

SUPER DUNGEON

EXPLORE



KLASSIK-
MODUS

 NINJA
DIVISION

 SODA POP
ART PICTURES

INHALT

WILLKOMMEN, ABENTEURER!	1	SPIELABLAUF	11
SPIELÜBERSICHT	2	DER HELDENZUG.....	11
WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT	2	DER KONSUL-ZUG	12
SPIELAUFBAU	3	POWER-UP.....	13
1. SPIELGRÖSSE WÄHLEN	3	AKTIVIERUNG	15
2. HELDEN AUSWÄHLEN	3	VERWALTUNG.....	15
3. MONSTER AUSWÄHLEN.....	5	BEWEGUNGSPUNKTE	15
4. AUFBAU DES DUNGEONS	5	AKTIONSPUNKTE.....	15
5. AUFBAU DES SCHATZDECKS	5	STANDARDAKTIONEN	18
6. AUFBAU DES BEUTEDECKS	6	TRÄNKE	19
7. AUFBAU DES ERKUNDUNGSDECKS	6	BEISPIELPARTIE.....	20
8. DEN DUNGEON BEVÖLKERN	7	BOSSKAMPF	22
9. DIE HELDEN BETRETEN DEN DUNGEON .	7	IHR SEID TOT	24
10. ZEIT ZUM ERKUNDEN!	7	FORTGESCHRITTENE REGELN	25
DER DUNGEON	8	AFFINITÄT	25
DIE KARTEN.....	8	BEREICHSEFFEKTE	25
WÜRFELWÜRFE	9	FÄHIGKEITEN	27
STERNE	9	FALLEN	28
HERZEN	9	FIESTE TRUHEN.....	29
TRÄNKE	9	HAUSTIERE.....	29
ATTRIBUTSTERNE.....	10	KONTROLLEFFEKTE	30
		KRIECHER	31
		REGELPRIORITÄT	31
		SEGMENTEFFEKTE	31
		WANDELFORM	32
		ZUSTÄNDE.....	32



©2014 Soda Pop Miniatures™ LLC, All Rights Reserved.
Published by Ninja Division Publishing™ LLC, Garden City, ID
83714. Super Dungeon™ and Forgotten King™ are trademarks of
Soda Pop Miniatures™ LLC.

Deutsche Ausgabe ©2015 Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Designed in the USA

Erste Auflage



WWW.NINJADIVISION.COM

WWW.SODAPOPMINIATURES.COM

WWW.ULISSES-SPIELE.DE



WILLKOMMEN, ABENTEURER!

Das Buch, das du in deinen Händen hältst, ist das Regelwerk zum Klassik-Modus von Super Dungeon Explore. Im Klassik-Modus übernimmt ein Spieler die Rolle des Dunklen Konsuls. Die Aufgabe des Dunklen Konsuls ist es, all die Monster im Dungeon zu spielen. Die übrigen Spieler schlüpfen in die Rollen der Helden. Ihre Aufgabe ist es, alle Monster des Dungeons zu erschlagen und den Dungeon-Boss zu besiegen!

Der Klassik-Modus ist perfekt für Spieler geeignet, die einen schwereren Dungeon vorziehen, der über die gebündelte Gerissenheit und Intelligenz eines menschlichen Gegners verfügt. Ein menschlicher Konsul kann die Monster mit Bedacht einsetzen, um dem Dungeon eine Schwierigkeit zu verleihen, die der Fertigungsstufe entspricht und zum Spielspaß der Spieler beiträgt.

SPIELÜBERSICHT

Der Dunkle Konsul hat überall im Dungeon Beschwörungspunkte geschaffen, die Horden von Monstern ausspeien, um Crystalia zu verheeren. Die Helden müssen durch den Dungeon reisen und alle Beschwörungspunkte vernichten, um den gefürchteten Dungeon-Boss hervorzulocken und ihn zu besiegen. Der Konsul muss alle Helden vernichten, um siegreich zu sein.

Im Verlauf eines Spiels aktivieren die Helden und der Konsul abwechselnd ihre Figuren. Werden Monster vernichtet, beschwört der Konsul an Beschwörungspunkten seine Verstärkungen. Diese Fähigkeit sollte jedoch nicht leichtfertig eingesetzt werden. Jeder Beschwörungspunkt verfügt

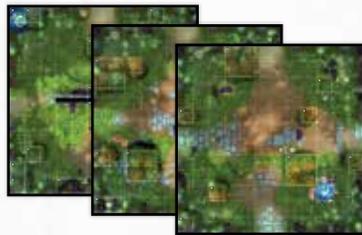
lediglich über eine begrenzte Menge an Energie und jede Beschwörung vermindert diese Energie. Die Helden werden all ihr Können und ihre Stärke darauf verwenden, die Vernichtung der Beschwörungspunkte zu beschleunigen.

Wann immer ein Beschwörungspunkt vernichtet wird, erscheint ein mächtiger Mini-Boss. Die Helden werden versuchen, diese Monster eines nach dem anderen zu vernichten, um Beute, Schätze und wertvolle Prinzessinnenmünzen zu erringen. Sobald der letzte Beschwörungspunkt vernichtet wurde, erscheint der Dungeon-Boss und es entbrennt eine epische Schlacht um das Schicksal Crystalias.

WAS MAN ZUM SPIELEN BRAUCHT



**Regelbuch
„Klassik-Modus“**



**3-5 Dungeonsegmente mit
Segmenteffekt-Karten**



Fallenschablonen



**Prinzessinnen-
münzen-
Marker**



**Wund-
marker**



**Schädel-
marker**



**Trank-
marker**



**Super Dungeon
Explore-Würfel**



**Start-
marker**



**Spieeffekt-
Marker**



**Dungeonschlüssel-
Marker**

Figuren (mit Klassik-Spielkarten):



3-5 Helden



**1 Dungeon-
Boss**



**2-4 Mini-
Bosse**



**3-5 Beschwörungspunkte
und alle unter „Beschwörungsvorrat“
aufgeführten Monster**



Zustandsmarker



**3+ Fiese
Truhen**



**3-5 Schatz-
truhen**



**Erkundungs-
deck**



**Beute-
deck**



**Schatz-
deck**



6+ Kriecher

SPIELAUFBAU

1. SPIELGRÖSSE WÄHLEN

Der Klassik-Modus wurde für 2-6 Spieler entworfen. Ein Spieler spielt den Konsul und einer oder mehrere Spieler spielen 3-5 Helden. Der Konsul kontrolliert alle Monster. Die übrigen Spieler kontrollieren einen oder mehrere Helden.

Helden	3	4	5
Dungeonsegmente	3	4	5
Schatztruhen	3	4	5
Beschwörungspunkte	3	4	5
Mini-Bosse*	2	2-3	2-4
Dungeon-Boss	1	1	1*

In größeren Spielen darf der Konsul mehr als zwei Mini-Bosse wählen, falls er über genügend Figuren in seiner Sammlung verfügt.

Saskia, Anke, Peer und Michael spielen ein Spiel mit drei Helden. Anke entscheidet sich dafür, den Konsul zu spielen. Saskia, Peer und Michael spielen die Helden.

2. HELDEN AUSWÄHLEN

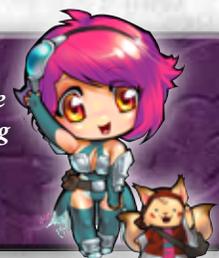
Die Heldenspieler suchen sich jeweils den Helden aus, den sie spielen möchten. Die ausgewählten Helden werden als **Gruppe** bezeichnet. Eine Gruppe besteht aus 3-5 Helden und ihren Spielkarten. Jeder Spieler kann einen einzelnen oder mehrere Helden kontrollieren. Jeder Spieler entscheidet über jeden Aspekt seines eigenen Helden: das Ausführen von Angriffen, Bewegungen und wer seinen mächtigen Trank trinken darf.

Wird derselbe Held mehrfach ausgewählt, empfehlen wir, dies in wahrer Arcade-Manier zu tun und sie in unterschiedlichen Farben zu bemalen.

3. MONSTER AUSWÄHLEN

Der Konsul setzt Monster ein, um die Helden zu verhaften, abzufackeln und letztendlich zu vernichten. Die aus-

Versucht bei der Wahl eurer Helden eine ausgewogene Gruppe zu bilden. Eine gesunde Mischung aus offensiven Fähigkeiten, Heilfähigkeiten und Trankeffekten erhöht die Erfolgchancen.



Saskia, Peer und Michael spielen die Helden. Saskia wählt den Questritter, Peer die Donnertal-Jägerin und Michael Prinzessin Smaragd aus.

gewählten Monster werden als der **Beschwörungsvorrat** bezeichnet.

Der Konsul wählt einen Dungeon-Boss aus. Jeder Dungeon-Boss verfügt über eine entsprechende Spielkarte, eine Bosskampfkarte, sechs besondere Schatzkarten und zwölf besondere Erkundungskarten.

Der Konsul wählt seine Mini-Bosse aus. Es müssen mindestens 2 Mini-Bosse ausgewählt werden, es dürfen jedoch mehr ausgewählt werden, falls der Konsul über genügend Figuren in seiner Sammlung verfügt. Jeder Mini-Boss verfügt über eine Spielkarte. Viele Mini-Bosse verfügen darüber hinaus auch über besondere Beute- oder Schatzkarten.

Die besonderen Karten von Bossen können in jedem beliebigen Spiel verwendet werden, für das der jeweilige Boss ausgewählt wurde.

Der Konsul wählt die Beschwörungspunkt-Figuren aus. Auf der Karte jedes Beschwörungspunkts sind Art und Anzahl der Monster aufgeführt, die dem Beschwörungsvorrat hinzugefügt werden.

Der Konsul darf je eine Beschwörungspunkt-Figur pro Held im Spiel auswählen.

Manche Beschwörungspunkte sind nur paarweise verfügbar. Diese werden als **verbundene Beschwörungspunkte** bezeichnet. Verbundene Beschwörungspunkte gelten als

zwei Auswahlen. Wenn ein solcher ausgewählt wird, muss auch der passende zweite Beschwörungspunkt, der auf der Karte aufgeführt wird, ausgewählt werden. Die zum Beschwörungsvorrat hinzuzufügenden Monster, die auf der Karte des verbundenen Beschwörungspunkts aufgeführt sind, gelten für beide Beschwörungspunkte zusammen.



Es macht mehr Spaß, Monster auszusuchen, die für eine anspruchsvolle Herausforderung sorgen, nicht aber die Helden überwältigen. Das gilt ganz besonders, wenn man mit Spielern spielt, die noch keine Erfahrung damit haben.

Um für ein leichteres Spiel zu sorgen, reduziert die Anzahl der Beschwörungspunkte, die der Konsul aufstellt. Um es schwerer zu machen, erhöht die Anzahl der Beschwörungspunkte und erlaubt mehr als einen Beschwörungspunkt pro Segment. Behaltet die Anzahl an Segmenten und Schatztruhen des normalen Spiels bei.

Dies ist auch eine großartige Möglichkeit, um die Zeit zu erhöhen oder verringern, die ein Spiel benötigt.

PLATTFORM

Jedes Monster besitzt eine Plattform: Start, 8-Bit, 16-Bit oder Super. Die Plattform eines Monsters kann Auswirkungen darauf haben, wann es beschworen oder aktiviert werden kann, und wird selbst von bestimmten Spieleffekten beeinflusst.



BEFREUNDET & GEGNERISCH

Einige Fähigkeiten und Effekte verweisen auf befreundete oder gegnerische Figuren. Wenn man einen Helden spielt, sind alle vom Konsul kontrollierten Figuren gegnerisch und alle Figuren, die von Mithelden kontrolliert werden, befreundet. Wenn man den Konsul spielt, sind alle von Helden kontrollierten Figuren gegnerisch und alle Figuren, die vom Konsul kontrolliert werden, befreundet.

Anke spielt den Konsul. Sie wählt den Vergessenen König als ihren Dungeon-Boss aus, dann

den Bulligen Boris und Bernd als ihre beiden Mini-Bosse. Da die Gruppe aus drei Helden besteht, darf sie drei Beschwörungspunkte auswählen.

Als erstes wählt sie den Dornenritter aus und fügt ihrem Beschwörungsvorrat einen Grobbit-Henker, zwei Froschritter und vier Schnabelknechte hinzu.

Als ihre letzten beiden Beschwörungspunkte wählt sie den Alten Hohlwuchs. Der Alte Hohlwuchs ist ein verbundener Beschwörungspunkt, der ihre beiden letzten Auswahlen aufbraucht. Ein Spross (inklusive der Wandelform Königsspross), zwei Irrlichter, zwei Rübenköpfe und sechs Wichte werden dem Beschwörungsvorrat hinzugefügt.



4. AUFBAU DES DUNGEONS

Der Dungeonplan besteht aus je einem Dungeonsegment für jeden Helden in der Gruppe. Der Konsul wählt und platziert stets das erste Dungeonsegment. Dann wechseln sich die Helden und der Konsul mit dem Platzieren der Dungeonsegmente ab. Wird ein Segment platziert, muss mindestens einer seiner Zugänge an den Zugang eines anderen Segments anschließen.

FELDER

Jedes Dungeonsegment besitzt ein aufgedrucktes Raster aus Feldern. Felder kommen bei Bewegungen und dem Ermitteln von Reichweiten und Bereichseffekten zum Einsatz.

Eine Figur darf sich auf einem Dungeonsegment niemals in einen oder durch einen Ort hindurch bewegen, der nicht über ein Feld verfügt. Ebenso kann eine Fähigkeit niemals einen Ort betreffen, der nicht über ein Feld verfügt.

MAUERN

Mauern werden durch eine dicke schwarze Linie zwischen Feldern dargestellt. Figuren können sich nicht durch Mauern hindurch bewegen oder Sichtlinien durch diese hindurch ziehen.

ZUGÄNGE

Zugänge sind jene Bereiche, an denen zwei Segmente miteinander verbunden sind. Figuren können sich nicht durch Zugänge bewegen, die nicht auf ein anderes Segment führen.

SEGMENTEFFEKTE

Einige Felder verfügen über besondere Effekte, die als **Segmenteffekte** bezeichnet werden. Felder mit Segmenteffekten besitzen eine graue gestrichelte Umrandung und ein Symbol, das die Effekte des Feldes darstellt. Jeder Segmenteffekt wird auf einer Karte im Detail erklärt. Siehe **Segmenteffekte**, S. 31.

FREIE FELDER

Felder, die nicht über einen Segmenteffekt verfügen, werden freie Felder genannt.

Da Anke der Konsul ist, wählt sie das erste Dungeonsegment aus. Saskia, eine Heldenspielerin, wählt das nächste Segment aus und richtet einen seiner Zugänge auf den Zugang des Segments aus, das Anke platziert hat. Da dies ein Spiel mit drei Helden ist, wählt Anke das letzte Segment aus und platziert es, indem sie es Zugang an Zugang an eines der anderen Segmente anlegt.



5. AUFBAU DES SCHATZDECKS

Das Standard-Schatzdeck besteht aus 24 Schatzkarten.

Einige Figuren verfügen über ihre eigenen besonderen **Figuren-Schatzkarten**. Diese Karten sind mit dem Porträt der Figur gekennzeichnet. Nur Schatzkarten von Figuren oder Wundern, die in einem Spiel verwendet werden, dürfen ausgewählt werden.

Der Konsul wählt drei Figuren-Schatzkarten und sechs Fiese-Truhe-Schatzkarten aus. Siehe **Fiese Truhen**, S. 29.

Die Helden wählen drei Figuren-Schatzkarten und sechs Wunder-Schatzkarten aus. Siehe **Wunder** weiter unten.

Füge diese Karten zu den 24 Standard-Schatzkarten hinzu, um so ein Schatzdeck aus 42 Karten zu bilden.



WUNDER

Wunder sind Schatzkarten, die wahrhaft einzigartige und seltene Artefakte darstellen, die die Helden im Laufe des Spiels erhalten können. Zum Beispiel können sie damit das Herrchen eines Haustiers werden. Siehe **Haustiere**, S. 30.



Erfahrene Spieler können ihre Decks individuell zusammenstellen, um sie ihrem Spielstil anzupassen, und zwar indem sie sowohl die Größe des Decks verändern als auch entscheiden, welche Karten verwendet werden. Wenn du dich besonders zwergisch fühlst, dann benutze einfach alle Karten, die du hast!



Es gibt acht besondere Schatzkarten, aus denen man wählen kann: sechs vom Vergessenen König und je eine von Bernd und Boris. Anke, der Konsul, wählt den Anhänger der Verlorenen Liebe, Piekfeine Pyjamas und Dornenarmschienen. Die Heldenspieler wählen die Gunst der Herrin, die Tiefwurzeleichel und Boris' Bulligen Bumser.



Anschließend wählt Anke sechs Fiese-Truhe-Karten aus. Sie entscheidet sich für zwei Knirschertruhen, zwei Beißertruhen und zwei Hüpftruhen.



Zu guter Letzt wählen die Heldenspieler sechs Wunder aus. Sie entscheiden sich für sechs Haustiere: Herrn Mampf, Admiral Flauschepo, Lord Grumpig, Madame Hilde, Fräulein G. Schnuff und den Oberst.



6. AUFBAU DES BEUTEDECKS

Der Grundstock des Beutedecks besteht aus 48 Beutekarten.

Falls Spieler besondere Beutekarten aus Organized-Play-Events oder von speziellen Figuren besitzen, dürfen sie diese Beutekarten direkt zum Deck hinzufügen oder sie Karte für Karte austauschen, um das Deck individuell anzupassen.



Die Spieler besitzen in diesem Spiel keine besonderen Beutekarten, also verwenden sie das Standard-Deck.

7. AUFBAU DES ERKUNDUNGSDECKS

Der Grundstock des Erkundungsdecks besteht aus 24 Erkundungskarten.

Jeder Dungeon-Boss verfügt über zwölf besondere Erkundungskarten, die nur dann verwendet werden, wenn mit diesem Dungeon-Boss gespielt wird.

Füge diese Karten zu den 24 Standard-Erkundungskarten hinzu, um ein Erkundungsdeck aus 36 Karten zu bilden.



Anke fügt die 12 besonderen Erkundungskarten zum Deck hinzu, die zum Dungeon-Boss Vergessener König gehören.

8. DEN DUNGEON BEVÖLKERN

Der Konsul platziert einen Beschwörungspunkt und eine Schatztruhe auf jedem Dungeonsegment. Auf einem einzigen Dungeonsegment dürfen sich jeweils nicht mehr als ein Beschwörungspunkt und eine Schatztruhe befinden.

Als nächstes beschwört jeder Beschwörungspunkt seine Monster. Der Konsul platziert jedes 8-Bit-Monster, das auf der Karte des jeweiligen Beschwörungspunktes aufgelistet ist, innerhalb von zwei Feldern um seinen jeweiligen Beschwörungspunkt.

Monster dürfen nur von einem Beschwörungspunkt beschworen werden, der sie als Teil seines Beschwörungsvorrats aufführt.

Nachdem sie je einen Beschwörungspunkt und eine Schatztruhe auf jedem Segment platziert hat, beginnt Anke damit, alle 8-Bit-Monster des Beschwörungspunktes des Dornenritters zu beschwören. Sie platziert zwei Froschritter und vier Schnabelknechte allesamt innerhalb von zwei Feldern um den Dornenritter.



*Als nächstes beschwört sie alle 8-Bit-Monster der verbundenen Beschwörungspunkte des Alten Hohlwuchses. Sie kann diese innerhalb von zwei Feldern um einen beliebigen der beiden Beschwörungspunkte platzieren. Siehe *Dungeon*, S. 8.*

9. DIE HELDEN BETRETEN DEN DUNGEON

Die Helden platzieren den Startmarker auf einem beliebigen Feld, das sich innerhalb von vier Feldern um einen Zugang befindet, der nicht an ein anderes Dungeonsegment angrenzt und nicht innerhalb von zwei Feldern um einen Beschwörungspunkt liegt. Platziere alle Helden auf dem Feld des Startmarkers oder einem angrenzenden Feld.

Die Helden wählen einen der Zugänge aus und platzieren den Startmarker innerhalb von 4 Feldern um diesen. Saskia, Peer und Michael platzieren ihren jeweiligen Helden auf an den Startmarker angrenzenden Feldern.



10. ZEIT ZUM ERKUNDEN!

Platziere je einen Trankmarker auf der Spielkarte jedes Helden. Mische jedes Deck und sortiere die Marker. Lege sie dorthin, wo alle Spieler sie gut erreichen können. Zeit, das Spiel zu beginnen!



DER DUNGEON



DIE KARTEN



HELDENKARTE

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Name | 8. Geschick-Attribut |
| 2. Art | 9. Herzen |
| 3. Bewegungspunkte | 10. Trankmenge |
| 4. Aktionspunkte | 11. Kristallaffinität |
| 5. Stärke-Attribut | 12. Fähigkeiten |
| 6. Rüstungs-Attribut | 13. Besondere Aktionen |
| 7. Willenskraft-Attribut | 14. Tränke |



MONSTERKARTE

- | | |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Name | 8. Geschick-Attribut |
| 2. Art | 9. Herzen |
| 3. Bewegungspunkte | 10. Schädelpunkte |
| 4. Aktionspunkte | 11. Kristallaffinität |
| 5. Stärke-Attribut | 12. Fähigkeiten |
| 6. Rüstungs-Attribut | 13. Besondere Aktionen |
| 7. Willenskraft-Attribut | 14. Monster-Plattform |

WÜRFELWÜRFE

Figuren werfen Würfel für beinahe alles, was sie tun. Es gibt drei unterschiedliche Würfel Farben: Blau, Rot und Grün. Generell sind grüne Würfel besser als rote Würfel und rote Würfel sind besser als blaue Würfel.

Die Spielkarte einer Figur gibt die Menge und Farbe der Würfel an, die eine Figur mit ihrem jeweiligen Attribut würfelt. Darüber hinaus kann eine Figur durch Ausrüstung, Tränke oder andere Effekte Bonuswürfel erhalten.



WÜRFELSEITEN-ÜBERSICHT

	1	2	3	4	5	6
BLAUER WÜRFEL						
ROTER WÜRFEL						
GRÜNER WÜRFEL						



STERNE

Immer wenn ein Würfelwurf durchgeführt wird, müssen die gewürfelten Sterne gezählt werden. Je mehr, desto besser!

Wenn ein Wurf eine andere Figur zum Ziel hat, wird er als **Angriffswurf** bezeichnet. Wenn es dazu kommt, erhält das Ziel einen Wurf, um die Aktion aufzuhalten, was als **Verteidigungswurf** bezeichnet wird.

Der Angriffswurf gewinnt, wenn er mehr Sterne ergibt als der Verteidigungswurf. Der Verteidigungswurf gewinnt, wenn er gleich viel oder mehr Sterne ergibt als der Angriffswurf.

Gewürfelte Leerseiten, Herzen oder Tränke zählen nicht als Sterne.



HERZEN

Mit blauen und grünen Würfeln können Herzen gewürfelt werden.

Falls ein Angriffswurf gewinnt und oder gewürfelt wurden, kommt ein Herz aus dem Ziel gehüpft!

Für jedes gewürfelte Herz darf ein Held sofort einen Wundmarker oder einen Zustandsmarker von einer Spielkarte eines beliebigen Helden entfernen.

Der Konsul darf nur gewürfelte Herzen nutzen, um Zustände von Monstern auf dem Dungeonplan zu entfernen.



TRÄNKE

Mit roten und grünen Würfeln können Tränke gewürfelt werden.

Falls ein Angriffswurf gewinnt und oder gewürfelt wurden, hat das Ziel einen Trank fallen lassen!

Für jeden gewürfelten Trank darf ein Held sofort einen Trankmarker auf einer Spielkarte eines beliebigen Helden platzieren.

Der Konsul ignoriert alle gewürfelten Tränke.

Ich liebe Herzen und Tränke, aber denke daran, sie immer mit dem Helden zu teilen, der sie am dringendsten braucht. Ich würde sogar meine liebste Superschlürfige Traubenlimo teilen!





ATTRIBUTSTERNE

Manche Figuren führen zusätzlich zu ihren Würfeln Sterne unter ihren Attributen auf. Falls eine Figur bei ihren Attributen über Sterne verfügt, wird die angegebene

Anzahl Sterne zu der endgültigen Menge an gewürfelten Sternen hinzugefügt.

Attribute, die nur aus Sternen bestehen, haben einen feststehenden Wert. Es werden keine Würfel geworfen, sondern die angegebene Anzahl Sterne wird als der Wert des „Wurfs“ verwendet.

BONUSWÜRFEL UND -STERNE

Im Laufe des Spiels werden Figuren durch Ausrüstung, Tränke und andere Effekte Bonuswürfel oder -sterne erhalten. Immer wenn eine Figur Bonuswürfel oder -sterne erhält, werden diese seinem Wurf hinzugefügt, ganz genau so, als seien sie auf der Karte der Figur aufgedruckt.

ERNEUT WÜRFELN

Manche Fähigkeiten erlauben einer Figur, einen oder mehrere Würfel erneut zu werfen. Ein Würfel darf nur einmal erneut geworfen werden. Falls ein Wurf von mehreren entgegengesetzten gegnerischen und befreundeten Effekten betroffen ist, die dafür sorgen, dass Würfel erneut geworfen werden, heben sich diese Effekte auf und es werden keine Würfel erneut geworfen.



Peer führt den Wurf einer Aktion durch, die die STR 2 1 seiner Donnertal-Jägerin nutzt. Die Jägerin ist mit einer Zwergenaxt ausgerüstet, die ihr +1 STR verleiht.



Peer führt mit zwei blauen und einem roten Würfel einen Angriffswurf durch und würfelt 3 Sterne plus 1 Stern durch seine Zwergenaxt, was zusammen 4 Sterne und 1 Herz ergibt.





SPIELABLAUF



Beginnend mit den Helden absolvieren die Helden und der Konsul abwechselnd ihre Züge. Während eines Zuges können Figuren aktiviert und Monster beschworen werden. Am Ende jedes Zuges folgt die Power-Up-Phase, in der sowohl die Helden als auch der Konsul die Möglichkeit haben, die Tödlichkeit des Spiels zu erhöhen. Die Helden und der Konsul absolvieren so lange abwechselnd ihre Züge, bis eine Seite das Spiel gewinnt.

DER HELDENZUG

1. Aktiviere einen einzelnen Helden. Siehe **Aktivierung**, S. 15-19.
2. Handle den **Power-Up** ab, S. 13-14.
3. Das Spiel geht zum **Konsul-Zug** über, S. 12.

Jeder Held der Gruppe muss aktiviert werden, bevor ein Held ein weiteres Mal aktiviert werden darf.

Sobald alle Helden aktiviert wurden, dürfen sie unter Berücksichtigung der obigen Regel in beliebiger Reihenfolge ein weiteres Mal aktiviert werden.

Zug des Questritters → Power-Up → Konsul-Zug → Power-Up → Prinzessin Smaragds Zug → Power-Up → Konsul-Zug → Power-Up → Zug der Donnertal-Jägerin → Power-Up → Konsul-Zug → Power-Up →

Alle Helden wurden aktiviert, also dürfen sie in beliebiger Reihenfolge wieder aktiviert werden.

Während des Heldenzugs können viele verschiedene Ereignisse eintreten. Die häufigsten werden hier im Detail beschrieben.



ERKUNDUNGSKARTEN

Immer wenn ein Held sich auf ein Dungeonsegment bewegt, das die Gruppe zuvor noch nicht betreten hat, beendet er sofort seine Bewegung und zieht die oberste Karte des Erkundungsdecks.

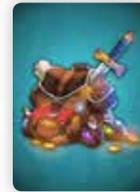
Nachdem die Erkundungskarte gezogen wurde, wird ihr Effekt sofort abgehandelt. **Die Erkundungskarte betrifft nur das Segment, für das sie gezogen wurde.** Anschließend darf der Held seine Aktivierung fortsetzen.

Manche Erkundungskarten beschwören Kriecher oder lösen Fallen aus. Diese werden in den Fortgeschrittenen Regeln im Detail beschrieben. Siehe **Fallen**, S. 28 und **Kriecher**, S. 31.

Darüber hinaus gibt es Fähigkeiten und Aktionen, die es ermöglichen, nach der ersten Erkundungskarte weitere Erkundungskarten für jedes Segment zu ziehen.

Für das Segment, auf dem die Helden das Spiel beginnen, wird keine Erkundungskarte gezogen.

RUCKSACK



Der Rucksack ist der Ort, an dem die Gruppe Gegenstände verstaut, die sie im Laufe des Spiels erhalten und die von der gesamten Gruppe verwendet werden können. Dazu zählen Münzen, Dungeonschlüssel, Wunder und nicht ausgerüstete Schatz- oder Beutekarten. Die Gruppe sollte alle ihre Rucksack-Gegenstände auf der Rucksackkarte platzieren, wo alle Spieler sie gut erreichen können.

PRINZESSINNMÜNZEN



Am Ende jeder Aktion, durch die ein Beschwörungspunkt vernichtet wurde, platzieren die Helden einen Prinzessinnenmünzen-Marker auf jedem Feld, das von dem vernichteten Beschwörungspunkt besetzt wurde. Die Gruppe darf die Standardaktion Plündern nutzen, um die Prinzessinnenmünze in ihren Rucksack zu legen. Siehe **Standardaktionen**, S. 18 und **Prinzessinnenmünzen**, S. 24.

DUNGEONSCHLÜSSEL



Am Ende jeder Aktion, durch die ein Mini-Boss vernichtet wurde, platzieren die Helden einen Dungeonschlüssel-Marker auf jedem Feld, das von dem vernichteten Mini-Boss besetzt wurde. Die Gruppe darf die Standardaktion Plündern nutzen, um den Dungeonschlüssel in ihren Rucksack zu legen. Dungeonschlüssel dürfen ausgegeben werden, um die Standardaktion Schatztruhe Aufschließen zu nutzen. Siehe **Standardaktionen**, S. 18. Einige Modi von Super Dungeon Explore nutzen Dungeonschlüssel für andere besondere Aktionen.

WUNDER

Immer wenn die Gruppe ein Wunder (wie z.B. ein Haustier) erhält, wird es in den Rucksack gelegt. Wunder dürfen während des Power-Ups genutzt werden.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Immer wenn die Gruppe eine Schatz- oder Beutekarte erhält, wird sie in den Rucksack gelegt. Schatz- und Beutekarten können während des Power-Ups ausgerüstet werden.

DER KONSUL-ZUG

Während des Konsul-Zugs darf der Konsul entweder **Monster Aktivieren** oder **Monster Beschwören**.

MONSTER AKTIVIEREN

1. Aktiviere ein oder mehrere Monster. Siehe **Aktivierung**, S. 15-19.

Die Anzahl der Monster, die aktiviert werden dürfen, wird durch  Schädelpunkte bestimmt. Jedes Monster ist eine bestimmte Anzahl Schädelpunkte wert, die auf deiner Karte angegeben sind. **Der Konsul kann während des Konsul-Zugs Monster im Wert von insgesamt 4 Schädelpunkten aktivieren.**

Darüber hinaus darf der Konsul **ein** auf dem Dungeonplan befindliches Super-Monster kostenlos aktivieren. Anmerkung: Der Konsul darf ein Super-Monster im Wert von insgesamt 4 Schädelpunkten aktivieren und anschließend noch ein zweites anderes Super-Monster kostenlos aktivieren.

Monster dürfen in beliebiger Reihenfolge nach Wahl des Konsuls aktiviert werden. Monster müssen ihre komplette Aktivierung abschließen, bevor ein anderes Monster aktiviert wird.

Monster dürfen in aufeinander folgenden Konsul-Zügen aktiviert werden, dürfen jedoch nicht mehrmals während desselben Zuges aktiviert werden.

2. Handle den Power-Up ab, S. 13-14.

3. Das Spiel geht zum Heldenzug über, S. 11.



Schädel-
punkte

MONSTER BESCHWÖREN

1. Wähle einen Beschwörungspunkt auf dem Dungeonplan aus. Die Karte des Beschwörungspunktes gibt die Namen und Gesamtanzahl der Monster an, die dieser beschwören kann.

Bei der Verwendung von mehreren identischen Beschwörungspunkten ist es nicht nötig nachzuhalten, welche Monster zu einem bestimmten Beschwörungspunkt gehören.

2. Platziere alle auf der Karte des Beschwörungspunktes aufgeführten Monster innerhalb von zwei Feldern um die Figur des Beschwörungspunktes. Figuren auf großer Basis müssen zumindest ein Feld innerhalb von zwei Feldern um den Beschwörungspunkt besetzen.

Nur Monster, die im Beschwörungsvorrat verfügbar sind, dürfen beschworen werden. Falls keines der auf der Karte aufgeführten Monster im Beschwörungsvorrat verfügbar ist, darf der Konsul Monster Beschwören nicht ausführen.

Falls nicht genügend Platz vorhanden ist, um alle aufgeführten Monster zu platzieren, dürfen die überschüssigen Monster nicht beschworen werden und bleiben im Beschwörungsvorrat.

3. Platziere einen Wundmarker auf der Figur des Beschwörungspunktes. Falls der Beschwörungspunkt ein verbundener Beschwörungspunkt ist, platziere je einen Wundmarker auf jeder Figur.

Ein verbundener Beschwörungspunkt kann weiterhin alle auf seiner Karte aufgeführten Monster beschwören, selbst wenn einer der Beschwörungspunkte vernichtet wurde.

4. Handle den Power-Up ab, S. 13-14.

5. Das Spiel geht zum Heldenzug über, S. 11.

Der Konsul darf Monster Beschwören nicht ausführen, wenn er es bereits im vorigen Konsul-Zug ausgeführt hat.

Wenn du Schwierigkeiten hast, dich daran zu erinnern, welche Figuren bereits aktiviert wurden, lege einfach einen Spieleffektmarker auf die Karte der jeweiligen Figur, nachdem sie aktiviert wurde.



POWER-UP

Der Power-Up ereignet sich nach jedem Zug, sowohl dem eines Helden also auch des Konsuls. Es gibt vier Arten von Power-Ups: Ausrüstung, Wunder, Mächtige Monster und Boss-Beschwörung. Nach dem Ende eines Zuges wird jeder zutreffende Power-Up in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:



1. AUSRÜSTUNG

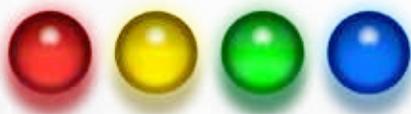
Gezogene Beute- und Schatzkarten werden **Ausrüstung** genannt.

Die Gruppe darf für jedes Anführer- oder Lakai-Monster, das während des Zuges vernichtet wurde, je eine Karte vom Beutedeck ziehen, bis zu einem Maximum von drei Karten.

Die Gruppe darf für jeden Mini-Boss und jede Fiese Truhe, die während des Zuges vernichtet wurden, je eine Karte vom Schatzdeck ziehen. Siehe **Fiese Truhen**, S. 29.

Die Gruppe darf keine Beutekarten für Monster ziehen, die während des Konsul-Zuges vernichtet wurden (etwa durch  Feuer oder Rückwirkung) oder die Fähigkeit Unbedeutend besitzen. Für die Vernichtung von Mini-Bossen dürfen normal Schätze gezogen werden, egal in wessen Zug sie vernichtet wurden.

Jeder Held verfügt am Rand seiner Karte über vier, durch farbige Kristalle gekennzeichnete Ausrüstungsplätze: Rubin, Zitrin, Smaragd und Saphir. Jede Ausrüstungskarte verfügt über eine entsprechende Kristallfarbe, die den Platz angibt, an dem sie ausgerüstet werden kann.



Schiebe die Ausrüstungskarte unter die Heldenkarte, bis sich die passenden Kristalle berühren und nur noch der Name und die Fähigkeiten der Ausrüstung sichtbar sind. Der Held erhält alle auf der Ausrüstung aufgeführten Fähigkeiten und Boni, ganz so, als stünden sie auf der Karte der Figur.

Während des Power-Ups dürfen alle Helden ausgerüstet werden. Pro Ausrüstungsplatz darf nur jeweils ein Ausrüstungsstück ausgerüstet werden. Ein Held darf zu jeder Zeit maximal eine Schatzkarte ausgerüstet haben.



Ausrüstung, die während des Power-Ups nicht ausgerüstet wird, wird abgelegt. Für jede abgelegte **Schatzkarte** darf ein Held einen Wund- oder Zustandsmarker entfernen, selbst wenn sie zuvor ausgerüstet war.

Wenn ein Held ein Ausrüstungsstück durch ein anderes ersetzt, muss die alte Karte abgelegt werden und darf nicht von einem anderen Charakter ausgerüstet werden.

Falls dem Beutedeck oder Schatzdeck die Karten ausgehen, werden die abgelegten Karten wieder gemischt, um das jeweilige Deck wieder aufzufrischen.

Die gesamte Ausrüstung wird von allen Helden geteilt und wandert in den Rucksack. Dabei ist nicht wichtig, wer die Karte gezogen hat oder an welcher Stelle des Dungeonplans sich der jeweilige Held befindet.



2. WUNDER

Helden dürfen jedes erhaltene Wunder ausrüsten oder nutzen. Jedes Wunder besitzt seine eigenen besonderen Regeln, die seine Funktion beschreiben.

3. MÄCHTIGE MONSTER

Am Ende jedes Zuges, in dem ein Mini-Boss vernichtet wurde, rückt der Konsul auf der Tabelle für Mächtige Monster einen Schritt weiter. Die Boni, die die Monster erhalten, sind kumulativ, basierend auf der Anzahl der vernichteten Mini-Bosse. Sobald das Ende der Tabelle erreicht ist – Stopp! Die Monster sind nun besonders mächtig und verbessern sich nicht weiter.

Nur Anführer- und Lakai-Monster profitieren von den Vorteilen der hier aufgeführten Tabelle für Mächtige Monster:

VERNICHTETE MINI-BOSSE	MONSTER-BONUS
1	Verteidigungswürfe erhalten 
2	Angriffswürfe erhalten 
3	Verteidigungswürfe erhalten 
4	Angriffswürfe erhalten 
5	Der Konsul darf einen Zustand auswählen, den alle Monster verursachen, wenn sie erfolgreiche Angriffswürfe durchführen.

Du willst, dass dein Dungeon besonders großartig aussieht? Bemale deine Monster entsprechend deines liebsten Zustands. Das nenne ich mal Mächtige Monster!



4. BOSS-BESCHWÖRUNG

Der Konsul darf für jeden Beschwörungspunkt, der während des Zuges vernichtet wurde, je einen Mini-Boss platzieren. Platziere den Mini-Boss irgendwo auf dem Dungeonsegment des vernichteten Beschwörungspunktes. Der Mini-Boss darf in den folgenden Konsul-Zügen aktiviert werden.

Falls kein Mini-Boss im Beschwörungsvorrat verfügbar ist, rücke auf der Tabelle für Mächtige Monster einen Schritt weiter.

Falls der vernichtete Beschwörungspunkt der letzte auf dem Dungeonplan war, wird kein Mini-Boss beschworen. Stattdessen wird der Dungeon-Boss beschworen und der Bosskampf hat begonnen! Siehe **Bosskampf**, S. 22.



AKTIVIERUNG

Die Aktivierung einer Figur besteht aus mehreren Teilen: Verwaltung, Bewegung, Aktionen und Tränke. Die Verwaltung wird stets zu Beginn der Aktivierung einer Figur abgehandelt. Nach ihrer Verwaltung darf eine Figur in jeder beliebigen vom Spieler gewünschten Reihenfolge Bewegungspunkte und Aktionspunkte ausgeben und Tränke trinken.

Eine Figur darf das Ausgeben von Bewegungspunkten durch das Ausgeben von Aktionspunkten unterbrechen und umgekehrt, solange die Gesamtanzahl der ausgegebenen Punkte jedes Typs nicht den jeweiligen Wert überschreitet, den die Figur besitzt.

VERWALTUNG

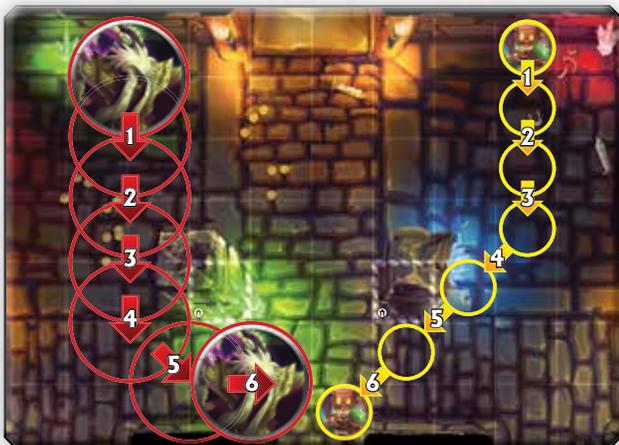
Eine Figur führt seine Verwaltung zu Beginn seiner Aktivierung durch. Handle alle Verwaltungsschritte in der folgenden Reihenfolge ab:

Effekte aus der vorigen Aktivierung der Figur beenden, wie etwa Tränke oder Auren.

1. Prinzessinnenmünzen ausgeben, S. 24.
2. Anwendung von Heileffekten, wie etwa Zäh.
3. Anwendung von Zuständen, wie etwa  Gift oder  Feuer. Siehe **Zustände**, S. 32.
4. Anwendung aller anderen Spieleffekte, von denen die Figur betroffen ist, in der von ihrem Spieler gewünschten Reihenfolge.

BEWEGUNGSPUNKTE

Während seiner Aktivierung darf sich eine Figur maximal so viele Felder weit bewegen, wie sie Bewegungspunkte besitzt.



Jedes angrenzende Feld, auf das sich die Figur bewegt, zählt als ein Feld und verbraucht einen Bewegungspunkt, das gilt auch für Diagonalen. Figuren auf großer Basis zählen diese ebenfalls als ein einzelnes Feld, auch wenn die Größe ihrer Basis dafür sorgt, dass sie mehrere neue Felder besetzen.

Figuren dürfen sich frei durch Marker, Schablonen und befreundete Figuren hindurch bewegen, sie dürfen sich jedoch weder durch gegnerische Figuren hindurch bewegen noch ihre Bewegung auf einem Feld beenden, das von einer anderen Figur besetzt ist.

AKTIONSPUNKTE

Eine Figur gibt Aktionspunkte aus, um Aktionen auszuführen. Es gibt zwei Arten von Aktionen:

 **Rote Angriffsaktionen verursachen eine einzelne Wunde, falls sie erfolgreich sind.**

 **Blaue Unterstützungsaktionen verursachen keine Wunden.** Stattdessen verursachen sie spezielle Effekte, wie das Verursachen von Zuständen bei Gegnern oder Hilfe für befreundete Figuren.

Jede Aktion verfügt über eine Kostenangabe, die besagt, wie viele Aktionspunkte die Figur ausgeben muss, um die Aktion auszuführen.

Während ihrer Aktivierung darf eine Figur beliebig viele Aktionspunkte ausgeben, um jedwede verfügbare Aktion auszuführen, maximal jedoch nur so viele, wie auf ihrer Karte aufgeführt sind. Eine Figur darf dieselbe Aktion mehrmals hintereinander ausführen.

Alle Figuren haben Zugriff auf eine Auswahl an **Standardaktionen**, die auf S. 18 im Detail erläutert werden. Darüber hinaus verfügen viele Figuren über **besondere Aktionen**, die nur sie ausführen können. Besondere Aktionen werden auf der Karte einer Figur aufgeführt oder durch Ausrüstung, Tränke und andere Spieleffekte verliehen.

Das Ausführen sowohl von Standard- als auch von besonderen Aktionen folgt denselben Regeln, die auf den nächsten beiden Seiten erläutert werden.

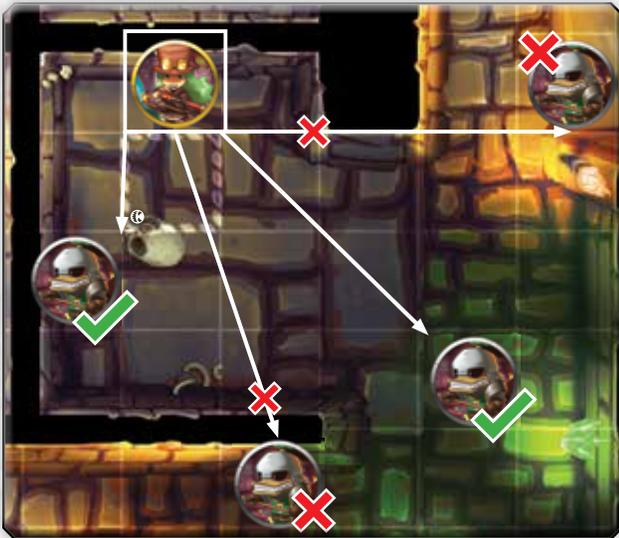
Aktionsart & Kosten	Name der Aktion	Reichweite	Aktionseffekte
2	Stechender Schuss:	↗8	+1 GES, ✨
1	Zielfernrohr:	↗8, GES gg. GES	👁️

1. SICHTLINIE ERMITTELN

Figuren benötigen eine Sichtlinie, um eine andere Figur als Ziel zu bestimmen. Eine Figur hat Sichtlinie, wenn es mindestens eine gerade Linie von einem beliebigen Punkt auf seinem Feld zu einem beliebigen Punkt auf dem Feld des beabsichtigten Ziels ziehen kann. Diese Linie darf keine Mauern oder Bauwerke berühren, auch nicht an Stellen, wo Bauwerke und Felder eine Ecke bilden.

Figuren (befreundet oder gegnerisch), Marker und Schablonen blockieren keine Sichtlinien.

Figuren haben immer Sichtlinie auf sich selbst.



VERSTÄRKEN & GEFÄHRLICH

Angriffs- und Unterstützungsaktionen dürfen ausschließlich gegnerische Figuren zum Ziel haben oder betreffen, es sei denn, die Aktion besitzt Verstärken oder Gefährlich.

Aktionen mit Verstärken sind Aktionen, die nur befreundete Figuren zum Ziel haben oder betreffen dürfen.

Aktionen mit Gefährlich sind Aktionen, die sowohl befreundete als auch gegnerische Figuren zum Ziel haben und beide betreffen.

2. REICHWEITE ÜBERPRÜFEN

Alle Aktionen verfügen über eine Maximalreichweite. Nur Figuren, die sich innerhalb der Reichweite einer Aktion befinden, dürfen als Ziel der Aktion ausgewählt werden.

Um herauszufinden, ob sich ein Ziel in Reichweite befindet, werden die Felder zwischen der Figur, die die Aktion ausführt, und der Zielfigur abgezählt, einschließlich des Feldes, das das Ziel besetzt.

Ist diese Zahl gleich oder niedriger als die Reichweite der Aktion, darf die Figur als Ziel der Aktion gewählt werden.

Liegt das Ziel außerhalb der Reichweite, darf die Figur nicht als Ziel der Aktion gewählt werden. Ein anderes Ziel muss ausgewählt werden.



REICHWEITENSYMBOL

Reichweitesymbole geben Auskunft über die Reichweite einer Aktion. Falls die Aktion einen Bereichseffekt besitzt, wird kein Zahlenwert für ihre Reichweite angegeben, stattdessen wird der Bereichseffekt angegeben. Siehe **Bereichseffekte**, S. 25.

Unterstützungsreichweite: Nur Unterstützungsaktionen verfügen über eine . Verfügt die Unterstützungsaktion nicht über ein oder einen Bereichseffekt, darf sie nur die Figur zum Ziel haben, die die Aktion ausführt.

1 Zielfernrohr: , GES gg. GES, 👁️

Nahkampfreichweite: Alle Aktionen, die eine besitzen, nutzen beim Durchführen eines Angriffswurfs die STR der Figur.

2 Blitzangriff: , +1 STR, Stoßen 5

Magiereichweite: Alle Aktionen, die eine besitzen, nutzen beim Durchführen eines Angriffswurfs die WILL der Figur.

1 Würgedorn: , Explosion 1, 🛡️

Fernkampfreichweite: Alle Aktionen, die eine besitzen, nutzen beim Durchführen eines Angriffswurfs das GES der Figur.

2 Stechender Schuss: , +1 GES, ✨

3. ANGRIFFSWURF DURCHFÜHREN

Alle Angriffsaktionen erfordern einen Angriffswurf.

Unterstützungsaktionen erfordern niemals einen Angriffswurf, es sei denn, die Aktion gibt etwas anderes vor. Falls kein Angriffswurf angegeben ist, gehe direkt zu **6. Effekte Abhandeln** über.

Falls die Unterstützungsaktion einen Angriffs- und Verteidigungswurf erfordert, gibt die Aktion an, welche Attribute zum Einsatz kommen.

Attribute und Angriffswürfe einer Figur können durch Ausrüstung, Tränke und andere Spieleffekte erhöht oder verringert werden. Eine Figur muss alle diese Effekte anwenden, wenn sie ihren Angriffswurf durchführt.

4. ZIEL FÜHRT VERTEIDIGUNGSWURF DURCH

Sobald die Anzahl der Sterne eines Angriffswurfs feststeht, muss das Ziel einen Verteidigungswurf durchführen.

 **Verteidigung:** Die Figur darf ein beliebiges Attribut mit einem  für den Verteidigungswurf nutzen.

Attribute und Verteidigungswürfe einer Figur können durch Ausrüstung, Tränke und andere Spieleffekte erhöht oder verringert werden. Eine Figur muss alle diese Effekte anwenden, wenn sie ihren Verteidigungswurf durchführt.

5. ERGEBNISSE VERGLEICHEN

Vergleicht die Anzahl der Sterne, die jeweils beim Angriffs- und Verteidigungswurf gewürfelt wurden.

Falls der Angriffswurf gewinnt und es eine Angriffshandlung war, wird ein einzelner Wundmarker  auf der Zielfigur platziert.

Der Verteidigungswurf gewinnt, wenn er gleich viele oder mehr Sterne ergibt als der Angriffswurf. Die Aktion ist fehlgeschlagen und keine Wunde oder sonstige Effekte treten ein.

6. EFFEKTE ABHANDELN

Manche Aktionen verfügen über spezielle Effekte, wie etwa das Verursachen von Zuständen. Falls der Angriffswurf gewinnt, handelt der Spieler nun die sekundären Effekte der Aktion ab.

Falls die Zielfigur nicht vernichtet wurde und über sekundäre Effekte verfügt, die dadurch ausgelöst werden, dass sie als Ziel gewählt wurde, werden diese Effekte nun abgehandelt.

Michael aktiviert in seinem Zug Prinzessin Smaragd. Er entschließt sich, den Königsspross ein wenig zu vermöbeln. Er gibt einen Aktionspunkt aus, um Smaragds Unterstützungsaktion „Zielfernrohr“ zu nutzen.

1 Zielfernrohr:   gg.  

Dann überprüft er, ob Smaragd Sichtlinie hat, und zählt die Felder ab, um sicherzugehen, dass sich der Königsspross in Reichweite der Aktion  befindet. Anders als andere Unterstützungsaktionen erfordert Zielfernrohr einen Angriffs- und Verteidigungswurf mit  gg. .

Michael führt mit Smaragds  **2**  einen Angriffswurf durch und erzielt    , was ein Gesamtergebnis von 4 Sternen ergibt.

Konsul Anke führt nun den Verteidigungswurf durch. Da die Aktion angibt, dass der Wurf auf  gg.  basiert, muss Anke das  **1** des Königssprosses verwenden, statt seines üblichen Verteidigungsattributs **RÜS**. Sie wirft . Da Herzen nicht als Sterne zählen und bei Verteidigungswürfen keine weiteren Auswirkungen haben, beläuft sich ihr Ergebnis auf 0 Sterne. Oh nein!

Michael hat gewonnen! Da dies eine Unterstützungsaktion ist, verursacht sie keine Wunde. Der Königsspross erleidet den Zustand Fluch. Anke legt einen  Fluchmarker neben die Figur des Königssprosses.

Als nächstes setzt Michael Prinzessin Smaragds Angriffsaktion Stechender Schuss gegen den Königsspross ein.

2 Stechender Schuss:    

Stechender Schuss kostet zwei Aktionspunkte. Er gibt die Punkte aus, um die Aktion zu aktivieren. Smaragd hat sich seit ihrer letzten Aktion nicht bewegt, also weiß Michael bereits, dass sie Sichtlinie hat und sich in Reichweite befindet. Er führt den Angriffswurf durch. Stechender Schuss verfügt über das -Reichweitesymbol, also wird der Wurf mit Smaragds  **2**  durchgeführt. Darüber hinaus verleiht Stechender Schuss einen Bonus von  , wodurch der Wurf mit   durchgeführt wird.

Michael wirft     und erreicht ein Ergebnis von 3 Sternen.

Nun muss Konsul Anke für den Königsspross einen Verteidigungswurf ablegen. Die  übernimmt die **RÜS** **2** des Königssprosses. Sie würfelt   und erreicht ein Ergebnis von 2 Sternen.

Der Königsspross leidet aktuell unter  Fluch, also muss er das höchste Würfelergebnis ablegen, wann immer er einen Verteidigungswurf durchführt. Anke muss den -Würfel ablegen, wodurch das Ergebnis auf 0 Sterne sinkt! Der Königsspross erleidet eine Wunde und den Zustand  Eis.

Schließlich darf Michael, da er einen Trank gewürfelt hat, einem beliebigen Helden einen einzelnen Trankmarker geben.

Gut gemacht!

STANDARDAKTIONEN

ANGRIFF

1 Fernkampfattacke: Eine Figur darf die Fernkampfattacke nur dann nutzen, wenn sie über ein  auf ihrem **GES**-Attribut verfügt. Die Figur darf eine Angriffsaktion ausführen, indem sie ihr Geschick-Attribut (**GES**) gegen eine beliebige gegnerische Figur innerhalb der angegebenen Reichweite einsetzt.

1 Magieattacke: Eine Figur darf die Magieattacke nur dann nutzen, wenn sie über ein  auf ihrem **WILL**-Attribut verfügt. Die Figur darf eine Angriffsaktion ausführen, indem sie ihr Willenskraft-Attribut (**WILL**) gegen eine beliebige gegnerische Figur innerhalb der angegebenen Reichweite einsetzt.

1 Nahkampfattacke: Eine Figur darf die Nahkampfattacke nur dann nutzen, wenn sie über ein  auf seinem **STR**-Attribut verfügt. Die Figur darf eine Angriffsaktion ausführen, indem sie ihr Stärke-Attribut (**STR**) gegen eine beliebige gegnerische Figur innerhalb der angegebenen Reichweite einsetzt.

UNTERSTÜTZUNG

Helden dürfen alle Standard-Unterstützungsaktionen ausführen. Monster dürfen nur die Standardaktionen Elan und Rennen ausführen.

1 Elan: 

Eine Figur, die Elan ausführt, führt einen Wurf mit ihrem **RUS**-Attribut durch. Würfelt die Figur mehr Sterne, als sich Zustandsmarker auf ihrer Karte befinden, darf sie einen Zustandsmarker entfernen.

1 Falle Entschärfen: 

Die Figur führt einen Wurf mit ihrem **GES**-Attribut durch. Würfelt die Figur mehr Sterne als die Verteidigung der Zielfalle, ist die Falle vernichtet.

2 Erkunden:

Ziehe eine Erkundungskarte und wende ihre Effekte sofort an. Die Gruppe darf die Aktion Erkunden pro Spiel nur einmal pro Segment ausführen.

1 Haustier Herbeirufen: 

Platziere das Haustier der Figur auf dem leeren Zielfeld. Eine Figur darf Haustier Herbeirufen nur nutzen, wenn sie das Herrchen des Haustiers ist.

0 Plündern: 

Ein Held kann einen Gegenstand aufheben, der geplündert werden kann, wie etwa einem Schädelmarker, eine Prinzessinnenmünze oder einem Dungeonschlüssel. Entferne den Marker vom Dungeonplan und lege den aufgehobenen Gegenstand in den Rucksack der Gruppe.

X Rennen:

Bevor sie Aktionspunkte ausgibt, darf sich eine Figur dazu entschließen, alle ihre Aktionspunkte auszugeben, um zu rennen. Eine rennende Figur darf während ihrer Aktivierung insgesamt das Doppelte ihrer Bewegungspunkte ausgeben.

1 Schatztruhe Aufschließen: 

Gib einen Dungeonschlüssel-Marker aus. Ziehe zwei Karten vom Schatzdeck und lege sie in den Rucksack. Entferne die Zielschatztruhe vom Dungeonplan.

1 Schloss Knacken: 

Die Figur führt einen Wurf mit seinem **GES**-Attribut durch. Würfelt die Figur drei oder mehr Sterne, ziehe zwei Karten vom Schatzdeck und lege sie in den Rucksack. Entferne die Zielschatztruhe vom Dungeonplan. Wurden weniger als drei Sterne gewürfelt, darf der Konsul die Truhe durch eine Fiese Truhe seiner Wahl ersetzen.

1 Truhe Zerschlagen: 

Ziehe eine Karte vom Schatzdeck und lege sie in den Rucksack. Entferne die Zielschatztruhe vom Dungeonplan.

1 Verbinden: 

Eine Figur, die Verbinden ausführt, führt einen Wurf mit ihrem **WILL**-Attribut durch. Würfelt die Figur mehr Sterne, als sich Wundmarker auf dem Ziel befinden, entferne einen Wundmarker vom Ziel.

Unterschätze die Standardaktionen nicht, nur weil sie „Standard“ sind. Der clevere Einsatz von Standardaktionen kann den Sieg bedeuten!

TRÄNKE

Die maximale Anzahl Tränke, die eine Figur tragen kann, wird durch die  Trankmenge auf ihrer Karte angegeben. Wenn eine Figur aufgrund eines Würfelwurfs oder eines anderen Effekts einen Trank erhält, lege einen Trankmarker auf ihre Karte.

Tränke verleihen einer Figur eine kostenlose, einmalig einsetzbare Aktion. Handle die Aktion ganz genau wie eine normale Aktion ab, die jedoch keine Aktionspunkte kostet.

Alle Tränke führen auf ihrem Symbol Kosten auf, die besagen, wie viele Trankmarker die Figur ausgeben muss, um den Trank zu trinken.

Um einen Trank zu trinken, wird die angegebene Anzahl Trankmarker von der Karte der Figur entfernt und die Effekte des Tranks werden anschließend abgehandelt.

Eine Figur darf während ihrer Aktivierung einen einzelnen Trank trinken. Dieser Trank darf jeder beliebigen Art angehören.

Eine Figur darf während des Konsul-Zuges einen einzelnen Notfalltrank trinken.

Eine Figur darf niemals einen Trank trinken, um einen Würfelwurf zu unterbrechen oder einen Würfelwurf, der bereits durchgeführt wurde, zu beeinflussen, es sei denn, der Trank besagt etwas anderes.

Es gibt drei Arten von Tränken:

UNTERSTÜTZUNG

Ein Unterstützungstrank verleiht der Figur, die ihn trinkt, eine einmalig einsetzbare  Unterstützungaktion.

ANGRIFF

Ein Angriffstrank verleiht der Figur, die ihn trinkt, eine einmalig einsetzbare  Angriffsaktion.

NOTFALL

Ein Notfalltrank verleiht der Figur, die ihn trinkt, eine einmalig einsetzbare  Unterstützungaktion, die während des Konsul-Zuges ausgeführt werden darf.

TRÄNKE TEILEN

Ein Held ist nicht allein auf das Trinken seiner eigenen Tränke beschränkt, die auf seiner Karte aufgeführt sind. Ein Held darf seinen Trank mit einem anderen Helden teilen.

Um den Trank eines anderen Helden zu trinken, werden die Trankmarker von der Karte des teilenden Helden entfernt. Der Held, der den Trank trinkt, handelt anschließend die Effekte des Tranks ab.

Ein Held darf den Trank eines anderen Helden trinken, ganz unabhängig davon, wo auf der Karte sich die beiden jeweils befinden.



Sei nicht geizig mit deinen Tränken! Teile deinen Trank immer mit dem Helden, der ihn am dringendsten braucht. Bitte auch stets um Erlaubnis und sage „Danke“. Niemand kann einen unhöflichen Brausedieb ausstehen.



Prinzessin Smaragd hat ihre Aktionspunkte aufgebraucht, kann aber trotzdem noch einen Trank trinken. Michael macht sich Sorgen, dass die Monster versuchen könnten, während ihres Zuges Rache zu üben, also bittet er Saskia, ob Smaragd den Trank Magische Rüstung des Questritters trinken dürfte.

Saskia willigt ein und entfernt den Trankmarker von der Karte des Questritters. Nun profitiert Prinzessin Smaragd von den Effekten des Tranks, der ihr bis zu ihrer nächsten Verwaltung  RUS verleiht.

BEISPIELPARTIE

HELDENZUG

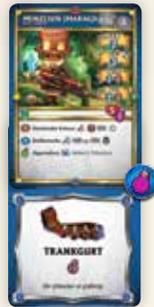
AKTIVIERUNG DES QUESTRITTERS

Der Dungeon wurde aufgebaut und die Helden haben den ersten Zug. Saskia aktiviert zuerst den Questritter und führt drei Nahkampfattacke-Standardaktionen aus, mit denen sie zwei Wichte vernichtet und einem Irrlicht eine Wunde zufügt.

POWER-UP

Saskia zieht zwei Beutekarten für die Wichte, die sie vernichtet hat: sie zieht die Zwergenaxt und einen Trankgurt. Die Gruppe rüstet die Donnertal-Jägerin mit der Zwergenaxt und Prinzessin Smaragd mit dem Trankgurt aus.

Es wurden keine Wunder gezogen oder Mini-Bosse oder Beschwörungspunkte vernichtet. Das Spiel geht zum Konsul-Zug über.



KONSUL-ZUG

MONSTER AKTIVIEREN

Anke, der Konsul, entschließt sich dazu, Monster zu aktivieren. Sie darf Monster im Wert von insgesamt 4 Schädelpunkten aktivieren. Zuerst aktiviert sie einen Froschritter, der 2 kostet. Der Froschritter nutzt seine besondere Angriffsaktion Froschat-tacke, was der Donnertal-Jägerin eine Wunde zufügt. Mit seinem zweiten Aktionspunkt führt der Froschritter eine Nahkampfattacke-Standardaktion aus, doch es gelingt ihm nicht, den Wurf zu gewinnen. Als nächstes aktiviert sie zwei Wichte, von denen jeder 1 kostet. Es gelingt ihnen, der Donnertal-Jägerin eine zweite Wunde und den Zustand Gift zuzufügen.

POWER-UP

Während des Konsul-Zugs hat niemand zusätzliche Ausrüstung oder Wunder erhalten oder Mini-Bosse oder Beschwörungspunkte vernichtet. Das Spiel geht zum Heldenzug über.



HELDENZUG

PRINZESSIN SMARAGDS AKTIVIERUNG

Prinzessin Smaragd ist der nächste aktivierte Held. Michael entschließt sich dazu, einen Alter-Hohlwuchs-Beschwörungspunkt anzugreifen. Prinzessin Smaragd führt zwei Fernkampfattacke-Standardaktionen gegen ihn aus und verwundet ihn beide Male. Michael entscheidet sich dann für den Versuch, etwas Beute zu machen, und führt eine Fernkampfattacke gegen einen Rübenkopf aus, der dadurch vernichtet wird.

POWER-UP

Während ihres Zuges hat Prinzessin Smaragd einen Rübenkopf vernichtet. Michael zieht eine Beutekarte: Kettenrüstung. Die Gruppe rüstet den Questritter mit der Kettenrüstung aus.



KONSUL-ZUG

MONSTER BESCHWÖREN

Anke entschließt sich zum Beschwören von Monstern und nutzt dafür die verbundenen Beschwörungspunkte des Alten Hohlwuchses. Zwei Wichte, ein Rübenkopf und ein Spross stehen im Beschwörungsvorrat zur Verfügung. Sie platziert die beiden Wichte innerhalb von zwei Feldern um den einen Alten Hohlwuchs, dann platziert sie den Rübenkopf und den Spross innerhalb von zwei Feldern um den anderen.

Zuletzt platziert sie einen Wundmarker neben jeder Figur des Alten Hohlwuchses.



POWER-UP

Während des Konsul-Zugs hat niemand zusätzliche Ausrüstung oder Wunder erhalten oder Mini-Bosse oder Beschwörungspunkte vernichtet. Das Spiel geht zum Heldenzug über.

HELDENZUG

AKTIVIERUNG DER DONNERTAL-JÄGERIN

Peers Donnertal-Jägerin ist als nächstes an der Reihe. Da sie unter Gift leidet, verfügt sie in diesem Zug nur über . Sie führt ihre Nahkampfattacke-Standardaktion gegen den Alten Hohlwuchs aus, verursacht eine Wunde und vernichtet ihn. Die Helden platzieren einen Prinzessinnenmünzen-Marker auf einem angrenzenden Feld. Die Jägerin bewegt sich auf ein Feld neben dem Marker und nutzt die Standardaktion Plündern, die kostet, um ihn aufzuheben. Peer legt den Marker in den Rucksack der Gruppe. Die Jägerin bewegt sich anschließend zu einer Schatztruhe und nutzt die Standardaktion Truhe Zerschlagen, um sie zu öffnen.

POWER-UP

Die Donnertal-Jägerin hat eine Figur vernichtet und eine Schatztruhe aufgebrochen. Peer zieht eine Beutekarte: Stahlschwert. Anschließend zieht er eine Schatzkarte: Gestreifte Glückshose. Die Gruppe rüstet den Questritter mit dem Stahlschwert und die Donnertal-Jägerin mit der Gestreiften Glückshose aus.

Auch diesmal wurden keine Wunder gezogen oder Mini-Bosse vernichtet. Allerdings ist ein Beschwörungspunkt vernichtet worden. Anke platziert den Bulligen Boris auf dem Dungeonsegment des vernichteten Beschwörungspunkts. Das Spiel geht zum Konsul-Zug über.



KONSUL-ZUG

MONSTER AKTIVIEREN

Anke will es den Helden heimzahlen und entschließt sich dazu, Monster zu aktivieren. Als erstes aktiviert sie zwei Wichte, die jeweils eine Nahkampfattacke-Standardaktion gegen die Donnertal-Jägerin ausführen und ihr mit diesen insgesamt zwei Wunden zufügen.

Aus Angst um die Jägerin teilt Michael den Trank seines Helden. Michael gibt einen Trankmarker aus, um Peers Donnertal-Jägerin Prinzessin Smaragds Trank Jägerration trinken zu lassen, was zwei Wunden heilt.

Als nächstes aktiviert Anke den Bulligen Boris. Der Bullige Boris ist ein -Monster und zählt daher nicht zu ihren vier Schädelpunkten dazu. Der Bullige Boris führt seine besondere Angriffsaktion Schmetterkeule aus, die sowohl die Donnerwald-Jägerin als auch den Questritter trifft und beiden je eine Wunde zufügt. Boris führt anschließend zwei Nahkampfattacke-Standardaktionen gegen die Donnertal-Jägerin aus (indem er für die erste einen Aktionspunkt ausgibt und für die zweite seine Fähigkeit Berserker nutzt), was eine weitere Wunde verursacht.

Zuletzt aktiviert Anke zwei weitere Wichte, die jeweils kosten. Beiden gelingt es nicht, die Donnertal-Jägerin zu verwunden.

POWER-UP

Während des Konsul-Zugs hat niemand zusätzliche Ausrüstung oder Wunder erhalten oder Mini-Bosse oder Beschwörungspunkte vernichtet. Das Spiel geht zum Heldenzug über.



DAS SPIEL GEHT WEITER

Als nächstes ist wieder die Gruppe an der Reihe, einen ihrer Helden zu aktivieren. Wer auch immer aktiviert wird, es wäre eine gute Idee, während der Verwaltung die Prinzessinnenmünze zu nutzen, um die arme Donnertal-Jägerin vollständig zu heilen!

Die Helden und der Konsul wechseln sich solange mit ihren Zügen ab, bis eine Seite den Sieg erringt.

BOSSKAMPF

Der Dungeon-Boss ist ein schrecklicher und mächtiger Gegner. Er kann der letzte entscheidende Schlag sein, der das Spiel beendet, oder der überraschende Wendepunkt, der das gesamte Abenteuer zugunsten der anderen Seite herumreißt.

Wenn der letzte Beschwörungspunkt auf dem Dungeonplan vernichtet wird, darf der Konsul den Dungeon-Boss auf einem beliebigen Feld des entsprechenden Dungeons platziert werden.

Der Dungeon-Boss ist ein Super-Monster und sobald er im Spiel ist, darf er in jedem Konsul-Zug zusätzlich zu den vier Schädepunkten des Konsuls aktiviert werden, wie unter **Monster Aktivieren** auf S. 12 beschrieben.

BOSSKAMPFKARTE

Die Beschwörung eines Dungeon-Bosses ist ein folgenschweres Ereignis, denn es kann weitere Ereignisse auslösen, die das Wesen des gesamten Dungeons verändern können. Jeder Dungeon-Boss verfügt über eine Bosskampfkarte, auf der die besonderen Regeln aufgeführt sind, die sich auf das Spiel auswirken, sobald er beschworen wurde.

BOSS-BESCHWÖRUNG

Sofort nachdem der Boss beschworen wurde, werden alle Effekte abgehandelt, die unter dem Punkt „Bossbeschwörung“ aufgelistet sind.



Bosskampfkarte

AUSZEIT

Im Laufe des Bosskampfes wird sich der Dungeon-Boss eine Auszeit nehmen, um sich neu zu formieren: um Zustände zu entfernen, mehr Monster zu beschwören und seinen Angriff aus einer neuen Richtung wieder aufzunehmen.

Sofort nachdem der Boss eine Anzahl Wundmarker in Höhe der Hälfte der Herzen auf seiner Karte erhalten hat, wird eine Auszeit ausgelöst. Bevor irgendwelche weiteren Aktionen ausgeführt werden, absolviert der Konsul folgende Schritte:

1. Entferne alle Zustandsmarker von der Karte des Dungeon-Bosses.
2. Heile den Dungeon-Boss bis zur Hälfte seiner Herzen (aufgerundet), falls er weniger als diese besitzt.
3. Handle alle auf der Bosskampfkarte angegebenen Auszeit-Effekte ab.
4. Beschwöre 8-Bit- und 16-Bit-Monster im Wert von bis zu sechs Schädepunkten aus dem Beschwörungsvorrat. Platziere die entsprechenden Figuren irgendwo innerhalb von 2 Feldern um den Dungeon-Boss.
5. Der Konsul darf den Dungeon-Boss auf einem beliebigen Feld innerhalb von zehn Feldern um seinen aktuellen Standort platzieren.

Eine Auszeit wird nur einmal ausgelöst, auch wenn der Boss sich später heilt und anschließend weitere Male unter die Hälfte seiner Herzen fällt.



Saskias Questritter hat soeben seine Fähigkeit Gewaltiges Schwert eingesetzt und dem Vergessenen König zwei Wunden zugefügt, was seine Wunden auf insgesamt 5 erhöht und somit eine Auszeit auslöst. Der Questritter hat noch Bewegungspunkte übrig, aber die Auszeit wird zuerst abgehandelt.

Der Vergessene König leidet unter dem Zustand  Eis durch Prinzessin



Smaragds Stechenden Schuss. Anke entfernt den Zustandsmarker.

Der Questritter hat den Vergessenen König unter die Hälfte seiner Herzen (vier) gebracht, also entfernt Anke einen Wundmarker, um den Vergessenen König wieder auf vier Herzen zu heilen.

Letztes Gefecht, der Auszeit-Effekt des Vergessenen Königs, verleiht dem Vergessenen König, Anführer- und Lakai-Figuren  Immun: Zustände. Anke entfernt alle Zustandsmarker von den Figuren aller Anführer- und Lakai-Monster, die aktuell unter einem Zustand leiden.



Anke beschwört Monster im Wert von sechs Schädelpunkten. Sie wählt folgende aus: zwei Rübenköpfe, einen Schnabelknecht und einen Krassnichten-Henker. Diese platziert sie innerhalb von 2 Feldern um den Vergessenen König.

Zuletzt platziert sie den Vergessenen

König zehn Felder von seinem aktuellen Standort entfernt, schön weit von diesem lästigen Questritter und genau neben Prinzessin Smaragd.



Da nun die Auszeit abgeschlossen wurde, darf Saskia die Aktivierung des Questritters und den restlichen Heldenzug vollenden.

SIEG

Falls der Dungeon-Boss und seine Monster alle Helden vernichten, gewinnt der Konsul und die Dunkelheit breitet sich in Crystalia aus.

Falls die Helden den Dungeon-Boss vernichten, gewinnen die Helden und das Licht hat die Dunkelheit aus dieser Gegend Crystalias vertrieben.



IHR SEID TOT

Im Verlauf des Spiels werden Figuren Wunden erleiden und wieder geheilt werden. Manche werden vielleicht sogar vernichtet und wiederbelebt!

Jede Figur verfügt über eine Anzahl Herzen , die auf ihrer Karte aufgeführt sind. Wann immer eine Figur eine Wunde erleidet, wird ein Wundmarker  auf ihrer Karte platziert. Wann immer eine Figur eine Wunde heilt, wird ein Wundmarker von ihrer Karte entfernt.

Bei Helden und Bossen ist das Nachhalten von Wunden und Zuständen auf ihrer Karte am einfachsten. Bei kleineren Monstern ist es oft leichter, die Wundmarker direkt neben die Figur auf den Dungeonplan zu legen.

Sobald eine Figur eine Anzahl Wundmarker erhalten hat, die der Menge ihrer Herzen entspricht, ist die Figur vernichtet. Eine vernichtete Figur kann nicht aktiviert oder auf irgendeine andere Weise genutzt werden und auch keine neue Ausrüstung oder Trankmarker erhalten.

Falls die vernichtete Figur ein Monster ist, werden alle Wund- und Zustandsmarker von ihrer Karte oder dem Dungeonplan entfernt und die Figur kehrt in den Beschwörungsvorrat zurück.

Falls die vernichtete Figur ein Held ist, wird die Figur vom Dungeonplan entfernt und ein Schädelmarker auf dem Feld platziert, das dieser zuletzt besetzt hat.



SCHÄDELMARKER

Schädelmarker stellen die Ausrüstung eines vernichteten Helden dar. Jeder Held darf einen Schädelmarker aufsammeln, indem er die Standardaktion Plündern ausführt, siehe S. 18. Nachdem ein Schädelmarker geplündert wurde, wird er aus dem Spiel entfernt und die Ausrüstung des vernichteten Helden in den Rucksack gelegt. Diese darf während des Power-Ups normal von anderen Helden ausgerüstet werden.



PRINZESSINNENMÜNZEN

Während der Verwaltung eines Helden darf sich dieser dazu entschließen, eine oder mehrere Prinzessinnenmünzen auszugeben.

Wähle für jede ausgegebene Prinzessinnenmünze einen Helden, der sich entweder auf dem Dungeonplan befindet oder vernichtet wurde. Entferne alle Wund- und Zustandsmarker von der Karte der Figur.

Wurde die Prinzessinnenmünze auf eine vernichtete Figur angewandt, kehrt die Figur auf ein Feld des Dungeonplans zurück, das an den Startmarker angrenzt. Falls der Schädelmarker dieses Helden auf dem Dungeonplan liegen bleibt, wurde seine Ausrüstung nicht geplündert und der Held kehrt wie zuvor ausgerüstet ins Spiel zurück. Entferne den Marker aus dem Spiel.

Sobald die Effekte der Prinzessinnenmünze abgehandelt wurden, wird diese in den Markervorrat zurückgelegt.



FORTGESCHRITTENE REGELN

AFFINITÄT

Jede Figur besitzt eine Affinität zu einem oder mehreren Göttinnenkristallen von Crystalia. Eine Figur kann unter Umständen größere Vorteile durch Ausrüstung oder Spieeffekte erhalten, wenn ihre Affinität mit diesen übereinstimmt. Im Gegenzug kann eine Figur unter Umständen Abzüge erleiden, wenn die Affinität nicht übereinstimmt. Figuren mit mehr als einer Affinität erhalten Boni oder Abzüge für eine der übereinstimmenden Affinitäten.



Besitzt eine Figur eine Affinität zu zwei Farben, erhält sie Boni oder erleidet die Effekte der Affinität für jede übereinstimmende Farbe.

AUSRÜSTUNGS-AFFINITÄT

Verfügt ein Ausrüstungsstück über eine Affinität, gibt es sowohl einen normalen Bonus als auch einen Affinitätsbonus an. Figuren, deren eigene Affinität mit der der Ausrüstung übereinstimmt, erhalten den Affinitätsbonus anstelle des Standardbonus. Alle anderen Figuren erhalten den normalen Bonus.



BEREICHSEFFEKTE

Einige Aktionen können mehrere Ziele auf einmal treffen. Diese Aktionen werden als Bereichseffekte bezeichnet. Um einen Bereichseffekt einzusetzen, wird zuerst bestimmt, welche Figuren sich auf betroffenen Feldern befinden. Felder, zu denen der Anwender keine Sichtlinie ziehen kann, sind nicht betroffen. Alle Figuren, die sich innerhalb des Bereichs befinden, werden behandelt, als würden sie alle gleichzeitig betroffen werden.

Passt auf, ihr kleinen Monster. Verteilt euch, wenn ein Held mit Bereichseffekt in der Nähe ist – es sei denn, ihr wollt gegrillt werden!



Mit Ausnahme von Explosion X ersetzen Bereichseffekte die Reichweite einer Aktion.

Wenn die Bereichseffekt-Aktion einen Angriffswurf erfordert, führt die Figur, die die Aktion ausführt, einen einzigen Wurf durch. Jede Figur innerhalb des Bereichs darf einen Verteidigungswurf durchführen.

Befreundete Figuren, darunter auch der Anwender, sind nicht von Bereichseffekten betroffen, es sei denn es handelt sich um Aktionen mit Verstärken oder Gefährlich.

Wird eine Figur gleichzeitig von zwei Bereichseffekten betroffen, sind die Effekte kumulativ, solange die Namen der Aktionen unterschiedlich sind, selbst wenn ihre Effekte dieselben sind.

EXPLOSION X

Ermittle das Ziel eines Explosionseffekts wie üblich mithilfe der Reichweite der Aktion. Nachdem es ausgewählt wurde, werden das Ziel und alle Figuren innerhalb von X Feldern um das Ziel betroffen. Felder, zu denen das Ziel keine Sichtlinie ziehen kann, sind nicht betroffen.

Wird eine Figur mit großer Basis zum Ziel eines Explosionseffekts, wird ein von ihrer Basis besetztes Feld als das Zielfeld ausgewählt und der Bereichseffekt wie üblich ermittelt.



KREUZ X

Ein Kreuzeffekt wird auf der Basis des Anwenders zentriert und betrifft jedes Feld innerhalb von X Feldern um den Anwender, jedoch keine diagonal liegenden Felder.



**KREUZ 2
GROSSE BASIS**



LANZE X

Ein Lanzeneffekt ist eine gerade Linie in beliebiger Richtung, die direkt von der Basis des Anwenders beginnend mit einer Länge von X verläuft. Jede Figur auf dieser Linie wird getroffen. Lanzeneffekte dürfen nicht diagonal eingesetzt werden.



LANZE 5



**LANZE 5
GROSSE BASIS**

SCHMETTERN X

Ein Schmetterereffekt trifft jede Figur innerhalb von X Feldern um eine einzelne Seite der Basis des Anwenders entlang einer geraden Linie. Schmetterereffekte dürfen nicht diagonal eingesetzt werden.



SCHMETTERN 2



**SCHMETTERN 2
GROSSE BASIS**

WELLE X

Ein Welleneffekt wird auf der Basis des Anwenders zentriert und betrifft jedes Feld innerhalb von X Feldern um den Anwender.

AURA X

Ein Auraeffekt wird auf der Basis des Anwenders zentriert und betrifft jedes Feld innerhalb von X Feldern um den Anwender. Auren bleiben im Spiel und auf dem Anwender zentriert und bewegen sich bis zu seiner nächsten Verwaltung mit ihm mit.



FÄHIGKEITEN

Viele Figuren verfügen über eine oder mehrere Fähigkeiten, die auf ihrer Karte aufgeführt sind. Diese Fähigkeiten sind immer aktiv und erfordern keine Aktion, um sie zu aktivieren. Die häufigsten Fähigkeiten werden unten aufgelistet. Falls eine Fähigkeit nicht hier aufgelistet ist, findet man sie auf der Karte der Figur.

EINMALIG EINSETZBAR: Eine Aktion mit Einmalig Einsetzbar darf nur ein einziges Mal pro Spiel genutzt werden. Wurde sie einmal genutzt, darf sie kein weiteres Mal genutzt werden.

FLIEGEN: Eine Figur mit Fliegen behandelt schwieriges Gelände, Abgrund- und Bauwerkfelder wie freie Felder. Alle Segmenteffekte auf diesen Feldern, die keine Segen sind, werden ignoriert. Bauwerkfelder blockieren keine Sichtlinien auf oder von Figuren mit Fliegen.

HAKENSCHUSS: Aktionen mit Hakenschuss benötigen keine Sichtlinie, um eine Figur als Ziel zu wählen. Die Reichweite muss trotzdem um Mauern und Bauwerke herum abgezählt werden.

HAUSTIER X: Eine Figur mit Haustier X ist das Herrchen des mit X bezeichneten Haustiers. Eine Figur mit Haustier X darf niemals das Herrchen eines anderen Haustiers sein. Das angegebene Haustier beginnt das Spiel innerhalb von zwei Feldern um sein Herrchen.

HEILEN X: Eine Figur mit Heilen darf eine Anzahl Wundmarker oder eine Anzahl Zustandsmarker in Höhe des Wertes X entfernen.

HEIMLICHKEIT: Aktionen, die eine Figur mit Heimlichkeit als Ziel wählen, reduzieren ihre Reichweite um 3, bis auf ein Minimum von 1.

✖ IMMUN X: Eine Figur, die Immun X besitzt, kann niemals die negativen Effekte des Zustands erleiden, den das Symbol angibt. Falls eine Figur, die unter einem Zustand leidet, Immun X mit dem entsprechenden Zustand erhält, wird der entsprechende Zustandsmarker sofort entfernt. Beispiel: Eine Figur mit  ist immun gegen  Gift.

! ✖ IMMUN: ZUSTÄNDE: Eine Figur, die Immun: Zustände besitzt, kann niemals die negativen Effekte von Zuständen erleiden. Falls eine Figur, die unter einem Zustand leidet, Immun: Zustände erhält, werden sofort alle Zustandsmarker entfernt.

KLEIN: Eine gegnerische Figur darf eine kleine Figur nur dann als Ziel auswählen, wenn sie sich innerhalb von drei Feldern um die Figur befindet.

SEGEN: Ein Segmenteffekt mit Segen verleiht Figuren auf diesem Segment einen positiven Effekt, der auf der Karte des Segmenteffekts aufgeführt ist. Segen betreffen nur Hel- den-, Anführer- und Lakai-Figuren.

ZUSTÄNDE: Falls eine Figur einen Zustand unter ihren Fähigkeiten aufführt, verursacht jede erfolgreiche Angriffs- aktion, die sie ausführt, diesen Zustand bei ihrem Ziel.

TRITTSICHER: Eine Figur mit Trittsicher behandelt Fel- der mit schwierigem Gelände wie freie Felder. Alle Segmen- teffekte auf diesen Feldern, die keine Segen sind, werden ignoriert.

UNBEDEUTEND: Falls sich ein Held auf demselben Dun- geonsegment befindet wie eine Figur mit Unbedeutend, darf diese zusätzlich zu allen anderen Monstern aktiviert werden, die während des Konsul-Zuges aktiviert werden. Eine Figur darf keine Beutekarte für das Vernichten einer Figur mit Unbedeutend ziehen.

VERFLUCHT: Ausrüstung mit Verflucht muss während des Power-Ups ausgerüstet werden und kann nicht entfernt oder abgelegt werden, es sei denn, die Figur wird vernichtet.

WANDELFORM X: Die Figur darf sich in die angegebene Figur verwandeln. Siehe **Wandelform**, S. 32.

WÜHLEN: Eine Figur mit Wühlen darf sich durch Mauern bewegen und behandelt schwieriges Gelände und Bauwerk- felder wie freie Felder. Alle Segmenteffekte auf diesen Fel- dern, die keine Segen sind, werden ignoriert.

ZÄH: Während ihrer Verwaltung entfernt eine Figur mit Zäh einen einzelnen Wundmarker.

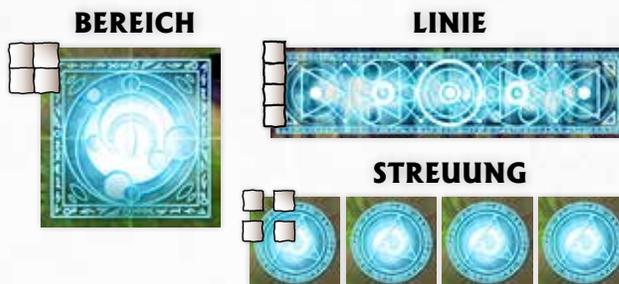
ZURÜCKSCHLAGEN: Falls eine Figur, die zum Ziel ei- nes Angriffswurfs wird, Zurückschlagen besitzt und den Verteidigungswurf gewinnt, erleidet die Figur, die den An- griffswurf durchgeführt hat, eine Wunde. Eine Figur darf für das Vernichten einer Figur durch Zurückschlagen keine Beutekarte ziehen.

FALLEN

Wenn eine Fallen-Erkundungs- karte gezogen wird, haben die Helden eine Falle ausgelöst!



Jede Falle verwendet eine Scha- blone. Nachdem eine Falle ausgelöst wurde, platziert der Konsul die Schablone der Fal- le auf dem Segment gemäß den folgenden Regeln.



Wenn eine  Linie oder ein  Bereich gezogen wird, wird die entsprechende Schablone irgendwo innerhalb des Seg- ments platziert. Wenn eine  Streuung gezogen wird, werden die vier einzelnen Feldschablonen irgendwo inner- halb des Segments platziert.

FALLEN AUSLÖSEN

Wann immer eine Figur der Gruppe sich auf eine Fallen- schablone oder ein an die Schablone angrenzendes Feld bewegt, wird die Falle ausgelöst. Handle sofort alle Effekte der Falle ab. Alle Figuren, sowohl befreundet als auch geg- nerisch, die sich auf der Fallenschablone oder einem an die Schablone angrenzenden Feld befinden, sind betroffen.

Viele Falleneffekte werden entweder als Unterstützungs- oder Angriffsaktion angegeben. Werden diese Fallen aus- gelöst, wird die Aktion sofort abgehandelt.

Erfordert das Abhandeln der Effekte der Falle einen Angriffs- wurf, verfügt diese über ein STR-Attribut, gegen das betrof- fene Figuren einen Verteidigungswurf durchführen müssen.

Fallen können mehrfach ausgelöst werden, bis sie entschärft wurden. Allerdings kann eine Figur eine Falle nur einmal pro Aktivierung auslösen.

Monster lösen niemals Fallen aus. Wenn ein Held aller- dings eine Falle auslöst, sind alle Monster auf der Fallen- schablone oder einem an die Schablone angrenzenden Feld ebenfalls betroffen.

FALLEN ENTSCHÄRFEN

Alle Fallen verfügen über ein Verteidigungsattribut . Um eine Falle zu entschärfen, muss eine Figur die Stan- dardaktion Falle Entschärfen (S. 18) ausführen und die Verteidigung der Falle übertreffen.

Peer ist am Zug und die Donnertal-Jägerin hat sich auf ein neues Segment bewegt. Peer zieht eine Erkundungskarte. Er zieht: Feuerwand!

Anke, der Konsul, platziert die Linien-Fallenschablone, so dass diese an die Donnertal-Jägerin angrenzt, was die Falle sofort auslöst.

Ich Brenne! STR 3, 🔥

Peer muss einen Verteidigungswurf von 3 oder höher durchführen. Er verwendet die RUS der Jägerin und würfelt nur 2 Sterne. Da Ich Brenne! eine Angriffsaktion ist, erleidet die Donnertal-Jägerin eine Wunde und den Zustand 🔥 Feuer, falls Peer der Wurf misslingt.

FIESE TRUHEN

Fiese Truhen sind eine spezielle Art Monster- und Schatzkarte.

Zusätzlich zu ihrer Spielkarte verfügt jede Fiese Truhe über eine Schatzkarte, die in das Schatzdeck gemischt wird. Zu Beginn jedes Spiels darf der Konsul bis zu 6 Fiese-Truhe-Karten auswählen und dem Schatzdeck hinzufügen.



Wenn die Helden eine Fiese Truhe vom Schatzdeck ziehen, wird die Figur der Schatztruhe durch die Figur und die Spielkarte der angegebenen Fiesen Truhe ersetzt. Alle darüber hinaus gezogenen Schatzkarten werden abgelegt.

Während des Konsul-Zuges gilt eine Fiese Truhe als aufgeschrecktes Monster und befolgt Befehle wie üblich. Wenn die Fiese Truhe vernichtet wird, dürfen die Helden während des Power-Ups eine Karte vom Schatzdeck ziehen.

Eine Fiese Truhe wird nur dann beschworen, wenn Schatztruhen geöffnet werden. Sollte eine andere Aktion oder ein Effekt dafür sorgen, dass eine Fiese-Truhe-Karte gezogen wird, wie etwa die Vernichtung eines Mini-Bosses, oder wenn sich keine verfügbare Fiese Truhe mehr im Beschwörungsvorrat befindet, mische sie ins Schatzdeck zurück und ziehe erneut.



HAUSTIERE

Haustiere sind Wunder. Zu Beginn jedes Spiels dürfen die Helden bis zu sechs Wunderkarten auswählen, von denen beliebig viele Haustiere sein dürfen, und sie dem Schatzdeck hinzufügen.

Haustiere müssen an eine andere Figur, das Herrchen, gebunden werden. Ein Haustier wird durch eine einzelne Figur und eine Spielkarte dargestellt, die seine Fähigkeiten im Spiel erklärt.

Helden dürfen das Spiel mit einem Haustier beginnen, wenn sie die Fähigkeit Haustier X besitzen, oder sie dürfen Haustiere retten, indem sie sie vom Schatzdeck ziehen.

Eine Figur darf immer nur das Herrchen eines einzigen Haustiers sein. Erhält eine Figur ein neues Haustier, werden Figur und Karte des alten Haustieres in den Rucksack gelegt; diese dürfen während des Power-Ups einer anderen Figur gegeben werden.

Wird ein Herrchen vernichtet, wird sein Haustier sofort in den Rucksack gelegt.

Haustiere zählen als Teil der Gruppe und jeder Speleffekt, der die gesamte Gruppe betrifft, betrifft auch jedes Haustier.



RETTE

Wenn die Helden eine Haustierkarte vom Schatzdeck ziehen, werden Figur und Karte des alten Haustieres in den Rucksack gelegt.

Während des Power-Ups darf die Gruppe einen Helden als Herrchen des Haustieres auswählen. Platziere die Figur des Haustieres innerhalb von zwei Feldern um das Herrchen und anschließend die Spielkarte des Haustieres aus Gründen der Übersicht vor dem Spieler.

AKTIVIERUNG VON HAUSTIEREN

Ein Haustier muss während jedes Zuges aktiviert werden, in dem sein Herrchen aktiviert wird. Ein Haustier darf zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges aktiviert werden, es darf jedoch nicht die Aktivierung einer anderen Figur unterbrechen. Wenn das Haustier aktiviert wird, muss es seine komplette Aktivierung abhandeln.

Alle Haustiere verfügen über vier Attribute:  Bewegungspunkte,  Aktionspunkte, **STR** Stärke und **RUS** Rüstung.

Haustiere geben Bewegungs- und Aktionspunkte ganz genauso aus wie andere Figuren. Haustiere dürfen nur die Standardaktionen Nahkampfatacke und Rennen ausführen. Die **STR** eines Haustieres wird für jeden Angriffswurf genutzt, den das Haustier durchführen muss.

Haustiere müssen nicht zwangsläufig innerhalb von zwei Feldern um ihr Herrchen bleiben. Das Herrchen erhält alle durch das Haustier verliehenen Vorteile, solange sich das Haustier auf dem Dungeonplan befindet.

HAUSTIERE ALS ZIEL WÄHLEN

Haustiere dürfen normal als Ziel von Aktionen ausgewählt werden und werden von ihnen normal betroffen. Die **RUS** eines Haustieres wird für jeden Verteidigungswurf genutzt, den das Haustier durchführen muss. Erleidet ein Haustier eine Wunde, ist es sofort vernichtet.

Während seiner Aktivierung darf das Herrchen die Aktion Haustier Herbeirufen (S. 18) nutzen, um das Haustier wieder ins Spiel zurückzuholen.



KONTROLLEFFEKTE

Kontrolleffekte erlauben einer Figur, eine andere zu bewegen. Eine Figur, die durch einen Kontrolleffekt bewegt wird, zählt nicht als aktiviert und darf während ihres eigenen Zuges normal aktiviert werden.

Eine Figur darf niemals auf eine Art bewegt werden, die nicht legal wäre, wenn sie sich selbst bewegen würde. Schwieriges Gelände und Abgründe werden normal behandelt.

Nutze Kontrolleffekte, um nervige Gegner in tödliche Segmenteffekte oder befreundete Figuren außer Gefahr zu bewegen.



STOSSEN X

Eine Figur, die zum Ziel von Stoßen wird, darf bis zu X Felder weit von der Figur wegbewegt werden, die Stoßen einsetzt. Jedes Feld, um das sie bewegt wird, muss die Entfernung zwischen den beiden Figuren vergrößern. Kann die Zielfigur nicht weiter wegbewegt werden, beispielweise wegen einer Mauer, hält sie sofort an.



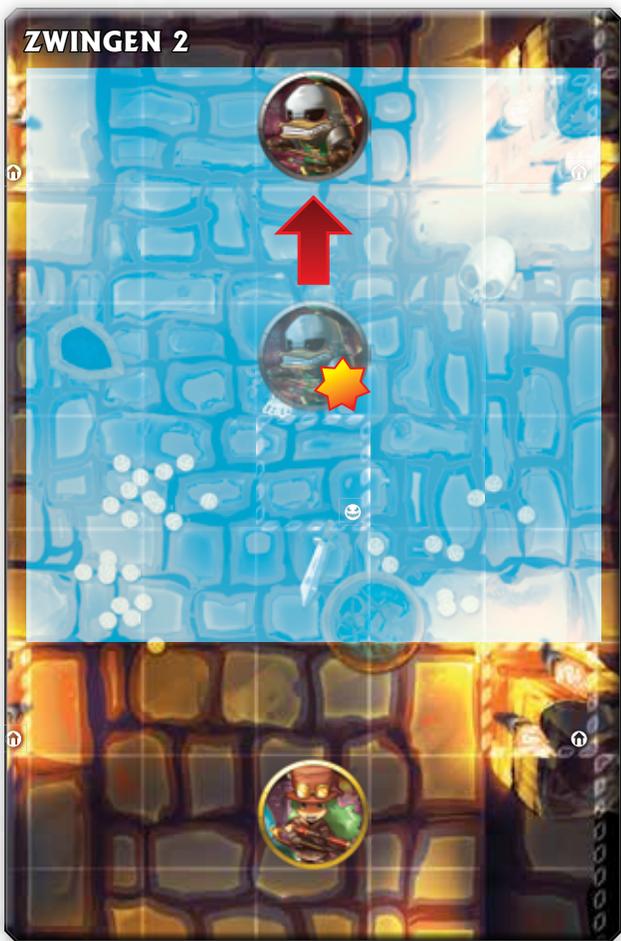
ZIEHEN X

Eine Figur, die zum Ziel von Ziehen wird, darf bis zu X Felder weit auf die Figur zubewegt werden, die Ziehen einsetzt. Jedes Feld, um das sie bewegt wird, muss die Entfernung zwischen den beiden Figuren verringern. Befinden sich die Figuren auf angrenzenden Feldern, hält die Zielfigur sofort an.



ZWINGEN X

Eine Figur, die zum Ziel von Zwingen wird, darf bis zu X Felder weit in eine beliebige Richtung bewegt werden.



KRIECHER

Viele Erkundungskarten beschwören eine spezielle Art von Monster, die als **Kriecher** bezeichnet wird. Kriecher sind nicht Teil des Beschwörungsvorrats und werden nur durch Erkundungskarten beschworen. Wenn eine Erkundungskarte gezogen wird, gibt diese die Anzahl der beschworenen Kriecher an.



Kriecher werden wie üblich innerhalb von zwei Feldern um den Beschwörungspunkt des Dungeonsegments beschworen. Der Konsul darf beliebige Kriecherfiguren verwenden, die er besitzt, und sogar verschiedene Arten von Kriechern beschwören. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl an Kriechern auf dem Dungeonplan – lediglich die Menge an Figuren, die du besitzt!

Alle Kriecher besitzen die Fähigkeit Unbedeutend und dürfen zusätzlich zu allen anderen Monstern aktiviert werden, sofern sich ein Held auf ihrem Dungeonsegment befindet.

REGELPRIORITÄT

Sollte eine Spielkarte, ein Spieleffekt oder eine Fähigkeit eine Regel besitzen, die den Regeln in diesem Regelheft widerspricht, so hat die Karte, der Effekt oder die Fähigkeit Vorrang.

SEGMENTEFFEKTE

ABGRUND

Figuren können sich nicht durch Abgründe bewegen. Figuren können Sichtlinien durch Abgründe ziehen.

BAUWERKE

Figuren können keine Sichtlinien durch Bauwerke ziehen oder sich durch Bauwerke hindurchbewegen.

SCHWIERIGES GELÄNDE

Jedes Feld mit schwierigem Gelände, auf das sich eine Figur bewegt, kostet zwei Bewegungspunkte. Besitzt eine Figur nicht genügend Bewegungspunkte, um sich auf ein Feld mit schwierigem Gelände zu bewegen, darf sie die Bewegung auch nicht ausführen.

Bewegt sich irgendein Teil einer Figur mit großer Basis auf ein Feld mit schwierigem Gelände, kostet die Bewegung zwei Bewegungspunkte. Felder, die eine Figur mit großer Basis bereits besetzt, werden nicht gezählt.

WANDELFORM

Eine Figur mit der Fähigkeit Wandelform verfügt über zwei Karten und zwei Figuren, von denen die eine ihre ursprüngliche Form und die andere ihre Wandelform darstellt. Figuren beginnen das Spiel immer in ihrer ursprünglichen Form oder werden in dieser beschworen.

Wird die Figur aktiviert, darf sie sich dazu entscheiden, sich während ihrer Verwaltung in ihre alternative Form zu verwandeln. Ersetze seine Karte durch die angegebene Wandelform-Karte. Ersetze die Figur auf den Dungeonplan durch die neue Wandelform-Figur.

Die Figur behält unabhängig von ihrer Form alle Marker und Ausrüstung, die sie besitzt. Die Wandelform behält die gleiche Figurenart der ursprünglichen Form bei.

Ist nicht genügend Platz für die neue Figur, verdrängt sie alle Figuren, ob befreundet oder gegnerisch, auf dem kürzestmöglichen Weg aus den besetzten Feldern, um Platz für ihre Figur zu schaffen.

Solange sich eine ihrer Formen auf dem Dungeonplan befindet, gelten Monster mit Wandelform als im Spiel befindlich und dürfen nicht beschworen werden.



Anke hat den Spross beschworen. Aktuell besitzt dieser eine Wunde und leidet unter dem Zustand  Feuer. Während des Konsul-Zuges aktiviert sie den Spross und entschließt sich dazu, ihn während seiner Verwaltung in den Königsspross zu verwandeln.

Anke ersetzt die Karte des Sprosses durch die des Königssprosses. Sie überträgt sowohl den Wundmarker als auch den  Feuermarker auf die neue Karte. Nun setzt der Königsspross seine Aktivierung fort.



ZUSTÄNDE

Zustände sind negative Effekte, die dafür sorgen, dass eine Figur im Abenteuer einen Nachteil erleidet.

Wenn eine Figur einen Zustand erleidet, wird ein entsprechender Zustandsmarker auf der Karte der Figur platziert. Die Figur erleidet die Effekte, bis der Marker entfernt wird.

Zustände werden üblicherweise von Aktionen verursacht, die eine Figur zum Ziel haben. Ist das der Fall, erleidet die Figur den Zustand nur dann, wenn die Aktion erfolgreich war.

Eine Figur kann unter mehreren Zuständen leiden, allerdings immer nur unter einem desselben Typs.

Denke daran, dass Zustände anhalten, bis sie durch den Einsatz eines Herzens oder einer anderen Fähigkeit entfernt werden. Setze diese Herzen weise ein!



Eis: Eine Figur, die unter Eis leidet, darf ihre besonderen Aktionen nicht ausführen.



Feuer: Eine Figur, die unter Feuer leidet, erleidet während ihrer Verwaltung eine Wunde.



Fluch: Eine Figur, die unter Fluch leidet, legt das höchste Würfelergebnis ab, wann immer sie einen Verteidigungswurf durchführt.



Gemach: Eine Figur, die unter Gemach leidet, halbiert ihre Bewegungspunkte (aufgerundet).



Gift: Eine Figur, die unter Gift leidet, reduziert ihre Gesamtanzahl an Aktionspunkten um 1, bis zu einem Minimum von 1.



Niedergeschmettert: Eine Figur, die unter Niedergeschmettert leidet, darf sich nicht bewegen oder irgendeine andere Aktion ausführen, bis sie 1 Aktionspunkt oder alle ihre Bewegungspunkte ausgegeben hat, um den Niedergeschmettert-Marker zu entfernen.



Verwünschung: Eine Figur, die unter Verwünschung leidet, legt das höchste Würfelergebnis ab, wann immer sie einen Angriffswurf durchführt.

SCHWIERIGKEIT WÄHLEN

Super Dungeon Explore wurde so entworfen, dass die Herausforderung variiert, die die Monster darstellen. Manche Monster sind brutale Tötungsmaschinen, andere wiederum verursachen nur geringen Schaden, verfügen jedoch über besondere Spieleffekte, mit denen sie die Pläne der Helden durchkreuzen. Manche Helden sind Experten darin, Monster zu vernichten, andere unterstützen die Gruppe mit Heilung oder Verstärkungen.

Einer der unterhaltsamsten Aspekte von Super Dungeon Explore ist es, neue Kombinationen aus Helden, Monstern und Spielregeln auszuprobieren, um zu sehen, wie die Spieler die Herausforderungen meistern und somit allen Beteiligten eine spannende Spielerfahrung zu bieten. Unten findest du einige der beliebtesten Möglichkeiten von Soda Pop Miniatures, mit denen wir unsere Spiele individuell anzupassen versuchen. Stelle dir für dein Spiel deine persönlichen Favoriten zusammen oder erschaffe deine eigenen!

DIE HELDEN STÄRKEN:

- Beginne mit einer Prinzessinnenmünze im Rucksack.
- Reduziere die Anzahl der Beschwörungspunkte.
- Spiele ohne die Tabelle für Mächtige Monster.
- Helden dürfen Beutekarten ablegen, um Herzen zu erhalten.
- Helden dürfen mehr als einen Schatz ausrüsten.
- Beute- und Schatzkarten werden niemals aus dem Rucksack abgelegt.

DEN DUNKLEN KONSUL STÄRKEN:

- Helden beginnen mit einer Prinzessinnenmünze und können niemals mehr erhalten.
- Alle Monster verursachen einen Zustand (wir lieben Feuer!).
- Nur die Vernichtung von Anführer-Monstern erlaubt es den Helden, Beute zu ziehen.
- Monster führen immer den Kämpfen-Befehl aus.
- Helden können keine (roten) Angriffstränke teilen.
- Monster greifen jeden Helden in Reichweite an.

ERWEITERE DEIN SPIEL

Der Vergessene König hat dich bereits mit dem **Klassik-Modus** und dem **Arcade-Modus** vertraut gemacht, aber es gibt noch viel mehr Spielmöglichkeiten! Der Spielmodus **PVP-Arena** erlaubt dir, eine Kriegerbande aus einem einzelnen Helden und Monstern im Wert von zwei Beschwörungspunkten zusammenzustellen und dich damit einem einzelnen Gegner im Wettstreit Mann gegen Mann zu stellen. Besuche die Webseite von Soda Pop Miniatures oder Ulisses Spiele, um dir die Regeln für die **PVP-Arena** herunterzuladen. Der bald erscheinende Spielmodus **Super Dungeon: Legenden** erlaubt es dir, deine Helden in epischen Kampagnen aufsteigen zu lassen, während sie sich ihren Weg durch Crystalia freikämpfen.

Es gibt noch mehr mutige Helden, die nur darauf warten, angeworben zu werden, und sogar noch mehr Monster, die es nicht erwarten können, vom Dunklen Konsul losgelassen zu werden! Bevölkere deinen Dungeon mit neuen Helden, Dungeon-Bossen, Mini-Bossen und Horden von Monstern mit den Super Dungeon Explore Levelboxen, Kriegerbandenboxen, Dungeon-Bodenplanerweiterungen, Helden-Einzelboxen und Mini-Boss-Einzelboxen.



REFERENZBOGEN

DER HELDENZUG

1. Aktiviere einen einzelnen Helden*. Siehe **Aktivierung**, S. 15-19.
2. Handle den **Power-Up** ab, S. 13-14.
3. Das Spiel geht zum **Konsul-Zug** über, S. 12.

* Jeder Held der Gruppe muss aktiviert werden, bevor ein Held ein weiteres Mal aktiviert werden darf.

DER KONSUL-ZUG

1. Während des Konsul-Zugs darf der Konsul entweder **Monster Aktivieren** (S. 12, 15) oder **Monster Beschwören** (S. 12).
2. Handle den **Power-Up** ab, S. 13-14.
3. Das Spiel geht zum **Heldenzug** über, S. 11.

AKTIONEN

1. Sichtlinie ermitteln
2. Reichweite überprüfen
3. Angriffswurf durchführen
4. Ziel führt Verteidigungswurf durch
5. Ergebnisse vergleichen (bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger)
6. Effekte abhandeln

AKTIONSSYMBOL

 **ANGRIFFSAKTION:** Verursacht eine einzelne Wunde, falls erfolgreich.

 **UNTERSTÜTZUNGS-AKTION:** Verursacht keine Wunden, sondern nur Effekte.

 **VERSTÄRKEN:** Darf nur befreundete Figuren zum Ziel haben oder betreffen.

 **GEFÄHRLICH:** Darf sowohl befreundete als auch gegnerische Figuren zum Ziel haben und betrifft beide.

 **VERTEIDIGUNG:** Darf dieses Attribut beim Verteidigungswurf nutzen.

REICHWEITENSYMBOL

 **FERNKAMPFREICHWEITE:** Nur für GES-Attribut.

 **MAGIEREICHWEITE:** Nur für WILL-Attribut.

 **NAHKAMPFREICHWEITE:** Nur für STR-Attribut.

 **UNTERSTÜTZUNGSREICHWEITE:** Nur für Unterstützungsaktionen.

TRÄNKE

Eine Figur darf während ihrer Aktivierung einen einzelnen Trank jeder beliebigen Art trinken. Eine Figur darf während des Konsul-Zugs einen einzelnen Notfalltrank trinken.

 **UNTERSTÜTZUNGSTRANK:** Verleiht der Figur eine einmalige  Unterstützungsaktion.

 **ANGRIFFSTRANK:** Verleiht der Figur eine einmalige  Angriffsaktion.

 **NOTFALLTRANK:** Verleiht der Figur eine einmalige  Unterstützungsaktion, die während des Konsul-Zuges ausgeführt werden darf.

ZUSTÄNDE

 **EIS:** Eine Figur, die unter Eis leidet, darf ihre besonderen Aktionen nicht ausführen.

 **FEUER:** Eine Figur, die unter Feuer leidet, erleidet während ihrer Verwaltung eine Wunde.

 **FLUCH:** Eine Figur, die unter Fluch leidet, legt das höchste Würfelergebnis ab, wann immer sie einen Verteidigungswurf durchführt. (**Arcade:** Ein Monster, das unter Fluch leidet, reduziert seine **RÜS** um .)

 **GEMACH:** Eine Figur, die unter Gemach leidet, halbiert ihre Bewegungspunkte (aufgerundet).

 **GIFT:** Eine Figur, die unter Gift leidet, reduziert ihre Gesamtanzahl an Aktionspunkten um 1, bis zu einem Minimum von 1.

 **NIEDERGESCHMETTERT:** Eine Figur, die unter Niedergeschmettert leidet, darf sich nicht bewegen oder irgendeine andere Aktion ausführen, bis sie 1 Aktionspunkt oder alle ihre Bewegungspunkte ausgegeben hat, um den Niedergeschmettert-Marker zu entfernen. (**Arcade:** Ein Monster, das unter Niedergeschmettert leidet, darf bis zum nächsten Bewegen-Befehl keine Befehle ausführen. Statt sich zu bewegen, muss es den Niedergeschmettert-Marker entfernen.)

 **VERWÜNSCHUNG:** Eine Figur, die unter Verwünschung leidet, legt das höchste Würfelergebnis ab, wann immer sie einen Angriffswurf durchführt. (**Arcade:** Ein Monster, das unter Verwünschung leidet, reduziert seine **STR** um .)

 **IMMUN X:** Eine Figur, die Immun X besitzt, kann niemals die negativen Effekte des Zustands erleiden, den das Symbol angibt. Falls eine Figur, die unter einem Zustand leidet, Immun X mit dem entsprechenden Zustand erhält, wird der entsprechende Zustandsmarker sofort entfernt. Beispiel: Eine Figur mit  ist immun gegen  Gift.

 **IMMUN: ZUSTÄNDE:** Eine Figur, die Immun: Zustände besitzt, kann niemals die negativen Effekte von Zuständen erleiden. Falls eine Figur, die unter einem Zustand leidet, Immun: Zustände erhält, werden sofort alle Zustandsmarker entfernt.