

TEMPLE OF HORRORS

REGELBUCH



giochix.it

EINLEITUNG

In einem vergessenen Tempel ist ein mächtiges Artefakt versteckt.

Ein unergründlicher Zauber verhindert, dass das Artefakt gefunden wird. Der einzige Weg, den geheimnisvollen Zauber zu brechen, ist, die Grabmale der Bösen Champions zu finden, die im Tempel ruhen, sie zu beschwören und alle zu besiegen!

Findet das Artefakt und entkommt aus dem Tempel bevor alle Kreaturen des Bösen, die dort hausen, aufwachen!

Erforscht einen uralten Tempel, weicht Fallen aus, tötet Monster, fordert Bosse heraus, plündert Schätze, erlangt Erfahrungspunkte und verbessert die Fähigkeiten eurer Helden.

Temple of Horrors ist ein Dungeon Crawler für 1-4 Spieler. "Das Vergessene Artefakt" wie oben vorgestellt ist nur eins der vielen enthaltenen Abenteuer! Jedes Abenteuer entwickelt sich bei jedem Spiel anders und bietet viele Hundert Spiele für unendliche Freude!

"Dieses Spiel ist mein Tribut an meine wundervollen Dungeons and Dragons Spielrunden in den 80ern." (M. Quondam)

ÜBERBLICK

Die Spieler wagen sich in einen Tempel vor, in dem verschiedene Kreaturen hausen. Davon sind Niedere Kreaturen (wie Goblins, Spinnen, Skelette und Geister) die ungefährlichsten, deren Anzahl jedoch eine Herausforderung darstellt. Elitemonster und Anführer sind furchterregender und erscheinen, sobald zu viele Niedere Kreaturen alarmiert wurden. Die Bosse schließlich stellen eine beträchtliche Gefahr dar, da sie wichtige Orte beschützen und einmalige und mächtige Fähigkeiten besitzen.

Die Spieler erstellen die Karte des Tempels, indem sie Raumplättchen aus der Auslage nehmen und platzieren. Die Anordnung dieser Plättchen ist entscheidend. Spieler können zum Beispiel Hinweissräume und Grabmale dadurch aktivieren, dass sie mehrere Räume der gleichen Farbe miteinander verbinden. Beide Arten von Räumen liefern wertvolle Hinweise zu wichtigen versteckten Elementen wie Artefakten, Gefängnissen, Schätzen und mehr.

Die Spieler werden im Tempel weiteren Herausforderungen begegnen. Wachposten beherbergen Horden von Kreaturen, die nur solange ruhen, bis das leiseste Geräusch sie aufweckt und ihren Angriff auslöst. Außerdem können unvorhergesehene Ereignisse wie ein Einsturz des Tempeldachs den Weg der Helden versperren. In einem solchen Fall können die Spieler einen Grundriss bekommen, der einen "Pfad der Eingebung" zeigt. Erstellen sie genau diesen Pfad auf der Karte des Tempels, wird der Ausgang aktiviert und geöffnet, wodurch die Spieler weiter kommen.

Wählt eure Helden aus der Auswahl von sieben Klassen: Barbar, Kleriker, Dieb, Barde, Magier, Mönch und Schütze. Jeder Held besitzt ein eigenes Kartendeck, in dem jede Karte für eine andere Fähigkeit steht. Jeder Spieler fängt zu Spielbeginn mit einer aktiven Karte an und kann neue Karten für Erfahrungspunkte erwerben.

Zusätzlich besitzt jeder Held verschiedene Gegenstände. Die Gegenstandskarten können in Schätzen gefunden oder für Mystische Münzen gekauft werden.

Es ist an der Zeit, eure Heldengruppe zusammenzustellen, das Spiel aufzubauen und euer Abenteuer auszuwählen!

SPIELINHALT



x72 Raumplättchen

Spieler legen Raumplättchen, die sie aus der Auslage nehmen, auf dem Tisch aus. Die gelegten Raumplättchen bilden die Karte des Tempels. Manche Raumplättchen haben ein besonderes Symbol:



Falle: Ein Held, der diesem Raum betritt, könnte eine Falle auslösen.



Gefahr: Ein Held, der diesen Raum betritt, riskiert eine Begegnung mit Kreaturen.



Hinweis: Nachdem dieser Raum aktiviert wurde, kann ein Held hier einen Hinweis finden.



Grabmal: Nachdem dieser Raum aktiviert wurde, kann ein Held das Grabmal öffnen. Wenn es geöffnet wird, erscheint ein Boss.



Heilung: In diesem Raum können Helden ihre Wunden heilen.



Bibliothek: Durch die Aktivierung dieses Raums kann ein Held eine Magische Scherbe finden.



Labor: Durch die Aktivierung dieses Raums kann ein Held sich in einen anderen Raum teleportieren.



Belebte Waffen: Durch die Aktivierung dieses Raums kann ein Held eine Gruppe Kreaturen in der Nähe zerstören.

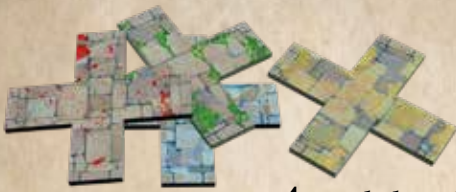


Wenn eine Kreatur diesen Raum betritt, erhält sie einen zusätzlichen Bewegungspunkt (oder zwei Punkte mit "+2").



x2 Eingangsplättchen

Diese stellen den Eingang und Ausgang des Tempels dar. Sie können entweder offen oder geschlossen sein (Vorder- oder Rückseite).



x4 Saalplättchen

Ihr könnt sie über andere Räume legen, um einen Saal zu erzeugen.



x1 Stundentableau & 1 Stundenzähler

Der Stundenzähler auf diesem Tableau zeigt die aktuelle Spielrunde ("Stunde"), die Nebenquestmarker zeigen die abgeschlossenen Nebenquesten an. Die Lebenspunktanzeige wird verwendet um die Lebenspunkte eines Bosses zu zählen.



x4 Kampftableaus

Die Spieler verwenden die Kampftableaus zum Angreifen und für Rettungswürfe (RW) wenn ihnen Gefahren wie zum Beispiel Fallen drohen.



x4 Mauern **x4** Barrieren **x6** Durchbrüche **x15** Status **x8** Abenteuer

Illusionäre Mauern werden verwendet, um einen Durchgang zu verschließen. *Barrieren* blockieren einen Durchgang. *Durchbrüche* öffnen einen Durchgang durch eine Mauer. *Status* Plättchen (Deaktiviert/ Aktivierbar) bestimmen den Status eines Raums. *Abenteuerplättchen* werden in bestimmten Abenteuern verwendet.



Spieler erhalten *EP* Marken wenn sie Kreaturen töten oder Nebenquesten abschließen. Es gibt 18 (Wert 1, weiß) und 4 (Wert 3, gelb). *Pfadmarker* werden in bestimmten Abenteuern verwendet. *Schatzmarker* und *Wachpostenmarker* helfen Schatzkammern und Wachposten zu kennzeichnen. *Elitemarker* unterscheiden Elitekreaturen von normalen Kreaturen. *Miniquest* Marker zeigen abgeschlossene Miniquesten der Spieler auf dem Tableau.



x4 Heldentableau (zweilagig)

Dieses Tableau zeigt die aktuellen Lebenspunkte und Attribute (Bewegung, Mana & Aktionspunkte, Offensive & Defensive Fähigkeiten) des Helden.



x16 Nebenquestmarker x12 Bewegungsmarker

Nebenquestmarker zeigen die abgeschlossenen Nebenquesten auf dem Stundentableau. Die *Bewegungsmarker* werden auf Räume gelegt, um die verfügbaren Bewegungspunkte von Kreaturen anzuzeigen.



56 Heldenwürfel

Dies sind die Aktions- und Initiativwürfel. Spieler legen Aktionswürfel auf denjenigen Raum, in dem der Held steht, um Aktionen durchzuführen. Die Initiativwürfel werden geworfen, um die Zugreihenfolge zu bestimmen.



x4 Bewegungsmarker x12 Magische Scherben

Bewegungsmarker bieten zusätzliche unverzügliche Bewegung. *Magische Scherben* (3 Scherben in 4 Farben) können im Tempel gefunden werden und manche Abenteuer erfordern, sie zu finden.



x3 Bossmarker

x48 Manawürfel

Bossmarker zeigen die aktuellen Lebenspunkte des Bosses auf dem Stundentableau an. *Schwarze und rote Initiativwürfel* werden mit den Initiativwürfeln der Spieler geworfen, um die Zugreihenfolge festzulegen. Spieler geben *Manawürfel* aus, um die "Energie" von Heldenaktionen zu erhöhen: Umso mehr Würfel ausgegeben werden, desto stärker die Aktion.



x32 Spielsteine

Spieler erhalten *Schwert- und Schildmarker* wenn sie ihre EP für ihre Fähigkeiten ausgeben. Sie geben einen Bonus auf Angriff und Verteidigung.



x35 Mystische Münzen (8 Gold, 27 Silber)

Spieler finden *Mystische Münzen* während des Spiels und nutzen sie um Gegenstände zu kaufen. Goldene Münzen haben einen Wert von 5, silberne von 1.



x69 Gegenstandskarten

Spieler ziehen *Gegenstandskarten* um besondere Gegenstände zu erhalten wenn sie Schätze finden. Die Rückseite von Gegenstandskarten wird verwendet, um Begegnungen, Fallen und manche Elemente von Abenteuern zufällig zu gestalten.



x28 Transparente Heldenmarker

Transparente Heldenmarker zeigen die Lebenspunkte und Eigenschaften auf dem Helden-Tableau an.



77 Klassen- und Fähigkeitskarten

Es gibt 7 Helden-Decks mit je 11 Karten (10 Fähigkeitskarten und 1 Klassenkarte). Die 10 Fähigkeitskarten repräsentieren die Fähigkeiten jedes Helden: Spieler können sie erwerben und auf den Tisch legen, indem sie EP dafür bezahlen. Karten auf dem Tisch können verwendet werden, wenn ihre Aktivierungskosten mit Aktions- und/oder Manawürfeln bezahlt werden. Jede Fähigkeitskarte hat zwei Seiten: Die Vorderseite zeigt die Standardversion der Fähigkeit, während die Rückseite die verbesserte Version der Vorderseite ist, die erst nach der Standardversion erworben wer-

den kann. Sobald dies geschieht, drehe die Karte auf dem Tisch um.

Die Klassenkarte wird auf dem Tisch für die Reserve des Spielers verwendet: Verbrauchte Würfel und Marker werden darauf abgelegt. Die Karte zeigt außerdem den Kampfstil, die Lebenspunkte und die Anzahl der Verteidigungsoptionen des Helden.



x28 Bosskarten

Eine Bosskarte zeigt die Eigenschaften und Fähigkeiten eines Bosses. Wenn ein Boss erscheint, ziehe eine Karte und verwende sie. Manche Abenteuern verwenden einen bestimmten Boss.



x20 Hinweiskarten

Das Hinweisdeck enthält die Hinweise, um einen bestimmten Gegenstand oder Ort auf der Karte des Tempels zu finden. Durch die Kombination verschiedener Hinweise können die Spieler einen Raum eindeutig identifizieren. Hinweise werden nur in manchen Abenteuern verwendet.



x16 Grundrisse

Grundrisse zeigen die Positionen von Wachposten und Schatzkammern: Ein Boss versteckt sich bei jedem Wachposten. Die Karten zeigen außerdem den Verlauf und die Farbe des Pfades der Eingebung, aber dieser wird nur in manchen Abenteuern verwendet.



x5 PvP Karten

Die PvP Karten werden im PvP-Modus verwendet, um den Verräter zu ermitteln.



Von links:
Schütze, Kleriker,
Barde, Magier,
Mönch, Dieb,
Barbar.

x7 Heldenfiguren

Diese Figuren repräsentieren die Helden im Tempel. Jeder Spieler verwendet Figur zu seinem Helden.



x3 Bossfiguren

Bosse sind die stärksten Kreaturen im Tempel. Nutzt eine der verfügbaren 3 Figuren, um sie darzustellen

Von links: Dämon, Mächtige Mumie, Sukkubus

x4 Anführerfiguren

Anführer repräsentieren starke Kreaturen. Von links sind es: Mumie, Elementar, Lich und Spinnenprinzessin



x40 Marker für Niedere Kreaturen

Marker für Niedere Kreaturen repräsentieren die schwächsten Kreaturen im Tempel. Sie sind (von links): Skelette, Goblins, Geister und Spinnen.

Für jede Art Niedere Kreaturen sind 10 Marker vorhanden.

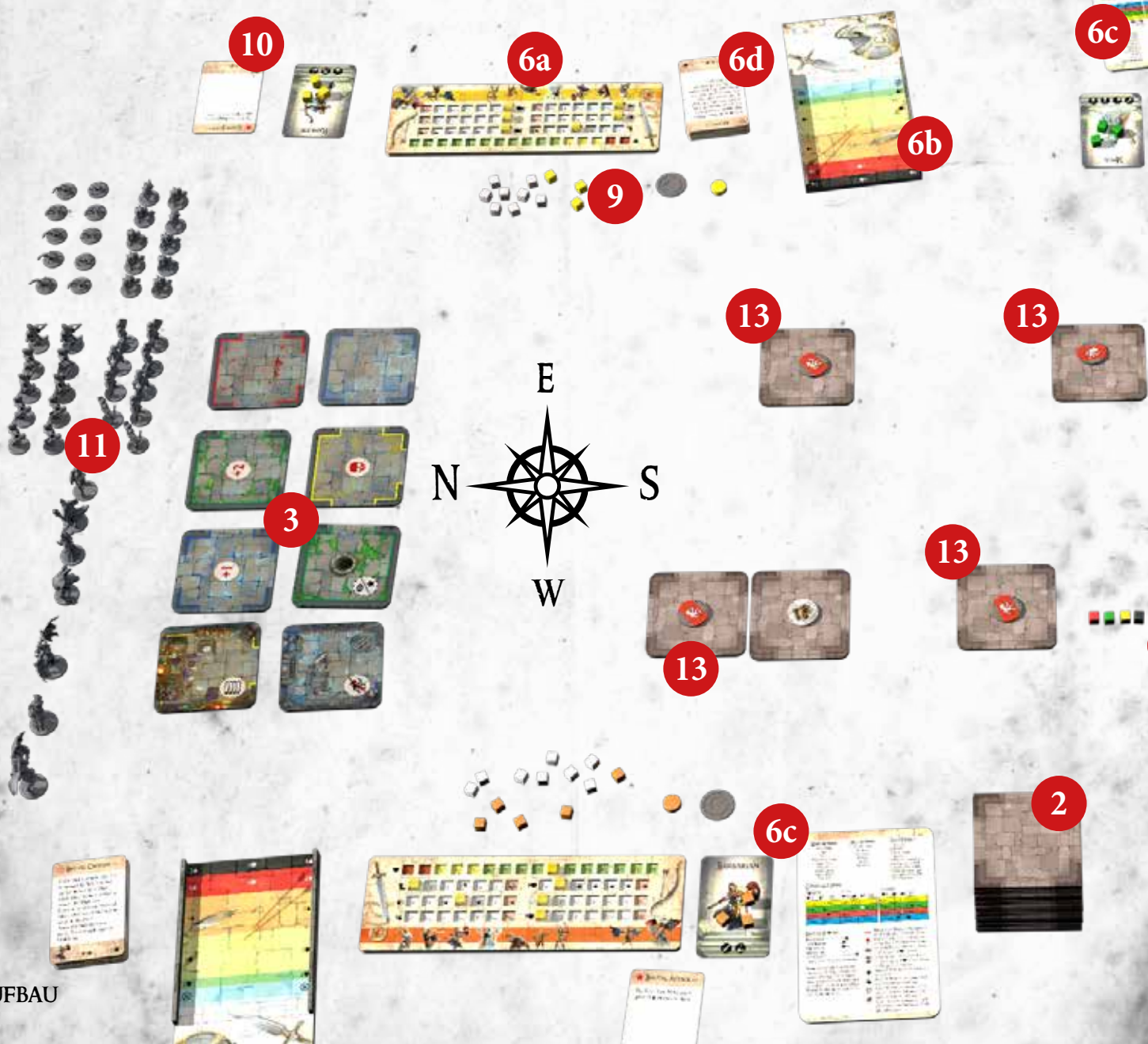


AUFBAU

1. Platziert das Eingangsplättchen auf einer Seite des Tisches, lasst viel Platz für den Aufbau des Tempels. Der Tempel kann nicht hinter dem Eingangsplättchen verlaufen. Jeder Spieler sucht sich einen Helden aus und stellt die zugehörige Figur (oder Miniatur) auf das Eingangsplättchen.
2. Legt zufällig je ein Labor und einen Belebte Waffen Raum zur Seite und mischt die übrigen **Raumplättchen** zu einem Raumstapel. Legt ihn in die Nähe des Spielbereichs.
3. Zieht 6 Raumplättchen und legt sie offen auf den Tisch. Legt das Labor und den Belebte Waffen Raum aus Schritt 2 offen dazu. Diese 8 Plättchen bilden die **Raumauslage**.
4. Mischt jeweils die **Bosskarten**, **Grundrisse** und **Hinweis-karten** und legt sie auf den Tisch hinter das Eingangsplättchen. Nehmt von den **PvP Karten** eine Verräterkarte und so viele Heldenkarten wie Spieler mitspielen. Mischt sie und verteilt an jeden Spieler verdeckt eine Karte. Legt die übrigen PvP Karten verdeckt zurück in die Schachtel.
5. Legt das **Stundentableau** auf den Tisch den **Stundenzähler** (große Scheibe) auf das erste Feld von links. Platziert die Ne-

benquestmarker (16 rote Würfel) in der Nähe des Tableaus.

6. Jeder Spieler nimmt ein **Heldentableau** (6a), 7 **Helden-tableaumarker** (sieben gelbe transparente Würfel), ein **Kampftableau** (6b), eine **Spielerhilfe** (6c) und die **Fähigkeitskarten seines Helden** (6d). Legt die Karte mit dem Bild eures Helden neben euer Tableau. Ihr könnt die Eigenschaften eurer Helden unten auf der Karte finden (Anfangs LP, Kampfstil, Verteidigungsoptionen und Nachteile, falls vorhanden). Legt einen Heldentableaumarker (transparenter gelber Würfel) auf den passenden Wert eurer LP Anzeige (♥). Legt die übrigen Heldentableaumarker auf die Positionen 0 der anderen Anzeigen.
7. Entfernt die Karte mit gleicher Vorder- und Rückseite aus den **Gegenstandskarten** (Karte Nr. 69). Mischt die übrigen Karten und zieht die ersten 5 Gegenstandskarten, deren Wert unter 10 Münzen ist, und legt diese offen über das Stundentableau neben Karte 69. Diese 6 Karten bilden die **Gegenstandsauslage**. Legt einen Durchbruch, eine Barriere und eine Illusionäre Mauer auf Karte 69. Dann Mischt die Gegenstandskarten erneut und legt sie neben die anderen Stapel.
8. Legt die **Initiativwürfel** (1 pro Spieler, 1 schwarzer Würfel



für Kreaturen, 1 roter Würfel für Nahkampf) in die Mitte des Tisches.

9. Jeder Spieler nimmt sich **1 Freie Bewegungsmarker** (eine Scheibe in Spielerfarbe) und **4 Mystische Münzen** (silbern). Dann nimmt sich jeder Spieler **8 Manawürfel** (weiß) und **8 Aktionswürfel** (in Spielerfarbe): Legt die 8 Manawürfel und 5 Aktionswürfel auf den Tisch vor euch (**Vorrat des Spielers**) und die übrigen 3 Aktionswürfel auf eure Klassenkarte. Die Ablage auf der Klassenkarte ist die **Reserve des Spielers**.
10. Jeder Spieler entfernt Karten mit ★ und ☆ Symbolen aus dem eigenen Fähigkeitsstapel. Mischt die übrigen Karten mit der Seite mit dem ★ oben; dann legt die Karte mit dem ☆ Symbol oben auf diesen Stapel. Legt abschließend den entstandenen Stapel und die Karte mit dem ★ Symbol auf den Tisch neben euer Heldentableau. Dann gibt jeder Spieler **3 freie Erfahrungspunkte aus, um die eigenen Eigenschaften** auf dem Heldentableau zu verbessern (siehe Abschnitt "Verbessere deine Heldeneigenschaften"). Bewegt die Heldentableaumarker entsprechend.
11. Erstellt den **Spielvorrat** für Kreaturen, Würfel, Spielsteinen, Raumplättchen und anderem Inhalt.

12. Der jüngste Spieler ist **Startspieler**. Spieler müssen abstimmen wenn ein anderer Spieler während des Spiels Startspieler werden möchte. Im Falle eines Gleichstands gewinnt die Partei mit den meisten Mystischen Münzen. Falls noch immer Gleichstands herrscht, gewinnt der jüngste Spieler.
13. Wählt ein **Abenteurer** aus dem *Abenteuerbuch*. Lest die Geschichte und die Beschreibung des Abenteurers. In den meisten Fällen muss der Startspieler einen **Grundriss** ziehen, offen auslegen und einige Raumplättchen verdeckt wie auf dem Grundriss angegeben als **Wachposten** und **Schatzkammern** auslegen (siehe Abschnitt "Grundrisse"). Legt einen Wachpostenmarker bzw. Schatzmarker auf jedes so ausgelegte Raumplättchen.

Die Spieler sind nun bereit das Spiel zu beginnen!

Temple of Horrors verwendet Himmelsrichtungen: Norden ist immer vor dem Eingangsplättchen (wie auch die Kompassrose auf dem Bild unten zeigt).



SPIELPHASEN

Das Spiel erstreckt sich über mehrere Stunden und endet mit dem Ende der achtzehnten Stunde oder wenn vorher eine Bedingung für ein Spielende erfüllt ist. Jede Stunde ist in 5 Phasen aufgeteilt, die in der folgenden Reihenfolge ablaufen:

1. **Stundenanfang:** Bewegt den Stundenzähler auf dem Stundentableau und wendet die Abschnittseigenschaften an.
2. **Initiativephase:** Erwürfelt die Initiative.
3. **Aktionsphase:** Diese Phase enthält mehrere Aktionsrunden bis ihre Endbedingungen erfüllt sind. In jeder Aktionsrunde können Helden und Kreaturen 1 Aktion und eine beliebige Anzahl freier Aktionen ausführen.
4. **Begegnungsphase:** Prüft auf Begegnungen und platziert neue Kreaturen im Tempel.
5. **Stundenende:** Führt die Erholungsprozeduren durch.

1. Stundenanfang

Führt diese Schritte aus:

1. (Wird in der ersten Stunde übersprungen) Bewegt den Stundenzähler. Der Startspieler bewegt den Stundenzähler auf dem Stundentableau um 1 Feld nach rechts. Wenn das neue Feld ein  Symbol zeigt, legt die Gegenstandsauslage ab und zieht 5 neue Karten vom Gegenstandsstapel. Dann füllt die Gegenstandsplättchen auf Karte Nr. 69 auf damit wieder je 1 Plättchen jedes Typs (Barriere, Durchbruch, Illusionäre Mauer) vorhanden ist, falls noch in der Spielreserve enthalten.



2. Wendet die Eigenschaften des Zeitabschnitts an. Die Stundenanzeige hat 4 Farben, die die 4 Zeitabschnitte anzeigen: grün, gelb, orange und rot. Zwei Eigenschaften des Spiels hängen davon ab. Diese sind:



Begegnungsrisiko: Dieser Wert bestimmt, wie die Begegnungsprüfung durchgeführt wird (siehe Abschnitt "Begegnungen").



Maximale Fallenstärke. Diese Zahl gibt den Maximalwert von Fallen an.

Die Werte für die 4 Zeitabschnitte sind:

	grün	gelb	orange	rot
	0	0	+1	+2
	3	4	5	---

Beispiel: Falls der Startspieler den Stundenzähler von der dritten auf die vierte Stunde verschiebt, endet der grüne Zeitabschnitt und der gelbe beginnt:



2. Initiativephase

Der Startspieler wirft die Initiativwürfel auf den Tisch. Es gibt 1 Initiativwürfel pro Spieler (in Spielerfarbe), 1 für Kreaturen (schwarz) und 1 für Nahkampf (rot).

Entsprechend der Himmelsrichtung bringt der Startspieler die geworfen Würfel anhand ihrer Position von Nord nach Süd in eine Reihe. Jeder Würfel der Reihe repräsentiert ein Segment der Initiative: Jeder Held agiert im eigenen Segment von links nach rechts. Kreaturen agieren in ihrem Segment (schwarz). Der Nahkampf wird im Segment des roten Würfels abgehandelt.



Der Startspieler wirft die Initiativwürfel und bringt sie in eine Reihe von Nord nach Süd. Die resultierende Reihenfolge dieser Stunde (von links nach rechts): Blauer Spieler, dann der Nahkampf, dann der gelbe Spieler, dann alle Kreaturen und am Ende der Orange und Grüne Spieler.

3. Aktionsphase

Diese Phase wird mehrere **Aktionsrunden** lang wiederholt bis ihre Abschlussbedingungen erfüllt sind.

Aktionsrunde

Helden und Kreaturen führen 1 **Erkundungsaktion** aus (falls sie nicht im Nahkampf sind) oder 1 **Nahkampfaktion** (falls sie im Nahkampf sind). Ein Held oder eine Kreatur ist im Nahkampf wenn 1 oder mehr Gegner im gleichen Raum sind. Die Erkundungsaktionen finden im jeweiligen Segment des Helden/der Kreatur statt, während die **Nahkampfaktionen im Nahkampfsegment ausgeführt werden**.



Beispiel: Die Reihenfolge dieser Aktionsrunde ist 1) Barbar (Erkundungsaktion), 2) Magier (Erkundungsaktion), dann 3) Kleriker und zwei Skelette (gleichzeitig Nahkampfaktion). Lege einen weißen Würfel auf diejenigen Würfel, die im Nahkampfsegment abgehandelt werden:



Beachte: In manchen Fällen kann ein Held 1 Erkundungsaktion und 1 Nahkampfaktion in der gleichen Aktionsrunde durchführen. Beispiel: Die Reihenfolge der Initiative ist Held, Kreatur, Nahkampf. Der Held nimmt eine Erkundungsaktion, dann bewegt sich die Kreatur in den Raum des Helden und schließlich sind beide, Kreatur und Held, im Nahkampf und führen Nahkampfaktionen aus.

Erkundungsaktion

Diese Aktionen sind Bewegung, Aktivierungen, Einsatz von Fähigkeiten, Benutzung eines Gegenstands, Lärm machen, einen Fernkampfangriff durchführen, usw. Sie werden in Reihenfolge der Initiative abgehandelt.

Wenn im Raum deines Helden Gegner sind, **bist du im Nahkampf und kannst keine Erkundungsaktion durchführen**, sondern nur Nahkampfaktionen. Erkundungsaktionen müssen nicht zwingend durchgeführt werden: Sie können auch übersprungen werden.

Erkundungsaktionen von Helden

In jeder Aktionsrunde kann jeder Spieler 1 Hauptaktion und beliebig viele Freie Aktionen durchführen. Jede Aktion hat Kosten in Aktions-/Manawürfeln, die du aus deinem Vorrat bezahlen musst. Lege verwendete Aktionswürfel auf den Raum, in dem sich dein Held gerade befindet, und Manawürfel in die Reserve des Spielers.

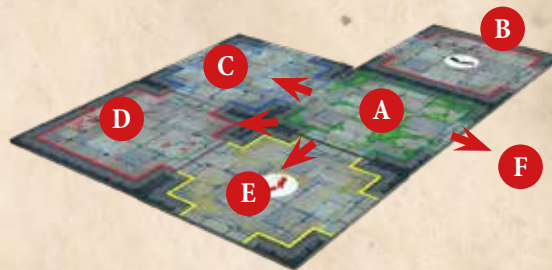
Hauptaktionen

Die verfügbaren Hauptaktionen der Helden sind:

Bewegung	bewegen (Ansturm)
Karte Aufdecken	Raumplättchen verändern
Suchen	Münzen finden
Geheimgang Finden	Lege ein Saalplättchen
Fernkampfangriff	Gegner angreifen
Raum Aktivieren	Aktiviere den Effekt eines Raums
Fähigkeit Einsetzen	Nutze eine Heldenfähigkeit
Durchbruch Öffnen	Öffne einen Durchbruch in einer
Mauer	
Lärm Machen	Sorge in deinem Raum für Lärm

Bewegung

Lege 1 Aktionswürfel auf deinen Raum um deinen Helden 1 Raum zu bewegen. Durch die Verbesserung deines Bewegungsattributs ([L]) kannst du dich durch Ausgeben eines Manawürfels einen Raum weiter bewegen (siehe Abschnitt "Verbesserung von Heldenattributen"). Jede Bewegung muss einen **angrenzenden** und **verbundenen** Raum oder einen unerforschten Bereich als Ziel haben.



Raumplättchen A grenzt an alle anderen Raumplättchen an, es ist aber nur zu C und E verbunden. Von (A) aus kannst du auch den unerforschten Bereich (F) betreten.



Marco legt 1 Aktionswürfel auf den aktuellen Raum seines Helden (Kleriker) und bewegt diesen: Es gibt drei mögliche Richtungen (kleine Pfeile): Er geht in den gelben Raum.

Wenn dein Held sich auf einen **unerforschten Bereich** bewegt, musst du dort ein neues Raumplättchen anlegen. **Wichtig!** Neue Raumplättchen müssen zu den angrenzenden Plättchen passen: Mauern müssen an Mauern gelegt werden und Durchgänge an Durchgänge. Diese Regel kann NUR in dem Fall umgangen werden, wenn gleichzeitig ein Durchbruch auf eine Mauer gelegt wird, die an einen Durchgang angrenzt (siehe Abschnitt "Gegenstand Verwenden").



Der Held bewegt sich in den unerforschten Bereich und legt einen neuen, blauen Raum an. Die Platzierung B ist richtig, A ist verkehrt.

Nimm ein neues Raumplättchen entweder **aus der Auslage** oder **ziehe es vom Raumstapel**. Lege das neue Plättchen in einer beliebigen, korrekten Ausrichtung.

Wenn du ein Plättchen aus der Auslage nimmst, muss es an der neuen Position einsetzbar sein. Ziehe dann sofort ein neues Plättchen vom Raumstapel, um die Auslage aufzufüllen.

Wenn du ein Plättchen vom Raumstapel ziehst, wähle seine Ausrichtung und lege es an. Ist dies nicht möglich, wirf es ab und ziehe ein neues Plättchen: Wiederhole diese Schritte bis du ein passendes Plättchen gefunden hast.

Mische den Ablagestapel und verwende ihn als Raumstapel wenn der Raumstapel leer ist.

Wenn sich dein Held in einen **mit Kreaturen belegten Raum** bewegt (oder sich Kreaturen in den Raum eines Helden bewegen), verfällt alle übrige Bewegung und der Held ist ab sofort im Nahkampf. Du kannst von nun an nur noch Nahkampfaktionen nutzen und musst im Nahkampfsegment handeln.

- Wenn sich dein Held in einen Raum bewegt, in dem ausschließlich Kreaturen sind, gilt diese Bewegung als **Ansturm** und wird im Kampf einen Bonus bekommen (siehe Abschnitt "Nahkampf").



Marco ist im ersten Initiativesegment. Er legt einen Aktionswürfel auf seinen Raum und stürmt gegen die Gegner an. Nun ist der Kleriker im Nahkampf. Das zweite Segment ist das Nahkampfsegment, der Kleriker und die Kreaturen kämpfen also.

- Räume haben eine maximale **Kapazität** von $5 + \text{Anzahl der Spieler}$, wobei die Anzahl der Spieler ist. Helden, Niedere Kreaturen und Anführer belegen jeweils 1 Feld, während Bosse 2 brauchen. Wenn alle Felder belegt sind, ist der **Raum voll**. Helden können sich nicht in volle Räume bewegen.
- Der Tempel kann sich nicht hinter das Startplättchen erstrecken und jeder südliche Durchgang auf Höhe des Startplättchens gilt als verschlossen.



Du kannst keine Plättchen hinter dem Startplättchen anlegen.

Karte Aufdecken

Lege 1 Aktionswürfel auf deinen Raum und wirf alle Raumplättchen der Ablage ab. Ziehe dann 8 neue Raumplättchen vom Raumstapel.

Suchen

Diese Aktion kann nur von Helden in einem Raum mit einem schwarzen Symbol (Bibliothek, Labor, Heiliges Becken, Belebte Waffen Raum, Grabmal oder Hinweisraum) verwendet werden und dieser darf kein Statusplättchen Deaktiviert haben.

Lege 1 Aktionswürfel auf den Raum und führe eine Schatzprüfung für Münzen durch (siehe Abschnitt "Schatzprüfungen"). Dann lege ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum (Statusplättchen haben zwei Seiten: Aktivierbar und Deaktiviert).

Geheimgang Finden

Diese Aktion kann nur von Helden in einem Raum mit 3 angrenzenden Räumen, die einen Bereich der Größe 2x2 bilden.

Lege einen Aktionswürfel auf den Raum und lege ein verfügbares "Saalplättchen" aus der Spielreserve im Zentrum des 2x2-Bereichs über die 4 aneinander grenzenden Raumplättchen. Das Saalplättchen verwandelt die 4 aneinander grenzenden Unter Räume in Räume der ausgewählten Farbe. Die Beschreibung der Säle ist im Abschnitt "Besondere Räume".

Fernkampfangriff

Lege 1 Aktionswürfel auf den Raum, in dem dein Held steht, und führe einen Fernkampfangriff durch. Helden können Fernkampfangriffe mit Fernkampfwaffen oder Heldenfähigkeiten

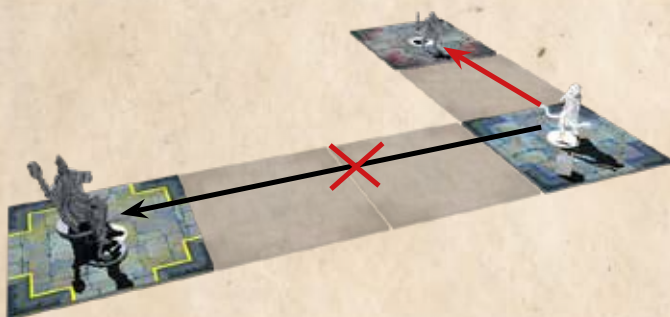


nutzen. Fernkampfwaffen verwenden Würfelwürfe über das Kampftableau (siehe Abschnitt "Nahkampfangriff, In Deckung: Fernkampfangriff"). Die Regeln für Fähigkeiten mit Reichweite sind auf der jeweiligen Karte der Heldenfähigkeit beschrieben, die du verwendest. Es gibt einige Bedingungen:

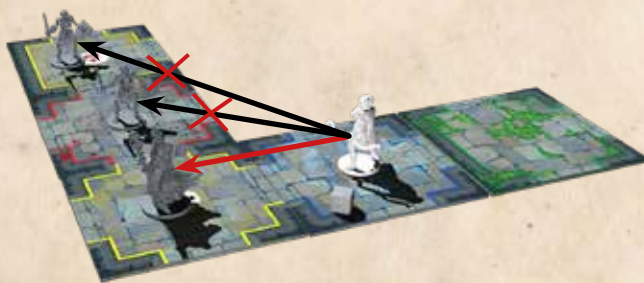
- Eine direkte Sichtlinie muss vorhanden sein und die Räume dürfen nicht durch Mauern oder Hindernisse getrennt sein. Ein einzelnes unerforschtes Feld darf vorhanden sein, die Sichtlinie ist aber unterbrochen, falls 2 oder mehr unerforschte Bereiche vorhanden sind. Die Sichtlinie darf nicht schräg verlaufen.
- Du kannst einen Fernkampfangriff durch eine Barriere hindurch verwenden, aber nur wenn dein Held in dem Raum steht, in dem sich die Barriere befindet.

Und zusätzlich für Fernkampfwaffen:

- Du kannst durch Räume hindurch schießen, die durch Helden oder Kreaturen besetzt sind, erhältst aber einen -1 Treffermodifikator wenn 50% oder mehr des vorhandenen Platzes blockiert sind.
- Du kannst über eine unbegrenzt Entfernung hinweg angreifen, erhältst aber einen -1 Treffermodifikator wenn dein Ziel mindestens 4 Räume entfernt ist (siehe Abschnitt "Nahkampfangriffe von Helden").



Helden schießen in direkter Sichtlinie: Du kannst Gegner durch 1 leeres Feld sehen, aber nicht durch 2 oder mehr.



Die Sichtlinie eines Helden verläuft gerade. In diesem Beispiel kann der Schütze nur auf den Lich schießen (rote Linie).

Raum Aktivieren

Diese Aktion kann nur von Helden in einem Raum mit einem schwarzen Symbol (Bibliothek, Labor, Heiliges Becken, Belebte Waffen Raum, Grabmal oder Hinweisraum) verwendet werden und dieser darf kein Statusplättchen Deaktiviert haben. Lege 1 Aktionswürfel auf den Raum und aktiviere ihn. Die Effekte der Aktivierung findest du in der Raumbeschreibung. Dann lege ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum.

Fähigkeit Einsetzen

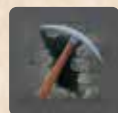
Du kannst die Fähigkeit deines Helden als Hauptaktion der Erkundung nutzen, wenn deren Einsatz einen Aktionswürfel oder

mehr kostet. In diesem Fall lege die ausgegebenen Aktionswürfel auf den Raum des Helden.

Falls der Einsatz einer Fähigkeit keine Aktionswürfel kostet, kannst du sie stattdessen als Freie Aktion verwenden (siehe Abschnitt "Freie Aktionen"). Lies die Karte der Heldenfähigkeit für eine Beschreibung der Effekte.

Durchbruch Öffnen

Lege einen Aktionswürfel auf einen Durchbruch, der in deinem Raum bereits geöffnet wird oder auf ein neues Plättchen, das du aus der Spielreserve nimmst. Wenn auf einem Durchbruch 3 Aktionswürfel liegen, drehe das Plättchen um: Der Durchbruch wurde geöffnet und funktioniert wie ein Durchgang (siehe Abschnitt "Durchbrüche"). Mehrere Helden können Aktionswürfel zu einem Durchbruch beitragen, um die Arbeit zu beschleunigen.



Rückseite
eines Durchbruchs.

Beachte: Du kannst einen Durchbruch aus der Gegenstandsauslage kaufen und direkt auf eine Mauer legen (siehe Abschnitt "Gegenstand Verwenden"). Auf diese Art brauchst du keinen Aktionswürfel auszugeben.

Lärm Machen

Lege 1 Aktionswürfel auf deinen Raum, um Kreaturen anzulocken

Freie Aktionen

Zusätzlich zur Hauptaktion kannst eine beliebige Anzahl **Freier Aktionen** durchführen. Freie Aktionen können vor und/oder nach der Hauptaktion eingesetzt werden. Sie sind:

Freie Bewegung	Verwende einen Marker "Freie Bewegung"
Gegenstand Einsetzen	Verwende eine Gegenstandskarte oder ein Gegenstandsplättchen
Gegenstand Kaufen	Kaufe Gegenstandskarten oder Gegenstandsplättchen
Austauschen	Gegenstände des Abenteuers untereinander tauschen
Interagieren	Nimm/verwende einen Gegenstand des Abenteuers
Fähigkeit Einsetzen	Verwende eine Heldenfähigkeit, die ausschließlich Mana kostet
EP Marken Ausgeben	Gib EP aus, um Heldenattribute-/Fähigkeiten zu verbessern

Freie Bewegung

Du kannst den **Freien Bewegungsmarker** ausgeben und dich sofort 1 Raum bewegen. Diese Bewegung kann vor oder nach den anderen Aktionen des Helden verwendet werden, auch zusätzlich zur Aktion "Bewegen". Lege den Freien Bewegungsmarker (Scheibe) auf deinen Raum.

Gegenstandskarte oder Gegenstandsplättchen Einsetzen

Du kannst deine Gegenstandskarten- oder Plättchen einsetzen. Das Symbol in der rechten unteren Ecke zeigt, ob eine **Gegenstandskarte** nur einmalig eingesetzt werden kann (✓) und da-

nach abgelegt werden muss oder ob diese dabei nur deaktiviert wird (☐), indem sie um 90 Grad gedreht wird und am Ende der Stunde wieder reaktiviert wird.



Lege diese Karte ab (☑) um 4 Schadenspunkte anzurichten.

Lege abgelegte Gegenstandskarten auf den Ablagestapel für Gegenstände. Es gibt viele verschiedene Gegenstände: Ihre Effekte sind auf der jeweiligen Karte beschrieben.

Gegenstandskarten können in Schätzen gefunden oder aus der Gegenstandsauslage gekauft werden.

Es gibt 3 Arten von **Gegenstandsplättchen**: Barrieren, Durchbrüche und Illusionäre Mauern. Die Spieler können diese von Gegenstand 69 in der Auslage kaufen. Die Plättchen müssen sofort auf ein Raumplättchen gelegt werden. Beachte: Spieler können einen Durchbruch auch mittels der Aktion "Durchbruch Öffnen" erzeugen.

Barrieren



Lege eine Barriere über einen Durchgang im Raum des Helden, die die Nummer "1" oder "2" zeigt, abhängig von dem bezahlten Preis. Diese Aktion kostet keine Aktionswürfel.

- Kreaturen können sich nicht durch eine Barriere hindurch bewegen (beliebiger Wert).
- Ein Held kann sich nicht durch eine Barriere hindurch bewegen (beliebiger Wert), darf sie aber als freie Aktion aus dem eigenen Raum entfernen, indem er 1 Manawürfel (Wert 1) oder 2 Manawürfel (Wert 2) ausgibt: Lege das Barriereplättchen zur Spielreserve zurück. Du kannst eine Barriere nicht auf eine Mauer oder eine Illusionäre Mauer legen.
- Am Ende der Stunde, falls Kreaturen in einem Raum sind, der an eine Barriere angrenzt, entferne die Barriere (Wert 1) oder drehe das Plättchen um (Wert 2 wird zu Wert 1).
- Wenn du eine Barriere über einen Durchbruch gelegt hast und diese entfernst, behalte das Durchbruchplättchen.

Durchbrüche



Lege ein Durchbruchplättchen auf eine Mauer im Raum des Helden. Dies kostet keinerlei Würfel. Ein Durchbruch ist ein Durchgang zwischen zwei aneinander angrenzenden Räumen, der sie verbindet oder er fügt einen Durchgang zu einem Raum hinzu, den du gerade anlegst.

- Ein Durchbruch kann nicht entfernt werden.
- Es ist nicht erlaubt, einen Durchbruch auf eine Illusionäre Mauer zu legen.
- Spieler können einen Durchbruch mit der Aktion "Durchbruch Öffnen" erzeugen oder ihn aus der Gegenstandsauslage kaufen.

Illusionäre Mauer



Lege eine Illusionäre Mauer über einen Durchgang im Raum des Helden. Die Illusionäre Mauer unterbricht Sichtlinien und Lärm, genau wie eine normale Mauer. Das Auslegen kostet keinerlei

Würfel.

- Kreaturen behandeln eine Illusionäre Mauer wie eine normale Mauer, unabhängig davon, ob der Held beim Auslegen davon gesehen wurde. Helden müssen sie wie eine normale Mauer behandeln, falls sie nicht gesehen haben, wie diese ausgelegt wurde (PvP Modus).
- Der Held, der eine Illusionäre Mauer gelegt hat, und alle, die es gesehen haben, dürfen sich hindurch bewegen und/oder sie entfernen.
- Illusionäre Mauern verschwinden am Ende der Stunde: Lege sie in die Spielreserve zurück.
- Es ist möglich, eine Illusionäre Mauer auf einen Durchbruch oder eine Barriere zu legen. Wenn die Illusionäre Mauer entfernt wird, gilt wieder der Durchbruch bzw. die Barriere.

Kaufe eine Gegenstandskarte oder ein Gegenstandsplättchen

Für ihre Münzen oder Magische Scherben (je 3 Münzen wert) können Helden eine **Gegenstandskarte** aus der Auslage oder vom Stapel kaufen. Zahle im ersten Fall die nötigen Mystischen Münzen an die Spielreserve und nimm die Karte. Fülle die Auslage nicht auf. Zahle für den zweiten Fall 1 Mystische Münzen an die Spielreserve und ziehe 2 Karten vom Stapel. Falls sie dir nicht gefallen, wirf sie ab und ziehe für eine weitere Mystische Münze 2 neue Karten vom Stapel. Wiederhole dieses Vorgehen bis du eine Karte findest, die du kaufen möchtest oder du nicht weiter ziehen möchtest. Du kannst keine abgeworfene Karte kaufen. Spieler können ein **Gegenstandsplättchen** ihrer Wahl für 1 Münze kaufen. Die verfügbaren Plättchen liegen auf Karte Nr. 69 bei der Gegenstandsauslage. Beim Kauf einer Barriere können Spieler 1 oder 2 Münzen zahlen, um eine mit Wert 1 oder 2 zu nehmen: Verwende die entsprechende Seite des Plättchens. Beachte: Wenn ein Spieler eine Karte oder ein Plättchen kauft, werden diese nicht ersetzt.

Austauschen

Helden im selben Raum dürfen Gegenstände des Abenteuers untereinander tauschen. Mystische Münzen oder Gegenstandskarten dürfen nicht getauscht werden.

Interagieren

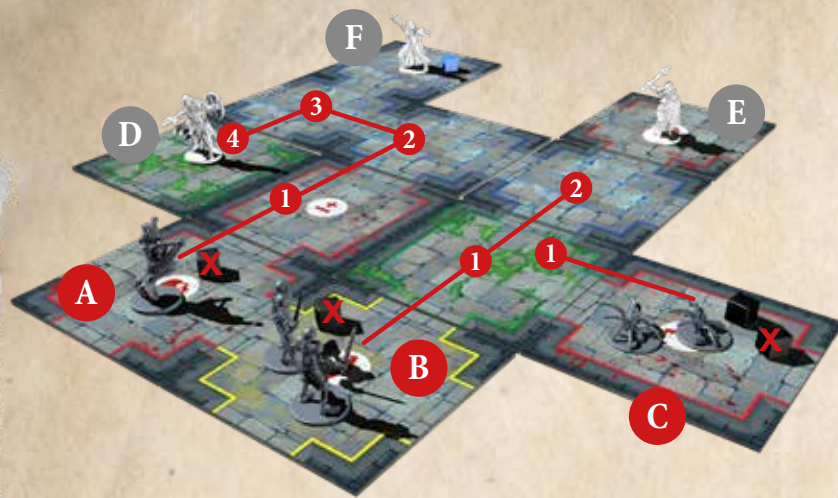
Ein Held kann mit Gegenständen des Abenteuers interagieren. Zum Beispiel kann dein Held ein Artefaktplättchen mit der Aktion *Interagieren aufnehmen*.

Fähigkeit Einsetzen

Du kannst deine Heldenfähigkeiten, die keine Aktionswürfel kosten, als Freie Aktion einsetzen.

EP Marken Ausgeben

Du kannst deine EP Marken verwenden, um die Attribute und Fähigkeiten deines Helden zu verbessern (siehe Abschnitt "Erfahrungspunkte, EP").



Der Startspieler entfernt einen Bewegungsmarker und bewegt die Kreatur (A). Es ist ein Geist mit 3 Bewegung. Die Kreatur kann keine Helden sehen, hört aber den Würfel in (F). Also bewegt sie sich. Nach der ersten Bewegung prüft der Startspieler erneut: Keine Helden sichtbar aber der Würfel in (F) noch hörbar; der Geist ist in einem +1 Raum und erhält 1 Bonusbewegung. Nach der zweiten Bewegung: Keine Helden sichtbar aber der Würfel in (F) weiter hörbar.

Nach der dritten Bewegung kann die Kreatur die Helden in (D) und (F) sehen.

Sie sind gleich weit entfernt, beide sind also gültige Ziele. Der Startspieler entscheidet sich, die Kreatur zu (D) zu bewegen.

Dann bewegt der Startspieler die Kreaturen (B), indem er ihren Bewegungsmarker ausgibt: Es sind Skelette mit 2 Bewegung: Sie sehen den Helden (E) und bewegen sich auf ihn zu.

Dann bewegt der Startspieler die Spinnen in (C) indem er ihren Würfel ausgibt: Die haben keinen Helden in ihrer Sichtlinie und können keinen Würfel hören, also bewegen sie sich 1 Raum auf den nächsten Helden zu.

Erkundungsaktionen von Kreaturen

In jeder Aktionsrunde bewegen sich Kreaturen, die nicht im Nahkampf sind, indem sie 1 Bewegungsmarker ausgeben. Bewegungsmarker (schwarze Würfel) werden auf einen Raum mit Kreaturen gelegt, um ihre verfügbare Bewegung zu zählen. Sie werden am Ende der Stunde aufgefüllt. Dazu gelten diese Regeln:

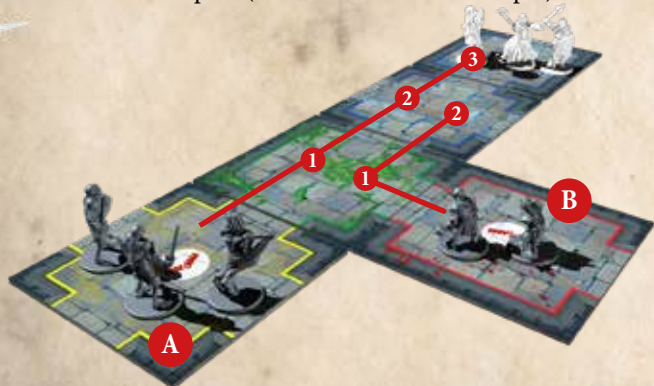
Der Startspieler entfernt 1 Bewegungsmarker vom Raum der Kreaturen und **bewegt alle Kreaturen in diesem Raum um bis zu 2 Räume** (oder bis zu 1 Raum, falls die Gruppe umherstreift, siehe unten).

- Verschiebe alle verbleibenden Bewegungsmarker zum Ziel der Bewegung.
- Alle Kreaturen im selben Raum stellen eine **Rotte (oder Kreaturengruppe)** dar und bewegen sich zusammen. Wenn sie zu verschiedenen Arten gehören, zählt die Bewegung der schnellsten Kreatur einer Gruppe.
- Falls es mehr als 1 Rote im Tempel gibt, entscheidet der Startspieler in welcher Reihenfolge sie sich bewegen.
- Geister haben einen Bonus von +1 auf Bewegung: Wenn eine Rote wenigstens einen Geist enthält, kann sie sich 1 zusätzlichen Raum weiter bewegen. Bei 2 oder mehr Geistern bleibt der Bonus bei +1.
- Wenn eine Rote einen Raum betritt, der ein **+1** oder **+2** Symbol hat, bewegt sie sich sofort **+1 bzw. +2 Räume weiter**.
- Wenn eine Rote **einen Helden erreicht**, hält sie an und, da sie nun im Nahkampf ist, wird sie im Nahkampfsegment der Initiative kämpfen (siehe Abschnitt "Nahkampf").

Er entfernt den Bewegungsmarker dort und bewegt die Rote 3 Schritte (2 + 1, weil ein Geist dabei ist): Sie erreicht die Helden! Dann bewegt er Gruppe B, die 2 Bewegung hat, und nur den blauen Raum erreichen kann.

Um zu bestimmen, wie sich Kreaturen bewegen und wohin, verwende die folgenden Entdeckungsregeln. Du musst die Entdeckungsregeln nach **jedem einzelnen Raum der Bewegung** prüfen.

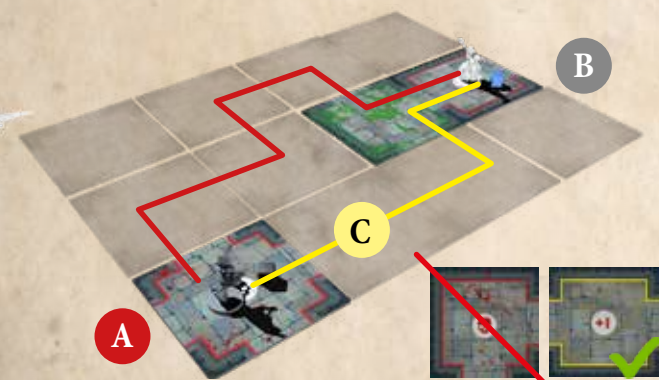
1. **Sie sehen dich!** Kreaturen bewegen sich auf einen Helden in ihrer direkten Sichtlinie zu. Um einen Helden zu sehen müssen Kreaturen eine direkte Sichtverbindung haben, die nicht durch Mauern, Illusionäre Mauern oder volle Räume unterbrochen ist. 1 einzelner freier Bereich ist erlaubt, während 2+ freie Bereiche die Sichtlinie unterbrechen. Kreaturen bewegen sich auf den dichtesten Helden zu, falls mehr als 1 Held sichtbar ist. Bei gleichem Abstand entscheidet der Startspieler. Wenn eine Barriere die Kreaturen aufhält warten sie dort auf das Verschwinden der Barriere.
2. **Sie hören dich!** Wenn keine Helden sichtbar sind und Aktionswürfel auf dem Tempel liegen, bewegen sich die Kreaturen auf den nächsten Aktionswürfel zu. Bestimme die Entfernung durch verbundene Räume und/oder freie Bereiche und behandle Illusionäre Mauern genau wie normale Mauern. Die maximale Entfernung von Würfeln hängt vom **Wahrnehmungswert** der Kreaturen ab: In bis zu 3-5 Räumen für Niedere Kreaturen, 5 Räume für Anführer oder 4-9 Räume für Bosse. Falls verschiedene Kreaturen im selben Raum sind, verwende den höchsten Wahrnehmungswert von ihnen. Wenn eine Barriere die Kreaturen aufhält, warten sie dort auf das Verschwinden der Barriere. Sind mehrere Würfel gleich weit von den Kreaturen entfernt, gehen diese auf den Raum mit den meisten Würfeln zu. Ist auch die Anzahl gleich, entscheidet der Startspieler.
3. **Ist weder 1 noch 2 möglich**, streift die Rote umher und bewegt sich nur 1 Raum auf den nächsten Helden in Entfernung **Wahrnehmung+1** zu. Bei gleicher Entfernung mehrerer Helden entscheidet der Startspieler. Bestimme die Entfernung durch verbundene Räume und/oder freien Bereichen, behandle Illusionäre Mauern wie normale Mauern. Wenn kein Held in einer Entfernung von Wahrnehmung+1 ist, bewegt sich eine umherstreifende Rote zurück in



Der Startspieler wählt zuerst die Gruppe (A) zur Bewegung aus.

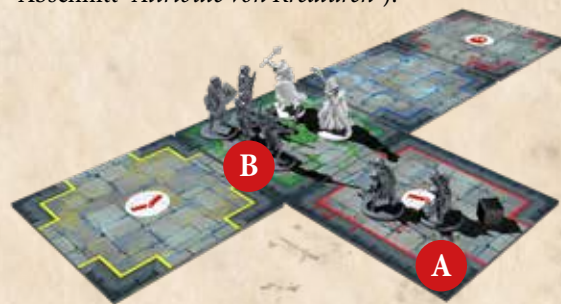
Wenn eine Barriere die Kreaturen aufhält warten sie dort auf das Verschwinden der Barriere.

- Wenn eine Rotte (A) bei einer Bewegung eine andere Rotte (B) erreicht, **schließen sich die Gruppen zusammen und addieren ihre verbleibenden Bewegungsmarker**. Führe die Bewegung von A zu Ende; in der nächsten Runde werden sie sich als neue Rotte bewegen.
- Wenn eine Rotte einen unerforschten Bereich betreten muss oder wenn eine Begegnung auf einem freien Bereich erscheint, musst du ein neues Raumplättchen anlegen. Du kannst das Plättchen aus der Auslage nehmen oder es vom Raumstapel ziehen. In beiden Fällen muss es an die Position passen. Das bedeutet, dass es an die angrenzenden Räume korrekt angelegt werden kann. Zusätzlich muss der Raum den Kreaturen ermöglichen, ihr Ziel **durch so wenig wie möglich Räume hindurch** zu erreichen. Du musst also das richtige Plättchen auswählen und es in korrekter Orientierung anlegen. *Du darfst zum Beispiel nicht eine Rechtskurve anlegen, um die Entfernung zu den Helden zu verlängern; auch darfst du keinen Raum mit drei Durchgängen so anlegen, dass eine Mauer zwischen Kreaturen und Helden ist.*
- Wenn es keine passenden Plättchen in der Raumauslage gibt, musst du eins vom Stapel ziehen. Falls das gezogene Plättchen den Kreaturen nicht ermöglicht, ihr Ziel auf dem kürzesten Weg zu erreichen, wirf es ab und ziehe ein neues bis dies gegeben ist.
- Die Entdeckungsregeln bestimmen das Ziel.



Plättchen ist korrekt.

- **Bewegung in einen vollen Raum.** Wenn eine Rotte einen belegten Raum betritt, füllt der Startspieler den Raum auf bis dieser voll ist. Dabei werden zuerst Bosse, dann Anführer, dann Eliten und zum Schluss Niedere Kreaturen gesetzt. Die übrigen Kreaturen verbleiben im angrenzenden Raum. Falls der Raum auch Helden enthält, bekommt jede Kreatur in einem vollen Raum einen +1 Bonus auf Lebenspunkte (LP) für jeden angrenzenden Raum, in dem Kreaturen sind (siehe Abschnitt "*Attribute von Kreaturen*").



In einem Spiel mit 2 Spielern sind 2 Helden im Nahkampf mit 4 Skeletten in Raum (B). Die beiden Goblins in A bewegen sich in (B). Der Raum hat eine Kapazität von 7 (5 + 2 Spieler = 7), der Raum ist also voll, sobald der erste Goblin ihn betreten hat. Weil der Raum voll und eine Kreatur in einem angrenzenden Raum ist, erhalten die 4 Skelette und der Goblin im Raum einen +1 LP Bonus.

Ein Held ist im Nahkampf wenn er im gleichen Raum mit 1 oder mehr Gegnern ist. Nahkampffaktionen werden alle im Nahkampfsegment der Initiative abgehandelt (roter Würfel). Helden im Nahkampf können 1 Nahkampffaktion und eine beliebige Anzahl Freier Aktionen durchführen. **Wichtig: Nahkampffaktionen von Helden und Kreaturen sind gleichzeitig** und alle Effekte müssen immer angewendet werden, auch wenn der Verursacher getötet wird.

1. Helden Aufteilen
2. Nahkampfaktionen der Helden
3. Nahkampfaktionen der Kreaturen

Grundsätzlich kann ein Held gleichzeitig 1 Gegner angreifen und, durch Zuweisung ihrer Verteidigungsoptionen, 1-3 Gegner abwehren. Helden haben 1-3 Verteidigungsoptionen . Die Anzahl steht auf der Klassenkarte. *Der Barbar hat zum Beispiel 3 Verteidigungsoptionen, der Kleriker 2 und der Magier 1.*

In Reihenfolge der Initiative bestimmt jeder Spieler **wie die Verteidigungsoptionen seines Helden auf die Gegner verteilt werden**. Spieler können die Aufteilung ihrer Helden frei diskutieren und sich gemeinsam einigen, dies ist aber nicht notwendig. Nach der Zuweisung der Verteidigungsoptionen wählt jeder Spieler das Ziel seines Angriffs aus den verfügbaren Gegnern, gegen die er sich verteidigt. Diese Gegner sind durch den Helden **beschäftigt**. Genauso sind Helden, die von einer Kreatur angegriffen werden, durch diese beschäftigt.



Beispiel A. Die Spieler einigen sich auf die folgende Aufteilung: Der Barbar wehrt den Elementar und zwei Goblins ab; der Kleriker einen Goblin. Alle Kreaturen im Raum wurden den Verteidigungsoptionen von Spielern zugewiesen: Der Barbar erklärt den Angriff auf den Elementar und der Kleriker auf einen Goblin.

2+ Helden können sich der selben Kreatur widmen. Das passiert zum Beispiel wenn Helden gemeinsam einen Boss angreifen möchten.

In seltenen Fällen bleiben nach der Aufteilung noch Kreaturen übrig. Diese Kreaturen müssen zugewiesen werden, angefangen bei der mit den meisten LP (bei Gleichstand in dieser Reihenfolge: Bosse, Anführer, Eliten, zum Schluss Niedere Kreaturen), 1 Kreatur zur Zeit zu Helden in Reihenfolge der Initiative, die noch Verteidigungsoptionen übrig haben. Sind noch Kreaturen nicht zugewiesen und alle Verteidigungsoptionen sind ausgeschöpft, setze diesen Vorgang in Reihenfolge der Initiative fort und weise je 1 Kreatur einem Helden zu. Kreaturen, die über die Verteidigungsoptionen hinaus einen Helden Angreifen, sind **nicht zu verteidigen**.



Im Beispiel bekämpfen ein Kleriker und ein Barbar 6 Skelette und die Reihenfolge der Initiative ist Kleriker, Barbar, Magier, Kreaturen, Nahkampf. Der Barbar (3 Verteidigungsoptionen) wehrt 3 Skelette ab und greift 1 davon an. Der Kleriker (2 Verteidigungsoptionen) wehrt 2 Skelette ab und greift 1 davon an. Die übrigen Skelette (das rote) greift den Kleriker an, der zuerst in der Reihenfolge der Initiative ist, und ist nicht zu verteidigen. Der Kleriker kann diesem Angriff nicht ausweichen.



Ein anderes Beispiel mit der gleichen Situation. Die Spieler einigen sich nicht auf eine Aufteilung. Die Reihenfolge der Initiative ist Kleriker, Barbar, Kreaturen, Nahkampf, Magier. Der Nahkampf startet und der Barbar verteidigt gegen 1 Goblin; dann erklärt der Kleriker das gleiche. Der Elementar und der übrige Goblin sind nicht zugewiesen. Entsprechend der Reihenfolge der Initiative wird

der Elementar dem Kleriker und der Goblin dem Barbaren zugewiesen. Der Barbar kann einen der beiden Goblins angreifen; der Kleriker kann den Elementar oder den anderen Goblin angreifen.

Wenn weniger Kreaturen angreifen als die Helden Verteidigungsoptionen haben, dann gelten die Helden, die nicht angegriffen werden als **in Deckung** und können einen Fernkampfangriff verwenden. Im Beispiel oben, wenn der Magier im gleichen Raum wie der Barbar und Kleriker wäre, könnte er in Deckung bleiben während der Barbar und Kleriker alle Angriffe der Gegner abwehren.

Nahkampfkaktionen von Helden

Helden können in jeder Aktionsrunde 1 primäre Nahkampfkaktion und beliebig viele Freie Nahkampfkaktionen durchführen und alle Aktionen geschehen gleichzeitig mit den Aktionen der Gegner.

Die Spieler können sich die **Reihenfolge in der sie handeln** aussuchen, falls mehr ein 1 Held im selben Nahkampf ist. Sind sich die Spieler nicht einig, verwendet die Reihenfolge der Initiative. Unabhängig davon laufen die Aktionen gleichzeitig ab. Wichtig: Spieler können abwarten, bis sie an der Reihe sind, bevor sie ihre Aktionen wählen.

Primäre Aktionen

1. Beschäftigt: Nahkampfangriff mit Waffen
2. In Deckung: Fernkampfangriff (Waffen oder Fähigkeiten)
3. In Deckung oder beschäftigt: Fliehen
4. Fähigkeit einsetzen
5. Nichts tun

1. Beschäftigt: Nahkampfangriff mit Waffen

Wenn 1 oder mehr Gegner deinen Helden beschäftigen, musst du im Nahkampf kämpfen und einen Aktionswürfel auf den Raum deines Helden legen (**Klingenspreis**).

- Ein Held kann 1 der mit ihm beschäftigten Gegner angreifen und sich gegen alle mit ihm beschäftigten Gegner verteidigen.
- Du kannst keinen Fernkampfangriff durchführen wenn du im Nahkampf beschäftigt bist.
- Helden gelten als mit Waffen ausgerüstet. Gegenstandskarten mit Waffen sind besondere magische Gegenstände, die deinen Angriff verstärken, sie sind aber nicht notwendig.
- Jeder Held kennt einen Kampfstil (Fernkampf oder Nahkampf) außer dem Dieb, der beide kennt. Die verfügbaren Stile sind auf der Klassenkarte abgebildet: ✂ (Nahkampf) und ✂ (Fernkampf). Du kannst einen unbekannten Kampfstil verwenden, allerdings wirst du Nachteile beim Zurückholen der Spielsteine vom Kampftableau haben (siehe Abschnitt "Zurückholen von Spielsteinen nach dem Würfeln").

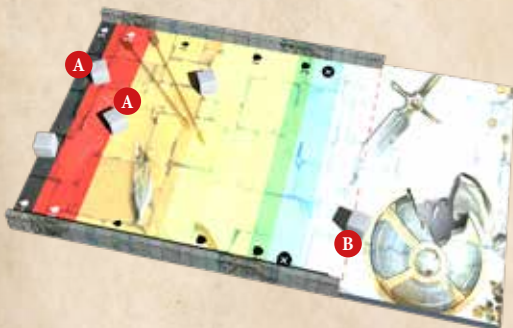
Zur Durchführung eines Nahkampfangriffs mit Waffen musst du Manawürfel aus deinem Vorrat auf dein Kampftableau rollen, werfen oder ablegen und anstupsen, damit sie in einem bestimmten farbigen Bereich des Tableaus zu liegen kommen. Es gibt 5 farbige Bereiche. Von oben nach unten: Der **schwarze Bereich** (kritischer Treffer) fügt 5 Schadenspunkte (♠) zu, der **rote Bereich** (3 ♠), der **orange Bereich** (1 ♠), der **gelbe Bereich** (1 Ausweichpunkt, 1 ♥), der **grüne Bereich** (2 ♥) und der **himmelblaue Bereich** (Putzer).

Regeln zum Würfeln

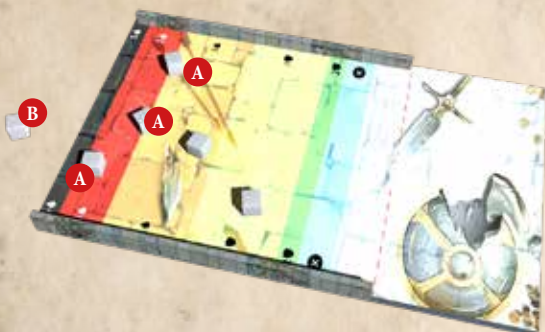
Du kannst die Manawürfel verwenden wie es dir gefällt: Du kannst sie werfen oder auf das Kampftableau legen und einen nach dem anderen schnipsen. Du kannst auch einen Würfel werfen, um einen anderen anzustoßen und zu verschieben. *Du kannst zum Beispiel einen Würfel werfen, das Ergebnis anschauen und, falls nötig, einen weiteren oder 3 gleichzeitig werfen.*

Es gibt nur eine Regel: Deine Finger dürfen die rote gestrichelte Linie auf dem Kampftableau nicht überschreiten (wenn du also einen Würfel auf das Tableau legen und schnipsen möchtest, muss dieser vor der gestrichelten Linie abgelegt werden). Du kannst entscheiden das Würfeln zu beenden weil du entweder mit dem Ergebnis zufrieden bist oder keine verfügbaren Würfel mehr hast. Verkünde es und gehe dann wie folgt vor:

1. Prüfe ob mehr als 1 Würfel den **roten Bereich** berührt. Ist dies der Fall, entferne alle Würfel, die ihn berühren, und lege sie in deine Reserve.
2. Bewege dann alle Würfel, die 2 Bereiche berühren, in einen der beiden. Du darfst keinen Würfel bewegen, der den himmelblauen Bereich (Patzzer) berührt. Die Ergebnisse dieser Würfel sind **unveränderlich**.
3. Nach Abschluss von Schritt 2, wende eventuelle **Treffermodifikatoren** an.
4. Lege abschließend alle Würfel aus dem weißen Bereich und die, die von dem Tableau herunter gerollt sind, zu deiner Reserve. Ein Würfel, der sowohl den Tisch als auch das Tableau berührt, gilt als herunter gerollt.



Michele wirft 5 Würfel. 1) Er prüft, ob 2+ Würfel den roten Bereich berühren: Er legt die Würfel (A) zu seiner Reserve. 2) Er bewegt den Würfel an dem gelben und orangefarbenen Bereich in den gelben Bereich. 3) Er wendet seine Treffermodifikatoren an (es gibt keine). 4) Abschließend prüft Michele, ob Würfel vom Tableau herunter gerollt sind (nein) oder im weißen Bereich liegen (Würfel B): Er legt Würfel B zu seiner Reserve. Das Ergebnis ist, dass er 5 Schadenspunkte anrichtet und 1 Ausweichpunkt erhält.



Marco wirft 6 Würfel. Drei Würfel berühren den roten Bereich (A) und ein Würfel (B) ist vom Tableau herunter gerollt: Marco entfernt sie und legt sie zu seiner Reserve. Die übrigen Würfel sind im

orangefarbenen und gelben Bereich und zählen für 1 Schadenspunkt und 1 Ausweichpunkt.

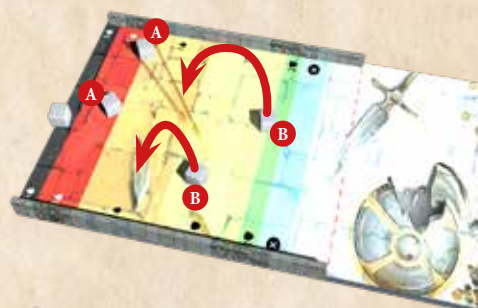
Treffermodifikatoren:

- Helden können **Boni/Mali** auf ihre Trefferchance haben: Boni sind +1, +2, +3 und Mali sind -1, -2, -3.
- "+1 Treffermodifikator" bedeutet, dass du 1 Würfel in den nächsthöheren Bereich verschieben darfst (von gelb zu orange, von orange zu rot oder von rot zu schwarz). Ebenso bedeutet "+2 Treffermodifikator", dass du 2 Würfel je einmal oder 1 Würfel zwei Male bewegen darfst.
- "-1 Treffermodifikator" bedeutet, dass du den Würfel mit dem besten Ergebnis entfernen und zu deiner Reserve legen musst; "-2 Treffermodifikator" bedeutet, dass du deine beiden besten Würfel entfernen musst. Entferne die besten Würfel aus Bereichen mit Schadenspunkten wenn du eine Kreatur mit deinem Wurf töten kannst. Ansonsten entferne sie aus dem Bereich Ausweichen.

Schadenspunkte und Ausweichpunkte

Nach dem Würfeln bestimmen Spieler die Anzahl ihrer angerichteten Schadenspunkte und gesammelter Ausweichpunkte.

- **Angerichtete Schadenspunkte.** Jeder Würfel im schwarzen, roten oder orangefarbenen Bereich zählt für 5, 3 bzw. 1 Punkt. Zähle die erreichten Punkte zusammen und wende dann den Heldenbonus oder Malus darauf an, falls vorhanden. Der Magier und der Barde zum Beispiel haben einen Malus von -2 auf angerichtete Schadenspunkte, ein magischer Gegenstand könnte einen +1, +2 oder +3 Bonus auf angerichtete Schadenspunkte bieten. Ist das Ergebnis unter Null, gilt es als Null.
- **Ausweichpunkte.** Jeder Würfel im gelben oder grünen Bereich liefert 1 bzw. 2 Punkte. Zähle die erreichten Punkte zusammen und wenn dann den Heldenbonus oder Malus darauf an, falls vorhanden. Der Magier hat zum Beispiel einen -2 Malus auf Ausweichpunkte, Barde und Dieb haben -1; magische Gegenstände oder Heldenfähigkeiten können einen Bonus liefern, usw. Ist das Ergebnis unter Null, gilt es als Null.
- Der Held erhält Ausweichpunkte (♥) in Höhe des Ergebnisses.
- **Patzzer.** Wende einen Malus von -2 für jeden Patzzer auf entweder erreichte ♦ oder ♥ an, du bestimmst. Wenn das Ergebnis von ♦ oder ♥ negativ ist, erleidet dein Held 1 Schaden. Zum Beispiel wirft Michele 5 Würfel: 1 Würfel berührt den roten Bereich (3 ♦), 1 den orangefarbenen (1 ♦) und 1 Würfel den blauen Bereich (Patzzer). Er könnte den Patzermalus von -2 auf die Schadenspunkte anwenden und den angerichteten Schaden auf 2 ♦ reduzieren. Oder auf seine ♥, um seinem Gegner 4 ♦ zuzufügen aber auch 1 ♦ zu erleiden..



Marco würfelt für einen Fernkampfangriff. Er muss 2 rote Würfel (A) entfernen, weil sie beide den roten Bereich berühren, sein

Zwischenergebnis ist 5 ♦ angerichtet und 3 ♥ erhalten. Er hat einen +2 Treffermodifikator und bewegt zwei Würfel (B) je einen Bereich nach oben: Das Endergebnis ist 7 ♦ und 0 ♥.



Michele hat einen -1 Treffermodifikator. Er entfernt die beiden Würfel im roten Bereich (A) und dann Würfel (B), der sein bestes Ergebnis ist. Er richtet 1 ♦ an und erhält 1 ♥.

Zurückholen von Spielsteinen nach dem Würfeln

Wenn ein Held einen bekannten Kampfstil verwendet (zum Beispiel ein Mönch den Nahkampf), **erhält er alle Würfel auf dem Kampftableau zurück in den Vorrat** (auch Patzer).

Wenn ein Held einen unbekannten Kampfstil verwendet (zum Beispiel ein Kleriker einen Fernkampfangriff), **landen alle Würfel auf dem Kampftableau in der Reserve des Spielers**. Der Magier verwendet zum Beispiel einen Fernkampfangriff mit 4 Würfeln, richtet 4 ♦ an und tötet damit eine Kreatur: die 4 Würfel landen in der Reserve des Spielers.

Alle anderen verwendeten Spielsteine landen in der Reserve des Spielers.

2. In Deckung: Fernkampfangriff

Wenn dein Held in Deckung ist, kannst du einen Fernkampfangriff mit einer Waffe oder eine Fähigkeit verwenden. Wenn du eine Waffe verwendest funktioniert der Fernkampfangriff genau wie ein Nahkampfangriff, außer dass nur ♦ relevant ist und ♥ ignoriert wird. Die Funktion einer Fähigkeit mit Reichweite ist auf der jeweiligen Karte beschrieben. Verwendete Aktionswürfel müssen dabei auf deinen Raum gelegt werden. Eine Fähigkeit ohne Kosten von Aktionswürfeln ist eine freie Aktion (siehe Abschnitt "Freie Nahkampfkaktionen").

3. In Deckung oder beschäftigt: Fliehen

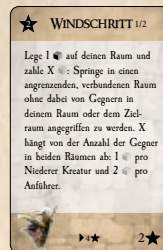
Um aus einem Nahkampf zu fliehen, lege 1 Aktionswürfel auf den Raum deines Helden und:

Falls du **im Nahkampf beschäftigt** warst, würfle zur Verteidigung gegen deinen Gegner (ignoreiere dabei ♦ die du zufügst). Jeder Gegner, der nicht zu verteidigen ist, fügt dir automatisch Schaden zu. Entferne nach dem Würfeln dein bestes ♥-Ergebnis und prüfe das Ergebnis der Angriffe deiner Gegner. Falls dein Held überlebt, bewege ihn direkt in einen angrenzenden, verbundenen Raum. Falls du **in Deckung** warst kannst du dich ungehindert bewegen.

4. Fähigkeit einsetzen

Manche Fähigkeiten können als primäre Nahkampfkaktion oder andere Spezialaktion eingesetzt werden. Die Funktion der Fähigkeit ist auf der Fähigkeitskarte beschrieben. Verwendete Aktionswürfel müssen dabei auf deinen Raum gelegt werden. Eine Fähig-

keit ohne Kosten von Aktionswürfeln ist eine freie Aktion (siehe Abschnitt "Freie Nahkampfkaktionen").



Marcos Held, ein Mönch, ist im Nahkampf mit 4 Skeletten. Er zahlt 1 Aktionswürfel und 4 Manawürfel, um seine Heldenfähigkeit einzusetzen und springt in den angrenzenden Raum.

5. Nichts tun

Du tust während dieser Aktionsrunde nichts.

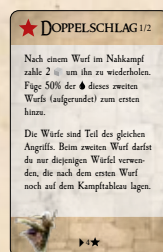
Freie Nahkampfkaktionen

Zusätzlich zu der primären Aktion kannst du davor oder danach eine beliebige Anzahl an Freien Aktionen durchführen.

1. Fähigkeit ohne Kosten von Aktionswürfeln einsetzen
2. Gegenstand verwenden

1. Fähigkeit ohne Kosten von Aktionswürfeln einsetzen

Du kannst eine Fähigkeit deines Helden einsetzen, falls diese ausschließlich Manawürfel kostet. Lies die jeweilige Fähigkeitskarte für eine Beschreibung.



Marco verwendet mit seinem Mönch einen Nahkampfangriff. Nach dem Würfeln zahlt er 2 Manawürfel und aktiviert seine Mönchsfähigkeit Doppelschlag: Er würfelt erneut und fügt 50% der neuen Schadenspunkte dem vorherigen Ergebnis hinzu.

2. Gegenstand verwenden

Helden können ihre Gegenstandskarten verwenden. Manche Gegenstände können nur einmalig eingesetzt werden und die Karte wird anschließend abgeworfen (zum Beispiel Tränke), andere sind einmal pro Stunde einsetzbar. In diesem Fall drehe die Karte als Erinnerung, dass du sie bereits verwendet hast.

Verzweifelter Angriff

Wenn du keine Mana- oder Aktionswürfel mehr in deinem Vorrat hast, deinen Gegner aber angreifen möchtest, kannst du X LP verlieren, um 2 Würfel zurückzuerhalten (verzweifelter Angriff). X ist unterschiedlich für jede Klasse und entspricht ihrem Wert. Die erhaltenen Würfel können von beliebiger Art sein und werden aus deiner Reserve genommen. Der Barbar zu Beispiel hat einen Wert von 3. Wenn er keine Aktionswürfel mehr hat kann er 3 Lebenspunkte verlieren, um 2 Aktionswürfel zurückzuerhalten oder 6 LP für 4 Würfel. Diese freie Aktion kannst du nur einmal pro Stunde am Anfang deines Zuges einsetzen.

Kreaturen Töten

Wenn eine Kreatur ♦ erleidet, die gleich oder höher als ihre LP sind, stirbt sie. Lege getötete Kreaturen zurück zur Spielreserve. Wichtig: Kreaturen erleiden keine Wunden (außer bei Einsatz von Heldenfähigkeiten), also müssen Helden alle nötigen ♦

zufügen, bevor die Runde endet. Alle Helden, auch in verschiedenen Initiativesegmenten, können mithelfen, die LP einer Kreatur zu erreichen.

Durch das Töten von Kreaturen erhalten Helden Erfahrungspunkte (siehe Abschnitt "Erfahrungspunkte") und Schätze (siehe Abschnitt "Schätze").

Nahkampfkaktionen von Kreaturen

Kreaturen im Nahkampf haben nur eine verfügbare Aktion: Angriff.

- Wenn die Kreatur **nicht zu verteidigen ist**, fügt sie dem angegriffenen Helden automatisch Schaden zu. Die Anzahl verursachter  hängt von der Art der Kreatur am (siehe Abschnitt "Attribute von Kreaturen"): *Zum Beispiel verursachen Skelette, Geister und Goblins 2 ; Spinnen 3 ; Bosse verursachen unterschiedlich viele Schadenspunkte.*
- Wenn der Kreatur die Verteidigungsoption eines Helden zugewiesen ist, verursacht sie ihre Schadenspunkte abzüglich der Ausweichpunkte des angegriffenen Helden. Verteidigt sich ein Held gegen 2+ Kreaturen, kann er seine Ausweichpunkte beliebig auf diese Kreaturen verteilen. *Beispiel: Michele würfel und erhält 5 . Er kämpft gegen einen Lich und einen Geist. Der Lich verursacht 4 , der Geist 2. Michele verwendet 4  gegen den Lich und 1  gegen den Geist und er erleidet 1  durch den Geist.* Verschiebe den Marker auf deinem Heldentableau entsprechend der verlorenen LP. Wenn die LP des Helden auf oder unter 0 fallen, **stirbt der Held** (siehe Abschnitt "Getötete Helden").
- Wenn mehr als 1 Held mit der gleichen Kreatur kämpft werden die Schadenspunkte, die die Kreatur anrichtet, gleichmäßig auf die Helden verteilt (aufgerundet).
- Wenn der Held einen **Ansturm** durchführt und die angegriffene Kreatur eine Niedere Kreatur ist (Geist, Goblin, Skelett, Spinne, normal oder Elite), wird der Angriff der Kreatur nicht ausgewertet. Der Effekt von Ansturm hält nur 1 Aktionsrunde.

Zusammenfassung Nahkampf

Während einer Aktionsrunde führen Kreaturen und Helden ihre Erkundungsaktionen in Reihenfolge der Initiative aus. Im Nahkampfsegment der Initiative folgen alle Helden/Kreaturen den folgenden Schritten:

A. **Aufteilen** der Helden gegen Kreaturen.

B. Dann für jeden Helden:

1. Der Spieler **wählt ein Ziel** aus den durch ihn im Nahkampf beschäftigten Gegnern.
2. **Würfeln.**
3. Bestimme die Anzahl von **erhaltenen Ausweichpunkten** und die Anzahl **verursachter Schadenspunkte**.

C. Dann für jede Kreatur:

(bei Niederen Kreaturen: Falls der Held nicht **anstürmt**)
Ziehe die Ausweichpunkte, die der Held verwendet, von den Schadenspunkten ab, die die Kreatur verursacht und der Held erleidet die Differenz an Schaden. Verschiebe den LP Marker auf dem Heldentableau so viele Felder nach links, wie der Held Schadenspunkte erlitten hat.

D. Füge die **Schadenspunkte, die der Held der Kreatur zugefügt hat** zu.

E. Wende Schadenseffekte an:

Der **Held stirbt**, falls er 0 oder weniger LP erreicht.

Die **Kreatur stirbt**, falls sie Schadenspunkte in Höhe ihrer Lebenspunkte (LP) oder mehr erleidet.

Wichtig: Aller Schaden, der in einer Runde zugefügt wird, ist **kumulativ**, mehrere Helden können ihren Schaden kombinieren, um eine Kreatur zu besiegen.

F. Alle verwundeten Kreaturen erhalten wieder ihre vollen LP, falls die Helden keine Fähigkeit eingesetzt haben, die permanente Wunden zufügt.

Aktuelle Lebenspunkte einer Kreatur Zählen

Wenn die Helden eine starke Kreatur (wie Anführer oder Bosse) bekämpfen, können die Spieler die LP Leiste auf dem Stunden-tableau verwenden, um die LP der Kreatur zu zählen. Verwende zwei transparente Würfel aus der Spielreserve, um maximale und aktuelle Lebenspunkte anzuzeigen.

Zum Beispiel sind ein Barbar und ein Mönch im Nahkampf mit einem Boss mit 18 LP und ein Schütze schießt aus der Entfernung. Der Barbar fügt 5 Schadenspunkte im Nahkampfsegment zu und der Mönch 6 Schadenspunkte. Der Startspieler aktualisiert die aktuellen LP des Bosses auf der LP Leiste:



In der selben Runde im nachfolgenden Initiativesegment schießt der Schütze. Die LP Leiste zeigt, dass der Boss noch 7 LP hat. Wenn der Schütze 7+ Schadenspunkte verursacht, wird der Boss getötet.

Getötete Helden: Tod oder Zurück ins Leben?

Wenn ein Held stirbt, der Zeitabschnitt grün oder gelb ist und wenigstens ein weiterer Held lebt, erstet der Held am Anfang der nächsten Stunde wieder auf: Stelle die Figur des Helden in einen Raum mit einem anderen Helden, der nicht im Nahkampf ist. Wenn alle Helden im Nahkampf sind, muss der getötete Held auf die nächste Stunde warten, in der ein Held nicht im Nahkampf ist. Im orangen und roten Zeitabschnitt ist der Tod eines Helden endgültig.

Setze einen Helden, der wiederaufersteht, wie im Spielaufbau beschrieben zurück.

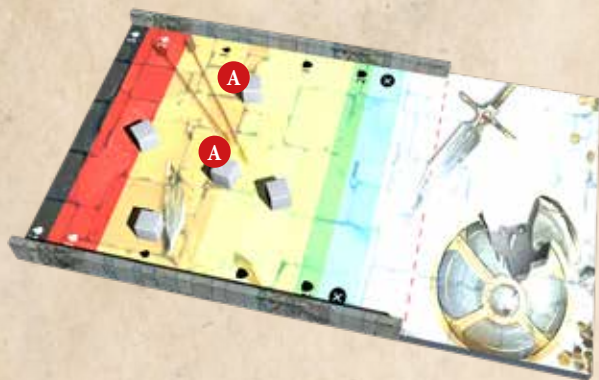
- Wenn der getötete Held ein Plättchen bei sich trug, lege es auf den Raum, in dem er gestorben ist, während anderes Spielmaterial zum jeweiligen Vorrat zurück gelegt wird (Münzen, Gegenstände, usw.).
- Wenn ein Held endgültig stirbt, aktualisiere den  Wert für dieses Abenteuer. Jede nicht abgeschlossene Miniquest wird an einen noch im Spiel befindlichen Helden weitergegeben.
- In einem PvP Spiel wird die Wiederauferstehung nicht verwendet.

Nahkampf Beispiel

Der Kleriker von Marco steht 3 Geistern im Nahkampf gegenüber.
Ein Geist hat 5 LP und verursacht 2 ♠.



Marco greift mit seiner Waffe an: Er legt einen Aktionswürfel auf den Raum (Klingenpreis) und wirft 5 Manawürfel:



Mit diesem Wurf erhält der Kleriker 2 ♥ und verursacht 5 ♠. Die Würfel (A) berühren zwei Bereiche: Marco kann sich aussuchen, für welchen Bereich sie gezählt werden. Er entscheidet sich, einen der Würfel als orange zu zählen (1 ♠) und den anderen als gelb (1 ♥). Dadurch kann Marco einen Geist töten (5 LP) und 2 ♥ als Verteidigung gegen einen Geist einsetzen. Der andere Geist und der nicht zu verteidigende fügen dem Kleriker 4 ♠ zu.

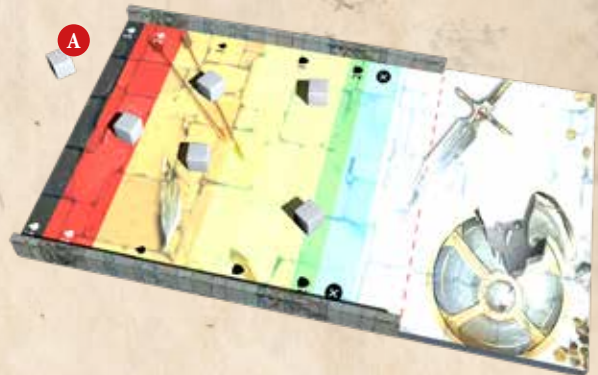


Marco verschiebt den LP Marker auf seinem Heldentableau entsprechend: von 6 auf 2 LP.

Nun ergibt sich folgende Situation:

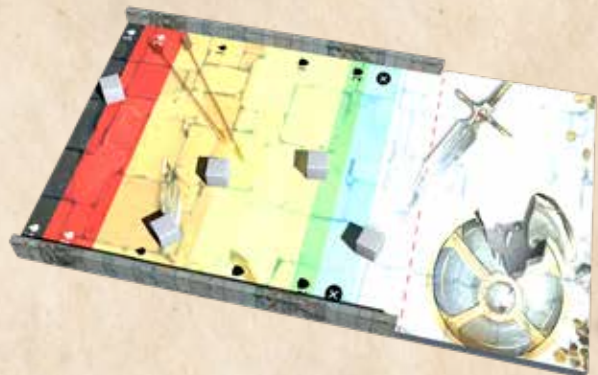


Eine neue Runde beginnt. Marco zahlt 1 Aktionswürfel (Klingenpreis) und legt ihn auf den Raum. Dann greift er mit 6 Würfeln an:



Der Kleriker erhält 3 ♥ und verursacht 5 ♠. Der Kleriker tötet einen Geist, weicht einem aus und erleidet 1 ♠ durch den anderen Geist. Ein Würfel (A) ist vom Kampftableau herunter gerollt und Marco legt ihn zu seiner Reserve. Der Kleriker hat nun nur noch 1 LP.

Dann beginnt die letzte Aktionsrunde. Der Kleriker zahlt einen weiteren Aktionswürfel (Klingenpreis). Marco würfelt erneut:



Mit diesem Wurf fügt der Kleriker 5 ♠ zu ($5 + 2 = 7 - 2$ Punkte für den Patzer = 5 ♠) und erhält 2 ♥. Er tötet den letzten Geist.

Der Nahkampf endet. Marco kann in der aktuellen Stunde weiter spielen, zum Beispiel mit einer Bewegung in den nächsten Raum.

Attribute von Kreaturen

Die Kreaturen des Spiels in Reihenfolge ihrer Stärke sind Niedere Kreaturen, Eliten, Anführer und Bosse.

Niedere Kreaturen

Bewegungsmarker:	2	Größe:	1
Lebenspunkte ♥:	5	Schaden ♦:	2
Wahrnehmung »:	bis zu 3 Räume		

Jede Art Kreatur hat einen besonderen Bonus:

Skelett (untot): +1 ♥ (6 ♥). Immun gegen Lähmung und Furcht.

Geist (untot): +1 Bewegung. Immun gegen Feuer, Blitz, Lähmung und Furcht.

Goblin: » 5

Spinne: 3 ♦

Eliten

Diese ist eine stärkere Variante der Niederen Kreaturen

Bewegungsmarker:	2	Größe:	1
Lebenspunkte ♥:	5+2	Schaden ♦:	3
Wahrnehmung »:	bis zu 4 Räume		

Lege einen *Elitemarker* unter die Miniatur, um sie zu markieren. Behandle sie für den Spielablauf genau wie Niedere Kreaturen. Die zusätzlichen Fähigkeiten der Eliten sind:

Eliteskelett (untot) Wenn es zerstört wird und am Ende der aktuellen Aktionsrunde noch ein anderes Skelett existiert: Dieses wird zu einem Eliteskelett.

Elitegoblin Am Anfang der Runde fügt er jedem Helden im gleichen Raum oder, falls dort keine sind, in einem Raum in seiner Sichtlinie 1 Schadenspunkt zu. Diese Fähigkeit gilt zusätzlich zu seinem Angriff.

Elitespinne Am Anfang der Runde wirft sie ein Netz und im Nahkampf beschäftigte Helden müssen einen Rettungswurf (RW) 3 bestehen oder 1 Manawürfel zusätzlich als Klingenpreis bezahlen (siehe Abschnitt "Rettungswurf").

Elitegeist (untot) Am Anfang der Runde muss jeder Held, der mit ihm im Nahkampf beschäftigt ist, einen RW 3 (Furcht) bestehen oder fliehen. Immun gegen Feuer, Blitz, Lähmung und Furcht

Das Töten aller Niederen Kreaturen (Standard und/oder Eliten) einer Begegnung wird mit 1 EP belohnt.

Anführer

Bewegungsmarker:	2	Größe:	1
Lebenspunkte ♥:	5+3	Schaden ♦:	4
Wahrnehmung »:	bis zu 5 Räume		

Zusätzliche Fähigkeiten der Anführer:

Elementar Er hat 7+4 LP. Immun gegen Lähmung und Furcht. *Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern hat ein Elementar 19 LP.*

Lich
(untot)

Am Anfang der Runde müssen alle durch ihn im Nahkampf beschäftigten Helden einen Rettungswurf 4 bestehen oder sie sind für 2 Aktionsrunden gelähmt. Gelähmte Helden können keine Aktionen ausführen. Immun gegen Blitz, Lähmung und Furcht.

Spinnenprinzessin

Am Anfang der Runde müssen alle durch sie im Nahkampf beschäftigten Helden einen RW 4 bestehen oder sie verlieren 2 ♦ durch Gift.

Mumie
(untot)

Am Anfang der Runde verliert jeder Held im Raum der Mumie 1 Aktionswürfel: Nimm ihn aus ihrem Vorrat und lege ihn in ihre Reserve. Immun gegen Lähmung und Furcht.

Das Töten eines Anführers wird mit 1 Schatzprüfung und 1 EP belohnt

Bosse

Die Attribute von Bossen sind auf ihrer jeweiligen Karte beschrieben. Zum Beispiel:

Name — **SCHATTEN** — Zeitabschnitt
♥ 6 ♦ 10 ♦ 6 » 6 — Eigenschaften (LP, Anzahl Angriffe, Zugfügiger Schaden, Wahrnehmung und ob er untot ist)

Beschreibung der Fähigkeiten — **UNTOT**
ANGRIFF: FALLS DER SCHATTEN EINEN HELDEN TRIFFT, MUSS DIESER EINEN RW 4 (FLUCH) BESTEHEN ODER PERMANENT 1 ♥ VERLIEREN. LEGE ZUR ERINNERUNG EINEN WÜRFEL AUS DER RESERVE AUF DIE HP ANZEIGE DES SPIELERTABLEAUS.
BEACHT: IGNORIERT BARRIEREN. IMMUN GEGEN BLITZSCHLAG, FEUERBALL, LÄHMUNG UND FURCHT.

EP Belohnung — 2 ★ 1 — Schätze
14

Name. Der Name des Bosses.

Zeitabschnitt. Die Farbe des Schilds entspricht dem Zeitabschnitt des Bosses (siehe Abschnitt "Grundrisse").

Eigenschaften. Zeigt die Eigenschaften des Bosses:

♥: Lebenspunkte des Bosses. *Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern bedeutet 5 ♥ + 11 also 26 LP (5x3=15 + 11=26).*

♦: Die Schadenspunkte, die dieser Boss anrichtet. *Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern bedeutet 6 ♦ + 4 also 7 Schadenspunkte.*

»: Die Wahrnehmung des Bosses.

Beschreibung der Fähigkeiten. Hier stehen die besonderen Fähigkeiten des Bosses und wie diese funktionieren.

EP Belohnung. Die Anzahl EP, die die Helden für das Töten des Bosses erhalten.

Schätze. Die Anzahl an Schatzprüfungen, die du nach dem Töten dieses Bosses durchführen darfst.

Alle Bosse haben die folgenden Werte:

Bewegungsmarker:	3
Größe:	2

Das Töten eines Bosses wird mit EP und Schatzprüfungen belohnt wie auf der Karte des Bosses beschrieben und 1 Hinweiskarte.

Schätze

Helden führen eine Schatzprüfung durch wenn sie einen Anführer oder einen Boss getötet haben oder wenn sie die Aktion Suchen durchführen.

Schatzprüfung

Die Schatzprüfung besteht aus zwei Teilen: Der erste (**Ablauf für Münzen**) liefert Münzen, EP und Magische Scherben, während der zweite (**Ablauf für Gegenstände**) es den Helden erlaubt, magische Gegenstände zu erhalten.

Für das Töten von Kreaturen (Anführer und/oder Bosse) erhalten Spieler beide Sorten von Schatzprüfungen (Münzen und Gegenstände), während die Aktion Suchen nur Münzen liefert.

ABLAUF FÜR MÜNZEN

Der Startspieler wirft die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab, zieht 3 Karten und schaut sich die Rückseiten an. Zähle alle Symbole für Münzen, EP und Magische Scherben zusammen:



EP Symbol (Stern): Jeder Held bekommt sofort so viele Erfahrungspunkte wie EP Symbole gefunden wurden. Unabhängig davon, ob sie mit gekämpft haben oder ob sie im Raum der Suche anwesend waren.

Beispiel: Der Startspieler führt eine Schatzprüfung durch nachdem ein Anführer getötet wurde. Der Kleriker und der Barbar waren am Kampf beteiligt während der Dieb den Tempel weiter erforschte. Der Startspieler schaut sich die Rückseiten der gezogenen Karten an und findet 1 EP Symbol: Alle drei Helden bekommen sofort jeweils 1 EP.



Münzsymbol (Münze). Jeder Held, der am Kampf mit der Kreatur beteiligt war, die den Schatz hatte (oder der Held, der die Aktion Suche durchgeführt hat) erhält Mystische Münzen in Höhe von **2 + der Anzahl Münzen** auf den gezogenen Gegenstandskarten aus der Spielreserve. Ein Held **ist am Kampf beteiligt** wenn er der Kreatur Schaden zufügt, durch sie Schaden erleidet oder im Nahkampf mit der Kreatur ist.



Magische Scherbe Symbol. Lege 1 Magische Scherbe der Farbe des Raums auf den aktuellen Raum. Ein Spieler kann diese mit der Aktion Interagieren aufnehmen: Wenn 2 oder mehr Spieler sie haben möchten, bedenke, dass sie die Reihenfolge der Initiative beachten müssen.

Um mit dem vorigen Beispiel fortzufahren: Der Startspieler hat eine Karte mit einem Symbol mit 2 Münzen und eine Karte mit einer Münze gezogen. Der Kleriker und der Barde erhalten jeweils 5 Münzen aus der Spielreserve (3 + 2 Bonusmünzen) und der Dieb nichts.

Mystische Münzen & Magische Scherben

Mystische Münzen und Magische Scherben werden permanent denen zugewiesen, die sie aufheben: Helden können sie nicht untereinander tauschen. Du kannst mit Mystischen Münzen und/oder Scherben beim Legendären Händler, einem mächtigen Geist, der im Tempel umher wandert, einkaufen. Du kannst damit Gegenstände aus der Auslage und vom Stapel kaufen. Verwende die Aktion "Gegenstand Kaufen", um den Geist in deinen Raum zu rufen und eine Gegenstandskarte zu kaufen. Wenn du ein Gegenstandsplättchen kaufen möchtest, kannst du eins von denen auf Karte Nr. 69 in der Gegenstandsauslage auswählen.

ABLAUF FÜR GEGENSTÄNDE

Nach dem Ablauf für Münzen sieh dir die Vorderseite der gezogenen Gegenstandskarten an:

Beute eines Anführers: Wirf alle Gegenstände ab, die 6+ Münzen kosten.

Beute eines Bosses: Wirf alle Karten ab, die 8/10/12/14+ Münzen kosten von einem grünen/gelben/orangen/roten Boss.

Lege die abgeworfenen Karten auf den Abwurfstapel. Jeder Held, der am Kampf beteiligt war, darf 1 magischen Gegenstand nehmen: In Reihenfolge der Initiative schaut sich jeder Spieler die übrigen Karten an und nimmt sich 1 davon, falls verfügbar. Nachdem alle Spieler dies erledigt haben, wirf alle übrigen Karten ab. Ein Spieler ist nicht gezwungen eine Karte zu nehmen.

Anatomie einer Gegenstandskarte:



Kosten der Karte. Um diese Karte aus der Auslage oder vom Geisterhändler zu kaufen, musst du die oben links angegebenen Kosten bezahlen.

Miniquest. Der Modifikator für Miniquests (siehe Abschnitt "Miniquest" im *Abenteuerbuch*).

Zeitpunkt. Falls diese Karte einen Kampf beeinflusst, ist hier angegeben, ob sie vor oder nach dem Würfeln/dem Einsatz von Fähigkeiten eingesetzt werden kann.

Beschreibung. Erklärt die Effekte des Gegenstands.

Nutzungsart. Dieses Symbol gibt an, ob die Karte einmalig einsetzbar (☒) ist und danach abgeworfen werden muss, oder ob die Karte einmal pro Stunde (☐) verwendbar ist: Drehe die Karte nach der Verwendung um 90 Grad und lege sie am Ende der Stunde wieder aufrecht hin.

- Jeder Held darf maximal 6 magische Gegenstände besitzen (Karten und Plättchen). Du kannst Gegenstandskarten abwerfen wenn du möchtest.
- Es ist nicht möglich, zwei magische Gegenstände der gleichen Art zu haben (Zum Beispiel zwei Schwerter/Dolche oder zwei Zauberstäbe) außer Tränken und Ringen. Beachte: Bögen und Armbrüste gelten als die gleiche Art.
- Helden können Gegenstandskarten nicht tauschen.

- Alle Gegenstandskarten sind magische Gegenstände. Wenn du eine Waffenkarte hast, gelten alle deine Angriffe, die mit dieser Waffe ausgeführt werden, als magisch, unabhängig davon, ob die Karte eingesetzt wurde.

Erfahrungspunkte (EP)

Helden erhalten EP, indem sie Kreaturen töten, Schätze finden, Nebenquesten erledigen oder Errungenschaften vollenden. Nimm die entsprechende Anzahl an EP Markern aus der Spielreserve und teile sie an die Spieler aus: Die gelben EP Marker sind 3 EP wert, die weißen je 1 EP.

Durch das Töten von Kreaturen

Helden erhalten 1 EP, indem sie alle **Niederen Kreaturen** einer Art (Goblins, Geister, Skelette oder Spinnen) einer Begegnung (oder, falls das Abenteuer danach verlangt, eines Raums) töten, 1 EP durch das Töten eines **Anführers** und eine unterschiedliche Anzahl EP durch das Töten eines **Bosses** (die Anzahl EP steht auf der Karte des Bosses). Alle Helden erhalten diese EP, unabhängig davon, ob sie am Kampf beteiligt waren.

Durch Schatzprüfungen

Jedes Sternsymbol bei einer Schatzprüfung für Münzen gibt allen Helden je 1 EP.

Durch Nebenquesten

Nebenquesten stehen auf dem Stundentableau und sind in vier Gruppen aufgeteilt. Immer wenn ein Held eine Nebenquest abschließt, lege einen Questmarker als Erinnerung auf den entsprechenden Platz. Die erste und dritte Gruppe erfordern, dass die Spieler bestimmte Räume aktivieren. Die zweite Gruppe bezieht sich auf die Länge und Breite der Karte des Tempels: 9/5 bedeutet also, dass von Startplättchen bis zum nördlichsten, aufgedeckten, verbundenen Raum 9 Räume liegen (wie die Krähe fliegt) und vom östlichsten bis zum westlichsten verbundenen und sichtbaren Raum wenigstens 5 Räume sind (wie die Krähe fliegt). Die vierte Gruppe erfordert das Töten der jeweiligen Art Kreatur und einer Elite (jedweder Art). Das Erfüllen von Nebenquesten jeder Gruppe kann durch EP und Magische Scherben belohnt werden, so wie auf dem Stundentableau angegeben (die EP/Scherben sind kumulativ).



Beispiel: Ein Held betritt einen Gefährlichen Raum und aktiviert ihn: Er fügt eine Begegnung im Raum hinzu und der Spieler legt einen Würfel auf die dritte Zeile der ersten Gruppe. Nach einigen Runden aktiviert ein Held einen Hinweisraum: Er legt einen Würfel auf die letzte Zeile der ersten Gruppe. Da zwei Nebenquesten abgeschlossen wurden, erhalten alle Helden je 1 EP.

Erfahrungspunkte Einsetzen

EP Marker können als freie Aktion ausgegeben werden, um neue Heldenfähigkeiten zu erwerben, vorhandene Fähigkeiten zu ver-

bessern und/oder Heldenattribute zu erhöhen. Lege die ausgegebenen EP Marker zurück zur Spielreserve.

- Du kannst EP Marker nur dann ausgeben, wenn dein Held nicht im Nahkampf ist.
- Das Ausgeben von EP kann nicht rückgängig gemacht werden. Sobald sie ausgegeben sind gibt es keinen Weg zurück.
- Sobald sie eingesetzt wurden, lege die EP Marker zurück zur Spielreserve.

Heldenfähigkeiten Erwerben/Verbessern

Du kannst deine EP ausgeben, um **neue Fähigkeitenkarten zu erwerben oder deine vorhandenen auf die nächste Stufe zu bringen**. Im ersten Fall legst du die oberste Karte deines Fähigkeitsstapels auf den Tisch, im zweiten Fall drehst du eine bereits auf dem Tisch liegende Karte auf die andere Seite.

Jeder Held besitzt einen **Stapel mit Fähigkeitenkarten**. Die Karten dieses Stapels stehen für ihre Fähigkeiten. Jeder Held beginnt das Spiel mit einer Fähigkeitenkarte mit einem roten Stern in der oberen linken Ecke. Die übrigen Fähigkeitenkarten können während des Spiels in der Reihenfolge, in der sie aufgedeckt werden, erworben werden (außer wenn der Spielmodus "Freie Fähigkeitenwahl" aktiv ist, siehe Abschnitt "Spielmodi").

Anatomie einer Fähigkeitenkarte:



EP Kosten. Unter Beachtung aller vorigen und dieser Stufe sind dies die EP, die du insgesamt für diese Karte ausgegeben hast.

Name der Karte. Der Name dieser Karte.

Heldensymbol. Zeigt den Helden, zu dessen Stapel diese Karte gehört.

Aktuelle Stufe/Verfügbare Stufen. Zeigt die aktuelle Stufe dieser Karte und die maximale Stufe. Fähigkeitenkarten haben zwei Stufen (Vorder- und Rückseite der Karte).

Beschreibung. Erklärt wie diese Karte funktioniert.

Aktivierungskosten der Karte. Zeigt die Kosten an EP, die du ausgeben musst, um diese Karte auf den Tisch zu legen.

Aktivierungskosten der nächsten Stufe. Wenn du diese Karte verbessern kannst, stehen hier die Kosten an EP dafür.

Heldenattribute Verbessern

Für die ersten 5 Verbesserungen kannst du einen Attributmarker für ein Attribut um ein Feld nach rechts verschieben, indem du 1 EP aus gibst. Die letzte Verbesserung kostet 2 EP Marker.

- **Bewegung** (👤). Wenn dein Marker das Symbol ⁺¹👤 erreicht hat, kannst du dich bei einer Aktion "Bewegung" für 1 Ma-

nawürfel (♣) 1 Raum weiter bewegen. Lege den Manawürfel dabei in deine Reserve. Hat dein Marker das Symbol ♻ erreicht, erhältst du am Ende jeder Stunde 1 Spielstein in deiner Farbe (oder 2 weiße Spielsteine) aus deiner Reserve zurück.



Marco gibt 3 EP aus, um sein Attribut Bewegung zu erhöhen und verschiebt den Marker 3 Felder nach rechts.

- **LP (♠♥).** Hat dein Marker das Symbol +♥ erreicht, erhöhen sich die aktuellen und maximalen LP deines Helden um 1. Bewege den LP Marker auf den neuen Wert. Erreicht der Marker das Symbol +2♥, erhöhe die LP um 2.
- **Aktionen (♣).** Erreicht dein Marker das Symbol +♣ erhältst du permanent 1 Aktionswürfel aus der Spielreserve in deinen Vorrat. Erreichst du das Symbol +2♣, erhalte 2 Würfel.
- **Mana (♣).** Erreicht dein Marker das Symbol +♣, füge permanent 1 Manawürfel (♣) aus der Spielreserve deinem Vorrat hinzu. Erreichst du das Symbol +2♣, erhalte 2 Würfel.
- **Offensiv Würfeln (♠♣).** Erreicht dein Marker ein abgebildetes Symbol, nimm den entsprechenden Spielstein aus der Spielreserve in deinen Vorrat. Der Schwert Spielstein kann zur Verbesserung eines Angriffs oder RW eingesetzt werden:



Lege vor dem Würfeln einen Schwert Spielstein neben einen farbigen Bereich des Kampftableaus (schwarz, rot oder orange). Dann würfel: Landen ein oder mehrere Würfel im gewählten Bereich verdoppeln den Wert eines dieser Würfel. Du kannst so viele Spielsteine auslegen wie du möchtest, auch mehrere an den gleichen Bereich. Wenn du mehrere Spielsteine an den gleichen Bereich legst, muss jeder davon einen anderen Würfel in diesem Bereich verändern. *Beispiel: Du legst einen Schwer Spielstein neben den roten Bereich. Beim Würfeln erhältst du 1 Würfel im roten Bereich und 2 Würfel im orangen. Du verur-sachst 8 ♦ (2 ♦ durch die beiden im orangen Bereich und 6 ♦ durch den im roten).* Nach der Aktivierung oder am Ende der Runde werden eingesetzte Spielsteine in deine Reserve gelegt.



Wenn du deinen farbigen Schwert Spielstein einsetzt, verdreifachen alle deine weißen Schwert Spielsteine den Wert je eines Würfels anstatt ihn zu verdoppeln.

- **Defensiv Würfeln (♠♥).** Erreicht dein Marker ein abgebildetes Schildsymbol, nimm den entsprechenden Spielstein aus der Spielreserve in deinen Vorrat. Erreicht er das Symbol ⚔, erhält dein Held 1 zusätzliche Verteidigungsoption. Die Schild Spielsteine können dazu eingesetzt werden, einen Angriff oder RW zu verbessern:



Lege vor dem Würfeln einen Schild Spielstein neben einen farbigen Bereich des Kampftableaus (gelb oder grün). Dann würfel: Wenn ein Würfel im gewählten Bereich landet, verdopple seinen Wert. Wie auch bei Schwert Spielsteinen kannst du so viele Schild Spielsteine auslegen wie du möchtest, auch mehrere für den gleichen Bereich. Allerdings muss jeder Spielstein einen anderen Würfel verbessern. *Beispiel: Du legst einen Schild Spielstein neben den grünen Bereich. Beim Würfeln erhältst du 1 Würfel im gelben Bereich und 1 im grünen. Du erhältst 5 ♥ (1 ♥ für den im gelben Bereich und 4 ♥ für den im grünen).* Nach der Aktivierung oder am Ende der Runde werden Schild Spielsteine in deine Reserve gelegt.



Durch den Einsatz dieses Spielsteins in deiner Spielerfarbe erhöhst du den Effekt jedes deiner weißen Schild Spielsteine um 1, ein aktivierter Würfel wird also verdreifacht.

Verringern von Heldenattributen

Wenn du deine Heldenattribute verringern musst und eine Verbesserung verlierst, musst du die entsprechende Fähigkeit entfernen. *Beispiel: Du verringerst dein Attribut Aktion von Feld 2 auf 1 und musst einen Aktionswürfel zur Spielreserve zurück legen.*

Ende der Aktionsrunde

Nachdem alle Segmente der Initiative abgehandelt wurden endet die Aktionsrunde und es beginnt eine neue Aktionsrunde, falls die Bedingung zum Ende der Aktionsphase nicht erreicht sind (siehe Abschnitt "Ende der Aktionsphase" weiter unten).

Alle verwundeten Kreaturen erhalten ihre vollen LP zurück, falls die Helden keine Fähigkeit eingesetzt haben, die für permanente Wunden sorgt.

Ende der Aktionsphase

Wenn kein Kampf stattfindet, keine Kreatur mehr Aktionswürfel besitzt und alle Spieler passen möchten/müssen, endet die Aktionsphase.



4. Begegnungsphase

Am Anfang dieser Phase führe eine Begegnungsprüfung durch.

Begegnungsprüfung

Bestimme welcher Held am meisten Würfel auf den Tempel gelegt hat. Die Position dieses Helden ist **Position Null** und die Anzahl seiner Würfel ist **Würfelwert**.

- Der Würfelwert kann nicht kleiner als 1 sein.
- Wenn zwei oder mehr Helden die gleiche Anzahl Würfel haben, wählt der Startspieler einen davon aus.

Dann führe die folgenden Schritte aus:

1. Wirf die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab. Dann ziehe X Karten, wobei X dem Würfelwert + dem **Begegnungsrisiko** entspricht. Das Begegnungsrisiko hängt vom aktuellen Zeitabschnitt ab (0 im grünen und gelben Zeitabschnitt, +1 im orangen und +2 im roten; diese Information steht auf dem Stundentableau):

	grün	gelb	orange	rot
 Begegnungsrisiko	0	0	+1	+2

Beispiel: Marcos Held hat 3 Würfel auf den Tempel gelegt und aktuell ist der orange Zeitabschnitt. Marco wirft die erste Karte des Gegenstandsstapels ab und zieht dann 4 Karten (3 Würfel +1 Risiko).

2. Sieh dir die Rückseiten der gezogenen Karten an und schaue nach dem Symbol . Wenn eine Karte mit dem Symbol gezogen wurde, kommt es zu einer **Begegnung**. Bei passenden 2+ Karten wird nur die erste verwendet. Fahre mit dem Abschnitt "Es gibt eine Begegnung! Wo ist sie?" fort.

Beispiel: Der aktuelle Zeitabschnitt ist rot, das Begegnungsrisiko ist 2. Der Held, der die meisten Würfel auf dem Tempel hat ist der Kleriker (2 Würfel; Würfelwert=2). Der Startspieler wirft die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab, schaut sich die Rückseiten der nächsten 4 Karten an (Würfelwert 2 + Begegnungsrisiko 2 = 2 + 2 = 4) und findet 2 Kreaturensymbole: Sie müssen anhand der ersten gezogenen Karte eine orange Begegnung vorbereiten!

Das gleiche Beispiel wie oben im grünen Spielabschnitt (Begegnungsrisiko 0). Der Startspieler zieht 2 Karten (Würfelwert 2 + Begegnungsrisiko 0 = 2 + 0 = 2). Keine Karte hat ein Kreaturensymbol, also passiert nichts!

Anatomie der Rückseite von Gegenstandskarten:



Koordinaten. Dieser Wert gibt an, wo die Begegnung auftaucht, in Relation zu Position Null.

Kreaturensymbol. Wenn dieses Symbol bei der Begegnungsprüfung auftaucht, findet eine Begegnung statt und Kreaturen werden aufgestellt.

Es gibt eine Begegnung! Wo ist sie?

Schaue dir die Koordinaten auf der Karte an. Der Buchstabe: O, W, N und S bedeutet Osten, Westen, Norden oder Süden entsprechend der Kompassrose des Tempels. Die Zahl gibt die Entfernung zu Position Null an.



Beispiel: Bei einer Karte mit Koordinaten "W1" und einer Position Null bei (A), stelle die Kreaturen auf (B).

Bestimme den Raum:

- Wenn 2+ Spieler die gleiche Anzahl an Würfeln verwendet haben, wählt der Startspieler einen von ihnen für Position Null aus.
- Liegt an der Zielposition kein Raumplättchen, nimm ein Raumplättchen aus der Auslage (oder ziehe ein neues Raumplättchen vom Stapel). Das Raumplättchen muss zu der Position passen. "Passend" bedeutet, dass das neue Raumplättchen an der Zielposition hinsichtlich der angrenzenden Räume korrekt angelegt werden kann und den Kreaturen erlaubt, ihr Ziel (einen Helden) mit möglichst wenig Schritten zu erreichen. Die Entdeckungsregeln geben an, welcher Held das Ziel ist. Wenn mehrere Ausrichtungen des Raumplättchens möglich sind (zum Beispiel weil es zwei potentielle Ziele gibt), wählt der Startspieler das nächstliegende Ziel aus oder ein beliebiges, falls sie gleich weit entfernt sind.
- Wenn die gewählte Position nicht auf den Spieltisch passt, verwende die entgegen gesetzte Richtung: aus N3 wird zum Beispiel S3.

Es gibt eine Begegnung! Welche Kreaturen?

Die Raumfarbe bestimmt die Art von Kreaturen: Setze Geister, Spinnen, Skelette oder Goblins entsprechend in einen gelben, grünen, roten oder blauen Raum.



Dem vorherigen Beispiel folgend, ist der Raum rot, also stellt der Startspieler dort Skelette auf.

Es gibt eine Begegnung! Wie viele Kreaturen?

Oben auf dem Stundentableau ist die **Begegnungsleiste**. Diese Leiste hilft den Spieler dabei, einen Überblick über die abgehandelten Begegnungen des Spiels zu behalten. Wenn du eine Begegnung vorbereitest, zähle wie viele Begegnungsmarker der gleichen Farbe bereits auf der Begegnungsleiste sind:

- 0 Die Anzahl der auftauchenden Kreaturen (Niedere Kreaturen) ist gleich der Anzahl der Spieler.
- 1 Die Anzahl der auftauchenden Kreaturen (Niedere Kreaturen) ist gleich der Anzahl der Spieler + **1 Elite Kreatur** der gleichen Art. Verwende einen Elitemarker um sie zu markieren. *Beispiel: In einem Spiel mit 3 Spielern, bei einer Begegnung in einem roten Raum wenn bereits 1 Skelett auf der Begegnungsleiste ist: Du musst 3 Skelette + 1 Eliteskelett aufstellen.*
- 2 Die Anzahl der auftauchenden Kreaturen (Niedere Kreaturen) ist gleich der Anzahl der Spieler + **1 Anführer**. Die Anführer sind die Mumie, der Lich, die Spinnenprinzessin und der Elementar entsprechend bei Skeletten, Geistern, Spinnen und Goblins bei der Begegnung. Stelle die Anführerminiatur auf den Raum.
- 3+ Die Anzahl der auftauchenden Kreaturen (Niedere Kreaturen) ist gleich der Anzahl der Spieler + **1 Boss**. Ziehe 3 Karten vom Bossstapel und wähle einen Boss aus, dessen Farbe dem aktuellen Zeitabschnitt entspricht; verwende das gleiche Vorgehen wie beim Aussuchen des Bosses für einen Wachposten (siehe Abschnitt "Grundrisse"). Verwende eine beliebige Bossminiatur für ihn.

Lege dann 2 **Bewegungsmarker** für Kreaturen (oder 3 falls ein Boss dabei ist) auf den Raum und **lege einen Kreaturmarker der ausgewählten Art auf die Begegnungsleiste**.

 Begegnungsleiste



Entsprechend dem vorigen Beispiel legt der Startspieler einen Skelettmarker auf die Begegnungsleiste, nun sind dort zwei



In einem Spiel mit 2 Spielern ist eine Begegnungsprüfung positiv; der Startspieler stellt eine Rote in Raum (B): Da der Raum rot ist, sind es Skelette. Der Startspieler sieht, dass 2 Skelettmarker auf der Begegnungsleiste liegen: Also legt er 2 Skelette und 1 Anführer (Mumie) auf den Raum.

Dann fügt er einen Skelettmarker zur Begegnungsleiste hinzu.

Sind die Miniaturen verfügbar? Und Platz?

Wenn du eine Miniatur auf einen Raum stellen sollst, von der keine mehr in der Spielreserve ist, kannst du einen beliebigen Ersatzmarker/Miniatur verwenden, um sie zu ersetzen. Wenn der Raum bereits besetzt ist, stelle nur so lange Kreaturen dieser Begegnung dazu bis der Raum voll ist. Beginne mit den stärksten Kreaturen.

Begegnungsprüfung bei Gefährlichen Räumen

Diese besondere Prüfung wird dann ausgeführt wenn ein Held einen Gefährlichen Raum betritt (siehe Abschnitt "Besondere Räume"). Wirf die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab, ziehe 3 Karten und prüfe ob es eine Begegnung gibt. Falls ja, tauchen die Kreaturen direkt im Gefährlichen Raum auf (siehe Abschnitt "Besondere Räume"). Auch in diesem Fall musst du einen **Kreaturenmarker der gewählten Art auf die Begegnungsleiste legen**.

5. Stundenende

Führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Lege alle **Aktionswürfel auf dem Tempel** zurück in die Reserve der jeweiligen Spieler.
2. Alle Spieler erhalten **bis zu 3 Spielsteine ihrer Farbe** (Würfel und/oder andere Spielsteine) aus ihrer Reserve zurück in ihren Vorrat. In diesem Schritt können 2 weiße Spielsteine (Würfel und/oder andere Spielsteine) statt 1 farbigen Spielsteins genommen werden. *Beispiel: Marco nimmt 3 Manawürfel, 1 weißen Schwert Spielstein und 1 Aktionswürfel aus seiner Reserve in seinen Vorrat.*
3. Alle Spieler machen alle ihre **gedrehten Karten** wieder bereit.
4. Bei jeder Barriere im Tempel: Wenn Kreaturen in einem der angrenzenden Räume sind, entferne das Barriereplättchen (bei Wert 1) oder drehe es um (bei Wert 2) auf Wert 1. Entferne alle **Illusionären Mauern**.
5. Jede Rote muss 2 **Bewegungsmarker** haben (oder 3 falls ein Boss dabei ist). Fülle sie auf, falls nötig.

Dann starte die nächste Stunde.

SPIELEND

Das Spiel endet wenn:

- Alle Helden sterben.
- Wenn die Helden oder Verräter gewinnen (Die Abenteuerbeschreibung enthält die Siegbedingungen).
- Die letzte Stunde abläuft. In diesem Fall verlieren die Spieler das Spiel.

ANDERE SPIELELEMENTE

Grundrisse: Wachposten & Schatzkammern

Ein **Wachposten** ist ein Raum, der von einer besonderen Kreatur bewacht wird, in einer **Schatzkammer** deckt die Aktion Suchen einen Schatz auf.

Ziehe während des Spielaufbaus einen Grundriss, um ihre Positionen im Tempel zu bestimmen. Nimm ein zufälliges Raumplättchen vom Stapel und lege es verdeckt an der Position auf den Tisch, die mit einem Symbol  oder  auf dem Grundriss markiert ist. Lege einen Marker Wachposten oder einen Marker Schatzkammer auf das Raumplättchen. Der Grundriss zeigt außerdem den Verlauf und die Farbe des Pfads der Eingebung. Dieses Abenteuerelement wird im Abenteuerbuch beschrieben und wird nur in ausgewählten Abenteuern verwendet. Details befinden sich in der Beschreibung des Abenteuers.

Aktivierung des Wachpostens.

Ein Wachposten kann durch einen Helden oder eine Kreatur aktiviert werden. Sobald ein Held einen an den Wachposten angrenzenden Raum (irgendeinen der 8 Räume) betritt, drehe das Raumplättchen des Wachpostens um und lege es in passender Ausrichtung an. "Passend" bedeutet, dass das Raumplättchen entsprechend der angrenzenden Räume korrekt angelegt werden kann und dass die Kreaturen einen Helden mit so wenig wie möglich Schritten erreichen können. Die Entdeckungsregeln bestimmen dabei den ausgewählten Helden. Ist das Raumplättchen nicht passend, ersetze es durch ein neues vom Raumstapel. Wenn eine Kreatur einen inaktiven Wachposten betritt wird er aktiviert, dies geschieht nicht bereits, wenn die Kreatur einen angrenzenden Raum betritt. Dann wende die folgende Regel an:



1. Ziehe **3 Karten vom Bossstapel** und prüfe, ob eine Bosskarte die gleiche Farbe wie der aktuelle Zeitabschnitt hat. Ist dies der Fall, lege eine Bossminiatur (und 3 Bewegungsmarker) auf das Raumplättchen und wende die Attribute des Bosses an wie auf der Karte beschrieben. Beachte: Falls 2+ Karten zum Zeitabschnitt passen, wähle eine davon aus.
2. Wenn 1. nicht möglich ist, wähle aus den gezogenen Karten einen Boss des vorherigen Zeitabschnitts aus. Ist der aktuelle Zeitabschnitt grün, nimm stattdessen einen Anführer entsprechend der Raumfarbe (und 2 Bewegungsmarker). *Beispiel: Der aktuell Zeitabschnitt ist orange und du hast je einen grünen, gelben und roten Boss gezogen. Da kein oranger Boss dabei ist, muss der Startspieler die gelbe Bosskarte auswählen.*
3. Ist 2. nicht möglich, wähle aus den gezogenen Karten einen Boss des vorvorletzten Zeitabschnitts. Verwende stattdessen einen Anführer (und 2 Bewegungsmarker) entsprechend der Raumfarbe, falls der aktuelle Zeitabschnitt gelb ist. *Beispiel: Wenn der aktuelle Zeitabschnitt orange ist, muss der Startspieler den grünen Boss wählen, falls er eine grüne und 2 rote Bosskarten gezogen hat.*
4. Ist 3. nicht möglich, verwende die gezogene Bosskarte mit der höchsten Kartennummer.

Beachte: **Gibt es keine besondere Miniatur oder Figur für diesen Boss**, nimm eine beliebige, um ihn darzustellen.

Aktivierung der Schatzkammer. Wenn ein Held in einer Schatzkammer sucht, führe eine Schatzprüfung durch (mit Abläufen für Münzen und Gegenstände), wirf dabei Gegenstände mit Kosten 8+ ab, falls der aktuelle Zeitabschnitt grün ist, Wert 10+ wenn er gelb ist, 12+ im orangen Zeitabschnitt und 14+ im roten Zeitabschnitt.

Magische Scherben

Magische Scherben können wie Münzen ausgegeben werden (jede Scherbe ist 3 Münzen wert), aber sie können auch eine Voraussetzung für ein Abenteuer sein (siehe Abenteuerbuch). Sie können in Schätzen gefunden werden, bei der Aktivierung einer Bibliothek erhalten werden oder durch Nebenquesten. Scherben müssen auf einen Raum gelegt werden (die aktivierte Bibliothek, der Raum in dem der Kampf stattgefunden hat oder im Raum der die Nebenquest abgeschlossen hat).

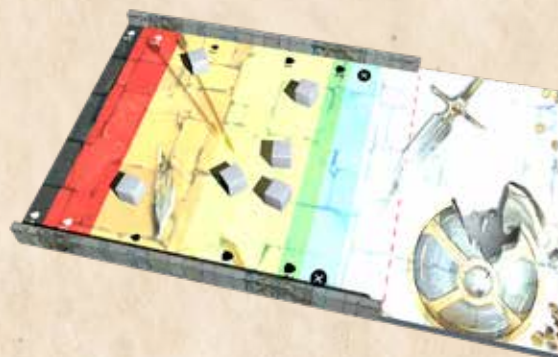
Helden können eine Scherbe in einem Raum mit der Aktion Interagieren aufnehmen; wenn mehr als ein Held die Scherbe haben möchte, folgt der Reihenfolge der Initiative. Scherben werden an Helden gebunden und können nach dem Aufheben nicht getauscht werden.

Abenteuerplättchen

Das Spiel enthält Abenteuerplättchen, die einen Gegenstand, einen Mann, ein Kind, usw. zeigen. Verwende sie, wenn das Abenteuer sie erfordert.

Rettungswürfe

Fallen, Fähigkeiten und Ereignisse können einen erfolgreichen Rettungswurf (RW) erfordern, um Schaden, einen Zauber oder negative Effekte zu verhindern. RW haben einen Schwierigkeitsgrad (SG). Du bist bei einem RW erfolgreich, wenn du Punkte in mindestens der Höhe des SG erwürfelst. Falls nicht, treffen dich die negativen Effekte dieses RW, die von seiner Art abhängen. Die Punkte zum Bestehen des RW erhältst du durch das Würfeln auf dem Kampfplättchen: Du erhältst einen Punkt für jedes Paar aus  & , das du erwürfelst. Verwende die üblichen Regeln zum Würfeln und verwende deine Boni und Fähigkeiten nach Belieben.



Ein Lich trifft Marcos Helden. Der Angriff des Lichs erfordert einen RW gegen 3, um 2 Runden Lähmung abzuwenden. Marco würfelt: Das Ergebnis ist 2  und 4 . Unglücklicherweise ist dieser RW fehlgeschlagen und Marcos Held ist für 2 Runden gelähmt.

Besondere Räume

Das Spiel enthält einige besondere Räume, die wie normale Räume im Tempel platziert werden können, aber bemerkenswerte Effekte haben können. Besondere Räume sind:

Heiliges Becken

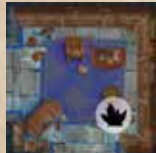


Diese haben ein  Symbol.

Wenn dieser Raum kein Deaktiviert Statusplättchen hat, kannst du 1 Aktionswürfel zur Aktivierung ausgeben und alle Helden im Raum heilen.

Lege danach ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum.

Bibliothek



Diese haben ein  Symbol.

Hat dieser Raum kein Statusplättchen Deaktiviert, kannst du ihn für 1 Aktionswürfel aktivieren und eine Magische Scherbe in der Farbe des Raums dar-

auf legen. Lege danach ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum,

Labor



Diese haben ein  Symbol.

Hat dieser Raum kein Statusplättchen Deaktiviert, kannst du ihn für 1 Aktionswürfel aktivieren und dich in einen beliebigen Raum in Reichweite 4

(außer dem Startplättchen) oder in ein anderes Labor zu teleportieren. Das Ziellabor kann in beliebiger Entfernung sein und von beliebigem Status (aktiv oder deaktiviert). Der Zielraum muss bereits auf dem Tisch liegen und aufgedeckt sein, eine Verbindung oder Sichtlinie ist aber nicht notwendig. Alle Kreaturen/Helden im Raum werden teleportiert. Lege nach der Aktivierung ein Statusplättchen Deaktiviert auf diesen Raum.

Belebte Waffen

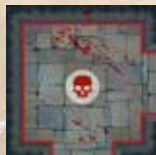


Diese haben ein  Symbol.

Hat dieser Raum kein Statusplättchen Deaktiviert, kannst du hier 1 Aktionswürfel ausgeben, um einen Raum in Reichweite 3 auszuwählen und 1 Würfel

für jede Niedere Kreatur und jeden Anführer dort zu werfen: Für jedes schwarze Ergebnis kannst du einen Anführer, eine Elite oder eine Niedere Kreatur töten; für jedes rote Ergebnis kannst du eine Elite oder eine Niedere Kreatur töten und für jedes gelbe Ergebnis eine Niedere Kreatur. Die getöteten Kreaturen geben EP und zählen für Nebenquesten. Lege danach ein Statusplättchen Deaktiviert auf diesen Raum.

Gefährlicher Raum



Diese haben ein  Symbol.

Wenn ein Held diesen Raum betritt und dieser kein Statusplättchen Deaktiviert hat, führe eine **Begegnungsprüfung für Gefährliche Räume** durch.

Folge diesen Schritten:

Wirf die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab. Ziehe dann 3 Karten und prüfe, ob auf deren Rückseite ein Kreaturensymbol  ist. Findest du ein Kreaturensymbol, platziere eine Begegnung in diesem Raum (siehe Seite 25 "Es gibt eine Begegnung! Wie viele Kreaturen?"). Lege dann ein Statusplättchen Deaktiviert auf diesen Raum und einen Begegnungsmarker der gewählten Art auf die **Begegnungsleiste**. Wenn du kein Kreaturensymbol findest, passiert nichts und du legst ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum.

Fallen



Diese haben ein  Symbol.

Wenn ein Held einen Raum mit Fallen betritt, der kein Statusplättchen Deaktiviert hat, führe eine Fallenprüfung durch. Folge diesen Schritten:

Wirf die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab. Dann ziehe 3 Karten und sieh nach, ob auf deren Rückseite ein Fallensymbol  ist. Findest du ein Fallensymbol, musst du einen Rettungswurf (RW) mit dem Schwierigkeitsgrad (SG) bestehen, der auf der Karte angegeben ist. Findest du 2+ Fallensymbole, verwendet das zuerst gezogene. Reduziere den Schwierigkeitsgrad der Falle auf die maximalen Fallenstärke des aktuellen Zeitabschnitts auf dem Stundentableau, falls diese niedriger ist:

	grün	gelb	orange	rot
	3	4	5	---

Schafft ein Spieler den RW nicht, erleidet er Schadenspunkte in Höhe der Differenz zwischen Wurf und SG.

Falls Kreaturen in diesem Raum sind, führe zuerst die Schritte oben aus und beginne dann den Kampf. Beachte dass Kreaturen immun gegen Fallen sind. Lege danach ein Statusplättchen Deaktiviert auf diesen Raum.

Findest du kein Fallensymbol, passiert nichts und du legst ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum.



Beispiel: Marco bewegt seinen Helden in einen Raum mit Fallen. Er führt eine Fallenprüfung durch: Er wirft die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab und schaut sich die Rückseiten der nächsten Karten an: Die erste ist Karte (A) und nichts passiert. Die zweite ist Karte (B), eine Falle mit SG 5! Der aktuelle Zeitabschnitt ist grün: Die maximale Fallenstärke ist 3. Marco würfelt einen RW gegen 3 und bekommt 2 RW Punkte: Sein Held erleidet 1 .

Saal



Diese sind kreuzförmig und befinden sich in der Reserve des Spiels. Saalplättchen können über 4 aneinander angrenzende Räume (2x2) gelegt werden. Unabhängig davon, ob die Räume verbunden sind oder nicht. Diese Aktion erzeugt einen Saal aus 4 Räumen:

- Du kannst einen Saal nicht auf irgendeinen Bereich eines anderen Saals legen.
- Entferne alle Barrieren, Durchbrüche oder Illusionäre Mauern, die auf den internen Mauern des Saals liegen und lege sie zurück in die Spielreserve.
- Ignoriere alle vorherigen internen Mauern der 4 Räume: Sie haben nun 4 Durchgänge.
- Im Kampf gibt es keine Änderungen solange sich etwas auf Räume bezieht. Aber Fernkampfangriffe innerhalb von Sälen haben Sichtlinie zu allen anderen Räumen des Saals.
- Die Eigenschaften der ursprünglichen Räume bleiben bestehen (Gefährliche Räume, Fallen, Hinweisräume, usw.). Löse diese Eigenschaften aus, sobald ein Held den jeweiligen

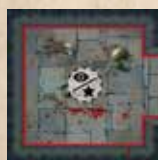
Raum betritt. Beispiel: Ein Saal kann eine Falle (NW Raum), einen Hinweis (NO Raum) und eine Bibliothek (SW Raum) gleichzeitig sein; Wenn ein Held den NW Raum betritt muss er den RW gegen die Falle bestehen.



Michele legt einen Saal aus der Spielreserve über 4 aneinander angrenzende Räume wie oben abgebildet. Dadurch werden die Räume (1 grün und 3 rot) alle gelb, Beachte dass eine Bewegung von (A) nach (B) weiterhin vier Bewegung kostet

Zwei Arten von Räumen (Hinweisraum und Grabmal) haben ein Symbol mit gestricheltem Rahmen und funktionieren nach dem Prinzip "Raumgröße", für das die Anzahl der Räume gleicher Farbe und mit Verbindung zum besonderen Raum gezählt wird.

Hinweisraum



Diese haben ein  Symbol.

Hat der Raum kein Statusplättchen Deaktiviert und gehört zu einer Gruppe aus  +4 Räumen, ist er aktivierbar: Du kannst hier 1 Aktionswürfel ausgeben um eine Hinweis Karte zu ziehen (nur falls das Abenteuer Hinweise verwendet, siehe Abschnitt "Hinweise" im Abenteuerbuch) ODER 1 EP zu erhalten. Lege danach ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum.

Beschreibung der Hinweis Karten:

- | | |
|---|--|
| 1. Ein Raum mit 1 Durchgang. | wenigstens 2 Hinweisräume im Tempel sind |
| 2. Ein Raum mit 2 Durchgängen. | |
| 3. Ein Raum mit 3 Durchgängen. | 11. Ein Raum, der an ein Grabmal angrenzt, während wenigstens 2 Grabmale im Tempel sind. |
| 4. Ein Raum mit 4 Durchgängen. | 12. Ein Raum, der an einen Gefährlichen Raum angrenzt, während wenigstens 2 Gefährliche Räume im Tempel sind. |
| 5. Eine Gruppe aus 3+ roten Räumen. | 13. Ein Raum ohne Kreaturen. |
| 6. Eine Gruppe aus 3+ grünen Räumen. | 14-19. Ein Raum im grünen Bereich, der auf der Karte gezeigt wird. |
| 7. Eine Gruppe aus 3+ blauen Räumen. | 20. Ein Raum, der an eine Bibliothek oder einen Waffenraum angrenzt, während wenigstens 2 Räume dieser Art im Tempel sind. |
| 8. Eine Gruppe aus 3+ gelben Räumen. | |
| 9. Ein Raum, der an einen Raum mit Fallen angrenzt, während wenigstens 2 Räume mit Fallen im Tempel sind. | |
| 10. Ein Raum, der an einen Hinweisraum angrenzt, während | |

Grabmale



Diese haben ein  Symbol.

Hat der Raum kein Statusplättchen Deaktiviert und gehört zu einer Gruppe aus  +1 Räume, ist er aktivierbar: Du kannst hier 1 Aktionswürfel ausgeben um das Grabmal zu öffnen und einen Boss hier erscheinen zu lassen. Um die Art des Bosses zu bestimmen verwende die gleiche Weise wie bei der Aktivierung des Wachpostens (siehe Abschnitt "Grundrisse"). Wenn das aktuelle Abenteuer es zulässt, bekommst du für das Töten

des Bosses eine Hinweis Karte (siehe Abschnitt "Hinweise" im Abenteuerbuch). Lege dann ein Statusplättchen Deaktiviert auf diesen Raum.

SPIELMODI

Kooperativer Modus

In diesem Modus vereinen die Spieler ihre Kräfte, um gemeinsam das Ziel des Abenteuers zu erreichen. Wenn ein einzelner Held das Abenteuer abschließt gewinnen alle Spieler. In diesem Modus verwendet ihr die PvP-Karten nicht.

Teilweise Kooperativer Modus

In diesem Modus vereinigen alle Spieler ihre Kräfte, um das Ziel des Abenteuers zu erreichen. Aber nur diejenigen, die es abschließen, gewinnen. Wenn 2+ Helden das Abenteuer beenden gewinnen sie gemeinsam. In allen anderen Fällen gewinnt nur ein einziger Held. In diesem Modus verwendet ihr die PvP-Karten nicht.

PvP Modus

Ein Spieler könnte der Verräter sein und gegen die übrigen Spieler agieren. Die Rolle des Verräters ist geheim, die Spieler wissen also nicht, ob es einen gibt oder wer es ist. Es ist möglich, dass kein Verräter im Spiel ist, weil die PvP Karten genauso viele Heldenkarten enthalten wie es Spieler gibt + 1 Karte für den Verräter.

- Die Regel *Zurück ins Leben* wird nicht verwendet.
- Spieler dürfen ihre PvP Karte bis zum Ende des Spiels nicht aufdecken. Auch wenn ihr Held stirbt, muss diese trotzdem geheim bleiben.
- Der Verräter gewinnt alleine. Bedingungen für den Sieg des Verräters stehen in der jeweiligen Abenteuerbeschreibung.
- Andere Spieler (außer dem Verräter) spielen im teilweise kooperativen Modus.
- Ein Held darf einen anderen Helden angreifen und töten. Am Ende des Spiels sollte bedacht werden, dass ein Held nur den Verräter töten darf: Falls er einen anderen Helden tötete, hat er das Spiel verloren. Der Verräter darf hingegen jeden töten.

Der PvP Modus erhöht die Schwierigkeit des Spiels. Bedenkt dies bei der Wahl des Abenteuers.

Kampf Held gegen Held

Wenn ein Held einen anderen Helden mit einer Waffe angreift (Nah- oder Fernkampf), würfeln beide. Reduziere die erzielten Schadenspunkte um erhaltene Ausweichpunkte des jeweiligen Gegners. Beim Fernkampf gilt das gleiche Vorgehen, aber nur der angegriffene Held erleidet in diesem Fall Schaden.

Beispiel I: Ein Dieb greift einen Kleriker im Nahkampf an; beide Helden würfeln und die Ergebnisse sind: 7  und 0  (Dieb) und 4  und 3  Kleriker. Der Kleriker erleidet 3  (7-4=3) und fügt dem Dieb 3  zu (3-0=3).

Beispiel II: Ein Schütze greift einen Barbaren mit einem Fernkampf an; beide Helden Würfeln: 6  und 2  (Schütze) und 2  und 3  (Barbar). Der Barbar erleidet 3  (6-3=3).

Falls an einem Kampf von Held gegen Held auch Kreaturen teilnehmen, ist zu beachten, wie sich die Helden aufteilen. Ein paar Beispiele:

Beispiel A: Ein Kleriker und ein Barbar sind in einem Raum mit 3 Goblins. Die Reihenfolge der Initiative ist Barbar, Kleriker, Kreaturen. Der Barbar wählt als Ziele 3 Goblins und der Kleriker den Barbaren. Während des Nahkampfsegments greift der Kleriker den Barbaren an, der sich nicht verteidigt!

Beispiel B: Genau wie zuvor aber der Barbar verdächtigt den Kleriker und verwendet 1 Verteidigungsoption gegen ihn und 2 Verteidigungsoptionen gegen zwei Goblins. Der Kleriker verwendet 1 Verteidigungsoption gegen einen Goblin und 1 gegen den Barbaren. Der dritte Goblin wählt als Ziel einen Helden mit verfügbaren Verteidigungsoptionen, es gibt aber keine. Also greift er den ersten Helden in Reihenfolge der Initiative an: Den Barbaren. Zum Schluss kämpft der Kleriker gegen 1 Goblin und den Barbaren, während der Barbar gegen 2 Goblins und den Kleriker kämpft und sich gegen den Angriff des letzten Goblins nicht verteidigen kann.

Freie Fähigkeitenwahl

In diesem Modus kannst du deine Fähigkeiten beim Erwerb frei aus allen deinen Fähigkeitskarten aussuchen und brauchst deren Reihenfolge nicht zu beachten.

Solomodus

Das Solospiel wird mit den normalen Regeln gespielt. Aber der Spieler startet mit 9 Mystischen Münzen statt 4.

Kampagnen Modus

Du kannst den selben Helden durch mehrere Abenteuer führen! Dazu kannst du alle Abenteuer verwenden, die nicht für eine feste Reihenfolge ausgelegt sind.

- Die Regel *Zurück ins Leben* wird nicht verwendet.
- Wenn dein Held überlebt, zähle deine EP (den EP-Wert deiner Karten und Attribute) und dein Vermögen (deine Münzen + Wert deiner Gegenstände): Teile die Zahlen jeweils durch 2 (abgerundet): Dies sind deine Anfangswerte für das nächste Spiel. Beachte: "Überleben" bedeutet, dass dein Held den Tempel vor Ende des Spiels verlassen hat.
- Dann setze deinen Helden zurück: Wirf deine Fähigkeiten ab oder stufe sie herunter und reduziere deine Attribute, bis diese zu deinen Anfangswerten für das nächste Spiel passen. Wirf Gegenstände und Münzen ab (du kannst Gegenstände dazu auch verkaufen), bis sie zu deinem Anfangsvermögen für das nächste Spiel passen. Dann wirf alle Magische Scherben ab und beginne das nächste Abenteuer mit vollen LP.
- Falls dein Held stirbt, der Held eines anderen Spielers überlebt und du die Kampagne fortsetzen möchtest, kannst du deinen Helden im nächsten Spiel mit den halben EP eines überlebenden Helden und 1 Münze wieder einsetzen,
- Falls du ein Abenteuer erfolgreich abschließt, musst du **die Schwierigkeit des nächsten Abenteuers um 1 erhöhen** (siehe Abschnitt "Einleitung" im Abenteuerbuch).

Varianten

Klassenkombinationen

Erfahrene Spieler können einen Helden spielen, der die Eigenschaften von zwei Klassen vereint. Das Spiel kann entweder mit einem Helden mit zwei Klassen gestartet oder die zweite Klasse später hinzugefügt werden. Verwende diese besonderen Regeln:

- Verwende die Klassenkarten beider Helden aber nur 1 Anfangsfähigkeit (wähle aus).
- Verwende den Durchschnitt der LP (abgerundet). *Beispiel: Ein Magier-Kleriker (3 LP und 6 LP = 4.5 LP) beginnt mit 4 LP.*
- Behalte alle Treffermali und Ausweichmali beider Klassen.
- Wähle den Kampfstil und die Verteidigungsoptionen einer der beiden Klassen und lege ihre Klassenkarte auf die andere.
- Immer wenn du eine neue Heldenfähigkeit erwirbst musst du 1 EP mehr zahlen. Beachte: Diese zusätzlichen EP werden für **den Platz auf dem Tisch** gezahlt, nicht für die Stufe der Karte. *Beispiel: Wenn du bereits zwei neue Fähigkeitskarten erworben hast, musst du 2 zusätzliche EP für den Erwerb einer neuen Fähigkeitskarte zahlen. Um diese auf Stufe zwei zu verbessern jedoch nur 1 weiteren EP. Kostet die Karte 0 EP (roter Stern), musst du trotzdem 1 EP zahlen.*
- Wenn du mit einem normalen Helden gestartet bist und später die Besonderheiten eines zweiten Helden hinzufügen möchtest musst du entsprechend viele EP übrig haben, um die zusätzlichen Kartenplätze zu bezahlen.

Würfelvariante

Wir raten nachdrücklich dazu, die übliche Würfeln Technik zu verwenden, weil ToH um diese Idee herum gebaut wurde. Trotzdem kann es auch mit dieser Variante gespielt werden, die Würfel mit Zahlen verwendet. Gehe wie folgt vor:

Phase 1, würfeln Wirf einen W12 pro Manawürfel, den du für diesen Wurf verwenden möchtest. Du kannst die Würfel nacheinander werfen oder alle zusammen: Lege 1 Manawürfel auf das entsprechende Ergebnis jedes Wurfs auf dem Kampftableau:

Zahl	Effekt
1	Patzer
2	2
3-5	1

Zahl	Effekt
6-8	1
9-10	3
11	5

Bei einer **12, wirf diesen Würfel ab** und lege den Manawürfel zu deiner Reserve. Du kannst jederzeit aufhören zu würfeln und zu Phase 2 übergehen.

Phase 2, wiederholen. Zahle 1 Manawürfel aus deinem Vorrat um einen Würfel erneut zu werfen. Lege den Manawürfel zu deiner Reserve. Du kannst den selben Würfel mehrfach neu werfen oder verschiedene Würfel wiederholen. Beende diese Phase sobald du möchtest oder wenn keine Manawürfel mehr übrig sind. Die Würfel auf dem Kampftableau zeigen dein Ergebnis.

Beispiel: Du wirfst 4 Würfel und bekommst je eine 1, 2, 11 und 12. Sie entsprechen 1 Patzer, 2 , 5 und 1 Würfel wurde abgeworfen. Du zahlst 1 Manawürfel, um den Patzer neu zu würfeln und bekommst eine 3. Das Ergebnis ist: 3 , 5 und zwei ausgegebene Manawürfel.

MAUERSYSTEM

Das Mauersystem ist eine einmalige Erweiterung des Spiels, die mehrere Plastikteile enthält. Du kannst diese in den besten Spiel-läden oder auf Giochix.it erwerben. Das Mauersystem hilft den Spielern dabei, die Räume des Tempels zu erkennen und lässt den Spieltisch großartig aussehen! Das Mauersystem enthält Miniaturen für 24 Mauern, 18 Durchgänge, 4 Durchbrüche, 4 Barrieren und 4 Illusionäre Mauern.

Verwendung der Einzelteile



Durchgänge. Setze Miniaturen für Durchgänge auf die Außengrenze des Tempels. Wenn ein neuer Raum angelegt wird, entferne die Miniatur

von den Zwischenwänden und füge neue Miniaturen an der Außengrenze hinzu.



Mauern. Setze Miniaturen für Mauern auf alle Mauern des Tempels, sowohl an der Außengrenze als auch im Innern. Entferne die Zwischenwände sobald ein

Saal gelegt wird.



Illusionäre Mauern, Durchbrüche und Barrieren ersetzen die entsprechenden Plättchen aus dem Spiel. Entferne die Gegenstands-plättchen und lege sie in die Spielbox.

DANKSAGUNG

Designer: Michele Quondam

Projekt: Inmedia Srl

Illustrationen: Arianna Geloni e Mirko Failoni

3D Modelle für Figuren: Filippo Giovannini

3D Modelle für Spielmaterial: Michele Quondam

Deutsches Regelwerk: Karsten Borgwaldt

Besonderen Dank an alle Unterstützer der Crowdfunding Kampagne, die dieses Spiel möglich gemacht haben.

Besonderen Dank an Vittorio Giusti, Luigi Valgimigli, Francesco Civitelli, Luca Boscolo, Federico Sonzogni, Chiara Spagnoletto, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, Fabrizio Pedani, Filippo Vincenzi, Rodolfo Gruden, Dario "Klark" Vazzana und Salvatore Cirmi.

Vielen Dank an die Spielclubs Sentiero dei Draghi, Areagames, Alea Trieste, Hydra Games, Tana dei Goblin di Perugia, Tana dei Goblin di Genova e di Pescara, GdT Roma Players und SavetheMeeple.

BEISPIELABENTEUER

Prinzessin Marianna gab dem Entdecker "Schneller Fuß" Grusniuk ein paar belastende Briefe. Der Auftrag war, diese im Geheimen ihrem Liebsten zu bringen. Grusniuk nahm den Weg durch den Tempel als Abkürzung durch die Berge aber er verschwand bei dem Versuch. Marianna ist sicher, dass er getötet wurde und muss nun ihre Briefe wiederbeschaffen.

"Liebesbriefe" ist ein Abenteuer für Anfänger. Die Spieler müssen eine Gruppe von mindestens +3 Räumen erstellen, die eine Bibliothek enthält: Die "verlorenen Briefe" werden in der Bibliothek sein: Sucht dort, nehmt die Briefe und verlasst den Tempel durch den Eingang.

Anpassungen für den Wachposten, der am nächsten am Eingang ist: Statt eines Bosses stellt dort einen Anführer + Niedere Kreaturen auf.

In diesem Beispiel werden wir die ersten 2 Stunden eines kooperativen Spiels mit 2 Spielern auf normaler Schwierigkeit spielen. Die Spieler sind Marco (der Barbar, orange; Startspieler) und Michele (der Magier, blau).

Sie bauen das Spiel auf: Ein Grundriss zeigt die Positionen von Wachposten und Schatzkammern und die Spieler legen (verdeckt) zufällige Raumplättchen aus, um diese zu markieren. Das Spiel beginnt und sie erwürfeln die Reihenfolge der Initiative: schwarz, orange, blau und rot (Nahkampf).

Es gibt keine Kreaturen, also vergeht das schwarze Initiativesegment ohne Aktionen. Im orangen Initiativesegment verwendet Marco seinen Freien Bewegungsmarker, um den Barbaren einen Schritt in den unerforschten Bereich zu bewegen. Er nimmt einen blauen Raum aus der Auslage, legt ihn an und füllt die Auslage sofort wieder auf. Dann verwendet er 1 Aktionswürfel für eine Bewegungsaktion und lässt den Barbaren 1 weiteren Schritt auf ein leeres Feld gehen. Er füllt den leeren Platz mit einem weiteren blauen Raum. Dieser Raum zeigt das Symbol . Marco folgt dem Ablauf von Fallen: Zieht die erste, die zweite und eine dritte Karte vom Gegenstandsstapel und schaut nach Fallensymbolen auf deren Rückseite. Zum Glück hat er keine Fallen gefunden, es passiert also nichts. Marco legt ein Statusplättchen Deaktiviert auf den Raum und deckt das Fallensymbol damit ab.

Schließlich, da Marco seine anfänglichen EP auf sein Attribut Bewegung verwendet hat, kann er eine zweite Bewegung mit seiner Bewegungsaktion für 1 Manawürfel durchführen. Er nutzt diese und legt einen weiteren blauen Raum.



Im blauen Initiativesegment legt Michele 1 Aktionswürfel auf seinen Raum, um sich 1 Raum zu bewegen.



Der Nahkampf findet im letzten Initiativesegment dieser Runde statt: Weil es gerade keinen Kampf gibt, endet die erste Aktionsrunde.

Die zweite Aktionsrunde findet mit der gleichen Reihenfolge der Initiative statt. Marco und Michele passen beide, also endet die Aktionsphase.

Marco führt die Begegnungsprüfung durch: Beide Spieler haben je nur 1 Würfel verwendet, also muss Marco nur 1 Karte ziehen. Glücklicherweise findet er kein Kreaturensymbol, es passiert also nichts. Schließlich endet die Stunde: Jeder Spieler nimmt die Würfel und Freien Bewegungsmarker vom Tempel und legt sie zu seiner Reserve. Dann nimmt jeder 3 farbige Spielsteine aus der Reserve in den Vorrat. Marco erhält 2 Aktionswürfel und den Freien Bewegungsmarker zurück, Michele 3 Aktionswürfel.

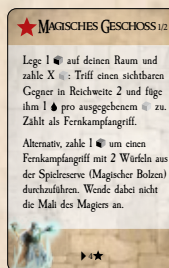
STUNDE 2

Eine neue Stunde bricht an: Marco schiebt den Stundenzähler auf der Stundenanzeige weiter und erwürfelt die Initiative. Die Reihenfolge ist blau, rot (Nahkampf), schwarz und orange. Michele nutzt einen Aktionswürfel zur Bewegung: Er geht in den angrenzenden blauen Raum.



Marco verwendet den Freien Bewegungsmarker, um den unerforschten Bereich im Osten zu betreten: Er legt einen roten Raum an. Da der Barbar neben dem Wachposten steht, wird dieser aktiviert: Marco dreht das Raumplättchen um und es ist rot. Normalerweise befindet sich ein Boss an jedem Wachposten, in diesem Abenteuer jedoch wird dieser von 2 Niederen Kreaturen (Skelette) und einem Anführer (der rote Anführer ist eine Mumie) besetzt. Marco fügt den Kreaturen zwei schwarze Bewegungsmarker für Kreaturen hinzu.

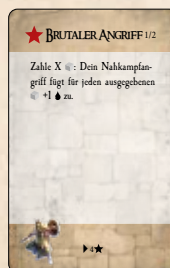
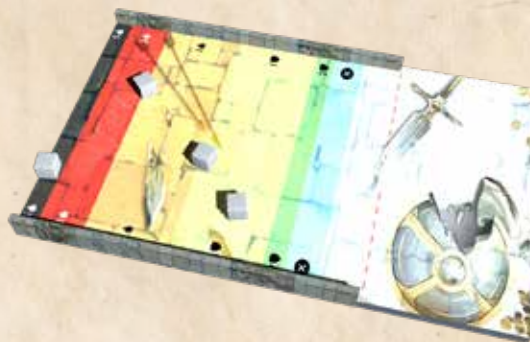
Schließlich legt Marco 1 Aktionswürfel auf den Raum und stürmt auf die Kreaturen zu!



Eine neue Aktionsrunde mit der gleichen Reihenfolge der Initiative beginnt. Im blauen Initiativesegment verwendet Michele den Freien Bewegungsmarker, geht näher heran und nutzt die Aktion "Fähigkeit Einsetzen": Er gibt 1 Aktionswürfel aus, legt ihn auf seinen Raum und setzt die Fähigkeit Magisches Geschoss mit 6 Manawürfeln ein. Das Magische Geschoss (Stufe 1) fügt 1 Schadenspunkt pro Manawürfel

zu. Also erleidet ein Skelett sechs Schadenspunkte und stirbt. Das orange Initiativesegment wird übersprungen, weil der Barbar im Nahkampf ist. Das Gleiche passiert auch mit dem schwarzen Segment, weil die Kreaturen im Nahkampf sind.

Im roten Initiativesegment findet der Nahkampf statt. Zuerst aktiviert die Fähigkeit der Mumie und der Barbar muss einen Aktionswürfel zu seiner Reserve legen. Dann folgt der Kampf: Marco greift an, legt einen Aktionswürfel auf den Raum (Klingenpreis) und würfelt:

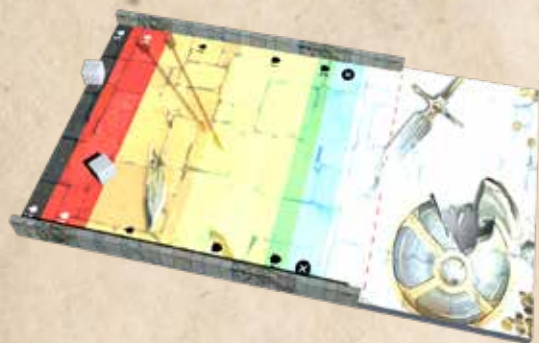


Die Würfel ergeben $5+3+1=9$ und 1. Die Mumie hat 12 LP. Marco verwendet seine Fähigkeit Brutaler Angriff (freie Aktion), gibt 3 Manawürfel aus, erzielt dadurch 3 und tötet die Mumie. Die Mumie fügt 4 zu, Marco erleidet also $4-1=3$. Das Skelett greift nicht an, weil der Barbar einen Ansturm ausgeführt hat.

Im blauen Initiativesegment verwendet Michele einen Fernkampfangriff. Er legt einen blauen Würfel auf seinen Raum und wählt das Skelett als Ziel aus.



Der Magier kennt nur den Kampfstil für Nahkampf . Alle für den Fernkampfangriff eingesetzten Würfel landen danach in seiner Reserve. Deshalb möchte Michele so wenig wie möglich Würfel verwenden und wirft einen zur Zeit. Der erste rollt vom Kampftableau und Michele legt ihn zur Reserve. Die beiden nächsten liefern zum Glück einen großartigen Treffer!



Er verursacht $8 \heartsuit - 2$ (Malus des Magiers) = $6 \heartsuit$ und tötet damit das Skelett. Michele legt die verwendeten Würfel zu seiner Reserve. Alle Kreaturen sind besiegt, also endet der Kampf: Marco legt einen Marker auf die Nebenquest für Skelette. Dann erhalten beide Spieler je 2 Erfahrungspunkte (EP): 1 EP für die Skelette und 1 EP für die Mumie.

Dann zieht Marco für eine Schatzprüfung für die Mumie: Er wirft die oberste Gegenstandskarte ab und schau auf die Rückseiten der nächsten 3:



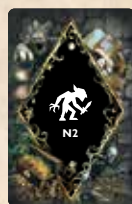
Er findet 2 Symbole für Mystische Münzen und kein Symbol für EP: Michele und Marco erhalten je 4 Mystische Münzen aus der Spielreserve ($2+2=4$).

Dann dreht Marco die 3 Karten um:



Die Karten mit Kosten von 6+ werden abgeworfen (Schatz eines Anführers), also legt Marco das Schwert auf den Ablagestapel. Entsprechend der Reihenfolge der Initiative wählt Michele den gelben Trank und Marco den Heiltrank.

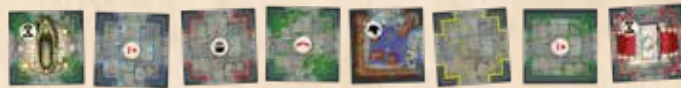
Als letzte Aktion verwendet Marco eine **Suche** in seinem Raum: Er legt einen Aktionswürfel auf den Raum, zieht 3 Karten und findet ein Münzensymbol. Er erhält 3 Münzen aus der Spielreserve.



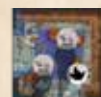
Dann passen beide Spieler und beenden dadurch die Aktionsphase.

Marco führt die Begegnungsprüfung durch: Er wirft die oberste Karte des Gegenstandsstapels ab und zieht dann 3 Karten, weil Marco 3 Würfel verwendet hatte. Auf deren Rückseite findet er ein Kreaturensymbol mit den Koordinaten N2.

Die Raumauslage enthält:



Marco hat die meisten Würfel verwendet, also ist Position Null beim Barbaren. Er entscheidet sich dafür eine Bibliothek aus der Raumauslage anzulegen. Marco legt das Plättchen an Position N2 und stellt 2 Goblins darauf. Die Ausrichtung des Plättchens muss den Kreaturen einen möglichst kurzen Weg zu den Helden bieten, also legt Marco es mit dem Durchgang in Richtung des Barbaren:



Dann legt Marco 1 Goblinmarker auf die **Begegnungsleiste**: Die nächste Begegnung mit Goblins wird einen zusätzlichen Elitegoblin enthalten!

Schließlich endet die Stunde: Jeder Spieler nimmt seine Spielsteine vom Tempel, legt in zu seiner Reserve und nimmt daraus 3 Spielsteine in seinen Vorrat.

Dann bricht eine neue Stunde an ...