DUNGEONS OF DORIA

Ein Brettspiel mit Rollenspielelementen für 3-6 Spieler

Dieses Werk basiert auf dem Rollenspielsystem ERPS (www.erps.de) von Ernst-Joachim Preussler, veröffentlicht unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike3.0 Germany Lizenz http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/

Dungeons of Doria (LootERPS), Version 0.9.10 (März 2020)

Dieses Regelwerk (LootERPS) wird veröffentlicht unter der "Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike3.0 Germany"-Lizenz:
http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/
Alle Grafiken / Bilder / Illustrationen sind nicht Teil der Creative Commons-Lizenz, lediglich das Regelwerk (der Text) steht frei zur Verfügung.

Illustrationen und Karten nutzen teilweise Icons/Grafiken von www.game-icons.net, veröffentlicht unter der CC-BY Lizenz http://creativecommons.org/licenses/by/1.0/

Monsterbilder: Nathan Park Art (https://www.deviantart.com/nathanparkart)
Dungeon/Raumplatten Artwork: Viktor Ahrens und Eric Quigley (https://www.artstation.com/quigleyer)
Kartendesign: Viktor Ahrens und Salty Bot (https://saltybotgames.wixsite.com/saltybot/pro)

Karten-Rückseite mit freundlicher Genehmigung von Grace Liu (http://graceliu.daportfolio.com/)

Spielmaterial 4
Überblick Spielmaterial 4
Einleitung 7
Spielaufbau 7
Tisch-Aufbau (6 Spieler) 8
Charaktere vorbereiten 9
Basisattribute 9
Abgeleitete Werte 10
Vergleichende Würfe und Mindestwürfe 11
Vergleichende Würfe 11
Mindestwürfe 11
Kritische Würfe und Patzer 11
Karten ausrüsten und Symbolerklärung 12
Voraussetzungen der Ausrüstungs-Karten 12
Rüstungen 13
Weitere Karten-Eigenschaften 13
Spielablauf 18
Rundenübersicht 18
Phase A: Rundenmarker hochsetzen 19
Phase B: Neue Kaufkarten auslegen 19
Phase C: Initiative-Wurf 19
Phase D: Aktions-Phase 20
Phase E: Vergiftungen 21
Phase F: Spezialaktionen 22
Phase G: Bewegung der Monsterleiste 22
Phase H: Stufenaufstieg der Helden 23
Phase I: Erwerb oder weglegen von Kaufkarten 23
Mögliche Aktionen in der Aktions-Phase 25
Laufen (1 AP pro Feld) 25
Raum aufdecken (0 AP) 26
Belegte Felder 26
Springen (5 AP) 26
Schätze suchen (1 AP oder 5 AP) 28
Schatzkarten weitergeben (0 – 10 AP) 28
Gegenstände abnehmen (5 AP) 29
Rüstungen und Waffen reparieren (AP je nach Karte) 29
Monster angreifen/Gegenstände verwenden (AP je nach Karte) 29
Abwarten 30
Raum auslegen 31
Besonderheit: Offene Raumplatten 33
Sackgassen 35
Fallen und Geheimtüren 35
Schatz-Symbol auf einer Raum-Platte 35
Monster-Symbol auf einer Raum-Platte 36
Weitere Symbole auf Raumplatten oder Markern 40
Monster-Bewegung 41
Monster-Reihenfolge 41
Angriffsziel eines Monsters 41
Kürzester Weg zum Ziel 44

Monster und Löcher 45
Kampf 46
Angriff 46
Reichweite und Sichtlinie 46
Verteidigung 47
Treffer und Rüstungsschutz 48
Sonstige Kampfregeln 49
Ausrüstung reparieren 49
Monster besiegt 50
Psi-Einsatz 51
Zaubersprüche 51
Besondere Waffen 51
Psi-Widerstand 51
Treffer-, Initiative- und Psi-Punkte 53
Vergiftungen 53
Bewusstlosigkeit 54
Weiterentwicklung und Stufenanstieg 55
Helden- und Monster-Stufe 55
Sonstige Regeln 58
Fallen 58
Der Dimensions-Laden 58
Ende des Spiels 59
Spezial-Regeln für 1-2 Spieler 59
Tabellenanhang 60
Standardcharaktere und ihre Waffen 60
Anzahl der Monster 60
Monster-Level 61
Raumplatten-Übersicht und Karten-Beispiele 63

© Viktor Ahrens, 2013-2020 / www.erps.de

Spielmaterial

1 Regelheft
1 Szenarioband
1 Kampagnenband
48 Raumplatten (inkl. Startfeld)
464 Schatzkarten
144 Monsterkarten
38 Monsterstufen-Karten
8 Charakterbögen
16 zehnseitige Würfel (W10)
1 Initiative-Tafel

8 Charakterfiguren.
Monsterfiguren:
5 Goblins, 2 Orks, 3 Zombies, 2 Mumien, 2 Skelette, 1 Vampir, 2 Ghule, 2 Söldner, 1 Schwarzer Ritter, 2 Gargoyles, 1 Oger, 1 Troll, 3 Schleimmonster, 3 Goblin-Bogenschützen, 1 Troll-Speerwerfer, 3 Poltergeister, 2 Ork-Schamanen, 1 Schwarzmagier, 1 Golem.

Marker:
1 Runden-Marker
1 XP-Marker
7 Initiative-Marker
6 Waffen-Status-Marker
18 Vergiftungs-Marker
36 Rüstungsbonus-Marker
27 Beschädigt-Marker
45 Verlies-Marker (18 Schatz-, 6 Fallgruben-, 7 Fallgitter-, 8 Geheimtüren-, 6 Geröll-Marker, 8 Feuer-Marker)
15 Trefferpunkt- und 15 Rüstungsschutz-Marker für Monster

Überblick Spielmaterial

Raumplatten

Die 48 Raumplatten sind das Spielbrett von Dungeons of Doria. Jede Raumplatte ist 5x5 Felder groß und enthält Gänge, Räume , Monster und/oder Schätze. Die Raumplatten werden während des Spiels aneinander gelegt und bilden dann gemeinsam ein großes Verlies. Der Startraum (die Treppe) hat eine rote Rückseite, damit dieser leicht wiederzufinden ist.

Monsterkarten

Dieser Stapel mit 144 Karten enthält die zufälligen Monster-Begegnungen und Modifikationen für Monster.

Schatzkarten

Es gibt 482 dieser Karten, die gemischt und auf drei Stapel aufgeteilt werden. Schatzkarten enthalten Ausrüstung wie Waffen, Zauber, Rüstungen und Tränke, aber auch Fallen oder besondere Ereignisse.

Monsterstufen-Karten

Diese 38 Karten beschreiben die Monster und ihre Spezialfähigkeiten und Werte genauer. Auf jeder Seite ist ein Monster mit seinem Level von 1 bis 4 abgebildet. Alle Monsterwerte sind zusätzlich im Tabellenanhang

dieses Regelhefts enthalten.

Charakter-Karten

Diese 8 Karten können verwendet werden, um die Charaktere zufällig zu ziehen, falls diese nicht ausgesucht werden.

Standard-Ausrüstung

Diese 16 Karten können als Standard-Ausrüstung für die vorgefertigten Charaktere oder selbst erschaffene Charaktere verwendet werden.

Charakterbögen

Die Charakterbögen zeigen die Grundwerte aller 8 vordefinierten Charaktere. Auf dem Charakterbogen kann die gesamte Ausrüstung abgelegt werden und die aktuellen Treffer-, Initiative- und Psi-Punkte sowie höhere Stufen aufgeschrieben werden. Die Erfahrungspunkte und Stufen-Boni können ebenfalls markiert werden. Weitere Charakterbögen (inklusive Blanko-Bögen für Kampagnenspiele) können ausgedruckt werden.

Zehnseitige Würfel (W10)

Zum Spiel gehören 16 zehnseitige Würfel. Diese werden für die Initiative, Angriff, Verteidigung und Proben verwendet. Es stehen jeweils zwei in den Farben blau, grün, rot, gelb, orange und lila für die Spieler zur Verfügung, die schwarzen werden für die Monster verwendet.

Initiative-Tafel

Die Initiative-Tafel zeigt an, wann welcher Spieler oder welches Monster an der Reihe ist. An der Seite ist der Spielablauf für jede Runde angegeben. Außerdem enthält die Initiative-Tafel die **Monsterleiste**, die angibt wann die Monster einen Stufenaufstieg bekommen und den **Rundenzähler** für die Anzahl der gespielten Runden (wichtig für manche Szenarien) und den Heldenaufstieg (in Einzelszenarien).

Charakterfiguren

Zu jedem Standard-Charakter gibt es eine passende Spielfigur (8 Stück). Diese zeigt an, auf welchem Feld einer Raumplatte sich der jeweilige Charakter zu jeder Zeit befindet.

Monsterfiguren

Die 38 Monsterfiguren werden verwendet, um die zahlreichen Monster auf den Raumplatten aufzustellen.

Runden-Marker

Der rote Runden-Marker wird auf die Initiative-Tafel gelegt und zeigt damit an, in welcher Runde sich die Spieler befinden.

Initiative-Marker

Zum Spiel gehören 6 Initiative-Marker in den Spielerfarben (blau, grün, rot, gelb, orange und lila) und ein schwarzer Monster-Marker. Diese Marker werden auf die Initiative-Tafel gelegt und zeigen die Initiative der Spieler und den Monster-Level an.

Vergiftungs-Marker

Die 15 grünen Vergiftungs-Marker werden unter die Charakterfigur gelegt falls dieser vergiftet wurde. Am Ende jeder Runde wird die Vergiftung überprüft und eventuell einer der Vergiftungsmarker wieder weggelegt.

Rüstungsbonus-Marker

Diese 36 Bonus-Marker werden immer dann verwendet, wenn einer der Charaktere einen Gegenstand ausrüstet der ihm einen entsprechenden Bonus gibt. Der Bonus-Marker kann dann als Erinnerung

auf die am häufigsten verwendete Waffe, Zauber oder Parade oder allgemein auf den Charakterbogen gelegt werden.

„Beschädigt“-Marker

Jedes Mal wenn eine Rüstung gegen Schaden verwendet wurde, wird diese beschädigt und mit einem dieser Marker versehen. Kann auch auf Waffen oder Zauber gelegt werden, die beim Angriff oder einer Parade beschädigt wurden.

Schatzmarker

Diese Marker werden auf die Raumplatten gelegt um zu markieren, welche Schatzfelder noch nicht durchsucht wurden.

Fallgrubenmarker

Die Fallgruben werden für manche Fallen

benötigt und markieren an dieser Stelle dann ein Loch, über das die Charaktere springen müssen.

Fallgittermarker

Die Fallgitter werden für Fallen oder Szenarien verwendet, in denen Türen wieder verschlossen werden müssen. Solche verschlossenen Türen gelten dann regeltechnisch als Wand, die Charaktere oder Monster können nicht hindurch laufen oder angreifen.

Geheimtüren-Marker

Es gibt 8 Geheimtüren die für Geheimräume, Fallen oder Sackgassen verwendet werden. Geheimtüren werden

wenn möglich immer in der Wandmitte und so angelegt, dass alle Felder begehbar sind.

Geröll-Marker

Die 4 Geröllmarker werden für Fallen oder bestimmte Szenarien benötigt und auf

einem beliebigen Feld auf den Raumplatten platziert.

Monster-Marker

Die 18 Trefferpunktmarker (rot) und die 18 Rüstungsschutzmarker (gelb) werden unter die Monsterfiguren gelegt sobald das Monster aufgestellt wird. Somit kann jeder Spieler sofort sehen, wie schwierig jedes Monster zu besiegen ist – je höher das Monster steht, desto schwieriger ist das Monster zu bekämpfen.

Einleitung

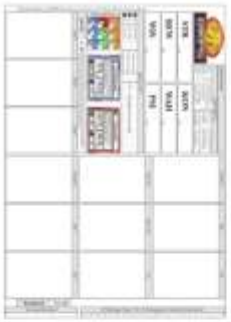
Seit Jahrhunderten leben Menschen auf dem Kontinent Doria in einer Welt, in der Psi-Kräfte, Fabelwesen und Dämonen üblich sind. Die Völker Dorias verhalten sich zum größten Teil friedlich, auch wenn es schwelende Konflikte untereinander und gemeinsame Feinde von Außen gibt.
Ihr seid Abenteurer, Herumtreiber und Helden aus allen Teilen Dorias. In Dorias Weiten gibt es viele Verliese, Türme und Keller voller Monster und Schätze. Könige, Zauberer und andere Edelmänner benötigen Hilfe bei vielen Dingen. Zieht los, erfüllt eure Aufgaben und findet dabei unermessliche Schätze! Alleine würdet ihr es nicht schaffen, denn die Gegner sind in der Überzahl. Nur gemeinsam könnt ihr überleben und den Tiefen der Verliese wieder entkommen...

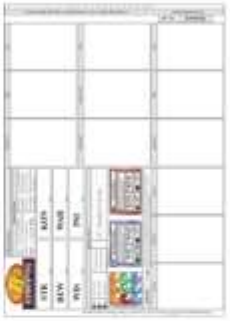
Dungeons of Doria ist ein kooperatives Brettspiel mit sehr leichten Rollenspiel-Elementen. Erfahrene Rollenspieler finden sich direkt zurecht, dennoch sind die **Regeln einfach genug für unerfahrene Spieler**.
Dungeons of Doria ist **ein Spiel ohne Spielleiter** – alle Teilnehmer sind Spieler und spielen gemeinsam gegen das Spiel. Dabei müssen die Spieler taktisch gegen die Monster vorgehen, Fallen ausweichen und Aufgaben erfüllen. Nur wenn die Schätze gut unter den Spielern aufgeteilt werden und alle gemeinsam Entscheidungen treffen, wird die Gruppe überleben.
Die Aufgaben oder Szenarien können dabei als Einzelabenteuer an einem Abend gespielt werden oder in einer Kampagne über mehrere Abende. Das Spiel generiert in jedem Szenario nahezu komplett zufällige Verliese, Schätze und Monster-Begegnungen, die Monster bewegen sich nach vorgegebenen Regeln.

Spielaufbau

- Alle Schatzkarten mischen und auf drei verdeckte Stapel aufteilen (beliebiges ziehen der Schatzkarten von jedem Stapel ist möglich).
- Alle Monsterkarten mischen und als einen verdeckten Stapel bereitstellen.
- Die Start-Raum-Platte (Treppe mit roter Rückseite) in die Mitte des Tisches legen.
- Alle anderen Raum-Platten mischen und als verdeckten Stapel bereitstellen (je nach Szenario werden eventuell spezielle Raumplatten benötigt um das Szenario vorzubereiten).
- Initiative-Platte und Farb-Marker bereitlegen (jeder Spieler wählt eine Farbe).
- Die Bonus- und Verlies-Marker bereitlegen.
- Jeder Spieler zieht 4 Schatzkarten, danach Charaktere auswählen oder zufällig ziehen (siehe *Charaktere vorbereiten*).
- Ein Szenario oder eine Kampagne auswählen und vorlesen.

Tisch-Aufbau (6 Spieler)





Charaktere vorbereiten

Jeder Spieler zieht 6 Schatzkarten. Sollten Fallen oder ähnliches unter den gezogenen Karten sein (alle Karten mit durchgestrichener Goldmünze), werden diese auf den Ablagestapel gelegt und erneut auf 6 Karten aufgefüllt. Wenn gewünscht, kann jeder Charakter auch bis zu zwei beliebige Karten gegen Standard-Ausrüstung tauschen, die er nutzen kann. Diese insgesamt 6 Karten sind die Start-Ausrüstung des Charakters und können direkt ausgerüstet werden (siehe Kapitel „*Karten ausrüsten und Symbolerklärung*“) oder in den Gürtel oder Rucksack gepackt werden. Die Gegenstände dürfen auch untereinander mit anderen Spielern getauscht oder einfach abgelegt werden, nicht jeder Spieler muss genau 6 Karten besitzen.
Anschließend wählt jeder Spieler eine passende Farbe für seinen Charakter.

- *Optionale Regel*: Falls ein eigener Charakter erstellt werden soll, verteilt der Spieler **50 Charakterpunkte** auf die folgenden 6 Basisattribute. Dabei zählt jeder Charakterpunkt als 1 Stufe der Attribute. Minimal muss jedes Attribut auf 1 gesetzt werden und ein Attribut darf bei der Erschaffung 13 nicht überschreiten.

Basisattribute

Stärke (STR)

Stärke beschreibt die generelle Kraft eines Charakters und ist meist wichtig für Nahkämpfer und Charaktere, die schwere Waffen und Rüstungen nutzen wollen. Von der Stärke werden auch die Trefferpunkte abgeleitet.

Konstitution (KON)

Die Konstitution beschreibt, wie belastbar ein Charakter ist und wie resistent gegen Gifte er ist. Schwere Waffen und Rüstungen nutzen oft den Konstitutions-Wert. Von der Konstitution werden auch die Trefferpunkte abgeleitet.

Beweglichkeit (BEW)

Die Beweglichkeit beschreibt die generelle Beweglichkeit des Körpers und die Fingerfertigkeit eines Charakters. Vor allem für schnelle Waffen und leichte Rüstungen ist eine hohe Beweglichkeit erforderlich. Von der Beweglichkeit werden auch die Initiativepunkte abgeleitet.

Wahrnehmung (WAH)

Die Wahrnehmung beschreibt, wie gut ein Charakter seine Umgebung wahrnehmen kann. Schnelle Waffen, aber auch manche Zaubersprüche profitieren von einer hohen Wahrnehmung. Von der Wahrnehmung werden auch die Initiativepunkte abgeleitet.

Wissen (WIS)

Das Wissen eines Charakters beschreibt, wie viel Wissen bereits aufgehäuft und gelernt wurde. Viele magische Angriffe aber auch der Psi-Widerstand benötigen ein hohes Wissen. Vom Wissens-Wert werden auch die Psi-Punkte abgeleitet.

Psi (PSI)

Der Psi-Wert beschreibt die generelle Fähigkeit eines Charakters magische Gegenstände oder Zaubersprüche einzusetzen. Alle Zauber nutzen Psi, daher ist ein hoher Psi-Wert unverzichtbar für echte Magier. Vom Psi-Wert werden auch die Psi-Punkte abgeleitet.

Abgeleitete Werte

Folgende Werte werden von den Basisattributen abgeleitet. Immer wenn sich die Basisattribute ändern (also in Phase H, wenn die Attribute durch Erfahrungspunkte gesteigert wurden), müssen die abgeleiteten Werte neu berechnet werden. Alle abgeleiteten Werte werden bei der Berechnung immer **abgerundet**!

Trefferpunkte (TP)

Die Trefferpunkte beschreiben, wie viel ein Charakter an Schaden einstecken kann. Sollten die Trefferpunkte unter 0 fallen, dann werden alle negativen Trefferpunkte von der Initiative abgezogen. Sobald ein Charakter -40 Trefferpunkte erreicht oder unterschreitet, stirbt er und das Spiel ist für alle Mitspieler zu Ende!
Trefferpunkte können durch Heiltränke oder in der Bewusstlosigkeit regeneriert werden. Die Trefferpunkte werden wie folgt berechnet:

(STR+KON)÷2

Initiativpunkte (IP)

Die Initiativpunkte 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 geben einen Malus auf die Initiativpunkte, daher sollten diese besonders für Nahkämpfer relativ hoch sein.
Die Initiativpunkte werden wie folgt berechnet:

(BEW+WAH)÷2

Psi-Punkte (PP)

Psi-Punkte werden dazu verwendet, Zauber zu wirken oder durch besondere Konzentration Spezialaktionen mit manchen Waffen zu nutzen. Jeder Zauber und jede Spezialaktion kostet eine vorgegebene Anzahl an Psi-Punkten. Außerdem können Psi-Punkte genutzt werden um gegnerischen Psi-Angriffen zu widerstehen. Die Psi-Punkte können wie die Trefferpunkte unter 0 sinken, alle negativen Psi-Punkte werden von der Initiative abgezogen. Sobald ein Charakter -40 Psi-Punkte erreichen sollte, stirbt er und das Spiel ist für alle Mitspieler zu Ende!
Psi-Punkte können durch Psi-Tränke oder in der Bewusstlosigkeit regeneriert werden. Die Psi-Punkte werden wie folgt berechnet:

(WIS+PSI)÷2

Vergleichende Würfe und Mindestwürfe

Dungeons of Doria nutzt für alle Würfelwürfe zehnseitige Würfel. Die Würfel-Anzahl wird zum Beispiel mit „3W“ angegeben, was bedeutet, dass in diesem Fall drei zehnseitige Würfel genutzt werden. Nachfolgende Würfelwürfe werden dabei unterschieden.

Vergleichende Würfe

Zum Angriff oder der Verteidigung nutzen Charaktere und Monster vergleichende Würfe. Sowohl der Charakter als auch das Monster nutzen die Werte ihres Angriffs oder der zugehörigen Parade und vergleichen ihr Ergebnis miteinander. Hat der Angreifer gleich viel oder mehr erreicht, ist die Attacke gelungen, hat der Verteidiger mehr erreicht als der Angreifer hat er pariert.

- *Beispiel*: Der Barbar greift einen Ork an. Dazu nutzt er seinen Nahkampf-Angriffswurf von 3W: Der Spieler würfelt eine 5, eine 8 und eine 4 und erreicht damit insgesamt eine 17 (5+8+4=17). Der Ork verteidigt nun mit seiner physischen Parade von 2W+5 und erreicht insgesamt nur eine 12 (2+5+5=12). Damit hat der Barbar den Ork getroffen.

Mindestwürfe

Mindestwürfe kommen immer da zum Einsatz, wo es keinen Gegner gibt. Der Mindestwurf (MW) wird oft angegeben als „MW 35“ oder „Mindestwurf gegen 35“. Der Spieler muss dann zum Beispiel eine 35 erreichen, indem er zwei seiner Basisattribute und 2 Würfel addiert.

- *Beispiel 1*: Der Barbar ist in eine Fallgrube gestolpert und kann sich nun noch versuchen, am Rand festzuhalten. Dazu muss er einen Mindestwurf auf STR+BEW+2W gegen 35 schaffen. Mit Stärke 15 und Beweglichkeit 10 erreicht er bereits eine 25 und addiert nun noch 2W: Er würfelt eine 6 und eine 4 und schafft es damit knapp, der Falle auszuweichen (15+10+6+4=35).
- *Beispiel 2*: Die Priesterin möchte einen anderen Charakter heilen und nutzt dazu einen Heilzauber, der als Voraussetzung KON und PSI hat und einen Mindestwurf von 32 benötigt. Der Spieler würfelt eine 2 und eine 5 und addiert die Werte von Konstitution (8) und Psi (15). Damit kommt die Priesterin leider nur auf eine 30 (15+8+5+2) – und schafft den Mindestwurf nicht, der Zauber misslingt.

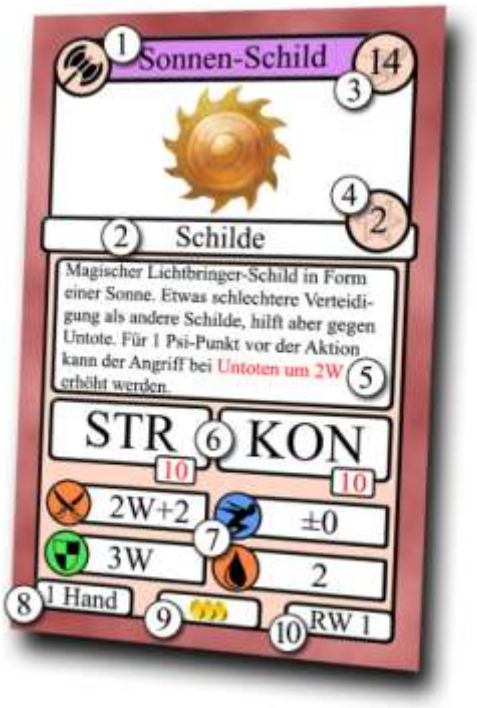
Kritische Würfe und Patzer

Egal wie viele Würfel bei einem Wurf genutzt werden, jede gewürfelte Null darf als 10 Punkte addiert werden und weitergewürfelt werden (sogenannte „explodierende“ Würfel). Dies erlaubt auch extrem hohe Würfelergebnisse: Jede 10 Punkte über einem Mindestwurf oder dem Wurf des Gegners bedeutet einen *kritischen Erfolg*. Umgekehrt bedeuten 10 Punkte unter dem Mindestwurf oder dem Wurf des Gegners einen *kritischen Misserfolg*.
Eine Ausnahme bildet das würfeln von zwei Einsern (1-1). Dies ist immer ein Patzer, selbst wenn der Spieler oder das Monster den Würfelwurf geschafft hätte. Dies ist in Dungeons of Doria auch der Fall, wenn man mehr als 2 Würfel nutzt! Das bedeutet, die Patzer-Wahrscheinlichkeit erhöht sich, je mehr Würfel verwendet werden. Das würfeln einer Null gefolgt von einer Eins zählt allerdings als 11 und nicht als 1.

Karten ausrüsten und Symbolerklärung

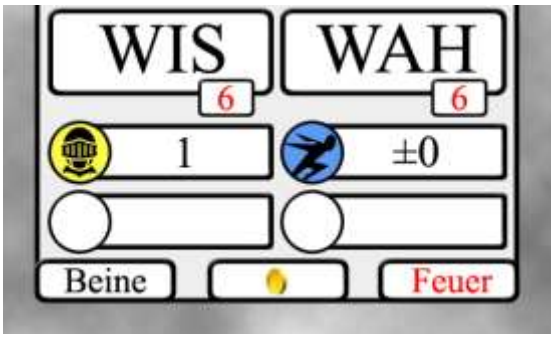
Alle Karten können am Körper ausgerüstet oder am Gürtel oder im Rucksack getragen werden. Grundsätzlich können alle Waffen und Zauber nur in den Händen oder vom Gürtel verwendet werden und sind mit „1 Hand“ oder „2 Hände“ markiert. Rüstungen sind nur an ihren entsprechenden Zonen nutzbar. Andere Ausnahmen (zum Beispiel Tränke oder Verteidigungszauber) sind auf den entsprechenden Karten vermerkt.

1. Titel der Karte
2. Set-Name oder Waffenkategorie
3. Aktionspunkte-Kosten
4. Psi-Punkte-Kosten (optional)
5. Beschreibungs-Text
6. Voraussetzungen
7. Werte der Karte (Angriff, Verteidigung, Schaden, Boni, …)
8. Zone zum Ausrüsten der Karte
9. Goldwert
10. Reichweite bei Waffen und Zaubern oder Empfindlichkeit bei Rüstungen



Voraussetzungen der Ausrüstungs-Karten

Jede Ausrüstungs-Karte hat oben links entweder das Waffen-Symbol (rote Karten), das Psi-Symbol (blaue Karten) oder das Rüstungs-Symbol (graue Karten). Diese Karten können nur verwendet oder ausgerüstet werden, wenn man die entsprechenden Voraussetzungen der Karte erfüllt. Die Voraussetzungen werden erfüllt, wenn man im entsprechenden Attribut genauso viel oder mehr Stufenpunkte besitzt wie auf der Karte angegeben. Werden die Voraussetzungen nicht erfüllt, kann die Karte nur im Gürtel oder Rucksack mitgeführt werden, aber nicht am Körper oder in den Händen getragen und dementsprechend auch nicht genutzt werden.



- *Beispiel*: Diese Karte hat eine Minimal-Voraussetzung von WIS 6 und WAH 6. Die Karte kann also nur von Charakteren genutzt werden, die in Wissen und Wahrnehmung jeweils einen Attributs-Wert von 6 oder mehr haben.

Rüstungen

Rüstungen haben eine zusätzliche Voraussetzung: Stärke, denn Charaktere können nicht beliebig viel Rüstung tragen. Alle Rüstungsschutz-Punkte der am Körper getragenen Rüstungen werden addiert und mit der Stärke (STR) des Charakters verglichen. Für jeden Rüstungsschutz-Punkt über dem Stärke-Wert muss sich der Charakter einen Punkt von den Initiative-Punkten (IP) abziehen – zusätzlich zu den normalen Abzügen der Rüstungen. Rüstungen im Gürtel oder dem Rucksack werden bei dieser Berechnung ignoriert.

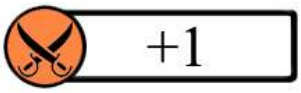
- *Beispiel*: Ein neu erschaffener Charakter (STR 5) trägt drei Rüstungen: Eine *Polsterhaube* (RS 2), *Wattierte Stiefel* (RS 2) und eine *Strumpfhose* (RS 1). Alle Rüstungen können mit seiner aktuellen Stärke wie auf den Karten angegeben getragen werden. Sollte er nun zusätzlich eine *Fell-Jacke* (RS 3) anziehen, muss er sich 3 Punkte von der Initiative abziehen, bis seine Stärke steigt oder er die Rüstung wieder ablegt.

Weitere Karten-Eigenschaften

Viele der hier beschriebenen Karten-Eigenschaften sind in mehreren Karten zu finden und können dort leicht unterschiedliche Auswirkungen haben (zum Beispiel Trefferpunkte auf den Ausrüstungs- und den Monsterkarten). Manche der Eigenschaften sind auf dem Charakterbogen einzutragen (Trefferpunkte, Initiativpunkte, Psi-Punkte), manche werden als Bonus-Marker zur Verfügung gestellt (Bonus auf Waffen, Zauber oder Psi-Widerstand).

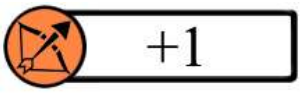
Diese Waffe kann im Nahkampf eingesetzt werden, bei Monstern handelt es sich um ein Monster mit Nahkampf-Angriff. Der Gegner pariert mit seiner physischen Parade. Der Angriff wird in [Würfel+Bonus] angegeben, zum Beispiel

3W+2.



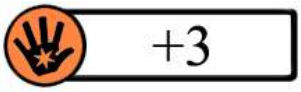
Bei Rüstungen handelt es sich um einen Nahkampf-Bonus. Der entsprechende Bonus-Marker kann auf den Charakterbogen gelegt werden und gilt dann für alle Nahkampfangriffe.

Diese Waffe kann im Fernkampf eingesetzt werden, bei Monstern handelt es sich um ein Monster mit Fernkampf-Angriff. Der Gegner pariert mit seiner physischen Parade. Der Angriff wird in [Würfel+Bonus] angegeben, z.B. 3W+2.



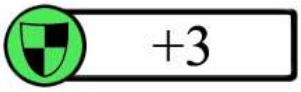
Bei Rüstungen handelt es sich um einen Fernkampf-Bonus. Der entsprechende Bonus-Marker kann auf den Charakterbogen gelegt werden und gilt dann für alle Fernkampfangriffe.

Dieser Zauber kann als Psi-Angriff eingesetzt werden, bei Monstern handelt es sich um ein Monster mit Psi-Angriff. Der Gegner pariert mit seinem Psi-Widerstand. Der Angriff wird in [Würfel+Bonus] angegeben, zum Beispiel 3W+2.



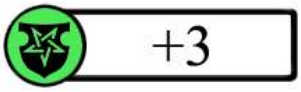
Bei Rüstungen handelt es sich um einen Psi-Angriff-Bonus. Der entsprechende Bonus-Marker kann auf den Charakterbogen gelegt werden und gilt dann für alle Psi-Angriffe.

Dieser Ausrüstungsgegenstand hat eine eigene Parade oder bietet einen Parade-Bonus gegen physische Attacken (Nah- und Fernkampfangriffe). Jedes Monster hat eine physische Parade. Die Parade wird in [Würfel+Bonus] oder nur als [+Bonus] angegeben, zum Beispiel 2W+4 oder +5.

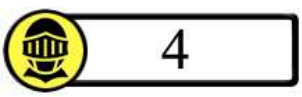


Bei Rüstungen handelt es sich um einen Parade-Bonus. Der entsprechende Bonus-Marker kann auf den Charakterbogen gelegt werden und gilt dann für alle physischen Paraden.

Dieser Ausrüstungsgegenstand hat einen eigenen Psi-Widerstand gegen magische Attacken eines Gegners (Psi-Angriffe) oder bietet einen Bonus auf Psi-Widerstand. Jeder Charakter und jedes Monster haben einen Psi-Widerstand. Der Psi-Widerstand wird in [Würfel+Bonus] oder nur als [+Bonus] angegeben, zum Beispiel 2W+4 oder +3.



Bei Rüstungen handelt es sich um einen allgemeinen Psi-Widerstands-Bonus. Der Bonus kann auf den Psi-Widerstand auf dem Charakterbogen gelegt werden, mehrere Boni addieren sich.

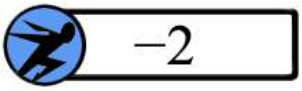


Dieser Ausrüstungsgegenstand bietet Rüstungsschutz gegen den Schaden eines Gegners oder mancher Fallen. Jeder Punkt Rüstungsschutz hilft gegen einen Punkt Schaden. Es kann allerdings immer nur ein Rüstungsteil gegen einen Angriff genutzt werden.

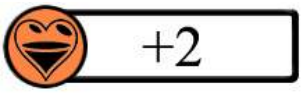
Hat ein Rüstungsteil gegen einen oder mehrere Punkte

Schaden geschützt, wird dieses Teil temporär beschädigt und ein „Beschädigt“-Marker auf das Rüstungsteil gelegt.
Auf den Monsterkarten ist ebenfalls Rüstungsschutz angegeben. Jeder Treffer gegen ein Monster muss mehr Schaden als der Rüstungsschutz machen, ansonsten wird der Schaden ignoriert. Monster-Rüstungsschutz wird nicht beschädigt, er gilt bei jeder Monster-Parade erneut.

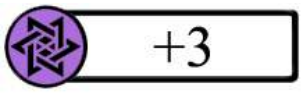
Jede Rüstung (gilt ebenso für Monster-Rüstungen, dort im Text auf den Monster-Karten angegeben) ist gegen ein bestimmtes Element empfindlich und schützt dann gar nicht. Die Rüstung wird dann aber auch nicht beschädigt, sie wird einfach nur ignoriert.
Mögliche Empfindlichkeiten sind Feuer, Wasser, Erde, Luft.



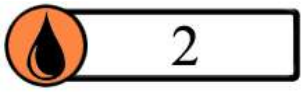
Jeder Charakter hat Initiative-Punkte (abgeleitet von BEW und WAH). Waffen und Rüstungen können diese Initiative-Punkte verringern oder erhöhen, angegeben auf den Ausrüstungskarten als [+Bonus] oder [–Malus], zum Beispiel +2 oder –3.
Der Ausrüstungs-Bonus oder –Malus kann komplett zusammenaddiert in der Spalte „IP“ auf dem Charakterbogen eingetragen werden.



Jeder Charakter hat Trefferpunkte (abgeleitet von STR und KON). Manche magischen Rüstungen können diese Trefferpunkte erhöhen, angegeben auf den Rüstungen als [+Bonus], zum Beispiel +2. Dieser Bonus kann direkt auf dem Charakterbogen unter TP als Ausrüstungsbonus eingetragen werden.
Auf den Monsterkarten sind ebenfalls Trefferpunkte angegeben. Diese Menge an Schaden (ohne Rüstungsschutz) ist nötig, um das Monster zu töten.

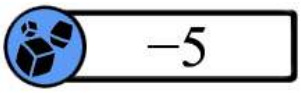


Jeder Charakter hat Psi-Punkte (abgeleitet von WIS und PSI). Manche magischen Rüstungen können diese Psi-Punkte erhöhen, angegeben auf den Rüstungen als [+Bonus], zum Beispiel +2. Dieser Bonus kann direkt auf dem Charakterbogen unter PP als Ausrüstungsbonus eingetragen werden.

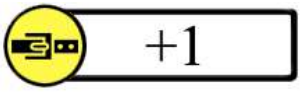


Monster, Waffen oder Zauber machen die angegebene Menge an Schaden bei einem erfolgreichen Angriff, falls nicht pariert wurde. Der Schaden kann durch Rüstungen reduziert werden.

Dieser Zauber hat als Voraussetzung einen Mindestwurf, um erfolgreich eingesetzt zu werden. Der Mindestwurf wird zum Beispiel angegeben als [MW 30]. Gewürfelt wird immer mit 2W, die beiden Attributswerte der Voraussetzung dürfen addiert werden.



Bei Rüstungen handelt es sich um einen Mindestwurf-Bonus der einen Mindestwurf dann um einen bestimmten Wert verringert. Wird angegeben als [-Bonus], zum Beispiel -3. Der entsprechende Bonus-Marker kann auf den Charakterbogen gelegt werden und gilt dann für alle Zauber mit Mindestwurf.



Manche Ausrüstungsgegenstände geben einen weiteren Gürtel-Platz. Da es sich um Accessoires handelt, wird empfohlen dieses Accessoire auf „Accessoire 2“ zu legen. Dies erweitert den Gürtel in direkter Linie.

Alle Schatzkarten haben einen Goldwert von 1, 2 oder 3 Goldmünzen oder keinen Goldwert (durchgestrichene Goldmünze). Jede Karte mit einem Goldwert kann zum Kauf ausliegender Kaufkarten genutzt werden.
Auf Monster-Modifikationen wird angegeben, wie viele Schatzkarten zusätzlich zum Standard von einer Schatzkarte gezogen werden müssen, sobald das Monster besiegt ist.

Alle Waffen und Zauber müssen in einer oder in beiden Händen geführt werden, um genutzt werden zu können. Dies ist angegeben als „1 Hand“ oder „2 Hände“. Bei zweihändigen Waffen wird empfohlen, diese auf dem Charakterbogen in die Mitte zwischen die rechte und die linke Hand zu legen, um anzuzeigen, dass beide Hände belegt sind. Einhändige Waffen und Zauber können ebenfalls aus dem Gürtel verwendet werden.
Alle Rüstungen müssen beim Ausrüsten auf den richtigen Platz gelegt werden. Jede Rüstung ist dabei einer bestimmten Zone zugeordnet: Kopf, Torso, Arme, Beine, Füße, Accessoire. Es kann nur ein Rüstungsteil pro Zone getragen werden. Accessoires haben zwei Zonen und können beliebig auf eine der beiden Zonen gelegt werden.
Manche Gegenstände haben die Angabe „Alle Zonen“ und können dann an einer beliebigen Zone am Körper getragen werden.

Alle Waffen und Zauber haben eine Reichweite, angegeben zum Beispiel als [RW 2]. Dies gibt an, wie weit die Waffe oder der Zauber in geraden Feldern (nicht diagonal!) genutzt werden kann, ohne zu laufen.
Monster haben ebenfalls eine Reichweiten-Angabe. Monster können ihre entsprechende Waffe innerhalb dieser Reichweite einsetzen, nachdem sie gelaufen sind.

Jeder Zauber kostet den einsetzenden Zauberer Psi-Punkte, angegeben zum Beispiel durch [2] über dem Psi-Punkte-Symbol. Diese Menge an Psi-Punkten wird dem Zauberer auf jeden Fall durch einen Zauberversuch abgezogen, egal ob der Zauber klappt oder nicht.

Auch manche Waffen oder Gegenstände kosten Psi-Punkte, um besondere Aktionen auszulösen. Die Psi-Punkte-Kosten gelten dann nicht für den normalen Einsatz des Gegenstandes, sondern nur, wenn die Sonderaktion genutzt wird.

Jede Waffe, Zauber und manche Ausrüstungskarten wie Tränke kosten Zeit beim Einsatz. Dies wird in Aktionspunkte-Kosten auf jeder Karte oben rechts über dem Initiative-Symbol angegeben, im Beispiel links mit [13]. Sobald ein Charakter diese Karte einsetzt, werden ihm die Aktionspunkte auf der Initiative-Tafel abgezogen und die Aktion sofort ausgeführt.
Bei Monstern gibt dies die Aktionspunkte pro Runde an. So weit kann das Monster maximal laufen, bevor es seine Waffe einsetzt. Die Monster-Aktionspunkte sind ebenfalls auf der Initiative-Tafel angegeben.

Sobald ein Monster besiegt wurde, bekommt die gesamte Gruppe die angegebene Menge an XP zusätzlich durch die Monster-Modifikation, zum Beispiel [+1 XP].

© Viktor Ahrens, 2013-2020 / www.erps.de

Spielablauf

Sobald alle Charaktere ausgerüstet und fertig erstellt sind, können die Helden in das Verlies hinabsteigen. Der Spielablauf teilt sich in Runden auf. Jede Runde läuft nach dem gleichen Prinzip ab, die einzelnen Schritte werden nachfolgend genauer erklärt.

Rundenübersicht

A. **Rundenmarker hochsetzen**
   Zeigt an, in wie viele Runden bereits gespielt wurden.
B. **Neue Kaufkarten auslegen**
   Auffüllen der Kaufkarten auf 3 Karten (vor jedem Schatzstapel eine Karte).
C. **Initiative-Wurf**
   Jeder Spieler würfelt mit 2W, addiert seine IP und markiert seine Position auf der Initiative-Tafel. Patzer bei der Initiative bewegen das Monster 1 Feld nach unten auf der Monsterleiste.
D. **Aktions-Phase**
   Je nach Anzahl an Aktionspunkten können nun beliebig viele Aktionen durchgeführt werden (Laufen, Springen, Schätze suchen, Angriffe, Zauber, Gegenstände benutzen, Reparieren, Tauschen, Abwarten)
E. **Vergiftungen**
   Jeder vergiftete Charakter würfelt mit KON+WIS+2W gegen 28+[2×ML].
F. **Spezialaktionen**
   Alle Spezialaktionen werden ausgeführt, z.B. Zombies, Fallen oder Szenarioaktionen.
G. **Bewegung der Monsterleiste**
   1 Feld je Raumplatte auf der mindestens ein Spieler steht, 1 Feld falls keine Tür geöffnet wurde. Auswirkungen der Monsterleiste werden sofort ausgespielt!
H. **Stufenaufstieg der Helden**
   Aufstieg des Heldenlevel (in Einzelszenarien), Ausbezahlung von Erfahrungspunkten, Neuberechnung von TP/IP/PP).
I. **Erwerb oder weglegen von Kaufkarten**
   Kauf oder ablegen auf den Ablagestapel von beliebig vielen ausliegenden Kaufkarten.

Phase A: Rundenmarker hochsetzen

Zu Beginn jeder Runde wird der *Runden-Marker* auf der *Initiative-Tafel* um ein Feld nach oben gerückt. Am Anfang des Spiels wird der Marker also auf das Feld 1 gelegt. Ebenfalls kann nun der blaue Marker für XP auf „0 XP“ gelegt werden. Die Rundenanzahl ist für Einzelszenarien wichtig, um zu wissen, ab wann die Helden automatisch ein Level aufsteigen (am Ende von Runde 7, 14 und 21). In manchen Szenarien passiert nach einer bestimmten Rundenanzahl etwas, andernfalls ist die Rundenanzahl nur wichtig für die Anzeige der Spieldauer.

Phase B: Neue Kaufkarten auslegen

Danach werden die Kaufkarten aufgefüllt. Sind keine Karten vorhanden, werden drei neue Karten gezogen – jeweils eine von jedem Schatzstapel. Sollten bereits Karten liegen, bleiben diese bestehen und es wird auf 3 Karten aufgefüllt. Es wird aber immer nur von dem Schatzstapel gezogen, vor dem eine Kauf-Karte fehlt.
Sollten Fallen oder andere Karten ohne Goldwert gezogen werden, bleiben diese bis Phase I liegen und blockieren damit den entsprechenden Kaufkarten-Platz.

Phase C: Initiative-Wurf

Nun würfeln alle Spieler mit 2W (nur 1W, falls der Charakter negative Treffer- oder Psi-Punkte hat) und addieren ihre *Initiative-Punkte* (IP, Abgeleiteter Wert auf dem Charakterbogen mit eventuellem Ausrüstungs-Bonus oder -Malus). Dies ergibt die maximalen *Aktionspunkte* (AP) für diese Runde. Jeder Spieler setzt seinen Farbmarker an die entsprechende Stelle auf der *Initiative-Tafel*. Hat ein Spieler mehr als 40 Aktionspunkte erreicht, bleibt 40 das Maximum. Überschüssige Punkte verfallen, mehr kann ein Charakter in einer Runde nicht nutzen.

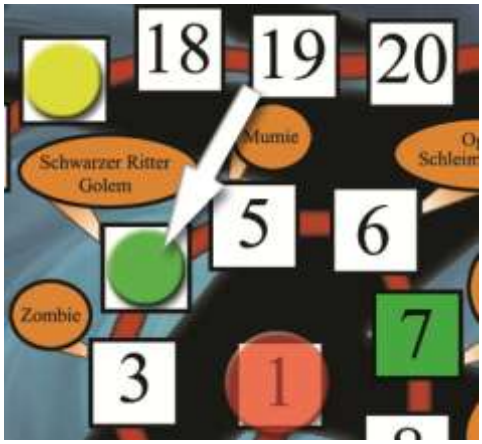
Sollte ein Spieler nach dem Würfelwurf unter 1 Aktionspunkt (eventuell sogar im negativen) sein, dann ist dieser Charakter diese Runde bewusstlos und kann nicht agieren. Ein Spieler wird ebenfalls bewusstlos, falls er einen Patzer bei der Initiative würfelt – bei zwei Würfeln also eine 1-1 oder bei einem Würfel eine 1 würfelt. Mehr dazu im Kapitel „Bewusstlosigkeit“.
Für jeden Charakter, der am Anfang der Runde bewusstlos wird, bewegt sich das Monster auf der Monsterleiste um ein Feld nach unten. Dies gilt nicht für Spieler, die in der letzten Runde

entschieden haben, dass ihr Charakter bewusstlos bleibt – das Monster bewegt sich dann nicht zusätzlich nach unten.

- *Beispiel*: Ein Spieler würfelt mit 2W insgesamt 12 und addiert seine Initiativpunkte von 7. Damit kommt er auf 19 Aktionspunkte. Seinen grünen Farb-Marker stellt er auf der Initiative-Tafel auf die 19.
- *Beispiel 2*: Ein Spieler würfelt mit 2W eine 2 bzw. 1-1. Damit wird er automatisch bewusstlos und darf diese Runde nicht am Spiel teilnehmen. Sein roter Farb-Marker wird nicht auf die Initiative-Tafel gestellt, er kann diese Runde aber zum Beispiel die Bewegung und Würfel der Monster übernehmen. Der Monster-Marker wird auf der Initiative-Tafel einen Punkt nach unten auf das Feld 40 geschoben.

Phase D: Aktions-Phase

In der Aktions-Phase agiert immer der Spieler (oder das Monster), dessen Farb-Marker am höchsten auf der *Initiative-Tafel* steht. Dieser Spieler definiert nun seine nächste Aktion. Mögliche Aktionen sind unter anderem *Bewegung*, *Angriff* oder *Schätze suchen*, werden aber im Kapitel „*Mögliche Aktionen in der Aktions-Phase*“ genauer erklärt. Jede Aktion, die ein Charakter nun durchführt, kostet eine vorgegebene Anzahl an *Aktionspunkten*. Sobald die Aktion begonnen wird, bewegt der Spieler seinen Farb-Marker auf der *Initiative-Tafel* um die Menge *Aktionspunkte* die ihn diese Aktion kostet nach unten. Seine gewünschte Aktion wird aber sofort ausgeführt, die Aktionspunkte sind seine Regenerationszeit und beschreiben, wie lange die Aktion andauert bis der Charakter wieder bereit ist für die nächste Aktion.



- *Beispiel*: Der grüne Spieler hat 19 Aktionspunkte. Ein Angriff mit seiner ausgerüsteten Waffe kostet ihn 15 AP, daher bewegt er seinen grünen Farb-Marker auf der Aktionspunkte-Tafel von 19 auf 4 und würfelt danach sofort den Angriff gegen das Monster.

Nachdem die Aktion des Spielers durchgeführt wurde, wird anhand der *Initiative-Tafel* erneut festgestellt, welcher Spieler an der Reihe ist. Dies kann der gleiche Spieler sein oder auch jeder andere Spieler, dessen Farb-Marker am höchsten auf der *Initiative-Tafel* steht. Alternativ kann dies auch ein Monster sein, falls kein Spieler mehr eine höhere Initiative hat.
Sobald ein Spieler an der Reihe ist, kann er jede beliebige Aktion durchführen, solange er noch Aktionspunkte übrig hat. Die letzte Aktion darf ihn auch auf negative Aktionspunkte bringen, solange der Charakter vorher noch nicht auf 0 war (also mindestens noch 1 AP übrig hat).

- *Beispiel*: Der grüne Spieler ist bei 4 wieder an der Reihe, alle anderen Spieler haben bereits agiert. Er greift erneut ein Monster an (mit seiner Waffe, die 15 AP kostet), was erlaubt ist, da er mit der letzten Aktion auf negative Aktionspunkte kommen kann. Danach ist er nicht mehr an der Reihe, da sein grüner Farbmarker nicht mehr auf der Initiative-Tafel ist.

Die Aktionspunkte müssen nicht genutzt werden, der Spieler kann auch einfach abwarten und Aktionspunkte verfallen lassen. Es dürfen keine Aktionspunkte aufgehoben oder angespart werden, der aktuelle Spieler muss immer eine Aktion definieren und ausführen.

Auf der Initiative-Tafel sind ebenfalls Monster angegeben. Diese sind allerdings immer nach einem Spieler an der Reihe, der die gleiche Zahl an Aktionspunkten hat. Sobald ein Monster an der Reihe ist, wird es sich direkt in einem Zug bewegen und angreifen. Mehr dazu im Kapitel „*Monster-Bewegung*“.
Sollten mehrere Monster mit der gleichen Initiative an der Reihe sein, werden diese wie auf der Initiative-Tafel angegeben von oben nach unten abgearbeitet. Sollten mehrere Monster vom gleichen Typ gleichzeitig an der Reihe sein, fangen die Monster näher an den Charakteren zuerst an (Abstand der Felder zu einem Helden). Ist immer noch unklar welches Monster zuerst ziehen darf, dürfen die Spieler entscheiden.

Phase E: Vergiftungen

Sollten Charaktere vergiftet sein, müssen diese in dieser Phase überprüfen, wie viele Giftmarker sie behalten und wie viele Trefferpunkte sie verlieren. Dazu würfelt jeder

vergiftete Charakter mit KON+WIS+2W gegen einen Mindestwurf von 28+[2×Monsterlevel] und überprüft danach, wie viele Giftmarker noch vorhanden sind. Die entsprechende Menge an Trefferpunkten werden dann dem Charakter abgezogen (Mehr zu den Vergiftungsregeln im Kapitel „*Vergiftungen*“).

- *Beispiel*: Der rote Charakter (KON 9, WIS 8) hat durch mehrere Monsterangriffe 3 Giftmarker angesammelt. Da die Monster noch Level 1 sind, würfelt er mit 2W gegen eine 30 und erreicht eine 29 (9+8+Würfelergebnis). Dies bedeutet, er behält seine 3 Giftmarker und zieht sich 3 Trefferpunkte ab

Phase F: Spezialaktionen

Falls nötig, werden in dieser Phase zusätzliche Monster aktiviert. Dies gilt vor allem, wenn noch Zombies auf dem Spielfeld stehen oder bestimmte Monster-Modifikationen im Spiel sind (zum Beispiel der „Beschwörer“). Fallen werden nach den Monster-Spezialaktionen durchgeführt, zum Schluss dann Szenario-bedingte Aktionen.

Phase G: Bewegung der Monsterleiste

In dieser Phase wird das Monster auf der Monsterleiste (links auf der *Initiative-Tafel*) nach unten bewegt. Durch die Monsterleiste werden die Monster-Stufe und einige Zusatzaktionen der Monster aktiviert. Die Spieler können durch ihre eigenen Aktionen beeinflussen, wie schnell oder langsam das Monster sich auf der Monsterleiste nach unten bewegt:

- Das Monster geht 1 Feld nach unten für jede Raumplatte auf der mindestens 1 Charakter steht. Je nach Spieleranzahl kann das Monster also 1-6 Felder nach unten gehen. Das Monster geht aber immer mindestens 1 Feld nach unten (also dann, wenn sich alle Charaktere auf einer Raumplatte aufhalten). Auch bei Großräumen (also Räumen die aus mehreren Raumplatten bestehen) zählt jede Raumplatte für sich und wird nicht als ein großer Raum gezählt.
- Das Monster geht 1 zusätzliches Feld nach unten, falls keine neue Raumplatte durch das öffnen einer Tür aufgedeckt wurde. Raumplatten, die durch Fallen, Geheimtüren oder ähnliches aufgedeckt wurden, zählen nicht. Das aufdecken mehrerer Raumplatten in derselben Runde bringt auch nichts, das Monster bewegt sich entweder 0 oder 1 Feld weiter – es kann kein aufgedeckter Raum „aufgespart“ werden.

Die Auswirkungen der Monsterleiste werden sofort ausgespielt, sobald sich das Monster auf das entsprechende Feld oder darüber hinaus bewegt:

- +1 Zusatzaktivierung (und Monster auffüllen):
  - Zuerst werden die Monster auf [Anzahl Spieler]÷2 (**aufgerundet**) aufgefüllt: Für jedes fehlende Monster auf dem Spielbrett wird ein weiteres vom Monsterstapel gezogen (inklusive Modifikationen) und außerhalb der Treppe (oder des in diesem Szenario gültigen Eingangs) aufgestellt. Diese Monster bewegen sich wenn sie an der Reihe sind auf dem kürzesten Weg zum nächsten Helden.
  - Danach bekommen alle Monster eine Zusatzaktivierung. Die Monster werden wie in einer normalen Runde bewegt, in der die Helden aber nicht agieren können. Verteidigung gegen die Angriffe der Monster ist aber wie gewohnt möglich.
- +1 Monster-Level:

- Alle Monster erhalten die nächst-höhere Monsterstufe wie im Kapitel „*Helden- und Monster-Stufe*“ beschrieben. Der Monster-Marker wird wieder auf das Startfeld der Monsterleiste gestellt.
- In Kampagnen gilt dies eventuell nur beim ersten Stufenanstieg, alle weiteren werden ignoriert.

Falls sich das Monster auf der Monsterleiste innerhalb einer Runde über mehrere Zusatzaktivierungen bewegt, werden alle Aktivierungen nacheinander nach den normalen Regeln ausgespielt.

- *Beispiel*: Die 5 Spieler haben sich kurz vor Ende der Runde ungünstig aufgestellt und auf 3 Raumplatten verteilt. Da sie außerdem nur Monster bekämpft und keine neue Raumplatte aufgedeckt haben, zieht der Monster-Marker auf der Monsterleiste 4 Felder von 36 auf 32 nach unten. 2 Monster sind noch anwesend, was bedeutet, 1 weiteres Monster erscheint am Eingang und alle Monster bewegen sich danach in der Zusatzaktivierung entsprechend ihren Regeln und greifen die Charaktere direkt an.

Phase H: Stufenaufstieg der Helden

In Phase H können die Spieler ihre Attribute durch XP steigern und die Trefferpunkte (TP), Initiativpunkte (IP) und Psi-Punkte (PP) neu berechnen. Sollte der Charakter nun mehr Treffer- oder Psi-Punkte haben, erhöht sich sowohl das Maximum als auch der aktuelle Wert entsprechend.
Außerdem dürfen die Helden einen Bonus wählen, sobald sie die Runde mit einer höheren Heldenstufe erreichen (nur im Szenario-Modus gültig, nicht in Kampagnen). Mehr dazu im Kapitel „*Weiterentwicklung und Stufenanstieg*“.
Sollte ein Charakter bewusstlos sein, regeneriert er nun 3 Punkte, die er frei auf seine Treffer- und Psi-Punkte verteilen darf.

Phase I: Erwerb oder weglegen von Kaufkarten

Am Schluss der Runde können die Spieler die offen liegenden Kauf-Karten erwerben, wenn sie genug Gold für den Tausch haben. Gold wird direkt getauscht – eine Schatzkarte mit 1 Goldmünze kann eine andere Karte im Wert von 1 Goldmünze kaufen, eine Karte mit 3 Goldmünzen kann eine andere im Wert von 3 oder 3 Karten im Wert von 1 Goldmünze erwerben. Sollte es keine passenden Karten im Laden geben, gibt es kein Wechselgold.

Falls kein Spieler bestimmte Karten käuflich erwerben möchte, können diese Karten auch einfach auf den Ablagestapel gelegt werden. Es können beliebig viele Karten auf den Ablagestapel gelegt werden. Fallen und andere Karten, die keinen Goldwert haben, werden in dieser Phase immer auf den Ablagestapel gelegt.
Die Spieler können Kaufkarten gemeinsam erwerben und Gold für einen wertvolleren Gegenstand zusammenlegen. Ist der Gegenstand gekauft, kann dieser an einen beliebigen Charakter gegeben werden. Bewusstlose Charaktere können auch Gold beisteuern, aber keine Gegenstände entgegennehmen.

Mögliche Aktionen in der Aktions-Phase

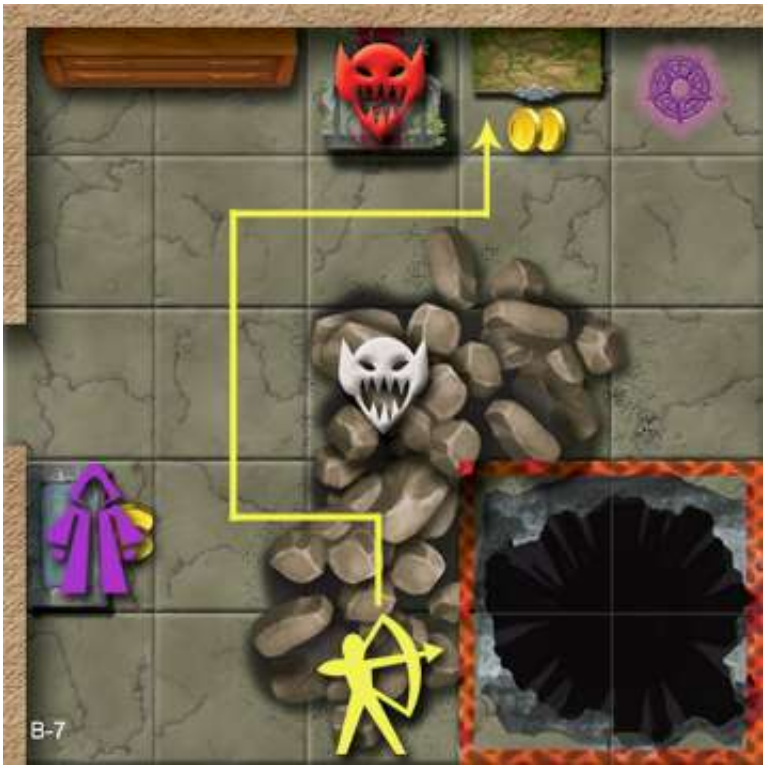
Hier werden alle möglichen Aktionen beschrieben, die ein Charakter während der Aktions-Phase durchführen kann und wie viele Aktionspunkte (AP) diese ihn kosten.

Laufen (1 AP pro Feld)

Jedes Feld, das sich ein Charakter bewegt, kostet 1 Aktionspunkt. Er kann sich dabei aber nur auf Feldern frei bewegen, die nicht belegt sind (siehe *Belegte Felder*). Diagonales bewegen (über Ecken) ist nicht möglich, laufen ist nur über gerade Strecken möglich.
Felder, die durch Monster belegt sind, können nicht betreten oder passiert werden, das Monster blockiert das Feld durch seine Anwesenheit. Umgekehrt gilt dies auch für Monster – sie können nie an einer Charakter-Figur vorbei. Durch Mitspieler blockierte Felder können überquert werden, aber es können niemals gleichzeitig zwei Figuren auf dem selben Feld stehen. Das überqueren einer Mitspieler-Figur wird genauso wie ein normales Feld gewertet.

Eine Laufen-Aktion wird immer am Stück durchgeführt, das bedeutet, ein Spieler kann sich über beliebig viele Felder bewegen und summiert diese Felder auf, um die Aktionspunkte für diese Laufen-Aktion zu erhalten. Sobald der Spieler stehenbleibt, um eine andere Aktion durchzuführen (z.B. eine Tür öffnen oder anzugreifen), endet seine jetzige Laufen-Aktion und die Aktionspunkte werden auf der *Aktionspunkte-Tafel* abgezogen.

Achtung: Mit einer Laufen-Aktion kann der Spieler niemals negative Aktionspunkte erreichen. Laufen ist nur möglich, solange der Spieler positive Aktionspunkte besitzt.



- *Beispiel 1*: Die Jägerin ignoriert die Monster und möchte direkt zur Schatzkiste. Da alle anderen Wege blockiert sind, bewegt sie sich auf dem gelb angegebenen Weg

fort. Dies kostet 7 Aktionspunkte um auf das Schatzfeld zu gelangen. Nun wird erneut geschaut, welcher Spieler an der Reihe ist.

- *Beispiel 2*: Die Jägerin hat nur noch 5 Aktionspunkte übrig. Das 7 Felder entfernte Schatz-Feld ist für sie nicht mehr zu erreichen diese Runde.

Raum aufdecken (0 AP)

Durch eine Laufen- oder Springen-Aktion kann der Spieler auch an einen noch verschlossenen Durchgang gelangen. Das öffnen einer Tür passiert nicht automatisch, der Spieler muss sich aktiv dafür entscheiden, einen Raum aufzudecken. An einem Durchgang vorbeizulaufen oder stehenzubleiben deckt also keinen Raum auf, solange der Spieler dies nicht möchte.
Sobald sich der Spieler dafür entscheidet, einen Raum aufzudecken, bleibt er vor der Tür stehen und führt die Schritte im Kapitel „*Raum auslegen*“ aus. Das aufdecken selbst kostet keine Aktionspunkte, allerdings unterbricht das aufdecken eines Raumes die Laufen-Aktion, um sich umzusehen. Es könnte durch das stehenbleiben also passieren, dass der aktuelle Spieler nicht mehr an der Reihe ist.

Achtung: Sollte ein Charakter vor einer Tür stehen bleiben und diese nicht öffnen, kann kein anderer Spieler die Tür öffnen oder an dieser Person vorbei gelangen. Daher empfiehlt sich dieses Vorgehen nur dann, wenn entweder keine Tür mehr geöffnet werden soll und der Held nächste Runde schnell genug an der Reihe ist oder der Held später in der Runde noch agieren kann.

Belegte Felder

Felder gelten dann als belegt und nicht begehbar, wenn ein Monster oder anderer Spieler auf dem Feld steht oder das Feld auf der Raumplatte rot umrandet ist. Löcher (auch durch Fallen entstandene Löcher) oder andere rot umrandete Felder wie Brunnen oder Fässer können ebenfalls niemals betreten sondern nur übersprungen werden.
Rot umrandete Felder behindern **nicht** die Sichtlinie, Waffen mit höherer Reichweite können ganz normal eingesetzt werden.

Springen (5 AP)

Zusätzlich zum Laufen kann jeder Charakter auch springen, um über Felder zu gelangen, die zum Beispiel ein Loch im Boden aufweisen oder rot umrandet sind. Löcher gelten immer als Löcher, auch falls ein Charakter aufgrund einer Falle noch auf einem Loch steht. Man kann auch an anderen Charakteren vorbeispringen oder einen Sprung über mehrere Felder auf die nächste Raumplatte wagen, aber ebenso wie bei einer Laufen-Aktion kann man nicht an Monstern vorbeispringen.
Springen kann auch immer mit einer Laufen-Aktion kombiniert werden. Der Sprung und die gesamte Laufen-Aktion ist dabei immer erfolgreich, aber eventuell verletzt sich der Charakter bei dem Sprung. Möchte ein Held springen, läuft er direkt bis zu dem Feld ab dem er springen möchte und gibt dafür entsprechend viele Aktionspunkte aus. Für die Felder die überspringen werden sollen, werden generell **5 Aktionspunkte** addiert, egal wie weit der Sprung geht. Weitere Aktionspunkte nach den normalen Laufen-Regeln werden addiert, falls der Held nach dem Sprung noch weiterlaufen möchte. Durch einen Sprung kann der Charakter auch negative Aktionspunkte erreichen, er darf dann nach dem Sprung aber nicht mehr weiterlaufen.

Sobald der Charakter seine Bewegung durchgeführt hat, führt er eine **Springen-Probe** mit **STR+BEW+2W** durch. Je nachdem, wie weit der Held springen möchte, wird die Probe herausfordernder. Pro Feld auf das er springen möchte, wird die Probe um 10 Punkte erschwert, bei 2 Feldern also gegen einen Mindestwurf von 20, bei 4 Feldern gegen einen Mindestwurf von 40. Um zu sehen, ob der Held es schafft, ohne Schaden das Hindernis zu überspringen, würfelt der Spieler mit 2W und addiert die Charakter-Werte STR und BEW. Ist das Ergebnis gleich oder höher wie der Mindestwurf, hat der Sprung wie gewünscht funktioniert.
Immer, wenn ein Charakter die Springen-Probe **nicht** schafft, erleidet der Charakter Sturz-Schaden. Handelt es sich um einen einfachen *Misserfolg*, erhält der Charakter entsprechend viele Schadenspunkte wie er Felder übersprungen hat (also Mindestwurf÷10). Rüstungen werden bei diesem Schaden immer ignoriert. Für jeden kritischen Misserfolg (10 Punkte unter dem Mindestwurf) oder Patzer (Würfeln einer 1-1) bekommt der Charakter entsprechend vielfachen Schaden. Ein zu gewagter Sprung kann den Helden also sehr viele Trefferpunkte kosten.

Achtung: Das Sprungziel muss ein freies Feld sein, ansonsten kann der Sprung nicht gestartet werden. Sollte es sich beim Ziel um einen anderen Charakter handeln, aber das Feld dahinter oder daneben ist begehbar, kann ein weiterer Aktionspunkt direkt beim Springen ausgegeben werden um direkt nach dem Sprung auf das freie Feld zu laufen. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn der springende Held nach dem Sprung noch mindestens 1 Aktionspunkt übrig hat. Ist kein Feld nach dem Sprung frei, muss der vordere Charakter erst zur Seite gehen oder Platz schaffen, indem Monster bekämpft werden.
Steht ein Monster auf dem Zielfeld (zum Beispiel direkt an einem Loch) muss das Monster erst über Fernkampf oder mit Psi-Sprüchen besiegt werden.

- *Beispiel 1*: Die Jägerin (STR 7, BEW 10, 19 AP) möchte immer noch direkt zum Schatz, aber ein weiteres Monster versperrt den Weg. Daher muss sie über das Loch

springen. Sie gibt 1 AP aus, um an den Rand des Loches zu gelangen (kurzer gelber Pfeil, die Aktion wir dadurch nicht unterbrochen), 5 AP für die Springen-Probe von 2 Feldern und dann weitere 2 AP für die restliche Strecke bis zum Schatz. Dann würfelt die Jägerin die Springen-Probe gegen 20, da sie 2 Felder weit springen musste: STR+BEW+2W=7+10+6+8=31. Sie ist somit problemlos über das Loch gesprungen, musste allerdings 8 Aktionspunkte dafür ausgeben.

- *Beispiel 2*: Der Magier (STR 4, BEW 7) möchte nun auch der Jägerin über das Loch folgen. Leider hat sich ein weiteres Monster in den Weg gestellt, weshalb der Magier nun 3 Felder weit springen muss (Mindestwurf gegen 30). Er gibt dafür 9 Aktionspunkte aus (2 bis zum Loch, 5 für den Sprung und 2 um sich hinter die Jägerin zu stellen) und würfelt danach STR+BEW+2W mit einer 1-1 (4+7+1+1=13)! Dies bedeutet, dass der Magier mit seinem Ergebnis von 13 schon einen kritischen Misserfolg erzielt, welcher um noch eine Kategorie verschlimmert wird (durch die 1-1). Dies bedeutet, dass der Magier auf einen Schlag 9 Trefferpunkte verliert – aber er ist an seinem Ziel angekommen.

- *Beispiel 3*: Die Jägerin ist bereits über das Loch gesprungen, ist nun aber von Monstern umzingelt. Der Magier kann ihr nicht über das Loch folgen, da kein weiteres Feld frei ist. Es muss erst ein Monster besiegt werden, damit der Magier auch über das Loch springen kann. Allerdings ist es dann wohl einfacher, eines der Monster zu töten, die im Weg stehen und normal zur Jägerin zu laufen.

Schätze suchen (1 AP oder 5 AP)

Immer, wenn ein Charakter auf einem Feld mit einem Schatz-Marker steht, kann er an dieser Stelle nach Schätzen suchen. Dies kostet ihn 1 Aktionspunkt um eine Schatzkarte zu ziehen. Um nach Schätzen zu suchen, zieht der Spieler eine Schatzkarte und hält sich an die auf der Karte angegebenen Anweisungen (Schatzkarten können Gold, Waffen, Ausrüstung, aber auch Geheimtüren, Fallen oder ähnliches enthalten).
Möchte der Spieler vorsichtig suchen, kann er für 5 Aktionspunkte zwei Schatzkarten ziehen. Allerdings muss er eine der Schatzkarten wieder abgeben und auf den Ablagestapel legen – diese Karte ist dann für dieses Szenario verloren.

Schatzkarten weitergeben (0 – 10 AP)

Das Abgeben oder zuwerfen von Schatzkarten, also Waffen, Zaubern, Tränken und Rüstung ist immer dann möglich, wenn ein Spieler an der Reihe ist. Je nach Aufbewahrungsort kostet dies den Charakter unterschiedlich viele Aktionspunkte (Körper: 0 AP, Gürtel: 3 AP, Rucksack: 10 AP). Das zuwerfen von Gegenständen ist auf dieser oder bis auf eine benachbarte Raumplatte möglich (egal wie weit weg der andere Spieler steht), solange eine direkte Verbindung (Tür oder Geheimtür) zur Raumplatte besteht.

- *Optionale Regel*: Das weitergeben von Schatzkarten ist nur mit Sichtlinie auf benachbarten Raumplatten möglich.

Achtung: Wird ein Gegenstand ausgetauscht (zum Beispiel weil ein neuer Gegenstand gerade zugeworfen wurde), dann kann der alte Gegenstand nur in eine andere Zone am Körper (wenn möglich), den Gürtel oder den Rucksack gepackt werden – ein herunterstufen von Karten in den Gürtel oder den Rucksack ist immer ohne Kosten möglich. Das

weiterwerfen an andere Personen ist dann nicht möglich. Auch darf nur der Gegenstand abgelegt werden, der ausgetauscht wurde. Andere Gegenstände dürfen nur dann abgelegt werden, wenn der Held an der Reihe ist.

Gegenstände abnehmen (5 AP)

Falls ein dringend benötigter Gegenstand bei einem Charakter ist, der diese Runde nicht mehr agieren kann, kann dieser Gegenstand dem Charakter auch abgenommen werden. Dazu muss sich der aktive Charakter auf ein Nebenfeld in Reichweite 1 stellen. Es kostet ihn nun 5 Aktionspunkte, einen beliebigen Gegenstand von der Person zu nehmen, egal wo an der Person sich der Gegenstand befindet (Am Körper, Gürtel oder im Rucksack). Die Person muss der Aktion allerdings zustimmen.
Ausnahme: Wenn die Person bewusstlos ist, kann sie sich nicht wehren.

Rüstungen und Waffen reparieren (AP je nach Karte)

Im Kampf kann es passieren, dass Rüstungen oder sogar Waffen und Zauber beschädigt werden. Um eine Waffe, einen Zauber oder eine Rüstung zu reparieren, müssen die auf der Karte angegebenen Aktionspunkte ausgegeben werden.
Besonderheit bei Rüstungen: Es ist möglich, ein gesamtes Rüstungs-Set auf einmal zu reparieren, indem man die höchsten Aktionspunkte aller beschädigten Set-Items ausgibt. Es können aber nur die ausgerüsteten Teile am Körper oder im Gürtel repariert werden. Jedes Rüstungsteil im Rucksack muss einzeln repariert werden.
Es ist auch möglich, die Rüstung eines anderen Charakters zu reparieren wenn man neben diesem steht (Reichweite 1). In diesem Fall werden zu den Reparatur-Kosten noch 5 Aktionspunkte wie unter *Gegenstände abnehmen* beschrieben addiert. Aber auch hier gilt, dass Gegenstände im Rucksack nur einzeln repariert werden können.

Monster angreifen/Gegenstände verwenden (AP je nach Karte)

Sobald ein Charakter in Kampfreichweite ist (je nach genutzter Waffe oder Zauber), kann er ein Monster über Nahkampf, Fernkampf oder Psi-Zauber angreifen. Wie Angriff und Verteidigung funktionieren, wird im Kapitel *Kampf* genauer beschrieben. Jeder Angriff kostet eine bestimmte Menge an Aktionspunkten (meist zwischen 5 und 25 Aktionspunkten).

Es können auch Waffen, Zauber und Tränke direkt aus dem Gürtel verwendet werden, solange der Gegenstand einhändig verwendet werden kann. In diesem Fall werden zu den Aktionspunkten der Karte zusätzlich noch die Aktionspunkte des Gürtels addiert (3 AP). Gegenstände im Rucksack dürfen nicht direkt verwendet werden und müssen erst für 10 Aktionspunkte aus dem Rucksack geholt und am Körper oder Gürtel ausgerüstet oder einem anderen Charakter zugeworfen werden.
Es ist auch möglich, einen Gegenstand eines anderen Charakters (auch bewusstloser) zu verwenden wenn man neben diesem steht (Reichweite 1). In diesem Fall werden zu den AP-Kosten des Gegenstandes noch 5 Aktionspunkte wie unter *Gegenstände abnehmen* beschrieben addiert und der Gegenstand in direkt genutzt. Ist der Gegenstand danach noch vorhanden (wie bei Waffen oder Zaubern), muss dieser in der Hand des ausführenden Charakters ausgerüstet werden. Genutzte Tränke werden einfach abgelegt.

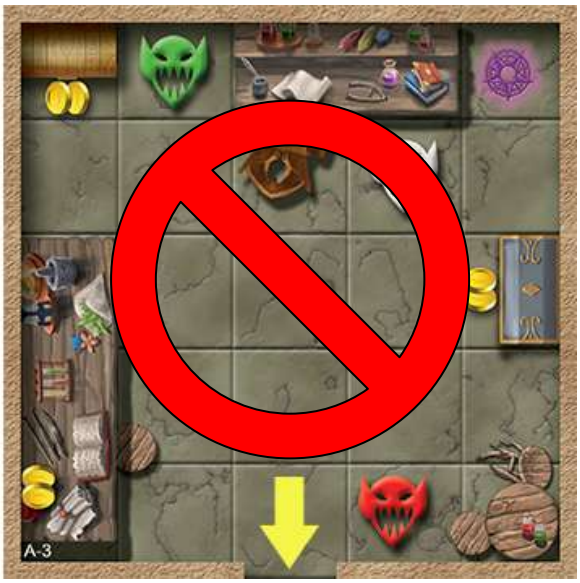
Abwarten

Falls ein Charakter einfach nichts mehr machen kann oder möchte, zum Beispiel weil er auf einen anderen Charakter oder auf die Aktion eines Monsters warten muss, kann er beliebig lange abwarten. Seine Aktionspunkte verfallen solange bis er wieder agieren möchte.

Raum auslegen

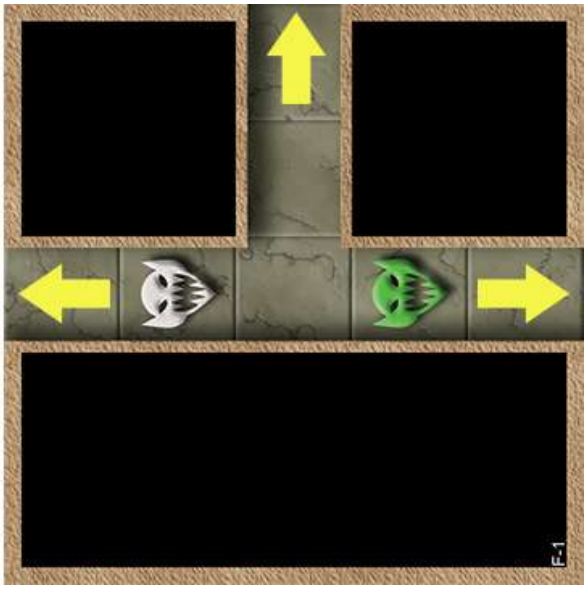
Jedes Mal, wenn ein Spieler an der Reihe ist, an einer Tür steht oder zu einer Tür geht und sich dazu entscheidet, den nächsten Raum aufzudecken, muss er die oberste Raumplatte vom Stapel ziehen und passend auslegen.
Beim auslegen neuer Raumplatten gelten folgende Grundregeln:

- Es muss immer einen Weg vom Raum des aktiven Spielers in den neuen Raum geben, andere bereits ausliegende Raumplatten können dabei ignoriert werden.
- Wenn eine Tür auf der neuen Raumplatte vorhanden ist, muss diese immer an die gerade geöffnete Tür gelegt werden (offene Seiten dürfen nur verwendet werden, wenn keine Tür vorhanden ist).
- Falls mehrere Türen vorhanden sind darf der Spieler frei entscheiden, welche Tür genutzt werden soll.

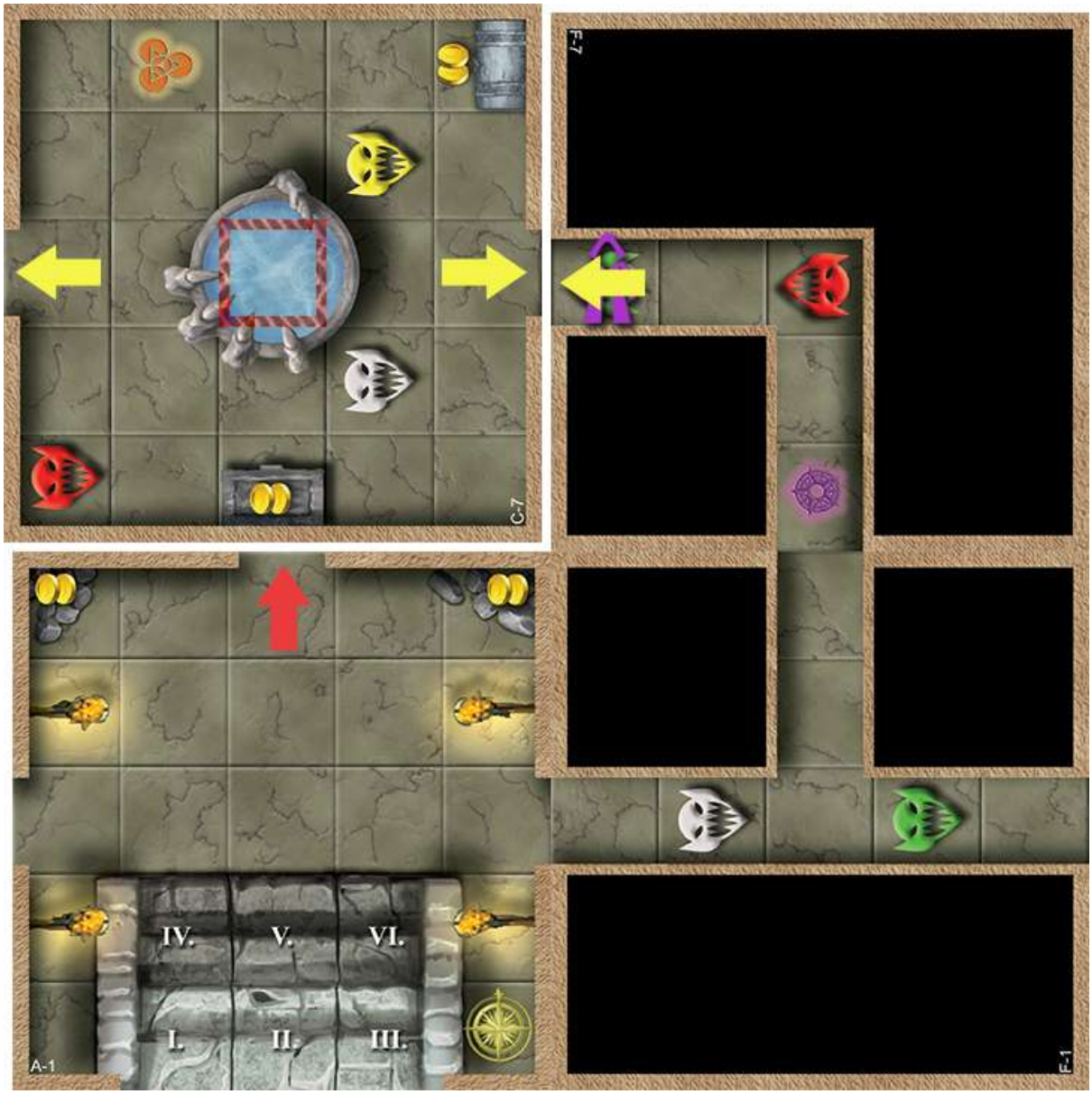


- *Beispiel 1*: Der Magier geht von der Start-Treppe nach rechts und öffnet die Tür. Der Spieler zieht den rechts abgebildeten Raum. Dieser kann **nicht** wie gezeigt angelegt werden, da er nur eine Tür besitzt. Diese eine Tür **muss** an die rechte Tür der Start-Treppen-Platte angelegt werden, damit der neue Raum begehbar ist – die beiden hier abgebildeten gelben Pfeile müssen aufeinander zeigen.

© Viktor Ahrens, 2013-2020 / www.erps.de



- *Beispiel 2*: Die gleiche Situation mit einem anderen Raum. Raum F-1 kann beliebig (an jedem der 3 gelben Pfeile) angelegt werden, da dieser drei Türen besitzt.



- *Beispiel 3*: Etwas später (die 3 Spieler haben bereits 2 Raum-Platten ausgelegt und ein Monster bekämpft) öffnet der Magier erneut eine Tür. Der linke obere Raum kann nur an eine der beiden gelben Pfeile angelegt werden, auch wenn dadurch die rot markierte Tür an der Treppe blockiert wird – diese ist nun nicht mehr begehbar.

Besonderheit: Offene Raumplatten

Immer wenn eine offene Raumplatte (also ein Raum mit einer oder mehr Seiten, bei denen die Tür 2 oder mehr Felder breit ist) angelegt wird, dann werden solange weitere Raumplatten ausgelegt, bis keine offenen Seiten mehr vorhanden sind. Falls nach der ersten offenen Raum-Platte eine weitere offene Raumplatte gezogen wird, **muss** diese an eine breite Öffnung angelegt werden. Dies ergibt dann einen deutlich größeren Raum, der nicht durch Wände getrennt ist. Wird eine normale Raumplatte gezogen die nur Türen enthält, kann diese beliebig an die offene Raumplatte angelegt werden. Es wird nur solange weitergezogen, wie noch offene Seiten vorhanden sind. Sind nur noch Türen vorhanden, darf nicht mehr weitergezogen werden. Für alle im Zuge einer offenen Raumplatte angelegten Räume gilt, dass untereinander verbindende Türen automatisch geöffnet sind.

Alle Raumplatten werden der Reihe nacheinander gezogen und jede erst direkt nach den Regeln angelegt bevor die nächste gezogen wird. Es ist nicht erlaubt, alle Raumplatten auf einmal zu ziehen und diese dann beliebig anzulegen.

- *Beispiel*: Der Magier öffnet etwas später die nächste Tür und zieht zuerst eine Raum-Platte mit zwei offenen Seiten und einer Tür (B-7). Da diese nur eine Tür besitzt, muss er diese an seiner Tür anlegen (gelber Pfeil). Als nächste Raumplatte zieht der Spieler F-5. Diese kann er beliebig an der roten oder blauen Seite anlegen und er entscheidet sich dazu, diese Platte an der roten Seite anzulegen. Da noch eine offene Seite (blau) besteht, muss der Spieler erneut einen Raum ziehen und bekommt die Platte B-4. Die Platte besitzt ebenfalls zwei offene Seiten (grüner und blauer Pfeil) und eine dieser Seiten muss an den blauen Pfeil von B-3 angelegt werden. Der Spieler entschließt sich für obige Variante und zieht als Abschluss (da immer noch eine

offene Seite besteht) die Raum-Platte E-3. Damit ist das öffnen des Raums abgeschlossen, alle Monster und Schatz-Marker werden nun platziert.

Sackgassen

Da alle Raumplatten zufällig gezogen werden, kann es passieren, dass ein Verlies durch eine Sackgasse in sich abgeschlossen wird und keine weiteren Türen mehr vorhanden sind, ohne dass die Helden ihr Ziel erreicht hätten. Sollte dies der Fall sein, wird auf der zuletzt angelegten Raumplatte automatisch eine Geheimtür an der Mitte einer Wandseite ausgelegt, an der noch keine Raumplatte liegt. Bei mehreren Wandseiten ohne Raumplatte dürfen die Spieler entscheiden, wo die Geheimtür sich öffnet.
Sollte der zuletzt ausgelegte Raum komplett von anderen Räumen umschlossen sein, dürfen die Spieler sich aussuchen, auf welcher Raumplatte die Geheimtür sich öffnet und das Verlies weitergeht. All dies gilt aber nur, solange es im gesamten Verlies keinerlei verschlossene Türen mehr gibt.

Fallen und Geheimtüren

Wird eine Falle oder eine Geheimtür gezogen, die es erfordert, eine neue Raumplatte anzulegen, wird die Raumplatte wie auf der Karte beschrieben an das Verlies angelegt. Fallen oder Geheimtüren zählen allerdings nie als aufdecken eines Raumes, weshalb eventuell die Monsterleiste beachtet werden muss, wenn diese Runde nicht bereits eine Tür geöffnet wurde.

Geheimtüren werden immer an einer Wandseite angelegt, niemals an einer bereits bestehenden Tür – es sei denn diese Tür ist durch eine Wand auf der nächsten Raumplatte verschlossen. Gibt es keine freie Wandseite, öffnet sich die Geheimtür eventuell in einem anderen Raum so nah wie möglich am Auslöser.

Schatz-Symbol auf einer Raum-Platte

Sobald eine Raum-Platte mit einem Schatz-Symbol aufgedeckt wurde, wird auf dieses Schatz-Symbol sofort ein Schatz-Marker gelegt. Sobald ein Charakter auf diesen Schatz-Marker läuft und sich entscheidet nach Schätzen zu suchen, wird eine Schatz-Karte für ihn gezogen und der Marker wieder entfernt. Weiteres suchen nach Schätzen von anderen oder dem gleichen Spieler bringt an dieser Stelle nun nichts mehr.

- *Beispiel*: Die neu ausgelegte Bodenplatte hat ein Schatz-Symbol. Auf dieses Feld wird nun ein Schatz-Marker gelegt. Dieser wird wieder entfernt, sobald ein Charakter auf das Feld gelaufen ist und dort eine Schatzkarte gezogen hat.

Monster-Symbol auf einer Raum-Platte

Ist auf der Raum-Platte ein Monster-Symbol zu sehen, wird für jedes vorhandene Monster-Symbol eine Monster-Karte gezogen und die entsprechende Monster-Figur auf das Monster-Feld gestellt. Die Monster-Karte selbst kann dann auf den Ablagestapel gelegt werden. Zusätzlich sollte nun die Level-Karte des entsprechenden Monsters bereitgelegt werden.
Es wird empfohlen, Monster mit mehr als einem Trefferpunkt oder Rüstungsschutz direkt unter der Figur mit roten oder gelben Markern zu markieren. Dies vereinfacht das Spiel und jeder Spieler sieht sofort, wie viele Trefferpunkte und Rüstungsschutz das entsprechende Monster hat. Alternativ können die Punkte auf der Monsterkarte geführt werden.

- *Beispiel*: Auf der gerade ausgelegten Raumplatte ist ein Monster-Symbol. Der aktive Spieler zieht sofort nach auslegen der Raumplatte eine Monster-Karte aufgrund des Monster-Symbols und erhält ein Schleim-Monster (gelber Pfeil). Der Spieler nimmt eine Schleim-Monster-Figur und stellt diese auf das Feld mit dem Monster-Symbol (roter Pfeil).

Monster-Symbol-Farben

Auf den Raum-Platten gibt es Monster-Symbole in verschiedenen Farben, die nur ab einer bestimmten Spieleranzahl verwendet werden. Alle weiteren Farben werden für dieses Spiel dann einfach komplett ignoriert.

- weiße Monster-Symbole werden immer verwendet (3-6 Spieler)
- grüne Monster-Symbole ab 4 Spielern (4-6 Spieler)
- gelbe Monster-Symbole ab 5 Spielern (5-6 Spieler)
- rote Monster-Symbole ab 6 Spielern (nur bei 6 Spielern)

Mehrere Monster pro Monster-Symbol

Bei manchen Monstern werden mehrere Monster je Monster-Symbol aufgestellt (zum Beispiel bei Goblins oder durch Modifikationen). In diesem Fall wird jedes weitere Monster so nah wie möglich an das erste Monster gestellt. Sollte es mehrere Möglichkeiten geben, wird immer das Feld genommen, das näher an einem Charakter ist oder bei mehreren Charakteren an dem Charakter mit dem niedrigsten Attribut passend zur Angriffsfertigkeit des Monsters (siehe Kapitel „*Monster-Bewegung*“).

Monster-Modifikationen

Es kann passieren, dass statt einem Monster eine Karte *Monster-Modifikation* gezogen wird. Ist dies der Fall, werden solange weitere Karte (unter Umständen auch mehrere Monster-Modifikationen) gezogen, bis eine normale Monsterkarte gezogen wurde. Alle gerade

gezogenen Monster-Modifikationen gelten dann für dieses Monster und werden auf die Monster-Karte gelegt.
Es wird empfohlen, Monster-Figuren mit Modifikationen mit einem Farb-Marker unter der Monster-Figur zu markieren und diese Farbe ebenfalls auf die Monster-Karte zu legen. Dies erleichtert es sich zu merken, welches Monster welche Modifikationen besitzt.

- *Beispiel*: 3 Spieler haben eine Raumplatte mit zwei weißen Monster-Symbolen gezogen. Es werden nun für jedes Monster-Symbol eine Monster-Karte gezogen und die entsprechenden Monster aufgestellt. Für das rechte Monster-Symbol wurde ein *Schleim-Monster* gezogen (aufgestellt am grünen Pfeil) und für das linke eine Monster-Modifikation *Riesig* und danach ein *Ork* (aufgestellt am roten Pfeil).

- *Beispiel 2*: Für dieses Monster wurden zuerst 3 Modifikationen gezogen (*Explosion*, *Horde* und *Feuermonster*) bis eine normale Monsterkarte (*Zombie*) gezogen wurde. Die „Horde explodierender Feuer-Zombies“ werden so nah wie möglich zum Monster-Symbol gestellt. Zwei der Zombies werden sofort auf die rot markierten Felder gestellt. Der dritte Zombie wird auf das gelb markierte Feld gestellt, da dieses näher an den Helden ist. Das grün markierte Schatz-Feld wird deshalb ignoriert, auch wenn es genauso weit weg ist zum Monster-Symbol.

Keine Monster mehr vorhanden

Es gibt nur eine bestimmte Anzahl an Monsterfiguren für jedes Monster, abhängig davon wie oft das Monster im Kartenstapel vorkommt und welche Sonderfertigkeiten dieses besitzt.
Sobald man eine Monsterkarte zieht oder aufgrund einer Modifikation oder anderer Auswirkungen ein weiteres Monster aufgestellt werden soll und keine weitere Figur für dieses Monster mehr vorhanden ist dann bekommt sofort eines der Monster auf dem Spielbrett eine weitere Zusatzaktivierung – bei mehreren möglichen Monstern wird dieses wie üblich nach den Regeln zur Monster-Reihenfolge ausgewählt. Dies gilt auch für die Zombies, die sich am Ende der Runde vermehren. Diese Zusatzaktivierung wird sofort ausgespielt, sobald ein weiteres Monster dieser Art ins Spiel gebracht werden soll. Sollte ein neues Monster, welches nicht aufgestellt werden kann, Modifikationen besitzen, verfallen diese einfach.

- *Beispiel*: Es stehen bereits 3 Zombies (das Maximum an Zombie-Figuren) auf dem Feld. Ein Charakter öffnet eine weitere Tür, dahinter eine Raumplatte mit einem Monsterfeld. Es werden die Modifikation *Schnell* und ein *Zombie* vom Monsterstapel gezogen. Da es keine Figur mehr gibt, verfällt die Modifikation, aber der Zombie am nächsten zu einem Helden darf sofort einen Zug außerhalb der Reihe durchführen. Alle Zombies sind außerdem noch einmal regulär an der Reihe (bei ihrer Initiative von 3). Außerdem bekommen sie am Ende der Runde in Phase F einen weiteren

Zombie. Sollten die Spieler bis dahin keinen der Zombies getötet haben und damit eine Zombie-Figur für neue Zombies freimachen, hat einer der Zombies also eine weitere Aktivierung.

Keine Verbindung zum restlichen Verlies

Sollte ein Monsterfeld aus irgendwelchen Gründen keine Verbindung zum restlichen Verlies haben, wird keine Monsterkarte gezogen. Sobald die Verbindung hergestellt wird, wird das Monster dann aber gezogen und aufgestellt, wie beim normalen öffnen der Tür.

Weitere Symbole auf Raumplatten oder Markern

Farbige Runen

Die Runen in den Farben blau, lila, orange und grün haben erst einmal keine besondere Bedeutung und können normal betreten werden. Diese Runen können für besondere Aktionen in bestimmten Szenarien verwendet werden und werden dann dort genauer beschrieben.

Kompass

Der Kompass gibt die Himmelsrichtungen im Verlies an. Raumplatte A-1 zeigt also von der Treppe nach Norden. Sollte ein Szenario Himmelsrichtungen benötigen, aber Raumplatte A-1 nicht verwenden, wird A-1 einfach als Referenz an das Verlies angelegt, aber nicht genutzt.

Startpositionen

Die mit römischen Zahlen gekennzeichneten Felder auf der Raumplatte A-1 werden am Anfang des Spiels verwendet. Alle Helden starten im Verlies anhand ihrer ersten Initiative in der Reihenfolge von I mit der höchsten Initiative bis VI zum langsamsten Charakter.

Pfeile (Raum F-3)

Der Raum F-3 (Kreuzung mit Brücke) stellt eine kleine Besonderheit dar. Die Pfeile deuten an, dass man unter der Brücke lang gehen darf. Dies bedeutet, dass es hier nur 4 Felder gibt, das mittlere Feld kann in diesem Gang nicht benutzt werden und wird einfach ignoriert. Dies gilt ebenso für die Sichtlinie und Monster.
Der obere Gang kann von unten nicht eingesehen werden, ebenso umgekehrt. Wird einer der beiden Gänge an eine Raumplatte angelegt, wird der andere Gang ignoriert bis dieser ebenfalls an das restliche Verlies angeschlossen wird und dann wie eine neue Raumplatte behandelt. Dies gilt genauso auch auf Raumplatte E-4.

Verlies-Marker

Geheim-Türen können ganz normal betreten werden und werden wie eine normale Tür behandelt (freie Sichtlinie in den anderen Raum). Löcher werden wie rot umrandete Felder behandelt, man muss über diese springen und kann nicht darauf stehen bleiben. Verschlossene Türen können nicht geöffnet werden (meist nur durch das entschärfen einer Falle) und behindern die Sichtlinie. Geröll versperrt das Feld auf dem es liegt komplett und behindert die Sichtlinie. Kein Charakter darf auf diesem Feld stehen – falls der Charakter unter Geröll begraben wurde, darf er das Feld aber normal verlassen. Je nach Szenario kann Geröll eventuell mit einer Aktion (Zeit oder Mindestwurf) weggeräumt werden. Feuer wird je nach Szenario anders behandelt, kann in den meisten Fällen aber durchquert werden, wobei der Charakter Schaden nimmt.

Monster-Bewegung

Sobald ein Monster an die Reihe kommt, darf es sich bewegen und direkt angreifen. Mehrere Angriffe oder erneutes Laufen nach dem Angriff sind für Monster nicht möglich. Dies ist ein kleiner Vorteil für die Monster, denn sie können direkt nach dem Laufen auch angreifen im Gegensatz zu den Helden. Dafür können die Monster nach ihrem Angriff keine weiteren Aktionen durchführen, selbst wenn sie noch weitere Aktionspunkte übrig hätten.

Monster-Reihenfolge

Sollten mehrere Monster gleichzeitig auf dem Spielbrett anwesend sein, wird die Monster-Reihenfolge anhand folgender Punkte entschieden:

1. **Nach Initiative-Tafel** aber immer nach den Charakteren falls diese gleichzeitig an der Reihe sind (zum Beispiel Ork bei 7, Spieler bei 4, dann Mumie bei 4)
2. **Nach Reihenfolge wie auf der Initiative-Tafel** angegeben
   (zum Beispiel bei 7: Erst Ork, dann Ork-Schamane)
3. **Nach Entfernung zum nächsten Charakter**, nähere Monster werden zuerst gezogen (zum Beispiel der Ork in 3 Feldern vor dem Ork in 7 Feldern Entfernung)
4. **Monster mit mehr Modifikationen** werden zuerst gezogen
   (zum Beispiel wird ein Ork mit Modifikation einem Ork ohne Modifikation bevorzugt, wenn beide gleich weit entfernt stehen)
5. **Spielerentscheid**
   Sollte es immer noch Unklarheiten geben, dürfen die Spieler entscheiden

Angriffsziel eines Monsters

Sobald geklärt ist, welches Monster laufen darf, muss geklärt werden, wohin ein Monster sich bewegt, um anzugreifen. Dies wird anhand der folgenden Punkte entschieden:

1. **Mehrfachziele erfüllen**
   Kann ein Monster mehrere Charaktere angreifen wird es dies bevorzugt tun, auch wenn es sich dafür näher an andere Helden begeben muss. Dieser Punkt wird ignoriert, falls das Monster nur einen Helden angreifen kann.
2. **Nächstmögliche Ziele zuerst**
   Es wird immer der dem Monster nächste Charakter zuerst angegriffen. Ist keiner in Reichweite bewegt sich das Monster auf den nächsten Charakter zu. Manche Monster ignorieren diesen Punkt (z.B. Goblin-Bogenschütze).
3. **Schlechtestes Attribut je nach Angriffsart**
   Sollten zwei Charaktere gleich weit entfernt sein, entscheidet sich das Monster für den Charakter mit dem niedrigeren Basisattribut, je nach Angriffsart:
   - STR bei Nahkampfangriffen
   - BEW bei Fernkampfangriffen
   - WIS bei Magieangriffen
4. **Weniger Rüstung**
   Haben die beiden Spieler den gleichen Basisattributs-Wert, wird der Charakter mit weniger Rüstung attackiert. Dabei gelten nur noch aktive Rüstungsschutz-Punkte, bereits beschädigte Rüstungen werden ignoriert.
5. **Spielerentscheid**
   Sollte es immer noch Unklarheiten geben, dürfen die Spieler entscheiden, welcher Charakter angegriffen wird.

Sobald ein Monster in seiner Kampf-Reichweite ist („RW“ unten rechts auf der Monster-Karte), wird es wie im Kapitel „*Kampf*“ beschrieben angreifen. Monster bewegen sich immer nur so weit sie müssen, es sei denn sie könnten an einem näheren Punkt mehr Charaktere angreifen.
Sollte ein Monster mehrere Wege gehen können um den gleichen Helden anzugreifen, wird es immer den kürzesten Weg wählen, der entlang einer Wand geht. Im Zweifel wird der Weg gewählt der am meisten Deckung bietet und das Monster von weniger Helden angegriffen werden kann.
Monster mit einer höheren Reichweite werden sich immer auf ihre Maximal-Reichweite begeben, sobald sie ihr Ziel ausgewählt haben und zu nah an einem Helden stehen. Dazu bewegt sich das Monster so weit wie möglich von seinem gewählten Ziel weg, auch falls es dadurch anderen Charakteren näher kommen muss. Dennoch werden auch Monster mit höherer Reichweite wenn möglich immer ein Feld wählen, das so weit wie möglich weg von allen anderen Charakteren ist.
Kann ein Monster mit seiner Bewegungsreichweite einen Charakter nur noch dann erreichen, wenn andere Monster auf dem Feld stehen, wird es die anderen Monster aus dem Weg drängen und sich selbst an diesen Platz stellen. Kann das Monster andere Charaktere erreichen, wird es diese wählen, solange es durch das Verdrängen anderer Monster nicht mehr Charaktere gleichzeitig treffen kann. Verdrängte Monster werden so nah wie möglich an das ursprüngliche Feld gestellt, im Zweifel entlang des Weges, den das neue Monster genommen hat.

- *Beispiel 1*: Ein Monster mit Nahkampfwaffe (RW 1) wird sich automatisch für den kürzeren Weg zwischen beiden Charakteren entscheiden – in diesem Fall also zum Zauberer hin, der nur 4 Felder entfernt steht (gelber Pfeil) im Gegensatz zur 5 Felder entfernten Jägerin (roter Pfeil).

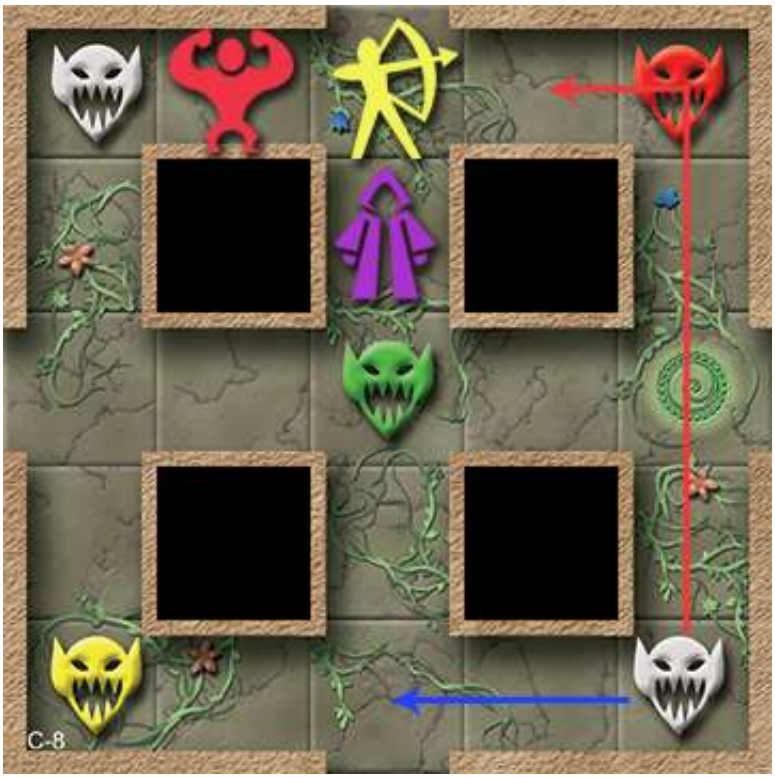
- *Beispiel 2*: Diesmal ist die Jägerin (STR 7) ein Feld weiter vorne und damit gleich weit vom Monster entfernt wie der Zauberer (STR 4). Das Monster wird sich trotzdem für den Zauberer entscheiden, da dieser eine geringere Stärke hat.

- *Beispiel 3*: Bei dem weißen Monster vor dem Barbaren handelt es sich um ein Schleim-Monster, das die Helden bereits angegriffen aber nicht getötet haben. Bei

seiner Initiative sucht sich das Monster als Fernkämpfer nun erst sein Ziel (der Barbar, der direkt vor dem Schleimmonster steht), danach läuft das Monster auf seine Reichweite von 5 und greift den Barbaren an. Das Schleimmonster geht so weit wie möglich vom Barbaren weg. Wenn es dabei weiteren Helden aus dem Weg gehen kann, wird es im Zweifel diese Richtung entlang von Wänden einschlagen. Da bei 3 Spielern aktuell nur weiße Monster im Spiel sind, kann sich das Schleim-Monster auf das grüne Monsterfeld bewegen.

Kürzester Weg zum Ziel

Die Monster werden immer den kürzesten Weg zum Ziel nutzen. Sollten aber alle Wege zu diesem Ziel blockiert sein, auch durch andere Monster oder Charaktere die vor dem aktuellen Monster an der Reihe waren, dann wird das Monster den nächstbesseren Weg gehen, wenn ein solcher verfügbar ist. Dies gilt vor allem für Monster mit Nahkampfwaffen, Monster mit Fernkampf- oder Psi-Angriff können aufgrund ihrer Reichweite oft immer noch angreifen, obwohl andere Figuren im Weg stehen.



- *Beispiel*: Die Helden sind durch die obere Tür in den Raum gekommen, sind aber nicht mehr an der Reihe. Die beiden Monster die direkt vor den Helden stehen (Nahkampf, Reichweite 1) greifen sofort an. Das dritte Monster muss sich nun ein neues Ziel suchen. Je nach Angriffsart des Monsters wird es sich ein anderes Ziel suchen: Sollte es einen Nahkampfangriff haben (Reichweite 1) wird es den roten Weg zur Jägerin wählen, da alle anderen Helden blockiert sind. Handelt es sich um ein Monster mit einer Reichweite von 2 oder mehr wird es den Magier über den blauen Weg angreifen, da dieser näher steht als die Jägerin.

Monster und Löcher

Monster werden durch Löcher oder andere rot umrandete Felder nur temporär blockiert. Jedes Monster kann ein Loch überwinden wie ein Held – durch einen Sprung über das Loch mit 5 Aktionspunkten, eine Probe ist bei Monstern aber nicht nötig. Sollte das Monster weniger Aktionspunkte übrig haben, dann kann es den Sprung noch abschließen (also das Loch überwinden), kann aber nicht mehr angreifen diese Runde.
Steht ein weiteres Monster auf der anderen Seite des Lochs, kann das sich aktuell bewegende Monster nur über das Loch, wenn hinter dem Monster Platz ist und es einen weiteren Aktionspunkt hat. Andernfalls muss das Monster bis zur nächsten Runde warten.
Steht ein Charakter auf der anderen Seite um den Weg zu blockieren, wird das Monster einen Angriff über das Loch hinweg machen. Nahkämpfer haben in diesem Fall genug Reichweite um genau über das Loch (auch Löcher mit 2 oder mehr Feldern weite) zu schlagen, aber nicht weiter. Das Monster kann somit also nur einen Helden direkt auf der anderen Seite in gerader Linie angreifen, aber nicht einen Helden der diagonal auf der anderen Seite des Loches steht.

Kampf

Angriff

Um Monster anzugreifen, muss sich der Spieler zuerst entscheiden, ob er einen Nah- oder Fernkampfangriff durchführen möchte (Psi-Angriffe werden im Kapitel „Psi-Einsatz“ genauer beschrieben) und welche Waffe dazu eingesetzt wird. Der Charakter kann alle Waffen die in den Händen oder im Gürtel getragen werden zum Angriff verwenden (Ausnahmen siehe „*Sonstige Kampfregeln*“). Sobald klar ist, welche Waffe eingesetzt werden soll, würfelt der Spieler mit dem auf der Karte angegebenen Angriffswert.

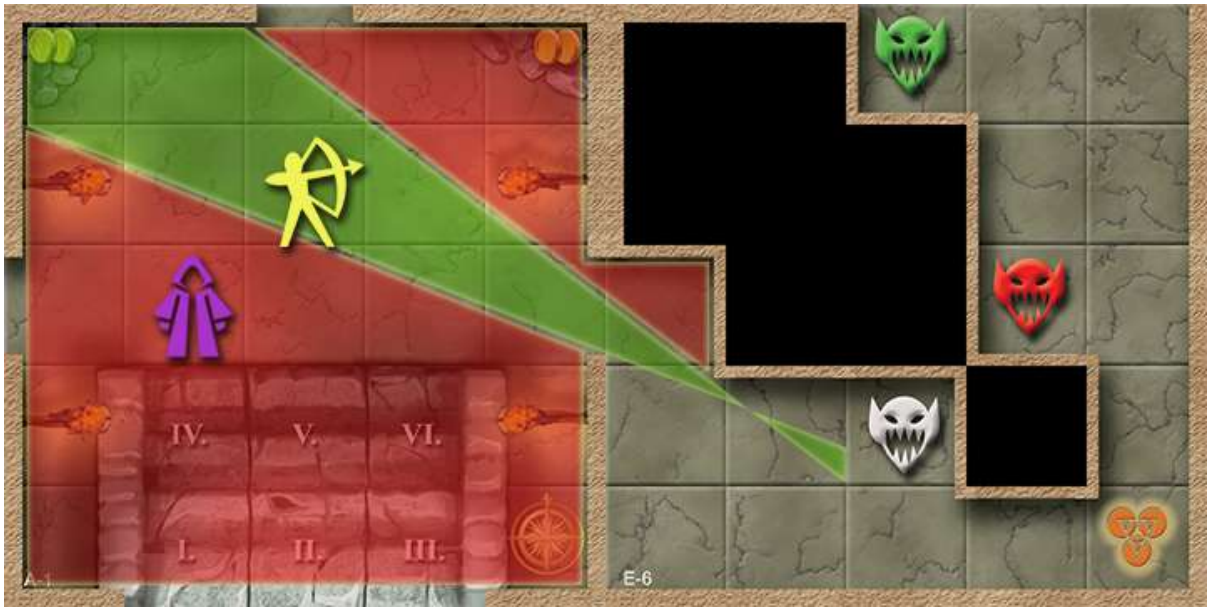
- *Beispiel*: Der Barbar greift ein Monster mit seinem *Langschwert* an (Nahkampfangriff mit 3W). Der Spieler würfelt 7+4+0 und das weiterwürfeln der 0 ergibt zusätzlich eine 6. Er erreicht damit einen Angriff von 27.

Monster-Angriff

Monster haben nur einen Angriffswert: Entweder Nah-, Fern- oder ein Psi-Angriff. Monster können niemals verschiedene Angriffsarten einsetzen. Dafür haben Monster den Vorteil, Bewegung und Angriff in einer Aktion durchzuführen (siehe „*Monster-Bewegung*“).

Reichweite und Sichtlinie

Die Reichweite von Nah- und Fernkampfwaffen (und auch Zaubern) wird immer gerade, niemals diagonal gezählt – genauso wie eine Laufen-Aktion. Allerdings muss trotzdem eine Sichtlinie bestehen. Als Sichtlinie zählt, wenn eine gerade Linie von einem beliebigen Teil des Angriffs-Feldes in einen beliebigen Teil des gegnerischen Ziel-Feldes gezogen werden kann. Im Zweifelsfall (bei sehr knappen Entscheidungen) wird immer für den Verteidiger entschieden, der Angreifer muss dann ein Feld weiter gehen.
Löcher, rot umrandete oder belegte Felder blockieren die Sichtlinie nicht. Man kann also auch durch Freunde oder Gegner hindurch einen Gegner weiter hinten angreifen. Es wird immer nur das anvisierte Ziel getroffen, es sei denn auf der Waffen- oder Zauber-Karte wird etwas anderes wie Mehrfachtreffer erwähnt.



- *Beispiel 1*: Alle Felder, durch die der grüne Bereich geht könnten das Monster angreifen, Felder die komplett rot hinterlegt sind können nicht für einen Fernkampfangriff genutzt werden. Die Jägerin hat eine Fernkampfwaffe mit Reichweite 7 und kann das Monster direkt von ihrer Position angreifen. Der Magier hat einen Zauber mit Reichweite 6, dafür müsste er nur einen weiteren Schritt nach vorne oder zur Jägerin machen um auf das nächste Feld zu kommen, das grün enthält. Ein anderer aber stärkerer Zauber hat leider nur Reichweite 4, dazu muss er 3 Felder nach vorne gehen und sich an die Tür stellen um das Monster noch zu treffen.

- *Beispiel 2*: Alle Felder, die von den grünen Linien berührt werden, können theoretisch von der Jägerin erreicht werden. Ein Bogen mit Reichweite 6 könnte von der jetzigen Position allerdings nur das Monster direkt am Eingang erreichen – die grüne Linie streift das Feld an der Kante und trifft damit das Monster. Hätte die Jägerin den Helden-Bonus „Doppelte Reichweite“ (also Reichweite 12) könnte Sie problemlos alle Monster von ihrer aktuellen Position aus erreichen.

Verteidigung

Die Verteidigung oder auch Parade funktioniert ähnlich wie der Angriff. Zuerst wird überprüft, mit welcher Waffe verteidigt wird. Alle physischen Angriffe (Nah- und Fernkampf) werden mit der gleichen Parade verteidigt.
Sollte die Waffe keine Parade haben oder keine Waffe vorhanden sein, kann die Standard-Parade *Ausweichen* auf dem Charakterbogen genutzt werden. Genau wie beim Angriff würfelt der Verteidiger mit den auf seiner Waffen- oder Zauberkarte angegeben Werten.

Danach wird der Angriffswert mit dem Paradewert verglichen. Ist der Angriffswert höher, hat der Angreifer getroffen, andernfalls ist der Angriff abgewehrt worden. Ein Gleichstand bedeutet ebenfalls dass der Angreifer getroffen hat, der Verteidiger muss also immer gegen den Angriffswurf+1 parieren.

- *Beispiel*: Der Barbar hatte mit einem Angriffswert von 27 einen Ork angegriffen. Dieser verteidigt mit 2W+5, was 8+6+5=19 ergibt. Damit wurde der Ork getroffen.

Treffer und Rüstungsschutz

Falls ein Charakter von einem Monster getroffen wurde, gilt der Schaden des Monsters, der beim jeweiligen Monster-Level angegeben ist. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, eine seiner Rüstungen mit einem „Beschädigt"-Marker zu markieren. Es kann immer nur eine Rüstung je Schaden verwendet werden. Alle Schadenspunkte über dem Rüstungsschutz der gerade genutzten Rüstung werden von den Trefferpunkten des Charakters abgezogen. Es ist irrelevant, ob ein Nahkampf-, Fernkampf- oder Psi-Angriff verwendet wurde, Rüstungen dürfen grundsätzlich immer verwendet werden.

Wurde ein Monster getroffen, dann gilt der auf der Waffen- oder Zauber-Karte angegebene Schaden. Von diesem Schaden wird noch ein eventuell vorhandener Rüstungsschutz des Monsters abgezogen. Monsterrüstungen werden nicht beschädigt, dafür haben Monster geringere Rüstungswerte als Charaktere. Der Rest wird von den Trefferpunkten des Monsters abgezogen, bis dessen Trefferpunkte auf 0 sinken, womit es besiegt ist.
Spieler notieren sich die Trefferpunkte auf dem Charakterbogen in Form der aktuellen übrigen Trefferpunkte, bei Monstern wird ein TP-Marker mit den verbleibenden Trefferpunkten unter die Monsterfigur gelegt falls nötig.

- *Beispiel*: Der Barbar (Paradewert 21, zwei Rüstungen mit je RS 3) konnte sich nicht gegen einen Oger-Angriff (Angriffswert 29, Schaden 4 Punkte) verteidigen. Der Spieler entscheidet sich dazu, eine Rüstung zu nutzen und damit 3 Punkte Schaden abzuhalten. Einen Trefferpunkt zieht er auf dem Charakterbogen ab (er schreibt nun 12 in die Tabelle TP), die zweite Rüstung durfte er nicht zusätzlich für denselben Angriff einsetzen.

Rüstungsempfindlichkeit

Nahezu alle Rüstungen (egal ob Charakter- oder Monster-Rüstungen) sind empfindlich gegen ein bestimmtes Element. Diese Rüstungen werden dann komplett ignoriert, wenn der Gegner mit diesem Element angegriffen wird. Diese Rüstungen werden allerdings auch nicht beschädigt, sondern nur ignoriert.

- *Beispiel*: Der Waldläufer (Paradewert 14, zwei Rüstungen mit RS 3) verteidigt sich gegen einen Gargoyle (Angriffswert 17, Schaden 2 Punkte). Der Spieler könnte nun eine der beiden Rüstungen deaktivieren – leider greift der Gargoyle aber mit Erd-Schaden an und beide Rüstungen des Waldläufers sind empfindlich gegen Erde. Daher geht der Schaden voll durch und der Spieler zieht 2 Trefferpunkte Schaden von seinen aktuellen Trefferpunkten ab und schreibt den aktuellen Wert auf.

Kritische Treffer

Kritische Erfolge im Kampf (also für jede 10 Punkte über dem Verteidiger) bedeuten, dass der Angreifer besonders gut getroffen hat. Jeder kritische Treffer gibt einen Schadenspunkt extra. Dies gilt bei allen Nah-, Fern- und Psi-Angriffen.

- *Beispiel*: Der Magier (Paradewert 8, eine Rüstung mit RS 2) verteidigt sich gegen einen Söldner (Angriffswert 36, Schaden 3 Punkte). Der Söldner hat einen doppelt

kritischen Treffer gelandet, weshalb er nun 5 Punkte Schaden verursacht. Der Spieler deaktiviert die Rüstung und zieht sich noch 3 Trefferpunkte Schaden ab.

Sonstige Kampfregeln

Patzer im Kampf

Wird beim Angriff oder einer Parade eine 1-1 gewürfelt (Patzer), dann wird die verwendete Waffe oder der verwendete Angriffszauber beschädigt und mit einem entsprechenden Marker versehen.
Ein kritischer Misserfolg ohne 1-1 bei einer Charakter-Parade bedeutet bereits, dass mehr Schaden durch das Monster erwirkt wird, ein kritischer Misserfolg bei einem Angriff (durch eine extrem hohe Parade des Monsters) hat keine weitere Auswirkung – das Monster hat einfach nur pariert.

Einsatz von Waffen und Zaubern aus Gürtel oder Rucksack

Waffen und Zauber dürfen grundsätzlich nur in den Händen ausgerüstet werden (Ausnahmen sind auf den Karten beschrieben). Allerdings kann ein Zauber oder eine einhändige Waffe auch aus dem Gürtel eingesetzt werden, selbst wenn beide Hände bereits belegt sind. Dazu gibt der Charakter einfach 3 Aktionspunkte (für den Gürtel) mehr aus, als auf der Waffen- oder Zauber-Karte angegeben und führt den Angriff oder Zauber direkt aus.
Zweihändige Waffen können nur dann aus dem Gürtel eingesetzt werden, wenn der Charakter mindestens eine Hand frei hat. Ist dies nicht der Fall, muss erst eine Hand frei gemacht werden oder die zweihändige Waffe aus dem Gürtel in die Hände genommen werden (was 3 Aktionspunkte kostet, die vorher in den Händen gehaltenen Gegenstände können beliebig in den Gürtel oder Rucksack gepackt werden.
Waffen oder Zauber aus dem Rucksack müssen erst für 10 Aktionspunkte aus dem Rucksack gekramt werden, was das Ende der aktuellen Aktion bedeutet. Der Gegenstand kann dann an beliebiger passender Stelle ausgerüstet werden (Gürtel oder Hände). Sobald der Charakter wieder an der Reihe ist, kann er nach den normalen Regeln den Gegenstand einsetzen.

Einsatz beider Hände

Der Einsatz beider Hände hat keinen expliziten Vorteil. Der Spieler kann sich lediglich bei jedem Angriff oder jeder Parade aussuchen, mit welcher Waffe angegriffen oder pariert wird.

Ausrüstung reparieren

Sollten Waffen, Zauber oder Rüstungen durch den Kampf beschädigt worden sein, dann können diese Ausrüstungsteile wieder repariert werden. Dazu gibt der Charakter sobald er an der Reihe ist die Aktionspunkte aus, die oben rechts auf der Karte angegeben sind und entfernt den „Beschädigt“-Marker des reparierten Gegenstands.
Eine Besonderheit sind Rüstungs-Sets: Diese Sets können komplett auf einmal repariert werden, dazu wird der höchste Aktionspunkte-Wert aller beschädigten Set-Teile genutzt.

- *Beispiel*: Der Waldläufer (24 Aktionspunkte) besitzt 3 beschädigte Rüstungen (Leder-Rüstung / 7 AP, Leder-Helm / 9 AP, Wattierte Stiefel / 7 AP). Die beiden Leder-Set-Gegenstände kann er zusammen für 9 AP reparieren, die wattierten Stiefel muss er gesondert für 7 AP reparieren.

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

Monster besiegt

Schätze

Sobald ein Monster besiegt wurde, muss der Spieler, der das Monster getötet hat, sofort die auf der Monsterkarte angegeben Schatzkarten ziehen. Wurde das Monster durch Monster-Modifikations-Karten modifiziert, wird die Anzahl der gezogenen Schatzkarten eventuell erhöht. Der Spieler **muss** alle Schatzkarten ziehen, wenn ein Monster getötet wurde.

***Achtung*:** Es werden nur solange Schatzkarten gezogen, bis eine Falle gezogen wird (in diesem Fall dann eher ein Fluch des getöteten Monsters oder der Held ist im Kampf in die Falle gestolpert). Nachdem die Falle ausgespielt wurde, kann der Spieler entscheiden, ob er weitere Schatzkarten zieht oder lieber aufhört. Falls dann weitere Fallen auftauchen, werden diese ebenfalls ausgespielt. Fallen können einen oder mehrere Spieler betreffen, dies ist immer auf der Fallen-Karte angegeben.

XP

Die auf der Monsterkarte angegeben Erfahrungspunkte (Experience Points, XP) werden auf der Gruppen-XP-Leiste gesammelt. Wurde das Monster durch Monster-Modifikations-Karten modifiziert, wird die Anzahl an XP eventuell erhöht. Die Erfahrungspunkte werden wie unter *Weiterentwicklung und Stufenanstieg* beschrieben verteilt.

Psi-Einsatz

Zaubersprüche

Jeder eingesetzte Zauberspruch kostet direkt beim Einsatz Psi-Punkte. Egal, ob der Angriff oder der Zauberspruch gelingt, die Psi-Punkte sind in jedem Fall verloren.

Angriff

Ein Psi-Angriff wird wie ein normaler Angriff durchgeführt. Die meisten Psi-Angriffe machen Schaden wie eine Waffe, manche Zauber haben aber zusätzlich besondere Auswirkungen (auf jeder Karte beschrieben). Ein Psi-Angriff kann nur über einen Psi-Widerstand abgewehrt werden, Rüstungen können aber ganz normal eingesetzt werden um den Schaden abzuwehren (Ausnahme wie bei normalen Angriffen: Angriffe mit einem bestimmten Element).

- *Beispiel*: Der Magier greift mit einem starken *Gewitter* an (Psi-Angriff mit 4W+2). Der Spieler würfelt 6+2+8+4 und addiert zusätzlich noch die +2 des Angriffs. Damit erreicht er einen Angriff von 22. Das angegriffene Monster darf seine Rüstung nicht nutzen, wenn diese Luft-empfindlich ist.

Mindestwürfe

Zauber mit Mindestwürfen werden immer mit 2W und den zwei Attributswerten des Charakters gewürfelt, die auf der Karte als Voraussetzung angegeben sind.

- *Beispiel*: Die Priesterin zaubert sich selbst ein *Dickes Fell* (KON und PSI, MW 28). Der Spieler würfelt mit 2W eine 8 und eine 5 und addiert die Werte von Konstitution (10) und Psi (12). Dies ergibt eine 35 (10+12+8+5), der Zauber gelingt.

Monster-Angriffe

Monster stehen bei magischen Angriffen beliebig viele Angriffe zur Verfügung, es werden keine Psi-Punkte abgezogen oder gezählt.

Kritische Erfolge bei Psi-Einsatz

Jeder kritische Erfolg bei Zaubern mit Mindestwurf (also 10 mehr als der Mindestwurf) verringert die Psi-Punkte-Kosten um 1 PP je weiterem Erfolg. Dies gilt explizit nicht bei Angriffs-Zaubern, dort wird automatisch 1 Schadenspunkt mehr erzielt wie bei normalen Angriffen auch.

Besondere Waffen

Manche magische Waffen erfordern ebenfalls den Einsatz von Psi-Punkten. Jeder Charakter, der die Voraussetzungen der Waffe erfüllt, kann diese einsetzen. Es handelt sich dann meist um eine Art Konzentrations-Kraft. In der Regel sind die Psi-Punkte vor dem Waffeneinsatz auszugeben, es sei denn es ist explizit auf der Karte nach einem Angriff oder einem Treffer erlaubt.

Psi-Widerstand

Magische Angriffe können nur über den Psi-Widerstand abgewehrt werden, der allerdings durch bestimmte Ausrüstung erhöht werden kann. Außerdem ist es möglich, nach dem

Würfelwurf den Psi-Widerstand durch Psi-Punkte beliebig zu erhöhen. Jeder Psi-Punkt bedeutet dabei einen zusätzlichen Punkt auf den Würfelwurf. Dies kann auch sinnvoll sein, um kritische Treffer abzuwehren. Auch beim Psi-Widerstand gilt: Der Verteidiger muss den Angriffswurf um 1 Punkt übertreffen.

- *Beispiel*: Der Magier besitzt überhaupt keine Ausrüstung, die ihm einen höheren Psi-Widerstand erlaubt und wird von einem Schwarzmagier angegriffen (Psi-Angriff mit 19). Der Magier verteidigt sich mit seinem Magie-Widerstand von 2W und würfelt 9+8=17. Damit hat er den Angriffswert nicht erreicht, kann aber 3 Psi-Punkte einsetzen und erreicht damit eine 20 um dem Angriff dennoch zu entgehen.

Treffer-, Initiative- und Psi-Punkte

Solange ein Charakter positive Treffer-, Psi- oder Initiativ-Punkte (inklusive 0) besitzt, kann er ganz normal agieren. Sobald er jedoch unter 0 Punkte sinkt kann es passieren, dass er bewusstlos wird.

Negative Treffer- oder Psi-Punkte

Sobald ein Charakter negative Treffer- oder Psi-Punkte besitzt, darf dieser nur noch einen Würfel weniger als üblich für den Initiative-Wurf nutzen. Bei nur einem Würfel gilt eine gewürfelte 1 dann automatisch als Patzer und der Charakter wird diese Runde bewusstlos.
Außerdem wird das Maximum der negativen Treffer- oder Psi-Punkte vom Initiative-Wurf des Charakters abgezogen. Das bedeutet, der Charakter wird immer langsamer je schwerer er verletzt ist oder je mehr er sich magisch verausgabt hat. Es wird allerdings nur der niedrigere der beiden Werte abgezogen.

- *Beispiel*: Der Magier wurde vermehrt angegriffen und musste in der letzten Runde dringend noch einen Angriffszauber machen, was dazu geführt hat, dass er nun -6 Trefferpunkte und -3 Psi-Punkte besitzt. Seinen nächsten Initiativewurf führt er nun nur mit einem Würfel durch und zieht außerdem 6 Punkte von seiner Initiative ab.

Negative Initiative-Punkte

Sollte ein Charakter mit schweren Rüstungen oder Waffen überladen sein, kann es passieren, dass der Initiative-Abzug seine normalen Initiative-Punkte übersteigt und der Charakter dauerhaft einen Abzug auf seinen Initiative-Wurf hat, bis die Rüstungen oder Waffen abgelegt werden.
Grundsätzlich gelten die gleichen Einschränkungen wie bei negativen Psi- oder Trefferpunkten (1 Würfel weniger bei der Initiative), die negativen Punkte werden aber natürlich nicht zusätzlich von der Initiative abgezogen.

Vergiftungen

Manche Monster oder Fallen können die Charaktere vergiften. Auf der Monster- oder Fallenkarte ist angegeben, wie viele Vergiftungsmarker dem Helden zugefügt werden. Jeder Vergiftungsmarker wird einfach unter die Spielerfigur oder auf den Charakterbogen gelegt. Sollte der Charakter erneut vergiftet werden, kommen einfach alle weiteren Vergiftungsmarker unter die bereits bestehenden und werden zu diesen addiert.
Am Ende jeder Runde (in Phase E) würfelt jeder vergiftete Charakter mit KON+WIS+2W gegen den Mindestwurf von 28+[2×Monsterlevel]. Jeder Charakter, der den Mindestwurf erreicht oder übertrifft verliert einen seiner Giftmarker. Sollte der Mindestwurf sogar kritisch übertroffen werden, verliert der Charakter 1 weiteren Giftmarker je kritischem Erfolg. Bei einem normalen Misserfolg ändert sich nichts. Bei kritischen Misserfolgen bekommt der Charakter allerdings einen Giftmarker hinzu – und weitere Giftmarker für jeden weiteren kritischen Misserfolg oder Patzer.
Anschließend werden die Giftmarker jedes Charakters gezählt und die Anzahl der Giftmarker von den Trefferpunkten des Charakters abgezogen.
Vergiftungen können außer durch den Mindestwurf nur durch Gegengift-Tränke oder -Zauber geheilt werden.

Bewusstlosigkeit

Ein Charakter wird immer dann bewusstlos, wenn er beim Initiative-Wurf am Anfang der Runde nicht mindestens 1 Aktionspunkt erreicht. Der Charakter muss diese Runde dann komplett aussetzen bis zum nächsten Initiative-Wurf, bei dem er hoffentlich besser würfelt.
Eine 1-1 (Patzer) beim Initiative-Wurf führt übrigens ebenfalls zu sofortiger Bewusstlosigkeit – der Charakter ist wohl über eine Bodenplatte gestolpert und hat sich den Kopf gestoßen.

Für jeden Charakter, der am Anfang der Runde bewusstlos wird, wird der Marker auf der Monsterleiste um je 1 Schritt nach unten gesetzt. Dies kann also auch am Anfang der Runde eine Zusatzaktivierung der Monster auslösen!

Bewusstlose Charaktere werden „virtuell“ auf dem Spielbrett, die Figur wird bis auf den Farb-Marker entfernt. Das heißt, der Charakter wird von den Monstern ignoriert und ist immun gegen Gruppen-Fallen und Angriffe jeglicher Art. Bewusstlose Charaktere belegen keinen Platz, Monster und Spieler können sich also auf diesen Feldern ganz normal bewegen. Sollte der bewusstlose Charakter in der nächsten oder einer darauffolgenden Runde wieder erwachen und sein Feld belegt sein, darf er einfach auf das nächste freie Feld kriechen (kürzeste Entfernung, bei mehreren Möglichkeiten darf sich der Spieler entscheiden).

Ein anderer Charakter kann einen Bewusstlosen auch mitnehmen, sobald er sich auf dem gleichen Feld befindet. Dazu wird der Spielermarker des Bewusstlosen einfach unter den des weiterlaufenden Spielers gelegt. Laufen kostet den aktiven Charakter dann allerdings doppelt so viele Aktionspunkte wie normalerweise.
Springen ist mit einem Bewusstlosen auch möglich, kostet aber ebenso die doppelte Anzahl an Bewegungspunkten. Außerdem werden bei einem Misserfolg beide Charaktere entsprechend der Sprung-Regeln verletzt.

Da bewusstlose Charaktere nur herumliegen, regenerieren sie am Ende der Runde in Phase H 3 Punkte, die sie frei auf Treffer- und Psi-Punkte verteilen können. Beim nächsten Initiative-Wurf darf der Spieler entscheiden, ob der Charakter weiter bewusstlos bleiben soll oder einen Initiative-Wurf wagen möchte. Bis zum nächsten Initiative-Wurf bleibt der Charakter bewusstlos und kann nicht am Spiel teilnehmen – also auch keine Karten kaufen und ausrüsten. Allerdings darf ein bewusstloser Charakter Gold zu einem Kauf beisteuern.

- *Beispiel*: Die Diebin (-10 Trefferpunkte, 5 Initiativ-Punkte) würfelt beim Initiative-Wurf eine 4 mit einem Würfel und erreicht damit nur -1. Sie wird für diese Runde bewusstlos und kann nicht handeln, regeneriert aber 3 Punkte in Phase H, die sie komplett auf die Trefferpunkte addiert. Zusätzlich wird das Monster auf der Monsterleiste um 1 Feld weiterbewegt.

Tod eines Charakters

Sollte ein Charakter -40 Trefferpunkte oder -40 Psi-Punkte erreichen, dann stirbt er sofort. Dies bedeutet ein sofortiges Ende und Scheitern des aktuellen Szenarios.

Weiterentwicklung und Stufenanstieg

Die Erfahrungspunkte (Experience Points, XP) die alle Charaktere gemeinsam durch das töten von Monstern oder einzelne Charaktere durch das entschärfen von Fallen erhalten, können am Ende jeder Runde (in Phase H) in Attributspunkte umgewandelt werden.
Sobald auf der Gruppen-XP-Leiste so viele XP angesammelt wurden wie Gruppenmitglieder anwesend sind, können die Gruppen-XP ausbezahlt werden. Je Charakter wird ein XP auf der Gruppen-XP-Leiste gestrichen und dafür erhält jeder der Charakter 1 XP (in Kampagnen) bzw. 3 XP oder 1 Attributspunkt (in Einzelszenarien).

- *Beispiel*: Am Ende einer Einzelszenario-Runde haben die 5 Spieler 7 Gruppen-XP angesammelt. Alle können nun 3 Charakter-XP bekommen und die Gruppenleiste wird auf 2 verringert.
- *Beispiel 2*: In einer Kampagne bekommen die 5 Spieler für die 5 Gruppen-XP jeweils nur 1 Charakter-XP.

3 XP ergeben 1 Attributspunkt. Die XP können beliebig angespart oder ausgegeben werden und das gewünschte Attribut um einen Punkt erhöht. Sobald alle gewünschten XP ausgegeben und alle Attribute in dieser Runde erhöht wurden, werden die abgeleiteten Werte (Trefferpunkte, Initiativpunkte, Psi-Punkte) neu berechnet. Sollte sich ein abgeleiteter Wert geändert haben, werden das Maximum und die aktuellen Punkte entsprechend erhöht.

- *Beispiel*: Der Abenteurer (STR 9, KON 9, aktuelle Trefferpunkte 6, Maximum 9) hat 6 XP angespart und steigert nun jeweils STR und KON auf 10. Dadurch erhöht sich sein Maximum an TP auf 10 und seine aktuellen Trefferpunkte auf 7. Hätte der Abenteurer nur seine Stärke gesteigert, hätte sich nichts geändert, da immer abgerundet wird.

Es kann sein, dass der Charakter mit den neuen Attributswerten andere Gegenstände ausrüsten kann. Diese dürfen allerdings erst dann ausgerüstet werden, wenn der Charakter wieder an der Reihe ist – also in der nächsten Runde.

- *Optionale Regel*: Die Schwierigkeit des Spiels kann erhöht oder gesenkt werden, indem die XP-Attributskosten angepasst werden. 2 XP pro Attributspunkt lassen die Charaktere deutlich schneller aufsteigen, 5 XP verlangsamen den Aufstieg drastisch.

Helden- und Monster-Stufe

Auf der Initiative-Tafel sind sowohl Helden als auch Monster-Stufen angegeben. Sobald die entsprechenden Punkte auf der Initiative-Tafel erreicht werden, gelten die entsprechenden Stufen ab dem Ende der Runde.

Monster

Bei einem Monster-Stufenanstieg werden alle Werte wie Trefferpunkte, Rüstungsschutz, Angriff oder Parade sofort verändert und den bestehenden Monstern direkt hinzugefügt. Alle neuen Monster, die ab diesem Zeitpunkt aufgedeckt werden, haben sofort alle Werte der neuen Stufe.

Helden

Bei jedem Helden-Stufenanstieg (bei Einzelszenarien in den Runden 7, 14, 21 auf der Initiative-Tafel, in Kampagnen nach jedem zweiten Szenario) dürfen sich die Spieler einen Bonus-Marker für ihren Charakter auswählen. Dieser gilt dann für alle eingesetzten Waffen, Zauber und sonstigen Ausrüstungsgegenstände. Der Bonus-Marker darf nachträglich nicht verändert werden, er ist von nun an festgelegt für diesen Charakter. Der Spieler kann den Bonus-Marker einfach auf dem Charakterbogen ankreuzen.

Regeln für die Auswahl von Bonus-Markern:

- Es darf ein Bonus-Marker je Helden-Stufe über Stufe 1 ausgewählt werden
- Es darf nur einmal der gleiche Bonus-Marker je Charakter verwendet werden

Beschreibung aller Bonus-Marker

Der Charakter macht 1 Punkt mehr Schaden bei jedem Waffen- oder Zaubereinsatz.

Der Charakter darf 1W zusätzlich bei jedem Nahkampf-Angriff würfeln.
Achtung: Erhöht die Patzerchance der eingesetzten Waffen leicht.

Der Charakter darf 1W zusätzlich bei jedem Fernkampf-Angriff würfeln.
Achtung: Erhöht die Patzerchance der eingesetzten Waffen leicht.

Der Charakter darf 1W zusätzlich bei jedem magischen Angriff würfeln.
Achtung: Erhöht die Patzerchance der eingesetzten Zauber leicht.

Der Charakter darf 1W zusätzlich bei jeder physischen Parade (auch bei entsprechenden Zaubersprüchen zur Verteidigung) würfeln.
Achtung: Erhöht die Patzerchance der eingesetzten Parade leicht.

Der Charakter darf 1W zusätzlich bei jedem Psi-Widerstand (auch bei entsprechenden Zaubersprüchen zur Verteidigung) würfeln.
Achtung: Erhöht die Patzerchance des Psi-Widerstands leicht.

Jeder Gegenstand, den der Charakter einsetzt, kostet ihn 3 Aktionspunkte weniger. Dies gilt bei Waffen und Zaubern, beim reparieren von Gegenständen und nutzen von Tränken oder beim Hervorholen eines Gegenstandes aus dem Gürtel oder Rucksack – auch bei Gegenständen bei anderen Spielern (in einen fremden Rucksack greifen kostet also nur 2 statt 5 Aktionspunkte).
Gilt nicht beim entschärfen von Fallen oder ähnlichen Mindestwürfen.
Achtung: Jede Aktion des Charakters kostet immer mindestens einen Aktionspunkt!

Jeder Gegenstand, den der Charakter einsetzt, kann mit der doppelten Reichweite eingesetzt werden.
Gilt für alle Waffen (Fern- und Nahkampf) und alle Zauber (auch Verteidigungs- und Heilzauber).
Spezialauswirkungen bei Zaubern sind von der Reichweiten-Verdopplung ausgenommen. Ein Feuerball kann also nur weiter geworfen werden, auf dem Zielfeld breitet er sich weiterhin nur 1 Feld aus. Zauber mit Reichweite 0 (also alle Zauber die vom Charakter ausgehen) können mit Reichweite 1 gesprochen werden und in eine beliebige Richtung gezaubert werden (falls dies Auswirkungen auf den Zauber hat).

Der Charakter hat für den Initiative-Wurf einen Würfel zusätzlich (also 3W) zur Verfügung. Gilt ebenso, falls der Charakter durch negative Treffer- oder Psi-Punkte nur noch einen Würfel nutzen dürfte (er hat also trotzdem noch immer 2W zur Verfügung).
Achtung: Erhöht die Patzerchance beim Initiative-Wurf leicht.

Sonstige Regeln

Fallen

Fallen sind im Schatzkarten-Stapel enthalten und werden automatisch „entdeckt“, in dem Moment, in dem sie aufgedeckt werden. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Fallen: Einzel-Fallen die sich auf einen Charakter auswirken und Gruppen- oder Raum-Fallen, die sich auf mehrere Charaktere auswirken können. Jede Falle kann entschärft werden, die Regeln dazu sind auf jeder Falle angegeben.
Zur Vereinfachung des Spiels sind alle Monster und bewusstlose Charaktere immun gegen alle Fallen. Auch wenn die Falle aufgrund ihrer Beschreibung besondere Auswirkungen hat (zum Beispiel Stachel-Wände den Raum verengen oder eine Raum-Fallgrube) können sich alle Charaktere und Monster ganz normal auf der Raumplatte bewegen, solange sie keine durch die Falle verschlossene Tür passieren müssen. Durch Fallen verschlossene Türen gelten regeltechnisch als Wände, das heißt man kann keine Gegenstände tauschen oder Monster dahinter angreifen.

Der Dimensions-Laden

Um eure Aufgabe zu erfüllen, braucht ihr sicherlich eine Menge Ausrüstung. Ich gebe dazu jedem von euch diese magischen Gürteltaschen mit, die zu jeder Zeit drei Ausrüstungs-Gegenstände durch einen mächtigen Dimensionszauber für euch bereithalten. Allerdings hat dieser mächtige Zauber auch einen Nachteil: Ihr müsst den Gegenwert eines Gegenstandes erst hineinlegen, bevor ihr einen angebotenen herausnehmen könnt.

Jeder Charakter kann über seinen Gürtel den Dimensions-Laden zu jeder Zeit erreichen (Dimensions-Magie ist schon etwas Seltsames...). Vor jedem der drei Schatzkarten-Stapel liegt eine aufgedeckte Karte, die von den Charakteren zwischen den Runden gekauft werden kann.

Wie genau funktioniert der Handel mit dem Dimensions-Laden?

- Es darf nur am Ende der Runde gekauft werden, nachdem alle Helden und Monster an der Reihe waren (in Phase I).
- So viel Goldwert wie in die Dimensionstasche gelegt wurde, darf auch wieder herausgenommen werden.
- Der Goldwert für einen Gegenstand kann gemeinsam von allen Charakteren in den Dimensionsladen gelegt werden. Es ist also möglich einen Gegenstand im Wert von 3 Goldmünzen von 3 Charakteren mit je einer Goldmünze zu kaufen.
- Gekaufte Gegenstände befinden sich in der Hand eines beliebigen Charakters und können direkt ausgerüstet oder anderen nach den üblichen Regeln zugeworfen werden. Dies gilt nicht für gerade ausgetauschte Gegenstände – diese bleiben beim Besitzer und wandern in den Gürtel oder in den Rucksack.
- Wenn alle Charaktere zustimmen, dürfen beliebig viele Gegenstände des Ladens weggeworfen werden (ohne diese zu kaufen).
- Am Anfang der nächsten Runde füllt sich der Dimensions-Laden automatisch wieder auf 3 Karten auf.

Achtung: Bereits beschädigte Gegenstände sind beim Verkauf im Dimensions-Laden immer 1 Goldmünze weniger Wert, bis sie repariert wurden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald einer der folgenden Punkte außer dem definierten Ziel des Szenarios eintritt:

- Alle Charaktere werden gleichzeitig in einer Runde bewusstlos – die Monster umzingeln die Charaktere (egal wie viele Monster gerade anwesend sind). Achtung: Dies kann auch passieren, wenn alle Spieler in der gleichen Runde eine 1-1 würfeln, ist aber sehr unwahrscheinlich. Dies wird umso wahrscheinlicher, je mehr Helden negative Treffer- oder Psi-Punkte haben.
- Einer der Charaktere stirbt (bei -40 Treffer- oder Psi-Punkten).
- Wenn das Ende der Runde 40 erreicht werden sollte. Die Helden haben in diesem Fall einfach zu lange gebraucht.
- Wenn die Monster Level 5 erreichen würden – die Monster sind nun zu stark und überrennen die Helden einfach (gilt eventuell nicht im Kampagnen-Modus).

Spezial-Regeln für 1-2 Spieler

Dungeons of Doria ist für 3-6 Spieler ausgelegt. Dennoch ist es möglich, das Spiel auch alleine oder zu zweit zu bestreiten. Die einfachste Variante: Jeder Spieler übernimmt zwei oder mehr Charaktere und es wird nach den Standard-Regeln je nach Charakter-Anzahl gespielt.
Alternativ dazu kann auch ein Spiel mit nur einem oder zwei Charakteren gestartet werden:

2 Spieler

Bei nur zwei Charakteren gelten folgende Regeln:

- Das Monster auf der Monsterleiste geht immer einen Schritt weniger die Leiste herunter. Solange die zwei Charaktere sich also auf einer Raumplatte aufhalten und jede Runde einen Raum aufdecken, bewegt sich die Monsterfigur überhaupt nicht.
- Beide Spieler ziehen am Anfang 1 Karte mehr (5 statt der üblichen 4 Karten).
- Keiner der Charaktere kann bewusstlos werden und ist daher immer minimal bei einer Initiative von 1 an der Reihe. Der Nachteil: Die Monster schlagen weiterhin auf die Charaktere ein…
- Erfahrungspunkte werden wie üblich verteilt, also müssen zwei Spieler auch nur zwei Monster besiegen, um 1 XP (Kampagne) / 3 XP (Einzelszenario) zu bekommen.

1 Spieler

Bei einem Solospiel gelten die gleichen Regeln wie für zwei Charaktere mit folgenden Ausnahmen:

- Der Spieler zieht am Anfang 2 Karten mehr (6 statt der üblichen 4 Karten).
- Der Spieler darf sich bereits in der ersten Stufe einen Stufen-Bonus aufschreiben.
- Erfahrungspunkte werden wie üblich verteilt, also muss der Spieler auch nur ein einziges Monster je 1 XP (Kampagne) / 3 XP (Einzelszenario) besiegen.

Tabellenanhang

Standardcharaktere und ihre Waffen

Name	STR	KON	BEW	WAH	WIS	PSI	TP	IP	PP
Barbar	13	13	9	9	5	1	13	9	3
Kampf-Hammer (N), STR 9/KON 9, Angriff 2W+3, Parade 2W, Schaden 2, 2 Hände, RW 1, 14 AP Barbaren-Rüstung, STR 10/KON 10, RS 4, Torso, Empfindlich: Erde, 10 AP									
Kriegerin	11	9	12	8	6	4	10	10	5
Knappenschwert (N), STR 9/KON9, Angriff 2W+3, Parade 2W, Schaden 1, 1 Hand, RW 1, 16 AP Knappenschild (N), STR 9/KON 9, Angriff 2W, Parade 2W+5, Schaden 1, 1 Hand, RW 1, 15 AP									
Waldläufer	11	9	7	11	6	6	10	9	6
Tomahawk (F), STR 9/WAH 9, Angriff 2W+4, Parade 2W, Schaden 1, 1 Hand, RW 3, 19 AP Tomahawk (N), STR 9/KON 9, Angriff 2W+3, Parade 2W+2, Schaden 1, 1 Hand, RW 1, 16 AP									
Jägerin	7	11	9	11	7	5	9	10	6
Jagd-Bogen (F), KON 9/WAH 9, Angriff 2W+5, Parade 2W, Schaden 1, 2 Hände, RW 5, 18 AP Jagd-Kleid, BEW 9/WAH 9, RS 2, Torso, Empfindlich: Feuer, 8 AP									
Abenteurer	9	9	8	8	8	8	9	8	8
Scimitar (N), STR 9/BEW 8, Angriff 2W+2, Parade 2W+2, Schaden 1, 1 Hand, RW 1, 15 AP Psi-Pfeil (M), WIS 8/PSI 8, Angriff 2W+2, Psi-Wid. 2W+2, Schaden 1, 1 Hand, RW 3, 15 AP									
Diebin	6	10	11	9	7	7	8	10	7
Wach-Speer (N), KON 9/BEW 9, Angriff 2W+3, Parade 2W+3, Schaden 1, 2 Hände, RW 2, 13 AP Helm der Wachen, KON 9/WAH 9, RS 2, Kopf, Empfindlich: Luft, 9 AP									
Magier	4	4	9	7	13	13	4	8	13
Psi-Kugel (M), WIS 9/PSI 9, Angriff 2W+4, Psi-Wid. 2W+2, Schaden 1, 1 Hand, RW 4, 18 AP, 1 PP Zauberschutz, WIS 7/PSI 7, Psi-Wid. 2W+3, Alle Zonen, RW 1, 3 AP, 1 PP									
Priesterin	6	8	7	9	9	11	7	8	10
Sonnenstab (N, magisch), KON 8/PSI 10, Angriff 2W+3, Parade 2W+1, Schaden 1 (2 bei Untoten), 1 Hand, RW 1, 18 AP Kleiner Heilzauber (+2 TP), KON 8/PSI 10, MW 25, Psi-Wid. 2W+2, Alle Zonen, RW 1, 18 AP, 2 PP									

Anzahl der Monster

Die folgende Tabelle gibt die Anzahl der Monsterfiguren und die Anzahl der Karten im Monsterstapel an. Mehr Figuren stehen nicht zur Verfügung, um das entsprechende Monster auf dem Spielbrett darzustellen. Sobald mehr Figuren benötigt werden, hat das nächste Monster eine Zusatzaktivierung (wie beschreiben unter „*Keine Monster mehr vorhanden*“).

Anzahl Monster und Karten					
Monstername	**Figuren**	**Karten**	**Monstername**	**Figuren**	**Karten**
Goblin	5	8	Oger	1	3
Ork	2	5	Troll	1	2
Zombie	3	6	Schleimmonster	3	8
Mumie	2	5	Bogenschützen	3	10
Skelett	2	5	Troll-Speerwerfer	1	4
Vampir	1	3	Poltergeist	3	10
Ghul	2	5	Ork-Schamane	2	5
Söldner	2	5	Schwarzmagier	1	4
Schwarzer Ritter	1	4	Golem	1	3
Gargoyle	2	5	Monster-Mod	-	44

Monster-Level

Unabhängig von ihrer Stufe geben alle Monster 1 XP. Bei jedem besiegten Monster wird eine Schatzkarte gezogen. Diese Werte werden eventuell durch Monster-Modifikationen verändert. Die Reichweite, Aktionspunkte und Empfindlichkeit des Monsters verändern sich ebenfalls nicht über die Monster-Stufen. Hinter dem Angriff ist außerdem angegeben, wie das Monster angreift (**N**ahkampf, **F**ernkampf, **M**agie).

Level 1									
Monster	**Angriff**	**Parade**	**Psi-Wid**	**Schaden**	**TP**	**RS**	**Empfindlich**	**RW**	**AP**
Goblin	2W+4 (N)	2W+2	2W+3	1	1	0	Feuer	1	9
Ork	2W+5 (N)	2W+5	2W+2	2	1	0	Feuer	1	7
Zombie	2W+2 (N)	2W	2W	1	1	0	Wasser	1	3
Mumie	2W+3 (N)	2W+4	2W+5	2	2	1	Feuer	1	5
Skelett	3W (N)	3W	2W+2	2	2	0	Blitz	1	8
Vampir	2W+5 (N)	2W+3	3W	2	2	1	Erde	1	7
Ghul	2W+4 (N)	2W+4	2W+3	2	1	0	Wasser	1	9
Söldner	3W+5 (N)	2W+1	2W+4	3	1	1	Blitz	2	8
Schwarzer Ritter	3W+2 (N)	2W+5	2W+4	2	1	1	Blitz	1	4
Gargoyle	2W+4 (N)	2W+4	2W+4	2	1	1	Wasser	1	10
Oger	3W+2 (N)	2W+4	2W+1	4	2	0	Wasser	2	6
Troll	4W+4 (N)	2W+3	2W+4	5	3	1	Blitz	2	7
Schleimmonster	3W (F)	2W+1	2W	2	1	0	Erde	5	6
Bogenschützen	2W+4 (F)	2W+2	2W+3	2	1	0	Erde	6	9
Troll-Speerwerfer	3W+4 (F)	2W+3	2W+4	4	3	1	Feuer	4	8
Poltergeist	2W+2 (M)	2W+1	2W+5	2	1	0	Feuer	1	9
Ork-Schamane	2W+5 (M)	2W+4	3W+1	2	1	1	Erde	6	7
Schwarzmagier	3W+3 (M)	2W+3	3W+5	3	2	1	Erde	6	8
Golem	3W (M)	2W+3	3W	1	2	1	Wasser	5	4

Level 2									
Monster	**Angriff**	**Parade**	**Psi-Wid**	**Schaden**	**TP**	**RS**	**Empfindlich**	**RW**	**AP**
Goblin	2W+5 (N)	2W+3	2W+4	2	1	1	Feuer	1	9
Ork	3W (N)	3W	2W+3	3	1	1	Feuer	1	7
Zombie	2W+4 (N)	2W+2	2W+2	2	1	0	Wasser	1	3
Mumie	2W+5 (N)	2W+5	3W	3	2	1	Feuer	1	5
Skelett	3W+2 (N)	3W	2W+4	3	2	1	Blitz	1	8
Vampir	3W (N)	2W+4	3W	3	2	1	Erde	1	7
Ghul	2W+5 (N)	2W+5	2W+4	3	1	1	Wasser	1	9
Söldner	4W (N)	2W+2	2W+5	4	1	1	Blitz	2	8
Schwarzer Ritter	3W+4 (N)	3W	2W+5	2	2	2	Blitz	1	4
Gargoyle	3W (N)	2W+5	2W+4	3	1	2	Wasser	1	10
Oger	3W+3 (N)	2W+5	2W+2	5	2	1	Wasser	2	6
Troll	4W+5 (N)	2W+4	2W+5	6	3	2	Blitz	2	7
Schleimmonster	3W+1 (F)	2W+2	2W+1	3	2	0	Erde	5	6
Bogenschützen	3W (F)	2W+3	2W+4	3	1	0	Erde	6	9
Troll-Speerwerfer	3W+5 (F)	2W+3	2W+4	5	3	1	Feuer	4	8
Poltergeist	2W+4 (M)	2W+3	3W	3	2	0	Feuer	1	9
Ork-Schamane	3W (M)	2W+5	3W+2	3	1	1	Erde	6	7
Schwarzmagier	3W+4 (M)	2W+4	3W+5	4	2	2	Erde	6	8
Golem	3W+1 (M)	2W+4	3W	2	2	2	Wasser	5	4

Level 3									
Monster	**Angriff**	**Parade**	**Psi-Wid**	**Schaden**	**TP**	**RS**	**Empfindlich**	**RW**	**AP**
Goblin	3W (N)	2W+5	2W+5	3	1	1	Feuer	1	9
Ork	3W+2 (N)	3W+1	2W+4	4	2	1	Feuer	1	7
Zombie	2W+5 (N)	2W+3	2W+3	2	1	1	Wasser	1	3
Mumie	3W (N)	2W+5	3W+1	4	2	2	Feuer	1	5
Skelett	3W+4 (N)	3W+2	2W+5	4	3	1	Blitz	1	8
Vampir	3W+1 (N)	2W+5	3W+1	4	2	2	Erde	1	7
Ghul	3W (N)	2W+5	2W+4	4	2	1	Wasser	1	9
Söldner	4W+1 (N)	2W+3	2W+5	5	2	1	Blitz	2	8
Schwarzer Ritter	3W+5 (N)	3W+1	2W+5	3	2	3	Blitz	1	4
Gargoyle	3W+1 (N)	2W+5	2W+5	4	2	2	Wasser	1	10
Oger	3W+4 (N)	3W	2W+3	6	3	1	Wasser	2	6
Troll	5W (N)	2W+5	2W+5	7	4	2	Blitz	2	7
Schleimmonster	3W+2 (F)	2W+3	2W+2	4	2	1	Erde	5	6
Bogenschützen	3W+2 (F)	2W+4	2W+5	4	2	1	Erde	6	9
Troll-Speerwerfer	3W+5 (F)	2W+5	2W+5	6	3	2	Feuer	4	8
Poltergeist	3W (M)	2W+4	3W+1	4	2	1	Feuer	1	9
Ork-Schamane	3W+1 (M)	2W+5	3W+3	4	2	1	Erde	6	7
Schwarzmagier	4W (M)	2W+5	4W	5	2	2	Erde	6	8
Golem	3W+2 (M)	2W+5	3W+1	3	2	3	Wasser	5	4

Level 4									
Monster	**Angriff**	**Parade**	**Psi-Wid**	**Schaden**	**TP**	**RS**	**Empfindlich**	**RW**	**AP**
Goblin	3W (N)	3W	3W	4	2	1	Feuer	1	9
Ork	3W+4 (N)	3W+1	2W+5	5	2	2	Feuer	1	7
Zombie	3W (N)	2W+5	2W+4	3	2	1	Wasser	1	3
Mumie	3W+1 (N)	3W	3W+2	5	3	2	Feuer	1	5
Skelett	3W+5 (N)	3W+3	3W	5	3	2	Blitz	1	8
Vampir	3W+2 (N)	3W	3W+2	5	3	2	Erde	1	7
Ghul	3W+1 (N)	3W	2W+5	5	3	1	Wasser	1	9
Söldner	4W+2 (N)	2W+4	3W	6	3	2	Blitz	2	8
Schwarzer Ritter	4W (N)	3W+2	3W	5	3	3	Blitz	1	4
Gargoyle	3W+2 (N)	3W	2W+5	5	2	3	Wasser	1	10
Oger	4W (N)	3W+1	2W+4	7	3	2	Wasser	2	6
Troll	5W+2 (N)	3W+1	3W	8	4	3	Blitz	2	7
Schleimmonster	3W+3 (F)	2W+5	2W+3	5	3	1	Erde	5	6
Bogenschützen	3W+3 (F)	2W+5	2W+5	6	2	1	Erde	6	9
Troll-Speerwerfer	4W (F)	3W	2W+5	7	4	2	Feuer	4	8
Poltergeist	3W+1 (M)	2W+5	3W+2	5	3	1	Feuer	1	9
Ork-Schamane	3W+3 (M)	3W	3W+3	5	2	2	Erde	6	7
Schwarzmagier	4W+1 (M)	3W	4W	6	3	2	Erde	6	8
Golem	3W+3 (M)	3W	3W+2	4	3	4	Wasser	5	4

Besonderheiten der Monster (jedes Level)	
Monster	**Beschreibung**
Goblin	**Gruppe:** Für jeden aktivierten Goblin wird sofort ein zweiter aktiviert und so nah wie möglich zum ersten gestellt. Sollte für den zweiten keine Figur mehr vorhanden sein, gelten die üblichen Regeln.
Ork	**Berserker:** Sieht ein Ork Blut (Schaden bei einem Charakter, der nicht durch Rüstung geblockt wurde), hat er sofort eine weitere Aktivierung (laufen und angreifen). Er greift aber nur dann den gleichen Helden mehrmals an, wenn kein anderer erreichbar ist.
Zombie	**Erweckung:** Am Ende jeder Runde in der noch 1 oder mehr Zombies stehen, erwecken sie einen weiteren Zombie vor sich (in Richtung Helden).
Mumie	**Magiebrecher:** Magische Ausrüstung kann nicht gegen die Mumie genutzt werden (Rüstung gegen den Schaden der Mumie oder magische Waffen). Zauber sind trotzdem möglich.
Skelett	**Dünne Knochen:** Skelette sind unempfindlich gegenüber Fernkampfangriffen und können nur mit Nahkampfwaffen oder Magie verletzt werden.
Vampir	**Blutsauger:** Alle abgesaugten Trefferpunkte werden dem Vampir gutgeschrieben – auch über sein Maximum hinaus.
Ghul	**Aas-Schnüffler:** Der Ghul greift wenn möglich den Charakter mit den aktuell niedrigsten Trefferpunkten an.
Söldner	**Kampferprobt:** Sobald ein Charakter direkt neben einem Söldner stehenbleibt (in Reichweite 1, vorbeilaufen ist in Ordnung), hat der Söldner sofort einen freien Angriff auf diesen Charakter.
Schwarzer Ritter	**Zerstörungsschlag:** Bei einem gelungenen Angriff beschädigt der Schwarze Ritter die in den Händen gehaltenen Gegenstände.
Gargoyle	**Flug:** Gargoyles können fliegen und müssen Löcher nicht überspringen. Sie werden auf rot umrandeten Feldern normal bewegt.
Oger	**Rundschlag:** Der Oger kann mit einem Rundschlag 2 Gegner gleichzeitig angreifen – beide Charaktere müssen dann gegen den gleichen Angriff parieren.
Troll	**Erdbebenschlag:** Trolle greifen alle(!) Gegner in ihrer Reichweite gleichzeitig mit Erd-Schaden an – selbst 6 auf einmal! Alle parieren den gleichen Angriffswurf.
Schleimmonster	**Schleimsäure:** Bei einem erfolgreichen Angriff (selbst wenn der Initial-Schaden durch Rüstung aufgehalten wurde!) erhält der getroffene 1 Giftmarker.
Bogenschützen	**Gezielter Schuss:** Der Goblin ignoriert sein nächstes Ziel, falls sich in seiner Reichweite ein Ziel mit geringerer BEW befindet.
Troll-Speerwerfer	**Wuchtwurf:** Sollte in RW 1 neben dem Ziel des Trolls ein weiterer Charakter stehen, trifft er beide auf einmal. Beide parieren dann den gleichen Angriff.
Poltergeist	**Durchlässig:** Geister können nur mit Magie oder magischen Waffen verletzt werden. Sie können sich auch durch Wände und über rot umrandete Felder bewegen. Ist ein Held hinter einer Wand näher, wird dieser angegriffen. Kann auch aus Wänden heraus angreifen, ist nach seinem ersten Angriff aber sichtbar für alle Charaktere.
Ork-Schamane	**Feuerball:** Die Feuerbälle des Schamanen breiten sich vom Zielfeld noch 1 Feld in jede Richtung (RW 1, nur gerade) aus – jeder getroffene Charakter muss den gleichen Angriff parieren.
Schwarzmagier	**Kettenblitz:** Der Kettenblitz des Magiers hat Reichweite 6 zum ersten Ziel und springt dann in einer Reihe von einem Ziel zum nächsten in Reichweite 2.
Golem	**Psi-Giftstrahl:** Bei einem erfolgreichen Angriff des Golems mit Schaden (nicht durch Rüstung geblockt) erhält der getroffene Charakter 2 Giftmarker.

Raumplatten-Übersicht und Karten-Beispiele

Eine komplette Übersicht über alle Raumplatten und Karten (Schatz- und Monsterkarten) kann unter https://www.erps.de heruntergeladen werden.