befindet (siehe *Reichweite* auf der *Levelkarte*), greift es an, wie im Kapitel *Kampf* beschrieben. Monster **bewegen sich immer nur so weit, wie sie müssen**, es sei denn, sie können mehrere Charaktere in geringerer Entfernung angreifen.

Wenn ein Monster mehrere Wege nehmen kann, um denselben Helden anzugreifen, wird es immer den **kürzesten Weg entlang einer Wand** wählen. Im Zweifelsfall wird der Weg gewählt, der die meiste Deckung bietet und wo das Monster von weniger Helden angegriffen werden kann.

Monster mit einer Reichweite größer als 1 **bewegen sich immer auf ihre maximale Reichweite**, wenn sie ihr Ziel ausgewählt haben und zu nahe an ihrem Ziel stehen. Das Monster wird sich so weit wie möglich von seinem gewählten Ziel entfernen, auch wenn es näher an andere Charaktere herankommen muss. Dennoch werden auch Monster mit höherer Reichweite immer ein Feld wählen, das so weit wie möglich von allen anderen Charakteren entfernt ist.

Wenn ein Monster einen Charakter nur mit seiner Bewegungs-Reichweite erreichen kann, während ein anderes Monster das Zielfeld besetzt, **schiebt es das andere Monster aus dem Weg** und stellt sich selbst auf dieses Feld. Das verdrängte Monster wird so nah wie möglich an das ursprüngliche Feld gesetzt. Im Zweifelsfall sollte es entlang des Weges platziert werden, den das neue Monster nimmt. Dies geschieht auch über *Löcher*, das ersetzte Monster wird über das *Loch* zurückgeworfen. Andere Monster werden dabei ignoriert, nur das ersetzte Monster wird bewegt. Denkt daran, dass die höchste Priorität eines Monsters darin besteht, mehrere Ziele anzugreifen. Wenn ein Monster nur dann mehrere Ziele angreifen kann, indem es ein anderes Monster ersetzt, wird es dies tun, um so viele Ziele wie möglich anzugreifen.

BEISPIEL 2



Diesmal ist der *Abenteurer* (STR 9) an der *Jägerin* vorbeigelaufen und befindet sich nun in gleicher Entfernung zum Monster wie der *Magier* (STR 4). Das Monster (immer noch mit Nahkampfangriff) wird weiterhin den *Magier* wählen, da der *Magier* ein niedrigeres Stärkeattribut hat.

BEISPIEL 3



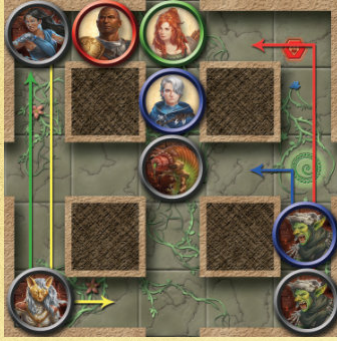
Das Monster vor dem *Krieger* (vom weißen Monstersymbol) ist ein *Schleimkriecher*, den die Helden bereits angegriffen, aber nicht besiegt haben. Bei seiner Initiative wählt das Monster mit Fernkampfangriff zuerst sein Ziel (das nächste, den *Krieger*, der direkt vor dem *Schleimkriecher* steht), bewegt sich dann auf seine Reichweite von 5 und greift den *Krieger* an. Der *Schleimkriecher* bewegt sich so weit wie möglich vom *Krieger* weg. Wenn er dabei anderen Charakteren aus dem Weg gehen kann, wird er diese Richtung entlang von *Wänden* einschlagen. Da derzeit nur weiße Monster und 3 Charaktere im Spiel sind, kann sich der *Schleimkriecher* auf das grüne Monsterfeld bewegen, das sowohl vom *Krieger* als auch von den anderen Charakteren am weitesten entfernt ist und zudem nahe einer *Wand* liegt.



SCHNELLSTER WEG ZUM ZIEL

Die Monster werden immer den kürzesten Weg zum Ziel nehmen. Wenn jedoch alle Wege zu diesem Ziel blockiert sind, nimmt das Monster den nächstbesten Weg, sofern einer vorhanden ist. Dies gilt vor allem für Monster mit Nahkampfwaffen. Monster mit einem Fernkampf- oder Magie-Angriff können aufgrund ihrer Reichweite oft noch agieren, selbst wenn andere Figuren den Weg, aber nicht die *Sichtlinie*, versperren.

BEISPIEL



3 der 5 Charaktere im Spiel haben Raum C-8 durch die obere Tür betreten, die Monster erfolglos angegriffen und haben nun keine *Aktions-Punkte* mehr. Mit 5 Charakteren wurden alle Monsterfelder, außer den roten, mit Monstern besetzt, als der Raum aufgedeckt wurde.

Die beiden *Goblins* in der unteren rechten Ecke sind die schnellsten Monster und bewegen sich zuerst; Der nähere, *blaue Goblin* bewegt sich entlang des roten Pfeils zur *Jägerin*. Da der *schwarze Goblin* keinen freien Zielcharakter hat, bewegt er sich entlang der blauen Linie zum nächstgelegenen Ziel (dem *Magier*) und tauscht den Platz mit dem *Schleimkriecher*.

Als nächstes ist die *Schwarzmagierin* in der oberen linken Ecke an der Reihe. Die *Schwarzmagierin* wählt ein Ziel aus, bei dem alle Charaktere von ihren *Springenden Blitzen* gleichzeitig getroffen werden, und bewegt sich daher entlang der gelben Linie und greift den *Krieger* an (das nächste Ziel vor ihrer Aktivierung, das auch die Anforderung erfüllt, so viele Charaktere wie möglich zu treffen). Die *Schwarzmagierin* bewegt sich so weit wie möglich entlang einer *Wand* und hält dabei die *Sichtlinie* zum *Krieger* aufrecht.

Der *Schleimkriecher* hat bereits *Sichtlinie* zum *Magier*, kann sich aber weiter von den anderen Charakteren entfernen. Er wird den ursprünglichen Platz des *blauen Goblins* einnehmen, der nicht mehr besetzt ist, und den *Magier* angreifen.

Das letzte Monster ist die *Mumie*, die nun mit dem *Krieger* ein freies Ziel hat, da die *Schwarzmagierin* aus dem Weg gegangen ist. Die *Mumie* wird sich entlang des grünen Pfeils bewegen und den *Krieger* angreifen.

MONSTER UND HINDERNISSE/LÖCHER

Monster werden nur vorübergehend von *Löchern* oder anderen *Rot Umrandeten Feldern* blockiert. Jedes Monster kann ein *Loch* auf die gleiche Weise überqueren wie ein Held – indem es mit **5 Aktions-Punkten** über das *Loch* springt, aber eine Würfelprobe ist für Monster nicht erforderlich. Wenn das Monster weniger als 5 *Aktions-Punkte* übrig hat, kann es den Sprung trotzdem vollenden und über das *Loch* springen, aber während dieser Aktivierung nicht angreifen. Wenn das Monster vor dem Sprung genau 5 *Aktions-Punkte* hat, greift es auch nach dem Sprung alle Charaktere in Reichweite an. Wenn ein Monster springen muss, springt es immer **in der kürzesten geraden Linie** über das Hindernis, indem es den kürzesten Weg wählt. Unmittelbar hinter dem Hindernis bewegt sich das Monster wieder normal.

Befindet sich ein anderes Monster auf der anderen Seite des Hindernisses, kann das gerade aktivierte Monster das *Loch* nur überqueren, wenn hinter dem anderen Monster ein freies Feld ist und es vor dem Sprung **6 oder mehr Aktions-Punkte** hat. Andernfalls muss das Monster bis zur nächsten Aktivierung warten. Wenn ein Charakter auf der anderen Seite steht und den Weg versperrt, kann das Monster über das *Loch* hinweg angreifen. Nahkämpfer haben in diesem Fall **genug Reichweite**, um genau **über das Loch** zu schlagen (auch bei *Löchern*, die 2 oder mehr Felder breit sind), aber nicht weiter. Das Monster kann also nur einen Helden direkt auf der anderen Seite in einer geraden Linie angreifen, nicht aber einen Helden, der diagonal auf der anderen Seite des Lochs steht.

Handelt es sich bei dem Hindernis um *Geröll*, so bewegt sich das Monster so nah wie möglich an das *Geröll* heran und räumt es dann für **10 Aktions-Punkte** weg (oder den Rest seiner *Aktions-Punkte*). Meist kann das Monster danach nicht mehr angreifen, so dass die schnelleren Monster den Weg für die langsameren frei machen.



KAMPF

ANGRIFF

Um Monster anzugreifen, muss der Spieler zunächst entscheiden, ob er einen Nah- oder Fernkampfangriff durchführen möchte und welche Waffe oder Zauber verwendet werden sollen. Der Charakter kann alle Gegenstände nutzen, die in den Händen oder am Gürtel ausgerüstet sind (Ausnahmen siehe *Weitere Kampfregeln* in diesem Kapitel). Sobald feststeht, welcher Gegenstand verwendet wird, würfelt der Spieler die auf der Karte angegebene Anzahl von Würfeln für den Angriff.

BEISPIEL

Der *Krieger* greift ein Monster mit seinem *Langschwert* an (Nahkampfangriff mit $3W+5$). Der Spieler würfelt $3+4+0$ und würfelt die 0 erneut (die als 10 gezählt wird), woraus sich eine zusätzliche 6 ergibt (insgesamt also 16 für diesen Würfel). Damit wird ein Angriff von 28 erzielt.

Monster-Angriff

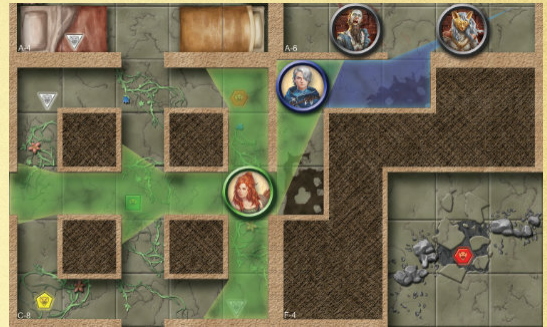
Jedes Monster hat nur eine Angriffsart: *Nahkampf*-, *Fernkampf*- oder *Magieangriff*. Monster können nie mehrere Angriffsarten verwenden. Stattdessen haben Monster den Vorteil, sich in einer Aktion sowohl zu bewegen als auch anzugreifen (siehe *Monster-Aktivierung*).

REICHWEITE UND SICHTLINIE

Die Reichweite eines Angriffs wird immer in angrenzenden Feldern gezählt, niemals diagonal – genau wie bei Bewegungsaktionen. Es muss jedoch eine *Sichtlinie* zum Ziel des Angriffs bestehen. Die *Sichtlinie* ist gegeben, wenn eine gerade Linie von einem beliebigen Teil des angreifenden Feldes zu einem beliebigen Teil des gegnerischen Zielfeldes gezogen werden kann (im Zweifel nutze ein Lineal).

Wände blockieren die *Sichtlinie*, auch Teile einer *Wand* wie vorstehende Kanten und Ecken können das Sichtfeld einschränken. *Löcher*, *Rot Umrandete* oder *Besetzte* Felder **blockieren die Sichtlinie nicht** (Ausnahme: *Geröll-Marker*). Somit ist ein Angriff auf weiter entfernte Gegner sowohl durch andere Charaktere als auch Feinde möglich. Nur das Ziel ist betroffen, es sei denn, die Waffen- oder Zauberkarte sieht etwas anderes vor, wie z.B. Mehrfachtreffer.

BEISPIEL



Beispiel 1: Die *Jägerin* trägt eine Fernkampfwaffe mit Reichweite 6, hat aber von ihrer aktuellen Position aus keine *Sichtlinie* auf irgendein Monster. Die *Jägerin* müsste mindestens 2 Felder auf den *Magier* zugehen, um die *Mumie* auf der rechten Seite zu sehen. Von ihrer jetzigen Position aus kann sie alle grünen Felder sehen. Der *Magier* hat einen Zauber mit Reichweite 4 und hat *Sichtlinie* zur *Mumie*. Ein anderer Zauber, der sowohl die *Mumie* als auch den *Zombie* gleichzeitig treffen könnte kann jedoch nur von der Tür aus eingesetzt werden, wo beide Monster sichtbar sind.



Beispiel 2: Die *Jägerin* führt einen Bogen mit Reichweite 6 und kann alle Felder innerhalb von A-1 erreichen. Von ihrer aktuellen Position aus könnte die *Jägerin* jedoch nur das Monster direkt am Eingang erreichen – die grüne Linie berührt das Monsterfeld, es besteht also *Sichtlinie*. Würde die *Jägerin* über den Heldenbonus *Reichweite*×2 verfügen (was eine Reichweite von 12 ergibt), könnte sie von ihrer aktuellen Position aus problemlos alle vom grünen Feld berührten Felder und damit alle Monster angreifen. Die roten Felder sind jedoch ohne Bewegung nie zu sehen.

VERTEIDIGUNG

Die *Verteidigung* oder Parade funktioniert ähnlich wie der Angriff. Zunächst wird geprüft, welche Waffe zur Verteidigung verwendet wird. Alle Waffenangriffe (*Nah-* und *Fernkampf*) werden mit der gleichen *Verteidigung* abgewehrt.

Wenn keine Waffe vorhanden ist oder der Spieler nicht riskieren will, die Waffe zu beschädigen, kann die Standardverteidigung *Ausweichen* auf dem *Charakterbogen* verwendet werden. Genau wie beim Angriff wirft der Verteidiger die auf der Waffen- oder Zauberkarte angegebene Anzahl von Würfeln.

Anschließend wird der gewürfelte Angriffswert mit dem Verteidigungswert verglichen. Ist der Angriffswert höher oder gleich, war der Angreifer erfolgreich, ansonsten wurde der Angriff abgewehrt. Da ein Gleichstand einen Treffer bedeutet, muss der Verteidiger immer den Angriffswurf+1 kontern.

BEISPIEL

Der *Krieger* hat einen *Ork* mit einem Angriffswert von 28 angegriffen. Dieser *Ork* verteidigt sich mit 2W+5, was $8+6+5=19$ ergibt. Dies bedeutet, dass der *Ork* getroffen wurde, aber nicht kritisch.

GETROFFEN WERDEN UND RÜSTUNGSSCHUTZ

Wurde ein Charakter von einem Monster getroffen, gilt der auf der Karte angegebene Schaden des Monsters für diesen *Monster-Level* (plus eventuelle Modifikationen). Der Spieler hat nun die Möglichkeit, eine seiner Rüstungen mit einem *Beschädigt-Marker* zu versehen. Pro Schaden kann nur eine Rüstungskarte verwendet werden, aber diese Rüstung kann frei gewählt werden. Alle Schadenspunkte, die über den *Rüstungsschutz* der verwendeten Rüstung hinausgehen, werden von den *Trefferpunkten* des Charakters abgezogen. Dabei ist es unerheblich, ob ein *Nahkampf-*, *Fernkampf-* oder *Magieangriff* verwendet wurde, die Rüstung kann grundsätzlich in jedem Fall eingesetzt werden. Nur der Rüstungsteil des Gegenstands wird beschädigt, andere Boni der Karte bleiben erhalten und können weiterhin genutzt werden.

Nachdem ein Monster getroffen wurde, fügt der Spieler den auf der Waffen- oder Zauberkarte angegebenen Schaden zu. Dieser Schaden wird um den möglichen *Rüstungsschutz* des Monsters reduziert. Monster-Rüstungen werden nie beschädigt; dafür haben Monster im Vergleich niedrigere Rüstungswerte. Der restliche Schaden wird von den *Trefferpunkten* des Monsters abgezogen, bis die *Trefferpunkte* des Monsters auf 0 sinken, wodurch es besiegt wird. Die Spieler notieren ihre *Trefferpunkte* auf dem *Charakterbogen* in Form der aktuell verbleibenden *Trefferpunkte*. Bei Monstern platziert man am besten TP-Marker mit den verbleibenden *Trefferpunkten* neben der Monsterfigur oder auf der *Monster-Level-Karte*.

BEISPIEL

Der *Krieger* (Verteidigungswurf 21, zwei Rüstungen mit je RS 3) konnte sich nicht gegen einen *Oger*-Angriff verteidigen (Angriffswurf 29, 4 Punkte Schaden). Der Spieler beschließt, eine Rüstung zu nutzen, um 3 Punkte Schaden zu verhindern. Er zieht einen *Trefferpunkt* auf dem *Charakterbogen* ab / trägt die verbleibenden 12 Punkte in die TP-Tabelle ein. Die zweite Rüstung durfte für denselben Angriff nicht verwendet werden.

Rüstungsempfindlichkeit

Fast alle Rüstungen (egal ob Charakter- oder Monster-Rüstungen) sind durch ein bestimmtes Element verwundbar. Diese Rüstungen werden komplett ignoriert, wenn der Angriff das gleiche Element verwendet. Allerdings wird die Rüstung nicht beschädigt, sondern einfach ignoriert.

BEISPIEL

Der *Waldläufer* (Verteidigungswurf 14, zwei Rüstungen mit je RS 3) verteidigt sich gegen einen *Gargoyle* (Angriffswurf 17, 2 Punkte Schaden). Der Spieler könnte nun eine der beiden Rüstungen beschädigen - doch leider greift der *Gargoyle* mit Erdschaden an und beide Rüstungen des *Waldläufers* sind gegen Erde empfindlich. Daher ignoriert der Schaden alle Rüstungen vollständig und der Spieler zieht 2 *Trefferpunkte* von seinen aktuellen *Trefferpunkten* ab und notiert den resultierenden Wert.

Kritische Treffer

Ein kritischer Erfolg im Kampf (d.h. für jeweils 10 Punkte über der *Verteidigung*) bedeutet, dass der Angreifer besonders gut getroffen hat. Jeder kritische Treffer fügt einen zusätzlichen *Schadenspunkt* hinzu. Dies gilt für alle *Nahkampf-*, *Fernkampf-* und *Magieangriffe*.

BEISPIEL

Der *Magier* (Verteidigungswurf 8, eine Rüstung mit RS 2) verteidigt sich gegen einen *Söldner* (Angriffswurf 36, Schaden 3 Punkte). Der *Söldner* hat einen doppelt kritischen Treffer gelandet, der nun 5 Schadenspunkte verursacht. Der Spieler beschädigt die Rüstung und zieht 3 *Trefferpunkte* von den TP ab.

WEITERE KAMPFREGLN

Patzer im Kampf

Würfelt ein Charakter bei einem *Angriff* oder einer *Verteidigung* zwei Einsen (*Patzer*), dann ist die verwendete Waffe oder der Zauber beschädigt und ein entsprechender Marker wird auf die Ausrüstungskarte gelegt.

Ein kritischer Fehlschlag ohne zwei Einsen auf die *Verteidigung* eines Charakters bedeutet bereits, dass das Monster mehr Schaden anrichtet. Ein kritischer Fehlschlag bei einem *Angriff* (aufgrund einer extrem hohen *Verteidigung* des Monsters) hat keinen zusätzlichen Effekt – das Monster hat den *Angriff* einfach abgewehrt.

Monster sind von *Patzen* nur bei der *Verteidigung* betroffen und erleiden dementsprechend mehr *Schaden*. Beim *Angriff* verfehlen die Monster einfach ihr Ziel, aber wenn es das nächste Mal aktiviert wird, greift das Monster wie gewohnt an.

Waffen oder Zauber aus dem Gürtel oder Rucksack verwenden

Waffen und Zaubersprüche können nur in den *Händen* ausgerüstet werden (Ausnahmen sind auf den Karten beschrieben). Eine einhändige Waffe oder ein einhändiger Zauber kann jedoch auch aus dem *Gürtel* genutzt werden, selbst wenn beide *Hände* bereits belegt sind. Dazu gibt der Spieler einfach 4 *Aktions-Punkte* mehr (für den *Gürtel*) aus, als auf der *Waffen-* oder *Zauberkarte* angegeben ist und führt den *Angriff* oder *Zauber* direkt aus. Die Karte verbleibt im *Gürtel*.
Zweihändige Gegenstände können nie aus dem *Gürtel* verwendet werden, diese müssen immer in die *Hände* genommen werden (was 4 *Aktions-Punkte* kostet). Die Gegenstände, die zuvor in den *Händen* gehalten wurden, können nach Belieben in den *Gürtel* oder *Rucksack* gelegt werden.

Gegenstände aus dem *Rucksack* müssen zunächst für 10 *Aktions-Punkte* aus dem *Rucksack* geholt werden, wodurch die aktuelle *Aktion* beendet wird. Der Gegenstand kann dann an einer geeigneten Stelle (*Gürtel* oder *Hände*) angelegt werden. Sobald der Charakter wieder am *Zug* ist, kann er den Gegenstand nach den normalen Regeln verwenden.

Einsatz beider Hände

Es ist nicht möglich, mit beiden *Händen* gleichzeitig anzugreifen. Der Spieler kann bei jedem *Angriff* oder *Verteidigung* lediglich entscheiden, welche Waffe genutzt werden soll. Da die *Ausrüstung* durch *Patzer* auch bei der *Verteidigung* beschädigt werden kann, ist es immer ratsam, eine separate *Verteidigungswaffe* zu besitzen.

AUSRÜSTUNG REPARIEREN

Jede *Ausrüstung*, die im *Kampf* beschädigt wurde (z.B. *Waffen*, *Zauber* oder *Rüstungen*), kann repariert werden. Während des eigenen *Zuges* gibt ein Spieler die auf der Karte angegebenen

Aktions-Punkte aus und entfernt den *Beschädigt-Marker* vom reparierten Gegenstand.

Eine Besonderheit sind *Rüstungssets*: Diese *Sets* können komplett in einem *Zug* repariert werden. Dazu wird der höchste *Aktions-Punkt-Wert* aller beteiligten und beschädigten *Set-Teile* genutzt. Es ist auch möglich, *Set-Teile* im *Gürtel* zu reparieren (für die zusätzlichen *Gesamtkosten* von 4 AP), aber nicht im *Rucksack*.

BEISPIEL

Der *Waldläufer* (24 *Aktions-Punkte*) ist mit 3 beschädigten *Rüstungen* ausgestattet (*Leder-Rüstung* / 8 AP, *Lederhelm* / 9 AP, *Wattierte Stiefel* / 7 AP). Die beiden *Leder-Set-Gegenstände* kann er zusammen für 9 AP reparieren, die *Wattierten Stiefel* müssen separat für 7 AP repariert werden.

Beschädigte Gegenstände bleiben beschädigt, auch wenn sie mit anderen Charakteren getauscht oder in den *Gürtel* oder *Rucksack* gepackt werden. Werden *beschädigte Gegenstände verkauft*, sind sie 1 *Gold* weniger wert als üblich, bis sie repariert sind.

BESIEGTE MONSTER

Schätze

Sobald ein Monster besiegt wurde, **muss** der Spieler, der das Monster besiegt hat, sofort 1 *Loot Karte* ziehen. Wenn das Monster durch *Modifikationskarten* verbessert wurde, kann sich die Anzahl der gezogenen *Loot Karten* erhöhen. Wurden mehrere Monster in der gleichen *Aktion* besiegt, werden die *Loot Karten* für alle diese Monster gleichzeitig gezogen. Gehört eine *Falle* zu den *Schätzen*, wird diese als *Fluch* des getöteten Monsters gewertet oder der Charakter ist während des *Kampfes* in die *Falle* getappt. Die *Falle* wird sofort ausgespielt. Alle *Fallen* und *Loot Karten* werden in der Reihenfolge ausgespielt, in der sie gezogen wurden.

OPTIONALE REGEL

Um das Spiel etwas zu erleichtern, ziehe nur so lange *Loot-Karten*, bis eine *Falle* ausgelöst wurde. Danach kann der Spieler entscheiden, ob er die restlichen *Loot-Karten* zieht oder aufhört.

Ehrfahrungspunkte

Für jedes besiegte Monster erhält die Gruppe 1 *Erfahrungspunkt* (XP) und alle zusätzlichen XP, die auf den *Modifikationskarten* angegeben sind. Alle *Erfahrungspunkte* werden auf der *Gruppen-XP-Leiste* (auf der *Initiative-Tafel*) gesammelt, bis sie verteilt werden. Die *Erfahrungspunkte* werden wie im Kapitel *Level Up* beschrieben verteilt.

PSI SPRÜCHE

Für jeden gewirkten Zauber müssen sofort *Psi-Punkte* ausgegeben werden. Es spielt keine Rolle, ob der Zauber erfolgreich ist, die *Psi-Punkte* sind in jedem Fall verloren.

Psi-Angriffe

Ein *magischer Angriff* (oder Psi-Angriff) wird wie ein normaler *Nah-* oder *Fernkampfangriff* ausgeführt. Zauber können üblicherweise nur **auf ein Monsterfeld zielen** und wie eine Waffe Schaden verursachen, aber einige Zauber haben zusätzliche Spezialeffekte oder Ausnahmen (auf jeder Karte beschrieben). Ein magischer Angriff kann nur durch *Psi-Widerstand* abgewehrt werden, aber jede Rüstung kann normal verwendet werden, um den Schaden zu blockieren. Ähnlich zu Waffen-Angriffen können auch Zauber mit einem bestimmten Element Rüstungen ignorieren. Der Zaubernde ist immer von den Auswirkungen seines eigenen Zaubers ausgenommen.

BEISPIEL

Der *Magier* greift mit einem starken *Gewitter* an (Zauber mit 4W+3). Der Spieler würfelt 6+2+8+4 und addiert die +3 des Angriffs. Daraus ergibt sich ein magischer Angriffswert von 23. Das angegriffene Monster darf seine Rüstung nicht nutzen, falls es durch Luft verwundbar ist.

Mindestwürfe

Zauber mit *Mindestwurf* werden immer mit 2W gewürfelt und verwenden die beiden Attributswerte des Charakters, die auf der Karte als Anforderung stehen. Die aktuelle Attributs-Stufe wird zu dem Wurf addiert und das Ergebnis mit dem *Mindestwurf* verglichen. Liegt das Ergebnis unter dem Zielwert, ist der Zauber fehlgeschlagen.

BEISPIEL

Die *Priesterin* (KON 10, PSI 12) zaubert ein *Dickes Fell* auf sich selbst (erfordert KON und PSI, MW 28). Der Spieler würfelt eine 8 und eine 5 mit 2W und addiert KON und PSI. Das Ergebnis ist 35 (10+12+8+5), der Zauber ist erfolgreich.

Kritische Erfolge beim Einsatz von Psi

Jeder kritische Erfolg bei Zaubern mit einem *Mindestwurf* (d.h. 10 mehr als der *Mindestwurf*) reduziert die *Psi-Punkt*-Kosten um 1 PP für jeden weiteren Erfolg. Dies ist ausdrücklich nicht der Fall bei Angriffszaubern, die automatisch 1 Punkt *Schaden* mehr verursachen, ähnlich wie normale Angriffe.

Monster-Psi-Angriffe

Monster haben eine unbegrenzte Anzahl von magischen Angriffen zur Verfügung, es werden keine *Psi-Punkte* gezählt oder abgezogen.

PSI-WIDERSTAND

Psi-Angriffe können nur mit *Psi-Widerstand* abgewehrt werden, der durch bestimmte Ausrüstung verbessert oder ersetzt werden kann. Es ist möglich, **jeden** *Psi-Widerstand* des eigenen Charakters **nach** dem *Würfelwurf* mit *Psi-Punkten* zu erhöhen. Jeder investierte *Psi-Punkt* ergibt einen zusätzlichen Punkt für den *Würfelwurf*. Dies kann auch nützlich sein, um kritische Treffer zu vermeiden. *Psi-Widerstand* folgt der gleichen Regel wie normale *Verteidigung*: Der Verteidiger muss den Angriff um 1 Punkt übertreffen.

BEISPIEL

Der ausgerüstete Zauber des *Magiers* ist beschädigt, so dass er keine Gegenstände besitzt, die einen höheren *Psi-Widerstand* ermöglichen. Er wird von einer *Schwarzmagierin* angegriffen (Psi-Angriff von 19). Der *Magier* schützt sich mit seiner Standardfähigkeit *Psi-Widerstand* von 2W und würfelt 9+8=17, womit er den Angriffswert nicht erreicht. Er kann aber 3 *Psi-Punkte* einsetzen, um stattdessen eine 20 zu erreichen und dem Angriff zu entgehen.

VERZAUBERTE WAFFEN

Einige verzauberte, aber auch nichtmagische Waffen erlauben die Verwendung von *Psi-Punkten*. Diese Waffen können ohne Psi verwendet werden, aber um den besonderen Effekt zu erzeugen, müssen *Psi-Punkte* eingesetzt werden. Jeder Charakter, der die Anforderungen der Waffe erfüllt, kann diese nutzen. Normalerweise müssen die *Psi-Punkte* vor dem Einsatz der Waffe verbraucht werden, es sei denn, die Karte gestattet dies ausdrücklich nach einem Angriff.

TREFFER; INITIATIVE- UND PSI-PUNKTE

Solange ein Charakter positive *Treffer-*, *Psi-* oder *Initiative-Punkte* hat (einschließlich 0), kann er ohne Probleme handeln. Sobald ein Charakter unter 0 Punkte fällt, kann dieser Charakter bewusstlos werden und erhält Abzüge.

Negative Trefferpunkte oder Psi-Punkte

Sobald ein Charakter negative *Treffer-* oder *Psi-Punkte* hat, verwendet dieser einen Würfel weniger als üblich für den Initiative-Wurf. Mit nur einem Würfel wird eine gewürfelte 1 als *Patzer* gewertet und der Charakter wird sofort bewusstlos. Zusätzlich werden entweder die negativen *Treffer-* oder die negativen *Psi-Punkte* vom Initiative-Wurf des Charakters abgezogen. Nur der niedrigere der beiden Werte wird vom Initiative-Wurf abgezogen. Das bedeutet, dass der Charakter immer langsamer wird, je mehr er verletzt ist oder je mehr er sich magisch erschöpft hat.

BEISPIEL

Der *Magier* (IP 9) wurde mehrmals angegriffen und musste in der letzten Runde dringend einen Angriffszauber wirken, was zu -6 *Trefferpunkten* und -3 *Psi-Punkten* führte. Sein nächster Initiativwurf wird nun mit nur einem Würfel gewürfelt. Zusätzlich zieht er 6 Punkte von seiner Initiative ab. Er würfelt seine Initiative nun mit $1W+3$.

Negative Initiativepunkte

Wenn ein Charakter mit Rüstung oder Waffen überladen ist, kann der Initiativmalus seine normalen *Initiative-Punkte* übersteigen und der Charakter erhält einen Malus auf den Initiative-Wurf, bis die Rüstung oder die Waffen nicht mehr ausgerüstet sind. Grundsätzlich gelten die gleichen Einschränkungen wie bei negativen *Psi-* oder *Trefferpunkten* (1 Würfel weniger für die Initiative werfen), aber die negativen Punkte werden natürlich nicht zusätzlich von der Initiative abgezogen.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Jeder Charakter, der nicht mindestens 1 Aktions-Punkt beim Initiative-Wurf zu Beginn der Runde erreicht, wird bewusstlos. Der Charakter muss dann diese Runde komplett aussetzen bis zum nächsten Initiativwurf, bei dem er hoffentlich besser abschneidet. Die anderen Charaktere müssen sich darum kümmern, dass dieser Charakter wieder auf die Beine kommt. Zwei Einsen (*Patzer*) oder eine 1 mit einem Würfel beim Initiative-Wurf führen automatisch zu sofortiger Bewusstlosigkeit – der Charakter ist wahrscheinlich über eine Bodenfliese gestolpert und hat sich den Kopf gestoßen.

Achtung: Für jeden Charakter, der zu Beginn der Runde bewusstlos wird, wird der *Unheils-Marker* sofort um ein Feld nach unten verschoben. Dies kann auch eine *Extra-Aktivierung* der Monster zu Beginn der Runde auslösen!

Bewusstlose Charaktere werden zu einem bloßen Schatten ihrer selbst: Die Figur wird entfernt und der farbige *Initiative-Marker* des Spielers wird an dieser Stelle auf der *Raumplatte* platziert. Der Charakter wird von allen Monstern ignoriert und ist immun gegen Gruppenfallen und direkte Angriffe jeglicher Art. Bewusstlose Charaktere sind jedoch weiterhin von Gift betroffen. Spezielle Szenario-Bedingungen und Marker auf den *Raumplatten*, wie z.B. *Feuer*, gelten normalerweise auch weiterhin. Bewusstlose Charaktere belegen kein Feld, so dass sich Monster und Charaktere ganz normal auf diese Felder bewegen können. Sollte der bewusstlose Charakter in einer der folgenden Runden wieder aufwachen und sein Feld ist besetzt, darf er einfach auf das nächstgelegene freie Feld kriechen (kürzeste Entfernung, wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, kann der Spieler entscheiden).

Bewusstlose Charaktere zählen jedoch weiterhin als **Besetzung einer Raumplatte** für *Phase G* mit dem *Unheils-Marker*.

Bewusstlose Charaktere können getragen werden, um sie auf andere Felder oder *Raumplatten* zu bringen, falls nötig. Siehe dazu Aktion *Charaktere tragen* im Kapitel *Aktionsphase* für weitere Informationen.

Da bewusstlose Charaktere nur herumliegen, **regenerieren diese 3 Punkte** am Ende der Runde in *Phase H* (Level up), die frei zwischen *Treffer-* und *Psi-Punkten* verteilt werden können. In *Phase H* kann der Spieler auch entscheiden, ob sein Charakter bewusstlos bleiben oder in der nächsten Runde einen Initiative-Wurf versuchen soll. Entscheidet er sich für den nächsten Initiative-Wurf (mit dem üblichen Risiko, dass der *Unheils-Marker* vorrückt), darf er wieder ins Spiel einsteigen. Wenn der Spieler entscheidet, dass der Charakter bewusstlos bleiben soll, darf er in *Phase I* (Gegenstände kaufen) keine Karten ausrüsten. Ein bewusstloser Charakter kann jedoch Gold für einen Kauf beisteuern. Beim Initiative-Wurf rückt der *Unheils-Marker* für diesen Charakter nicht vor.

BEISPIEL

Der *Magier* (-10 *Trefferpunkte*, 5 *Initiative-Punkte*) würfelt eine 4 mit einem Würfel beim Initiative-Wurf, woraus sich -1 *Aktions-Punkte* ergeben. Er wird für diese Runde bewusstlos und kann nicht agieren, aber in *Phase H* (Level up) regeneriert er 3 Punkte, die der Spieler komplett zu den *Trefferpunkten* addiert. Außerdem wird der *Unheils-Marker* direkt in *Phase C* um 1 Feld verschoben – was *Extra-Aktivierungen* oder ein *Monster-Level-Up* auslösen kann!

TOD EINES CHARAKTERS

Sollte ein Charakter -20 *Trefferpunkte* oder -20 *Psi-Punkte* erreichen, stirbt dieser sofort. Dies bedeutet ein sofortiges Ende des aktuellen Szenarios für alle Spieler, also sollten sich die Spieler gegenseitig so gut wie möglich helfen!



Level Up

CHARAKTERE VERBESSERN

Die Erfahrungspunkte (XP), die alle Charaktere durch das Besiegen von Monstern oder durch *Fallen* erhalten, können in jeder *Phase H* (Level Up) in Attributspunkte umgewandelt werden.

Sobald die *Gruppen-XP*-Leiste die Anzahl der anwesenden Charaktere erreicht hat, können die *Gruppen-XP* eingelöst werden. Für jeden Charakter wird ein XP von der *Gruppen-XP*-Leiste entfernt und jeder Charakter erhält **1 Attributspunkt** (in *Einzelszenarien*). In *Kampagnen* werden die Kosten für die *Gruppen-XP* **verdreifacht**.

Die *Attributspunkte* können beliebig lange gespeichert, aber nur in *Phase H* ausgegeben werden. Sobald ein Spieler in dieser Runde die gewünschten Attribute erhöht hat, werden die berechneten Werte (*Trefferpunkte*, *Initiative-Punkte*, *Psi-Punkte*) erneut überprüft. Hat sich ein berechneter Wert verändert, werden der maximale und der aktuelle Wert jeweils erhöht.

BEISPIEL

Beispiel 1: Am Ende einer *Einzelszenario*-Runde haben die 5 Spieler 7 *Gruppen-XP* angesammelt. Alle erhalten in *Phase H* je 1 *Attributspunkt* und die Gruppenleiste wird auf 2 reduziert. Die Spieler können direkt ein Attribut ihrer Charaktere erhöhen.

Beispiel 2: In einer *Kampagne* müssen 4 Spieler 12 *Gruppen-XP* ansammeln, bevor sie eingelöst werden können. Sobald 12 *Gruppen-XP* erreicht sind, kann jeder Charakter ein Attribut erhöhen.

Es ist nun möglich, dass ein Charakter Gegenstände, die sich im *Gürtel* oder im *Rucksack* befinden, mit den neuen Attributswerten ausrüsten kann. Allerdings können diese Gegenstände erst dann mit *Aktions-Punkten* ausgerüstet werden, wenn der Charakter wieder am Zug ist – also in der nächsten Runde.



BEISPIEL

Der *Abenteurer* (STR 9, KON 9, aktuelle *Trefferpunkte* 6, Maximum 9) hat 2 *Attributspunkte* gespart und erhöht in *Phase H* sowohl STR als auch KON auf 10. Dadurch steigen sein Maximum an *Trefferpunkten* auf 10 und seine aktuellen TP auf 7. Hätte der *Abenteurer* nur seine *Konstitution* erhöht, hätte sich nichts geändert, da das Ergebnis immer abgerundet wird. Zusätzlich hat der *Abenteurer* einen *Leder-Schild* (STR 9, KON 10) in seinem *Gürtel*, den er in der nächsten Runde für 4 AP ausrüsten kann.



Es ist auch möglich, in laufende Spiele einzusteigen oder mit weniger Spielern weiterzuspielen. Die laufende Runde sollte abgeschlossen und alle *Gruppen-XP* so gut wie möglich verteilt werden. Danach können der Charakter und die Ausrüstung des **Spielers, der das Spiel verlässt**, einfach entfernt werden. Wenn ein **neuer Charakter hinzukommt**, zieht der neue Spieler 4 *Loot Karten* und die *Standard-Gegenstände* für den Charakter und erstellt diesen nach den normalen Regeln. Danach erhält er im Vergleich zu allen anderen Charakteren die **gleiche Menge an zusätzlichen XP**, die frei verteilt werden können. Der neue Charakter startet am Eingang des Dungeons. Ab der nächsten Runde werden die XP einfach nach den normalen Regeln mit der neuen **[SpielerAnzahl]** verteilt.

HELDEN- UND MONSTER-LEVEL

Auf der *Initiative-Tafel* werden **grüne Helden-Level-Felder** sowie ein **orangefarbenes Monster-Level-Up** auf der *Unheils-Marker-Leiste* angezeigt. Sobald die entsprechenden Felder auf der *Initiative-Tafel* erreicht sind, gelten die folgenden Regeln.

Monster

Wenn das *Monster-Level* erhöht wird, werden die *Trefferpunkte* und der *Rüstungsschutz* bestehender Monster **sofort** auf Basis der neuen Levelkarte **aktualisiert**. Das bedeutet, dass ein Monster plötzlich eine bessere *Rüstung* oder höhere *Trefferpunkte* haben kann. Es wird jedoch nur die Differenz dieser beiden Werte zur vorherigen Stufe angepasst. Alle anderen Werte wie *Angriff* oder *Verteidigung* sind sofort wirksam. Alle neuen Monster, die von diesem Zeitpunkt an aufgedeckt werden, verwenden direkt alle Werte der neuen Stufe.

Monster-Level-Karten sind bis Level 4 erhältlich. Das *Monster-Level* kann auch über Level 4 hinaus ansteigen, aber die Monsterwerte bleiben auf Level 4. Für jedes **Level über 4** erhalten die Monster einfach **1 zusätzlichen Trefferpunkt**.

Helden

Bei jedem *Helden-Level-Up* (in *Einzelszenarien* in *Phase H* der Runden 7, 13, 18 auf der *Initiative-Tafel*, in *Kampagnen* in der Regel nach jedem zweiten Szenario) können die Spieler einen **Helden-Bonus** für ihren Charakter wählen. Dieser Bonus gilt für alle verwendeten Waffen, Zauber und andere Ausrüstungsgegenstände. Der Bonus kann nachträglich nicht verändert werden, er ist von nun an fest für diesen Charakter ausgewählt. Der Spieler kann einfach das Kästchen für den gewählten Bonus auf dem *Charakterbogen* ankreuzen, aber es sind zusätzlich *Bonus-Marker* für jeden Helden-Bonus enthalten.

Regeln für die Auswahl eines Heldenbonus:

- Je Helden-Level über Level 1 kann 1 Bonus gewählt werden
- Jeder Bonus kann nur einmal pro Charakter gewählt werden

Beschreibung aller Bonus Marker



Der Charakter darf bei jedem **Nahkampfangriff 1W zusätzlich würfeln**.
Warnung: Erhöht leicht die Chance auf *Patzer* bei den verwendeten Waffen.



Der Charakter darf bei jedem **Fernkampfangriff 1W zusätzlich würfeln**.
Warnung: Erhöht leicht die Chance auf *Patzer* bei den verwendeten Waffen.



Der Charakter darf bei jedem **Magieangriff 1W zusätzlich würfeln**.
Warnung: Erhöht leicht die Chance auf *Patzer* bei den verwendeten Zaubern.



Der Charakter fügt automatisch **1 Punkt zusätzlichen Schaden** mit jeder Waffe oder jedem Zauber zu.



Der Charakter darf bei **jeder Verteidigung und Psi-Widerstand 1W zusätzlich würfeln**.
Warnung: Erhöht leicht die Chance auf *Patzer* bei den verwendeten *Verteidigungen*.



Der Charakter **regeneriert einen Trefferpunkt (TP) und einen Psi-Punkt (PP)** in jeder *Phase H* bis zu seinem aktuellen Maximum.



Der Charakter darf beim **Initiative-Wurf 1W zusätzlich würfeln (3W)**. Dies gilt auch, wenn der Charakter aufgrund negativer *Treffer-* oder *Psi-Punkte* nur einen Würfel verwenden darf (der Charakter hat also noch 2W zur Verfügung).
Warnung: Erhöht leicht die Chance auf *Patzer* beim *Initiative-Wurf*.



Jeder Gegenstand, den der Charakter nutzt oder repariert, **kostet 3 Aktions-Punkte weniger**. Dies gilt für Waffen und Zauber, für das Reparieren von Gegenständen und die Verwendung von Tränken sowie für das Ziehen eines Gegenstandes aus dem *Gürtel* oder *Rucksack* – selbst wenn sich dieser im *Gürtel* oder *Rucksack* eines anderen Charakters befindet (der Griff in den *Rucksack* eines anderen Spielers kostet nur 2 *Aktions-Punkte* statt 5).
Gilt nicht für das Entschärfen von *Fallen* oder ähnliche *Mindestwürfe*.



Jeder Gegenstand, den der Charakter benutzt, kann mit **doppelter Reichweite** eingesetzt werden. Gilt für alle Waffen (*Nah-* und *Fernkampf*) und alle Zauber (einschließlich *Verteidigungs-* und *Heilzauber*), die von diesem Charakter eingesetzt werden. Spezialeffekte von Zaubern sind von der Reichweitenerhöhung ausgeschlossen. Das bedeutet, dass ein Feuerball zwar weiter geworfen werden kann, aber sich auf dem Zielfeld trotzdem nur 1 Feld ausbreitet. Zauber mit Reichweite 0 (d.h. alle Zauber, die direkt vom Charakter ausgehen) können mit dem Bonus innerhalb der Reichweite 1 und mit beliebiger Ausrichtung gewirkt werden (falls dies den Zauber beeinflusst).



SONSTIGES

KAMPAGNEN

Kampagnen in *Dungeons of Doria* bestehen normalerweise aus 8 Szenarien, die nacheinander gespielt werden. Einige Kampagnen können jedoch mehr oder weniger Szenarien enthalten und im Gegenzug spezielle Belohnungen beinhalten oder die Menge der erhaltenen XP anpassen.

Für Kampagnen empfiehlt es sich, die Charaktere vor dem ersten Szenario komplett neu zu erstellen, indem man bis zu 6 *Loot Karten* je Charakter zieht (mit so vielen *Standard-Gegenständen* anstelle von *Loot Karten* wie man möchte) und den Charakter entsprechend dieser Ausrüstung anpasst. Es ist immer erlaubt, Gegenstände zwischen Charakteren auszutauschen, auch vor der Erstellung der Charaktere. Charaktere, die an ihre Startausrüstung angepasst sind, haben eine deutlich höhere Überlebenschance!

Grundsätzlich gelten alle üblichen Regeln gleichermaßen für *Kampagnen* und *Einzelszenarien*, mit den folgenden Ausnahmen, die bereits in den vorherigen Kapiteln erwähnt wurden:

- Mehr *Gruppen-XP* sind nötig, um 1 *Attributspunkt* zu erlangen: **3 mal [Spieleranzahl]**. Das bedeutet, dass eine Gruppe von 3 Charakteren 1 *Attributspunkt* erhält, wenn 9 *Gruppen-XP* gesammelt worden sind.
- Charaktere erhalten **keinen** Helden-Bonus **innerhalb der Szenarien** einer Kampagne. Stattdessen erhalten sie **nach jedem abgeschlossenen Szenario** einen Bonus (wird in der Beschreibung am Ende des Szenarios erwähnt).
- Die Monster können in jedem Kampagnen-Szenario **nur ein Level Up erhalten**. Das allgemeine *Monster-Level* der Kampagne wird durch sogenannte *Monster-Punkte* bestimmt.

Für diese zusätzlichen Informationen gibt es einen speziellen *Kampagnenbogen*, der nach jedem Szenario von einem Spieler ausgefüllt werden sollte und somit alle *Kampagnen-Informationen* enthält. Die *Charakterbögen* aller Spieler werden dann zusammen mit dem *Kampagnenbogen* abgelegt. Außerdem sollten die Spieler auf der Rückseite des *Kampagnenbogens* vermerken, welche *Loot Karten* nach dem letzten Szenario ausgewählt wurden. Wenn diese *Loot Karten* nicht beim *Charakterbogen* bleiben können, müssen sie vor dem nächsten Szenario aus den *Loot-Stapeln* gesucht werden.

XP in Kampagnen

In Kampagnen steigen die Charaktere langsamer auf, da mehr *Gruppen-XP* für 1 *Attributspunkt* benötigt werden. Wenn am Ende eines Szenarios noch XP auf der *Gruppen-XP-Leiste* verbleiben, die noch nicht umgewandelt werden können, müssen sie auf dem

Kampagnenbogen vermerkt und zu Beginn des nächsten Szenarios direkt auf die *Gruppen-XP-Leiste* gelegt werden.

AUFBAU DES KAMPAGNENBOGENS

Scenario # / Name	Notes	Group-XP left	Monster-Points
1. <i>Earthquake</i>	<i>All rescued</i>	1	+5
Default Bonus: Keep a total of 1 <i>Loot Card</i> after the Scenario			Total: 5
2. <i>Dark Mage</i>	<i>Frostfire Spell</i>	2	+4
Default Bonus: +1 Hero level (select permanent bonus)			Total: 9
3.			
Default Bonus: Keep a total of 2 <i>Loot Cards</i> after the Scenario			Total:
4.			
Default Bonus: +1 Hero level (select permanent bonus)			Total:
5.			
Default Bonus: Keep a total of 3 <i>Loot Cards</i> after the Scenario			Total:
6.			
Default Bonus: +1 Hero level (select permanent bonus)			Total:
7.			
Default Bonus: Keep a total of 4 <i>Loot Cards</i> after the Scenario			Total:
8.			
Character names, additional notes or scenarios:			
<i>Angus McBright, Talora Quickshoe, Amara Woodland, Galdor Bearpaw</i>			

1. *Kampagnen-Name*
2. Szenario-Nummern und Namen
3. Notizen des Szenarios oder erhaltene Ausrüstung
4. Übrige *Gruppen-XP* nach letztem Szenario
5. *Monster-Punkte* des Szenarios
6. Summe der angesammelten *Monster-Punkte*
7. Weitere Notizen, zum Beispiel Charaktere, die an der *Kampagne* teilnehmen

Ausrüstung und Heldenlevel in Kampagnen

Nach jedem abgeschlossenen Szenario müssen die Charaktere die meisten Karten mit Goldwert ablegen – schließlich kostet der Unterhalt zwischen den Szenarien Gold, und nicht alles, was in einem Dungeon gefunden wird, kann über einen längeren Zeitraum weiterverwendet werden. Zu Beginn eines *Kampagnen-Szenarios* wird das Inventar immer auf 6 *Loot Karten* aufgefüllt. Spieler können zu Beginn eines Szenarios eine beliebige Anzahl von *Standard-Gegenständen* verwenden, um *Loot Karten* zu ersetzen. Die folgenden Belohnungen sind in einer Kampagne üblich:

- Nach ungeraden Szenarien (1/3/5/7) dürfen die Charaktere je eine zusätzliche Schatzkarte behalten (d.h. 1 Karte nach dem 1. Szenario). Es müssen nicht immer dieselben Karten sein, der Spieler darf nach jedem Szenario neu wählen.
- Nach geraden Szenarien (2/4/6/8) müssen die Helden einen Helden-Bonus auf dem *Charakterbogen* auswählen. Dieser Bonus bleibt für den Rest der *Kampagne* erhalten und kann nicht geändert werden.

OPTIONALE REGEL

Statt 1/2/3/4 Karten in das nächste *Kampagnen-Szenario* zu übernehmen, können die Spieler Gegenstände im Wert von **3 Gold pro Karte** mitnehmen. Dies erlaubt 3 *Gegenstände je 1 Gold* oder 1 *Gegenstand von 3 Gold* oder 1 *Gegenstand von 2 Gold/1 Gegenstand je 1 Gold* mitzunehmen.

Monster-Level in Kampagnen

Die Bedrohungsstufe über die gesamte *Kampagne* wird durch *Monster-Punkte* angegeben. Diese erhöhen sich in *Kampagnen-Szenarios* über den *Unheils-Marker*. Der *Unheils-Marker* wird innerhalb von Szenarios wie üblich verwendet, mit der Ausnahme, dass Monster innerhalb des Szenarios nur **einen Level über ihren aktuellen Hauptlevel** steigen können. Alle weiteren *Level Ups* innerhalb des aktuell laufenden Szenarios werden ignoriert, so dass die Monster im ersten Szenario nur Level 2 erreichen können. Am Ende des Szenarios werden jedoch

BEISPIEL



Am Ende des ersten Szenarios ist der *Unheils-Marker* nach einer vollen Runde (blauer Pfeil) über den *Monster-Level-Up* zum zweiten Mal auf 38 gelandet (gelber Pfeil). Die Monster haben also im ersten Szenario 5 *Monster-Punkte* gesammelt.

alle Felder mit **+1 Extra-Aktivierung** (rot auf der *Unheils-Leiste*) und **+1 Level** (orange), die vom *Unheils-Marker* überquert wurden, addiert und als je 1 Punkt zu den *Monster-Punkten* hinzugezählt. Es wird auch empfohlen, zusätzliche *Monster-Punkte* für jeden *Helden-Level-Up* (d.h. in *Kampagnen* nach dem 2./4./6. Szenario) hinzuzufügen, wenn die Spieler zu diesem **Zeitpunkt einen höheren Level als die Monster** haben. In einfachen *Kampagnen* sollte dies **+1 Monster-Punkt** für den jeweiligen Stufenaufstieg sein. *Kampagnen* können auch Bedingungen für *Monster-Punkte* innerhalb von Szenarios definieren, diese werden dann zusätzlich addiert. Für jeweils **10 Monster-Punkte** steigt das *Monster-Level* dauerhaft auf die nächste Stufe an. Die *Monster-Punkte* können in der Regel nicht wieder abgebaut werden und gelten für die gesamte *Kampagne*.

BEISPIEL

Am Ende des vierten Szenarios sind insgesamt 18 *Monster-Punkte* gesammelt worden. Die Helden steigen nun auf Level 3 auf (und erhalten einen weiteren Heldenbonus). Die Monster befinden sich derzeit noch auf Level 2 und erhalten daher einen Bonus von **+1 Monster-Punkt**. Mit 19 Punkten bleiben sie für Szenario 5 aber immer noch knapp in Level 2.

Flucht aus einem Kampagnen-Szenario

Wenn ihr den Eindruck habt, dass die Monster zu stark sind oder das Szenario zu hart erscheint, können die Charaktere aus den meisten Szenarios jederzeit flüchten. In einigen Szenarios wird angegeben, dass *eine Flucht aus diesem Szenario nicht möglich ist*; dies wird dann im Abschnitt *Vorbereitung* vermerkt.

Um aus einem *Kampagnen-Szenario* zu entkommen, spielt bis zum **Ende der aktuellen Runde**. Es spielt keine Rolle, ob die Charaktere mitten in einem Kampf mit Monstern sind, aber die Charaktere müssen in der Lage sein, den Eingang des aktuellen Szenarios zu erreichen. Wenn also eine *Falle* ausgelöst wurde, müssen die Spieler die *Falle* zuerst überwinden!

Die Gruppe behält alle bis zu diesem Zeitpunkt **gesammelten XP**, aber auch alle *Monster-Punkte*. Behaltet nur Gegenstände, die den **Belohnungen des letzten erfolgreichen Szenarios** entsprechen, aber alle Gegenstände, die während dieses Szenarios gefunden wurden, können auch anstelle der Gegenstände aus dem letzten Szenario behalten werden, solange die Charaktere ihre Belohnungsstufe nicht überschreiten.

Tod eines Charakters in Kampagnen

Sobald ein Charakter innerhalb eines *Kampagnen-Szenarios* stirbt, endet das aktuelle Szenario sofort, die *Raumplatten* werden abgeräumt und die Ausrüstung des verstorbenen Charakters geht verloren (außer spezielle *Kampagnen-Gegenstände*). Die überlebenden Spieler dürfen die Karten ihrer Charaktere vorerst behalten. Die bis zu diesem Zeitpunkt gesammelten *Monster-Punkte* des aktuellen Szenarios werden zur Gesamtzahl der *Monster-Punkte* der *Kampagne* addiert. Die Charaktere behalten auch ihre im Szenario erworbenen (*Gruppen*)-XP.

Die Spieler müssen dann gemeinsam entscheiden, wie es weitergeht. Die *Kampagne* könnte ohne diesen Charakter fortgesetzt werden (d.h. mit einer reduzierten Anzahl von Spielern). Die häufigere Variante ist, dass der betreffende Spieler 6 neue *Loot Karten* zieht und mit dieser frischen Ausrüstung einen komplett neuen Charakter erstellt. Anschließend erhält der neue Charakter die gleiche Menge an XP und *Helden-Boni* wie die anderen Charaktere und darf diese vor dem nächsten Szenario frei verteilen. Außerdem müssen die Spieler entscheiden, wie es mit dem aktuellen Szenario weitergehen soll. Es wird empfohlen, das Szenario erneut zu spielen, wenn der Charakter zu Beginn des Szenarios gestorben ist. In diesem Fall **bleiben die Monster-Punkte gleich**. Alternativ können die Spieler, wenn das Szenario fast abgeschlossen war, einfach **mit dem nächsten Szenario fortfahren** – allerdings werden dann 5 *Monster-Punkte* zur Gesamtsumme hinzugefügt, bevor das nächste Szenario beginnt. Wenn es am Ende des letzten Szenarios *Kampagnen*-Belohnungen gab, erhalten alle Charaktere diese automatisch.

Eigene Kampagnen erstellen

Eine sehr einfache *Kampagne* kann leicht durch die Aneinanderreihung von 8 *Einzelszenarien* erstellt werden. Allerdings könnten diese Szenarien unausgewogen sein und die Szenarien können gegen Ende der *Kampagne* entweder sehr schwer oder sehr leicht werden, je nach Reihenfolge der ausgewählten Szenarien. Außerdem empfiehlt es sich, allen Szenarien einer *Kampagne* einen kleinen zentralen Handlungsbogen zu geben, der sich durch alle Szenarien zieht und den Spielern eine Geschichte erzählt, warum sie immer wieder in verschiedene Dungeons hinabsteigen sollten. Es empfiehlt sich auch, regelmäßig bekannte Namen oder Gegner in die Szenarien einzubauen.

Es ist auch möglich, *Kampagnen* zu erstellen, bei denen Spieler entscheiden können, wie es weitergeht. So ist es zum Beispiel möglich, nach einem Szenario zu entscheiden, welches Szenario als nächstes an der Reihe ist, wodurch die nachfolgenden Szenarien etwas einfacher oder schwieriger werden. Es ist auch möglich, Szenarien komplett zu überspringen oder sie auszulassen, wenn ein anderer Weg gewählt wird. Aber auch in solchen *Kampagnen* wird ausdrücklich empfohlen, möglichst nur 8 Szenarien zu spielen, da ab Szenario 9 die Helden zu mächtig werden und nicht mehr genügend Möglichkeiten zur weiteren Charakterentwicklung haben.

SPEZIELLE REGELN FÜR 1 ODER 2 SPIELER

Dungeons of Doria wird am besten mit 3-6 Spielern gespielt. Denkt immer daran: Es ist gefährlich alleine zu gehen - in einer größeren Gruppe macht das Spiel einfach mehr Spaß! Dennoch ist es auch möglich, das Spiel alleine oder zu zweit zu spielen. Die einfachste Variante: Jeder Spieler steuert zwei oder mehr Charaktere und das Spiel wird je nach Anzahl der Charaktere nach den Standardregeln gespielt.

Alternativ ist auch ein Spiel mit nur einem oder zwei Charakteren möglich, wenn man die folgenden kleinen Änderungen beachtet. Für 1 oder 2 Charaktere werden immer die gleichen Monster-Symbole verwendet wie für 3 Spieler (**die weißen Monster-Symbole**). Allerdings wird jede Szenario-Referenz für **[SpielerAnzahl]** entsprechend der tatsächlichen Anzahl der Charaktere verwendet.

2 Spieler

Bei nur zwei Charakteren gelten die folgenden Regeln:

- Beide Spieler ziehen vor jedem Szenario **2 weitere Loot Karten** (Auffüllen auf 8 statt der üblichen 6 Karten).
- Jeder Charakter wählt vor Beginn des ersten Szenarios einen **Helden-Bonus**. Diese Charaktere beginnen auf Helden-Level 2.
- Erfahrungspunkte werden wie üblich verteilt, d.h. zwei Spieler müssen nur **2 Monster (Einzelszenario) / 6 Monster (Kampagne)** besiegen, um je **1 Attributspunkt** zu erhalten.

1 Spieler

Das reine Solospiel gilt als sehr riskant, da es keine unterschiedlichen Charaktere für Situationen wie *Fallen* oder besondere Proben gibt. Wenn man nur mit einem Charakter spielt, gelten die folgenden Regeln:

- Der Charakter kann **niemals bewusstlos werden**, auch nicht durch einen *Patzer* beim Initiative-Wurf. Negative TP oder PP werden nie von der Initiative abgezogen, aber immer noch 1 Würfel weniger für die Initiative verwendet. Der *Unheils-Marker* kann sich also niemals aufgrund von Bewusstlosigkeit bewegen. Der Nachteil: Die Monster greifen an, bis der Charakter tot ist...
- In *Phase G* kann der Spieler **1 XP einsetzen, um den Unheils-Marker** am Vorrücken zu hindern, falls keine Tür geöffnet wurde. Der *Unheils-Marker* bewegt sich trotzdem **mindestens 1 Feld** weiter (da der Charakter eine *Raumplatte* belegt).
- Der Spieler zieht vor jedem Szenario **4 weitere Loot Karten** (Auffüllen auf 10 statt der üblichen 6 Karten).
- Der Charakter wählt vor Beginn des ersten Szenarios einen **Helden-Bonus**. Der Charakter beginnt auf Helden-Level 2.
- Erfahrungspunkte werden wie üblich verteilt, d.h. der Spieler muss nur **1 Monster (Einzelszenario) / 3 Monster (Kampagne)** besiegen, um je **1 Attributspunkt** zu erhalten.

OPTIONALE REGEL

Um nicht sowohl die Monster als auch den eigenen Helden würfeln zu müssen, kann man jeden Monsterwürfel durch den mathematisch zu erwartenden Wert 6 ersetzen. $3W+2$ ergibt dann automatisch eine 20 bei jedem Wurf dieses Monsters. Die Charakterwürfel sollten jedoch weiterhin gewürfelt werden, um einen gewisse Zufälligkeit zu bewahren. Vor allem aber führt diese Methode dazu, dass Monster keine (kritischen) Fehlschläge mehr würfeln, was das Spiel in fortgeschrittenen Stufen noch gefährlicher macht.

HÄUFIGE FRAGEN

Warum gibt es Monster-Level-Karten mit einem Rüstungswert von 0, die eine Empfindlichkeit zeigen?

Das Monster kann durch Modifikationen zusätzliche Rüstung erhalten, aber solange ein Monster keine Rüstung hat, kann die Empfindlichkeit ignoriert werden.

Viele Szenarien und Gruppen-XP sprechen von [SpielerAnzahl]. Was passiert, wenn ein Spieler mehrere Charaktere kontrolliert?

Spieleranzahl setzt immer voraus, dass jeder Spieler einen Charakter besitzt. Werden mehrere Charaktere pro Spieler gespielt, wird die Spieleranzahl durch die Charakteranzahl ersetzt.

Was passiert, wenn Charaktere den Dungeon verlassen, ist die Spieleranzahl dann niedriger?

Kommt darauf an. Wenn der Charakter den Dungeon durch die Endbedingung des Szenarios verlassen hat, bleibt die Spieleranzahl gleich. Wenn ein Spieler das Spiel verlassen möchte, beendet die Runde, entfernt dann den Charakter und alle Gegenstände und beginnt die nächste Runde mit der reduzierten Spieleranzahl.

Bei einigen Karten scheint es widersprüchliche Regeln zu geben – welche davon ist gültig?

Ausrüstungsgegenstände (Loot Karten) haben die höchste Priorität. Monsterfähigkeiten (auf den Monster-Level-Karten vermerkt) kommen als nächstes. Danach werden alle Monster-Modifikationen wirksam. Die Standardregeln stehen an letzter Stelle. Sollte es widersprüchliche Szenarioregeln geben, gilt die Szenariobeschreibung.

Bei Gegenständen die "Freunde treffen" – was bedeutet das?

Der Gegenstand hat einen Flächeneffekt und kann Monster und andere Charaktere treffen. Jeder ebenfalls betroffene Charakter, muss auch einen Verteidigungswurf gegen den Angriff machen und erleidet den gleichen Schaden, wenn er sich nicht verteidigt.

Kann eine Waffe mit mehreren Elementen verzaubert werden?

Ja, Waffen können mit mehreren Elementen verzaubert werden, aber der Träger der Waffe kann nur ein Element pro Angriff aktivieren (normalerweise für den Preis von 1 *Psi-Punkt*).

Wie viele Ziele werden von der Schwarzmagierin getroffen?

Die Schwarzmagierin setzt den Blitzangriff ein, um so viele Ziele wie möglich zu treffen. Der Blitz verzweigt sich nach dem ersten Ziel (Reichweite 6 bis zur Schwarzmagierin) zu jedem Ziel innerhalb Reichweite 2, bei Bedarf mit Verzweigungen. Der Blitz ist nicht auf eine durchgehende Linie beschränkt.

Was passiert, wenn eine Geheimtür auf die Raumplatte E-8 gelegt werden muss?

Legt die *Geheimtür* auf das mittlere Feld von E-8 und verbindet so den kleineren Raum mit dem größeren. Dies könnte aufgrund der offenen Seiten von E-8 weitere *Raumplatten* hinzufügen.

Was passiert, wenn ein Raum aufgrund einer Falle geschlossen ist und die Spieler ein Geheimtür-Ereignis ziehen?

Falls die *Geheimtür* an einer *Wand* dieses Raumes platziert werden kann, habt ihr Glück – ihr habt einen Ausweg aus der *Falle* gefunden!

Muss man die *Psi-Punkt*-Kosten bezahlen, wenn man einen magischen Angriff mit einem Zauber abwehrt?

Nein, *Psi-Widerstand* mit einem ausgerüsteten Zauber zu würfeln, kostet keine *Psi-Punkte*. Ausnahmen für bestimmte Zauber gelten, die eine Verteidigung gegen *Nah-/Fernkampfangriffe* bieten oder auch andere Charaktere in Reichweite schützen, aber der Schutz des eigenen Charakters mit *Psi-Widerstand* ist immer kostenlos.

Welche Möglichkeiten hat ein Charakter in *Fallen*, in denen er sich nicht mehr bewegen kann?

Ein Charakter, der gefangen ist und sich nicht bewegen kann, kann trotzdem Gegenstände nutzen, reparieren und Monster angreifen. Das mag für *Fallen* wie die *Wassergrube* seltsam wirken, ermöglicht aber einheitliche Regeln für alle *Fallen* mit ähnlichen Effekten. Gleichzeitig können Monster jeden Charakter immer normal angreifen, auch wenn er sich z.B. in einer *Wassergrube* befindet.

Kann ein Zauber oder eine Waffe mit einem Flächeneffekt auch auf andere Dinge zielen (*Fallen*, szenariobasierte Elemente)?

Ja, *Fallen* wie die *Fesselranken* können auch mit einem Flächeneffekt getroffen werden. Wenn der Zauber oder die Waffe jedoch auf Freunde wirkt, werden sowohl die *Fesselranken* als auch Charaktere getroffen. Zauber wie der *Kettenblitz* können auf die *Ranken* gerichtet werden, ohne andere Charaktere zu treffen.

Kann eine mit Element-Schaden verzauberte Waffe dann auch gegen *Poltergeister* eingesetzt werden?

Eine verzauberte Waffe behält ihren ursprünglichen Zustand, d.h. sie kann zwar Element-Schaden verursachen, bleibt aber eine nichtmagische Waffe und kann nicht gegen *Poltergeister* eingesetzt werden. Die gute Nachricht: Die Waffe kann gegen *Mumien* eingesetzt werden!

Das Bild unter Vorbereitung zeigt einige Raumplatten offen, die Beschreibung sagt aber, dass ein verdecktes Deck erstellt werden soll. Was ist richtig – sind alle Räume verdeckt oder einige offen?

Alle Raumplatten sollten in verdeckter Form platziert werden. Das Bild ist nur eine Hilfe, um zu sehen, welche Raumplatten benötigt werden und an welcher Stelle diese im Szenariodeck landen könnten. Meist wissen die Spieler, wann der Zielraum entdeckt wird, aber wenn er verdeckt liegt, bleibt zumindest ein wenig Mysterium, solange sich die Spieler nicht genau an die Vorbereitung erinnern können.

Warum haben die Charaktere keine besonderen Fähigkeiten, Fertigkeiten oder gar einen Fertigkeitenbaum?

Das System der Charakterattribute und die Helden-Boni sind so konzipiert, dass die Spieler die Freiheit haben, ihren Charakter in jede gewünschte Richtung zu entwickeln. Spezialfähigkeiten würden diese Freiheit der Charakterentwicklung einschränken und ein mögliches Ungleichgewicht bei der Charakterauswahl schaffen. Spezielle Fähigkeiten sind Teil der Gegenstände in *Dungeons of Doria*, und die Erhöhung der Charakterattribute ermöglicht bessere Waffen und damit auch Fähigkeiten. Dennoch ist es durchaus denkbar, dass es in Zukunft eine Erweiterung geben wird, die neben der Ausrüstung auch ausgewogene Fertigkeiten oder zusätzliche Fähigkeiten hinzufügt. Teilt uns eure Ideen und Meinungen mit!

INDEX

A

Aktionen 22
Anforderungen 13
Angrenzend 9, 22, 35
Angriff 35, 38
AP (Aktionspunkte) 16, 22
Attribute 11, 13, 40
Ausrüstungs-Karte 13
Ausrüstungs-Modifikator 15
Ausweichen 36

B

Belastung 14, 16
Beschädigt. Siehe Gegenstand
beschädigt
BEW (Beweglichkeit) 11
Bewegung. Siehe Platz tauschen,
Laufen, Springen
Bewusstlos 7, 18, 25, 39
Blitz. Siehe Element-Schaden

C

Charakterbogen 5, 12

D

Durchdringungsschaden 15

E

Einkaufen 17, 21
Element-Schaden 15, 36
Empfindlichkeit. Siehe RS
(Rüstungsschutz)
Entwaffnet 16
Erde. Siehe Element-Schaden
Erfahrungspunkte 5, 16, 37, 40, 42
Exploration 24, 26
Extra-Aktivierung 19–20, 30, 39

F

Fallen 28, 37
Feuer. Siehe Element-Schaden
Feuer Marker 6, 31
Flucht 43

G

Gegenstand beschädigt 15, 36–37
Gegenstände nehmen 25
Gegenstände zuwerfen 24
Geheimtür 6, 28, 30
Geröll 6, 31, 34, 35
Gift 15, 19
Gold 15, 17, 21, 28, 37
Grosse Räume 27
Gürtel 13, 15, 24, 37

H

Hände 16, 24, 37
Helden Level Bonus 41

I

Immobilisiert 6, 16
IP (Initiativepunkte) 12, 14, 38

K

Kampagne 4, 6, 7, 42
Kampagnenbogen 6, 42
Kampf 35
Kaufen 21
Keine Figuren verfügbar 30
Kompass 30
KON (Konstitution) 11
Körper Zone 12–13, 16
Kritisch 9, 36, 38

L

Laufen 22
Level Up 40–41
Loch 6, 22, 31, 34, 35
Loot. Siehe Schätze
Luft. Siehe Element-Schaden

M

Magische Gegenstände 16, 38
ML (Monster Level) 19, 28, 41
Monster Aktivierung 32
Monster Marker 6, 19, 29
Monster Modifikator 29
Monster Symbol 28–29
Monster-Punkte 43
MW (Mindestwurf) 9, 15, 38

N

Negative TP/IP/PP 38

O

Offener Raum 27

P

Patzer 9, 18, 37, 39
Pfeile 30
Phasen 17
Platz tauschen 24
PP (Psi-Punkte) 12, 38
Probe. Siehe MW (Mindestwurf)
PSI (Psi) 11, 38
Psi-Widerstand 14, 38

R

Raum aufdecken. Siehe Exploration
Raum-Ereignisse 7
Regenerieren 12, 21, 39, 41
Reichweite 35
Reparieren 25, 37
Römische Ziffern. Siehe
Startpositionen
Rot umrandete Felder 22
RS (Rüstungsschutz) 14–15, 36
Rucksack 13, 24, 37
Runden-Zähler 5, 17
Runen 6, 30
Rüstungs-Bonus 6, 14

S

Sackgasse 28
Schaden 14, 36
Schätze 24, 27, 37
Set 13, 25, 37
Sichtlinie 22, 31, 35
Spezialaktionen 19
Springen 22, 25, 34
Standard-Gegenstände 4, 11, 43
Stärke-Berechnung. Siehe Belastung
Startpositionen 30
STR (Stärke) 11
Stufenanstieg. Siehe Level Up
Symbole auf Räumen/Markern 30

T

Tod 39, 43
TP (Trefferpunkte) 12, 38
Tür-Ereignis 4, 7, 31

U

Unheils-Marker 5, 19

V

Verspernte Tür 6, 28, 31
Verteidigung 14, 36–37, 41

W

WAH (Wahrnehmung) 11
Wand 30, 35
Wasser. Siehe Element-Schaden
WIS (Wissen) 11

X

XP. Siehe Erfahrungspunkte

Z

Zaubersprüche 38

CREDITS

Design, Entwicklung & Regeln:

Viktor Ahrens

Kampagnen & Szenarien:

Viktor Ahrens, Ernst-Joachim Preussler, Harald Grimm, Thomas Farr

Grafische Gestaltung:

Mohamed "SaltyBot" Bellafquih, Viktor Ahrens

Charakter-Illustrationen:

Nathan Park

Illustrationen Gegenstände:

Eric Quigley, Jes Cole, Nicoleta Stavarache

Dungeon Räume:

Eric Quigley, Viktor Ahrens

Doria Weltkarte:

Tim van der Meulen (www.mapperman.nl)

Korrektur:

Tanja Ahrens, Richard Atkinson

Icons:

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

Playtesting Feedback:

Ernst-Joachim Preussler, Harald Grimm, Matthias Bleiber, Thomas Farr, Patrick Klein, Dominikus Dittes Scherkl, Jörg Metzger, Patrick Volk, Natascha Goy, Sascha Gendreizig, Stella, Markus Aldrian, Ilpo Numminen, Rune Baßmann

Besonderer Dank:

Ernst, für die Bereitstellung einer bestehenden Welt, einer Menge Ideen und des Namens des Spiels. Meine Frau und vor allem mein Sohn - dafür, dass er mich zu diesem Spiel inspiriert hat und ständig mit meinem alten Testmaterial spielt. Alle Con-Gruppen, insbesondere DreieichCon und CaveCon, aber auch alle anderen (virtuellen) Cons, die ich im Laufe der Jahre besucht habe: Ich hoffe, ihr hattet alle viel Spaß beim Spielen! Vielen Dank an alle Unterstützer und Kickstarter-Backer, ohne euch wäre das Spiel nicht gedruckt worden! Und ein großes Dankeschön an viele YouTube-Kanäle - insbesondere Dungeon Dive, Hungry Gamer, Meet me at the Table, Critical Fail.

Besondere Kickstarter-Unterstützer:

Øystein Nesheim; @roswithaonline; Achim Ullmann; Alex B - Küsse an Selly; Alex Lexxman Füller; Alex Trinh; Aman Chhokar; Anja Kraus; Anna, David y Papá; Antonio Zorrilla; Bart Segers; Bleu & Rami; Boardgamer69; Brandon DeStefano / A Champion & a Legend; Brent "Too Many Games" Von Trickster; Byron; C. van den Kieboom; ChaosInselchen; CHIANG Ming Yu; Christian Hufgard; ConnerRaven666; Cosmic Deb - Traveller between realms; Curtis Victor Macek; Damien Archambault; Daniel Oswald; David C. Hollinger III - Adventure Awaits!; David Pattarini; David Pien; David Scholten; Dominique Garcia Marschall - Pathetic Survivor of the spicy sandwich called "Live, Love and Die!"; Drac - The RNG Hates Me; Eric Maxham; Ethan Koester; Eva Husfeld; Felipe Barbirato; Franz „hf wargaming“ Steffl; Gilles Duval; Graham Perkins; Gundel & Jeremiah; Hill Family; Hope Haugstad; Hula Mcula / Rogue For Hire; Ingo Hildebrandt; ioii; Jack Goudie / Richard Goudie; Jade Martin; Jim Brown; jan tha man; Jason Michael Velez / Grace Under Pressure; Jaydrin Phiwxhao; Jeremy Pass; Josh Holland; Julien Courchesne; Kees Nijhoff; Kris Catalano; Kristi Xaster; Levi Armlovich; Maci szereti Nyuszit; Melanie, Sonja & OMG-he-has-an-AXE-Florian; Michael Kammerer; Michael Kraus; Michael Plaas; Michael Pritchard; Michael Zuba; Mr. Stephen; Nicolas Barbezat; Phil Sheridan; Piell Mongrain; Pieter Arentz; PirrakasIPL; Raúl Fernández; Ray Neathery; Richard Carnicky; Roberto G. Gurrola; Rune Baßmann; Sebastian (Greh) Haußmann; Sebastian Bojanowski; Simone "Miscillo" Redaelli; Stefan; Steffen Wiesner; Stephen Pope; Steven and Scott Sobotta (The Twins); Steven D. Miller; Taylor & Pablo Legorreta; The Findlay Family Gamers: Charles, Minmei Karina, Cecilia and Annie; Thomas Veizour Balogh; Tim Valerio; Tobias Gossler; Tom Ellsworth/Don't mess with bears!; Tony Doria - The Don of Doria; Travis M. Erickson; Victor P. Haerinck Jr.; Volker RömischJaydrin Phiwxhao; Volki Kaiser; Vortak Games; Vultus "Shut the f up" Peditum; Will McCrocklin; Zach Bilech; Zack Fissel; Zia McVay;



DORIA

LEGEND

- CAPITAL
- LARGE CITY
- BORDER
- MAIN ROAD

