



DUNGEONS
OF
DORIA

The logo for 'Dungeons of Doria' is set within a decorative, metallic frame with a yellow-gold inner border. The text 'DUNGEONS OF DORIA' is rendered in a weathered, grey metal 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 word 'OF' is smaller and centered between 'DUNGEONS' and 'DORIA'.

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-Informationen

Auswahl des Spielmodus.....	4
Ende des Spiels.....	4
Grundlegender Aufbau.....	4
Tischaufbau.....	5
Vergleichende Würfe und Mindestwürfe.....	6
Kritische Würfe und Patzer.....	6
Angrenzend.....	6

Charaktere

Die Helden von Doria.....	7
Charaktere erstellen.....	8
Basisattribute.....	8
Abgeleitete Werte.....	8
Karten ausrüsten und Definition der Symbole.....	10
Anforderungen der Ausrüstungskarten.....	10
Rüstungsbelastung.....	11
Zusätzliche Karteneigenschaften.....	11

Spiel-Phasen

Übersicht der Phasen.....	14
Phase A: Rundenmarker +1.....	14
Phase B: Kaufkarten.....	14
Phase C: Initiative-Wurf.....	14
Phase D: Aktionsphase.....	15
Phase E: Vergiftungen.....	16
Phase F: Spezialaktionen.....	16
Phase G: Unheils-Marker.....	16
Phase H: Level Up.....	18
Phase I: Erwerb/Ablegen von Kaufkarten.....	18

Aktions-Phase

Laufen (1 AP pro Feld).....	19
Springen (5 AP).....	19
Platz tauschen (5 AP).....	21
Raum aufdecken (0 AP).....	21
Nach Schätzen suchen (1 AP oder 5 AP).....	21
Gegenstände zuwerfen (0 - 10 AP).....	21
Angriff / Gegenstände nutzen (AP auf Karte).....	21
Ausrüstung reparieren (AP auf Karte).....	22
Fremde Ausrüstung nehmen, nutzen oder reparieren (5 AP).....	22
Figur tragen (2 - 10 AP).....	22
Wiederbeleben (5+ AP).....	22
Items ausrüsten (4 - 10 AP).....	22
Warten.....	22

Exploration

Einen Raum aufdecken.....	23
Besonderheit: Offene Räume.....	24
SchatzSymbol auf einer Raumkarte.....	24
Fallen und Geheimtüren.....	25
Sackgassen.....	25
Monster Symbol auf einer Raumkarte.....	25
Weitere Symbole auf Räumen oder Markern.....	27

Monster-Aktivierung

Monster-Reihenfolge.....	29
Ziel eines Monsters.....	29
Schnellster Weg zum Ziel.....	31
Monster und Hindernisse/Löcher.....	31

Kampf

Angriff.....	32
Reichweite und Sichtlinie.....	32
Verteidigung.....	33
Getroffen werden und Rüstungsschutz.....	33
Weitere Kampfregeln.....	34
Ausrüstung reparieren.....	35
Besiegte Monster.....	35
Psi Sprüche.....	35
Psi-Widerstand.....	36
Verzauberte Waffen.....	36
Treffer-, Initiative- und Psi-Punkte.....	36
Bewusstlosigkeit.....	37
Tod eines Charakters.....	37

Level Up

Charaktere verbessern.....	38
Helden- und Monster-Level.....	39

Sonstiges

Kampagnen.....	40
Spezielle Regeln für 1 oder 2 Spieler.....	42
Spieleranzahl.....	42
Optionale Regeln.....	43
Häufige Fragen.....	44
Credits.....	45
Index.....	46
Kurzer Regelüberblick.....	47

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.

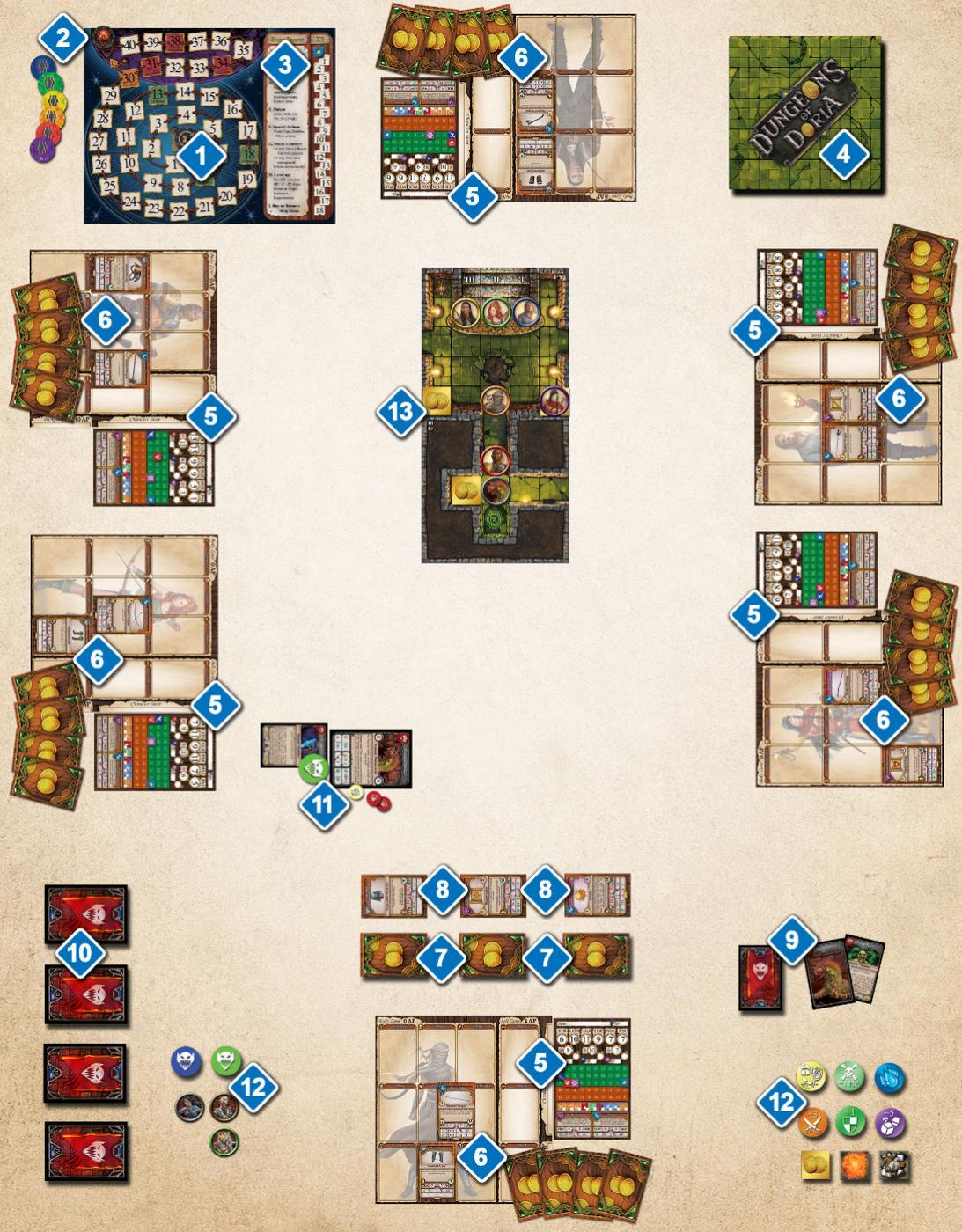
- Mischt alle *Loot-Karten* und teilt diese **gleichmäßig auf drei verdeckte Stapel** auf (je 170 Karten; Es ist erlaubt, *Loot-Karten* von jedem der Stapel zu ziehen).
- Mischt alle kleinen *Monster Karten* und legt diese verdeckt auf einen Stapel.
- Legt die **Monster Level Karten für Level 1** bereit (oder höhere, falls spätere Szenarien aus Kampagnen gespielt werden).
- Legt die **Initiative-Tafel** auf den Tisch und legt die **Initiative-Marker** daneben. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Legt den **Unheils-Marker**, den **Runden-Marker** und den **XP-Marker** auf die entsprechenden Felder auf der **Initiative-Tafel**.
- Haltet die **Würfel** bereit und sortiert die restlichen Marker (*Dungeon-*, *Beschädigt-* und *Bonus-Marker*).
- Jeder Spieler zieht **4 Loot-Karten** von einem der drei Stapel und wählt dann eine **Charakter-Tafel** oder wählt einen zufälligen Charakter aus (wird im Kapitel *Charaktere* näher erläutert).
- Legt 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.
- Wählt entweder ein Szenario aus den **Einzelszenarien** oder ein **Kampagnenbuch** und lest die angegebenen Informationen und Geschichte zum Szenario allen Spielern laut vor.
- Bereitet den Stapel mit den *Raumplatten* gemäß dem Szenario vor und legt **alle Raum-Karten als verdeckten Stapel** aus.

Achtung: Das anfängliche Durchmischen ist sehr wichtig! Andernfalls könnte es passieren, dass ihr nur Fallen begegnet, nie die richtige Ausrüstung findet oder nur auf Monster mit Modifikatoren trifft. Stellt sicher, dass jedes Deck vor Spielbeginn gründlich und separat gemischt wird, um eine ausgewogene Partie zu gewährleisten.

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 zehneitige 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 zehneitige 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.

OPTIONAL: HELDEN ERSTELLEN

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
- Full-Metal-Set
- Accessory 2

Head

- Plated Arms
- Full-Metal-Set
- Round-Shield
- Shields
- Legs

Belt Zone 4 AP

- Fighting Tans
- Segmented-Metal-Set
- Short Sword
- Swords
- Feet
- Belt 3

Backpack 10 AP

- Earthquake
- Elemental Magic
- Fireball Explosion

Character Sheet

Name: Warren Warrior | Class: Krieger

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	0			
-10	-9	-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1		
-11	-12	-13	-14	-15	-16
-17	-18	-19			

Attributes: STR 13, CON 13, AGI 10, PER 9, WIS 6, PSI 1

Derived Values: TP 13, IP 8, PP 3

Skills: STR 12, CON 12, AGI 6, PER 4, WIS 4, PSI 2

Resistance: STR 10, CON 9, AGI 10, PER 4, WIS 4, PSI 2

Backpack: STR 15, CON 15, AGI 4, PER 4, WIS 4, PSI 3

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



AUFBAU AUSTRÜSTUNGSKARTEN



1. Name der Karte
2. Verzauberter/Magischer Gegenstand
3. Reichweite 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)

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*).

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.



Gift-Schaden 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 beliebiger Stelle des *Körpers* ausgerüstet werden 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.

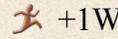
Bei Monstern geben die *Aktions-Punkte* an, wie weit sich das Monster maximal bewegen kann, bevor es angreift. *Monster-Level-Karten* zeigen neben den *Aktions-Punkten* auch einen Buchstaben (A-D), der angibt, welches Monster zuerst aktiviert wird.



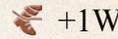
Monster-Modifikationen und *Fallen-Karten* geben an, wie viele zusätzliche XP die Gruppe erhält, sobald ein Monster besiegt oder eine *Falle* entschärft wurde, in diesem Beispiel [XP +1].



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 1* 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 1* 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. Wird ein Monster **nicht in der Runde besiegt**, in der es erscheint, wird es nun mit seinen *Aktions-Punkten* (inklusive *Modifikatoren* wie *Schneller*) auf die *Initiative-Tafel* gesetzt.

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 **[Spieleranzahl]÷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 *Einzel szenario-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.

OPTIONAL: FALLEN-LADEN

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).



AKTIONS-PHASE

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 *Gestrichelter Umrandung* sowie Charaktere oder Monster **blockieren nicht die Sichtlinie**, Waffen mit hoher Reichweite können normal genutzt werden (ausführlich erklärt im Kapitel *Kampf*). Diese **verhindern auch keine Flächeneffekte** oder *Fallen*. Alle anderen Felder, auch falls sie von Möbeln wie Tischen, Stühlen oder andere Objekten belegt sind, gelten als normale Felder. 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* betreten werden. Siehe *Schwieriges Gelände* am Ende des Kapitels *Exploration* für zusätzliche Geländetypen.

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 2 AP (*Schwieriges Gelände*) aus, um an den Rand des *Lochs* zu gelangen (kurzer gelber Pfeil, die Aktion wird dadurch nicht unterbrochen), 6 AP für die Sprungprobe von 2 Feldern auf *Schwieriges Gelände* 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: $STR+BEW+2W=7+10+6=31$. Sie ist ohne Probleme über das *Loch* gesprungen, musste dafür aber **10 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.

OPTIONAL: GEGENSTÄNDE WERFEN

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.

FIGUR 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.

WIEDERBELEBEN (5+ AP)

Man kann einen bewusstlose Charaktere mit Hilfe einer Tri-*Anon-Heiltechnik* in *Reichweite* 1 zum Charakter wiederbeleben. Gib eine beliebige Anzahl von *Aktions-Punkten* aus und würfle mit **WAH+WIS+2W** gegen einen *Mindestwurf* von **24+[2×ML]**. Der heilende Charakter entscheidet, wie viele *Aktions-Punkte* dem Bewusstlosen gespendet werden: Es müssen mindestens 5 AP verwendet werden und maximal die Hälfte (abgerundet) der aktuell verfügbaren *Aktions-Punkte*. Die gewählte Anzahl an *Aktions-Punkten* wird direkt vom Heiler bezahlt, der wiederbelebte Charakter erhält sie aber nur bei erfolgreichem Wurf. Der wiederbelebte Charakter kann direkt aktiviert werden, wenn er auf das höchste Feld der *Initiative-Tafel* gebracht wird.

Für jedes **kritische Ergebnis** (10 über dem *Mindestwurf*) erhält der Zielcharakter 1 Punkt, der auf die *Trefferpunkte* oder *Psi-Punkte* verteilt wird.

ITEMS AUSRÜSTEN (4 - 10 AP)

Gegenstände im *Gürtel* oder *Rucksack* können nur in *Phase D* ausgerüstet werden und kosten je nach Ort 4 oder 10 *Aktions-Punkte*. Dies gilt auch, wenn ein Charakter in *Phase H* ein Attribut erhöht hat und nun die Anforderungen erfüllt. Andere Charaktere können beim Ausrüsten von Gegenständen in *Reichweite* 1 für 5 *Aktions-Punkte* helfen.

Gegenstände, die in *Phase D* erhalten werden, können sofort und ohne *Aktions-Punkte*-Kosten von jedem Charakter in *Gegenstände Zuwerfen* *Reichweite* ausgerüstet werden. In *Phase I* gekaufte Gegenstände können von jedem Charakter bei Bewusstsein sofort ausgerüstet werden.

WARTEN

Kann oder will ein Charakter einfach keine Aktion durchführen, 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.

Auf *Raumplatten* werden *Türen* durch kleine Tür-Symbole dargestellt, die Durchgänge von genau einem Feld Breite markieren und noch ungeöffnete Ausgänge aus dem Raum anzeigen.



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.

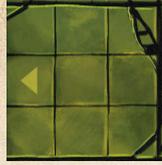
BEISPIEL 3



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. Diese offenen Seiten sind durch kleine dreieckige Pfeilsymbole gekennzeichnet, die zeigen, dass sich der Raum noch erweitert. 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* genannt und gelten für *Fallen* als derselbe



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.

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. Neue *Raumplatten* können Türen in bestehenden Räumen blockieren, sei es absichtlich oder aufgrund des Layouts, sofern sie nach den Auslege-Regeln platziert werden.

Keine Verbindung zum Dungeon

Ist eine *Offene Seite* einer *Raumplatte* nicht mit dem Rest des Dungeons verbunden, werden **keine zusätzlichen Räume** in diese Richtung gezogen. Sobald jedoch eine Verbindung zu diesen Teilen 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.

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,

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.

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.

Wird ein *Geheimtür*-Ereignis in einem abgeschlossenen *Fallen*-Raum ausgelöst, kann die *Geheimtür* an eine *Wand* gelegt werden. Die Charaktere haben Glück und einen anderen Weg aus der Falle gefunden!

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

Befindet 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.

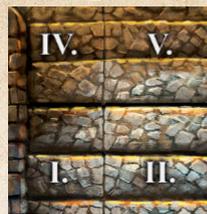
Keine Verbindung zum Dungeon

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.

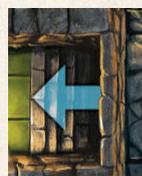


Kompass

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 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

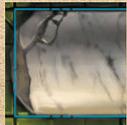


Wände können von Charakteren nicht betreten werden und blockieren die *Sichtlinie*. *Poltergeister* können sich durch *Wände* bewegen und aus einer *Wand* heraus angreifen, sind aber ab diesem Zeitpunkt für alle Charaktere zugänglich.

Schwieriges Gelände

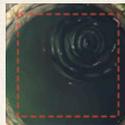
Blaue oder Rote Umrandungen um ein Feld (sowohl gestrichelt als auch durchgezogen) markieren Gelände, das nicht einfach durchquert werden kann. Je nach Farbe und Linienart gelten die folgenden Regeln:

Felder mit einer **Blau Gestrichelten Linie** sind schwieriges Gelände und kosten daher immer **1 zusätzlichen Aktions-Punkt für jede Bewegung**. Dies gilt auch für Monster. Außerdem kostet die Bewegung innerhalb mehrerer verbundener Felder den zusätzlichen **Aktions-Punkt** für jeden Schritt auf ein **Blau Umrandetes Feld**. Blau gestrichelte Linien **blockieren jedoch nicht die Sichtlinie**. Das heißt, ein Charakter oder Monster kann diese auch überspringen.



Ein Feld mit einer **Blauen Durchgehenden Linie** gilt als Hindernis und unterliegt denselben Bewegungsregeln wie Felder mit einer **Blauen Gestrichelten Linie**. **Blau Durchgehende Linien behindern jedoch die Sichtlinie**: Für jeden Angriff (Zauber, Nah-, oder Fernkampf), der eine blaue durchgehende Linie überqueren muss, erhält der **Verteidiger +1W** auf **Verteidigung** oder **Psi-Widerstand**. Dies gilt für Charaktere und Monster zugleich. Das Springen über ein Hindernis ist nach den üblichen Regeln möglich.

Von **Rot Gestrichelten Linien** umgebene Felder gelten als **Löcher** und können daher nicht betreten werden. Sie **blockieren jedoch nicht die Sichtlinie**, so dass ein Charakter oder ein Monster einfach über diese Felder springen kann.



Ein Feld mit einer **Roten Durchgehenden Linie** wird wie eine **Wand** betrachtet. Dieses Feld blockiert die **Sichtlinie** und Figuren können das Feld nicht betreten.

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 Gestrichelter 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 Szenarien 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.



OPTIONAL: TÜREREIGNIS

Um die Schwierigkeit in einem gespielten Szenario oder einer Kampagne zu erhöhen, können die optionalen **Tür-Ereignis-Karten** verwendet werden. Einige spezielle Szenarien 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 orangen 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.

Diese Aktion ähnelt der Aktion *Platz Tauschen* von Charakteren, allerdings müssen die Monster dafür keine *Aktions-Punkte* aufwenden und können trotzdem angreifen, solange sie einen Charakter mit *Aktions-Punkten* in ihre Reichweite bringen können.

OPTIONAL: MONSTER- TAUSCH

Um das Spiel einfacher zu machen, kann die Aktion *Platz Tauschen* für Monster eingeführt werden (kostet 5 *Aktions-Punkte*). Nur Monster, die nach dem Tausch noch *Aktions-Punkte* haben (oder genau 0 AP), können Charaktere in ihrer Reichweite angreifen. Monster nutzen die Aktion *Platz Tauschen* nicht, wenn sie danach nicht mehr angreifen können.

OPTIONAL: MONSTER AP

Standardmäßig können Monster alle ihre *Aktions-Punkte* zum Bewegen nutzen und angreifen, wenn ein Charakter in Reichweite ist. Um das Spiel zu erleichtern, dürfen nur Monster mit positiven *Aktions-Punkten* nach der Bewegung einen Angriff durchführen.

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.

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.

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 Gestrichelte Linien* oder *Besetzte Felder* **blockieren die Sichtlinie nicht** (Ausnahme: *Rote Durchgehende Linien* und *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* $\times 2$ 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.

Monster-Angriff und Werte

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*).

Einige *Monster-Level-Karten* zeigen eine Anfälligkeit an, obwohl sie einen *Rüstungsschutz* von 0 haben. Anfälligkeiten gelten nur, wenn das Monster eine Rüstung hat, egal ob diese von der *Level-Karte* stammt oder durch *Modifikatoren* erworben wurde. Hat ein Monster überhaupt keine Rüstung, hat die Anfälligkeit keine Wirkung und kann ignoriert werden.

ANATOMIE LEVEL KARTe



1. Name des Monsters
2. *Monster Level* dieser Karte
3. *Reichweite* des Monster-Angriffs
4. *Aktions-Punkte* des Monsters
5. Monster Kategorie/Übersicht
6. Beschreibungstext und Fähigkeiten
7. *Angriffsart*, *Angriffs-* und *Schadens-Werte*
8. *Verteidigungs-* und *Psi-Widerstands-Werte*
9. *Rüstungsschutz* und *Rüstungs-Anfälligkeit*
10. *Trefferpunkte* des Monsters

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.

Wichtig: Ein Charakter darf gegen jeden eingehenden Angriff einen *Verteidigungs-Wurf* machen, auch in *Phase G*, wenn Monster eine Zusatz-Aktivierung erhalten. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der *Verteidigungs-Würfe*, und es sind keine *Aktions-Punkte* erforderlich, Charaktere mit 0 *Aktions-Punkten* können sich immer noch verteidigen. Solange ein Gegenstand ausgerüstet und nicht beschädigt ist, kann er zur *Verteidigung* eingesetzt werden.

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) hat sich nicht gegen einen *Oger*-Angriff verteidigt (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 und trägt die verbleibenden 12 Punkte in die TP-Tabelle ein. Die zweite Rüstung darf 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 *Patzer*-Wurf fügt immer ein kritisches Ergebnis hinzu.

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.

BEISPIEL

Der *Krieger* verteidigt sich gegen einen magischen Angriff von 18 und würfelt 2 (1+1) mit den 2W des *Psi-Widerstands*. Das Ergebnis sind 2 zusätzliche Schadenspunkte, +1 für einen kritischen Treffer (10 unter dem Ziel) und +1 für den *Patzer*.

Monster sind von *Patzern* 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.

OPTIONAL: KRITISCHE FEHLER

Um den Schwierigkeitsgrad des Spiels zu erhöhen, können Waffen oder Zauber ebenfalls durch einen *Kritischen Fehlschlag* beschädigt werden, also eine Differenz von je 10 zwischen *Angriff* und *Verteidigung*. Ein solcher Fehlschlag kann auftreten, wenn ein Charakter angreift und das Monster eine sehr hohe *Verteidigung* würfelt, oder wenn ein Charakter schlecht würfelt, während er sich gegen einen starken Monsterangriff verteidigt.

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.

Munition im Fernkampf

Fernkampfwaffen **benötigen keine Munition**. Ein Charakter kann Waffen werfen oder Projektilwaffen verwenden, so oft er will. Man kann entweder mehrere Gegenstände werfen oder die Waffe kehrt auf magische Weise zurück, nachdem sie geworfen wurde. Insbesondere Bögen und Schleudern haben ausreichend Munition für ein ganzes Szenario.

Beschädigte Ausrüstung

Beschädigte Ausrüstung kann nicht mehr für ihre Hauptfunktion verwendet werden. Waffen und Zauber sind nicht mehr für Angriffe und defensive Gegenstände oder Zauber sind nicht mehr für die Verteidigung geeignet. Im Falle von Rüstungen geht der Schutz verloren und sie können keinen weiteren Schaden absorbieren. Alle passiven Boni oder Nachteile, die der Gegenstand bietet, bleiben jedoch aktiv, nur die Hauptfunktion ist deaktiviert.

Flächeneffekte durch Charaktere

Zauber und Waffen mit Flächeneffekten können auf *Fallen* (z.B. *Fesselranken*) oder *Szenario*-Elemente wirken. Wenn dieser Effekt auch Freunde trifft, sind alle Charaktere innerhalb des Bereichs betroffen, jeder muss eine erfolgreiche Verteidigung werfen oder den gleichen Schaden erleiden. Einige Zauber, wie z.B. *Kettenblitz*, können auf solche Elemente wirken, ohne andere zu treffen.

Schaden durch andere Monster und Fallen

Monster sind immun gegen Schaden durch Flächeneffekte anderer Monster und Fallen. Flächenangriffe (z.B. von *Schamanen*, *Trollen* oder *Ogern*) haben keine Auswirkungen auf andere Monster. Monster stimmen sich instinktiv untereinander ab und sind mit der Umgebung im Verlies vertraut, daher vermeiden sie Eigenbeschuss und Falleneffekte.

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.

OPTIONAL: LOOT-STOP

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

Erfahrungspunkte

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 – auch wenn sie normalerweise keinen Schaden verursachen.

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.

Das Würfeln von *Psi-Widerstand* mit einem ausgerüsteten Zauber kostet nie *Psi-Punkte*, wenn ein Charakter sich selbst schützt. Zauber, die andere verteidigen oder *Nahkampf-* oder *Fernkampf-*Angriffe blockieren, können trotzdem wie auf der Karte angegeben *Psi-Punkte* kosten.

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.

Waffen können mit **mehreren Element-Effekten** verzaubert werden. Der Träger kann jedoch nur einen Element-Effekt pro Angriff aktivieren, was üblicherweise 1 *Psi-Punkt* kostet. Der Element-Schaden einer verzauberten Waffe ändert nicht ihren grundlegenden Typ: Sie **bleibt nicht-magisch** und kann nicht gegen *Poltergeister* eingesetzt werden. Durch die Element-Verzauberung kann die Waffe jedoch gegen Monster eingesetzt werden, die für dieses Element anfällig sind, wie z.B. die *Mumie*.

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 Initiativemalus 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 *Level-Karte* **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**.

Charaktere

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.

OPTIONAL: KAMPAGNEN-LOOT

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-Szenarien* über den *Unheils-Marker*. Der *Unheils-Marker* wird innerhalb von Szenarien 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 alle Felder mit **+1 Extra-Aktivierung** (rot auf der *Unheils-Leiste*) und **+1 Level** (orange), die vom *Unheils-Marker* überquert wurden,

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.

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 Szenarien 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.

Nach jedem Szenario wird das *Monster-Level* auf das aktuelle Minimum auf Basis der *Monsterpunkte* zurückgesetzt (z.B. 10 Punkte gleich Level 2). Vorübergehende Erhöhungen durch den *Unheils-Marker* wirken sich nicht auf spätere Szenarien aus.

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 Szenarien jederzeit flüchten. In einigen Szenarien 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 Attributpunkt** 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 Attributpunkt** zu erhalten.

SPIELERANZAHL

[SpielerAnzahl] wird oft in *Szenarien* und für die *Gruppen-XP*-Leiste erwähnt. **[SpielerAnzahl]** bezieht sich immer auf die Mitspieler-Anzahl, wobei ein Charakter pro Spieler angenommen wird. Kontrolliert ein Spieler mehrere Charaktere, ersetzt man **[SpielerAnzahl]** durch die Gesamtzahl der Charaktere.

Verlassen Charaktere das Verlies, ändert sich die Spielerzahl nur, wenn dieser Charakter oder Spieler das Spiel vollständig verlässt. In diesem Fall beendet man die aktuelle Runde, entfernt den/die Charaktere und Gegenstände und beginnt die nächste Runde mit der reduzierten **[SpielerAnzahl]**. Scheidet ein Charakter durch die Endbedingung eines *Szenarios* aus, bleibt **[SpielerAnzahl]** normalerweise unverändert.

OPTIONALE REGELN

Dungeons of Doria ist ein Spielsystem und ähnelt eher einem Tabletop-RPG als einem Brettspiel. Dieses Spielsystem kann vereinfacht werden, wenn ihr denkt, dass es für eure Gruppe zu komplex ist (z.B. indem ihr *Rüstungsbelastung* oder *Sichtlinie* weglasst) und durch optionale Regeln erweitert werden, um das Spiel komplexer zu machen. Spielt das Spiel so, wie es euch am besten gefällt, und wählt optionale Module wie *Raum-* und *Tür-Events*, um das Spiel je nach Belieben einfacher oder schwieriger zu machen. Das Ziel ist es, Spaß zu haben und das Spiel zu deinem Spiel zu machen!

WÜRFEL WÜRFE

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.

KEINE PATZER

Wenn du die *Patzer*-Mechanik nicht magst, kannst du sie auch einfach weglassen. Bedenke aber, dass Monster mit mehr Würfeln für *Angriff* oder *Verteidigung* (besonders solche mit *Modifikatoren*) statistisch gesehen auch mehr Einser würfeln und daher insgesamt schwieriger sind, falls die *Patzer*-Mechanik nicht genutzt wird!

INITIATIVE PATZEN

Charaktere werden nicht bewusstlos, wenn sie in der *Initiative-Phase C* einen *Patzer* würfeln. Der *Unheils-Marker* bewegt sich immer noch nach unten, wenn man einen *Initiative-Patzer* würfelt. Charaktere werden auch immer noch bewusstlos, wenn sie nicht mindestens 1 *Aktions-Punkt* erreichen.

KRITISCHE FALLENWÜRFE

Fallen verursachen mehr Schaden, wenn der Charakter einen *Kritischen Fehlschlag* (10 unter *Mindestwurf*) oder einen *Patzer* würfelt. Jedes kritische Ergebnis erhöht den Schaden um einen Punkt. Fügt die Falle nur *Gift-Marker* hinzu, sollte diese Regel ignoriert werden.

MONSTER SCHWIERIGKEIT

Möchtet ihr den Schwierigkeit der Monster erhöhen, gebt ihnen einfach 1 *Trefferpunkt* mehr oder startet direkt mit *Monster-Level 2*.

Braucht ihr leichtere Monster, ersetzt 1 Punkt *Rüstung* durch 1 oder 2 *Trefferpunkte*.

DOMINANZ

Habt ihr Schwierigkeiten, bestimmte Monster zu besiegen, könnt ihr eine *Dominanz-Regel* einführen: Ist ein Monster von zwei oder mehr Charakteren umzingelt, erhält jeder entweder **+1W auf den Angriff** oder **+1 Schaden** bei einem Treffer.

Wendet alternativ die *Dominanz* auf *Raumplatten* an: Befinden sich mehr Charaktere als Monster auf der gleichen Platte, gilt der Bonus. Um dies auszugleichen, können auch Monster von der gleichen Regel profitieren, wenn sie in der Überzahl sind.

SCHICKSALS-PUNKTE

Anstatt die *Patzer*-Mechanik abzuschaffen, wäre es vielleicht besser, *Schicksals-* oder *Ruhm-Punkte* einzuführen. Fügt einen Punkt pro *Helden-Level* und Charakter in jedem *Szenario* hinzu und erlaubt einen komplett neuen Würfel-Wurf pro ausgegebenem Punkt. Dies kann eine Charakter- oder eine Gruppenressource sein. Entscheidet, was euch besser gefällt.

Wollt ihr diese Punkte nicht nach jedem *Szenario* auffüllen, könnt ihr auch andere Faktoren nutzen, um einen solchen Punkt zurückzubekommen (z.B. wenn der Charakter einen *Patzer* würfelt, wenn ein Charakter ein *Fallen-Ereignis* auslöst oder wenn ihr einen beliebigen Goldbetrag ausgibt, z.B. Gegenstände im Wert von 3 Gold).

LEICHTERES SPIEL INSGESAMT

Wenn eure Gruppe das Spiel für zu schwer hält, ist es am einfachsten, das Spiel mit einem zusätzlichen *Helden-Level-Bonus* zu beginnen. Achtet auf den **+1W-Angriffs-** oder **+1-Schadens-Bonus**, um Monster mit *Rüstung* leichter besiegen zu können, besonders bei Charakteren, die nur einen Schaden verursachen.

MODIFIKATOREN BEGRENZEN

Um das Spiel einfacher zu machen, könnt ihr die Modifikatoren pro Monster auf das aktuelle Monster-Level begrenzen. Zieht man mehr Modifikatoren, behält man den Modifikator für das nächste Monster. Dies führt jedoch dazu, dass einige irrwitzige Modifikator-Kombinationen nicht mehr vorkommen.

KAMPF AUF KURZE DISTANZ

Um zwischen *Nah-* und *Fernkampf* zu unterscheiden, kann man festlegen, dass *Fernkampf-Angriffe* mindestens ein Feld Abstand zwischen Angreifer und Ziel benötigen. Wird ein *Fernkampf-Angriff* auf Reichweite 1 durchgeführt, erleidet der Angreifer einen Malus von -1W.

KAMPF-MODIFIKATOREN

Um die taktische Tiefe zu erhöhen, könnt ihr Kampf-Modifikatoren einführen, die auf den normalen Kampfregeln aufbauen. Hier sind einige Beispiele:

- Großes/Normales/Kleines Ziel: +3/0/-3 auf den Angriff
- 3 Felder/5 Fd./8+ Fd. Entfernung: +3/0/-5 auf den Angriff
- Höher gelegenes Gelände nutzen: +1W auf den Angriff
- Ziel ist immobilisiert: +5 auf den Angriff

Verwendet nur so viele davon, wie für eure Gruppe passend sind. Jede zusätzliche Regel erhöht die Komplexität und kann das Spielerlebnis verlangsamen.

HÄUFIGE FRAGEN

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

Sollte es widersprüchliche *Szenario*-Regeln geben, gilt die Szenariobeschreibung. Bei Karten hat Ausrüstung (*Loot-Karten*) die höchste Priorität. Monster-Fähigkeiten (auf den *Monster-Level-Karten* vermerkt) kommen als nächstes (falls nicht anders auf einem Modifikator angegeben). Danach werden alle Monster-Modifikationen wirksam. Die Standardregeln stehen an letzter Stelle.

Ist der weibliche Zombie ein weiterer normaler Zombie?

Nein, der *Weibliche Zombie* ist vergleichbar mit den beiden *Drachen* und sollte nur für spezielle *Szenarien* oder das *Bossmonster-Deck* verwendet werden. Wenn ihr den *Weiblichen Zombie* als normalen *Zombie*-Aufsteller verwenden möchtet, wird in *Phase F* eventuell ein weiterer *Zombie* erweckt und ihr habt somit mehr *Zombies* im Spiel. Das macht das Spiel ein wenig gefährlicher.

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.

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 der *Wassergrube* befindet. Nur ein Charakter unter *Geröll* ist nicht sichtbar und das Monster wird zuerst das *Geröll* beseitigen und in einer späteren Aktivierung angreifen.



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, Titelbilder:

Nathan Park

Illustrationen Gegenstände:

Jes Cole, Eric Quigley, Nicoleta Stavarache

Dungeon Räume, Initiative-Tafeln:

Jes Cole

Doria Weltkarte:

Tim van der Meulen (www.mapperman.nl)

Korrektur:

Tanja Ahrens

Icons:

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

Playtesting Feedback:

Ernst-Joachim Preussler, Harald Grimm, 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 Crowdfunding-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;



INDEX

A

Aktionen.....	19
Anforderungen.....	10
Angrenzend.....	6, 19, 32
Angriff.....	32, 36
AP (Aktionspunkte).....	13, 19
Attribute.....	8, 10, 38
Ausrüstungs-Karte.....	10
Ausrüstungs-Modifikator.....	12
Ausweichen.....	33

B

Belastung.....	11, 13
Beschädigt. Siehe Gegenstand beschädigt	
BEW (Beweglichkeit).....	8
Bewegung. Siehe Laufen, Platz tauschen, Springen	
Bewusstlos.....	4, 15, 22, 37
Blau umrandete Felder. Siehe Schwieriges Gelände	
Blitz. Siehe Element-Schaden	

C

Charakterbogen.....	9
---------------------	---

D

Durchdringungsschaden.....	12
----------------------------	----

E

Einkaufen.....	14, 18
Element-Schaden.....	12, 34
Empfindlichkeit. Siehe RS (Rüstungsschutz)	
Entwaffnet.....	13
Erde. Siehe Element-Schaden	
Erfahrungspunkte.....	13, 35, 38, 40
Exploration.....	21, 23
Extra-Aktivierung.....	16-17, 27, 37

F

Fallen.....	25, 35
Feuer. Siehe Element-Schaden	
Feuer Marker.....	28
Flucht.....	41

G

Gegenstand beschädigt.....	12, 33, 35
Gegenstände nehmen.....	22
Gegenstände zuwerfen.....	21
Geheimtür.....	25, 28
Geröll.....	28, 31, 32
Gift.....	12, 16
Gold.....	12, 14, 18, 25, 35
Grosse Räume.....	24

Grüne +1 Bonus Felder.....	39
Gürtel.....	10, 12, 21, 34

H

Hände.....	13, 21, 34-35
Helden Level Bonus.....	39

I

Immobilisiert.....	13
IP (Initiativepunkte).....	9, 11, 36

K

Kampagne.....	4, 40
Kampagnenbogen.....	40
Kampf.....	32
Kaufen.....	18
Keine Figuren verfügbar.....	27
Kompass.....	27
KON (Konstitution).....	8
Körper Zone.....	9-10, 13
Kritisch.....	6, 34, 36

L

Laden. Siehe Einkaufen	
Laufen.....	19
Level Up.....	38-39
Loch.....	19, 28, 31, 32
Loot. Siehe Schätze	
Luft. Siehe Element-Schaden	

M

Magische Gegenstände.....	13, 36
ML (Monster Level).....	16, 25, 39
Monster Aktivierung.....	29
Monster Marker.....	16, 26
Monster Modifikator.....	26
Monster Symbol.....	25-26
Monster-Punkte.....	41
MW (Mindestwurf).....	6, 12, 36

N

Negative TP/IP/PP.....	36
------------------------	----

O

Offener Raum.....	24
-------------------	----

P

Patzer.....	6, 15, 34, 37
Pfeile.....	27
Phasen.....	14
Platz tauschen.....	21
PP (Psi-Punkte).....	9, 36
Probe. Siehe MW (Mindestwurf)	
PSI (Psi).....	8, 35
Psi-Widerstand.....	11, 36

R

Raum aufdecken. Siehe Exploration	
Raum-Ereignisse.....	4
Regenerieren.....	9, 18, 37, 39
Reichweite.....	32
Reparieren.....	22, 35
Römische Ziffern. Siehe Startpositionen	
Rot umrandete Felder. Siehe Schwieriges Gelände	
RS (Rüstungsschutz).....	11-12, 33
Rucksack.....	10, 21, 34
Runden-Zähler.....	14
Runen.....	27
Rüstungs-Bonus.....	11

S

Sackgasse.....	25
Schaden.....	11, 33
Schätze.....	21, 24, 35
Schwieriges Gelände.....	19, 27
Set.....	10, 22, 35
Sichtlinie.....	19, 28, 32
Spezialaktionen.....	16
Springen.....	19, 22, 31
Standard-Gegenstände.....	8, 41
Stärke-Berechnung. Siehe Belastung	
Startpositionen.....	27
STR (Stärke).....	8
Stufenanstieg. Siehe Level Up	
Symbole auf Räumen/Markern.....	27

T

Tod.....	37, 41
TP (Trefferpunkte).....	9, 36
Tür-Ereignis.....	4, 28

U

Unheils-Marker.....	16
---------------------	----

V

Verspernte Tür.....	25, 28
Verteidigung.....	11, 33-34, 39

W

WAH (Wahrnehmung).....	8
Wand.....	27, 32
Wasser. Siehe Element-Schaden	
WIS (Wissen).....	8

X

XP. Siehe Erfahrungspunkte	
----------------------------	--

Z

Zaubersprüche.....	35-36
--------------------	-------

KURZER REGELÜBERBLICK

Spielmodus wählen

- *Einzel szenario-Modus* für alleinstehende Abenteurer.
- *Kampagnen-Modus* über mehrere Sitzungen spielen.
- *Zufalls-Dungeon Modus* mit *Tür-Events*, *Raum-Events* und *Bossmonster-Deck*.

Alle Modi nutzen dieselben Regeln, unterscheiden sich aber leicht in Charakter-Entwicklung und Szenario-Struktur.

Szenario auswählen

Wählt je nach Spielmodus ein *Szenario* aus dem *Einzel-Szenarien-Buch* oder einem *Kampagnen-Buch* aus. Spielt ihr einen *Zufalls-Dungeon*, wählt die Bedingungen aus. Bereitet das *Szenariodeck* vor und lest zumindest die *Szenarioregeln* und die Bedingungen für das *Ende des Szenarios*. Lest allen Spielern die Start-Geschichte vor.

Tisch-Aufbau

Legt die *Initiative-Tafel* mit den verschiedenen Markern aus (*Unheils-Marker*, *Runden-Marker*, *XP-Marker*, *Initiative-Marker*). Mischt die *Loot-Karten*- (aufgeteilt in 3 Stapel) und die *Monster-Karten-Decks*. Legt das *Monster-Level 1 Deck* sowie die Monsterfiguren und -Marker auf oder neben den Tisch.

Charakter(e) erstellen

Je Spieler Helden wählen oder zufällig vergeben. Legt die *Charakter-Tafel* und *Charakter-Karte* aus. Kopiert die 6 Attribute auf einen *Charakterbogen* und bestimmt die abgeleiteten Werte. Sucht die passenden *Standard-Items* für jeden Charakter zusammen und zieht 4 zufällige *Loot-Karten* je Charakter. Rüstet die Gegenstände für jeden Charakter aus oder tauscht sie untereinander.

Spiel-Phasen

Phase A: Bewegt den *Runden-Marker* ein Feld weiter.

Phase B: Neue *Kaufkarten* auslegen (auf 3 Karten auffüllen).

Phase C: Initiative-Wurf (2W+CharakterIP), alle *Initiative Marker* auf *Initiative-Tafel* (Monster und Charaktere). *Patzer* oder Charakter bewusstlos: +1 *Unheils-Marker-Schritt*.

Phase D: Aktions-Phase mit *Standard-Aktionen*, *Exploration*, *Monster-Aktivierung*, *Kampf* (alle siehe weiter unten).

Phase E: Probe, wenn ein Charakter vergiftet ist (werft **KON+WIS+2W** gegen **MW von 28+[2×ML]**).

Phase F: *Spezial-Aktionen* (Mods, Fallen, Zombies, Weitere)

Phase G: *Unheils-Marker* (+1 pro *Raumplatte* mit Charakteren, +1 falls keine *Tür* geöffnet), mögliche *Monster-Zusatz-Aktivierungen*.

Phase H: *Level-Up* (siehe unten, zusätzlich *Regeneration* falls Charakter bewusstlos oder den *Helden-Bonus* besitzt).

Phase I: *Kaufkarten* kaufen oder weglegen.

Level-Up

Gesammelte [**SpielerAnzahl**] *Gruppen-XP* in *Phase H* in 1 Attributspunkt pro Charakter (in *Einzel-Szenarien*) umwandeln. Maximale TP, IP und PP neu berechnen und erhöhen. Erhältet 1 *Helden-Bonus* in bestimmten Runden in *Einzel-Szenarien* oder nach bestimmten Szenarien in *Kampagnen*.

Standard-Aktionen

Laufen (1 AP pro Feld), *Springen* (5 AP), *Platz tauschen* (5 AP), *Raum aufdecken* (0 AP), *Schätze suchen* (1 AP oder 5 AP), *Gegenstände werfen* (0 - 10 AP), *Angriff / Gegenstände nutzen* (AP auf Karte), *Ausrüstung reparieren* (AP auf Karte), *Fremde Ausrüstung nehmen, nutzen oder reparieren* (5 AP), *Figur tragen* (2 - 10 AP), *Wiederbeleben* (5+ AP), *Items ausrüsten* (4 - 10 AP), *Warten*

Exploration

Türen öffnen um Räume zu erkunden. Nächste *Raumplatte* ziehen. Neue *Raumplatte* hat **mindestens eine Tür**. Legt die neue *Tür* an die die gerade geöffnete. *Raumplatte* hat **nur Offene Seiten**: Legt den Raum in beliebiger Richtung an um *Offene Seite* mit der geöffneten *Tür* zu verbinden. Falls **noch Seiten offen** sind: Weitere Räume ziehen, bis alle *Offenen Seiten* geschlossen sind! Prüft für alle Räume die *Szenario-Beschreibung* und legt alle *Loot-Marker* aus.

Aktive *Monster-Felder* mit zufälligen *Monstern* besetzen (♠ immer genutzt / 1-6 Charaktere, ♣ 4-6 Charaktere, ♠ 5-6 Charaktere, ♠ 6 Charaktere).

Monster-Aktivierung

Monster-Reihenfolge: AP auf der *Initiative-Tafel* (nach Charakteren), Buchstaben auf *Level-Karten* (A bis D), *Monster* näher an Charakteren, *Monster* mit mehr *Modifikatoren*, *Wahl* der Spieler.

Ziel eines Monsters: Mehrere Ziele treffen (wenn möglich), nähere Charaktere, schlechtestes Attribut (*Nahkampf*: STR, *Fernkampf*: AGI, *Zauber*: WIS), Charaktere mit weniger aktiver Rüstung / RS, *Wahl* der Spieler. *Monster* nehmen immer kürzesten Weg entlang von Wänden und bewegen sich auf maximale Reichweite.

Kampf

Angriff und *Verteidigung* würfeln, höheres Ergebnis gewinnt. *Kritische Treffer* (10 über *Verteidiger*) bedeuten +1 Schaden. *Patzer* sind immer *Fehlschlag* und *Ausrüstung beschädigt*. *Psi-Widerstand*: Ergebnis kann mit *Psi-Punkten* erhöht werden. *Rüstung*: Eine Rüstung pro Schaden erlaubt, frei wählbar. *Beschädigt* gewählte Rüstung und reduziert eingehenden Schaden um *Rüstungsschutz* (Rest von TP abziehen). *Monster-Rüstungen* werden nie *beschädigt*. *Element-Schaden* kann einige Rüstungen ignorieren. *Bewusstlos*: Wenn unter 0 TP/PP, wirf 1 *Initiative-Würfel* weniger und ziehe negative TP/PP vom Ergebnis ab. Liegt die *Initiative* unter 1, wird Charakter *bewusstlos*.

Sichtlinie / Reichweite: Orthogonal gezählt. *Sichtbar*, wenn eine Linie von beliebigem Ursprungspunkt zu beliebigem Zielpunkt gezogen werden kann. *Figuren* werden für die *Sichtlinie* ignoriert.

Kampagnen Modus

3×[**SpielerAnzahl**] *Gruppen-XP* für 1 *Attributspunkt* benötigt. Für jedes überschrittene rote / orange Feld auf dem *Unheils-Marker* +1 *Monsterpunkt* hinzufügen. Je 10 *Monsterpunkte* erhöht das *Monster-Level* dauerhaft. Innerhalb *Szenarien* können *Monster* nur 1 *Monster-Level* über das permanente steigen. Behaltet nach jedem *Szenario* eine bestimmte Anzahl von *Loot-Karten*, Rest ablegen.

