



DUNGEONS OF DORIA

KOMPONENTEN &
SCHNELLSTART
ANLEITUNG

Inhalt

Wichtige Regeln.....	3	C: Initiative-Wurf	10
Spiel-Inhalt		D: Aktionsphase	10
Komponenten-Liste	4	E: Vergiftungen.....	12
Komponenten-Übersicht.....	4	F: Spezial-Aktionen.....	12
Setup		G: Unheils-Marker	12
Vorbereitung des Spiels	7	H: Level Up.....	12
Tischaufbau.....	8	I: Erwerb von Kaufkarten	12
Charaktere		Weitere Runden	
Einen Charakter vorbereiten	9	Wiederholung.....	13
Ausrüstungs-Modifikatoren	9	Charaktere zuerst.....	13
Aktuelle Werte.....	9	Zusatz-Monster-Aktivierung.....	13
Zufällige Loot Karten	9	Gross-Räume	14
Spiel-Phasen		Monster-Modifikatoren.....	14
Die Initiative-Tafel.....	10	Der Weg nach vorn	14
A: Rundenmarker +1	10	Patzer.....	15
B: Neue Kaufkarten.....	10	Negative TP / PP	15
		Tipps	15

SCHNELLSTART - ANLEITUNG

Besuche <https://www.dungeonsofdoria.de> für weitere Informationen und zusätzliche Hilfsmittel!

Wenn du mit einem erfahreneren Spieler eine Partie *Dungeons of Doria* spielen möchtest, lies einfach die *Wichtigen Regeln* auf der nächsten Seite. Diese Seite enthält einige Punkte, die jeder Spieler über seinen Charakter und die verwendeten Symbole wissen sollte.

Die späteren Teile der Anleitung zeigen den Tischaufbau und wie man das Spiel grundsätzlich spielt. Folge 4 Charakteren durch speziell ausgearbeitete Beispiele, welche die wichtigsten Mechanismen erklären, mit denen du konfrontiert wirst. Diese Anleitung setzt voraus, dass du bereits alle Figuren und Marker ausgestanzt und sortiert hast. Verwende die Komponenten-Übersicht aus dem *Buch der Regeln*, um die Marker zu gruppieren. Wenn du diese noch weiter unterteilen möchtest (z.B. die verschiedenen *Dungeon-Marker*), könnte dies später hilfreich sein, falls du nach etwas Bestimmtem suchst. Mische mindestens die *Raumplatten*, die *Monster-Karten* und die *Loot-Karten* gründlich. Werden diese Kartenstapel nicht gemischt, kann dies das Spielerlebnis aufgrund mangelnder Zufälligkeit beeinträchtigen. Wenn alle Karten nach einem Spiel gemischt in die Schachtel zurückgelegt werden, kann man schneller ein neues Szenario beginnen. Alle Figuren sollten einen Plastikfuß erhalten und nach Monstertyp sortiert sein.

Diese Anleitung erklärt die Standard-Spielregeln und einige typische Spielzüge. Nach dem Studium dieses Leitfadens sollten die Spieler in der Lage sein, mit einem echten Szenario oder sogar einer *Kampagne* fortzufahren. Es wird jedoch empfohlen, zunächst einige *Einzelszenarien* zu spielen, bevor eine *Kampagne* gestartet wird, um sich mit den Regeln besser vertraut zu machen.

Alle weiteren Regeln und genauen Beschreibungen wie z.B. die *Komponenten-Liste* sollten im *Buch der Regeln* nachgelesen werden – die *Schnellstart-Anleitung* ist kein Ersatz für das *Buch der Regeln* und soll lediglich den Einstieg erleichtern und die Grundlagen vermitteln. Mindestens ein Spieler sollte das *Buch der Regeln* lesen und sich mit diesem vertraut machen, bevor das erste richtige Szenario gestartet wird.

Zusätzlich zu dieser Anleitung sollten auch die mitgelieferten *Regel-Karten* berücksichtigt werden! Diese sind in den ersten paar Runden sehr nützlich, da sie Hilfen für die *Explorations-Phase*, den *Kampf*, die *Monster-Aktivierung* und eine *Symbol-Referenz* sowie alle *Standard-Aktionen* zeigen.

WICHTIGE REGELN

- Jeder Spieler kann alle Karten am *Körper* des Charakters ausrüsten, solange mindestens die auf der Karte angegebenen Attribute erreicht werden (z.B.: Eine Karte mit **STärke** 8 und **BEW**eglichkeit 8 kann verwendet werden, solange der Charakter Stärke und Beweglichkeit von 8 oder höher hat).
- Es ist nur erlaubt, Karten in ihren zugehörigen *Körper-Zonen* auszurüsten. Siehe die Symbole auf jeder Karte, die den gleichen Symbolen der *Körper-Zonen* entsprechen, zum Beispiel *Kopf*. 
- Einige Waffen und Zauber benötigen **beide Hände** und zeigen zwei *Hände* anstelle von einer. Legt diese Karten zwischen beide *Hände*, um zu zeigen, dass beide belegt sind. 
- Einige Gegenstände (Zauber und Tränke) können an jeder *Körper-Zone* ausgerüstet werden, z.B. am *Torso* oder an den *Beinen* befestigt werden. Es ist immer besser, Gegenstände am *Körper* bereit zu halten, da sie so schneller eingesetzt werden können. 
- Ausrüstung, die aktuell nicht genutzt werden kann, darf in den *Gürtel* oder *Rucksack* gepackt werden. Beachte jedoch, dass es viel Zeit kostet, diese wieder aus dem *Rucksack* zu kramen. Einhändige Gegenstände können auch direkt aus dem *Gürtel* für etwas Extrazeit genutzt werden (+4 *Aktions-Punkte*), aber Karten geben im *Gürtel* oder *Rucksack* keine Boni.
-  Falls Ausrüstung am *Körper* getragen wird, können einige Gegenstände des Charakters die **Initiative-Punkte (IP) verändern**. Bei der Startausrüstung ist dies bei den Charakteren *Krieger*, *Waldläufer*, *Jägerin* und *Schurkin* der Fall. Addiere / subtrahiere 1 Punkt der IP auf dem *Charakterbogen*.
- Bewegungsaktionen und die *Reichweite* eines Angriffs werden immer in **orthogonalen Feldern** gezählt, niemals diagonal. Eine Waffe mit *Reichweite* 2 könnte daher auch diagonal angreifen.
- *Sichtlinie* besteht, wenn man eine Linie von **einem Teil des eigenen Feldes zu einem beliebigen Teil des Zielfeldes** ziehen kann. *Wände* blockieren die *Sichtlinie*. Es ist generell zulässig, Gegner durch andere Charaktere oder Gegner anzugreifen.
-    Es gibt 3 verschiedene Arten von Angriffen: *Nahkampf* (Schwert-Symbol), *Fernkampf* (Bogen-Symbol) und *Magie* (Hand-Symbol). Der Hauptunterschied zwischen den Angriffen: Einige Monster sind gegen bestimmte Arten immun oder verteidigen sich besser dagegen.
-  *Verteidigung* ist sowohl für den *Nah-* als auch für den *Fernkampf* anwendbar.
-  *Psi-Widerstand* wird zur Verteidigung gegen *Magische Angriffe* genutzt.
-  **3W+2** Für alle *Angriffe* oder *Verteidigungen* würfelt man die Anzahl der Würfel die vor dem W steht, und addiert den Modifikator nach dem W (falls vorhanden) – in diesem Beispiel wirft man 3 Würfel und addiert 2. Dieses Spiel verwendet nur zehnsichtige Würfel (W10) für alle Würfe.

- Eine gewürfelte **0 zählt als 10**, und der Würfel darf **erneut gewürfelt** werden (sogenannte *Explodierende Würfel*).
- Ein Wurf, der 10 Punkte höher ist als der des Verteidigers, gilt als **kritischer Erfolg** und fügt pro kritischem Erfolg (je 10 Punkte) 1 weiteren Punkt *Schaden* zu.
- Werden mindestens **zwei Einsen** mit beliebiger Anzahl Würfel erzielt, ist dies ein *Patzer* und *beschädigt* den Gegenstand, der für *Angriff* oder *Verteidigung* genutzt wurde. Ein *Patzer* wird immer als Fehlschlag und mindestens als ein **kritischer Erfolg** für den Angreifer gewertet.
-  War ein Angriff erfolgreich, wird die mit dem Blutropfen markierte Menge an Schaden verursacht.
-  Einige Zauber verwenden **Mindestwürfe (MW)**. Nutze die Werte des Charakters für die auf der Karte genannten **zwei Attribute** und **addiere 2W**, um den *Mindestwurf* zu erreichen. Der Zauber ist erfolgreich, wenn der MW erreicht wird.

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 / Spezialaktionen
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)

SPIEL-INHALT

KOMPONENTEN-LISTE

- 1 Schnellstart-Anleitung, 1 Buch der Regeln
- 1 Raum-Event Buch
- 1 Einzel-Szenarien Buch
- 4 Kampagnen Bücher (Invasion der Grünhäute, Gevatter Tod, Macht der Elemente, Das Buch des Schicksals)
- 48 Raumplatten-Karten
- 510 Loot-Karten
- 60 Tür-Ereignisse-Karten
- 24 Standard Item Karten, 16 Kampagnen Item Karten
- 160 Monster Karten
- 76 Monster-Level-Karten, 20 Boss-Monster-Karten
- 6 Regel-Karten
- 8 Charakter-Karten
- 20 zehnhseitige Würfel (W10)
- 1 Initiative-Tafel
- 8 Charakter-Tafeln
- 2 Blöcke mit mehreren Blättern (Charakterbögen und Kampagnenbögen)
- 8 Charakter-Stanzteile und Aufsteller in 7 Farben (je 1 in blau, grün, rot, orange, gelb, lila, 2 in transparent).
- 43 Monster-Stanzteile (und transparente Aufsteller):
 - 5 Goblins (schwarz, blau, grün, braun, lila), 5 Zombies (schwarz, blau, grün, braun, braun), 3 Schleimkriecher (schwarz, braun, braun), 3 Bogenschützen (schwarz, blau, grün), 3 Poltergeister (schwarz, braun, braun), 2 Orks (schwarz, blau), 2 Mumien (schwarz, grün), 2 Skelette (schwarz, braun), 2 Gargoyles (schwarz, braun), 2 Ghule (schwarz, blau), 2 Söldner (schwarz, blau), 2 Schamanen (schwarz, grün), 1 Vampir (schwarz), 1 Schwarzer Ritter (schwarz), 1 Oger (schwarz), 1 Troll (schwarz), 1 Speerwerfer (schwarz), 1 Schwarzmagierin (schwarz), 1 Golem (schwarz), 2 Drachen (schwarz), 1 Zombie (weibl.) (schwarz).

Tokens:

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

KOMPONENTEN-ÜBERSICHT

Raumplatten-Karten

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



Monster Karten

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



Loot Karten

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



Monster-Level Karten

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



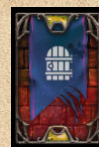
Standard und Kampagnen Gegenstände

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



Tür-Ereignis Karten

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



Charakter-Karten und Regel-Karten

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

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



Charaktertafeln & Charakterbögen



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

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



Charakterbogen-Marker

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



Zehnseitige Würfel (W10)

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



Initiative-Tafel

Die *Initiative-Tafel* zeigt, wer als nächstes an der Reihe ist, Spieler oder Monster. Außerdem enthält sie den *Unheils-Marker*, der anzeigt, wann die Monster ein Level aufsteigen, den *Runden-Marker* für die Anzahl der gespielten Runden (wichtig für einige Szenarien) und an der Seite werden die *Spiel-Phasen* und die *XP-Leiste* für die gesamte Gruppe der Charaktere angezeigt. Die Rückseite bietet ein alternatives Layout.



Unheils-Marker

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



Runden- und XP-Marker



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

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



Initiative Marker



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

Charakter Figuren

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



Monster Figuren

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



Monster Marker

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



Beschädigt- und Gift-Marker

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

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

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



Rüstungs-Bonus und Waffen Status Marker

Es gibt 71 Marker, die entweder einen speziellen *Waffenstatus* (wie Element-Status), einen *Rüstungsbonus* (z.B. +3 auf *Nahkampfangriffe*) oder einen allgemeinen *Heldenlevel-Bonus* anzeigen. Waffen können einen Element-Status erhalten, vergiftet werden, oder Ausrüstung kann den magischen Status wechseln. Einige Zaubersprüche können einem Charakter zusätzlichen Schaden oder einen besseren Angriff verleihen. Charaktere können auch einen Gegenstand ausrüsten, der ihnen einen besonderen Bonus verleiht. Diese Status- oder Bonusmarker können dann auf der Ausrüstung oder zur Erinnerung auf den *Charakterbogen* gelegt werden.



Immobilisiert-Marker

7 kleine Marker für Monster oder Charaktere betroffen vom *immobilisiert* Status (keine Bewegung möglich).



Trefferpunkte- und Rüstungs-Marker

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



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

Loot Marker

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



Loch-Marker

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



Verspernte-Tür-Marker

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



Geheimtür-Marker

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



Geröll-Marker

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



Feuer-, Eis- und Luft-Marker

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



Runen-Marker

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



Kampagnen-Übersicht-Bogen

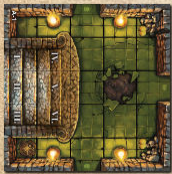
Die *Kampagnenbögen* werden genutzt, um wichtige Details zwischen Kampagnen-Szenarien zu erfassen. Nutzt die Rückseite für zusätzliche Informationen.



SETUP

VORBEREITUNG DES SPIELS

- Mischt alle *Loot Karten* und verteilt sie halbwegs gleichmäßig auf 3 verdeckte Stapel auf einer Seite des Tisches.
- Mischt alle (kleinen) *Monster-Karten* und legt sie als einen verdeckten Stapel auf die andere Seite des Tisches.
- Legt die *Monster-Level 1* Karten als offenen Stapel auf den Tisch. Zu Beginn werden nur die Karten des Levels 1 verwendet, mischen ist nicht nötig.
- Nehmt die *Raumplatten* und sucht die folgenden Räume: **A-1, A-3, B-1, B-5, C-3, E-2**. Mischt die restlichen *Raumplatten* und legt sie als Stapel bereit.
- Legt die *Raumplatte A-1* (Raum mit der Treppe) mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches (oder leicht seitlich) als Startraum aus.
- Sortiert die anderen herausgesuchten *Raumplatten* in der **folgenden Reihenfolge** zu einem **verdeckten Stapel**: **E-2** (verdeckt als unterste *Raumplatte*), **B-5, C-3, A-3** und **B-1** als letzte obenauf. Legt diesen Stapel auf die restlichen gemischten *Raumplatten*. Dies bildet das *Szenariodeck*. Die meisten Szenarien erfordern eine ähnliche Vorbereitung, auch wenn sie oft zufälliger sind als dieses. Die folgende Abbildung zeigt die Reihenfolge in aufgedeckter Form:



- Legt die *Initiative-Tafel* in die Nähe eines Spielers, der die Verantwortung dafür übernimmt, die *Aktions-Punkte* für jeden Charakter zu verwalten. Wählt die Seite, die euch besser gefällt. Legt den *Unheils-Marker* auf das Feld oben links mit dem **roten Monsterkopf**. Legt den *Runden-Marker* auf die **graue 0** (mit der Sanduhr nach oben) und den *XP-Marker* auf **0 XP**. Legt außerdem die folgenden *Spieler-Initiative-Marker* in die Nähe der Tafel: **rot, lila, grün und blau**.



- Jeder Spieler wählt einen der folgenden *Standard-Charaktere* (jeweils die entsprechende *Charakter-Karte*, die *Charaktertafel* und die passende *Figur*) und fügt der Figur die folgende Sockelfarbe hinzu: **Krieger** (rot), **Magier** (blau), **Jägerin** (grün) und **Abenteurer** (lila). Jeder Spieler erhält außerdem einen *Charakterbogen*. Die Spieler nehmen auch die Würfel in ihrer Farbe, die weißen Würfel können geteilt werden und die schwarzen Würfel werden oft für die Monster verwendet (man kann diese aber auch mischen oder andere W10 verwenden).
- Jeder Spieler nimmt sich die *Standard-Gegenstände* für seinen Charakter. Auf der *Charakter-Karte* jedes Charakters sind deren *Standard-Gegenstände* vermerkt.
- Jeder Spieler zieht **zusätzlich 4 zufällige Loot Karten**. Die Spieler können diese Karten offen vorzeigen, austauschen oder alle Karten an einen Spieler weitergeben. Es spielt keine Rolle, wie viele Karten jeder Charakter hat, solange eine Gruppe von vier Helden zu Beginn des Abenteuers nicht mehr als 24 Karten hat (2 *Standard-Gegenstände* plus 4 zufällige Karten).
- Legt die *Loot Marker*, die *Monster-Marker*, die *Beschädigt-/Gift-Marker* und die *Trefferpunkt-/Rüstungsschutz-Marker* auf den Tisch. Die restlichen Marker können vorerst in der Schachtel bleiben.
- Stellt die folgenden *Monsterfiguren* auf den Tisch: *Zombies*, *Skelette* und *Gargoyles*. Im Rahmen dieser Anleitung werden wir später auch einige zufällige Monster ziehen, also sollte der Rest der Monster in der Nähe sein.
- Der Rest der Komponenten bleibt vorerst in der Box, aber insbesondere die restlichen Marker sollten in Reichweite sein.

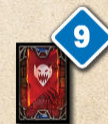
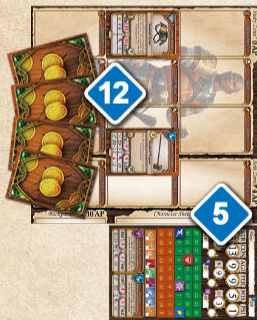


Der Aufbau für ein reguläres Spiel ist ähnlich. Hält man die *Loot*- und *Monster*-Stapel immer gemischt und den Rest des Inhalts sortiert, kann man ein Szenario auswählen, dessen Anweisungen lesen und das Spiel praktisch aus der Schachtel heraus starten.



TISCHAUFBAU

1. Initiative-Tafel
2. Initiative-Marker / Unheils-Marker
3. Runden-Marker / XP-Marker
4. Raumplatten-Stapel
5. Charakter-Tafeln & -Bögen
6. Start-Raum (A-1)
7. 3 Loot-Stapel
8. Kauf-Gegenstände
9. Monster-Stapel
10. Monster-Level 1 Stapel
11. Sortierte Marker
12. (Standard-)Charakter-Gegenstände
13. Monsterfiguren, RS/TP-Marker, Monster-Marker
14. Charakter-Figuren



CHARAKTERE

EINEN CHARAKTER VORBEREITEN

Lege die *Charakter-Tafel* deines Charakters vor dir ab. Lege die *Standard-Gegenstände* für den Charakter auf die passenden Felder, zum Beispiel die *Tri-Anon Rüstung* des Kriegers auf das Feld *Torso* und den *Kampfhammer* zwischen beide *Hände*. Lege die 4 zufälligen *Loot Karten* vorerst zur Seite.

Lege den *Charakterbogen* rechts an den dafür vorgesehenen Platz neben der *Charakter-Tafel*. Nimm die *Charakter-Karte* und kopiere die 6 Attribute auf den *Charakterbogen* (**ST**ärke, **KON**stitution, **BEW**eglichkeit, **WAH**nehmung, **WIS**sen, **PSI**). Schreibe auch den Namen des Charakters oder Spielers auf. Gehe niemals mit namenlosen Charakteren in einen Dungeon – namenlose Helden sterben oft zuerst!

Name: *Warren Warrior* XP: *10*

STR	CON	AGI	PER	WIS	PSI
13	13	9	9	5	1

Jetzt musst du die zweite Zeile des *Charakterbogens* ausfüllen, die *Abgeleiteten Werte*. Addiere einfach die beiden verbundenen Attribute und **teile diese durch zwei** (Berechnung des sogenannten Mittelwerts). **Runde immer ab**. Der Krieger sollte nun die Werte 13, 9, 3 für *Trefferpunkte* (TP), *Initiative-Punkte* (IP) und *Psi-Punkte* (PP) haben.

13	9	3
----	---	---

AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOREN

Ein *Abgeleiteter Wert* kann durch *Ausrüstungs-Karten* weiter verändert werden. Im Fall des Kriegers, schaue dir die *Tri-Anon Rüstung* und das IP-Symbol an: Dies zeigt, dass die IP mit -1 modifiziert werden, solange die Rüstung in der *Körper-Zone* ausgerüstet ist.

Trage diesen Modifikator in die nächste Zeile des *Charakterbogens* ein und notiere die endgültigen Werte in der letzten Zeile.

13	9	3
HP 13	IP 8	PP 3

AKTUELLE WERTE

Nimm nun die *Charakterbogen-Marker* und lege diese auf die entsprechenden Felder des grünen, nummerierten Bereichs. Für den Krieger legen wir den TP-Marker auf 13 und den PP-Marker auf 3. Der IP-Marker auf 8 und der XP-Marker auf 0 sind optional.

29	28	27	26	25	24	23	22	21	20
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

ZUFÄLLIGE LOOT KARTEN

Wirf nun einen Blick auf die zufälligen *Loot Karten*. Du kannst nur Gegenstände ausrüsten, für die der Charakter die Attributs-Anforderungen erfüllt.

Hast du *Fallen* gezogen, lege diese einfach ab und ziehe für jede *Falle* eine neue Karte. Ihr könnt alle Karten, die eure Charaktere nicht nutzen können, in die Mitte des Tisches legen und mit anderen Charakteren tauschen. Alle restlichen *Loot Karten*, die noch nicht ausgerüstet werden können, werden im *Gürtel* oder im *Rucksack* aufbewahrt (sie können später als Gold verwendet werden). Empfehlung: Nutze den *Gürtel* oder den *Rucksack* nur im Notfall, da die Entnahme von Dingen den Charakter später wertvolle *Aktions-Punkte* kostet. Bewahre Tränke in der *Körper-Zone* auf, um sie jederzeit griffbereit zu haben.

Alle oben genannten Informationen können auf den *Seiten 8-10 im Buch der Regeln* nachgeschlagen werden.



SPIEL-PHASEN

DIE INITIATIVE-TAFEL

Betrachte nun die *Initiative-Tafel* und die Übersicht der *Spiel-Phasen*. Jede Runde folgt diesen Schritten, von *Phase A* bis *Phase I*. Nicht alle Phasen werden in jeder Runde benötigt und einige können eventuell übersprungen werden.

A: RUNDENMARKER +1

Bewege den *Runden-Marker* auf Feld 1 der *Initiative-Tafel*. Der *Runden-Marker* zählt einfach die Runden, die man gespielt hat. Dies kann in einigen Szenarien notwendig sein oder um zu wissen, wann Charaktere in *Einzelszenarien* ihr *Level Up* erhalten.

B: NEUE KAUFKARTEN

Lege zu Beginn der Runde 3 *Loot Karten* (eine von jedem Stapel) öffentlich sichtbar vor die 3 *Loot Stapel* (diese Karten können später am Ende der Runde gekauft werden, also ignoriere sie vorerst).

C: INITIATIVE-WURF

Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln und addiert den aktuellen IP-Wert seines Charakters (den aktuellen Wert findet ihr auf dem *Charakterbogen*). Für den Anfang werden *Patzer* ignoriert (zwei Einsen gewürfelt) und einfach alle Zahlen addiert. Wird eine 0 gewürfelt, zählt diese als 10, die zur Gesamtzahl addiert wird, und der Würfel wird erneut geworfen. **Setzt nun den farbigen Initiative-Marker jedes Spielers** auf den passenden Wert auf der *Initiative-Tafel*.

Beispiel: Wenn eine 5 und eine 6 gewürfelt wurden, hat der *Krieger* (rot, 8 IP) jetzt 19 AP.



Platziere alle Charakter-Figuren auf den 6 Feldern auf der Treppe der *Raumplatte A-1* (sollte bereits in der Mitte des Tisches liegen). Platziere einfach alle Figuren in der Reihenfolge vom schnellsten Charakter (höchste AP) auf Feld I. bis zum langsamsten Charakter (niedrigste AP) auf Feld IV. Lege außerdem 2 *Loot-Marker* auf die Felder mit den Goldmünzen.



D: AKTIONSPHASE

Die *Aktions-Phase* ist die längste Phase jeder Runde. In dieser Phase werden alle Bewegungen, Angriffe und andere Aktionen abgewickelt, bis **alle Charaktere** ihre *Aktions-Punkte* für diese Runde aufgebraucht haben und **alle Monster** innerhalb dieser Phase ebenfalls aktiviert wurden.

Prüfe immer, welcher Charakter oder welches Monster **gerade die meisten Aktions-Punkte** hat. Derzeit ist dies der grüne *Initiative-Marker* mit 25 AP für die *Jägerin*. Das bedeutet, dass die *Jägerin* nun eine beliebige Aktion festlegen und ausführen kann. Wir beschränken uns vorerst auf das *Laufen*, das *Schätze suchen* und die *Exploration* mittels Öffnen einer Tür (*Aufdecken einer Raumplatte*).

Jede ausgeführte Aktion wird **sofort** von den aktuellen *Aktions-Punkten* **abgezogen**. Nachdem die Aktion abgeschlossen ist, wird erneut geprüft, welcher Charakter oder welches Monster nun die meisten *Aktions-Punkte* hat.

Laufen

Um die *Jägerin* auf den nächstliegenden *Loot-Marker* zu bewegen, muss sie 5 Felder zurücklegen. Dies kostet 5 AP für die Bewegung: 1 AP pro Feld. Die Bewegung wird immer über **angrenzende Felder** gezählt, **diagonale Bewegung ist nicht erlaubt**. Bewegung durch andere Charaktere ist erlaubt und kostet keine zusätzlichen Punkte.

Bewegt nun alle Charaktere durch den Raum, auf Schatzfelder oder in die Nähe von Türen, aber vorerst **nicht** direkt in einen Durchgang. Zieht alle *Aktions-Punkte* für jedes bewegte Feld ab, bis der grüne *Initiative-Marker* wieder den höchsten Wert hat.

Schätze suchen

Sobald die *Jägerin* wieder agieren darf, kann sie auf dem Feld mit einem *Loot-Marker* nach Schätzen suchen. Bei der Suche nach Schätzen gibt es zwei Möglichkeiten: Ziehe 1 *Loot Karte* für 1 *Aktions-Punkt* oder 2 *Loot Karten* für 5 *Aktions-Punkte*. Bei der zweiten Variante ist die Suche langsamer, aber sicherer. Der Spieler muss eine der beiden Karten auf den Ablagestapel legen und die bessere Karte wählen. Wird nur eine Karte gezogen, dann muss die Karte verwendet werden, selbst wenn es sich um eine *Falle* handelt. Der *Loot-Marker* wird entfernt, sobald das Feld durchsucht wurde.

Durchsuche die beiden *Loot-Marker* mit verschiedenen Charakteren, jeden mit 5 AP. Lege eine der beiden gezogenen Karten auf den Ablagestapel und behalte die andere oder wirf sie direkt einem anderen Charakter zu, falls sie von deinem nicht verwendet werden kann.

Exploration

Der Charakter mit der höchsten Initiative sollte nun eine Tür öffnen und eine neue *Raumplatte* aufdecken. Das Öffnen einer Tür kostet keine *Aktions-Punkte*, beendet aber die laufende Aktion. Der Charakter geht auf eines der Felder mit einem *Tür-Symbol* und verkündet, die Tür zu öffnen. Um anzuzeigen, dass in dieser Runde eine Tür geöffnet wurde, wird der *Runden-Marker* (1) auf die andere Seite gedreht.

Der Spieler deckt dann die oberste *Raumplatte* vom Stapel auf und legt sie an die gerade geöffnete Tür an. Die *Raumplatte B-1* hat nur eine Tür und kann daher nur auf eine Art und Weise platziert werden, indem sie die beiden Türen verbindet.



Die meisten *Raumplatten* zeigen Monster-Symbole in verschiedenen Farben. Aktuell spielen wir 4 Charaktere, also werden alle **weißen** (1) und **grünen** (2) Monsterfelder genutzt. In diesem Fall gibt es zwei weiße Monsterfelder und wir ignorieren das rote Feld (siehe *Buch der Regeln* Seite 25/26). Für jedes aktive Monsterfeld würde man normalerweise eine Karte vom *Monster-Stapel* ziehen. Für den Moment machen wir es uns aber einfach und stellen einfach einen *Zombie* auf jedes der weißen Felder.

Zusätzlich legen wir auf jedes Feld mit Münzen einen *Loot-Marker*. Die *Lila Rune* kann momentan ignoriert werden (*Runen* werden nur für spezielle Szenarien oder einige *Fallen* verwendet).

Holt auch die *Zombie-Karte* aus dem *Level I* Stapel. *Zombies* haben nur 1 *Trefferpunkt*, keinen *Rüstungsschutz* und werden relativ spät in der Runde aktiviert, sobald 3 *Aktions-Punkte* erreicht sind.

AUFBAU LEVEL KARTEN



1. Name des Monsters
2. *Monster Level* dieser Karte
3. *Reichweite* des Monster-Angriffs
4. *Aktions-Punkte* dieses Monsters
5. Monster-Kategorie/Übersicht
6. Beschreibungstext und Fähigkeiten
7. *Angriffsart*, *Angriffs-* und *Schadenswerte*
8. *Verteidigungs-* und *Psi-Widerstandswerte*
9. *Rüstungswert* und *Rüstungsempfindlichkeit*
10. *Trefferpunkte* des Monsters

Bewege alle Charaktere in den Raum und so nah wie nötig an die *Zombies* heran, um sie anzugreifen. Überprüfe das *Reichweiten-Symbol* (5) auf euren aktuell ausgerüsteten Waffen (siehe auch Seite 3, Nummer 3 im *Aufbau Ausrüstungskarten*). Die *Reichweite* gibt an, wie viele Felder das Ziel des Angriffs vom Charakter entfernt sein kann.

Sobald alle Charaktere den Raum betreten haben, widmen wir uns dem Kampf.

Angriff

Um ein Monster anzugreifen, muss man sofort die *Aktions-Punkte* (16) Kosten der ausgerüsteten Waffe oder des Zaubers zahlen (siehe ebenfalls Seite 3, Nummer 8 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*). Ein Angriff ist immer möglich, **selbst wenn ein Charakter weniger *Aktions-Punkte* übrig hat.**

Ist dies der Fall, wird der *Initiative-Marker* einfach auf 0 gesetzt, womit der Charakter in dieser Runde nicht mehr agieren kann. Bei *Magischen Angriffen* oder Waffen mit besonderen Eigenschaften muss man zusätzlich die angegebene Menge an *Psi-Punkten* ② zählen (siehe auch Seite 3, Nummer 4 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*).

Wirf die Angriffs-Würfel ⚡ ⚡ 🖐 der Karte (siehe auch Seite 3, Nummer 10 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*). Für den *Kampfhammer* des Kriegers werden zum Beispiel 2 Würfel geworfen und 3 zum Ergebnis addiert. **Zur Erinnerung:** Würfelst du eine 0, addiere zehn zum Ergebnis und würfle erneut.

Die resultierende Zahl wird mit dem *Verteidigungs*-Wurf des *Zombies* verglichen. Wenn der Angriffswert höher oder gleich dem Verteidigungswert ist, ist der *Zombie* besiegt, da dieser nur 1 *Trefferpunkt* hat.

Für jedes besiegte Monster wird **1 XP auf der Gruppen-XP-Leiste** auf der *Initiative-Tafel* addiert. Außerdem zieht der Spieler, der das Monster besiegt, **1 Loot Karte**.

Wiederholt eure Angriffe, bis beide *Zombies* besiegt sind, und nutzt die verbleibenden *Aktions-Punkte*, um den Raum zu verlassen oder die übrigen Schatzfelder zu durchsuchen.

Eine ausführliche Erklärung aller möglichen Aktionen in *Phase D* findet man im Kapitel *Aktions-Phase*, Seite 19 im *Buch der Regeln*.

Das ist eine Falle!



Alle *Loot Karten* für das Besiegen einer beliebigen Anzahl von Monstern müssen direkt nach dem erfolgreichen Angriff gezogen werden. Beim Ziehen von *Loot Karten* kann der Charakter auch auf ein *Fallen-Ereignis* stoßen. *Fallen* können nur diesen Charakter oder einen größeren Bereich mit anderen Charakteren betreffen. Die *Kettenblitz-Falle* (siehe links) wirkt sich beispielsweise auf einen Bereich aus, der

alle Charaktere in *Reichweite* 3 von jedem bereits von der Falle getroffenen Charakter umfasst. Dies könnte die gesamte Gruppe betreffen und jeder Charakter muss einen Rettungswurf machen. Dazu wird eine Probe gegen einen *Mindestwurf* von $28 + [3 \times ML]$ durchgeführt. *ML* bezieht sich auf das aktuelle Level der Monster, in diesem Fall auf den Wert 1. Daraus ergibt sich ein *Mindestwurf* von 31. Die Probe muss mit 2 Attributen durchgeführt werden, hier **WAH** und **WIS** und **2W** (siehe Kartenbeschreibung jeder Falle). Würfle mit 2 Würfeln, zähle alles zusammen und addiere sowohl **WAH** als auch **WIS** zum Ergebnis. Wenn das Ziel erreicht wurde, ist der Charakter der Falle ausgewichen, andernfalls passieren die auf der Karte beschriebenen schlimmen Dinge. In diesem Beispiel fügt die *Kettenblitz-Falle* 5 Punkte Blitz-Schaden zu.

E: VERGIFTUNGEN

Die Gift-Phase wird nur benötigt, wenn ein Charakter oder ein Monster vergiftet ist. Dies sollte im Moment nicht der Fall sein. Mehr über *Phase E* erfährst du auf Seite 16 im *Buch der Regeln*.

F: SPEZIAL-AKTIONEN

Diese Phase wird nur genutzt, wenn spezielle Monster-Modifikatoren oder -Fähigkeiten, *Fallen* oder besondere Szenario-Effekte aktiv sind. Da inzwischen alle *Zombies* besiegt sein sollten, kann diese Phase ebenfalls übersprungen werden.

G: UNHEILS-MARKER

In jeder *Phase G* wird der *Unheils-Marker* 🗡 auf der *Initiative-Tafel* um mindestens ein Feld nach unten bewegt. Der *Unheils-Marker* kann **vorhandene oder zusätzliche Monster aktivieren** und verfolgt, wann die **Monster ein Level up** erhalten.

Bewege den *Unheils-Marker* um ein Feld **für jede Raumplatte, die von einer beliebigen Anzahl von Charakteren belegt** ist. Wurde eine Tür geöffnet (was wir getan haben), wird der *Runden-Marker* wieder auf die normale Seite gedreht. Wurde **keine Tür geöffnet**, würde der *Unheils-Marker* um ein weiteres Feld nach unten rücken. **Bewege den Unheils-Marker** auf 40, wenn alle Charaktere eine *Raumplatte* belegen, und auf 39, wenn sie auf beiden *Raumplatten* stehen. Eine ausführliche Erklärung des *Unheils-Markers* befindet sich auf Seite 16 im *Buch der Regeln*.



H: LEVEL UP

In der *Level Up* Phase können gesammelte *Gruppen-XP* in Spieler-XP umgewandelt werden, die wiederum in Attribute investiert werden können. Dies wird relevant, sobald 4 XP oder ein beliebiges Vielfaches von 4 gesammelt wurden (die Anzahl, die den teilnehmenden Spielern oder Charakteren entspricht). Eine vollständige Beschreibung für den *Level Up* befindet sich auf Seite 38 im *Buch der Regeln*.

I: ERWERB VON KAUFKARTEN

Erinnert ihr euch an *Phase B*, in der ihr die **3 Kaufkarten** gezogen habt? Ihr könnt nun **beliebige viele davon kaufen** oder **auf den Ablagestapel** legen. Um eine Karte zu kaufen, legt einfach eine Karte aus eurer Ausrüstung (vom *Körper*, *Gürtel* oder *Rucksack*) mit dem gleichen Goldbetrag (siehe auch Seite 3, Nummer 11 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*) auf den Ablagestapel und nehmt die Kaufkarte. Charaktere können zusammenlegen, um genügend Gold zu erhalten, und jeder beliebige Charakter darf den Gegenstand nehmen. *Fallen* müssen gekauft werden und kommen dann auf den Ablagestapel, bis dahin blockieren sie diesen Ladenplatz. Siehe Seite 18 im *Buch der Regeln* für mehr Informationen.

WEITERE RUNDEN

WIEDERHOLUNG

Wiederholt die Phasen A, B und C. Sobald ihr alle *Aktions-Punkte* der Charaktere auf der *Initiative-Tafel* markiert habt, öffnet eine weitere Tür und deckt den nächsten Raum auf.

Lege **A-3** mit der Tür an die geöffnete Tür. Diesmal werden ein *Skelett* und ein *Gargoyle* auf die weißen und grünen Monsterfelder gestellt. Legt auch die *Loot-Marker* aus.

Monster-Werte

Deckt die beiden *Level-Karten* für den *Gargoyle* und das *Skelett* auf. Diesmal schauen wir uns auch den Text auf den *Level-Karten* an, der eine **besondere Fähigkeit** beider Monster enthüllt. Die **Flugfähigkeit** des *Gargoyles* ist auf den aktuellen *Raumplatten* nicht wichtig, aber das *Skelett* kann **nicht mit Fernkampfwaffen angegriffen** werden.

Das *Skelett* hat außerdem **2 Trefferpunkte**. Da die Figur selbst als ein *Trefferpunkt* angesehen werden kann, empfiehlt es sich, einfach einen weiteren *Trefferpunkt* neben das *Skelett* zu legen, damit jeder Spieler sehen kann, dass dieses Monster schwerer zu töten ist als die anderen. Alternativ können auch alle *Trefferpunkte* für das *Skelett* auf die entsprechenden *Level-Karte* gelegt werden, falls euch das mehr zusagt. Bei mehreren Monstern desselben Typs verwendet man die *Monster-Marker* entsprechend der Farbe der Monster-Figur, um die Werte neben der *Level-Karte* zu markieren. Ihr könnt auch die *Monster-Marker* auf der *Initiative-Tafel* als Erinnerung an ihren *Aktions-Punkte-Wert* verwenden, um leicht zu sehen, wann die Monster aktiviert werden (10 für den *Gargoyle*, 8 für das *Skelett*).

Der *Gargoyle* hat einen *Rüstungsschutz* von 1 Punkt. Das bedeutet, dass ihr entweder **2 Punkte Schaden verursachen** müsst (z.B. mit dem *Kampfhammer* des *Kriegers*) oder ihr müsst *Luftscha-den* verursachen, um die Rüstung zu ignorieren. Vermutlich hat noch kein Charakter einen *Luft-Angriff*. Falls ein Charakter nur Gegenstände besitzt, die 1 Punkt Schaden verursachen, besteht immer noch die Möglichkeit, mit einem **kritischen Wurf zusätzlichen Schaden** zu verursachen: Wenn der Angriff um 10 Punkte höher ist als die Verteidigung, kann auch dieser Charakter dem Monster Schaden zufügen oder es besiegen.

Versucht, beide Monster zu besiegen. Sobald alle Charaktere 10 *Aktions-Punkte* oder weniger haben, lies den Text weiter unten.

CHARAKTERE ZUERST

Wenn ihr den *Gargoyle* bereits besiegt habt, lasst uns einen weiteren direkt bei 10 *Aktions-Punkten* erschaffen, um die nächsten Schritte zu erklären. Falls der *Initiative-Marker* eines Charakters genau auf 10 steht, darf er **vor dem Monster agieren**. Wir gehen jedoch davon aus, dass jeder Angriff auf diesen *Gargoyle* fehlgeschlagen ist (oder auf den bestehenden, sofern er noch nicht besiegt ist).

Monster-Angriff

Da alle Charaktere nun unter den 10 *Aktions-Punkten* des *Gargoyles* liegen, wird dieser nun aktiviert. Sollte sich kein Charakter in der Nähe des *Gargoyles* befinden, **bewegt er sich zum nächsten Charakter** in *Reichweite* 1 und greift in der gleichen Aktion an (Charaktere dürfen dies nicht tun – sie können sich nur innerhalb einer Aktion entweder bewegen oder angreifen). Der *Gargoyle* greift mit 2W+4 an und ein Spieler würfelt für das Monster. Würfle eine *Verteidigung* für den angegriffenen Charakter. Ist kein Gegenstand mit einem Verteidigungswert ausgerüstet, nutze die Fähigkeit *Ausweichen* auf dem *Charakterbogen*. Nehmen wir an, der *Gargoyle* landet einen Treffer. Dies führt zu 2 Schadens-Punkten, genauer gesagt zu **2 Punkten Erd-Schaden** (angegeben auf der *Gargoyle-Level-Karte* neben dem Blutstropfen). Hat der Charakter einen Gegenstand mit *Rüstung* am Körper, kann dieser nun verwendet werden, um den Schaden zu verhindern. Bei den meisten Rüstungen sollte neben dem Rüstungswert auch ein Element-Symbol zu sehen sein. Die *Tri-Anon-Rüstung* des *Kriegers* ist zum Beispiel empfindlich gegen *Wasser* und kann nicht gegen *Wasser-Angriffe* eingesetzt werden. Da der *Gargoyle* mit *Erd-Schaden* angreift, kann die *Wasser-Rüstung* genutzt werden, um bis zu 4 Schaden eines Treffers zu blockieren. **Lege einen Beschädigt-Marker auf den Gegenstand**, der eingesetzt wird. Diese Rüstung ist nun gegen Schaden unbrauchbar, bis sie mit den auf der Rüstungskarte angegebenen *Aktions-Punkten repariert* wird. Eine Rüstung wird immer vollständig beschädigt; es ist nicht möglich, nur einen Teil der Rüstung zu nutzen. Es ist auch nicht erlaubt, mehrere Rüstungsteile gegen einen Schaden zu verwenden, es muss immer ein Gegenstand pro Schaden verwendet werden. Rüstungs-Boni (in diesem Fall der Abzug von *Initiative-Punkten*) sind so lange aktiv, wie der Gegenstand ausgerüstet bleibt.

Versucht nun, alle verbleibenden Monster zu besiegen oder lasst sie angreifen, sobald ihre *Aktions-Punkte* erreicht sind, sammelt *Loot-Marker* ein und verlässt den Raum, wenn möglich. Ist *Phase D* beendet und ihr erreicht *Phase G*, fahrt unten fort.

ZUSATZ-MONSTER-AKTIVIERUNG

Phase G bewegt den *Unheils-Marker* um mindestens ein weiteres Feld auf 39. Wenn die Charaktere jetzt (oder in der letzten Runde) zwei *Raumplatten* besetzen, steht der *Unheils-Marker* jetzt auf 38 (falls nicht, wird der *Unheils-Marker* jetzt einfach auf Feld 38 bewegt). Auf 38 siehst du den Text **+1 Extra Aktivierung**, was dazu führt, dass alle vorhandenen Monster auf den *Raumplatten* eine zusätzliche Aktivierung in *Phase G* erhalten. Wenn keine Monster (oder nicht genug) vorhanden sind, werden sie auf



[SpielerAnzahl ÷ 2] **Monster aufgefüllt** (aufgerundet), in diesem Fall auf zwei Monster (Spieler-Anzahl bezieht sich immer auf die Anzahl der Charaktere und nimmt an, dass jeder Spieler einen Charakter nutzt). Um Monster aufzufüllen, verwenden wir nun endlich den *Monster-Kartenstapel* (der übliche Weg um neue Monster zu erhalten). Falls beide Monster noch am Leben sind, entfernen wir den *Gargoyle* einfach.

Ziehe einfach 1 *Monster-Karte* für jedes fehlende Monster (bis zu zwei, je nachdem, wie viele noch vorhanden sind), nimm die entsprechende *Level-Karte* und stelle die Figur neben den Eingang des Dungeons an der Treppe. Falls du einen *Monster-Modifikator* ziehst, lege diesen erst einmal zur Seite und hebe ihn für später auf.

Mehr Monster-Angriffe

Alle Monster werden nun auf Grundlage ihrer *Aktions-Punkte* aktiviert. Haben mehrere Monster die gleiche Initiative, bestimmt der Buchstabe neben den *Aktions-Punkten* auf der *Monster-Level-Karte* die Reihenfolge: A zuerst, dann B und so weiter. Alle Monster, auch die außerhalb des Verlieses, laufen einfach den kürzesten Weg zum nächsten Charakter und greifen direkt an, sobald sie in *Reichweite* sind. Monster mit einem *Fernkampf-* oder *Magieangriff* **bewegen sich nur so weit wie nötig**. Würfelt den Angriff für alle Monster und verteidigt euch wie gewohnt mit euren Charakteren. Sollte das Monster einen *magischen Angriff* einsetzen, **verteidigt euch mit Psi-Widerstand** (siehe *Charakterbogen* oder auf einer Zauberkarte) anstelle von *Verteidigung*. Die Charaktere dürfen in dieser Phase **nicht agieren**, nur die Monster werden aktiviert.

Beendet die restlichen Phasen. In *Phase H*, falls 4 *Gruppen-XP* gesammelt wurden, kann jeder Charakter nun **1 Attribut um 1 Punkt erhöhen**. Schließt danach alle Phasen bis zur nächsten *Phase D* ab.

GROSS-RÄUME

Besiegt die Monster, sammelt weiteren *Loot* und öffnet die letzte Tür auf A-1. Die nächste *Raumplatte* (C-3) hat nur eine Tür, aber zwei größere, *Offene Seiten* - angezeigt durch das *Dreieck-Symbol*. Dies ist eine besondere *Raumplatte*, ein *Offener Raum*. *Raumplatten* **müssen** nach Möglichkeit immer Tür an Tür gelegt werden. Solange ein ausgelegter Raum noch eine offene Seite hat, müssen die Spieler weitere *Raumplatten* ziehen, bis **alle offenen Seiten geschlossen** sind. Deckt B-5 auf, ein weiterer offener Raum, der mit seiner eigenen offenen Seite angelegt werden muss, um einen *Grossen Raum* mit C-3 zu bilden. Die letzte gezogene *Raumplatte* ist E-2 und wird in beliebiger Ausrichtung platziert, um sie mit C-3 zu verbinden. Alle Türen an C-3 gelten nun als offen.



Legt *Loot-Marker* in alle neuen Räume auf Münz-Felder. Zieht nun **4 Monster** (für weiße Monsterfelder) vom Monster-Stapel. Liegt bereits ein *Modifikator* aus, nutzt diesen jetzt als erste *Monster-Karte*. Wurde kein *Modifikator* gezogen, wird die letzte *Monster-Karte* ignoriert, bis mindestens ein *Modifikator* aufgedeckt wurde.

MONSTER-MODIFIKATOREN

Einen *Modifikator* zu ziehen bedeutet, dass dieses Monster eine zusätzliche Fähigkeit hat. Monster können keine oder mehrere *Modifikatoren* besitzen – zieht weitere *Monster-Karten*, bis ihr die nächste normale Karte erhaltet! Die meisten *Modifikatoren* geben mehr XP oder *Loot Karten*, sobald das Monster besiegt wird.



DER WEG NACH VORN

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt zwei Würfel eine Eins zeigen, schaut im folgenden Kapitel über *Patzer* nach. Sollte ein Charakter *Negative Trefferpunkte* oder *Psi-Punkte* erreichen, lest ebenfalls das passende Kapitel unten. Fühlt ihr euch mit den Regeln vertraut, **könnt ihr das Schnellstart-Szenario jetzt beenden** und ein vollständiges Szenario ausprobieren. Viele Szenarien enthalten spezielle Regeln, Aufgaben oder Ereignisse, die durch bestimmte *Raumplatten* ausgelöst werden, zum Beispiel *Sobald A-4 aufgedeckt wird*. Ein Standardszenario enthält in der Regel einen Zielraum der aufgedeckt werden muss und entweder einen Endgegner, der besiegt werden muss, oder ein anderes Ziel, das erfüllt werden muss, beispielsweise eine *Attributprobe*.

Möchtet ihr dieses Demo-Szenario weiter spielen, findet ihr hier ein paar kurze Regeln, um das Szenario abzuschließen:

Level Up

Immer wenn ihr *Phase H* erreicht und 4 *Gruppen-XP* (oder ein Vielfaches davon) angesammelt habt, können eure Charaktere ihre **Attribute um 1 Punkt erhöhen**. Habt ihr neue Ausrüstung gefunden, für die ihr nahezu die Voraussetzungen erfüllt, könnt ihr eure Attribute jetzt aufwerten, um sie zu nutzen. Habt ihr keine passende Ausrüstung, könnt ihr die Punkte auch als persönliche XP aufheben und sie oben rechts auf dem *Charakterbogen* notieren.

Erkunden

Nun ist es an der Zeit mehr zu erkunden. Ihr wisst nicht, was auf euch zukommt – die verbleibenden *Raumplatten* sind gemischt. Es könnte ein einzelner oder ein großer Raum sein, und die Monster, denen ihr begegnet, sind vollkommen zufällig. Öffnet **mindestens 2 weitere Raumplatten**, um auf insgesamt **7 aufgedeckte Raumplatten** zu kommen.

End des Szenarios

Findet auf *Raumplatte* Nummer 7 das farbige *Runen-Feld* (eine leuchtende Rune in Grün, Blau, Orange oder Lila). Diese Runen dienen oft als Zielfelder oder spezielle *Monster-Startpunkte*. In diesem Beispielszenario müsst ihr einen zufälligen *Endgegner*

besiegen. Dieser *Endgegner* muss jedoch erst beschworen werden. Ein Charakter muss sich auf das *Runen-Feld* oder in Reichweite 1 bewegen und eine *Beschwörungs-Aktion* durchführen.

Beschwörungs-Aktion

Um diese Spezialaktion durchzuführen, muss der Charakter eine erfolgreiche Attributprobe mit zwei seiner Attribute machen. In den meisten Fällen kosten die Attributprobe auch Zeit. Bei dieser *Beschwörungs-Aktion* kostet jeder Versuch **12 Aktions-Punkte**. Reduziert einfach die *Aktions-Punkte* auf der *Initiative-Tafel*, sobald ihr die Probe durchführt. Für diese *Beschwörungs-Aktion* werden **Konstitution und Wissen (KON und WIS)** verwendet. Addiert die beiden aktuellen Werte vom *Charakterbogen* und **würfelt 2W** und addiert das Ergebnis dazu. Dies ist das Resultat der Attributprobe. Vergleicht das Ergebnis mit dem *Mindestwurf (MW)* von **28+[2×Monster-Level]**. Das aktuelle *Monster-Level* sollte 1 sein, also ist der *Mindestwurf* eine 30. Erreicht oder überschreitet der Charakter diese Zahl, ist die **Probe erfolgreich**. Falls der Charakter 29 oder weniger erreicht hat, ist die Probe fehlgeschlagen und ein Charakter muss es erneut versuchen. Die meisten Spezialaktionen werden in Kurzform wie folgt notiert: „Führe eine *Beschwörungs-Aktion* mit **KON+WIS+2W** gegen einen *MW* von **28+[2×ML]** durch (je Versuch 12 AP).“

Werte des Endgegners

Sobald ein Charakter die *Beschwörungs-Aktion* erfolgreich abgeschlossen hat, stellt ihr den *Endgegner* auf der **nächsten aufgedeckten Rune** auf. Das heißt, ihr müsst eine letzte *Raumplatte* aufdecken, alle Monster wie gewohnt ziehen und aufstellen und den *Endgegner* auf die farbige *Rune* stellen. Sollte dieser Raum keine *Rune* haben, stellt den *Endgegner* einfach in die Mitte des Raumes oder so nah wie möglich. Dieser *Endgegner* hat **3 zufällige Modifikatoren** (zieht einfach *Monster Karten*, bis ihr 3 Modifikatoren habt und legt alle normalen Monster ab) und **zusätzliche [SpielerAnzahl] Trefferpunkte**. Da wir mit 4 Charakteren spielen, hat dieser *Endgegner* **4 zusätzliche Trefferpunkte** (zusätzlich zu denen auf der *Level-Karte* und allen Modifikatoren).

PATZER

Wirft ein Spieler irgendwann mindestens **zwei Würfel**, die eine **Eins** zeigen (mit beliebiger Anzahl Würfel), gilt dies als *Patzer*. Ein *Patzer* fügt immer ein zusätzliches kritisches Ergebnis hinzu, wodurch der **Schaden erhöht** wird. Zusätzlich wird der **Gegenstand**, der für *Angriff* oder *Verteidigung* eingesetzt wurde, **beschädigt** (legt einen *Beschädigt-Marker* auf die Karte) und muss repariert werden, bevor er wieder eingesetzt werden kann. Monster, die einen *Patzer* würfeln, sind nur bei der *Verteidigung* betroffen (mehr Schaden). Beim *Angriff* haben Monster einfach nicht getroffen, nichts wird beschädigt.

Patzer beim *Initiative-Wurf* führen automatisch zur *Bewusstlosigkeit* des Charakters für diese Runde und der *Unheils-Marker* wird in *Phase C* um ein Feld weiterbewegt. Dies kann eine weitere *Extra-Aktivierung* oder ein *Level Up* auslösen!

NEGATIVE TP / PP

Sobald ein Charakter negative *Treffer-* oder *Psi-Punkte* hat, muss dieser Charakter **einen Würfel weniger als üblich für den Initiative-Wurf** nutzen. Zusätzlich werden die negativen Punkte auch von der Initiative abgezogen, aber nur der niedrigere Wert von beiden.

Jeder Charakter, der beim *Initiative-Wurf* zu Beginn der Runde nicht **mindestens 1 Aktions-Punkt** erreicht, wird *bewusstlos* (auch hier: *Unheils-Marker* verschieben, was in *Phase C* Monster auslösen kann). Bewusstlose Charaktere **können diese Runde nicht agieren**, werden aber von Monstern und *Fallen* ignoriert. Jeder Charakter, der -20 *Treffer-* oder -20 *Psi-Punkte* erreicht, stirbt sofort und das aktuelle Szenario ist beendet.

Siehe hierzu auch *Seiten 36 und 37* im *Buch der Regeln*.

TIPPS

Es dauert ein wenig, bis man alle Fähigkeiten und Modifikationen der Monster kennt. Alle Angaben stehen auf den Karten, aber zu wissen, was ein Monster tun wird und was dessen Eigenschaften bewirken, kann euch dabei helfen, Aktionen vorauszusehen gegen es einzusetzen. Noch ein paar Tipps:

- **Öffnet** möglichst jede Runde **eine Tür**
- **Trennt die Gruppe nicht**, wenn möglich!
- **Nicht hetzen**, aber stetig weitergehen
- **Helft euch gegenseitig!** Tauscht Gegenstände und rüstet aus, was zu euren Charakteren passt – ihr spielt zusammen und manchmal kann ein Gegenstand einem anderen Charakter mehr helfen als euch selbst. Vor allem, wenn man ihn nicht ausrüsten kann!
- **Manchmal ist Rückzug die klügere Wahl!** Ist ein Monster zu stark, erkundet weiter und sucht Schätze oder schwächere Gegner. Vielleicht findet ihr ja nützliche Ausrüstung! In den meisten Kampagnen-Szenarien könnt ihr fliehen und später zurückkehren. Ist ein Szenario zu schwer, geht lieber und versucht es später erneut.



SCHNELLSTART ANLEITUNG

Packe das Spiel aus und lerne die Grundlagen.

Diese Anleitung zeigt dir, wie du Dungeons of Doria aufbaust und in einem vordefinierten Szenario mit vier Charakteren spielst.

Startest du mit einem erfahreneren Spieler? Dann schau dir Seite 3 mit den wichtigsten Regeln an. Dort findest du alles, was jeder Spieler kennen sollte, bevor das Spiel beginnt!