Set-up

Spielvorbereitung

Zu den Spielvorbereitungen gehören:

1. Quest auswählen: Die Spieler müssen wählen, ob sie ein unabhängiges Spiel (nicht Teil einer Kampagne) spielen, oder eine Quest starten oder forsetzen möchten, die zu einer Kampagne gehört oder innerhalb der Kampagnenkarte liegt.

2, Den Dark Player wählen: entweder zufällig oder im gegenseitigen Einvernehmen zwischen den Spielern. Wer sich entscheidet, diese Rolle während eines Spiels oder einer Kampagne zu spielen, muss die Regeln nicht gelesen haben (obwohl dies ratsam ist). Es reicht aus, die Kurzreferenz zu lesen oder die grundlegenden Mechanismen des Spiels zu kennen. Für den Dark Player ist es jedoch wichtig, vor Beginn des Spiels das Questblatt zu überprüfen (eingewiesen von einem Spieler, der die Regeln kennt). Sobald der Dark Player einige Erfahrungen gesammelt hat, kann er seine eigenen Spiele und Kampagnen entwerfen, wie auf Seite 98 beschrieben

3. Tokens: die verschiedenen Tokens des Spiels werden für alle Spieler gut erreichbar bereit gelegt.

4. Schatzkarten: die Kartenstapel "Treasure", "Magic Objects" und "Relics" werden gemischt und verdeckt bereit gelegt.

5. restliche Kartendecks: sortieren sie die restlichen Kartendecks (ohne sie zu mischen): "Furniture", "Special Objects", "Skills" and "Equipment" (das ist in sechs Decks unterteilt: "Common Objects", "Special Objects", "Melee Weapons", "Armor", "Shields" and "Ranged Weapons").

6. Zähler: Platziere den Dark Player und Heldenmarker (einen für die Zehner- und einen für die Einerschriftte) neben die Erfolgsleiste. Lege auch die Erfolgskarte (Achievement Card) dazu.

Die Erfolgsleiste und die Erfolgskarte zeigen die Punkte für jeden erzielten Erfolg an.

Helden auswählen

Hinweis: Die Einschränkungen in Bezug auf Rassen, Klassen und Fähigkeiten sind eine Empfehlung für ein ausgewogenes Spiel und mögliche Varianten von Charakteren. Natürlich kann auch ohne diese Empfehlungen gespielt werden, um mit bestimmten Gruppen wie z.B. eine Zwergenexpedition oder eine Gruppe von Orkkriegern ohne Unterstützung eines Zauberers zu spielen.

Spieler die Helden spielen, müssen:

1. einen Helden auswählen: Sie können eine vorgefertigte Heldenkarte auswählen oder ihren eigenen Helden laut Charaktererstellung (auf Seite 54) erstellen. Wenn drei oder mehr Helden teilnehmen, muss von jeder Hauptklasse ("Fighter", "Explorer", "Spellcaster") eine gewählt werden und dann davon eine spezifische Klasse.
Jede spezifische Klasse darf nur einmal pro Heldengruppe vorkommen.
Es wird empfohlen verschiedene Rassen für die Helden zu wählen, um eine größere Vielfalt an Charakteren zu ermöglichen. Es sollte auch die Gesinnung der Helden berücksichtigt werden. In DUN gibt es böse, gute und neutrale Rassen (siehe Seite 54). Es sollten keine Rassen mit guter und böser Gesinnung in einer Heldengruppe sein. Rassen mit neutraler Gesinnung können sich jeder Gruppe anschliessen.

Nach der Auswahl einer Rasse und Klasse wählt jeder Spieler eine Miniatur oder Standee aus, das seinen Helden darstellt.

2. Fähigkeiten auswählen: Bei den vorgefertigten Helden, nimmt der Spieler einfach die Karte der Fähigkeiten die der Held ursprünglich hat. Wenn der Held im Lauf des Spiels Erfahrungspunkte sammelt und neue Fähigkeiten bekommt, müssen diese nach den Vorgaben seiner Klasse ausgewählt werden.
Es gibt 3 Hauptgruppen von Fähigkeiten:
1. Kampf
2. Gelehrter und Führung
3. Erforschung und List
(siehe Seite 55 für Klassen und ihre Optionen)

2 Helden dürfen nicht die gleichen beruflichen Fähigkeiten haben.
Rassenfähigkeiten (solche die zur Naturgruppe gehören) können wiederholt vorkommen.

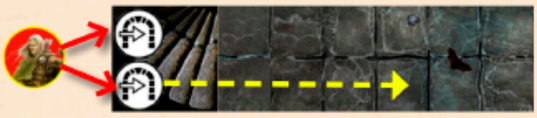
3. Zauber auswählen: Zauberer wählen die Zauber aus, mit denen sie das Spiel beginnen wollen. Wenn es nicht ihre erste Quest ist, kennen die Zauberer die Zauber, die sie bereits in vorherigen Missionen hatten, und die bereits erlernten.
2 Helden dürfen nicht die gleichen Zauber kennen.

4. Ausrüstung auswählen: Jeder Spieler beginnt mit der Ausrüstung, die für seinen Helden vorgegeben ist, oder die er beim Erstellen eines Helden ausgewählt hat. Die Ausrüstung wird aus den entsprechenden Kartendecks "Melee Weapon", "Ranged Weapon", "Armor", "Shields", "Common Objects" und "Special Objects" zusammengestellt. Es müssen der Preis, das Gewicht und eventuelle sonstige Einschränkungen berücksichtigt werden.

Vor jeder unabhängigen Quest (und in den für Kampagnen beschriebenen Fällen) haben Helden auch die Möglichkeit, mit dem Geld das sie besitzen, neue Ausrüstung zu kaufen.

5. Söldner und Tiere auswählen: Söldner und Tiere auswählen die den Helden auf dieser Quest begleiten.

6. Startpunkt der Helden: Sofern nicht anders angegeben werden die Helden außerhalb des Szenarios platziert. Jeder Held beginnt seine Aktivierung auf dem Startfeld laut Questbeschreibung. Dann wird der erste Abschnitt des Szenarios aufgebaut.



Das Symbol steht für die Startpunkte. Der Spieler, der den Elfen Taeral kontrolliert, beschließt, ihn zu aktivieren. Er kann ihn auf eines der beiden Startfelder stellen und von dort aus mit seiner Aktivierung beginnen. In diesem Beispiel rückt Taeral 5 Felder vor.

Hinweis: Wenn Sie diesen Helden schon einmal gespielt haben und ihn in späteren Spielen weiter verwenden möchten, bewahren Sie die Heldenkarte und alle seine Fähigkeiten, Zaubersprüche und Ausrüstungskarten in einem Umschlag auf.

Dark Player Setup

Nach oder während der Erstellung der Helden muss der Dark Player:

1. Lesen der Questbeschreibung der zu spielenden Quest. Es kann bestimmte Einschränkungen hinsichtlich der Art der Karten, Kreaturen oder Punkte geben, die verwendet werden dürfen.

2. Überprüfen der Fraktionen, Charakter und Kreaturen aus dem Bestiarium, die während der Quest verwendet werden.

3. Wählen des Questbosses (falls in der Questbeschreibung keiner angegeben ist) aus den Charakteren und Kreaturen der Champion-Stufe (siehe Seite 44).
Bei den Quests, die keinen bestimmten Questboss enthalten, muss der Dark Player erst dann angeben wer der Questboss ist, wenn er im Spiel vor den Helden platziert wird.

Der Dark Player sollte das Profil des Bosses und der Kreaturen, die er verwenden möchte, vor dem Spiel durchlesen. Es gibt verschiedene Attribute und Fähigkeiten die es ihm erlauben seine Taktik den Helden und Situationen anzupassen.

4. Dark Player Marker auf dem Reserve Point Marker platzieren
Und zwar auf dem Wert, der den Value Points (VP) der Helden die diese Quest spielen entspricht.
Dieser Wert ergibt sich aus den VP jedes Helden sowie der Söldner und Tiere und der VPs der Magic Objects, Relics und Special Objects, die in der Gruppe mitgeführt werden.
Das Endergebnis ist die Gesamtzahl der Punkte, die der Dark Player zu Beginn des Spiels zur Verfügung hat. Diese Punkte kann er ausgeben um Charaktere, Kreaturen, Fallen und andere Hindernisse ins Spiel zu bringen.

VP der Helden
+
VP der Söldner und Tiere
+
VP der Special Objects
+
VP der Magic Objects und Relikte

Es werden **2 Extrapunkte** für jeden Helden addiert, der diese Quest schon einmal gespielt hat.
Die VP des Bosses werden von den Reserve Points abgezogen.
Optionale Ausrüstung wird hier noch nicht berücksichtigt, diese wird erst während des Spiels gewählt und die Punkte dann abgezogen (siehe Seite 45).

5. Der Boss kann mit **Magic Objects oder Relics** ausgerüstet werden. Dann müssen die entsprechenden VPs dafür bezahlt werden. So wissen die Helden, dass der Dark Player einen solchen Gegenstand gekauft hat, sie wissen aber noch nicht um welchen Gegenstand es sich handelt. Das erfahren sie erst, wenn der Dark Player ihn benutzt.

6. Das **Dark Player Deck in 2 Decks** aufteilen:

Das Encounter Deck auf einer Seite und

und die Obstacle und Power cards auf der anderen Seite.

7. Die **Obstacle und Power Karten** mischen und pro Held fünf Karten verdeckt ziehen. Dieses neue Kartendeck wird ebenfalls extra auf die linke Seite gelegt. Es wird dann die oberste Karte aus diesem Stapel verdeckt gezogen.

8. Aus dem **Encounter Deck** wird eine "Special Creature" Karte gezogen und auf die Hand genommen. Das restliche Encounter Deck wird gemischt und es werden zwei Karten pro Held verdeckt gezogen. Mit diesen Karten wird ein neues Deck gebildet, das verdeckt auf der rechten Seite abgelegt wird.

9. Der **Dark Player** beginnt das Spiel also mit 2 Kartendecks und einer Karte von jedem Deck auf der Hand. Karten die er nicht auf der Hand hält oder in den beiden neuen Decks sind, werden in diesem Spiel nicht verwendet und werden zurück in die Schachtel gelegt.

Begriffserklärung

Platzieren des Dungeons: Der Dark Player baut das Szenario laut Questbeschreibung auf, während die Helden es erkunden. Er platziert die Räume, Korridore, speziellen Gegenstände, Türen und Möbel.

Dungeon: Die einzelnen Teile bestehen aus Karton, die zusammen das Spielbrett ergeben. Diese können auf verschiedene Arten kombiniert werden, so dass unterschiedliche Szenarien dargestellt werden können (insbesondere wenn Sie eigenen Abenteuer entwerfen, wie auf Seite 98 beschrieben).

Felder: Jedes Dungeonteil besteht aus einzelnen Feldern (squares genannt). In der Questbeschreibung ist ersichtlich welche Felder mit Möbeln, Fallen, Türen, Charakteren, besonderen Gegenständen usw. belegt sind.

Nummer: Jedes Dungeonteil einen alphanumerischen Code, mit dem man die einzelnen Teile besser sortieren und finden kann. An erster Stelle steht die Teilnummer, dann ein Buchstabe A (für die Vorderseite) oder B (für die Rückseite). Der Kleinbuchstabe gibt die Größe des Dungeonteiles an:
a) 10x8 Felder (squares)
b) 10x4 Felder
c) 6x6 Felder
d) 6x4, 4x4 Felder
e) 6x2 Felder
f) 4x2, 3x3 Felder
g) 6x1 Felder
h) 3x2 Felder
i) 2x2 Felder

Das ist das Dungeonteil 17A/c. Das bedeutet, dass es die Vorderseite des Dungeonteiles 17 mit einer Größe von 6x6 Feldern ist.

Durchgänge und Korridore: werden durch lange Dungeonteile dargestellt, meistens mit 6x2 oder 6x1 Feldern.

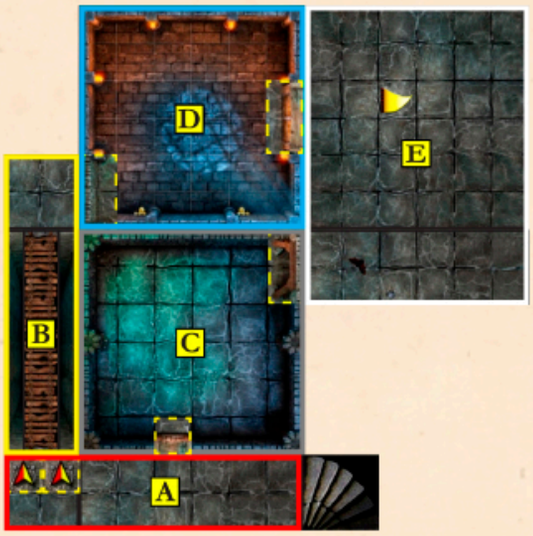
Räume: Dungeonteile mit unterschiedlichen Formen und Größen, die meistens durch Wände begrenzt sind.

Große Räume: Räume mit mehr als 40 Feldern (die meisten Räume sind bis zu 6x6 Felder groß). Normalerweise gibt es in solchen großen Räumen eine Schatztruhe neben einer der Wände.

Hauptraum: Das ist normalerweise ein großer Raum und der wichtigste Raum im gesamten Szenario. In der Regel befindet sich dort das Questziel. Es ist auch der Ort, an dem sich der Questboss befindet. Meistens gibt es auch eine Schatztruhe (zwei, wenn die Helden eine Kampagne spielen) in diesem Raum.

Leerer Raum: ein Raum in dem keine Möbel oder besondere Gegenstände sind.

Sektion: Ein Abschnitt stellt einen Korridor oder Raum dar, und wird durch Wände, Türen oder Eingänge begrenzt.



Dieses Bild enthält 5 verschiedene Sektionen (A, B, C, D, E) die durch farbige Linien begrenzt sind. Eines ist der Hauptraum (E), der so groß ist, weil zwei Dungeonteile zu einem großen Raum zusammengefügt wurden.

Innenbereiche (Innenszenarien): Abschnitte mit Dach, sie entsprechen Gängen, Dungeons, Burgen, Gebäuden usw.

Außenbereiche (Außenszenarien): Abschnitte im Freien, sie ensprechen Bergen, Wäldern, Wüsten usw., große Flächen mit mehr als 40 Feldern

Ausrüstung: Die Ausrüstung eines Charakters enthält alle Gegenstände, die er mit sich trägt. Sowohl Waffen und Rüstungen als auch alle Arten von Gegenständen (auch magische Gegenstände).

Großbuchstaben: Bestimmte Wörter werden in Großbuchstaben geschrieben, das ist dann der Fall, wenn es eine entsprechende Karte im Spiel gibt oder deren Verwendung in den Regeln sehr wichtig ist. Dies ist der Fall bei Wörtern, die Fähigkeiten (Elite, Sharp Senses) oder bestimmte Begriffe (Huge size, Dark Player) oder Attribute (Courage, Combat Skill) beschreiben.

Dungeonteile platzieren und entfernen

Wir empfehlen (insbesondere wenn auf einem kleinen Tisch gespielt wird), bei Erkungung neuer Abschnitte des Szenarios alle bereits erkundeten Abschnitte zu entfernen, mit Ausnahme derjenigen, auf denen Charaktere oder Kreaturen platziert sind, oder an solche Dungeonteile angrenzen.
Auf diese Weise sind die Spieler gezwungen den bereits zurückgelgten Weg in Erinnerung zu halten.

Miniaturen

Wenn der Begriff "Miniatur" verwendet wird, ist immer eine Figur aus Pappe, Resin oder Metall gemeint, die einen Charakter oder eine Kreatur darstellt.

Bases

Es gibt Bases in drei verschiedenen Farben, diese Farben stellen die 3 Level der Kreaturen dar (Champion rot, Elite gelb und Soldat weiß). Für die Kreaturen sollten die ihrem Level entsprechenden färbigen Standees verwendet werden.
Die großen Bases (4 Felder) sind für große oder riesige Kreaturen gedacht.
Helden können Bases in jeder Farbe verwenden, empfohlen wird jedoch weiß, da es davon am meisten im Spiel gibt.

Würfel

Runden: Sofern nicht anders angegeben, wird immer abgerundet, das Minimum ist immer 1.

D6: Der Begriff 1D6 bezieht sich auf das Würfeln eines sechsseitigen Würfels, somit ist mit 2D6 das Würfeln von 2 sechsseitigen Würfeln gemeint.
"4+ in 1D6" bedeutet, dass ein Ergebnis von 4, 5 oder 6 auf einem sechsseitigen Würfel geworfen werden muß.
"1D6 + 1" bedeutet, dass 1 zu dem gewürfelten Ergebnis addiert wird.

Wiederholung von Würfeln: Wenn eine Regel die Wiederholung eines Wurfes oder Würfels erlaubt, werden die entsprechenden Würfel nochmal gewürfelt. Das neue Ergebnis zählt dann (auch wenn es schlechter als das ursprüngliche ist).

D3: Da es keine dreiseitigen Würfel in diesem Spiel gibt, wird 1D6 gewürfelt und das Ergebnis durch 2 geteilt und aufgerundet. Somit entspricht ein Ergebnis von: 1-2 auf 1D6 einem Ergebnis von 1 auf 1D3
3-4 auf 1D6 einem Ergebnis von 2 auf 1D3
5-6 auf 1D6 einem Ergebnis von 3 auf 1D3

Die Sprache

Dieses Spiel bietet unendlich viele Möglichkeiten und beinhaltet viele Texte sowie verschiedene Spielmodi. Ein Rollenspielbuch ist nicht durch fixe Karten oder starre Mechaniken eingeschränkt.
Dieses Spiel ist eine Mischung aus einem Rollenspiel und einem Brettspiel. Daher ist es manchmal notwendig, Zugeständnisse an die Sprache zu machen, bestimmte Begriffe und Ausdrücke zu verwenden um Missverständnisse oder Fehlinterpretationen zu vermeiden.
Wenn wir uns auf einen "Helden" beziehen ist klar wer gemeint ist. Wenn von einem "Charakter" die Rede ist, bedeutet dies, dass sowohl ein "Held" als auch die vom Dark Player kontrollierten Charaktere und Kreaturen gemeint sind.

Spielmechanik

Jedes Spiel von Dungeon Universalis durchläuft eine Reihe von Spielrunden, die sich zwischen der Heldengruppe der Spieler und dem Dark Player abwechseln.
Sofern in der Questbeschreibung nicht anders anngegeben, beginnen immer die Helden und der Dark Player baut das Szenario auf während es erkundet wird.

Während des Zuges der Helden aktiviert jeder Spieler seinen Charakter und die ihn begleitenden Kreaturen, Söldner oder Tiere. Die Reihenfolge der Aktivierung wird in jeder Runde zwischen den Helden vereinbart.
Sobald ein Held aktiviert wurde, kommt der nächste Held an die Reihe, solange bis alle Helden aktiviert wurden.
Während seiner Aktivierung kann ein Charakter eine Aktion und eine Bewegung ausführen. Zusätzlich dazu gibt es noch Schnellaktionen, die jederzeit während oder vor der Bewegung ausgeführt werden können (siehe Seite 25).
Wenn alle Helden ihren Zug beendet haben, beginnt der Zug des Dark Players, indem er seine Karten verwendet und alle seine Kreaturen aktiviert.

Spielende

Das Spiel endet, wenn die Mission abgeschlossen ist und die Helden das Szenario verlassen haben oder wenn die Helden beschlossen haben, das Szenario zu verlassen, ohne es zu beenden, oder einfach, weil alle Helden ausgeschaltet wurden.

Sobald ein Held ein Startfeld betritt und erklärt, dass er das Szenario verlassen möchte, gilt er als ausserhalt des Szenarios. Alle Helden haben das Szenario verlassen, wenn alle Helden eines der Startfelder erreicht haben.

Taeral rückt 5 Felder vor, bis er das Startfeld betritt und erklärt, dass er das Szenario verlässt.

Sieg und Erfolge

Die spezifischen Siegbedingungen sind in jeder Questbeschreibung angeführt. Wenn sich die Heldengruppe jedoch entscheidet, das Szenario zu verlassen, ohne die Mission zu beenden, oder wenn sie ausgeschaltet wurde, gelten sie als vom Dark Player besiegt.

Wenn das Ziel einer Quest oder eines epischen Events erreicht wurde, können die Helden so viele Elemente wie sie wollen durchsuchen und der Dark Player darf nur die Karten in seiner Hand aktivieren.

Alle Münzen und Gegenstände, die die Heldengruppe bekommt müssen so gleichmäßig wie möglich verteilt werden.

Helden erhalten Erfolgspunkte wenn sie bestimmte Aktionen oder Leistungen ausführen (siehe Karte "Achievement Points". Diese Punkte werden für die gesamte Heldengruppe auf der Erfolgsleiste "Achievement Counter" gezählt.

Der **Dark Player** erhält Punkte entsprechend den von den Helden verwendeten Glückspunkten ("Fortune Points"), den Punkten die er für das Ausschalten von Helden bekommt (diese werden nur einmal gezählt) und den Punkten für jede Runde, die die Helden für das Abenteuer benötigen.
Abhängig von ihren Erfolgspunkten ("Achievement Points") und davon ob die Helden die Quest erfolgreich beenden, erhalten sie Erfahrungspunkte ("Experience Points"). Damit können die Helden ihre Fähigkeiten und Attribute weiter entwickeln (siehe Seite 57).

Höhen und Grössen

Höhe von Gegenständen

Sowohl Gegenstände als auch Kreaturen können unterschiedliche Höhen und Grössen haben, die sich auf Sichtlinie, Bewegungen oder Kämpfe auswirken.
Es gibt folgende mögliche Höhen:
0 Boden
1 Tische, Stühle, Fässer, Truhen
2 Schränke, Bibliotheken, Türen
3 Große Statuen
4 Große Bäume, Wände
5 Himmel

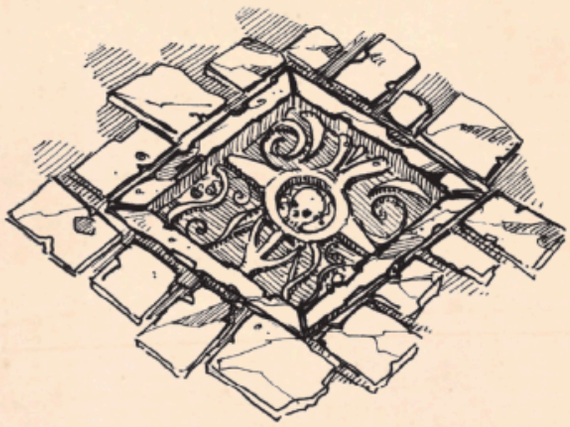
Grösse der Kreaturen

Kreaturen und Charaktere können vier mögliche Grössen haben:

1 klein: sie belegen 1 Feld, z.B: Kobold, Halbling
2 mittel: sie belegen 1 Feld, z.B: Mensch, Elf, Zwerg, Humanoide, bei Reittieren können sie 2x1 Feld belegen
3 groß: sie belegen 2x2 Felder, z.B: Troll, Oger
4 riesig: sie belegen mindestens 2x2 Felder, z.B: Riese

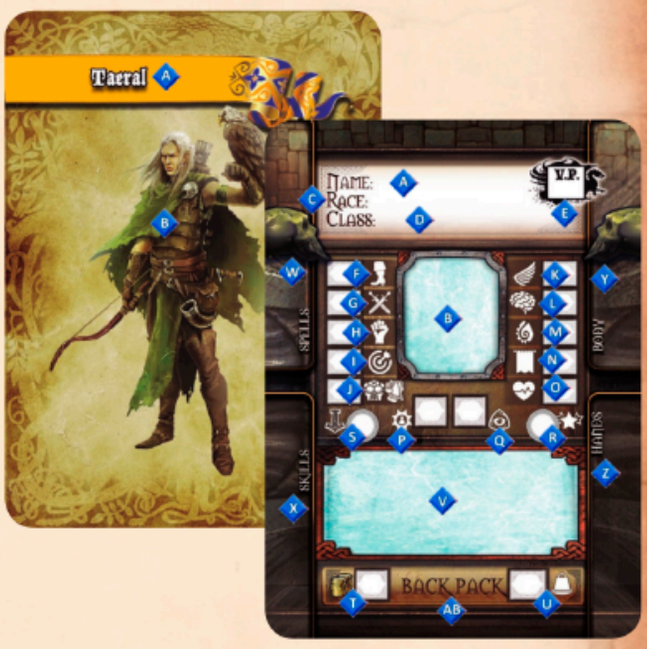
Der Begriff "viel grösser" bezieht sich auf Fälle, in denen zwischen zwei Kreaturen oder Gegenständen ein Unterschied von mindestens 2 Feldern (Punkten) in Höhe oder Größe besteht.
Demnach hat ein Mensch mit einer mittleren Größe (2) die gleiche Größe wie eine Türe oder eine Bibliothek.

(4) (3) (2) (1)



Heldenkarte

Hier sind die verschiedenen Bestandteile, aus denen eine Heldenkarte besteht. Es kann mit Helden mit vordefinierten Anfangsprofilen oder mit vollständig von den Spielern erstellten Helden gespielt werden.
In diesem Fall werden die Karten mit leeren Feldern verwendet. Die Spieler können sie mit eigenen Zeichnungen, Namen und Attributen vervollständigen.



- **A** Name des Helden
- **B** Bild des Charakters
- **C** **Rasse:** bestimmt die Fähigkeiten und Rasseattribute eines Helden sowie die Verbesserungsmöglichkeiten für diese Attribute und gibt die Ober- und Untergrenze dieser Werte an.
- **D** **Klasse:** bestimmt die Art der Fähigkeiten, die ein Held wählen kann
- **E** **Value Points:** alle neu erstellten Helden mit 0 Erfahrungspunkten, beginnen mit einem Anfangswert von 10. Der Gesamtwert ergibt sich aus diesen 10 Punkten plus der im Laufe des Spiels investierten Erfahrungspunkten.
- **F** **Bewegung:** gibt an, wieviele Felder sich ein Held pro Runde bewegen kann
- **G** **Kampffähigkeit ("combat skill"):** gibt die Kampffähigkeit des Charakters im Nahkampf an. Dieser Wert kann durch bestimmte Waffen geändert werden.
- **H** **Stärke:** bestimmt den im Nahkampf verursachten Schaden, wieviel Ausrüstung der Charakter tragen kann oder welche physischen Leistungen er erbringen kann.
- **I** **Schießfähigkeit ("shooting skill"):** die Fähigkeit eines Charakters Fernkampfwaffen (Wurfwaffen oder Schusswaffen) zu benutzen

J **Rüstung:** Der Wert links steht für die **natürliche Rüstung** des Charakters (die Härte seiner Haut, seine Widerstandsfähigkeit gegen Schläge, Gifte, usw.). Dieser Wert wird für **Ausdauer Tests** ("Endurance Tests") verwendet. Der Wert rechts ist die natürliche Rüstung zuzüglich der Boni durch Ausrüstung.

K **Beweglichkeit ("Agility")**: wird benötigt für Springen über Gruben, aktiven Fallen ausweichen, sowie dem Entkommen aus dem Nahkampfbereich eines Feindes oder Kampfvorteilen

L **Intelligenz**: wird benötigt um erfolgreich Zauber zu wirken, die Wirkung von Tränken zu erkennen, Rätsel zu lösen oder Hinterhalte zu vermeiden

M **Mana**: ist die magische Kraft, die ein Charakter erzeugen kann. Zu Beginn einer Quest nimmt jeder Spieler Manamarker entsprechend dieses Wertes. Jedes Mal wenn Mana benutzt wird, wird die entsprechende Anzahl an Marker abgeworfen. Die Manapunkte werden erst wieder am Ende der Quest, wenn der Held eine Ruhephase durchgeführt hat aufgefüllt. Während einer Kampagne werden sie nach dem Ausruhen in Gasthäusern oder zu Hause wieder aufgefüllt (siehe Seite 78).

N **Mut ("Courage")**: notwendig um der Angst zu begegnen, die von bestimmten furchterregenden Feinden, Ereignissen oder Zaubersprüchen erzeugt wird

O **Vitalität**: spiegelt die körperliche Ausdauer des Charakters wider, die Anzahl der Wunden, die er ertragen kann. Wenn dieser Wert auf 0 reduziert wird, ist der Held ausgeschaltet (siehe Seite 41). Wenn der Charakter Wunden erhält, bleibt ihm immer weniger Vitalität übrig. Für jede erlittene Wunde wird ein Wundmarker neben dem Charakter platziert um die verlorenen Vitalitätspunkte darzustellen.
Vitalität wird erst wieder am Ende einer Quest, wenn sich der Held ausruhen kann aufgefüllt. Während einer Kampagne wird sie in Gasthäusern oder zu Hause wieder aufgefüllt (siehe Seite 74 und 78).

P **Geschicklichkeit ("Dexterity")**: erforderlich für manuelle Aktionen wie das Deaktivieren von Fallen oder Entriegeln von verschlossenen Türen. Riesige Kreaturen oder solche mit einem Intelligenzwert von unter 3 können keine Geschicklichkeitstests durchführen.

Q **Wahrnehmung ("Perception")**: wichtig um geheime Türen, Fallen oder versteckte Feinde zu entdecken und die **Initiative beim Kampf** zu gewinnen.

Hinweis: Sowohl Geschicklichkeit als auch Wahrnehmung haben einen Anfangswert von 0, diese können durch angeborene Fähigkeiten der Rasse oder durch Klassenfähigkeiten verbessert werden.

R **Kumulierte Erfahrung ("accumulated experience")**: Dies zeigt die Erfahrungspunkte (XP) an, die der Held während früherer Abenteuer gesammelt hat und noch nicht für Verbesserungen ausgegeben wurden.

S **Glückspunkte ("Fortune Points")**: stellen das Glück dar, das ein Charakter während einer Quest hat, entweder durch Zufall, Schicksal oder Absicht der Götter.
Diese Punkte sind der Hauptunterschied zwischen Helden und anderen Kreaturen.
Zu Beginn einer Quest nimmt jeder Held die Anzahl an Glücksmarker, die den Glückspunkten entsprechen. Hat er sie verwendet, werden sie abgeworfen. Sie werden auf die gleiche Weise wie Mana und Vitalität wieder aufgefüllt.

T **Münzen**: stellen den Geldbetrag dar, den ein Held zur Verfügung hat. In dem Spiel sind Gold- und Silbermünzen enthalten, damit werden die im Laufe einer Quest erhaltenen Münzen dargestellt.
Jede Goldmünze entspricht 5 Silbermünzen. Am Ende jeder Quest notiert jeder Held wieviele Münzen er hat.

U **Gewicht**: Der Wert links neben dem Balken zeigt das Gewicht an, das der Held gerade trägt (die Summe aller Gegenstände die er besitzt). Der Wert rechts gibt das maximale Gewicht an, das der Held tragen kann. Dieser Wert ergibt sich aus der Summe der Vitalität und Stärke, multipliziert mit 2.

V **Anmerkungen**: Bei vordefinierten Helden werden hier die Fähigkeiten, Zauber und Ausrüstung mit denen er die Quest beginnt angezeigt.
Wenn der Held von einem Spieler selbst erstellt wurde, ist dieses Feld leer und kann für verschiedene Notizen verwendet werden.

W **Zauber**: Die Karten mit den Zaubersprüchen, die der Held bereits kennt, werden auf diese Seite der Heldenkarte gelegt.

X **Fähigkeiten**: Hier werden die Fähigkeitskarten des Helden abgelegt, die er aufgrund seiner Rasse oder seiner Heldenklasse oder Ausbildung erworben hat.

Y **Körper**: Hier werden Rüstungen und Gegenstände, die magisch sind und nicht in den Händen gehalten oder im Rucksack des Helden transportiert werden platziert (Helme, Ringe, Halsketten, Stiefel usw.).

Z **Hände**: Hier werden die Ausrüstungsgegenstände abgeglegt, die mit den Händen verwendet werden. Es kann für jede freie Hand ein Gegenstand verwendet werden (außer Gegenstände die beide Hände benötigen). Z.B: Ein Held kann eine Streitaxt mit beiden Händen oder ein Breitschwert und einen Schild oder eine Fackel und einen Dolch tragen.

AB **Rucksack**: Hier wird die restliche Ausrüstung und Gegenstände, die zwar mitgeführt aber momentan nicht ausgerüstet sind, abgelegt. Mit Rucksack sind auch alle Gürtel, Beutel usw. die ein Held mit sich führt gemeint.

Tests und Glück

Attribute Tests

Die meisten Attribute Tests erfordern das **Würfeln von 2D6**, wobei der **Wert des Attributes** zum Ergebnis **addiert** wird. Wenn das **Ergebnis gleich oder größer als 10** ist, ist der Terst erfolgreich. Wenn ein anderes Ergebnis erforderlich ist, wird dies extra angegeben. Es gibt auch Modifikatoren, die abhängig von den Umständen variieren können.
Bei einem **Doppel 1 Wurf** (ohne Modifikatoren) ist der Test **immer fehlgeschlagen**, da es ein **kritischer Fehlwurf** (immer, auch dann wenn eine Fähigkeit erlaubt, den Wurf zu wiederholen) ist.
Bei einem **Doppel 6 Wurf** (ohne Modifikatoren) ist der Test **immer erfolgreich** (ausser in den Fällen wo ein Gegenwurf erforderlich ist).

Hinweis: Ein Ergebnis von 12, das mit einer Doppel 6 gewürfelt wurde, ist ein doppelkritischer Erfolg (siehe Seite 39).
Ein Ergebnis von 12, das nicht mit einer Doppel 6 gewürfelt wurde, ist kein doppeltkritischer Erfolg.
Modifikatoren können das Ergebnis eines Wurfes erhöhen oder verringern.
Bei kritischen Treffern und kritischen Fehlern werden keine Modifikatoren angewendet.

Gegenwurf

In bestimmten Fällen, wie Nahkampf, Initiativwürfe und Abwehr von Zaubern muß ein Gegenwurf gemacht werden. Das bedeutet, dass jeder Charakter, der an der Aktion beteiligt ist, 2D6 würfelt und das erforderliche Attribut addiert. Der Gewinner ist der Spieler mit dem höchsten Ergebnis, nachdem alle Modifikatoren berücksichtigt wurden. Bei einem Unentschieden, das nicht durch andere Faktoren gelöst werden kann, muß der Wurf wiederholt werden.

Glück

Glückspunkte haben bei Quests oder Reiseereignissen zwei verschiedene Verwendungszwecke:

Einen tödlichen Schlag vermeiden: Ein Held, der aufgrund eines Angriffs oder Ereignisses ausgeschaltet wurde, kann sofort einen Glückspunkt verwenden, um **1D6** zu würfeln. Bei einem **Ergebnis von 5 oder mehr** werden die Auswirkungen und der Schaden des Angriffs oder Ereignisses ignoriert.
Wenn er nicht das gewünschte Ergebniss erzielt, kann er einen zweiten Glückspunkt verwenden. In diesem Fall ist kein Wurf erforderlich, die Auswirkungen und der Schaden des Angriffs oder Ereignisses werden ignoriert, d.h. wenn zwei Glückspunkte ausgegeben werden, wird der Effekt automatisch ignoriert.

Das Ergebnis eines Wurfes ändern: Ein Held kann einen Glückspunkt ausgeben um den letzten Wurf zu wiederholen (z.B: bei einem kritischen Fehlwurf) oder um einen Gegner zu zwingen, seinen letzten Wurf zu wiederholen. Dies kann nur einmal pro Wurf erfolgen. Alle Würfel dieses Wurfes müssen neu gewürfelt werden. Das neue Ergebnis ist endgültig.

Hinweis 1: Während einer Quest können Glückspunkte nicht verwendet werden um Würfe beim Durchsuchen von Möbeln, Auswirkungen von speziellen Gegenständen oder Objekten oder die Art der gefundenen Waffe oder magischen Objekte zu wiederholen.

Hinweis 2: Die Glückspunkte eines Helden dürfen nur von ihm selbst und zu seinem eigenen Vorteil benutzt werden. Sie dürfen nicht von Söldnern oder Begleittieren verwendet werden, auch nicht von Kreaturen, die der Held selbst beschworen hat.

Hinweis 3: Ein Held, der ausgeschaltet (siehe Seite 41) ist, darf keinen seiner Glückspuntke verwenden.

Vorübergehendes Glück

Wenn ein Held aufgrund eines Reiseereignisses (siehe Kapitel "Kampagnen") oder der Wirkung eines bestimmten Gegenstandes oder Objektes während einer Quest einen oder mehrere Glückspunkte erhält, haben diese eine vorübergehende Wirkung und werden nach ihrer Verwendung nicht wieder hergestellt.

Organisation der Karten

Obwohl sie nicht unbedingt erforderlich sind, kann jeder Spieler diese Spielermatten verwenden, um die Karten und Marker seines Helden zu platzieren.

Dieser Held hat 3 Manapunkte **(1)**, 4 Glückspunkte **(2)** und 2 Wunden erhalten **(3)**.
Er benutzt ein Kettenhemd **(4)** und einen magischen Helm **(5)**.
In einer Hand trägt er einen Streitkolben **(6)** und in der anderen eine Fackel **(7)**.
Auf der linken Seite hat er seine Fähigkeiten **(8)** und Zauberkarten **(9)** - hier könnten auch die Karten von Söldnern oder Tieren abgelegt werden.
In seinem Rucksack trägt er ein Seil und einen Heiltrank **(10)**.

Spielaufbau

1 **Dungeonboard**: befindet sich in der Mitte des Spielbereichs. Die verschiedenen Elemente des Szenarios, sowie die von den Spielern gewählten Charaktere und Kreaturen werden darauf platziert.

2 **Heldenkarten**: Die Spieler, die Helden spielen, legen hier ihre Heldenkarten offen aus.

Ein Spieler verwendet die Spielmatte.
Er hat ein Haustier, A verschiedene Zauber, B Fähigkeiten C und viele Objekte. D

Der andere Spieler hat noch die Klassen- und Rassenkarten behalten, obwohl er sie nur zur Erstellung und Entwicklung des Helden benötigt. Während der Quests werden sie nicht gebraucht.

3 **Der Dark Player** hat sein Kartendeck in zwei Teile geteilt.
Links vom "Reserve Point" Zähler befinden sich die Hindernis- und Machtkarten E
Rechts die Begegnungskarten. F In der Mitte, unter dem "Reserve Point" G Zähler sind die Karten die er auf der Hand hat (verdeckt) und offen der Ablagestapel.

4 Bestiarium als Referenz für den Dark Player

5 "Achievement Counter"

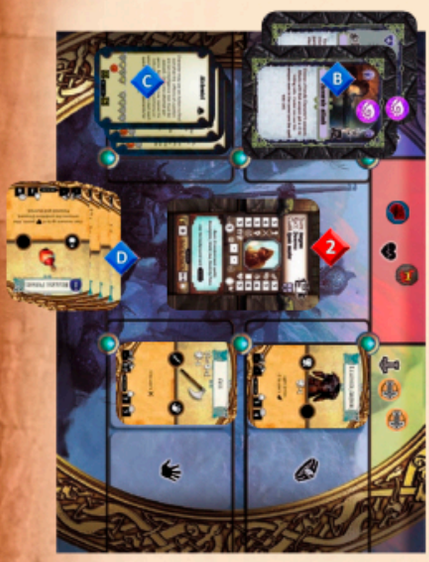
6 "Treasure Deck"

7 "Furniture Deck"

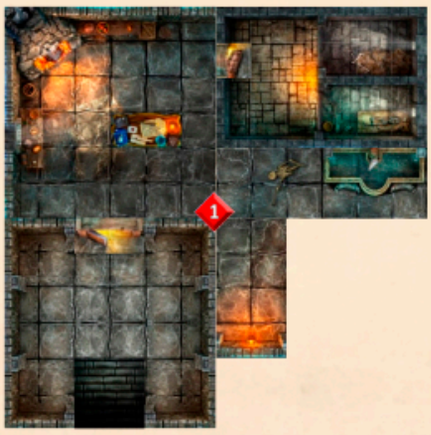
8 "Special Elements Deck"

9 "Cards of Places and Services"

10 "Travel Events" (wird nur zwischen den Quests verwendet"

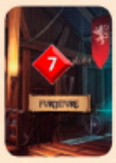


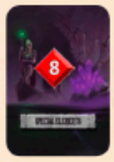
PLAYER 1

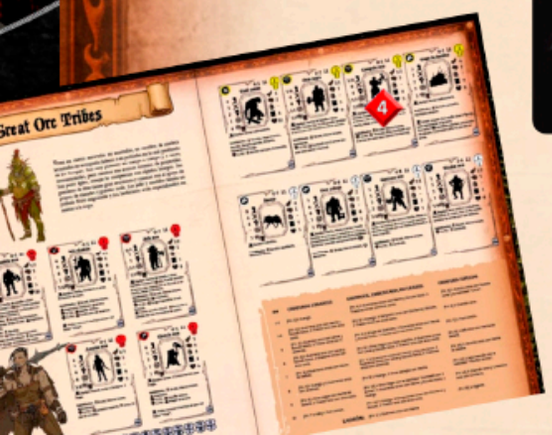


PLAYER 2

PLAYER 3
Dark Player







Die Spielrunde

Aktivierung der Charaktere

Während des Zuges der Helden muß jeder Charakter während seiner Aktivierung folgende Phasen, in genau dieser Reihenfolge, abschließen:

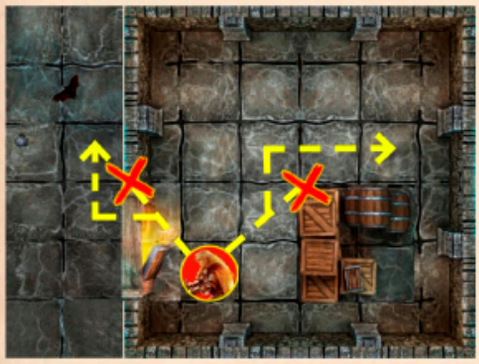
1. Wiederherstellung: Wenn ein Charakter betäubt ist, würfelt er 1D6. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr ist er nicht mehr betäubt. Wenn der Charakter niedergeschlagen (KO) ist, kann er automatisch aufstehen. Wenn auf einem benachbarten Feld einer oder mehrere Feinde sind, muß er einen Beweglichkeitstest bestehen. Wenn er während seiner letzten Aktivierung niedergeschlagen wurde, besteht er den Beweglichkeitstest automatisch. Wenn er aufsteht, kann er in dieser Runde normal spielen, ist aber betäubt (wie auf Seite 40 beschrieben).

2. Aktionen und Bewegungen: Jeder Held kann eine Aktion und eine Bewegung in beliebiger Reihenfolge ausführen.
Die Aktionen mit diesem Symbol € sind Erkundungsaktionen.
Zusätzlich kann ein Charakter eine **Schnellaktion** durchführen. Man kann eine Aktion durch eine zweite Schnellaktion ersetzen.

Bewegung

In dieser Phase können sich die Charaktere so viele Felder bewegen, wie in ihrem Attribut Bewegung "Movement" angegeben ist. Sobald ein Charakter seine Bewegungsaktion beendet hat, kann diese nicht mehr geändert oder rückgängig gemacht werden.

Der Charakter kann sich in jede Richtung bewegen (horizontal, diagonal).
Diagonale Bewegungen können jedoch nicht ausgeführt werden, wenn der Weg teilweise. durch Mauern oder andere Hindernisse blockiert ist (Ecken).

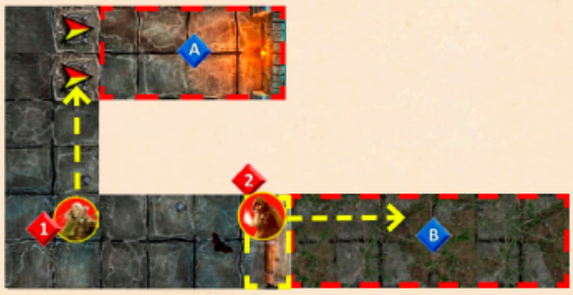


Ein Charakter kann seine Ausrichtung jedes Mal ändern, wenn er sich um ein Feld bewegt. Eine Drechung oder neue Ausrichtung zählt nicht als Bewegung.

Jede Bewegung die dazu führt, dass ein Charakter zu einem unerforschten Teil des Dungeons oder Szenarios kommt (zB. auf einen Erkundungspfeil tritt oder sich neben einer Türe befindet) muß abgeschlossen werden, bevor er den unerforschten Bereich betritt, d.h. die Bewegung wird an dem zum unerforschten Bereich angrenzenden Feld beendet.
Jetzt muß der Dark Player den unerforschten Bereich komplett aufbauen (Räume, neue Korrodiore, Möbel, Wände und sogar Monster).

Erkundungspfeile

Sobald ein Charakter ein Feld mit einem Erkundungspfeil betritt und in die Richtung des Erkundungspfeiles ausgerichtet ist, sieht er den unerforschten Bereich.
Sobald der unerforschte Bereich komplett aufgebaut ist, werden die Erkundungspfeile entfernt.



Der Elf Taeral (1) rückt 3 Felder vor und betritt den Erkundungspfeil, er änder seine Ausrichtung so daß er nach rechts schaut. Jetzt stoppt er seine Bewegung und der Dark Player baut den neuen, unerforschten Bereich auf. (A) Taeral kann sich während seiner Aktivierung nicht weiter bewegen.

(2) Borgron beginnt seine Aktivierung neben der Doppeltüre. Er nutzt seine Aktion um sie zu öffnen und nach dem der neue Bereich aufgebaut wurde, setzt er seinen Spielzug fort. (B)

Türen

Die Türen und Zugänge trennen Abschnitte von einander, sie besetzen allerdings keine Felder.
Um neben einer Türe zu sein und diese zu benutzen, muß die Figur auf einem Feld sein, das an die Türe angrenzt (die Spieler können den Türsturz und die Türbögen als Referenz benutzen).

Der Elf Taeral ist neben allen Türen in dieser Abbildung.
Borgron hingegen ist neben keiner der Türen.
Ein Charakter ist nur dann neben einer Türe, wenn er auch neben der Wand ist, an der sich auch die Türe befindet.

Geländetypen

Besetzte Felder

Ein Charakter oder eine Kreatur kann sich nicht durch Felder bewegen, die von einem Feind oder einem unpassierbaren Hindernis besetzt sind.
Sie können sich allerdings durch Felder bewegen, die von Verbündeten besetzt sind (solange sie nicht in einen Kampf verwickelt sind), dies kostet allerdings einen zusätzlichen Bewegungspunkt.

Kein Charakter kann seine Bewegung auf einem besetzten Feld beenden.

Wenn der größte Teil eines Feldes von einer Wand, einer Säule oder anderen unpassierbaren Gegenständen besetzt ist, gilt das ganze Feld als unpassierbar.

Rot schattierte Felder gelten immer als unpassierbar.

Schwieriges Terrain

Wenn ein Charakter schwieriges Terrain (felsiger und unebener Boden, Sumpf, Wald, hüfthoch überschwemmte Gebiete usw.) betritt oder darauf stehen bleibt muß er für jede Bewegung, die er durchführen möchte, **einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben** und er erhält **-1 auf seine Kampffertigkeit ("Combat Skill"), -1 auf seine Schießfertigkeit ("Shooting Skill") und -1 auf seine Beweglichkeit ("Agility")** bis zu seiner nächsten Runde.

Der Elf Taeral kann bis zu 3 Felder vorrücken, obwohl er eine Bewegung von 6 Punkten hat (schwieriges Terrain).

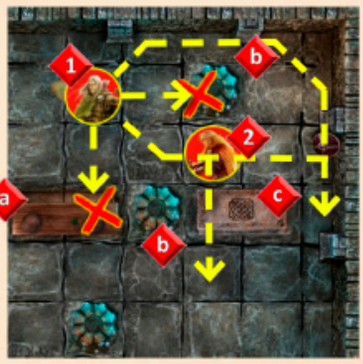
Erhöhtes Gebiet, erhöhte Position

Wenn ein Charakter ein Feld mit einer Treppe oder einem Gegenstand, der kleiner ist als er selbst (z.B. über oder auf etwas klettern) betritt, muß er für jede Bewegung **einen zusätzlichen Bewegungspunkt** ausgeben.
Zusätzlich gilt er als in erhöhter Position, dies wirkt sich auf die Sichtlinie und auf Nahkampfmodifikationen aus.

Beispiel: Wenn ein Mensch Größe 2 hat und auf einen Tisch (Höhe 1) klettert, wird er so behandelt als hätte er Größe 3.

Unpassierbares Terrain oder Hindernisse

Kein Charakter darf Elemente mit einer Höhe passieren, die gleich oder größer als seine eigene Größe ist, es sei denn, er kann durch sie hindurchklettern oder sie umgehen



Taeral 1 hat eine Bewegung von 6 Punkten. Er kann weder den Schrank a überquen, da er gleich groß ist wie er (Größe 2), noch die unpassierbare Säule (Größe 4) b

Er kann sich auf folgende Weise bewegen:

1) ein Feld diagonal nach rechts unten und dann 2 Bewegungspunkte ausgeben um durch das Feld mit seinem Verbündeten 2 zu gehen, sich zu drehen um den Schrein c zu umgehen.

2) Er kann sich auch neben den Schrein stellen und 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben um auf den Schrein (Höhe 1) zu klettern, dann kann er seinen letzten Bewegungspunkt ausgeben um vom Schrein herunter zu springen.

3) Er kann an der Wand entlang gehen, bis er das gleiche Feld erreicht wie unter Punkt 1.

vertikale Leitern

Ein Charakter kann eine Leiter hinauf- oder hinunterklettern, als würde er eine normale Bewegung machen (Laufen ist nicht möglich), aber die gesamte Länge der Leiter gilt als schwieriges Terrain, wenn er nicht beide Hände frei hat.

Tiefe Gewässer

Es gibt Gebiete, wo das Wasser so tief ist, dass der Charakter schwimmen muß und es nicht als schwieriges Terrain gilt.

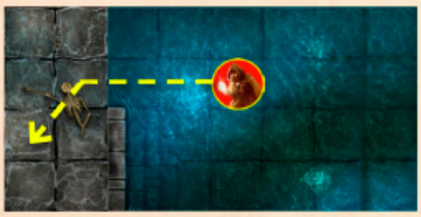
Im tiefen Wasser können nur benachbarte Charaktere kämpfen (nur Nahkampf) und nur mit Dolchen oder natürlichen Waffen (Krallen, Zähne, Hörner, Tentakel).
Alle Nicht-Wasserlebewesen erhalten -1 auf ihre Kampffähigkeit ("combat skill").
Zauber wirken und Zauber unterbrechen ist nicht möglich.

Besondere Bewegungen

Wenn ein Charakter vorwärts schwimmen möchte, kann er die Anzahl an Feldern vorrücken, die seiner **Beweglichkeit ("Agility")** entspricht. Er erhält -1 auf Beweglichkeit, wenn er einen Schild oder schwere Rüstung trägt (-2 wenn er beides trägt) zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren. Wenn seine Beweglichkeit am Ende seiner Aktivierung negativ ist, erleidet er 3 Schadenswürfel gegen seine natürliche Rüstung.

Wenn er schwimmen will, muß er **zu Beginn seiner Aktivierung 2D6 würfeln.** Mit einer **Doppel 1** bemerkt der Charakter, dass etwas seinen Fuß unter Wasser berührt hat und er kann sich **nicht mehr bewegen.**

Wenn ein schwimmender Charakter ein Ufer erreicht, kann er seine Bewegung mit den noch übrigen Bewegungspunkten ("Agility") fortsetzen.



Borgron hat eine Beweglichkeit ("Aility") von 4 Punkten, somit kann er 4 Felder weit schwimmen. Zu Beginn seiner Aktivierung würfelt er 2D6 und hat keine Doppel 1 gewürfelt, somit kann er zu schwimmen beginnen. Er schwimmt 2 Felder dann erreicht er das Ufer. Die verbliebenen 2 Bewegungsunkte kann er verwenden um sich am Ufer fortzubewegen.

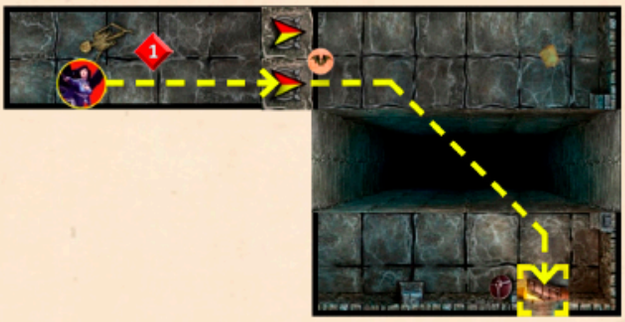
Fliegen

Einige Helden und Kreaturen haben die Fähigkeit "Fliegen".
Während ein Charakter fliegt, legt er diesen Marker neben sich.

Fliegen **gilt als Bewegung**, auch wenn der Charakter auf dem selben Feld bleibt. Ein fliegender Charakter **ignoriert feindliche Nahkampfbereiche, schwieriges Gelände, unpassierbare Hindernisse** und kann sich normalerweise durch Felder hindurch bewegen (aber nicht darauf stehen bleiben) die von anderen Charakteren besetzt sind. Auf die gleiche Weise können sich nicht fliegende Charaktere durch Felder bewegen, die von fliegenden Charakteren besetzt sind.

In Korridoren kann sich ein fliegender Charakter **nur die Hälfte der üblichen Felder bewegen.**
Alle Beweglichkeitstests für springen oder klettern gelten automatisch als bestanden.

Springen oder Klettern



In diesem Bild gibt es 2 Abschnitte (einen Raum und einen Korridor), die mit einem schwarzen Rand eingerahmt sind. Nariant, ein himmlisches Wesen, hat die Fähigkeit Fliegen. Mit dieser Fähigkeit kann er zu Beginn seiner Aktivierung angeben, ob er fliegen oder landen will.
Da er sich in einem Korridor befindet, bewegt (geht) er sich lieber auf dem Boden weiter. Er hat 5 Bewegungspunkte ("Movement"), also rückt er zum Erkundungspfeil vor und beendet seine Aktivierung. Nach dem der neue Abschnitt aufgebaut wurde, erklärt er, dass er fliegen möchte und fliegt über das Hindernis (welches er ignorieren kann) bis zur Türe.

Bewegung von großen und riesigen Kreaturen

Wenn sich eine große oder riesige Kreatur bewegt, wird eines der 4 Felder, auf der seine Base steht, ausgewählt, und die Kreatur wird dann wie eine normal große Kreatur bewegt. Die Bewegung muß allerdings so beendet werden, dass die komplette Base (4 Felder) auf dem Untergrund stehen kann (nicht auf Hindernissen oder anderen Charakteren).

Viel größere Kreaturen (Größenunterschied von mindestens 2 in Höhe oder Größe) ignorieren den Nahkampfbereich ihrer Gegner. Sie können sich auch durch besetzte Felder (wenn der Größenunterschied mindestens 2 ist) hindurch bewegen. Sie müssen ihre Bewegung aber trotzdem auf einem freien Feld beenden.

Für eine große Kreatur sind Räume die nur 1 Feld groß (breit) sind schwieriges Terrain. Riesige Kreaturen können Räume die nur 1 Feld groß (breit) sind nicht betreten (gilt auch für Türen).

Der Troll 1 ist groß und kann sich zwischen seinem Verbündetem (Skelett) und dem Tisch durch bewegen und seine Bewegung auf den vier Feldern mit gelber Schattierung beenden.

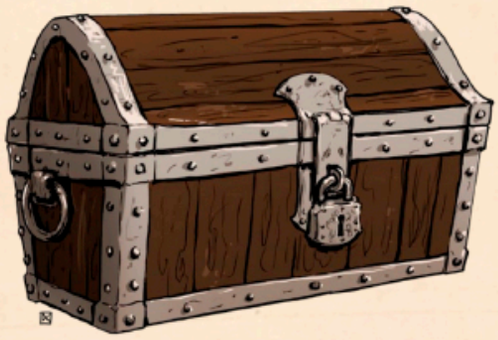
In der nächsten Runde kann er den Korridor, der nur 1 Feld breit ist, betreten. Das ist für den Troll schwieriges Terrain.

Der Drache 2 ist riesig und kann sich über den Elf Taeral (seinen Feind) hinweg bewegen und seine Bewegung auf den 4 leeren Feldern beenden. Aber er kann nicht durch die Türe oder den Korridor gehen, da beide nur 1 Feld breit sind.

Bewegung mit 5x2,5 cm großer Base

Obwohl DUN keine Bases dieser Größe enthält, können solche Kreaturen trotzdem gespielt werden.
Sie belegen 2 Felder auf dem Spielbrett. Das ist bei bestimmten Reittieren, Zentauren usw. der Fall. Diese Charaktere werden auf die übliche Weise bewegt, also so, als ob sie nur ein Feld einnehmen würden. Ihre Bewegung müssen sie jedoch immer auf 2 freien Feldern beenden. Sie dürfen auch nicht diagonal stehen.

Der Zentaure 1 bewegt sich 3 Felder zwischen seinem Verbündeten und dem Tisch hindurch und geht dann nach rechts zur Türe. Er kann, wie auf den gelb schattierten Feldern platziert werden. In seinem nächsten Zug beschließt er, seine 7 Bewegungspunkte zu verwenden und gerade weiter zu gehen.



Aktionen

Dieses Zeichen kennzeichnet Erkungsungsaktionen.

Öffnen von Türen zu unerforschten Gebieten

In der Regel sind alle Türen (und ähnliche Zugangselemente) eines Szenarios geschlossen.

Türen und offene oder geschlossene Zugänge

Wenn sich ein Charakter neben einer geschlossenen Türe befindet (nicht diagonal), die zuvor während des Spiels noch nicht geöffnet wurde, kann er diese Türe öffnen.

Sobald die Türe geöffnet ist, wird der Türmarker umgedreht um dies anzuzeigen. Dann baut der Dark Player den Raum dahinter auf. Wenn es Feinde gibt, wird vor dem Kampf der Initiativwurf ausgeführt (siehe Seite 28).
Eine Türe, die bereits während des Spiels geöffnet und später wieder geschlossen wurde, kann ebenfalls wieder geöffnet werden. Dies gilt dann allerdings als Schnellaktion (siehe unten).

Hinweis: Dieser Token zeigt auf der Vorder- und Rückseite den geöffneten Zugang. Er sollte als normaler geschlossener Zugang verwendet werden.

Öffnen von verschlossenen Türen

Wenn Helden eine verschlossene Türe finden (angegeben durch eine Karte oder bestimmte Regel in einer Quest), können sie versuchen, sie **heimlich zu öffnen**.
Allerdings hat die **Heldengruppe nur einen Versuch**.
Um eine verschlossene Türe zu öffnen, muß der Held daneben stehen (auch diagonal) und einen **Geschicklichkeitstest ("Dexterity")** bestehen.
Wenn der Test bestanden wurde, wird die Türe geöffnet und es geht weiter wie bei einer Türe zu einem unerforschten Bereich.

Öffnen von Truhen

Alle Schatztruhen gelten als verschlossen. Um sie zu öffnen, muß der Held neben der Schatztruhe stehen und einen Geschlicklichkeitstest ("Dexteritiy") bestehen. Wenn der Test erfolgreich war, wird die Truhe geöffnet und eine Karte aus dem Schatzdeck ("Treasure Deck") gezogen. Gefundene Gegenstände und Münzen können unter den Spielern verteilt werden.

Türen und Truhen aufbrechen

Diese Aktion kann ausgeführt werden, wenn die Charaktere eine verschlossene Türe entdeckt haben und sie nicht heimlich öffnen können (oder wollen). In diesem Fall können sie versuchen, sie aufzubrechen. Der Charakter muß neben der Türe stehen (auch diagonal) und einen Schadenswurf gegen die Türe (siehe Seite 39) wie bei einem Nahkampfangriff würfeln (keine kritischen Treffer).
Eine gewöhnliche Türe hat Rüstung 5 und Vitalität 5 (verstärkte Türen haben Rüstung 6 und Vitalität 6).
Sind Feinde auf der anderen Seite der Türe erhalten sie einen Bonus von +1 auf ihren Initiativwurf (siehe Seite 28) für jede Runde die die Helden benötigen um die Türe aufzubrechen.

Eine Truhe kann auf die gleiche Weise wie eine normale Türe (Rüstung 5 und Vitalität 5) aufgebrochen werden, wenn Helden es nicht schaffen sie normal zu öffnen. Truhen aufbrechen bringt keine Boni für Feinde.
Nachdem die Truhe offen ist (alle Vitalitätspunkte verloren hat), wird eine Schatzkarte gezogen.

Fernkampfwaffen können nicht zum Aufbrechen von Türen oder Truhen verwendet werden. Waffen mit der Regel "Detonation" (siehe seite 49) sind die einzige Ausnahme.

Shara geht neben die Türe. Sie hat ein Stärke Attribut von 4 und ihr Breitschwert fügt 1 Schadenswürfel hinzu. Sie würfelt daher mit 5 Würfeln gegen die Rüstung der Türe (ebenfalls 5 Punkte). Für jedes Ergebnis gleich oder größer 5 fügt sie der Türe 1 Schaden zu, dies verringert die Vitalität der Türe.
Sie hat folgende Ergebnisse: 1, 3, 4, 5, 5 und verursacht somit 2 Schaden. In ihrem nächsten Zug würfelt sie erneut und hat folgende Ergebnisse: 2, 4, 5, 6, 6. Sie verursacht somit 3 Schaden. Die Vitalität der Türe ist daher auf 0 und somit ist die Türe aufgebrochen (der Türtoken wird umgedreht). Wenn sich in dem neuen Abschnitt, hinter der Türe, Feinde befinden erhalten sie +2 auf ihren Initiativwurf, da Shara 2 Runden zum aufbrechen der Türe gebraucht hat.

Laufen

Ein Charakter kann sich entscheiden zu laufen, um eine weitere Strecke zurückzulegen. Der Spieler muß angeben, dass er laufen wird, bevor er seinen Zuge beginnt. Er **würfelt 2D6** und darf das erwürfelte **Ergebnis zu seinen Bewegungspunkten addieren** und so viele Felder vorrücken. Allerdings **nie mehr als das doppelte seiner Bewegungspunkte**. Der Charakter kann also maximal das doppelte seiner Bewegunspunkte vorrücken.
Bei einem Ergebnis von **Doppel 1** ist der Charakter gestolpert und darf **nur die Hälfte seiner Bewegungspunkte** vorrücken.

Wenn der Charakter während seines Zuges in dem er läuft, einen **Wahrnehmungstest ("Perception Test")** machen muß, hat er einen **Modifikator von** -2. Z.B. beim Aufspüren von Fallen oder einem Initiativwurf gegen neue Feinde, die in einem unerforschten Gebiet aufgetaucht sind.

Große Sprünge

Um eine Grube oder Falle zu umgehen (oder in eine untere Etage zu gelangen), kann ein Charakter einen großen Sprung ausführen. Dazu ist ein **Beweglichkeitstest und ein freies Feld** auf dem der Charakter seinen Sprung beendet kann notwendig.

Der Charakter kann seine Bewegung unterbrechen um so einen Sprung zu machen und nach dem Sprung die Bewegung wieder fortsetzen. Die **gesamte Entfernung (Bewegung und Sprung)** die zurückgelegt wird, darf allerdings nie größer sein, als die zur Verfügung stehenden **Bewegungspunkte**.

Beim Springen über **Hindernisse, die größer (breiter) als 1 Feld** sind, bekommt der Charakter einen **Modifikator von -1 auf den Beweglichkeitstest**.

Wenn ein Sprung **innerhalb des Nahkampfbereiches eines Feindes** durchgeführt wird, bekommt der Charakter ebenfalls einen **Modifikator von -1 auf den Beweglichkeitstest**.

Wenn ein **großer Sprung mißlingt**, wird der Abschnitt über **Stürze auf Seite 25** angewendet.

Taeral hat 6 Bewegungspunkte und eine Beweglichkeit ("Agility") von 4.
Er rückt ein Feld vor und springt zu einem freien Feld auf der anderen Seite der Grube. Er besteht den Beweglichkeitstest, weil er mit 2D6 einen Wert von 7 erhält, dazu wird die Beweglichkeit von 4 addiert und der Modifikator -1 (Hindernis breiter als 1 Feld) abgezogen. Dann setzt er seine Bewegung fort und kann insgesamt 6 Felder vorrücken.

Aus Gruben klettern

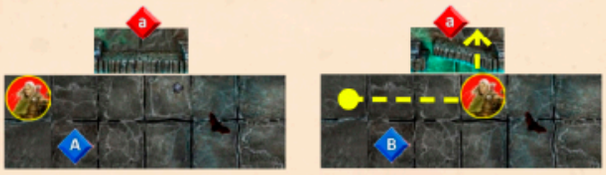
Befindet sich ein Charakter nach einem nicht bestandenen Test in einer Grube, kann er aus dieser herausklettern.
In diesem Fall muß er einen Beweglichkeitstest bestehen (ob er die obere Kante der Grube erreicht) und seine Bewegung auf einem freien Feld neben der Grube beenden.
Charaktere die aus einer Grube klettern während sie im Nahkampfbereich eines Feindes sind, erhalten einen Modifikator von -1 auf den Beweglichkeitstest.

Shara ist in die Grube gefallen und versucht wieder heraus zu klettern. Sie erhält ein Ergebnis von 8 bei ihrem Beweglichkeitstest. Da sie eine Beweglichkeit von 3 hat, ist der Test erfolgreich und sie wird auf ein freies Feld neben der Grube platziert.

Suche nach geheimen Türen

Ein Charakter kann erklären, dass er in dem Bereich in dem er sich gerade befindet, nach geheimen Türen suchen will. Er muß dazu nicht neben einer Wand oder einem anderen Element stehen.
Diese Suche kann **nicht mit einer Bewegung kombiniert** werden.

Der Charakter muß einen **Wahrnehmungstest ("Perseption Test") bestehen.**
Wenn er den Test besteht und in diesem Abschnitt eine versteckte Türe ist, muß der Dark Player sie an der richtigen Stelle (laut Questbeschreibung) aufbauen.
Für diese versteckte Türe gelten die gleichen Regeln wie für normale Türen. Sie können auf die übliche Weise geöffnet werden, es sei denn der Dark Player aktiviert Hinderniskarten wie "Locked Door" oder "Riddle".
Um geheime Türen zu finden können im **selben Abschnitt mehrere Wahrnehmungstests** ("Perception Test") durchgeführt werden.



Taeral (A) erklärt, dass er in seinem Zug nach Geheimtüren suche möchte. Er macht einen Wahrnehmungstest ("Perception Test") und erhält ein Ergebnis von 9, dazu wird sein Bonus von +2 addiert, somit ist der Test erfolgreich. Der Dark Player legt einen Token für eine geschlossene Geheimtüre (a) auf das Board. In seinem nächsten Zug (B) rückt Taeral 3 Felder vor und beschließt die Geheimtür zu öffnen und somit den neuen Abschnitt frei zu spielen.

Räume durchsuchen

Befindet sich ein Charakter in einem Raum **(kein Korridor)** der zuvor noch nicht nach Schätzen durchsucht wurde, kann der Charakter erklären, dass er den Raum nach Schätzen durchsuchen möchte. Der Charakter muß nicht neben einer Wand oder einem anderen Element stehen.
Diese Aktion kann nicht mit einer Bewegung kombiniert werden.
Um den Raum zu durchsuchen muß der Charakter einen **Wahrnehmungstest ("Perception Test")** bestehen. Wenn er den Test besteht, findet er **Münzen im Wert von 1D3**.

Wenn er bei dem Test eine **Doppel 6** würfelt (solange seine Wahrnehmungswert nicht negativ ist), erhält er statt der Münzen eine **Schatzkarte vom "Treasure Deck"**.

Interaktion oder durchsuchen von Gegenständen

Ein Charakter kann ein Möbelstück durchsuchen oder mit einem speziellen Element interagieren (z.B. einen Schrank durchsuchen, aus einem Brunnen trinken oder vor einem Altar beten).
Dazu muß er während seiner Aktivierung neben diesem Gegenstand stehen.

Die Karte des entsprechenden Gegenstandes wird aus dem Kartendeck genommen und vorgelesen. Die Effekte des Gegenstandes werden abgehandelt.
Jeder Gegenstand kann während einer Quest nur einmal durchsucht werden.
Die durch die Interaktion verursachten Effekte sind, sofern nicht anders angegeben, für den Rest der Heldengruppe und auch bei späteren Besuchen in diesem Szenario gleich.

Beispiel: Wenn ein Charakter einen Schrank durchsucht und nichts findet, kann kein anderer Charakter diesen Schrank während dieser Quest erneut durchsuchen.
Später trinkt ein Charakter aus einem Brunnen, die Auswirkungen des Brunnens sind für ihn und alle anderen Helden, die daraus trinken, gleich. Es können alle Helden aus diesem Brunnen trinken und erhalten die selbe Auswirkung.

Rüsung an- und ablegen

Ein Charakter kann seine Rüstung an- und ablegen. Diese Aktion kann nicht mit einer Bewegung kombiniert werden.
Das gilt nur für Rüstungen, die am Körper getragen werden, nicht für Gegenstände wie Helme oder Schilde. Diese werden wie andere Gegenstände behandelt (siehe Schnellaktionen auf Seite 25).

Fallen erkennen und deaktivieren

Ein Held kann versuchen, eine Falle zu entdecken, die der Dark Player gegen ihn aktivieren möchte (siehe Seite 45). Dieses "Entdecken" erfolgt daher als Reaktion auf das Auftreten eines solchen Hindernisses.

Sofern auf der Hinderniskarte ("Obstacle Card") nichts anderes angegeben ist, betrifft eine **Falle nur ein Feld.** Daher gibt es Fallen, die umgangen werden können, nachdem sie entdeckt wurden (d.h. sie müssen nicht unbedingt deaktiviert werden).

Wenn der Dark Player beschließt, für die Aktivierung einer Fallenkarte ("Trap Card") zu bezahlten (oder die Falle ist in der Questbeschreibung enthalten), muß der Held seine Bewegung stoppen, bevor er das Feld it der Falle betritt oder die Truhe oder Türe mit der Falle öffnet. Dann muß er einen **Wahrnehmungstest ("Perception Test")** durchführen. Wenn er den Test besteht, tritt der Held nicht auf die Falle oder öffnet die Truhe oder Türe mit der Falle. Der Charakter hat in der nächsten Runde die Möglichkeit, die Falle zu entschärfen oder einem anderen Charakter Platz zu machen, der dann die Falle entschärfen kann. In diesem Fall wird ein Token platziert, um die Position der Falle anzuzeigen.
Wenn ein Charakter auf das Feld mit der Falle, die bereits entdeckt wurde, tritt, wird sie automatisch ausgelöst.

Wenn die **Falle nicht entdeckt wird, wird sie aktiviert** und hat die auf der Fallenkarte beschriebenen **Auswirkungen** (Wenn ein Feld betreten werden soll, wird der Charakter darauf gestellt). Die Auswirkungen der Falle betreffen den Charakter und vielleicht auch die neben ihm stehenden Charaktere.

Der Charakter, der den **Wahrnehmungstest ("Perception Test")** durchgeführt hat, muß seine **Bewegung stoppen** und kann sich für den Rest des Zuges nicht mehr weiter bewegen.
Bei einer **Doppel 6 im Wahrnehmungstest** erhält der Charakter und seine Verbündeten einen **Modifiaktor von +1 beim Entschärfen der Falle.**

Deaktivieren von Fallen

Diese Aktion kann ausgeführt werden, wenn einer der Charaktere eine Falle erkannt hat. Es reicht aus, sich neben das Feld zu stellen auf dem die Falle ist. Um sie erfolgreich zu entschärfen, muß ein Geschicklichkeitstest ("Dexterity Test") bestanden werden. Wann der Test als bestanden gilt, hängt von der entsprechenden Fallenkarte ("Trap Card") ab. Wenn der Test fehlschlägt, wird die Falle ausgelöst.

Beispiel: Auf dieser Karte ist das zum Erkennen der Falle erforderliche Ergebnis 7, zum Deaktivieren ist allerdings nur eine 5 erforderlich. Wurde die Falle erfolgreich deaktiviert, bleibt sie für den Rest des Spiels deaktivert.

Wenn die Charaktere kein Risiko eingehen wollen, können die entdeckten Fallen auch ignoriert werden.
Wenn sich die Falle in einer Truhe befindet, kann diese Truhe eben nicht geöffnet werden, ohne die Falle zu aktivieren, es sein denn, die Falle wird vorher entschärft.

Identifiziern von magischen Gegenständen und Tränken

Es gibt bestimmte Fähigkeiten, mit denen Kräfte von magischen Waffen ("Secrets of Magic") oder Tränken ("Alchemist") die während des Abenteuers gefunden wurden, identifiziert werden können
Wenn Helden einen magischen Gegenstand, Relikt oder Trank finden, kennen sie dessen Typologie oder Wirkung im Allgemeinen nicht, es sei denn, einer von ihnen verfügt über die entsprechende Fähigkeit (und besteht einen Intelligenztest), oder sie bezahlen einen Experten in der Stadt für seine Dienste. Solange die Helden die Eigenschaften eines magischen Gegenstandes nicht kennen, kann er so verwendet werden, als wäre er nicht magisch (diese Gegenstände ermöglichen es dem Benutzer jedoch fehlgeschlagene Würfe zu wiederholen, wie dies bei allen magischen Waffen und Rüstungen der Fall ist - siehe Seite 50).
Mit anderen Worten, ein magisches Breitschwert kann als gewöhnliches Breitschwert verwendet werden, aber sein Benutzer kann fehlgeschlagene Bruchwürfe wiederholen.

Wenn ein Held in der Lage ist die **Wirkung eines Trankes** zu identifizieren, muß er für jeden Trank **1D6** würfeln. Dann wird die entsprechende Karte aus dem "Special Objects" Deck gezogen:
1 Gift ("Poison")
2 Geschicklichkeit ("Dexterity")
3 Held ("Heroic")
4 Stärke ("Strength")
5 Mana
6 Heilung ("Healing")

Wenn keine entsprechende Karte mehr im Kartendeck ist, hat der Trank keine Wirkung und wird aus dem Spiel genommen.

Rätsel lösen

Normalerweie wird diese Aktion benötigt, wenn der Dark Player eine Hindernis karte ("Obstacle Card") aktiviert, die die Helden zwingt, ein Rätsel zu lösen, bevor sie eine Truhe oder Türe öffnen.

Rätsel werden gelöst, indem ein **Intelligenztest** erfolgreich absolviert wird. Die Heldengruppe hat nur einen Versuch für diesen Test. Gelingt der Intelligenztest nicht, können die Helden diese Türe oder Truhe in dieser Quest nicht öffnen. Eine Türe können sie jedoch aufbrechen, es gelten die Regeln für eine verstärkte Türe.

Leichen durchsuchen

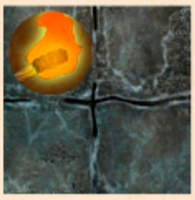
Sobald ein Kampf beendet ist, kann ein Charakter eine Aktion zum Durchsuchen der Leichen von Feinden oder Verbündetet durchführen, um sich deren Hab und Gut zu holen.
Es ist nicht notwendig neben jeder Leiche zu stehen, es reicht, wenn der Charakter am Kampf teilgenommen hat und nun erklärt, dass er die **Aktion "Leichen durchsuchen"** ausführen will.
Für jeden eliminierten **Feind wird 1D6, für jeden Elite Level Feind 2D6 und für jeden Champion Level Feind 3D6** gewürfelt (nähere Informationen zu Level auf Seite 44).
Mit **jedem Ergebnis von 4+** findet der Charakter **1 Münze**, zusätzlich für 3 6er erhält er einen zufälligen normalen Gegenstand ("Common Object")- Wenn er 4 6er gewürfelt hat findet er zusätzlich einen speziellen Gegenstand ("Special Object"). Wenn er 5 6er gewürfelt hat, findet er zusätzlich zu allen oben genannten Sachen einen zufälligen magischen Gegenstand ("Magic Object") - aber kein Relikt.

Wenn ein Held, nach dem er den **Quest Anführer besiegt** hat, Leichen durchsucht, findet er immer die **magischen Gegenstände**, die der Quest Anführer getragen hat (wenn er welche getragen hat).

Wenn ein **Held unbewaffnet** ist und keine Chance hat eine Waffe von einem Verbündeten zu bekommen (weil diese selber nur eine Waffe haben), darf er auch die **nicht magische Waffe des letzten von ihm getöteten Feind** nehmen. Obwohl er dadurch einen Modifikator von -1 auf seine Kampf-/Schießfertigkeit bekommt. Dieser Feind muß gleich groß wie der Charakter sein, der seine Ausrüstung benutzen will. Diese Waffen haben allerdings keinen Verkaufswert und können daher nicht verkauft werden.

Aktivieren einer Lichtquelle

Ein Charakter kann eine Lichtquelle (entweder eine Laterne oder eine Fackel) aktivieren, um einen Bereicht zu beleuchten. Charaktere, die sich in einem beleuchteten Bereich befinden (oder im Freien 6 oder weniger Felder von der Lichtquelle entfernt), sind von Modifikatoren für Dunkelheit nicht betroffen.
In der Regel sind die Abschnitte ausreichend beleuchtet, um sich darin normal zu bewegen. Aber manchmal liegen komplette Szenarien oder einige Abschnitte davon, in Dunkelheit oder kompletter Dunkelheit (wenn dies die Questbeschreibung vorgibt oder der Dark Player eine entsprechende Karte spielt).
Dunkelheit betrifft nur Charaktere, die die negative Eigenschaft "Lost in the Dark" haben.
Totale Dunkelheit betrifft fast alle Charaktere und Kreaturen.
Wer eine Fackel oder Laterne trägt, muß darauf hinweisen, dass er sie benutzt und die entsprechende Karte ausrüsten (dem Charakter in die Hand geben).
Solange der Charakter die Fackel oder Laterne in der Hand hält, wird angenommen, dass sie leuchtet.Wenn er die Fackel oder Laterne auf einem Feld zurücklässt, legt er den entsprechenden Token dort ab.



Möbel bewegen

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um ein Möbelstück auf ein benachbartes Feld zu verschieben - wenn es verschoben werden kann und der Charakter daneben steht.
Wenn der Charakter gleich groß wie das Möbelstück ist, muß er einen Stärketest ("Strength Test") bestehen um das Möbelstück zu verschieben.
Charaktere können keine Möbelstücke verschieben die höher sind als sie selbst.

Nahkampf

Ein Charakter kann einen Feind im Nahkampf angreifen um mit ihm zu kämpfen und ihm Schaden zuzufügen. Siehe Kapitel "Nahkampf" auf Seite 31.

Fernkampf

Ein Charakter kann sich entscheiden, aus der Ferne mit einer Wurf- oder Schußwaffe anzugreifen. Siehe Kapitel "Fernkampf" auf Seite 31.

Zaubersprüche

Ein Charakter kann Zauber wirken, dessen Wirkung entweder ihn selbst, seine Verbündeten oder seine Feinde betrifft. Siehe Kapitel "Magie" auf Seite 36.

Andere Attribut Tests

Ein Charakter kann eine Aktion durchführen um einen Attribut Test zu machen, um ein Hindernis zu überwinden oder einem Verbündeten zu helfen.
Z.B. ein Krafttest um einem Verbündeten mit einem Seil zu helfen oder einen Zaun halten, damit ein Verbündeter durchkriechen kann.

Schnellaktionen

Charaktere können jederzeit eine Schnellaktion ausführen. **Auch während der Bewegung** und sich dann weiter bewegen, aber **nicht während sie laufen**.

Folgende Schnellaktionen kommen am häufigsten vor:

Einen Gegenstand einem benachbarten Verbündeten geben (derselbe Gegenstand kann aber nicht von zwei Helden während derselben Spielrunde verwendet werden).

Gegenstände ablegen oder aufheben (auf einem Feld über das sich die Helden bewegt haben oder auf einem benachbarten Feld).

Hebel betätigen

Türe öffnen oder schließen, die zu einem bereits erkundeten Bereich führt.

Gegenstände ausrüsten: Wenn der Spieler neue Gegenstände ausrüsten möchte, die er in seinem Rucksack trägt (z.B. eine Waffe ziehen)

Einen Trank trinken

Eine Schnellaktion kann **nicht durchgeführt werden**, wenn sich einer der beteiligten Charaktere im **Nahkampfbereich** eines Feindes befindet (außer eine Waffe ziehen). Siehe Seite 30 Nahkampfreichweite

Kritische Fehler während einer Entdeckung

Wenn ein Charakter eine Doppel 1 während einer Entdeckungsaktion würfelt, kann der Dark Player seine Reservepunkte ("Reserve Point") um 1 Punkt erhöhen.

Entdeckung während eines Kampfes

Erkundungsaktionen dürfen während einer Kampfphase nicht gemacht werden (siehe Kapitel "Kampf" auf Seite 28). Das Öffnen von unerforschten Türen ist die einzige Ausnahme (das gilt nicht für verschlossene Türen).

Aktionen innerhalb der Nahkampfreichweite eines Feindes

In der Regel ist es nicht möglich, eine Aktion innerhalb oder benachbart zur Nahkampfreichweite eines Feindes durchzuführen, außer es ist so in der Aktion selbst angegeben (Nahkampfangriffe sind ausgeschlossen).

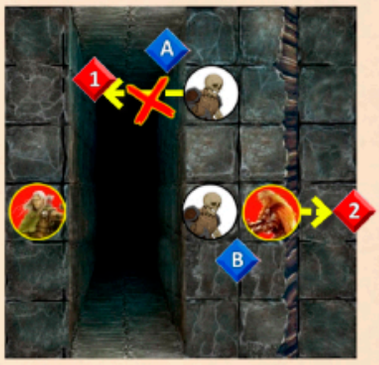
Söldner und Tiere

Söldner und Tiere, die die Helden begleiten, können keine Entdeckungsaktionen ausführen, oder unerforschte Gebiete aufdecken, auch nicht, wenn ihre Bewegung dort endet.
Kein vom Dark Player kontrollierter Charakter oder Kreatur kann eine Entdeckungsaktion ausführen, es sei denn die Questbeschreibung oder eine spezielle Fähigkeit sieht dies vor.

Stürze

Im Falle eines Sturzes aufgrund eines fehlgeschlagenen Tests während eines großen Sprunges oder eines anderen Ereignisses (in eine Grube gestossen werden) fällt der Charakter auf das Feld in der entsprechenden Grube, oder auf das Feld, das seinem Ziel am nächsten ist, außerdem erhält er den Zustand "niedergeschlagen" ("Knocked Down") und 1 Schadenswurf gegen seine natürliche Rüstung für jeden gefallenen Höhenpunkt (z.B. Gruben verursachen 4 Schadenswürfe, da angenommen wird, dass sie eine Höhe von 4 haben).
Der Charakter kann bis zu seinem nächsten Zug nichts mehr unternehmen.
Fällt der Charakter nur 2 Höhenpunkte oder weniger, erleidet er keinen Schadenswurf, allerdings ist er betäubt ("stunned") bis er einen Beweglichkeitstest ("Agility Test") besteht.

Ereignisse, die einen Charakter in einen Abrund stürzen, sind für den Charakter fatal und führen dazu, dass er automatisch ausgeschaltet ("knocked out") ist, es müssen keine Schadenswürfel geworfen werden.



In diesem Beispiel, will der Skelettkrieger A über den Abgrund springen um Taeral anzugreifen. Da der Beweglichkeitstest der Kreatur scheitert, fällt der Skelettkrieger in den Abgrund und ist ausgeschaltet. Wenn es statt des Abgrundes eine Grube wäre und das Skelett den Sturz überlebt hätte, würde es auf das Feld gestellt werden auf das es gefallen ist.

In diesem anderen Beispiel 1 gewinnt das Skelett den Trefferwurf gegen Shara, und schafft es, sie zu treffen. Er fügt ihr nicht viel B Schaden zu, aber sie wird nach hinten gestossen und fällt eine Stufe hinunter 2 Dies ist ein Sturz über 2 Höhenpunkte.

Shara erleidet keinen zusätzlichen Schaden durch den Sturz. Sie ist jedoch betäubt bis sie einen Beweglichkeitstest ("Agility Test") besteht.

Hilfe bei einem Hindernis

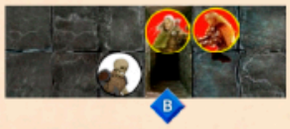
Ein **Charakter (kein Tier) der neben einer Grube oder Klippe** steht und mit einem **Seil ausgerüstet** ist, kann während seiner Aktivierung **eine Aktion** verwenden um einem **Verbündeten zu helfen,** dieses Hindernis zu überqueren. Wenn der Verbündete den Beweglichkeitstest ("Agility Test") für einen großen Sprung oder das Klettern nicht besteht, kann der Charkter mit dem Seil einen Stärketest ("Strength Test") absolvieren. Wenn er den Stärketest besteht, hat er dem Verbündeten mit dem Seil geholfen, das Hindernis zu überqueren. Ein Charakter in Nahkampfreichweite eines Feindes kann einem Verbündeten nicht helfen.

Wer mit Hilfe eines Verbündeten ein Hindernis überquert, kann dies nur in Richtung zu dem Charakter mit dem Seil tun.

Große Charaktere, die über eine Grube springen oder über eine Klippe klettern verursachen einen Modifikator von -1 auf den Stärketest des Verbündeten der ihnen helfen will.

Charaktere mit einem Seil, die Verbündeten helfen, erhalten pro Verbündeten (einschließlich Söldner und Tiere) die neben ihnen stehen einen Modifikator von +1 auf ihren Stärketest.

Ein Charakter darf nicht aus einer Grube klettern, wenn sich auf der anderen Seite kein leeres Feld ist (wenn ein Verbündeter auf dem Feld steht gilt es als leer, da der Verbündete Platz macht und sich zu einem benachbarten Feld bewegt). Wenn es ein leeres Feld neben der Grube gibt, aber ein Feind neben der Grube steht, erhalten alle beteiligten Charaktere einen Modifikator von -1 auf ihre Beweglichkeit und Stärke (Die Feinde werden versuchen, die Helden am überqueren des Hindernisses zu hinern)..



A Taeral ist in die Grube gefallen und will hochklettern. In der nächsten Runde bewegt sich Shara neben die Grube und erklärt, dass sie ihre Aktion daurauf verwendet, Taeral mit dem Seil zu helfen. Taeral besteht seinen Beweglichkeitstest nicht, somit beendet er seinen Zug in der Grube. Shara aber besteht ihren Krafttest und schafft es somit Taeral nach oben zu ziehen. Taeral wird auf das leere Feld neben Shara gestellt.

B Beide Helden können dieselbe Aktion ausführen um Taeral aus der Grube zu holen. Da sich jedoch ein Feind neben ihnen befindet, erhalten beide einen Modifikator von -1 auf ihren Stärke- und Beweglichkeitstest.
Wenn der Feind neben Shara stehen würde, könnte sie die Taeral nicht helfen.

Aktion Steg bauen

Charaktere können einen Steg über eine Grube bauen. Zwei Charaktere können erklären, dass sie einen Steg bauen. Sie müssen sich an den gegenüberliegenden Seiten der Grube befinden. Einer von ihnen muß sofort eine Spitzhacke ("pickaxe") und ein Seil abgeben (die Karten werden abgelegt und dürfen nicht mehr verwendet werden). Sie müssen so viele Runden (ohne sich zu bewegen) für den Bau des Stegs aufwenden, die der Anzahl der Breite der Grube entspricht. Nach diesen Runden ist der Steg fertig und kann überquert werden.

Taeral und Bogron wollen einen Steg über die Grube bauen. Der Zwerg wirft 1 Spitzhacke und 1 Seil ab (die Ausrüstungskarten werden abgelegt und dürfen nicht mehr verwendet werden). Wenn beide Charaktere 2 (die Grube ist 2 Felder breit) volle Runden an den gegenüberliegenden Seiten der Grube bleiben, wird der Steg zu Beginn der dritten Runde platziert und die Charaktere können ihn überqueren.

Charaktere können einen Steg auch wieder zerstören, indem sie sich auf ein benachbartes Feld stellen und eine Aktion dafür ausgeben.

A Der Ork bewegt sich direkt vor den Steg (auf das benachbarte Feld zum Steg) und kann den Steg in seiner Aktion zerstören.

B Der Ork steht diagonal zum Steg und kann ihn somit nicht zerstören.

Stege gelten als schwieriges Gelände.

Jedes Mal wenn eine große Kreatur einen Steg überquert, muß sie 1D6 würfeln. Bei einem Ergebnis von 1 stürzt der Steg ein und wird somit unbrauchbar. Die Kreatur fällt in die Tiefe.

Riesige Kreaturen können einen Steg nicht benutzen. Versuchen sie es trotzdem, zerstören sie den Steg sofort und fallen mit ihm in die Tiefe.

Kampf

Kampfrunde

Wenn ein Charakter einen Feind, sichtbar oder nicht, in einem erkundeten Bereich innerhalb von 12 Feldern hat, wird davon ausgegangen, dass er kurz vor einem Kampf steht (wir können es als "Kampfrunde" bezeichnen, alles andere als "Erkundungsphase").

Begegnungen und Initiativen

Sobald ein Charakter einen unerforschten Abschnitt betritt und darin Feinde sind, muß er sofort einen **Initiativwurf gegen den nächsten Feind in diesem Abschnitt** machen. Dieser Initiativwurf wird mit dem **Wahrnehmungswert ("Perception") des Charakters gemacht, der einem der Feinde am nähesten ist**.

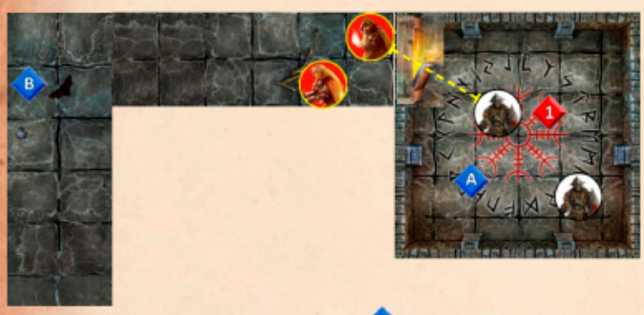
Wenn die **Helden den Initiativwurf gewinnen,** beginnt sofort eine **neuer Zug für sie,** ohne dass der Dark Player Karten ziehen oder Erfolge hinzufügen kann.

Wenn die **Helden den Initiativwurf verlieren,** endet die Runde für sie und der **Zug des Dark Players beginnt**.

Initiativwürfe können auch gemacht werden, wenn sich die **Helden bereits im Kampf** befinden, **wenn neue Feinde platziert werden**. In diesem Fall muß der Feind der am nächsten zu den Helden, Begleitern oder Tieren platziert wird, gegen diesen den Initiativwurf machen. Wenn die Helden den Initiativwurf gewinnen, werden die Feinde in dieser Runde nicht aktiviert - sie müssen auf die nächste Runde warten.
Wenn die Feinde den Initiativwurf gewinnen, werden sie sobald sie platziert sind aktiviert.

Bei einem **Unentschieden gewinnt der Charakter mit der höchsten Intelligenz**. Gibt es auch hier einen Gleichstand muß der Initiativwurf wiederholt werden.

Wenn sich zwei Charaktere in gleicher Entfernung zu einem Feind befinden, würfelt der Charakter mit dem höchsten Wahrnehmungswert ("Perception") den Initiativwurf (bei gleichen Wahrnehmungswert wird ein Charakter zufällig ausgewählt).



Bogron öffnet die Türe und sieht den neuen Abschnitt A in dem der Dark Player 2 Orks aufstellt. Der Zwerg gewinnt den Initiativwurf gegen den am nähesten stehenden Ork, 1 dadurch verliert der Dark Player seinen Zug und darf somit keine Karte von seinen Decks ziehen und auch nicht die Orks aktivieren.
Eine neuer Zug beginnt für die Helden die sich entscheiden, sich nicht zu bewegen.
Bogron schießt mit seiner Armbrust, trifft jedoch nicht und Shara trinkt einen Heldentrank. Sie nutzt ihre Aktion für eine zweite Schnellaktion und gibt Bogron eine Nahkampfwaffe.

Jedes Mal wenn der Dark Player einen neuen Charakter oder Kreatur in einem gerade aufgedeckten Abschnitt platziert, oder wenn eine Karte oder Ereignis gespielt wird, muß der entsprechende Initiativwurf zwischen den beiden feindlichen Charakteren, die einander am nächsten stehen, ausgeführt werden.

Wenn während des Kampfes neue Feinde platziert werden, muß ein neuer Initiativwurf ausgeführt werden. Wenn die Feinde den Initiativwurf gewinnen, werden sie sofort aktiviert. Wenn die Feinde den Initiaivwurf verlieren, werden sie diese Runde nicht mehr aktiviert.

Wenn der Dark Player an der Reihe ist, beschließt er, eine Verstärkungskarte ("Reinforcement card") zu aktivieren und platziert neue Orks 2 im Korrodior, B wie auf der Karte angegeben.

Es muß ein neuer Initiativwurf gemacht werden, diesmal gegen Shara, den Helden der am nächsten zu den neu platzierten Orks steht. Wenn die Orks den Initiativwurf verlieren, werden sie diese Runde nicht aktiviert, sondern erst in der nächsten Runde. Der Dark Player verliert jedoch nicht seinen Zug, er kann die Orks in Raum A normal aktivieren.

Platzierung von Feinden

Wenn die Helden einen Abschnitt mit Feinden aufdecken, entweder weil sie sich an einem vordefinierten Ort befinden (in der Questbeschreibung angegeben), weil sie durch eine Spezialelementkarte ("Special Elemant Card") bestimmt sind oder weil der Dark Player eine der Begegnungskarten ("Encounter Card") von seinem Deck verwendet hat, platziert sie der Dark Player auf Feldern seiner Wahl innerhalb dieses Abschnitts.

Aber er darf keine Kreatur 2 Felder oder näher von dem Charakter, der den Abschnitt aufgedeckt hat, platzieren.

Wenn Feinde in einer anderen Situation durch die Aktvierung von Begegnungskarten ("Encounter cards") platziert werden, dürfen sie nicht 2 Felder oder naäher von jedem Charakter der Heldengruppe platziert werden

Regel: Überrascht!

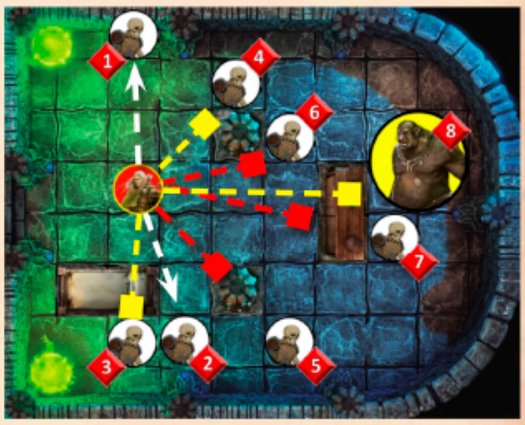
Sobald ein Initiativwurf gemacht wurde (nachdem sich beide Seiten getroffen haben wenn ein neuer Abschnitt aufgedeckt wurde). sind Feinde innerhalb von 6 Feldern von dem Charakter oder der Kreatur die den Initiativwurf gewonnen hat, von "Überrascht" betroffen, wenn mit beiden Würfeln des Gewinners gleiche oder höhere Zahlen als der Intelligenzwert des Verlieres geworfen wurden.

Beispiel: Wenn ein Ork mit Intelligenz 3 den Initiativwurf gegen einen Elfen verliert, der eine 3 und eine 5 gewürfelt hat, wird der Ork "Überrascht", weil beide Würfel des Elfen der Intelligenz des Orks entsprechen bzw. höher sind.

Die **Charaktere die von "Überrascht" betroffen** sind, können von dem Gewinner des Initiativwurfes auf ein **freies** (von Hindernissen ("Obstacles") und Charakteren) **Feld gestellt werden**, der Gewinner darf auch die **Ausrichtung** des Verlieres bestimmen.

Wenn eine **Türe aufgebrochen wurde**, können die Charaktere oder Kreaturen in diesem neu aufgedeckten Raum **nie von "Überrascht"** betroffen sein.

Wenn eine der Gruppen beim **Initiativwurf einen kritischen Fehler (Doppel 1)** würfelt, sind automatisch alle Charaktere dieser Gruppe innerhalb der oben erwähnten 6 Felder von "Überrascht" betroffen. Diese Regel gilt allerdings nicht für Gruppen, die sich bereits im Kampf befinden.



Taeral, ein Elfenbogenschütze der Größe 2 ist von Feinden umgeben, die fast alle gleich groß sind. Wenn er sich z u einem von ihnen umdreht, hat er ungehinderte Sichtlinie zu den Skeletten 1 2

Skelett 3 hat leichte Deckung, weil es neben dem Bett (Größe 1) steht

Skelett 4 hat starke Deckung, weil die Sichtlinie die Ecke des Feldes mit der Säule berührt.

Er kann auch nicht die Feinde 5 6 7 angreifen, weil er keine Sichtlinie zu ihnen

hat, da sie sich hinter Säulen (Größe 4), oder einem Schrank befinden, der dieselbe Höhe hat wie die Skelette (Größe 2).

Er hat eine Sichtlinie zu dem Troll 8 der eine Größe von 3 hat, also größer ist als der Schrank (Größe 2). Aber der Troll hat leichte Deckung durch den Schrank.

ANMERKUNG 1: Durch eine Wand getrennte Felder gelten nicht als benachbart und es gibt keine Sichtlinie zwischen ihnen.

ANMERKUNG 2: Wenn sich ein Charakter am Boden einer Grube befindet, hat er keine Sichtlinie zu den höher stehenden Charakteren.

Zurück zum Beispiel auf der vorherigen Seite:
Wenn Borgron den Initiativwurf gewinnt und die Orks von "Überrascht" betroffen sind, kann der Spieler der Borgron spielt, jeden Ork an ein freies benachbartes Feld bewegen und seine Ausrichtung ändern (es wäre logisch die Orks umzudrehen, d.h. mit dem Rücken zu den Helden, damit die Orks die Sichtlinie verlieren und die Helden den Bonus für einen Angriff von hinten bekommen.

Sichtlinie

Ein Charakter muß in der Lage sein, seinen Feind irgendwann während seiner Aktivierung zu sehen, um ihn anzugreifen.

Um festzustellen, ob ein Charakter eine Sichtlinie ("Line of Sight" LoS) zu einem anderen Charakter hat, zeichnet man eine **imaginäre gerade Linie von der Mitte des Feldes des Charakters bis zur Mitte des Zielfeldes**. Wenn es keine Objekte gibt die diese Linie behindern, gibt es eine eindeutige Sichtlinie ("Line of Sight" LoS).
Der Charakter muß jedoch dem Ziel zugewandt sein, es gibt keine Sichtlinie wenn sich das Ziel in seinem Rücken, also hinter ihm, befindet.

Keine Kreatur kann eine Sichtlinie durch Objekte mit derselben Höhe oder höher als sie selbst ist haben, außer das Ziel ist höher als das dazwischen liegende Objekt.

Wenn innerhalb der Sichtlinie Objekte sind, gilt das Ziel als in Deckung. Diese Deckung wird auch dann berücksichtigt, wenn sie von der gezeichneten Linie nur an einer Ecke des Feldes berührt wird. Und auch wenn es sich nur um Objekte von niedriger Höhe handelt, die die Sichtlinie nicht vollständig blockieren.
Um Deckung zu haben, muß sich das Ziel immer im benachbartem Feld zu dem Hindernis befinden. Je nach Art der Objekte/Hindernisse werden sie als leichte oder starke Deckung angesehen.
Leichte Deckung: Tische, Stühle, Zäune, andere Holzmöbel
Starke Deckung: Wände, Säulen, Statuen ...

Fliegende Charaktere und Sichtlinie

Alle fliegenden Charaktere und Kreaturen gelten als höher als die anderen Charaktere um sie herum. Daher haben alle Charaktere eine Sichtlinie zu einem fliegenden Ziel, es sei denn, die Sichtlinie wird durch ein unpassierbares Hindernis blockiert.

Fast alle Feinde der himmlischen Nariant 1 haben Sichtlinie zu ihr, da sie erklärt hat, dass sie fliegt.
Der einzige der keine Sichtlinie hat, ist der Ork 2 da die Sichtlinie durch den Baum blockiert wird.

Charakter: Vorderseite und Rückseite

Die Vorderseite eines Charakters oder einer Kreatur enthält alle Felder, die er vor sich oder an seinen Seiten hat, wie in der folgenden Abbildung beschrieben.

Die Felder hinter ihm werden als in seinem Rücken liegend betrachtet.

Vorderseite: weiße Schattierung
Rückseite: rote Schattierung

Shara hat eine diagonale Ausrichtung. Die rot schattierten Felder bilden die Rückseite des Charakters.

Nahkampfbereich

Jeder Charakter hat eine Nahkampfreichweite, diese erstreckt sich auf die acht Felder angrenzed an das Feld auf dem er gerade steht.
Ein Charakter der nicht rennt, darf den Nahkampfbereich eines Feindes betreten.

Jeder Charakter, der ein Feld im Nahkampfbereich eines Feindes betritt, muß seine Bewegung sofort auf diesem Feld beenden. Dann gelten beide Charaktere als beschäftigt. Wenn ein Charakter nicht läuft, kann er den Nahkampfbereich eines Feindes ignorieren, wenn sich bereits ein anderer verbündeter Charakter darin befindet (der Feind ist bereits mit dem anderen Verbündeten beschäftigt) und er kann sich druch den Nahkampfbereich frei bewegen.

Im Nahkampfbereich bewegen

Wenn ein Charakter mit einem Gegner beschäftigt ist, kann er sich auf ein benachbartes Feld innerhalb des Nahkampfbereiches des Gegners bewegen ohne sich aus dem Kampf zu lösen, solange der Angriff auf ihn gerichtet ist. Dies gilt als Bewegung.

aus dem Nahkampfbereich lösen

Ein im Nahkampf beschäftigter Charakter kann den Nahkampfbereich des Gegners ignorieren und sich daraus lösen (zurückziehen) und sich während seiner Aktivierung normal bewegen wenn er einen Beweglichkeitstest ("Agility") vor seiner Aktion besteht. Wenn er den Beweglichkeitstest ("Agility") nicht besteht, bleibt er im Kampf verwickelt und seine Aktivierung ist beendet.
Wenn er einen kritischen Fehlwurf hat, wird er automatisch von dem Gegner getroffen, von dem er sich lösen wollte.
Wenn sich ein Charakter von mehreren Gegnern lösen möchte, muß er für jeden einen eigenen Beweglichkeitstest bestehen.

Bogron möchte sich von den beiden Orks lösen. Dies erfordert das Bestehen von zwei Beweglichkeitstests.

Große und riesige Kreaturen

Eine Kreatur kann 2 Feinde anstelle von 1 angreifen, wenn sie größer als die Feinde ist.

Es können 3 Feinde angegriffen werden, wenn alle Feinde viel kleiner (wenn zwischen 2 Charakteren oder Kreaturen ein Unterschied von mindestens 2 Höhen- oder Größenpunkten ist) sind.

Angriffe von hinten

Wenn ein Charakter einen Feind von hinten angreift (Beginn seiner Aktivierung auf einem Feld hinter dem Ziel), erhält er einen Trefferbonus (siehe Modifikatoren in den Kapiteln "Fernkampfangriffe" und "Nahkampf").
Außderdem kann der verteidigende Charakter seinen Schild nicht benutzen.

HINWEIS: Denken Sie daran, dass ein Charakter, der einen Gegner hinter sich angreifen möchte, sich während seine Aktivierung zuerst umdrehen (gildt nicht als Bewegung oder Aktion) muß um eine Sichtlinie zu haben.

A Bogron ist mit dem Ork beschäftigt. Wenn er sich lösen möchte, muß er einen Beweglichkeitstest bestehen. Eine andere Möglichkeit wäre, Shara neben den Ork zu bewegen. Dann könnte sich Bogron frei bewegen, da Shara mit dem Ork beschäftigt sein würde. Der Zwerg könnte sich auch auf ein benachbartes Feld bewegen (in diesem Fall muß kein Beweglichkeitstest gemacht werden), solange er den Nahkampfbereich des Orks nicht verlässt und seine Aktion dazu verwendet, den Ork anzugreifen.

B Wenn der Ork auf eines der Felder neben Shara vorrückt, muß er dort seine Bewegung stoppen, da er den Nahkampfbereich von Shara betreten hat (solange Shara nicht mit einem anderen Feind beschäftigt ist).

C Taeral will den Ork erreichen. 1 Er hat kein Problem damit, da Borgron mit dem Ork 2 beschäftigt ist.
Das heißt, Taeral kann sich durch den Nahkampfbereich von Ork 2 bewegen und so den Nahkampfbereich des Trolls 3 umgehen um sein Ziel zu erreichen.

Shara kann sich nicht vom Troll lösen. Wenn Taeral den Nahkampfbereich der großen Kreatur (Troll) betreten würde, wären beide Helden beschäftigt, da sie kleiner als der Troll sind. Wenn sich der Troll nicht zu Shara dreht, wird angenommen, dass Sjara den Troll von hinten angreift, da ihre Ausgangsposition hinter dem Troll ist.

Mehrere Angriffe

Wenn ein Angreifer mehrere Angriffe ausführen kann, werden diese seperat abgehandelt. Es können maximal 3 Angriffe von einem Charakter ausgeführt werden, ungeachtet der Kombination an Waffen oder Fähigkeiten, die er verwendet. Riesige Kreaturen sind von diese Regel ausgeschlossen.

Fernkampfangriffe

Richtlinien

Fernkampfangriffe werden mit Fernkampfwaffen (entweder Schuß- oder Wurfwaffen) ausgeführt und erfordern, dass sich das Ziel in Reichweite der Waffe befindet. Charaktere können keine Fernkampfangriffe ausführen, während sie sich in der Nahkampfreichweite eines Feindes befinden.

Feststellen der Entfernung

Das Ziel muß sich in Reichweiter der Waffe des angfreifenden Charakters befinden. Die Entfernung wird berechnet, indem die Anzahl der Felder vom Angreifer zum Ziel gezählt wird (einschließlich des Feldes, auf dem sich das Ziel befindet). Die Felder können dabei diagonal gezählt werden.

Der Ork ist 4 Felder vom Elfen Taeral entfernt.

Treffer bei Fernkampfangriffen

Um einen Treffer mit einem Schuss oder Wurf zu erzielen, muß ein Charakter einen **Test auf seine Treffsicherheit ("Shooting Skill")**, unter Berücksichtigung der entsprechenden Modifikatoren, bestehen. Das heißt, ein Charakter kann mit einem Fernkampfangriff treffen, wenn er ein Ergebnis von 10 oder mehr erhält, wenn seine Treffsicherheit und die in diesem Kapitel beschriebenen Modifikatoren zu dem 2D6 Ergebnis addiert wurden.

Fehlschuss

Bei einem Fehlschuss bei einem Angriff mit einer **Fernkampfwaffe kann die Waffe zerstört werden** (siehe Abschnitt **"Breaking Roll"** auf Seite 41). Darüber hinaus trifft der Schuss oder Wurf automatisch den Verbündeten, der auf einem benachbarten Feld zur Schusslinie steht (in Szenarien ohne Felder, wird davon ausgegangen, dass die Schusslinie 1 Zoll breit ist und alle Charaktere treffen kann, deren Base die Schusslinie berührt - wird in späteren Kapiteln beschrieben).
Wenn sich mehrere Verbündete in der gleichen Entfernung zur Schusslinie befinden, wird ein Verbündeter zufällig ausgewählt.

Wenn der **Treffsicherheitstest fehlgeschlagen** ist und ein **Ergebnis von 1** mit einem der Würfel gewürfelt wurde, und ein Verbündeter benachbart zu dem Ziel steht, wird **anstelle des Feindes der Verbündete getroffen** (wenn es mehrere benachbarte Verbündete gibt, wird einer zufällig ausgewählt). **Verbündete die kleiner als das Ziel sind, können nie getroffen werden.**

Nach einem Fehlschuss endet die Aktivierung des Charakters.

Der Elf Taeral (1) schießt mit seinem Bogen auf den Ork. (2)

Wenn er den Treffsicherheitstest besteht, trifft er den Ork. Wenn der Test fehlschlägt und er mit einem der Würfel eine 1 würfelt, trifft er stattdessen Borgron, (3) der auf dem Nachbarfeld des Orks steht.

Wenn Taeral einen Fehlschuss hätte, würde er Shara (4) treffen, da sie von allen Verbündeten, die benachbart zur Schusslinie stehen, am nächsten zu Taeral ist.

Modifiaktoren

Deckung

Das Schießen oder verwenden von Wurfwaffen auf Ziele, die sich in Deckung befinden hat bestimmte negative Modifikatoren (siehe Seite 29).

Schießen auf Charaktere hinter **leichter Deckung hat einen Modifiaktor von -1.**

Schießen auf Charaktere hinter **schwerer Deckung hat einen Modifikator von -2.**

Distanz

Schüsse und Würfe gegen Ziele in **Nahschuß (bis zu 3 Felder von Schütze zu Ziel) hat keinen Modifiaktor.**

Schüsse und Würfe gegen Ziele in **kurzer Distanz (4 bis 6 Felder von Schütze zu Ziel) hat einen Modifikator von -1.**

Schüsse und Würfe gegen Ziele in **mittlerer Distanz (7 bis 9 Felder von Schütze zu Ziel) hat einen Modifikator von -2.**

Bei **großer Distanz (10 Felder bis zur maximalen Reichweite der Waffe) hat einen Modifikator von -3.**

Die meisten Schüsse innerhalb von Gebäuden werden auf kurze Distanz ausgeführt werden. Wenn das Ziel in einer Entfernung von mehr als der Hälfte der maximalen Reichweite der Waffe ist (außer bei Wurfwaffen), erzeugen kritische Treffer keinen zusätzlichen Schaden (keine zusätzlichen Schadenswürfel).

HINWEIS: Denken Sie an diese Zahlen: 3/6/9/10/+, was bedeutet, dass Sie einen Nahschuß, eine kurze, mittlere und große Distanz haben. Somit vergrößert jeder Distanzbereich die Entfernung zum Ziel um 3 Felder.

Kleine Ziele

Bei kleinen Zielen gibt es einen Modifikator von -1 auf die Treffsicherheit.

Große und riesige Ziele

Bei großen Zielen gibt es einen Modifikator von +1 auf die Treffsicherheit.
Bei riesigen Zielen gitb es einen Modifikator von +2 auf die Treffsicherheit.

Unbewegliche Ziele

Bei unbeweglichen Zielen gibt es einen Modifikator von +2 auf die Treffsicherheit.

Bewegen und schießen

Charaktere, die eine Schußwaffe abschießen, nachdem sie sich bis zur Hälfte ihrer Bewegung bewegt haben, bekommen einen Modifiaktor von -1 auf ihre Treffsicherheit.
Bei einer Bewegung von mehr als der Hälfte des Bewegungsattributes gibt es einen Modifikator von -2.

Wurfwaffen haben keinen negativen Modifikator nach Bewegungen.

Fliegende Ziele

Wenn das Ziel diese Runde fliegt, erhält der Schütze einen Modifikator von -1 auf seine Treffsicherheit.

Ziele mit höherer Beweglichkeit als der Schütze

Der Schütze erhält einen Modifikator von -1 auf seine Treffsicherheit, wenn das Ziel eine höhere Beweglichkeit als er selbst hat.

Angriff von hinten

Bei Angriffen von hinten (oder wenn das Ziel ko ist) erhält der Schütze einen Modifikator von +1 auf seine Treffsicherheit und der Verteidiger kann sein Schild nicht benutzen.

Taeral 1 bewegt sich 1 Feld A und schießt auf das Skelett 2 vor ihm.

Taerals Feind befindet sich in mittlerer Entferung und hat ihm den Rücken zugewandt. Taeral würfelt 2D6, er erhält eine 7 und addiert 5 (seine Treffsicherheit) und erhält somit 12. Er wendet den Modifikator von -2 für mittlere Entfernung (7 bis 9 Felder), den Modifikator von -1 weil er sich ein Feld bewegt hat und den Modifikator von +1 für den Angriff von hinten an. Das Endergebnis ist somit 10 und er trifft das Skelett.

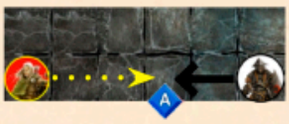
Verteidigungsschuß

Ein mit einer Fernkampfwaffe ausgerüsteter Charakter kann mit einem Verteidigungsschuß auf einen **Feind schießen, der sich mit der Absicht bewegt** den Charakter **anzugreifen oder in seinen Nahkampfbereich zu** gelangen. Dazu muß die Bewegung auf einem Feld beginnen zu dem der Charakter **Sichtlinie** hat.
Es wird ein **Modifikator von** -2 auf diesen Schuß angewandt.
Verteidigungsschüsse sind nicht erlaubt, wenn der Feind seine Bewegung innerhalb von 3 Feldern zu dem Charakter begonnen hat.

Der Feind muß seine Bewegung stoppen, wenn er 3 Felder vom Schützen entfernt ist. Wenn der Schuß trifft und mindestens 1 Wunde verursacht, stoppt das Ziel seine Bewegung.
Große und riesige Ziele stoppen ihre Bewegung nur, bei einem doppelt kritischen Treffer (Doppel 6).

Ein Verteidigungsschuß kann nicht abgefeuert werden, wenn sich die Waffe im Zustand "nachladen" befindet.

Ein Charakter darft nicht mehr als einen Verteidigungsschuß pro Spielzug machen.



Ein Ork versucht Taeral anzugreifen. Der Elf beschließt, einen Verteidigungsschuß zu machen, somit hat er einen Modifiaktor von -2 auf seine Treffsicherheit. Es gibt keine anderen Modifikatoren, da der Feind 3 Felder von Taeral entfernt ist.

A

Nahkampf

Richtlinien

Eine Kampfrunde gewinnen und Treffer landen

Ein Charakter kann jeden Feind angreifen, der sich vor ihm in seiner Nahkampfreichweite befindet. Angreifer und Verteidiger müssen jeweils 2D6 würfeln und ihre Kampffähigkeit ("combat skill") addieren. Der Charakter, der das höchste Ergebnis erzielt (sobald alle relevanten Modifikatoren berücksichtigt wurden) gewinnt die Kampfrunde.
Wenn der Verteidiger gewinnt, war der Angriff nicht erfolgreich.
Wenn der Angreifer gewinnt, trifft er sein Ziel.

Unentschieden

Bei einem Unentschieden gewinnt der Charakter mit dem höheren Beweglichkeitswert ("Agility"). Der schnellere, beweglichere Charakter kann leichter Treffern ausweichen oder eine Lücke in der Abwehr des Gegners nutzen.
Im Fall eines Gleichstandes des Beweglichkeitswertes gewinnt der Charakter, der ein Schild verwendet. Wenn es jetzt noch immer ein Unentschieden gibt, gewinnt immer der Verteidiger.

Kritischer Fehlwurf

Wenn ein Charakter einen kritischen Fehlwurf hat, fällt die Waffe, die er benutzt hat sofort zu Boden, auf das Feld auf dem sein Gegner steht. Dann muß ein "Breaking Roll" gemacht werden, um festzustellen, ob die Waffe kaputt ist (siehe "Breaking Roll" auf Seite 41).
Das Feld auf das die Waffe gefallen ist, sollte mit einem entsprechenden Token markiert werden. Der Charakter, der den Fehlwurf hatte, ist vorübergehend entwaffnet, so lange bis er seine Waffe wieder aufheben oder in einem späteren Zug eine andere Waffe ziehen kann.

Eine Waffe aufheben, die auf einem benachbarten oder auf dem selben Feld liegt wie der Charakter der sie aufheben möchte, ist eine Schnellaktion.
Befindet sich die Waffe jedoch im Nahkampfbereicht eines Feindes, muß der Charakter, der sie aufheben will, eine Aktion verwenden und einen Beweglichkeitstest ("Agility") machen. Ist der Test erfolgreich kann er die Waffe wieder verwenden.

Ein kritischer Fehlwurf bei einem Angriff, bedeutet das Ende der Aktivierung des Charakters.

Wegstossen

Wenn der **Angreifer den Trefferwurf gegen einen Gegner gleicher Größe oder kleiner als er selbst, kann er ihn nach dem Schadenswuf auf ein leeres benachbartes Feld (auch diagonal)** stossen. Die Ausrichtung des Gegners bleibt gleich. Wenn es kein leeres benachbartes Feld gibt, bleibt der Gegner auf seinem ursprünglichen Feld stehen und erleidet 1 zusätzlichen Schadenswürfel durch diesen Angriff.

Wenn ein weggestossener Charakter auf ein Grubenfeld oder einen Abgrund (Höhenunterschied) gestossen wird, fällt er hinein. Wird er auf ein Feld mit einem Hindernis gestossen erleidet er die entsprechenden Effekte.

A Shara gelingt es, den Ork zu treffen und sie beschließt ihn in Richtung Grube zu stossen.

B Bogron gelingt es, den Troll zu treffen. Da der Ork größer ist als Bogron kann er ihn nicht wegstossen.

C Bogron schlägt den Ork neben dem Troll und stösst ihn auf ein benachbartes leeres Feld.

Die Position des Feindes einnehmen

Wenn es einem Angreifer gelingt, einen Feind zu eliminieren, oder es ihm gelingt, den Feind niederzuschlagen oder wegzustossen, kann er das vom Feind verlassene Feld besetzen und seine Ausrichtung ändern, ohne dass es Bewegung gilt.

HINWEIS: Ein Charakter, der in derselben Runde zwei oder mehr Angriffe ausführen kann, kann einen Trefferwurf gewinnen, seinen Gegner wegstossen und sich auf das frei gewordene Feld bewegen und dann einen weiteren Angriff gegen einen Gegner im Nahkampfbereich ausführen.

A Shara gewinnt die Kampfrunde gegen den Ork, den sie auf ein benachbartes Feld stößt. Wenn sie ihre Bewegungspunkte noch nicht verbraucht hat, kann sie sich frei bewegen, da sie nicht mehr im Nahkampfbereich des Orks ist.

B Wenn sie sich bereits bewegt hat, bevor sie die Angriffsaktion ausgeführt hat, kann sie sich immer noch auf das vom Ork verlassenen Feld bewegen (ist dann allerdings wieder in seinem Nahkampfbereich und somit beschäftigt).

Modifikatoren

Waffen

Einige Waffen haben Strafen wenn sie zum Angreifen, Verteidigen oder manchmal auch in beiden Fällen benutzt werden.
Dies zeigt wie schwierig es ist, eine Waffe in einer bestimmten Situation einzusetzen (siehe Kapitel "Ausrüstung" auf Seite 48, 49). Zum Beispiel reduziert die Axt die Kampffähigkeit des Benutzers um 1.

Deckung

Wenn sich ein Hindernis im Nahkampfbereich befindet (z.B. ein **Angriff der diagonal** um die Ecke einer Mauer oder einer Türe ausgeführt wird) erhält der Angreifer einen **Modifaikator von -1** auf seinen Wurf, egal ob es sich um leichte oder schwere Deckung handelt.

Das Skelett A greift Borgron an. Es befindet sich benachbart zu ihm, aber es bekommt einen Modifikator von -1 weil es durch die Türe behindert wird.

Das Skelett B greift Shara mit einem Speer an (eine Waffe mit großer Reichweite, einer Reichweite von 2 Feldern), aber Shara profitiert von der Deckung durch das Bett (Höhe 1) das zwischen ihnen steht, aber die Sichtlinie nicht blockiert.

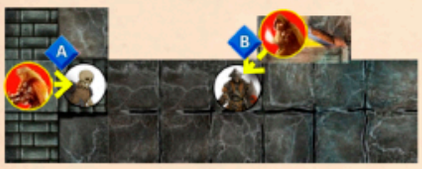
Fliegendes Ziel / Angreifer

Ein Charakter, der ein fliegendes Ziel angreift hat einen Modifikator von -1 auf seinen Kampffähikeitswurf.

Ein fliegender Charakter oder eine fliegende Kreatur muß den Flug beenden, wenn sie einen Feind am Boden im Nahkampf angreifen möchte.

Kämpfe aus einer erhöhten Position

Wenn sich ein Kämpfer in einer erhöhten Position zu seinem Gegner befindet (eine Stufe höher als sein Feind) erhält er einen Modifikator von +1 zu seiner Kampffähigkeit.



A Shara erhält eine +1 auf ihre Kampffähikeit, da sie sich auf der Treppe befindet und sich somit in erhöhter Position gegenüber ihrem Gegner.

B Borgron startet den Angriff gegen den Ork. Seine Sichtlinie zu dem Ork berührt die Ecke der Türe, somit erhält er eine -1 auf seine Kampffähigkeit.

Angriffe von hinten

Wenn ein Charakter einen Feind von hinten angreift (oder der Feind niedergeschlagen ist), erhält er eine +1 auf seine Kampffähigkeit und der Feind kann sein Schild nicht benutzen.

Unbewegliche Ziele

Angriffe auf unbewegliche Ziele (Türen, Möbel oder Charaktere die von diesem Zustand betroffen sind) erfordern keinen Trefferwurf, sondern werden automatisch getroffen. Wenn das Ziel des Angriffs ein Charakter ist, hat er einen Modifikator von -1 auf seinen Rüstungswert.

Waffe ziehen

Wenn ein Charakter eine Schnellaktion ausführt, um eine Waffe zu ziehen während er sich im Nahkampfbereich eines Feindes befindet, erhält er einen Modifikator von -1 auf seine Kampffähigkeit.

Schild benutzen

Sobald ein Charakter angegriffen wird, kann er erklären, dass er sein Schild benutzen will um den Angriff abzublocken. In diesem Zug kann er alle Würfe zum blocken des Angriffs wiederholen, aber bei seiner nächsten Aktivierung kann er weder angreifen noch laufen.

Waffen mit großer Reichweite

Bestimmte Waffen haben im Nahkampf eine viel größere Reichweite (Hellebarde, Speer, Langschwert). Diese Waffen haben eine frontale Nahkampfreichweite (Reichweite nach vorne) von 2 Feldern statt nur 1 Feld.
Ein Feind muß seine Bewegung wie üblich stoppen, sobald er den Nahkampfbereich eines Charakters mit so einer Waffe betritt und mit ihm beschäftigt ist.
Wenn ein Charakter, der mit einer normalen Waffe angreift, die Kampfrunde gegen einen Gegner mit einer Waffe mit großer Reichweite gewinnt, rückt er auf ein benachbartes Feld neben seinem Feind vor, würfelt die Schadenswürfel und kann ihn dann wegstossen, wenn er möchte.

Angriffe mit Waffen mit großer Reichweite dürfen niemals über von anderen Charakteren oder Kreaturen besetzte Felder hinweg erfolgen, auch nicht wenn es sich um Verbündete handelt. Sie können auch nicht durch Felder mit schwerer Deckung hindurch erfolgen.

Mit diesen Waffen können ihre Benutzer Feinde beschäftigen ohne selbst als beschäftigt zu gelten. Diese Vergrößerung der frontalen Nahkampfreichweite kann eine gute Hilfe für Verbündete sein.

Charaktere, die so eine Waffe benutzen, erhalten jedoch einen Modifikator von -1 auf ihre Kampffähigkeit, wenn sie einen Feind auf einem benachbarten Feld bekämpfen. Dieser Modifikator gilt solange, solange sie von einem benachbarten Feld aus kämpfen.

A Der mit dem Speer bewaffnet Ork 1 kann Borgron 3 nicht angreifen, da das Skelett 2 zwischen ihnen steht.
Shara 4 muß ihre Bewegung stoppen, sobald sie den Nahkampfbereich des Orks mit dem Speer betritt.

B Dann greift Shara den Ork an und gewinnt den Trefferwurf, sodass sie ein weiteres Feld vorrücken kann, bis sie neben ihrem Feind ist. Dann macht sie ihren Schadenswurf. Sie kann wählen ob sie den Ork auf die übliche Weise wegstossen will oder nicht. Wenn sie ihn nicht wegstößt hat der Ork einen Nachteil, weil er mit einer Waffe mit großer Reichweite auf einem zu einem Feind benachbarten Feld steht.

Magie

Magie steht nur Zauberern zur Verfügung, die je nach Klasse und der von ihnen gewählten Art der Magie verschiedene Zauber lernen können. Gleichzeitig gehört jede Art der Magie zu einem großen magischen Reich, abhängig von den verehrten Göttern:

Götter der Elemente - Feuer, Erde, Luft, Wasser

Götter des Lichts und der Harmonie - Licht, Segen, Runen, Musik

Göter der Dunkelheit - Nekromantie, Hexerei, Unterwelt, Verderbnis

Götter der Natur - Natur, Tribal, Channeling, Seele

Zauber wirken

Ein Zauberer kann eine Aktion verwenden, um einen Zauber zu wirken, solange er mindestens eine Hand frei hat. Um einen Zauber zu wirken, muß er einen Intelligenztest bestehen.
Bei bestandenem Intelligenztest werden die Effekte des Zaubers ausgelöst und der Zauberer muß die entsprechenden Manatoken abgeben (davon wird ein Token auf die Zauberkarte gelegt, um anzuzeigen, wie oft dieser Zauber gewirkt wurde).
Wenn der Zauber eine dauerhafte Wirkung hat, hält er so lange (so viele Runden) wie das höhere Ergebnis der beiden Würfel beim Intelligenztest. Es kann ein Würfel als Marker für die verbleibende Dauer auf die Zauberkarte gelegt werden. Nach der letzten Runde endet die Wirkung des Zaubers.

BEISPIEL: Ein Zauberer wirkt einen Zauber mit einem Ergebnis von 6 (4 + 2) beim Intelligenzwurf, er addiert seinen Intelligenzwert von 5 und erhält somit ein Ergebnis von 11. Er hat den Intelligenztest bestanden. Da es sich um einen dauerhaften Zauber handelt, hält seine Wirkung 4 Runden an. Am Ende der vierten Runde des Zauberers erlischt die Wirkung.

Es kann ein neuer Zauber gewirkt werden, während ein anderer Zauber noch aktiv ist. In diesem Fall erhält der Zauberer jedoch einen Modifiaktor von -1 auf seine Intelligenz.

Anzahl der Zauber

Ein Zauberer kann denselben Zauber während einer Quest nur maximal 3 mal wirken, es sei denn, er verwendet einen magischen Wiederherstellungstrank ("magic recovery potion"). Diese Tränke ermöglichen es dem Zauberer, zusätzlich zur Wiederherstellung von Manapunkten auch einen Manatoken von einer Zauberkarte zu entfernen.

Verwendung von Schriftrollen und Zutaten

Zauberer dürfen pro Spielzug nur eine magische Schriftrolle oder Zutat für Magie verwenden.

Arten von Zaubersprüchen entsprechend ihrer Macht

Je nach Manaverbrauch gibt es zwei Arten von Zaubersprüchen:
einfache und mächtige Zaubersprüche

Einfache Zauber verbrauchen 1 Manapunkt für jeden erfolgreichen Zauber.
Mächtige Zauber berbrauchen 2 Manapunkte und können nicht mit einer Bewegung im selben Zug durchgeführt werden.

Richtlinien

Mana Pool

Jeder Zauberer erhält zwei Mana für jeden gelernten Zauber als Tokens auf seiner Heldenkarte. Der Manavorrat eines Zauberers kann nie höher sein, als sein Intelligenzwert multipliziert mit 3.

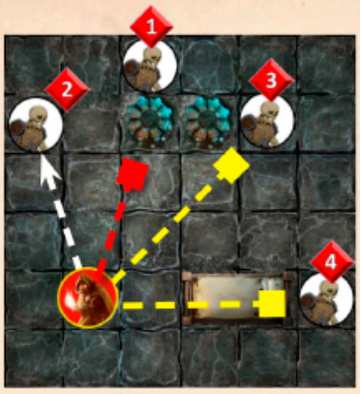
Wirkungsdauer von Zauber

Je nach Wirkungsdauer gibt es zwei Arten von Zaubersprüchen:
sofortige Wirkung und dauerhafte Wirkung

sofortige Wirkung: sofortige Effektzauber wirken nur in der Runde in der sie gesprochen werden und verschwinden nach dieser Runde wieder.

dauerhafte Wirkung: die Wirkung von dauerhaften Zaubern hält eine bestimmte Anzahl von Runden an.

Sichtlinie und Deckung



Zauber erfordern eine Sichtlinie zum Ziel. Die Deckung wird nur bei magischen Projektilen berücksichtigt.

Borgron hat mehrer Feinde in der Nähe. Er hat keine Sichtlinie zu dem Skelett 1

Er hat eine Sichtlinie zu den anderen Skeletten. Wenn er ein magisches Projektil schießen will, muß er bedenken, daß Skelett 4 von der leichten Deckung des Bettes profitiert, Skelett 3 hingegen hat schwere Deckung durch die Säule.

Zauber unterbrechen

Sobald ein Zauber erfolgreich gewirkt wurde, kann ein Zauberer auf der Gegenseite versuchen den Zauber zu unterbrechen, bevor sich seine Effekte auswirken. Eine solche Unterbrechung erfordert einen Intelligenztest des Verteidigers, bei dem das Ergebnis höher sein muß, als das Gesamtergebnis mit dem der Zauber gewirkt wurde (es ist also ein entgegengesetzter Intelligenztest). Wenn das Unterbrechen des Zaubers erfolgreich war, hat der Zauber keine Auswirkung, er verbraucht aber trotzdem das Mana des Zauberers der ihn gewirkt hat.

Befindet sich der Zauberer innerhalb der Nahkampfreichweite eines Feindes kann er keine Zauber unterbrechen.

Eine erfolgreiche Unterbrechung eines Zaubers kostet 1 Manapunkt. Wenn der Zauberer kein Mana mehr hat, kann er auch nicht versuchen einen Zauber zu unterbrechen.

Ein Zauber kann nur unterbrochen werden, wenn der Zauberer innerhalb von 8 Feldern vom Zauberwirkenden oder dem Ziel des Zaubes entfernt ist.

Der Zauberer aus der Unterwelt schleudert ein magisches Projektil auf Shara. Er besteht den Intelligenztest (er würfelt 2D6 und hat ein Ergebnis von 7, dazu addiert er seine Intelligenz von 5 und hat somit ein Gesamtergebnis von 12) und der Zauber wird erfolgreich gewirkt.
Borgron beschließt, den Zauber zu unterbrechen. Er würfelt 2D6 und addiert seinen Intelligenzwert. Wenn er das Gesamtergebnis des Zauberers aus der Unterwelt übertrifft, gelingt es Borgron den Zauber zu unterbrechen und er muß 1 Mana aus seinem Vorrat abgeben.

Besonders mächtige Zauber

Ein doppelt kritisches Ergebnis (Doppel 6) beim Intelligenztest für das wirken eines Zaubers machen jede Chance auf Unterbrechung durch den Gegener zunichte.

Zusätzlich wird jedes Ergebnis von 6 beim Wirken von Zaubersprüchen, die einen Schadenswurf erfordern, als kritischer Treffer angesehen und verursachen zusätzlichen Schaden (siehe "Schaden" auf Seite 39).

BEISPIEL: Die Hexe Maeliss wirft einen Feuerball auf einen menschlichen Barbaren. Der Zauber verursacht normalerweise 5 Schadenswürfel, aber da sie bei einem der beiden Würfe für den Intelligenztest ein kritisches Ergebnis erzielt, hat sie nun 6 Schadenswürfel anstatt der üblichen 5.

Kritische Fehlwürfe

Ein kritischer Fehlwurf (Doppel 1) beim Versuch einen Zauber zu wirken, führt dazu, dass der Zauber auf keinen Fall gelingt. Das entsprechende Mana (und die verwendeten Zutaten, oder magische Schriftrollen) werden trotzdem verbraucht.

Zusätzlich wird der Zauberer betäubt und muß 5D6 würfeln. Für jedes Erfebnis, das gleich oder höher als sein Intelligenzwert ist, verliert er 1 Lebenspunkt.

Ende von dauerhaften Effekten

Wenn der Zauberer, der den dauerhaften Zauber wirkt, ausgeschaltet wird, verschwinden die Effekte des Zaubers sofort.

Zwei dauerhafte Zauber können nicht gleichzeitig aufrecht gehalten werden. Wenn ein Zauberer einen zweiten dauerhaften Zauber wirkt, verschwinden die Effekte des ersten dauerhaften Zaubers.

Arten von Zaubersprüchen

A **Art des Zaubers: Die Symbole repräsentieren jede der sechs Arten von Zaubersprüchen**

B **Wirkungsbereich: Es kann der Wert 1, 2 oder 3 sein. Wenn es kein Symbol gibt, bedeutet dies, daß es nur den Zielcharakter oder das Zielfeld betrifft, und daher keinen Flächenschaden verursacht.**
Eine 1, 2 oder 3 bedeutet, daß der Zauber die Felder betrifft, die sich im entsprechenden Radius des Zielfeldes befinden.
Die Karte zeigt an, ob der Zauber Verbündete, Feinde oder beide betrifft.

C **Reichweite: Zeigt die maximale Distanz in Feldern an, auf die der Zauber gewirkt werden kann.**
Wenn er eine Reichweite von 1 hat, kann der Zauber nur auf benachbarte Charaktere oder Kreaturen gewirkt werden.

Wenn er eine Reichweite von hat, kann der Zauber auf Charaktere oder Kreaturen in dieser Entfernung zum Zauberer gewirkt werden.

Wenn er eine Reichweite von hat, kann der Zauberer den Zauber nur auf sich selbst wirken.

Wenn er eine Reichweite von hat, kann der Zauberer den Zauber auf sich selbst oder ein Ziel bis zur angegebenen Entfernung wirken. Denken Sie daran, dass das Zielfeld den Wirkungsbereich der Effekte festlegt.

D **Beschreibung**: Die Auswirkungen des Zaubers werden hier genau beschrieben.

E **Manakosten**: Zeigt das Mana an, das durch das erfolgreiche Wirken dieses Zaubers verbraucht wird. Es ist hilfreich zwischen einfachen und mächtigen Zaubersprüchen zu unterscheiden

F **Dauerhafte Wirkung**: Die Effekte des Zaubers halten mehrere Runden an, abhängig vom Wurfelwurf des Zauberers.

G **Kosten**: Der Preis in Münzen, den es kostet den Zauber an einem geeigneten Ort, normalerweise einer Zauberschule, zu lernen.

H **Art der Magie**: Gibt die Art der Magie an, zu der der Zauber gehört.

Art des Zaubers

Magisches Projektil: Zauber die auf Feinde in einer bestimmten Entfernung gewirkt werden. Charaktere (einschließlich Verbündete), die nicht als Ziel gewählt wurden, sich jedoch innerhalb der Reichweite des Flächenschadens oder der Flugbahn des Projektils befinden, erleiden 2 Schadenswürfel weniger als das Ziel, sofern in der Beschreibung des Zaubers nichts anderes angegeben ist.

Magische Projektile wirken in einer geraden Linie und betreffen alle Felder, die auf dieser Linie liegen. Magische Projektile betreffen nicht die an das Ziel angrenzenden Felder, außer in der Beschreibung des Zaubers ist etwas anderes angegeben.

Charaktere, die von einer leichten Deckung profitieren (oder wenn sie frontal getroffen werden, ein Schild verwenden) erleiden 1 Würfel weniger Schaden als der Zauber angibt. Die Charaktere, die von schwerer Deckung profitieren erhalten 2 Würfel weniger Schaden.

Kontrollzauber: Zauber mit denen der Wille von Kreaturen und Feinden kontrolliert wird, betäuben sie, machen sie unbeweglich oder beeinflussen ihre Bewegung und Fähigkeiten.

Wenn die Kontrollzauber die Bewegung und Aktionen eines Feindes kontrollieren oder Illusionen verursachen, wirkt sich das nicht auf Anführer aus.

Beim Versuch den Willen einer großen Kreatur zu kontrollieren, erhält der Zauberer einen Modifikator von -1, bei riesigen Kreaturen oder Champions erhält er einen Modifikator von -2.

HINWEIS: Charaktere und Kreaturen die von einem Kontrollzauber beeinflußt sind, gelten als Verbündete des Zauberers bis die Auswirkung des Zaubers vorüber ist oder bis der Zauberer oder eine seiner kontrollierten Charaktere oder Kreaturen von einem Verbündeten angegriffen wird.

Schadenszauber: Zauber (keine magischen Projektile) die den Feinden Schaden zufügen und ihre Lebenspunkte verringern: Krankheiten,...

Schutzzauber: Zauber, die Verbündete oder den Zauberer selbst vor Angriffen jeglicher Art schützen oder ven Vormarsch der Feinde blockieren.

Verstärkungszauber: Zauber die Boni geben oder Fähigkeiten oder Attribute von Verbündeten oder dem Zauberer selbst verbessern.

Heilungszauber: Zauber die Verbündete heilen oder Zustände entfernen.

Gestaltenwandler

Ein Held, der sich in ein Tier verwandelt, kann Erkundungsaktionen ausführen, allerdings kann er keinen Geschicklichkeitstest ("Dexterity") ausführen. Er kann auch keine Gegenstände benutzen oder Zauber wirken, solange er in Tiergestalt ist.

Große oder riesige Kreaturen

Gelegentlich wird eine große oder riesige Kreatur als Ziel eines magischen Projektiles bestimmt, das auch benachbarte Felder betrifft. Wenn diese Felder von derselben Kreatur besetzt sind, erhält diese Kreatur keinen zusätzlichen Schaden.

Wenn Borgron einen Feuerball wirft, der 5 Schadenswürfel auf das Feld des Ziels und 3 Würfel auf das benachbarte Feld verursacht, erhält der Troll trotzdem nur 5 Schadenswürfel, obwohl er das benachbarte Feld besetzt.

Schaden und Zustände

Schaden

Sobald ein Ziel getroffen wird, entweder durch einen präzisen Schuss, einen erfolgreichen Nahkampf oder einen Zauber (der Schaden verursacht), muss ein Schadenswurf ausgeführt werden.

Auf jeder Waffenkarte ist der Schaden angegeben, der damit verursacht werden kann. A

Beim Nahkampf und beim verwenden von Wurfwaffen ist die Stärke des Charakters ausschlaggebend.

BEISPIEL: Ein Breitschwert, das von einem Krieger mit Stärke 3 geführt wird, verursacht 4 Schadenwürfel, da diese Waffe +1 Schadenswürfel hinzufügt.

Objekte wie Wände oder Türen gelten immer als schwer gepanzert, wenn Waffen oder Zauber gegen sie eingesetzt werden. Diese Objekte können durch Fernkampfwaffen nicht beschädigt werden (außer mit solchen, die der Regelung "Detonation" unterliegen).

Außerdem sind Kampffertigkeiten gegen diese Objekte nicht nützlich und können möglicherweise nicht angewendet werden.

Kritische Treffer

Für jeden kritischen Treffer (jedes Ergebnis von 6 beim Trefferwurf) wird die Anzahl der Schadenswürfel um 1 erhöht.

BEISPIEL: Ein Breitschwert, das von einem Krieger mit der Stärke 3 geführt wird, verursacht 4 Schadenswürfel, da dieses Schwert +1 Schadenswürfel hinzufügt.
Wenn ein Angreifer beim Trefferwurf mit einem Würfel eine 6 würfelt, darf er mit diesem Schwert 5, anstelle der üblichen 4, Schadenswürfel verwenden. Wenn er eine Doppel 6 gewürfelt hätte (doppelt kritisch) würfelt er zusätzlich zu den Effekten, die dadurch verursacht werden können, insgesamt 6 Schadenswürfel.

Natürliche Rüstung oder Zähigkeit

Das Rüstungsattribut ohne zusätzliche Modifikatoren durch Ausrüstung usw. ist die natürliche Rüstung oder Zähigkeit eines Charakters die ein nackter Körper gegen Schläge, Angriffe und andere Effekte besitzt.
Gleichzeitig gibt es bestimmte Angriffe oder Schäden, die sich direkt auf die natürliche Rüstung oder Zähigkeit eines Charakters auswirken, wie z.B. Gifte oder Krankheiten.

Rüstung

Die Rüstung erchwert es dem Angreifer dem Gegner Schaden zuzufügen.

HINWEIS: Wenn Sie versuchen, ein Ziel mit einer Rüstung von 6 mit einer Waffe zu verwunden, die die Rüstung des Ziels um 1 erhöht, würfeln Sie den Schaden wie gewohnt. Wenn ein Würfel eine 6 ergibt, wird dieser Würfel noch einmal geworfen. Wird nun wieder eine 6 gewürfelt, verursacht dieser Würfel Schaden.

Der maximale Rüstungswert nach Berücksichtigung aller Modifikatoren (einschließlich der aus Zaubersprüchen resultierenden) beträgt 6.

Schadenswurf

Jeder Schadenswurf verursacht 1 Wunde am Ziel, wenn er gleich hoch oder höher als der Rüstungswert des Ziels ist.

Ein Ergebnis von 1 bei einem Schadenswurf verursacht niemals eine Wunde, unabhängig von den Modifikatoren.

HINWEIS: Wenn Schaden gegen andere Attribute als Rüstung angewendet wird, erleidet das Ziel 1 Wunde, wenn das Würfelergebnis gleich oder größer als das entsprechende Attribut ist.

BEISPIEL: Wenn ein Zauber 5 Schadenswürfel gegen Mut ("Courage") verursacht, werden 5D6 gewürfelt und jedes Ergebnis, das gleich oder grösser als der Mut des Ziels ist, verursacht 1 Schaden und das Ziel verliert 1 Lebenspunkt.

Borgron schafft es, mit seiner Axt zu treffen (die 1 Punkt von seiner Kampffähigkeit beim Trefferwurf abzieht). A

Borgron hat Stärke 4 und die Axt fügt 1 Schadenswürfel hinzu. B

Er wirft daher 5 Schadenswürfel. Diese müssen gleich oder grösser als der Rüstungswert des Gegners sein, um Schaden zu verursachen.

Die Axt reduziert jedoch die Rüstung des Ziels um 1 C

Wenn der Gegner also Rüstung 4 hat, würfel Borgron 5 Würfel, die bei einem Ergebnis von 3 oder höher Schaden (Wunden) verursachen.

Wunden und Lebenspunkte

Ein Charakter kann maximal so viel Schaden oder Wunden erleiden wie er Lebenspunkte ("Vitality") hat.

Wenn ein Charakter also X Lebenspunkte verloren hat, ist die Anzahl an Wunden gemeint, die er erlitten hat.
Wenn ein Charakter 3 Lebenspunkte verloren hat, bedeutet das, dass er 3 Wunden erlitten hat. Wenn er wieder Lebenspunkte erhält, entfernt er die entsprechende Anzahl an Wundmarkern von seinem Helden.

Kreaturen mit außerordentlich vielen Lebenspunkten

Man kann einen Wundmarker und den Leistungsindikator verwenden, um die Lebenspunkte sehr mächtiger Kreaturen besser darzustellen.

So wird angezeigt, dass der Riese noch 47 Lebenspunkte hat.

Zustände

Zustandstabelle

Wenn ein Angreifer sein Ziel trifft (mit einem Nahkampfangriff, einem Fernkampfangriff oder einem magischen Projektil), kann er zusätzlich zu dem verursachten Schadenswürfeln seinem Gegener zusätzliche Effekte zufügen, abhängig von der Größe des Gegners und der Anzahl der kritischen Treffer.
Wir nennen diese Effekte Zustände.
Nach Abhandlung des Schadens werden die Zustände laut unten stehender Tabelle auf den Gegner angewandt (vorausgesetzt das Ziel ist nicht ausgeschaltet - ko).
Die Konsequenzen variieren, je nachdem ob es sich um einen normalen, kritischen oder doppelt kritischen Treffer handelt.

Größe des Angreifer in Bezug auf den Verteidiger	ZUSÄTZLICHE EFFEKTE		
	NORMAL	KRITISCH	2X KRITISCH
VIEL GRÖSSER	NIEDERGE-SCHLAGEN KO	NIEDERGE-SCHLAGEN KO	NIEDERGE-SCHLAGEN KO
GRÖSSER	NICHTS	NIEDERGE-SCHLAGEN KO *	NIEDERGE-SCHLAGEN KO
GLEICH GROSS	NICHTS	NICHTS	NIEDERGE-SCHLAGEN KO
KLEINER	NICHTS	NICHTS	BETÄUBT
VIEL KLEINER	NICHTS	NICHTS	BETÄUBT

* Bei Angriffen von Kreaturen mittlerer Größe gegen Anführer kleiner Größe gibt es keine zusätzlichen Effekte.

Niedergeschlagen KO

Wie in der Tabelle angegeben, wird das Ziel niedergeschlagen (ko), wenn ein Angreifer einen gleich großen oder kleinerern Gegner mit einem doppelt kritischen Treffer (Doppel 6) trifft, außerdem wird der Gegner 1 Feld zurück bewegt, so als würder er gestossen werden.
Größere Charaktere oder Kreaturen können leichter zum KO (niedergeschlagen) führen. Es genügt ein einziger kritischer Treffer um kleinere Gegner niederzuschlagen (ko).
Wenn der Angreifer viel größer als der Verteidiger ist, wird der Verteidiger immer niedergschlagen (ko), auch wenn der Angreifer keinen kritischen Treffer erzielt.

Wenn der besiegte Gegner nicht auf ein benachbartes Feld bewegt werden kann, bleibt er auf seinem ursprünglichen Feld stehen.

A *Shara greift an und gewinnt den Trefferwurf gegen den Ork und erzielt einen doppelt kritischen Treffer (Doppel 6). Deshalb schlägt sie ihn nieder (ko) und schiebt ihn auf ein benachbartes Feld. Allerdings muß sie zuerst für den Schaden würfeln.*

B *Wenn Shara einen doppelt kritischen Treffer (Doppel 6) gegen den Troll gewürfelt hätte, hätte sie ihn nur betäubt, aber nicht wegstossen können, da sie kleiner als der Troll ist.*

Wenn der Troll angreifen und den Trefferwurf gewinnen würde, wäre Shara mit nur einem kritischen Erfolbnis niedergeschlagen (ko).

Wenn die Kreatur ein Drache oder eine andere riesige Kreatur wäre, wäre Shara auch ohne kritischem Treffer niedergeschlagen (ko).

Betäubt

Während ein Charakter betäubt ist, hat er einen **Modifikator von -1 auf alle seine Attribute (außer natürliche Rüstung und Vitalität) und er kann nicht laufen**. Der Zustand betäubt hält normalerweise unbegrenzt an und kann in jeder Erholungsphase am Beginn der Aktivierung des Charakters aufgehoben werden (siehe Seite 18).

BEISPIEL: Die Hexe Maeliss betritt einen Raum mit wenig Luft (rarefied air), sie ist automatisch betäubt. Wenn sie den Raum verlässt, macht sie zu Beginn ihrer nächsten Aktivierung den entsprechenden Wurf in der ihrer Erholungsphase um den Zustand betäubt zu beenden. Bei einem Ergebnis von 4+ mit 1D6 wird der Zustand entfernt und sie ist nicht mehr betäubt.

Verwundet

Wenn ein Charakter so viele Wunden erlitten hat, dass **nur noch 1 Lebenspunkt** übrig ist, wird er als verwundet betrachtet.

Während ein Charakter verwundet ist, hat er einen **Modifikator von -1 auf alle seine Attribute (außer Rüstung und Vitalität) und er kann nicht laufen**. Er hat die gleichen Einschränkungen wie beim Zustand betäubt, beide Effekte sind kumulativ. Der Zustand verwundet wird nur beendet, wenn der Charakter mindestens 1 Lebenspunkte wiederherstellt und seine Vitalität somit wieder größer als 1 ist.

Niedergeschlagen (KO)

Sobald ein Charakter oder eine Kreatur niedergeschlagen (ko) ist, wird die Spielfigur mit dem Gesicht nach oben hingelegt. Er bleibt für den Rest der Runde in diesem Zustand und kann sich nicht bewegen, schießen, Zauber wirken oder Erkundungsaktionen ausführen. Er hat keinen Nahkampfbereicht und blockiert nicht die Sichtlinie, wenn er angegriffen wird, gilt es als ein Angriff von hinten.

Krank

Ein Charakter mit dem Zustand krank leidet an den Auswirkungen einer Krankheit. Der Zustand krank verursacht die gleichen Effekte wie der Zustand betäubt.
Nur Tränke, Heilzauber oder Heiler können diesen Zustand beseitigen.

Vergiftet

Ein Charakter der durch einen Angriff vergiftet wurde, leidet unter diesem Zustand bis zum Ende der Quest oder des epischen Ereignisses. Vergiftet verursacht die selben Effekte wie betäubt.
Nur Tränke oder Heilzauber können diesen Zustand beseitigen.

Kumulative Effekte

Wenn ein Charakter an unterschiedlichen Zuständen gleichzeitig leidet (z.B. verwundet und vergiftet) sind die entsprechenden Effekte kumulativ (d.h. in diesem Fall hätte er einen Modifikator von -2 auf alle seine Attribute.

Niedergeschlagen (ko), verwundet und krank werden am Ende der Quest nicht entfernt.

Unbeweglich

Unbewegliche Charaktere werden automatisch von Nahkampfangriffen getroffen. Sie werden auch leichter von Schüssen getroffen und haben keinen Nahkamptbereich.

Niedergeschlagen (KO)

Wenn ein Charakter mindestens soviele Wunden wie Vitalität hat (d.h. seine Vitalität auf oder unter 0 reduziert wird), ist er automatisch niedergeschlagen (KO). Wenn dies ein Charakter oder eine Kreatur vom Dark Player ist, oder ein Söldner oder ein Tier, wird sie aus dem Spiel entfernt.
Wenn es ein Held ist, wird er mit dem Gesicht nach unter auf den Spielplan gelegt und kann während des restlichen Spieles nichts mehr machen.

Tod?

Wenn ein Charakter, der vom Zustand niedergeschlagen (ko) betroffen ist, die Quest beendet, können seine Gefährten den Körper mitnehmen (siehe "Gefährten transportieren" Seite 57). Lesen Sie nach Abschluss der Quest den Abschnitt "Konsequenzen von Niedergeschlagen (KO)" (Seite 42), um das Schicksal des Helden zu bestimmen.

HINWEIS: Während eines Reiseereignissen (kein Epischen Ereignis) wird immer davon ausgegangen, dass die Verbündeten den Körper des Gefährten mitnehmen können.

Verwendung von Schilden

Blocken

Ein Verteidiger, der einen Schild führt, kann versuchen Nahkampf- oder Fernkampfangriffe gegen ihn zu blocken.
Er würfelt 1D6, bei einem Ergebnis gleich oder größer von seinem Blockwert hat er den Angriff erfolgreich abgewehrt und er erleidet keinen Schaden. Er kann aber trotzdem niedergeschlagen (KO) werden.
Ein kritischer Angriffstreffer reduziert den Blockwert. Ein Schild das normalerweise mit einer 5+ blockt, benötigt dann eine 6.
Ein doppel kritischer Angriffstreffer kann nicht geblockt werden (unabhängig von der Art des Schildes).

Ein Schild blockiert magische Projektile oder Luftangriffe ("breath attacks") nicht komplett, bietet aber den gleichen Schutz wie leichte Deckung (einen Schadenswürfel weniger).

BEISPIEL: Ein Skelett greift Shara an, sie benutzt ein Schild. Das Skelett gewinnt den Trefferwurf mit einer 4 und 6. Das Erfebnis 10 ist größer als der Wert von Shara. Da das Skelett einen kritischen Treffer verursacht hat, kann Shara nicht mit einer 5+ blocken, sondern nur mit einer 6.

Mit dem Schild stossen

Wenn ein Verteidiger mit einem Schild den **Trefferwurf gewinnt**, kann er **gleich große oder kleinere Gegner auf ein benachbartes Feld wegstossen** (er darf sich aber nicht auf deren Feld stellen). Wenn es kein leeres benachbartes Feld gibt, bleibt der Gegner auf seinem ursprünglichen Feld stehen.

Kritische Fehlwürfe bei Schilden

Wenn ein Verteidiger mit einem Schild einen kritischen Fehlwurf wirft, kann er wählen, ob er das Schild oder seine Waffe fallen lässt (um den "breaking roll" zu machen).

Breaking Roll

Waffen

Waffen können zerbrechen, wenn der Angreifer oder Verteidiger einen **kritischen Fehlwurf würfelt**.
In diesem Fall muß der Charakter **1D6** würfeln. Wenn das **Ergebnis gleich oder kleiner als das auf der Karte der Waffe angegebene ist, dann ist die Waffe kaputt und somit nutzlos.**
Stabwaffen oder Waffen mit Holzgriffen, wie Speere oder Äxte, zerbrechen häufiger als Schwerter und ähnliche Waffen (Einzelheiten siehe Seite 48, 49).

Schilde

Wenn ein Charakter mit magischen Projektilen angegriffen wird und er versucht mit dem Schild zu blocken, oder er beim blocken eines anderen Angriffs der einen Schild zerstören kann, muß er einen "Breaking Roll" machen um festzustellen, ob sein Schild zerbricht oder dem Aufprall standhält.
Er würfelt 1D6. Wenn das Erfebnis gleich oder niedriger ist als der auf der Karte des Schildes angegebene Wert, zerbricht das Schild und ist unbrauchbar.
Bei Treffern von Kreaturen, die größer als der Verteidiger sind, zerbrechen Schilde eher, wie auch in den Fertigkeiten "groß" und "riesig" beschrieben.

Wenn ein Schild nach dem Blocken eines Treffers zerbrochen ist, erleidet der Verteidiger automatisch 1 Schadenswürfel.

Folgen von Niedergeschlagen (KO)

Wenn ein Held während einer Quest oder eines Reiseereignissen (siehe Reiseereignisse im Kapitel "Kampagnen") niedergeschlagen (KO) wird, würfelt er am Ende der Quest oder des Ereignisses 1D6 und vergleicht es mit nachfolgender Auflistung (für diesen Wurf dürfen keine Glückspunkte "Fortune Points" verwendet werden).

Wenn die Gefährten den Körper ihres niedergeschlagen Verbündenen aus dem Szenario mitnehmen können - siehe Transport von Gefährten auf Seite 57.

1 Tod: Der Held ist tot. Seine Gefährten können ihn zu einem Heiler bringen (siehe Orte und Dienstleisungen auf Seite 76), der ihn wieder beleben kann.

HINWEIS: Bei unabhängigen Quests, die nicht Teil einer Kampagne oder nicht auf der Karte sind, kann ein Held automatisch zu einem Heiler transportiert werden, vorausgesetzt seine Gefährten können ihn mitnehmen, wenn sie das Szenario verlassen.

2 - 6 Verletzt: Der Held lebt, ist aber dauerhaft verletzt (seine Verletzungen können nur von einem Heiler geheilt werden, nicht durch Tränke oder Zaubersprüche).

Wenn die Gefährten den Körper ihres niedergschlagenen Verbündeten nicht aus dem Szenario mitnehmen können.

1 Tod: Der Held ist tod. Es kann nichts getan werden um ihm zu helfen.

2 Rache: Der Held stirbt, gefoltert von seinen Entführern. Ein Verwandter des Helden wird es herausfinden und Rache schwören. Der Spieler kann einen neuen Helden mit den gleichen Eigenschaften wie der verstorbene Held einsetzen, jedoch mit einer Erfahrung von 0. Er erhält jedoch die Fertigkeit Hass "Hatred" gegenüber allen Kreaturen der Fraktion, die seinen Verwandten getötet haben.

3* Gefängnis: Der Held bleibt am Leben, wird jedoch von seinen Gegnern gefangen genommen. Um ihn zu befreien, können seine Gefährten ein Lösegeld von 10 Münzen bezahlen, oder sie kehren in das Szenario zurück und versuchen ihren Gefährten zu befreien.
In diesem Fall müssen sie jedes Mal, wenn sie einen Raum betreten 1D6 würfeln. BEi einem Ergebnis von 6 gibt es eine neue Türe, die zu dem Gefängnis des Gefährten führt (wenn sie während des Spiels keine 6 würfeln, befindet sich die Türe im letzen Raum den die Helden erkundet haben, bevor sie das Szenario verlassen haben). Auf jeden Fall hat der gefangene Held die Hälfte seiner Ausrüstung (zufällig bestimmen) verloren (einschließlich magischer Objekte und Relikte) und seine Verletzung ist dauerhaft und unheilbar.

Wenn der gefangen genommene Held nicht gerettet wird, gilt er als tot.

* Wenn dieses Ergebnis nach dem niedergeschlagen (KO) werden in einem Reiseereignis oder in einem Außenszenario gewürfelt wird, wird folgendes angewendet:

4 - 5 schwere Verletzung: Der Held schafft es zu fliehen, nachdem er gefoltert wurde. Er lebt, leidet aber an einer dauerhaften und unheilbaren Verletzung.

6 Flucht: Überraschenderweise schafft es der Held zu überleben und entkommt unversehrt, obwohl seine Gefährten ihn für tot hielten. Er kehrt zu ihnen zurück und sie setzen gemeinsam das Abenteuer fort.

Reiseereignis

Wenn ein Held während eines Reiseereignisses (nicht während eines epischen Ereignisses) niedergeschlagen (KO) wird, lassen seine Gefährten ihn nie zurück.

Verletzungen

Es werden 2D6 für jeden verletzten Charakter gewürfelt und das Ergebnis mit der folgenden Tabelle verglichen (vor dem Wurf muß die Gruppe entscheiden, ob sie ihren Gefährten wiederbeleben, das Lösegeld bezahlen oder versuchen ihn zu befreien. Das heißt die Art der Verletzung wird erst nach dieser Entscheidung, wenn der Held wieder bei der Gruppe ist, festgestellt).

2 Einarmig: Der Charakter darf keine Ausrüstung verwendet, die 2 Hände erfordert, oder gleichzeitig eine Waffe und ein Schild tragen. Zusätzlich erhält er einen Modifikator von -1 auf seine Kampffähigkeit, Geschicklichkeit und beim Zaubern.

3 Gelenke: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf seine Beweglichkeit

4 Knie: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf seinen Bewegungswert

5 Muskeln: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf seine Stärke

6 - 7 diverse Verletzungen: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf ein Attribut seiner Wahl

8 Amnesie: Der Charakter verliert eine zufällige Fertigkeit seiner Klasse

9 Nerven: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf seinen Mut

10 Einäugig: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf seine Schießfähigkeit

11 Brust: Die Vitalität des Charakters wird dauerhaft um 1 verringert.

12 Gehirn: Der Charakter erhält einen Modifikator von -1 auf seine Intelligenz

Psychologie

Angst vor größeren Feinden

Wenn ein **Muttest** erforderlich ist, um die Auswirkungen von Angst die ein Feind verursacht zu vermeiden, wird ein **Modifikator von -1 pro Größenstufe** die der Feind größer ist auf den Wurf angewandt.
Somit hat ein Mensch keinen Modifikator gegen einen Zombi, aber einen Modifikator von -1 gegen einen Oger oder einen Modifikator von -2 gegen einen riesigen Drachen.

Tod eines Anführers

Wenn ein Anführer ausgeschaltet wird, müssen alle seine Gefährten mit Zeichen, die innerhalb von 6 Feldern zu ihm stehen einen Muttest absolvieren.
Wenn sie den Muttest nicht bestehen werden sie aus dem Spiel genommen - sie geraten in Panik und fliehen oder haben sich einfach ergeben.

Dark Player

Der Dark Player hat nicht nur die Questbeschreibung, sondern auch ein Budget an "Reservepoints", das im Reservepunktzähler angegeben ist. Mit diesen Punkten kann er Hindernisse "Obstacles" und Kreaturen gegen die Helden einsetzen.
Das Budget erhöht oder verringert sich, je nach den von ihm verwendeten Karten und Aktivierungen.

Reservepunktzähler

Karten ziehen, aktivieren und ablegen

Karten ziehen

Zu Beginn seines Zuges, zieht der Dark Player eine Karte von einem seiner Decks, Er zeigt sie nicht den Helden und nimmt sie auf die Hand.

Er kann keine Karten ziehen, wenn die Helden mit Feinden im Hauptraum des Szenarios in einen Kampf verwickelt sind. Er kann auch keine Karten ziehen, wenn die Helden ihre Aufgabe erfüllt haben.

Aktivierung

Der Dark Player entscheidet abhähnig von den Karten, ob er eine oder mehrere Karten in seiner Hand aktivieren will, um die Helden zu behindern, Monster, Fallen usw. zu spawnen. Falls er Karten aktiviert muß er die Kosten (Reservepunkte), die in der linken oberen Ecke angegeben sind bezahlen. Dieser Wert zeigt die Aktivierungskosten der Karte.

Der Dark Player darf eine Karte nicht spielen oder aktivieren, wenn er nicht genügend Reservepunkte zur Verfügung hat um die Kosten zu bezahlen.

Eine einmal aktivierte Karte wird aus dem Spiel entfernt und aufgedeckt neben dem Kartendeck abgelegt.

Jedes Mal wenn der Dark Player den Inhalt einer Karte aktiviert, gilt das als Aktion des Dark Players.
(Nicht zu verwechseln mit den Bewegungen und Aktionen, die die Charaktere und Kreaturen ausführen können).

Karten ablegen und Kartenlimit

Der Dark Player hat folgendes **Handkartenlimit:**
Anzahl der Helden (die nicht niedergeschlagen - ko - sind) multipliziert mit 2, aber mindestens 2, maximal 10 Karten.

Sobald er eine Karte zieht, die das Limit überschreitet, muß er eine Karte seiner Wahl ablegen. Das gleiche gilt, wenn er auf andere Weise Karten bekommt oder wenn sein Kartenlimit sinkt (weil ein Held niedergeschlagen - ko - wurde).
Außerdem kann der Dark Player jederzeit Karten ablegen um seine Reservepunkte zu erhöhen. Die Punkte, die er für das ablegen einer Karte erhält, werden rechts unten auf der Karte angegeben.

Wenn in einem seiner Kartendecks keine Karten mehr vorhanden sind, kann der Dark Player aus diesem Deck keine Karten nachziehen.

Wenn eine Karte abgelegt wird, wird sie offen auf den Ablagestapel mit den bereits aktivierten Karten gelegt.

HINWEIS: Der Dark Player erhält keine Reservepunte für Karten, die abgworfen werden, nachdem sie aktiviert und ihre Effekte berücksichtigt wurden.

Kreaturen und Anführer

Charaktere aktivieren

Der Dark Player kann alle Kreaturen aktivieren, die er während seines Zuges auf das Spielfeld gebracht hat, genauso wie Helden aktiviert werden. Die Kreaturen können jedoch keine Erkundungsaktionen ausführen.

Level der Kreaturen

Die Charaktere oder Kreaturen aus dem Bestiarium, die vom Dark Player verwendet werden, werden in folgende Klassen unterteilt, je nachdem wie mächtig sie sind:

Soldat Elite Champion

In der Regel muß eine Quest mehr Soldaten als Kreaturen anderer Level haben.
BEISPIEL: Es kann 2 Kreaturen der Champion-Stufe, 4 Kreaturen der Elite-Stufe und 7 oder mehr Kreaturen der Soldaten-Stufe geben.

Um sie besser unterscheiden zu können, werden die Champion Kreaturen in rote Bases, Elite Kreauren in gelbe Bases und Soldaten Kreaturen in weiße Bases gesteckt.

Der Quest Anführer

Der Quest Anführer wird während der Spielvorbereitung ausgewählt und die Reservepunkte für sein Grundprofil bezahlt. Trotzdem kann der Dark Player, wenn er den Quest Anführer im Szenario einsetzt, noch zusätzliche Upgrades, laut dem Profil des Anführers, kaufen (neue Fähigkeiten oder verbesserte Ausrüstung).
Der Quest Anführer wird normalerweise im Hauptraum des Szenarios platziert, obwohl dies nicht immer so sein muß, je nach dem was die Questbeschreibung vorgibt.

HINWEIS: Wenn das anfängliche Budget des Dark Players nicht ausreicht, um den Quest Anführer zu bezahlen, erfolgt die Bezahlung nicht zu beginn des Spieles. Der Dark Player muß so viele Karten, von denen die er in der ersten Runde erhält, abwerfen, bis er genug Reservepoints hat um die Kosten für den Anführer (die im Grundprofil des Anführers angegeben sind) zu bezahlen. Die restlichen Karten kann er auf die übliche Weise spielen.

H Wert der zum Deaktivieren der Falle notwendig ist (nach erfolgreicher Entdeckung)

Die Icons am unteren Rand geben an, wo das Hindernis vom Dark Player eingesetzt werden kann.

I Raum

J Korridor

K Türe

L Truhe

Karten des Dark Players

Die Karten des Dark Players werden in drei große Gruppen unterteilt (Macht "Power", Hindernisse "Obstacles" und Begegnung "Encounter"). Die ersten beiden (Macht und Hindernisse) bilden normalerweise ein gemeinsames Deck.

Machtkarten "Power Cards"

Sie ermöglichen es dem Dark Player, spezielle Fähigkeiten für seine Kreaturen zu aktivieren, z.B: Flucht, um an einem anderen Ort wieder aufzutauchen, Glückspunkte "Fortune Points" verwenden usw.

A Name der Karte

B Kartentyp

C Aktivierungskosten

D Karteneffekte

E Anzahl der Reservepunkte, die der Dark Player beim abwerfen bekommt

Hinderniskarten "Obstacle Cards"

Sie ermöglichen es dem Dark Player, den Weg zu blockieren oder den Helden direkt Schaden zuzufügen.
Wenn Hindernisse keine Fallen sind, müssen sie platziert werden, sobald die Helden einen neuen Abschnitt aufdecken. Sie müssen an einer Position entsprechend der Angaben auf der Karte platziert werden.

Wenn das Hindernis eine Falle (F) ist, enthält die Karte die Werte die erforderlich sind, um die Falle zu entdecken (G), dazu ist ein Wahrnehmungstest ("Perseption") erforderlich.

Der Dark Player darf nur in folgenden Situationen Fallen platzieren:

1. Wenn sich ein Heild neben einer verschlossenen Truhe oder unerforschten Türe (Türe, Falltüren oder Gitter) und erklärt, dass er sie öffnen will.

2. Wenn ein Charakter beabsichtigt ein Feld mit einem Erkundungspfeil zu betreten.

3. Wenn ein Charakter beabsichtigt ein Feld zu betreten auf dem laut Questbeschreibung eine Falle ist.

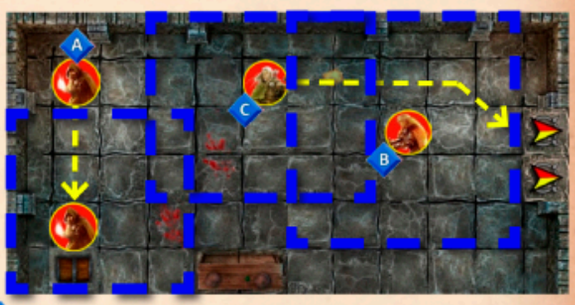
4. Wenn ein Charakter beabsichtigt irgend ein anderes Feld zu betreten. In diesem Fall darf der Dark Player keine Fallen innerhalb von 2 Feldern von dem Startfeld des Charakters, oder von dem Feld auf dem ein Verbündeter steht, platzieren. Dieser Bereich ist die Sicherheitszone (2 Felder im Umkreis von einem Verbündeten und/ oder von dem Feld, von dem der Charakter seine Bewegung begonnen hat).

5. Wenn ein Held einen kritischen Fehlwurf (Doppel 1) beim Durchsuchen von Möbeln würfelt und die Möglichkeit besteht eine Falle zu aktivieren.

Es können keine Raum oder Korridor Fallen aktiviert werden, wenn noch Kreaturen des Dark Players im selben Abschnitt sind.

Es darf nicht mehr als eine Hinderniskarte "Obstacle Card" für dieselbe Türe oder Truhe aktiviert werden.

Auf demselben Feld dürfen nicht zwei verschiedene Fallen aktiviert werden.



A Borgron beschließt, die Schatztruhe zu öffnen. Er stellt sich auf ein benachbartes Feld und erklärt, dass er die Truhe öffnen möchte, dies würde einen Geschicklichkeitstest erfordern umd das Schloss zu knacken. Der Dark Player aktiviert jedoch, sobald der Zwerg erklärt, dass er die Truhe öffnen will, eine Hinderniskarte ("Obstacle Card") gegen Borgron. Borgron besteht den Wahrnehmungstest ("Perception Test"), der zum Erkennen der Falle notwendig ist, nicht. Somit bekommt er die Auswirkungen der Falle zu spüren und verliert mehrere Lebenspunkte.
Wenn die Falle stattdessen auf dem Boden platziert worden wäre, hätte er die Falle nur ausgelöst, wenn er das Feld betreten hätte.

B Shara beschließt, sich während ihrer Aktivierung nicht zu bewegen, was bedeutet, dass ein Bereich von 2 Feldern um sie herum frei von Fallen ist (es wird angenommen, dass sie den Boden gründlich untersucht)

C Taeral kann gehen bis er auf den Erkundungspfeil tritt und den nächsten Abschnitt aufdeckt. Aber er zieht es vor, dies nicht zu riskieren und bewegt sich nur 5 Felder durch den von Shara geschaffenen Sicherheitsbereich. Die blau gestrichelten Linien begrenzen die Sicherheitszonen um Borgron und Shara nach Beendigung ihrer Aktivierung und um Taeral zu Beginn seiner Aktivierung.

Wiederholende Hindernisse

Wenn aufgrund der Questbeschreibung mehrmals eine bestimmte Art von Hindernis auftreten muss (z.B. die Verwendung von mehreren Grubenfallen in einigen Korridoren oder Rätsel die mehrere Türen versperren), behält der Dark Player die entsprechende Hinderniskarte verdeckt in seinem Spielbereich (auch wenn dann keine solche Karte mehr im Deck ist).
Immer wenn eine Aktivierung erforderlich ist, zahlt der Dark Player die üblichen Kosten und legt die Karte anschließend wieder verdeckt vor sich ab.

Diese Karte wird nicht gegen das Kartenlimit des Dark Players gezählt.
Diese Karte kann nicht aktiviert werden, wenn der Dark Player nicht genug Reservepunkte hat.

A Shara kämpft gegen einen Ork in einem Korridor. Angrenzend befindet sich ein bereits erforschter Raum B. Während des Zuges des Dark Players aktiviert er eine Verstärkungskarte ("Reinforcement Card") und platziert 3 Orks (mit einem VP von jeweils 2) in diesem Raum. Er reduziert seine Reservepunkte um 6. Dann platziert er die Orks mehr als 2 Felder von Shara entfernt und würfelt die Initiative gegen sie. Wenn die gerade platzierten Orks gewinnen, können sie in diesem Zug sofort aktiviert werden. Wenn sie verlieren, müssen sie bis zum nächsten Zug des Dark Players warten. Der Ork, der mit Shara beschäftigt war, wird normal aktiviert, unfabhängig von den 3 neuen Orks.

Begegnungskarten "Encounter Cards"

A Aktivierungskosten
Das Aktivieren einer Begegnungskarte erfordert eine Anzahl an Reservepunkten, die der Summe der Value Points (VP) aller Kreaturen oder Charaktere die platziert werden, entspricht.
Wenn die Kosten X sind, kann der Dark Player eine Kreatur mit einem beliebigen VP ohne Begrenzung platzieren, er muß nur die anfallenden Kosten bezahlen.

B Anzahl der Reservepunkte, die der Dark Player erhält, wenn er die Karte abwirft.

Mit diesen Karten können Charaktere oder Kreaturen in den Quests platziert werden. Es müssen allerdings die anfallenden Kosten bezahlt und folgendes beachtet werden:

* Kreaturen oder Charaktere müssen auf freien Feldern platziert werden

* Wenn der Dark Player seine Charaktere oder Kreaturen auf keinem gültigen Feld platzieren kann, darf er sie nicht einsetzen.

* Von allen Charakteren oder Kreaturen, die durch eine Begegnungskarte platziert werden, dürfen nur die Hälfte Fernkampfwaffen (ausgenommen Wurfwaffen) oder Waffen mit großer Reichweite haben.

BEISPIEL: Wenn 6 Charaktere platziert werden, können maximal 3 mit Fernkampfwaffen oder Waffen mit großer Reichweite eingesetzt werden. Die andern 3 müssen andere Waffen tragen.

* Begegnugskarten können nicht in dem Abschnitt aktiviert werden, in dem die Helden die Quest beginnen.

* Der Dark Player darf keine Charaktere oder Kreaturen innerhalb von 2 Feldern von einem Helden platzieren.

Ausrüstung, Objekte und Begleiter

Ausrüstung

Es gibt 6 Arten von Ausrüstungskarten (wie oben gezeigt):
Fernkampfwaffen
Nahkampfwaffen
Rüstungen
Schilde
gewöhnliche Gegenstände
besondere Gegenstände

Nachfolgend zeigen wir den Inhalt und die Symbole die in diesen Karten verwendet werden, sowie deren Bedeutung.

- A Name
- B Value Points (Wert des Objektes)
- C Symbol, das den Objekttyp angibts:

Fernkampfwaffe Nahkampfwaffe

Rüstung Schild

gewöhnlicher Gegenstand Spezialgegenstand

- D **Eigenschaften:** beschreibt die Wirkung des Gegenstandes
- E **Einhändig oder Zweihändig**
- F Gewöhnlicher Gegenstand und Spezialgegenstände, werden durch den Gebrauch verbraucht, sofern dieses Symbol nicht vorhanden ist. Dieses Symbol weist darauf hin, dass der Gegenstand mehrmals verwendet werden kann.
- G **Anschaffungskosten** in Münzen. Dieses Symbol bedeutet, dass es keine Kosten verursacht. Entweder weil es eine sehr einfache Waffe ist, oder weil der Charakter es auf natürliche Weise zur Verfügung hat (z.B. Krallen, Hörner).
- H **Gewicht:** Die Zahl gibt nicht nur das spezifische Gewicht an, sondern auch die wie schwierig es ist, diesen Gegenstand zu transportieren. Entwerder aufgrund seiner Zerbrechlichkeit oder seiner Größe.

- I **Blocken:** Blockwert
- J **Stossen:** Fähigkeit, nach dem Gewinn eines Kampfes als Verteidiger
- K **Breaking Roll** nach dem Blocken
- L **Modifikator** für den Schildträger
- M **Erhöhung des Rüstungswertes** des Schildträgers
- N **Art der Rüstung:** leicht oder schwer

- O **Schaden:** Gibt die Anzahl an Schadenswürfel an, die bei der Verwendung der Waffe gewürfelt werden, wenn ein Treffer erzielt wurde.
  Beispiel: +2 bedeutet, dass der Angreifer 2 zusätzliche Schadenswürfel werfen darf (z.B. wenn er Stärke 4 hat, darf er 6 Schadenswürfel würfeln)
  =4 bedeutet, dass der Angreifer 4 Schadenswürfel werfen darf, unabhängig von seiner Stärke
- P **Rüstung des Ziels** wird um 1 verringert
- Q **Nachladen:** Es ist eine Aktion erforderlich um die Waffe nachzuladen, um sie in einem späteren Zug wieder benutzen zu können.

  Wenn zwei Waffen, die nachladen erfordern, gleichzeitig benutzt werden (z.B. zwei Handfeuerwaffen gleichzeitig abfeuern), müssen zwei Aktionen zum Nachladen verwendet werden, bevor sie wieder benutzt werden können.
- R **Reichweite:** gibt die maximale Reichweite der Waffe in Feldern an
  x3 bedeutet, dass die maximale Reichweite, die Stärke des Benutzers x3 beträgt
- S **Breaking Roll:** zeigt die Wahrscheinlichkeit, mit der die Waffe nach einem kritischen Fehler zerbricht.

  Wenn das Ergebnis des Wurfes (1D6) gleich oder kleiner ist, ist die Waffe zerbrochen und somit unbrauchbar.

Explosion: Die Detonation von Feuerwaffen zieht die Aufmerksamkeit von Feinden auf sich.

Aus diesem Grund bekommt der Dark Player für jede Feuerwaffe, die während eines Kampfes verwendet wird einen Modifikator von +1 beim nächsten Inititativwurf gegem die Helden. Zusätzlich verursacht die Feuerwaffe bei einem kritischen Fehler 1 Schadenswürfel gegen den Benutzer.

Ungewöhnliche Gegenstände: Das sind Gegenstände, deren Vermarktung oder Herstellung so schwierig ist, das sie nur an bestimmten Orten erhältlich sind.
Sie können nur in Städten oder Burgen während der Ruhezeiten zwischen unabhängigen Quests oder während einer Kampagne erworben werden.
Dazu muß der Held 2D6 würfeln und ein Ergebnis erzielen, das gleich oder höher als der auf der Karte angegebene Wert ist. Helden haben während ihres Aufenthaltes in der Stadt oder Burg nur einen Versuch einen solchen Gegenstand zu bekommen.

Waffeneigenschaften und Verwendungszwecke: Die Mechaniken und Modifikatoren versuchen die unterschiedlichen Verwendungszwecke einer Waffe zu berücksichtigen: Ein Bastatdschwert kann als Zweihandschwert oder als Rapier zum durchbohren feindlicher Rüstungen verwendet werden.

Fähigkeit, Schilde zu durchbrechen

Waffe mit großer Reichweite: Diese Art von Waffen erweitern die Nahkampfreichweite des Trägers auf 2 Felder statt 1 Feldes (siehe Seite 35)

Ein unbewaffneter Charakter ohne natürliche Waffen (Hörner, Krallen, Reißzähne) benutzt diese Karte.

Sonstige Regeln

Fernkampfwaffen die im Nahkampf eingesetzt werden: Ein mit einer Schusswaffe bewaffneter Charakter gilt als unbewaffnet, wenn er im Nahkampf damit angreifen oder sich verteidigen will, außer auf der Waffenkarte ist etwas anderes angegeben.

Gefundene Waffen: Diese Regelung gilt nur, wenn große oder kleine Helden an der Quest teilnehmen. Nachdem eine Waffe (auch magische Waffen) gefunden wurde, muss 1D6 gewürfelt werden.
Mit einem Ergebnis von 1 können nur kleine Charaktere sie benutzen.
Bei einem Ergebnis von 2 - 5 können nur durchschnittlich große Charakter sie benutzen.
Mit einem Ergebnis von 6 können nur große menschliche Charaktere sie benutzen (gilt nicht für Relikte)

Minimaler Schaden: Ein Charakter würfelt immer 1 Schadenswürfel. Auch wenn er 0 Würfel würfeln müsste, würfelt er trotzdem 1 Würfel und der Gegner erhöht dafür seine Rüstung um 1.

Natürliche Waffen: Ein Held oder Söldner, der natürliche Waffen hat, muß beide Hände frei haben um sie zu benutzen.

Feuerangriff oder Feuerschaden: Bei Kreaturen, die empfindlich gegenüber Feuer sind, verursacht dieser Angriff 1 zusätzlichen Schadenswürfel.

Zwei Waffen: Ein Charakter kann eine Waffe in jeder Hand tragen. Aber um beide Waffen im selben Zug zu benutzen, muß er die entsprechende Fähigkeit haben.

Tränke: Effekte sind nicht kumulativ. Es können nicht zwei oder mehr Tränke des gleichen Typs getrunken werden, um den Effekt zu verdoppeln, oder zwei verschiedenen Tränke um beide Effekte zu erhalten. Sobald ein zweiter Trank getrunken wird, verschwindet der Effekt vom ersten Trank.

Magische Pfeile und Wurfwaffen: Wenn sie während eines Kampfes geschossen oder geworfen werden, können sie bis zum Kampfende nicht mehr benutzt werden (mit Ausnahme bestimmter magischer Waffen, die zum Besitzer zurückkommen).

Munition: Es wird davon ausgegangen, dass ein Charakter für jede Art von Schusswaffe, die er verwendet, die entsprechende Munition hat.

Gifte bei Waffen: Auf folgende Waffen kann kein Gift aufgetragen werden: Schlinge, Netz, Reißzähne, Hörner, Klauen, Stab, Keule, Streitkolben, Hammer, Kavallerielanze, Obsidianschwert ("Macuahuitl"), Eisenfaust, Gladiatorenschere. Grundsätzlich kann weder auf natürliche noch auf stumpfe Waffen Gift aufgetragen werden.

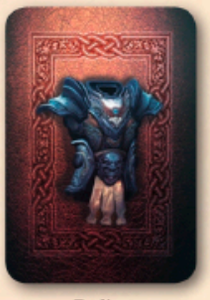
Kartenlimit

Wenn die Helden ein Objekt durchsuchen, und die Karte des Gegenstandes nicht mehr im Kartendeck ist, bekommen sie nichts und gehen leer aus (sie bekommen keinen anderen Gegenstand dafür).
Das gleich gilt, wenn sie Gegenstände in Schmieden, Märkten usw. kaufen wollen. (Vorbehaltlich etwaiger Ausnahmen, die der Dark Player anwenden möchte, um bestimmte Hintergründe oder besondere Situationen zu erfüllen).

Magische Gegenstände und Relikte

Magische Gegenstände und Relikte werden ähnlich wie die normale Ausrüstung eingeteilt:
Fernkampfwaffen
Nahkampfwaffen
Rüstungen
Schilde
magische Gegenstände (alle Gegenstände die nicht zu den Waffen zählen, wie Ringe, Stiefel, Zauberstäbe, Umhänge usw.)

Magic objects
Magische Gegenstände



Relics
Relikte

A Art des Gegenstandes

Fernwaffe

Nahkampfwaffe

Rüstung

Schild

magischer Gegenstand

B Value Points, Relikte haben einen Wert von 5 oder höher

C **Bruch magischer Waffen**: Bei magischen Waffen und Schilden kann der Träger den Breaking Roll wiederholen. Eine normale Waffe, die durch einen Zauber verbessert wurde, gilt als magsiche Waffe solange die Wirkung des Zaubers anhält.

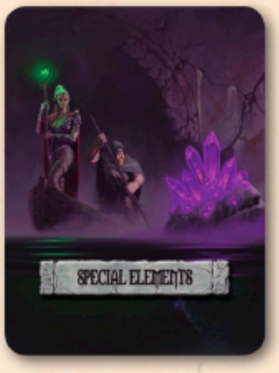
Limit magischer Gegenstände und Relikte: Ein Charakter kann nur mit einem magischen Gegenstand oder Relikt jeder Art gleichzeitig ausgestattet sein. Charaktere können nicht gleichzeitig 2 magische Gegenstände derselben Art (Symbol auf der Karte für die Art des Gegenstandes) verwenden. Wenn ein Charakter mehr magische Gegenstände hat, muß er diese in seinem Rucksack tragen und sie ausrüsten, wenn er sie verwenden will.

BEISPIEL: Ein Held kann eine magische Rüstung, einen magischen Bogen und einen magischen Ring verwenden.

Relikte können nicht von großen oder riesigen Kreaturen benutzt werden.

Besondere Objekte

Das sind ungewöhnliche Gegenstände, Kreaturen oder Hindernisse, die in einem Abschnitt gefunden werden können. Ein mysteriöser Nebel, ein magischer Brunnen, ein tiefer Abgrund, ein Schlangennest, eine Hexe, die sich auf ihre Tränke konzentriert, ein kleines Gefängnis oder das Versteck eines Drachen.
Lesen Sie den Inhalt der Karte sorgfältig durch und benutzen Sie die darin enthaltenen Informationen. Die Kreaturen von diesen Karten verursachen oft keine oder nur sehr geringe Kosten für den Dark Player.



Symbole

Die Karten für besondere Gegenstände und Möbel haben die meisten der nachfolgend angeführten Symbole gemeinsam:

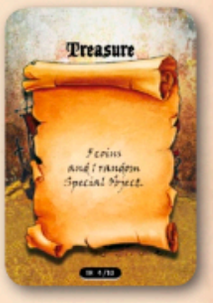
- **A** Der Effekt beginnt, sobald die Helden den Abschnitt betreten.
- **B** Die Helden müssen mit dem Gegenstand interagieren um seine Effekte zu erkennen.
- **C** Es wird die Höhe des Gegenstandes angegeben, wenn dies relevant ist.
- **D** Der Gegenstand bietet leichte Deckung.
- **E** Der Gegenstand bietet schwere Deckung.
- **F** Der Gegenstand ist unpassierbar. Die Charaktere können sich nicht durch das Feld oder auf das Feld bewegen auf dem der Gegenstand platziert ist.
- **G** Der Dark Player muß die Hälfte der üblichen Kosten für diesen Charakter oder Kreatur bezahlen um sie zu platzieren (siehe Bestiarium), ansonst bleibt der Abschnitt leer.
- **H** In diesem Abschnitt kann der Dark Player keine Begegnungskarten ("Encounter Cards") aktivieren.
- **I** Der Gegenstand kann verschoben werden.

Möbel

Diese Karten stellen Möbel und Gegenstände dar, die in Räumen und Korridoren (normalerweise in Räumen) eines Szenarios vorkommen. Das können Brunnen, Küchen, Schränke, Waffenschränke, Bücherregale usw. sein, und sie können im Allgemeinen durchsucht werden. In diesem Fall liest der Dark Player die entsprechende Karte vor.

Möbel dürfen niemals die Eingangs- oder Ausgangsfelder eines Abschnittes versperren. Sie können nur einmal durchsucht werden. Selbst wenn die Helden ein zweites mal zu dem Abschnitt zurückkehren, gelten die Gegenstände die sie zuvor schon durchsucht haben, immer noch als durchsucht und können kein zweites Mal durchsucht werden.

Schatztruhen gelten als Möbel, behindern aber in keiner Weise die Bewegung oder Sichtlinie. Wenn sie geöffnet werden, werden Schatzkarten anstelle der Möbelkarten verwendet.



Söldner und Tiere

Ein Held kann nur von einem Tier oder einem Söldner begleitet werden. Er muß dafür die Anschaffungskosten und die Unterhaltskosten aufbringen. Die Unterhaltskosten werden immer dann bezahlt, wenn der Held in einem Gasthaus oder zu Hause Rast macht.

Tiere und Söldner bewegen sich wie unabhängige Charaktere. Wenn die Kosten für einen Söldner oder ein Tier nicht mehr bezahlt werden, verlassen sie den Helden.

Wenn ein Held allein eine Quest beginnt, kann er sowohl ein Tier als auch einen Söldner bei sich haben. Es dürfen nicht zwei oder mehr Söldner oder Tiere des gleichen Typs in der Heldengruppe sein, und sie müssen dem Helden zugewiesen werden, der sic angeheuert hat.

Ein Söldner oder Tier kann sich nie mehr als 12 Felder von seinem Herrn entfernen.

Wird ein Held niedergeschlagen (ko) können sein Söldner und Tier einem anderen Helden in der Gruppe zugewiesen werden. Wenn der Held jedoch stirbt, werden sein Söldner und Tier aus der Gruppe entfernt.

Ein Söldner oder Tier das niedergeschlagen (ko) ist kann sich nicht erholen.

Söldner

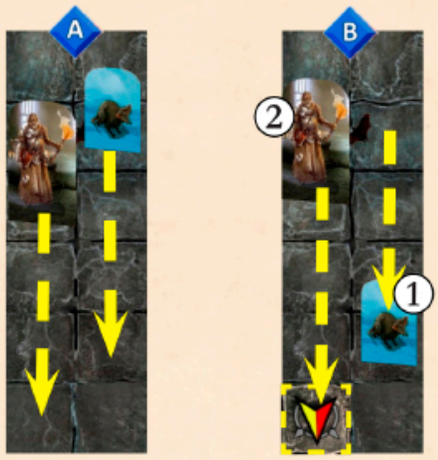
Wenn ein Söldner mehrere Ausrüstungsmöglichkeiten zur Wahl hat, entscheidet der Held, der ihn anheuert, welche Ausrüstung er tragen soll. Diese Wahl gilt dann für alle Spiele des Söldners.

Söldner können weder ihre Habseligkeiten mit den Helden teilen, noch können sie Schätze oder gefundene Gegenstände tragen. Ihre Unterhaltskosten umfassen auch die Kosten für die Ausrüstung.
Helden können ihnen keine anderen Waffen oder Rüstungen zur Verfügung stellen, außer der Söldner verliert seine Waffe oder Schild während des Spiels.

Wenn ein Söldner dreimal hintereinander während einer Quest einen Muttest verliert, verlässt er die Quest.

Tiere mit scharfen Sinnen

Ein Held kann von der Fähigkeit Scharfe Sinne ("sharp senses") seines Tieres profitieren, wenn er sich neben seinem Tier befindet (Hat ein Held diese Fähigkeit bereits, profitiert er nicht nochmal davon).
Während der Erkundungsphase kann ein Held entscheiden, ein Tier während seiner eigenen Aktivierung zu bewegen, wenn das Tier über Scharfe Sinne ("sharp senses") verfügt. In diesem Fall bewegt sich das Tier in einer anderen Aktivierung.
Beide müssen ihre Bewegung beginnen, wenn sie sich auf benachbarten Feldern befinden, und während der gesamten Bewegung auf benachbarten Feldern bleiben, so als wären sie ein Charakter. Solange sie zusammen bleiben, kann der Held von der Fähigkeit Scharfe Sinne ("sharp senses") seines Tieres profitiern.



A *Herbod und seine Riesenratte rücken während einer Erkundungsphase gleichzeitig den Korridor entlang vor. Auf diese Weise profitiert Herbod immer von der Fähigkeit Scharfe Sinne ("sharp senses") der Riesenratte.*

B *Herbords Ratte rückt vor ◯ bis sie neben einem Erkundungspfeil ist. Sie hat Glück gehabt und keine Falle ausgelöst. Herbod beschließt zum Erkundungspfeil vorzurücken ◯ um den nächsten Abschnitt aufzudecken. Wenn er jetzt einen Wahrnehmungs- oder Initiativtest machen muß, kann er den Fähigkeitsbonus der Riesenratte verwenden, da sie auf benachbarten Feldern stehen.*

A Value Points

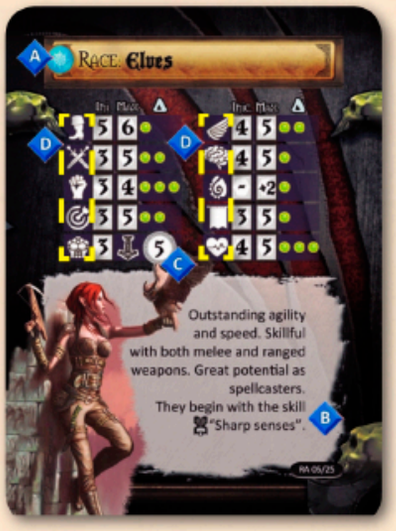
B Anschaffungs-/Unterhaltskosten

Charakter erstellen

In Dungeon Universalis können Sie einen eigenen Charakter nach ihren Wünschen erstellen, seine Rassenmerkmale verändern und ihn nach Belieben in einer der verfügbaren Klassen spezialisieren.

Die Erfahrung, einen eigenen Helden zu erschaffen und zu sehen, wie er sich entwickelt ist oft besser und spannender als einen vorgefertigten Helden zu wählen.

Um Ihren eigenen Helden zu erstellen, müssen Sie zuerst eine Rasse für ihn wählen und dann die entsprechenden Karte suchen.



Eine Rasse auswählen

Die Rassekarten zeigen die Gesinnung des Helden: A

Böse Gesinnung

Gute Gesinnung

Neutrale Gesinnung

Helden mit neutraler Gesinnung können in jeder Gruppe sein, Helden mit guter und böser Gesinnung können nicht in derselben Gruppe sein.

B Die Karte zeigt auch die Fertigkeiten mit denen der Held beginnt (das können unterschiedlichste Fertigkeiten sein, je nach Rasse).

C Hier werden die Glückspunkte ("Fortune Points") angegeben. Diese Punkte sind je nach Rasse unterschiedlich. Manche Rassen haben eben mehr Glück als andere.

Rassenattribute: D Zeigt die Rassenattribute an. Den Minimalwert (linke Spalte) und den Maximalwert (rechte Spalte), sowie die Verbesserungsmöglichkeiten.

Die Entwicklungspunkte, E die notwendig sind, um den Wert eines Attributes um 1 Punkt zu erhöhen.

Beim Erstellen eines Charakters, hat jeder Spieler 8 Entwicklungspunkte zur Verfügung. Diese kann er verwenden, um die Fertigkeiten seines Helden zu erhöhen. Man muß allerdings auch die Klasse des Helden berücksichtigen, da manche Klassen die Entwicklung eines Attributes fördern oder einschränken.

HINWEIS:
Beachten Sie, dass es keine Maximal- oder Minimalwerte für Geschicklichkeit ("Dexterity") oder Wahrnehmung ("Perception") gibt. Diese können nur durch Fähigkeiten verbessert werden. Natürliche Rüstung und Glück sind Fixwerte und können nicht geändert werden.

Die meisten Rassen haben Werte von -/- bei Mana. Wenn sie einen Zahlenwert (+2) haben, bedeutet das, dass sie 1 Entwicklungspunkt in die Erhöhung des Anfangs- und des Maximalwertes um 1 Punkt investieren können (wobei die allgemeine Einschränkung für Zauberer überschritten werden). Sie können auf +2 erhöht werden, wenn 2 Entwicklungspunkte ausgegeben werden.

BEISPIEL: Der Held auf der Karte auf dieser Seite beginnt mit einm Wert von 5 in Bewegung, 3 in Kampffähigkeit und 3 in Stärke. Um seine Bewegung auf 6 zu erhöhen, ist 1 Entwicklungspunkt erforderlich.
Jedes Mal, wenn die Kampffähigkeit verbessert werden soll, müssen 2 Entwicklungspunkte ausgegeben werden, immer abhängig von der gewählten Klasse (dies kann sich auf die Anzahl der erforderlichen Entwicklungspunkte auswirken). Wenn der Charakter beispielsweise ein Krieger ist, erfordert die erste Erhöhung der Kampffähigkeit 1 Punkt weniger als gewöhnlich. Diese bedeutet, dass man mit 1 Entwicklungspunkt dieses Attribut von 3 auf 4 erhöhen kann.
Wenn man nun noch die Stärke von 3 auf 4 erhöhen möchte (dem Maximum der Rasse) kostet das 3 Entwicklungspunkte.
Als Elf kann man, wenn man als Zauberer spielt, sein Mana um +2 erhöhen. Das würde 2 Entwicklungspunkte kosten und würde bedeuten, dass man zu Beginn der Quest nicht 8 sondern 10 Manapunkte hat.

Eine Klasse wählen

Jeder Spieler wählt eine Klassenkarte für seinen Helden, die seinen Interessen am besten entspricht.

Es gibt drei Hauptklassen:

Krieger, ihre Stärke ist der Kampf

Entdecker, ihre Stärke ist die Erkundung und Täuschung

Zauberer, sie beherrschen die Magie unter berücksichtigung ihres Manavorrates

Der Spieler schaut sich die Informationen über das Lernen neuer Fähigkeiten, und das Verbessern bestehender Fähigkeiten an, dies ist für die nachfolgende Entwicklung des Helden wichtig (siehe Seite 58).

Er nimmt sich die Karten mit den Startfähigkeiten, die diese Klasse besitzt.

Er achtet auf die Vorteile und Nachteile oder Begrenzungen.

All das kann die Entwicklungspunktkosten beeinflussen, wie im vorigen Abschnitt erklärt.

- H spezifigsche Klasse
- I Illustration, die die Klasse darstellt
- J Vorteile und Nachteile

Kombinationen

Da Dungeon Universalis ein Spielsystem sein soll, das eine enorme Anzahl von Optionen bietet und auf viele verschiedene Welten anwendbar ist, haben wir versucht, fast alle möglichen Kombinationen darzustellen.

Unter Berücksichtigung das die Kampagne in der Welt von Arasca spielt, gibt jedoch Klassen, die sich für bestimmte Rassen besser eignen als andere.

Hier eine Orientierungshilfe bezüglich der Rassen und ihren jeweiligen Klassen und Einschränkungen:

Amphibien: Krieger, Späher, Waldläufer, Zauberer (Zauber der Unterwelt und Verderbnis können nicht gewählt werden), Animist, Hexer (nur Tribal magic "Stammesmagie")

Tiermenschen: Barbar, Krieger, Späher, Schurke, Barde, Waldläufer, Animist, Zauberer (nur Tribal magic "Stammesmagie")

Vogelvolk: Krieger, Assassine, Späher, Hexer, Zauberer

Katzenvolk: Krieger, Assassine, Späher, Waldläufer, Animist, Kampfmönch, Hexer (nur Tribal magic "Stammesmagie)

Sphärische Lebewesen: Krieger, Paladin, Späher, Barde, Runenmeister, Zauberer

Zentauren: Krieger, Späher, Waldläufer, Animist

Zyklop: alle, ausser Ritter, Paladin, Hexenjäger, Nekromant

Dunkelelfen: Krieger, Paladin, Gladiator, Kampftänzer, Assassine, Späher, Schurke, Barde, Zauberer, Animist, Hexer

Zwerge: Barbar, Krieger, Gladiator, Assassine, Späher, Schurke, Waldläufer, Barde, Runenmeister

Hundevolk: Krieger, Späher, Waldläufer, Animist, Hexer (nur Tribal magic)

Elfen: Krieger, Paladin, Gladiator, Kampftänzer, Späher, Waldläufer, Barde, Waldmensch, Zauberer (Zauber aus Verderbnis "corruption" und Unterweld "underworld" können nicht angewendet werden), Animist

Goblins: Krieger, Assassine, Späher, Schurke, Animist, Hexer

Halblinge: Krieger, Späher, Schurke, Waldläufer, Barde, Animist

Menschen: jede Klasse, Nekromant, Zauberer oder Zauberer der Unterwelt oder wenn er Verderbnis- oder Unterweltzauber lernt, gilt er als Charakter mit böser Gesinnung

Höllenbestien: Krieger, Späher

Minotauren: Barbar, Krieger

Oger: Barbar, Krieger, Gladiator, Späher, Waldläufer (ohne Zauber), Animist, Hexer (nur Tribal magic)

Orks: Barbar, Krieger, Assassine, Gladiator, Späher, Waldläufer (ohne Zauber), Animist, Hexer (nur Tribal magic)

Rattenvolk: Krieger, Assassine, Späher, Schurke, Zauberer (nur Feuer- und Verderbnismagie), Animist, Hexer

Abtrünnige Zwerge: Barbar, Krieger, Gladiator, Assassine, Späher, Schurke, Waldläufer, Barde, Runenmeister, Hexer

Reptilien: Krieger, Assassine, Späher, Waldläufer, Zauberer (Verderbnis- und Unterweldzauber können nicht verwendet werden), Animist, Hexer (nur Tribal magic)

Kristalline Kreaturen (Shardminds): Krieger, Späher, Runenmeister, Animist, Zauberer, Hexer

Baumvolk: Krieger, Späher, Waldläufer, Animist

Trolle: Krieger, Späher, Hexer (nur Tribal magic)

Vampire: Krieger, Ritter, Nekromant, Hexer (nur Hexermagie "witchcraft")

Seltene Gegenstände

Während der Charaktererstellung kann ein Charakter seltene Gegenstände kaufen, der übliche Würfelwurf ist dafür nicht notwendig.

Ausrüstung - Beschränkungen

Gewichtsbeschränkung: Jeder Spieler muß ausrechnen, wieviel Gewicht sein Charakter maximal tragen kann; **Summe der Stärke und Vitalität multipliziert mit 2**. Dieser Maximalwert ist in dem rechten Feld eingetragen. Auf der Linken Seite wird die Summe des Gewichtes der tatsächlich getragenen Gegenstände, einschließlich Rüstung.

Gegenstände: nur ein Schild oder Buckler, zwei leichte oder schwere Rüstungen (ausgenommen Helme, Beinschienen oder Armschienen) und bis zu 5 Waffen jeglicher Art sind erlaubt.

Münzen: Jeder Held darf bis zu 30 Münzen (30 Stück Münzen, egal welchen Wertes oder Materials).
Gegenstände wie Edelsteine und andere kleine Wertsachen haben ein Gewicht von 1, solange nichts anderes angegeben ist.

Söldner und Tiere mit der Fähigkeit Packtier ("mount") können Ausrüstung und Münzen mit den gleichen Einschränkungen wie ein Held tragen. Das heißt, der Held kann sie verwenden, um Teile seiner Ausrüstung zu transportieren.

Überladen - zu viel Gewicht

Die im vorherigen Abschnitt angegebenen Einschränkungen können ignoriert werden, haben jedoch folgende Konsequenzen:
Wenn ein Charakter mehr Gewicht als das Maximum trägt, oder die anderen Beschränkungen mißachtet, erleidet er den Zustand betäubt ("stunned").
Wenn ein Charakter zwei oder mehr dieser Einschränkungen überschreitet (z.B. das Münzlimit und das Limit von Gegenständen) oder mehr als doppelt so viel wie der Maximalwert trägt (z.B. mehr als 60 Münzen trägt) erleidet er den Zustand betäubt ("stunned") und kann keine Bewegung oder Aktion während seiner Aktivierung ausführen.

Gefährten transportieren

Es wird angenommen, dass jeder Charakter so viel wiegt wie seine maximale Gewichtsbeschränkung: (Kraft + Vitalität) x 2

Einen bewusstlosen oder niedergeschlagenen (ko) Gefährten auf dem Rücken zu tragen, erfordert 1 Aktion pro Runde und verringert die Bewegung um 1.

Ein einzelner Charakter kann keinen größeren Verbündeten tragen, aber zwei benachbarte Charaktere können ihn tragen. Sie teilen das Gewicht auf und bewegen sich gleichzeitig.

Ein Reittier kann einen bewusstlosen oder niedergeschlagenen (KO) Gefährten mit den gleichen Einschränkungen tragen.

Erfahrung

Erfahrungspunkte "Experience Points"

Sobald die Helden eine Quest beendet haben, schreiben sie ihre gewonnen Erfahrungspunkte auf.

Sofern auf dem Abenteuerblatt oder der Questbeschreibung keine andere Belohnung angegeben ist, erhalten sie bei Standard-Quests folgende Erfahrungspunkte:

+1 Wenn die Gruppe die Mission beim ersten Versuch abgeschlossen hat.

+1 Wenn die Gruppe mehr Leistungspunkte ("Achievement Points") als der Dark Player hat.

+1 Wenn der Held überlebt hat, ohne niedergeschlagen (KO) worden zu sein und die Gruppe mindesten doppelt so viele Abschnitte erforscht hat als Helden zu Questbeginn in der Gruppe waren.

Erfahrungspunkte werden gesammelt und jeder Spieler entscheidet, wann er sie investiert, um seinen Charakter zu verbessern - wie im nächsten Abschnitt beschrieben.
Die Verbesserungen können jederzeit zwischen den Quests vorgenommen werden, d.h. immer wenn sich die Charaktere nicht in einer Quest befinden.

Charakterentwicklung

Fähigkeiten lernen

Für jeweils 3 gesammelte Erfahrungspunkte kann ein Held eine neue Fähigkeit lernen (mit den üblichen Einschränkungen).
Der Spieler würfelt 1D6 und vergleicht das Ergebnis mit den neuen Fähigkeiten, die sein Charakter lernen kann. Diese variiern je nach Klasse. In den meisten Fällen stehen nur bestimmte Arten von Spezialisierungen zur Verfügung (Kampf, Wissenschaft und Führung, Erforschung und List). Er wählt eine bestimmte Fähigkeit und wendet das Wurfergebnis an. Weiters müssen alle andern Einschränkungen (denken Sie daran, dass zwei Helden nicht dieselbe Fähigkeit pro Klasse haben dürfen).
Wenn der Wurf eine Fähigkeit ergibt, die der Held schon gelernt hat, kann er das Ergebnis ignorieren und eine Fähigkeit auswählen. Das gleiche gilt, wenn er die gewürfelte Fähigkeit nicht erlernen kann oder darf.

Der Spieler, der Borgron - einen Runenmeister, spielt würfelt 1D6 und erhält ein Ergebnis von 4. Daher muß er eine Fähigkeit aus dem Bereich Wissenschaft und Führung auswählen, so wie auf seiner Klassenkarte angegeben.

HINWEIS: Einige Helden können, wie auf ihrer Rassekarte angegeben, auch Naturfähigkeiten erlernen. Anstatt 1D6 zu würfeln, um die Art der Fähigkeit festzustellen, die sie lernen können, können sie beliebig viele Naturfähigkeiten auswählen.

Entwicklungspunkte "Development Points"

Für jeweils 3 gesammelte Erfahrungspunkte "Experience Points" kann ein Held einen Entwicklungspunkt erhalten. Entwicklungspunkte kann er für das Erlernen eines neuen Zaubers oder das Erhöhen eines Attributes (ohne die Rassengrenzen zu überschreiten) verwenden.

Spieler können Erfahrungspunkte sammeln um ihre Attribute zu erhöhen.

BEISPIEL: Wenn ein Elf 3 Entwicklunspunkte benötigt um sein Stärkeattribut zu erhöhen, muss er 9 Erfahrungspunkte ansammeln, damit er die erforderlichen 3 Entwicklungspunkte bekommt.

Jedes Attribut kann maximal einmal durch die Nutzung der gesammelten Erfahrungspunkte erhöht werden.

BEISPIEL: Ein Elf kann seine Vitalität, Stärke und Beweglichkeit um 1 erhöhen, indem er die nach vielen Spielen gesammelten Erfahrungspunkte nutzt.

Steigerung der Glückpunkte "Fortune Points"

Für jeweils 3 Erfahrungspunkte kann ein Held einen zusätzlichen Glückspunkt erhalten. Er darf insgesamt maximal 2 Glückspunkte zusätzlich kaufen. Diese Glückspunkte stehen dem Helden dauerhaft zur Verfügung.

Orte und Dienstleistungen

An bestimmten Orten (Kampfschulen, Bibliotheken, Magieschulen) können Charaktere zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln oder neue Zaubersprüche lernen, indem sie die Kosten und Erfahrungspunkte bezahlen. Siehe die Orte und Dienstleistungskarten ("Places and Services Cards") auf Seite 76.

Stufen der Zauberer

Jeder Held mit der Fähigkeit Zauber zu wirken gilt als Lehrling, bis er seine Value Points auf 18 erhöht hat. Als Lehrling kann er jeden bekannten Zauberspruch nur zweimal pro Spiel (anstatt der üblichen dreimal) verwenden. Seine Angriffszauber verursachen 1 Schadenswürfel weniger als gewöhnlich (das gilt auch für Schäden die seine von ihm beschworenen Elementare verursachen). Die Dauer seiner Permanentzauber wird ebenfalls um 1 reduziert.
Wenn der Zauberer 40 Value Points erreicht hat, gilt er als Meister. Jetzt kann er jeden bekannten Zauber vier mal pro Spiel wirken.

Value Points der Charaktere

Zu Beginn haben die Charaktere einen Wert von 10 Value Points.

Wenn die Charaktere Erfahrungspunkte sammeln und diese in Verbesserungen investieren, steigen seine Attribute und Fähigkeiten und somit auch seine Value Points. Die Value Points eines Helden ergeben sich auch 10 + den investierten Erfahrungspunkten.
Gesammelte Erfahrungspunkte, die noch nicht investiert wurden, werden nicht gezählt.

BEISPIEL: Der Elf Taeral möchte seine Stärke von 3 auf 4 erhöhen, dafür braucht er laut seiner Rassekarte 3 Entwicklungspunkte.
Um 3 Entwicklungspunkte zu erhalten, muss Taeral 9 Erfahrungspunkte sammeln. Er hat 8 Erfahrungspunkte gesammelt, aber noch nicht verwendet, daher erhöhen sie seine Value Points noch nicht.
Sie erhöhen seine Value Points erst dann, wenn er sie zur Erhöhung seiner Stärke investiert hat. Dann erhöhen sich seine Value Points um 9.

How to Play

Hier beschreiben wir sechs Runden sowohl der Helden als auch des Dark Players, um die Mechanik des Standardmodus und die verschiedenen Aktionen zu zeigen.

Runde 1

Die Helden beginnen. Jeder startet seine Aktivierung am Startmarker und deckt den ersten Abschnitt auf. Vor ihnen befindet sich ein Korridor. Sie sehen eine geschlossene Türe auf der rechten Seite. Am Ende des Abschnitts befinden sich 2 Erkundungspfeile. Wenn ein Held auf eines dieser Felder tritt oder die Türe öffnet, wird ein neuer Abschnitt aufgedeckt.

Borgron, der Runenmeister, beginnt mit seiner Aktivierung. Er kann nicht so gut erkunden, aber er ist immer noch besser als Shara, eine auf Nahkampf spezialisierte Ritterin mit schwerer Rüstung.
Borgron beschließt, mit dem Speer in der Hand, vier Felder vorzurücken und stellt sich neben die Tür. Er möchte seine Aktion verwenden um die Tür zu öffnen, aber der Dark Player erklärt, dass die Tür verschlossen ist. Dazu aktiviert er eine Karte "locked door" A

von seinen Handkarten und zahlt die notwendigen Reserve Points (in der linken oberen Ecke angegeben). B

Daher beschließt Borgron, mit seiner Aktion die Tür heimlich aufzuschließen. Er nimmt seine Dietriche aus seinem Rucksack und tausch sie gegen den Speer, dies erfordert eine Schnellaktion. Dann muß er einen Geschicklichkeitstest bestehen. Er würfelt 2D6 und zählt den Geschicklichkeitswert +1, den er durch die Dietriche erhält, dazu. Das ergibt insgesamt eine 10 und somit schafft er es, die Tür heimlich zu öffnen. Dafür gibt es 1 Punkt auf dem Achievement Counter für die Helden. Wenn er es nicht geschafft hätte, hätten die Helden die Türe aufbrechen können. Aber das hat den Nachteil, das sie die Aufmerksamkeit möglicher Feinde hinter der Tür auf sich ziehen.
Borgron deckt den neuen Abschnitt auf der Dark Player muß das Spielfeld, wie in der Questbeschreibung angegeben, aufbauen: einen leeren Raum mit einem Schrank.

Shara möchte 5 Felder vorrücken, hat aber nur eine Bewegung von 4. Also wird sie laufen. Sie würfelt 2D6 und erhält insgesamt 9. Sie könnte ihre Bewegungsreichweite maximal verdoppeln, das ist aber nicht notwendig. Sie rückt 5 Felder vor und stellt sich neben den Zwerg, um so das mögliche Auftauchen von Feinden am unteren Rand des Korridors abzudecken.

Sobald der Zug der Helden vorbei ist, beginnt der Zug des Dark Players. Er zieht einfach eine Karte aus dem Hindernis- und Machtkartendeck (Obstacle und Power Card) und fügt seinem Achievement counter 1 Punkt hinzu (der Dark Player addiert für jede verstrichene Runde 1 Punkt, deshalb sollten die Helden nicht zu langsam vorankommen).

Runde 2

Die zweite Runde der Helden beginnt. Borgron betritt den Raum und will den Schrank erreichen um darin zu suchen. Aber bevor er das dritte Feld betritt, aktiviert der Dark Player weitere Karte gegen ihn, dies zwingt den Zwerg dazu, seine Bewegung zu stoppen, bevor er das dritte Feld betritt. C

In diesem Fall handelt es sich um die Karte Falle "Elektroschock". Der Dark Player zahlt 3 Reservepunkte, um sie zu aktivieren D

Borgron braucht ein Ergebnis von 9 oder höher bei einem Wahrnehmungstest um die Falle zu erkennen. E

Gelingt ihm dies, kann er versuchen die Falle zu entschärfen, indem er einen Geschicklichkeitstest absolviert. F

Er hat ein Ergebnis von 7 beim Wahrnehmungstest und keine Modifikatoren die er addieren könnte. Daher ist der Test mißlungen und er tritt auf die Falle und löst sie aus.
Der Dark Player liest die Fallenkarte Elektroschock vor. G

Da er eine Lederrüstung (Leichte Rüstung) trägt, erleidet er 5 Schadenswürfel. Der Dark Player würfelt 5D6. Er muß gleich hoch oder höher als Borgrons Rüstungswert (das ist 4) würfeln.
Das Ergebnis der 5 Würfel ist 1, 4, 4, 4, 5. Somit verliert der Zwerg 4 Lebenspunkte (angezeigt durch 4 Wundmarker). Das würde ihn ausschalten, da er einen Vitalitätswert von 4 hat. Deshalb beschließt Borgron einen seiner 5 Glückspunkte zu verwenden, um den Dark Player zum wiederholen seines Wurfes zu zwingen.
Der Dark Player würfelt erneut 5D6, diesmal mit dem Ergebnis 1, 2, 3, 5, 6.
Borgron verliert somit nur 2 Lebenspunkte und beendet seine Aktivierung.
Da Borgron 1 Glückspunkt ausgegeben hat, erhöht der Dark Player seinen Achievement Counter um 1 Punkt.

H Shara beschließt, in den Raum zu gehen um zu dem Schrank zu gelangen. Sie kann nicht diagonal vorrücken, da eine Wand den Weg blockiert. Sie erreicht den Schrank aber trotzdem. Sie stellt sich benachbart zum Schrank und verwendet ihre Aktion zum Durchsuchen des Schranks. Nach den Anweisungen auf der Möbelkarte "Schrank" würfelt sie 2D6 und erhält das Ergebnis 11. Sie findet einen zufälligen besonderen Gegenstand. Also zieht sie eine Karte aus dem Deck "Special Objects" und bekommt die Karte "Components for Magic". Sie entscheidet, den Gegenstand in ihren Rucksack zu packen. Die Runde der Helden ist beendet.

Wieder zieht der Dark Player eine Karte, diesmal aus dem Begegnungsdeck und fügt seinem Achievement Counter 1 Punkt hinzu.

Runde 3

Shara beschließt, in den Korridor zu gehen. Borgron führt einen Wahrnehmungstest durch, um den Raum zu durchsuchen. Er erreicht allerdings nicht das notwendige Gesamtergebnis von mindestens 10 und findet daher nichts von Wert. Weil er die Aktion Durchsuchen durchgeführt hat, darf sich Borgron in dieser Runde nicht bewegen (damit wird dargestellt, dass er während seines Zuges im Raum herumgeht und diesen durchsucht). Seine Aktivierung ist somit auch die Runde der Helden.

Der Dark Player zieht wieder eine Karte, diesmal aus dem Hindernis- und Machtdeck. Er addiert 1 Punkt zu seinem Achievement Counter (da die Heldenrunde beendet ist). Außerdem beschließt er eine seiner Handkarten (die Karte "Fortune") abzulegen. Dafür erhält er 2 Reserve Points, I die er zum Aktivieren von neuen Karten verwenden kann.

Runde 4

Shara rückt 1 Feld vor. Der Dark Player darf keine Fallen in einem Umkreis von 2 Feldern, in dem die Helden ihre Bewegung beendet haben, aktivieren. Er könnte eine Falle aktivieren, wenn Shara versuchen würde eine Tür oder Schatzkiste zu öffnen oder wenn sie einen Erkundungspfeil betritt. Aber Shara war vorsichtig und wartet lieber auf ihren Begleiter.
Borgron verlässt den Raum. Er tauscht seinen Speer gegen seine Axt aus, die er im Rucksack hatte (dies ist eine Schnellaktion). Er könnte sich 5 Felder bewegen, möchte jedoch lieber laufen um das Ende des Korridors zu erreichen. Als er seinen Zug auf dem Erkundungspfeil beendet, deckt der Dark Player sofort den neuen Abschnitt auf. In diesem Moment beschließt der Dark Player auch eine Begegnungskarte "Wandernde Kreatur - Wandering Creature" zu aktivieren. J

Die Karte erlaubt ihm nicht, eine große Anzahl an Monstern ins Spiel zu bringen, kostet aber auch nur 2 Reserve Points.
Er schaut sich die Fraktion, die er einsetzen möchte, im Bestiarium an und entscheidet sich 2 Orks, 1 Bogenschützen a und 1 Krieger b, einzusetzen.
Beide sind jeweils 1 Value Point wert.
Der Dark Player darf keine Monster im Umkreis von 2 Feldern zu dem Helden, der den Abschnitt aufgedeckt hat, platzieren.

Beide Seiten müssen nun einen Initiativwurf machen. Borgron würfelt 2D6 (er hat Wahrnehmung 0, also kann er nichts addieren) und hat einen Modifikator von -2, da er gerade gelaufen ist.
Der Ork, der Borgron am nächsten steht, macht dasselbe. Wenn Borgron ein gleiches oder höheres Ergebnis erzielt hätte, hätten die Helden die Initiative gewonnen und der Dark Player hätte seinen Zug verloren.
Im Falle eines Unentschieden beim Initiativwurf, gewinnt derjenige mit der höheren Intelligenz.
Aber der Ork würfelt ein höheres Ergebnis und gewinnt somit die Initiave. Somit verlieren die Helden sofort ihren Zug und ein neuer Zug für den Dark Player beginnt. Ausserdem fügt der Dark Player 1 Punkt seinem Achievement Counter hinzu, zieht eine Karte aus dem Begegnungsdeck und aktiviert zuerst den Ork Bogenschützen.

Der Ork a Bogenschütze versucht zu schießen. Er hat keine negativen Modifikatoren, weil er sich nicht bewegt hat und 3 Felder oder weniger von seinem Ziel entfernt ist. Er würfelt 2D6 und addiert seine Schießfähigkeit in Höhe von 3. Somit hat er ein Gesamtergebnis von 10 und trifft Borgron. Der Ork benutzt einen Kurzbogen und darf daher 3 Schadenswürfel würfeln. Er würfelt 3D6 und erhält 1, 2, 5. Nur ein Ergebnis ist gleich oder höher als Borgrons Rüstungswert, daher verliert der Zwerg 1 Lebenspunkt.

Der Dark Player aktiviert dann den Ork Krieger b. Der stürzt sich auf den Zwerg. In diesem Fall verhindern die Wände keine Bewegung, sie dienen nur der optischen Abgrenzung von Abschnitten.
Der Ork Krieger muß sofort stehen bleiben, wenn er den Nahkampfbereich (normalerweise alle an den Charakter angrenzenden Felder) Borgrons betritt. Der Ork Krieger würfelt 2D6 und addiert seine Kampffähigkeit in Höhe von 3. Borgron tut dasselbe, um sich zu verteidigen. Im Nahkampf würfeln Angreifer und Verteidiger gegeneinander. Der Zwerg erzielt das höhere Ergebnis, obwohl er durch seine Axt einen Modifikator von -1 auf seine Kampffähigkeit hat. Borgron schafft es, den Angriff abzuwehren und der Zug des Dark Players endet.

Borgron würfelt die Schadenswüfel, die das magische Projektil verursacht. Der Ork Bogenschütze hat eine Rüstung von 4 und keinen Schild. Ein Blitz reduziert seine Rüstung um -1.
Die 7 Schadenswürfel (6 Würfel, die der Zauber verursacht, +1 Würfel für den kritischen Treffer) haben folgende Ergebnisse: 2, 2, 3, 4, 4, 5, 6
Daher fällt auch der Ork und wird ausgeschaltet.
Die Helden erhalten 2 Achievement Points, weil sie beide Orks eliminiert haben. Sie addieren diese 2 Punkte auf ihrem Achievement Counter

Der Dark Player, der nun keine Kreaturen mehr im Spiel hat, zieht während seines Zuges ein Karte aus dem Hindernis und Machtkarten Deck und bekommt einen weiteren Achievement Point.

Runde 5

Shara rückt ein Feld vor und greift den Ork Krieger diagonal an. Ihr Bastardschwert hat zwei verschiedene Funktionen im Kampf. Sie beschließt, die zu verwenden, die 2 zusätzliche Schadenswürfel verursacht. Sie würfelt 2D6 und addiert ihre Kampffähigkeit in Höhe von 5. Sie würfelt eine 3 und eine 6 (ein kritischer Treffer). Das Gesamtergebnis ist 14. Der Ork hat ein Gesamtergebnis von 10. Daher trifft Shara ihn.
Shara hat eine Stärke von 4. Das heißt, nachdem sie den Angriffswurf gewonnen hat, würfelt sie soviele Schadenswürfel wie ihre Stärke +2 Würfel für das Bastardschwert +1 Würfel für den kritischen Treffer. Vor dem Schadenswurf von Shara erklärt der Ork, dass er versuchen wird, mit seinem Schild zu blocken. Er würfelt 1D6. Mit einem Ergebnis von 5 oder 6 hätte er den Angriff geblockt. Da Shara aber einen kritischen Treffer erzielt hat, kann das Schild nur mit einer 6 blocken (ein doppelt kritischer Treffer - Doppel 6 - würde bedeuten, dass der Angriff gar nicht geblockt werden kann). Der Ork würfelt eine 3 und somit wird der Angriff nicht geblockt.
Shara würfelt 7 Schadenswürfel, sie würfelt 1, 2, 4, 5, 6, 6, 6.
Der Ork (Rüstung 4) verliert daher 5 Lebenspunkte und wird ausgeschaltet. Shara beschließt, sich auf das Feld des Orks zu stellen.
Borgron ist nicht mehr mit dem Feind in seinem Nahkampfbereich beschäftigt und wirkt einen Blitz-Zauber "Lightning" auf den Ork Bogenschützen. Der Zwerg würfelt 2D6 und addiert seinen Intelligenzwert in Höhe von 5. Er würfelt eine 6 (kritischer Treffer) und eine 1. Dazu addiert er seinen Intelligenzwert von 5 und erhält ein Gesamtergebnis von 12.
Somit hat er den Zauber erfolgreich gewirkt und verliert 1 Manapunkt K

Die Reichweite des Blitz-Zaubers wird auf der Zauberkarte angezeigt L
In diesem Fall wirkt der Zauber nur auf dem Zielfeld.

Runde 6

Shara betritt den neuen Raum, indem sie sich auf das Feld des Orks stellt, den sie gerade getötet hat (die Charaktere oder Kreaturen des Dark Players die ausgeschaltet wurden gelten als eliminiert und werden vom Spielfeld genommen). Da keine Türe zu sehen ist, erklärt sie, dass sie nach Geheimtüren suchen will. Sie würfelt 2D6 und wendet den Modifikator -1 (Tragen einer schweren Rüstung) auf die Wahrnehmung an. Sie würfelt jedoch eine 11 und erhält ein Endergebnis von 10. Dadurch hat sie eine Geheimtüre entdeckt, die vom Dark Player platziert wird (nur wenn in der Questbeschreibung angegeben).
Borgron beschließt, zur Geheimtür M vorzurücken, und will versuchen sie zu öffnen, um einen neuen Abschnitt aufzudecken. Bevor dies jedoch riskiert und eventuell in eine Falle tritt, trinkt er einen Heiltrank (Schnellaktion) um seine Lebenspunkte wiederherzustellen.