

mantic



Dungeon Saga

DIE LEGENDE BEGINNT

Spielregel



ört alle her!
Die vor euch
liegende Aufgabe
wurde euch
nicht leichtfertig
übertragen, geht sie mit
Eifer und Beharrlichkeit an!
Ihr werdet auf geheiligtem
Boden wandeln, also zollt den
gebührenden Respekt.“

Der Zwergenkönig Golloch
blickte die vor ihm ver-
sammelten Recken reihum
an, bereit jeden Widerspruch
im Keim zu ersticken. Der
Barbar gähnte lediglich gelang-
weilt. Die Elfin starrte ihn
ausdruckslos an und ließ
mit keinem Muskelzucken
erkennen, ob sie überhaupt
zuhörte oder nicht. Sein ver-
dammtter Neffe war so über-
nächtigt, dass er kaum die
Augen offenhalten konnte,
und Golloch fragte sich, aus
welcher Taverne sie den
Jungen wohl diesmal gezerzt
hatten. Der Einzige, der sich
überhaupt für seine Worte zu
interessieren schien, war der
menschliche Zauberer. Der
blasse Jüngling starrte den
Zwerg mit weit aufgerissenen
Augen an und nickte energisch.
Er nickte noch einige Sekunden
weiter, bevor er bemerkte, dass
die anderen von der Ansprache
weit weniger überzeugt zu
sein schienen, woraufhin er zu
Boden blickte und still stehen
blieb.

Kopfschüttelnd fuhr Golloch
fort. Er erhob seine Stimme
und registrierte voller
Genugtuung, wie sein Neffe
Rordin bei jedem seiner Worte
zusammenzuckte.

„Die Ruinen bei Dolgarth
sind entweiht worden. Es
scheint, dass jene, die dafür
verantwortlich sind, unheilige
Künste praktizieren. Die Toten
dürfen nicht in den Hallen
meiner Ahnen wandeln. Die
ewige Ruhe von König Grimbur
darf nicht gestört werden!
Ihr müsst dorthin reisen, die

Quelle dieses Frevels aufspüren
und dem finsternen Treiben ein
Ende setzen.“

Als er, um den dramatischen
Effekt zu erhöhen, kurz
inne hielt und Luft holte,
zerschnitt eine vor Arroganz
triefende Stimme die Stille.
Der Hegemon von Basilea
war absoluten Gehorsam
und die Bewunderung jener
gewöhnt, mit denen er zu tun
hatte. Das schroffe Auftreten
des Zwergenkönigs ging dem
menschlichen Herrscher
gehörig gegen den Strich.

„Dieser Affront galt nicht
allein den Zwergen. Von
unseren Verbündeten aus
Therennig wissen wir, dass
unsere eigenen heiligen
Krieger von einem wider-
wärtigen Zauberer bis ins
Mark verdorben wurden. Das
ist nicht hinnehmbar! Bringt
mir den Kopf dieser nieder-
trächtigen Kreatur, auf dass
ich ihn verbrennen lassen
kann!“

Eine dritte Stimme mischte
sich ein. Jede Silbe war Musik
in den Ohren ihrer Zuhörer.

„Die Feste war meinem Volk
einst wohlbekannt, doch das
war in einem anderen Zeit-
alter. Trotzdem könnten dort
noch immer elfische Spuren
zu finden sein. Ich bitte Euch,
erlaubt meiner Tochter die
Artefakte unserer Ahnen, sollte
die Gruppe solche bei ihren
Reisen finden, unbeschadet in
ihre Heimat zurückzubringen.“

Golloch taxierte jeden
einzelnen von ihnen und
spöttelte: „Euer läppischer
Menschenstolz interessiert
mich ebenso wenig wie eure
vermaledeiten Elfenartefakte!
Mein Neffe wird dafür sorgen,
dass der Zauberer seine
gerechte Strafe erhält, und
danach werden meine Leute
Dolgarth wieder für sich
beanspruchen.“

„Einen Moment“, begann der
Hegemon. „So war das nicht
ausgemacht. Die Ebenen von
Diffeth bleiben neutraler
Boden, wie Ihr sehr gut wisst.
Wir ...“

„Eure Neutralität ist mir völlig
einerlei“, unterbrach ihn die
Elfenkönigin. „Das alles ist
doch nur eine List, um euren
Zauberer und diesen Söldner
da drüben in unser Reich zu
bringen, damit sie unser Erbe
beschmutzen können!“

„Meine Herren.“ Die Stimme
war ruhig und gebieterisch
zugleich. Mit der Schärfe einer
Klinge täuschte sie über das
wahre Alter Gollocks hinweg.
„Dieses Gezänk muss aufhören!
Falls wirklich der Nekromant
Mortibris hinter all dem steckt,
wird er etwas Bestimmtes in
Dolgarth suchen. Das kann für
uns nichts Gutes bedeuten:
Er muss unbedingt aufgehalten
werden.“

Ein Rülpsen durchfuhr die
kleine Kammer wie ein
Donnerknall und hallte von
den Wänden wieder. Alle
Augen richteten sich auf
den Barbaren, der nur mit
amüsiertem Desinteresse
zurückschaute. „Gehen wir
nun, oder nicht?“

Der Zwergenkönig wollte
gerade zu einer Antwort
ansetzen, doch Madriga kam
ihm zuvor: „Mein ungehobelter
Begleiter hat nicht ganz Un-
recht. Wenn ihr nichts dagegen
habt, schlage ich vor, dass wir
uns auf den Weg machen. Die
feinen Herrschaften können
ja derweil die ... politischen
Feinheiten ohne uns aus-
diskutieren.“

Einleitung

In der Welt von Dungeon Saga: Die Legende beginnt gibt es schreckliche Monster und tapfere Helden, die sich ihnen entgegenstellen. Zwei bis fünf Spieler können sich dem Abenteuer stellen. Dabei übernimmt einer der Spieler die Rolle des bösen Overlords, während die übrigen Spieler in die Rolle der tapferen Helden schlüpfen.

Die Helden werden in den dunklen Dungeons, die aus mehreren Spielplanteilen zusammengesetzt werden, auf die Schergen des Overlords treffen. Die verschiedenen Helden und Monster werden dabei von Figuren repräsentiert, ihre jeweiligen Fähigkeiten sind auf den entsprechenden Heldenbögen bzw. dem Nekromantenbogen vermerkt. Die Kämpfe selbst werden mithilfe von Würfeln geführt, die man durch den Einsatz von Karten und Fähigkeiten zusätzlich beeinflussen kann. Doch darüber hinaus müssen die Spieler geschickt taktieren, um die Gegenseite schlagen zu können.

Schnelleinstieg

Wer das erste Mal Dungeon Saga spielt, sollte zunächst die Schnellstartanleitung lesen und durchspielen, bevor er den Rest dieser umfassenderen Regeln liest. Die dortigen Erklärungen und Beispiele führen schrittweise an die grundlegenden Spielregeln heran.



Inhalt

Einleitung.....	3	Schaden.....	18
Spielmaterial.....	4	Magie.....	19
Spielaufbau.....	6	Dungeon-Einrichtung.....	21
Spielablauf.....	8	Große Figuren.....	22
Bewegung.....	12	Glossar.....	23
Nahkampf.....	14	Regelübersicht.....	24
Fernkampf.....	16		

Credits

AUTOR:
Jake Thornton

ERZÄHLPASSAGEN:
Greg D Smith

**REDAKTION UND
WEITERE INHALTE:**
Stewart Gibbs, Thomas Pike

COVERILLUSTRATION:
Ralph Horsley

ILLUSTRATIONEN:
Heath Foley, Jonas Springborg,
Luigi Terzi, Stef Kopinski

GRAFIKDESIGN:
Chris Webb, Karen Miksza,
Kev Brett

3D-FIGUREN:
Gregor Adrian, Sylvain Quirion,
Ben Skinner, Rémy Tremblay

FIGURENBEMALUNG:
Dave Neild

TERRAIN:
Dave Neild, Mel Bose

FOTOGRAFIE:
Ben Sandum

BESONDERER DANK:
Adam Palmer, Maria Tabor

SPIELTESTER:
Adam Hyder, Adrian Robinson,
Adrian Scully, Alastair Graham,
Aled Lawlor, Alex Lee, Artur
Lewandowski, Boggwoppit,
Brandon Grigg, Callum Hancock,
Charles Armitage, Charlie
Holden, Chris Hutchinson,
Chris Openshaw, Chris Simpson,
Christopher Carr, Dave
Symonds, Eleanor Woolley,
Francois-Xavier Fouchet, Gareth
Evans, Geoff Allan, Glenn Allan,
Harry Dickens, Jack Betts,
James Hales, Jenni Woodward,
Jeremy Barnhill, Jodie Rogers,
John Dowbakin, Jona Littler,

Keith Vasey, Kevin Horseman,
Kjell Moens, Kriss Barton, Kyle
Cherry, Lee Mahon, Logan
Rollins, Luke Watson, Malcolm
Illidge, Manuel Pegamento-
Hombre, Martyn Findley, Matt
Fletcher, Matt Gilbert, Megan
Gilbert, Mike Jarvis, Nicolas
Brennan, Nigel Dickens, Pat
Stainrod, Peter Green, Peter
Harrison, Peter Wright, Reece
Clarke, Richard Sefton, Rob
Boreham, Ronnie Renton,
Samuel Pickance, Sean James,
Simon Day, Stewart Gibbs,
Thomas Terzza

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG:
Pierre Dierks, Markus Klapper,
Susanne Kraft, Marcus Lange

**REDAKTIONELLE
BEARBEITUNG:**
Sabine Machaczek

PRODUKTIONSMANAGEMENT:
Heiko Eller

**GRAPHISCHE BEARBEITUNG
& LAYOUT:**
Fiona Carey, Marina Fahrenbach,
Sabine Machaczek

UNTER MITARBEIT VON:
Niklas Bungardt, Jasmin Ickes,
David Junglas, Thomas Kramer,
Peer Lagerpusch, Tim Leuftink,
Andrea Mohra, Christian
Schepers

Spielmaterial

HEFTE

- (a) Schnellstartregel
- (b) Dieses Regelheft
- (c) Questhandbuch:
Im Auftrag des Zwergenkönigs



HELDEN- UND ANFÜHRERFIGUREN*

- (a) Orlaf, menschlicher Barbar
- (b) Rordin, Zwergenkämpfer
- (c) Madriga, Elfenwaldläuferin
- (d) Danor, menschlicher Zauberer
- (e) Mortibris, Nekromant
- (f) Grimbur, untoter Zwergenkönig
- (g) Elshara, Banshee
- (h) Hoggar, Zombietroll-Schamane



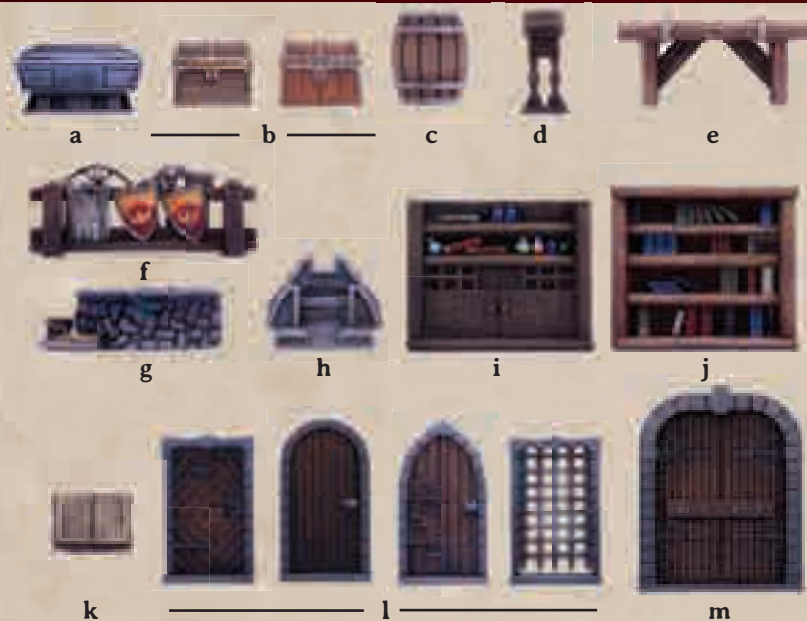
UNTOTE SCHERGEN-FIGUREN*

- (a) Skelettkrieger
- (b) Skelettbogenschützen
- (c) Zombies
- (d) Gerüsteter Zombie
- (e) Zwergenwiedergänger
- (f) Geist
- (g) Zombie-Troll



DUNGEON-EINRICHTUNG*

- (a) Zwergenkrypta
- (b) Truhen
- (c) Fass
- (d) Pult
- (e) Tisch
- (f) Waffenregal
- (g) Brunnen
- (h) Zwergenthron
- (i) Hexer-Schrank
- (j) Bücherregal
- (k) Buch
- (l) Einzeltüren
- (m) Doppeltür



* Die im Spiel enthaltenen Figuren und Gegenstände sind im Gegensatz zu den hier gezeigten unbemalt. Die Bemalungen sind nicht spielrelevant.

KARTEN

- (a) Overlordkarten
- (b) Gegenstandskarten
- (c) Zauberkarten
- (d) Fähigkeitskarten



MARKER

- (a) Wundenmarker
- (b) Knochenhaufen
- (c) Heldenmarker
- (d) Erfahrungsmarker
- (e) Normale Schlossmarker
- (f) Magische Schlossmarker
- (g) Schwachstellenmarker
- (h) Einsturzmarker
- (i) Zaubereffekt-Marker
- (j) „In meinem Bann“-Marker
- (k) Banshee-Herzfragment

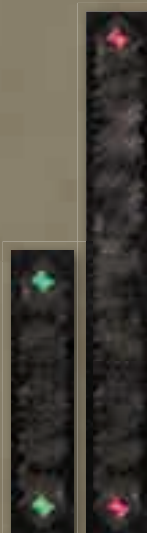


BÖGEN & SPIELHILFEN

- (a) Overlordbogen: Nekromant
- (b) Kurzer Reichweitenmesser
- (c) Langer Reichweitenmesser
- (d) Blauer Heldenwürfel
- (e) Knochenfarbener Overlordwürfel
- (f) Heldenbögen
- (g) Anführerbögen

Overlordbogen: Nekromant

	1	2	3	4
1	4	2	2	2
2	4	2	2	2
3	4	2	2	2
4	4	2	2	2
5	4	2	2	2
6	4	2	2	2
7	4	2	2	2
8	4	2	2	2
9	4	2	2	2
10	4	2	2	2
11	4	2	2	2
12	4	2	2	2
13	4	2	2	2
14	4	2	2	2
15	4	2	2	2
16	4	2	2	2
17	4	2	2	2
18	4	2	2	2
19	4	2	2	2
20	4	2	2	2
21	4	2	2	2
22	4	2	2	2
23	4	2	2	2
24	4	2	2	2
25	4	2	2	2
26	4	2	2	2
27	4	2	2	2
28	4	2	2	2
29	4	2	2	2
30	4	2	2	2
31	4	2	2	2
32	4	2	2	2
33	4	2	2	2
34	4	2	2	2
35	4	2	2	2
36	4	2	2	2
37	4	2	2	2
38	4	2	2	2
39	4	2	2	2
40	4	2	2	2
41	4	2	2	2
42	4	2	2	2
43	4	2	2	2
44	4	2	2	2
45	4	2	2	2
46	4	2	2	2
47	4	2	2	2
48	4	2	2	2
49	4	2	2	2
50	4	2	2	2
51	4	2	2	2
52	4	2	2	2
53	4	2	2	2
54	4	2	2	2
55	4	2	2	2
56	4	2	2	2
57	4	2	2	2
58	4	2	2	2
59	4	2	2	2
60	4	2	2	2
61	4	2	2	2
62	4	2	2	2
63	4	2	2	2
64	4	2	2	2
65	4	2	2	2
66	4	2	2	2
67	4	2	2	2
68	4	2	2	2
69	4	2	2	2
70	4	2	2	2
71	4	2	2	2
72	4	2	2	2
73	4	2	2	2
74	4	2	2	2
75	4	2	2	2
76	4	2	2	2
77	4	2	2	2
78	4	2	2	2
79	4	2	2	2
80	4	2	2	2
81	4	2	2	2
82	4	2	2	2
83	4	2	2	2
84	4	2	2	2
85	4	2	2	2
86	4	2	2	2
87	4	2	2	2
88	4	2	2	2
89	4	2	2	2
90	4	2	2	2
91	4	2	2	2
92	4	2	2	2
93	4	2	2	2
94	4	2	2	2
95	4	2	2	2
96	4	2	2	2
97	4	2	2	2
98	4	2	2	2
99	4	2	2	2
100	4	2	2	2



DUNGEON-SPIELPLANTEILE

Die Spielschachtel enthält 33 Spielplanteile, mit denen die Tunnel, Hallen und Verliese – der Dungeon – von Dolgarth aufgebaut werden. Sie können (müssen aber nicht) mithilfe der Plastikklammern miteinander verbunden werden.

Hinweis: Auf der Rückseite der Spielplanteile sind Höhlen und Tunnel mit Lavaflüssen abgebildet. Diese kommen in späteren Erweiterungen von *Dungeon Saga: Die Legende beginnt* zum Einsatz, können aber bereits mit der beiliegenden Abenteurer-Erweiterung für eigene Szenarien verwendet werden.



Spielaufbau

Im Dungeon Saga-Grundspiel ist die Im Auftrag des Zwergenkönigs-Kampagne enthalten. Spielt man eine Partie Dungeon Saga: Die Legende beginnt, so bestreitet man überlicherweise eines oder mehrere Kapitel einer solchen Kampagne, diese werden im folgenden als Abenteuer bezeichnet. In Im Auftrag des Zwergenkönigs kämpfen Mortibris und die Helden über zehn Abenteuer hinweg gegeneinander.

Um ein *Dungeon Saga*-Abenteuer aufzubauen, werden die folgenden Schritte abgehandelt:

1. Bestimmt, welche Spieler in die Rolle der Helden schlüpfen und wer den Overlord übernimmt. Jeder Heldenspieler übernimmt die Kontrolle über einen oder sogar mehrere Helden.
2. Der Overlord nimmt das Questhandbuch zur Hand und entscheidet gemeinsam mit den Heldenspielern, welches Abenteuer gespielt wird. Dabei sollte er darauf achten, den Helden weder die Karten der Abenteuer noch andere Geheimnisse zu enthüllen.
3. Die Heldenspieler wählen ihre(n) Helden und nehmen sich die entsprechenden Figuren und Heldenbögen.
4. Der Overlord benennt alle weiteren Gegenstände, Zauber und Marker, die für dieses Abenteuer benötigt werden, bevor er den Dungeon – wie auf

dem Abenteuerplan abgebildet – aufbaut.

WICHTIG! Es werden erst einmal nur die Spielplanteile vom Startpunkt der Helden bis zur ersten Tür (bzw. Türen) aufgebaut. Was dahinter liegt ist noch nicht im Spiel und bleibt vorerst vor den Helden verborgen.

Solange der Overlord die Spielplanteile aufbaut, sollten die anderen Spieler die Karten vorbereiten und die Marker und Würfel, die sie benötigen, bereitlegen.

5. Der Overlord mischt alle Overlord-Befehlskarten und legt eine vom Abenteuer vorgegebene Anzahl dieser Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.



Anschließend zieht er davon 3 Karten. Diese bilden seine Starthand. Die Overlordkarten sind bis zum Zeitpunkt des Ausspielens vor den Heldenspielern geheim zu halten.

6. Sobald sich alle mit ihren Charakteren und Fähigkeiten vertraut gemacht haben, liest der Overlord den Prolog des Abenteuers sowie die Siegbedingungen und alle anderen für die Heldenspieler notwendigen Informationen laut vor.
7. Das Spiel beginnt, indem einer der Helden seinen ersten Zug ausführt.

Figuren bemalen

Die detaillierten Figuren von *Dungeon Saga: Die Legende beginnt* sind so gestaltet, dass sie ihren Zweck voll erfüllen. Die verschiedenen Farben des Plastiks helfen dabei, sie der entsprechenden Fraktion zuzuordnen. Sie müssen nicht zusammengebaut werden, sodass sofort losgespielt werden kann. Manche Spieler möchten ihre Figuren und ihr Dungeon-Erlebnis aber noch weiter personalisieren und bemalen ihre Figuren daher. In diesem Regelheft sind beispielhafte Bemalungen zu finden, von denen man sich inspirieren lassen kann.

Besucht www.manticgames.com (Website englischsprachig), wenn ihr mehr über das Bemalen von Figuren erfahren möchtet.



Grundwerte der Helden

Jeder Held verfügt über drei Grundwerte, die auf seinem Heldenbogen angegeben sind.



Bewegung: Die Anzahl der Felder, um die eine Figur in ihrem Zug bewegt werden darf.

Siehe Seite 12.



Kampfwürfel: Die Anzahl der Würfel, die eine Figur in Kampfsituationen wirft.

Siehe Seite 14.



Rüstung: Die Zahl, die eine feindliche Figur mindestens würfeln muss, um diese Figur zu treffen.

Siehe Seite 14–17.

Jeder Held hat Stärken und Schwächen. Der mächtige Barbar kann mehrere Feinde auf einmal zur Strecke bringen, ist aber nur leicht gerüstet und kann daher einfacher verwundet werden. Der Zwerg teilt im Kampf nicht ganz so viel aus wie der Barbar, kann dafür jedoch dank seiner starken Rüstung feindlichen Angriffen länger standhalten. Die Elfe ist weniger kampfstark als Zwerg und Barbar. Sie bleibt deshalb lieber auf Distanz, von wo sie ihre Stärken als tödliche Schützin am besten ausspielen kann. Zu guter Letzt wäre da der Zauberer. Die anderen mögen seine schwachen Kampffähigkeiten belächeln – doch es sind seine Zauber, die nur allzu oft den Tag retten.



Spielablauf

Nachdem das Abenteuer wie im Questhandbuch beschrieben aufgebaut wurde, kann das Spiel beginnen. Dungeon Saga: Die Legende beginnt wird in Runden gespielt und endet, sobald eine Seite die Siegbedingungen des Abenteurers erfüllt hat.

Jede Runde besteht aus 3 Teilen: Heldenzügen, Overlordzug und dem Ende der Runde.

Der Tod eines Helden kann den Sieg des Overlords bedeuten – also passt aufeinander auf!

Heldenzüge

Während eines Zugs kann ein Held sich zuerst Bewegen (siehe Seite 12) und dann genau 1 Aktion ausführen. Wenn er möchte, kann er dabei auf seine Bewegung und/oder Aktion verzichten. Die Reihenfolge (1. Bewegung, 2. Aktion) muss jedoch eingehalten werden. Führt ein Held zuerst seine Aktion aus, entfällt seine Bewegung ersatzlos.

Aktionen

- ✚ **Nahkampf:** Siehe Seite 14.
- ✚ **Fernkampf:** Siehe Seite 16.
- ✚ **Magie:** Siehe Seite 19.
- ✚ **Weitere:** Einige Abenteuer bieten zusätzliche Aktionen. Diese werden im jeweiligen Abenteuer genannt.

Die Aktionen, die einer Figur zur Verfügung stehen, hängen von ihren Fähigkeiten und der Situation ab. Ein Held kann z. B. keinen Fernkampf ausführen, wenn er keinen Fernkampfwert besitzt. Und wer einen Fernkampfwert besitzt, darf diesen trotzdem nicht im Nahkampf benutzen.

Heldentat

Anstatt einen normalen Zug auszuführen, kann ein Held eine Heldentat seines Heldenbogens ausführen. Jeder Held darf seine Heldentaten nur ein Mal pro Abenteuer einsetzen. Den richtigen Zeitpunkt für den Einsatz einer Heldentat einzuschätzen ist daher sehr wichtig!

Hinweis: Die Heldentat ersetzt den gesamten Zug eines Helden. Eine Figur, die eine Heldentat nutzt, darf sich darüber hinaus weder bewegen, ihre Blickrichtung ändern, noch eine normale Aktion ausführen, außer die Heldentat besagt etwas anderes.

HELDENMARKER



Mithilfe der Heldenmarker können die Spieler sich merken, wer in dieser Runde bereits einen Zug ausgeführt hat. Legt sie an einen für alle sichtbaren Ort und dreht sie um, wenn der entsprechende Held seinen Zug abgeschlossen hat.

HELDEN ODER SPIELER?

1 bis 4 Spieler können in *Dungeon Saga* in ganz unterschiedlichen Konstellationen die Kontrolle über die vier Helden übernehmen. Die Spieler sollten daher beachten, dass nicht sie Züge ausführen, sondern die Helden. Wenn beispielsweise 3 Spieler die Helden kontrollieren, so übernimmt einer von ihnen zwei Helden. Der Spieler, der für diese beiden Helden agiert, könnte also z. B. einen seiner Helden als erstes aktivieren, dann die Helden der anderen Spieler agieren lassen und zuletzt seinen zweiten Helden aktivieren. Diese Reihenfolge können die Spieler in jeder Spielrunde neu festlegen. Jeder Held wird einzeln abgehandelt – egal, wie viele Helden ein Spieler kontrolliert. Die Karten sprechen den aktiven Helden mit „du“ an – damit ist keinesfalls ein anderer Held des gleichen Spielers gemeint.

ARBEITET ZUSAMMEN

Die Helden werden den Overlord nur besiegen können, wenn sie als Team zusammenarbeiten. Sie müssen einander unterstützen und sich dem Spielgeschehen anpassen. Dabei müssen sie sich nicht nur darauf konzentrieren, ihre eigenen Ziele zu erfüllen, sondern auch darauf achten, dass keiner von ihnen dabei getötet wird.

Der Zwerg und der Barbar werden ihre zerbrechlichen Mitstreiter – die Elfe und den Zauberer – beschützen müssen, damit diese ihre aus der Ferne wirkenden Fähigkeiten sinnvoll einsetzen können. Andererseits muss auch ein Zauberer gelegentlich an vorderste Front, z. B. um ein magisches Siegel zu brechen – also immer flexibel bleiben!

Um Absprachen kommen die Heldenspieler nicht umhin. Ist jemand in Gefahr? Soll jemand vorpreschen? Würde dadurch ein Held schutzlos zurückbleiben? Solltet ihr euch aufteilen oder doch nah beieinander bleiben? Habt ihr überhaupt genug Zeit, um diesen abseits gelegenen Gang zu erforschen?

Zu den wichtigsten Entscheidungen zählt jedoch, in welcher Reihenfolge die Helden aktiviert werden, denn sobald der erste Held seinen Zug beendet hat, kann der Overlord Unterbrechungskarten (siehe Seite 10) spielen, um seine Diener außerhalb der Reihe agieren zu lassen ...

Overlordzüge

Da der Overlord eine große Anzahl Diener befiehlt, laufen seine Züge anders ab als die der Helden. Der Overlordspieler hat eine durch das jeweilige Abenteuer festgelegte Anzahl an Befehlen. Mit diesen kann er Spezialaktionen nutzen oder seine Diener – einen nach dem anderen – bewegen und sie Aktionen ausführen lassen. Zusätzlich darf ein Overlord in jedem seiner Züge 1 Befehlskarte ausspielen.

Diener befehligen

Eine Figur darf nicht öfter als ein Mal pro Overlordzug aktiviert werden. Mithilfe von Unterbrechungen kann die gleiche Figur jedoch auch mehrmals in einer Runde agieren (siehe S. 10).

Den Schergen und Anführern stehen die gleichen Aktionen zur Verfügung wie den Helden. Einige spezielle Aktionen wie z. B. das Öffnen von Türen und Truhen sind jedoch den Helden vorbehalten.

- ❖ **Nahkampf:** Siehe Seite 14.
- ❖ **Fernkampf:** Siehe Seite 16.
- ❖ **Magie:** Siehe Seite 19.
- ❖ **Weitere:** Einige Abenteuer bieten zusätzliche Aktionen. Diese werden im jeweiligen Abenteuer genannt.

Die Aktionen, die einer Figur zur Verfügung stehen, hängen von ihren Fähigkeiten und der Situation ab.

1 Befehlskarte spielen

Der Overlord darf in jedem seiner Züge 1 Befehlskarte ausspielen.

Spezialaktion: Die Toten erwecken

Nekromanten-Overlords können die Spezialaktion „Die Toten erwecken“ nutzen. Für je einen Befehl kann der Overlord 1 Knochenhaufen-Marker durch eine verfügbare Figur seiner Wahl ersetzen. Welche und wie viele Figuren verfügbar sind, wird durch das jeweilige Abenteuer vorgegeben.

**Maximale Erweckungen:
Skelettkrieger (max. 4).**

Können keine weiteren Schergen ins Spiel gebracht werden, verfallen ungenutzte Erweckungen ersatzlos.

Beim Platzieren einer Figur entscheidet der Overlord über ihre Blickrichtung. Wird ein Scherge vor feindlichen Figuren erweckt, darf jede von ihnen einen Passierschlag gegen ihn ausführen (siehe Seite 13). Über die Reihenfolge der Passierschläge entscheiden die Spieler, deren Figuren dazu berechtigt sind. Ein Scherge, der aus einem Knochenhaufen erweckt wird, gilt als bereits aktiviert und kann für den Rest des Overlordzugs nicht mehr aktiviert werden.

Steht eine beliebige Figur auf einem Knochenhaufen, kann dieser nicht durch „Die Toten erwecken“ erweckt werden. Liegen mehrere Knochenhaufen übereinander, kann nur der oberste Knochenhaufen als Figur erweckt werden.

Ende der Runde

Nachdem der Overlord seinen Zug beendet hat, zieht er eine Befehlskarte vom Befehlsdeck. Falls das Befehlsdeck erschöpft ist, kann der Overlord keine Karte mehr nachziehen (Abenteuer auf Zeit werden dadurch beendet).

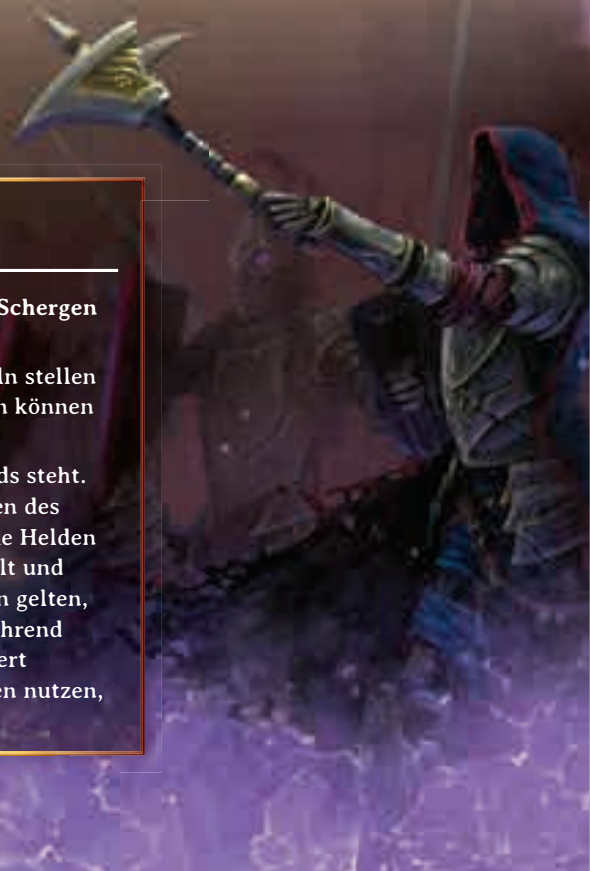
Alle Zauberkarten, die im Verlauf des Spiels entgegen dem Uhrzeigersinn gedreht wurden, werden wieder um 90° zurückgedreht. Siehe auch Seite 19.

DER OVERLORD UND SEINE DIENER

Es gibt zwei Arten von Dienern in der Armee des Overlords: **Schergen** und **Anführer**.

Der Großteil der Overlordarmee besteht aus Schergen. Einzeln stellen sie kaum eine Bedrohung für die Helden dar, aber in Gruppen können sie zu einer ernstzunehmenden Gefahr werden.

Ein Anführer ist ein „Held“, der in den Diensten des Overlords steht. Normalerweise sind Helden ja die Guten, doch auch auf Seiten des Overlords finden sich Kämpfer, die so stark und geschickt wie Helden sind. Ein Anführer wird spieltechnisch wie ein Held behandelt und hat einen eigenen Anführerbogen. Alle Regeln, die für Helden gelten, gelten auch für Anführer, mit der Ausnahme, dass sie nur während des Overlord-Zugs oder während einer Unterbrechung aktiviert werden dürfen. Anführer können also wie Helden Heldentaten nutzen, magische Gegenstände verwenden und so weiter.



Die Overlord-Befehlskarten im Detail

Overlord-Befehlskarten

Der Overlord verfügt über Befehlskarten, die ihm spezielle zusätzliche Aktionen ermöglichen.

Wie bereits auf Seite 6 unter Punkt 5 beschrieben, werden alle Befehlskarten gemischt. Dann wird davon die vom Abenteuer vorgegebene Anzahl Karten als verdecktes Befehlsdeck des Overlords bereitgelegt.



Die übrigen Karten werden unesehen zurück in die Spiel-schachtel gelegt; sie werden vorerst nicht mehr gebraucht.

Dann zieht der Overlord die obersten drei Karten vom zuvor gebildeten Befehlsdeck und nimmt diese auf die Hand (dies ist seine Starthand). Er darf sich seine Handkarten anschauen, sollte sie aber vor den Heldenspielern geheim halten.

In seinem Zug darf der Overlord genau 1 Befehlskarte ausspielen.

Dies kann vor oder nach, aber niemals während der Aktivierung einer seiner Figuren geschehen. Befehlskarten werden nach einmaliger Benutzung abgelegt. Die verschiedenen Arten von Befehlskarten werden auf der folgenden Seite beschrieben.

Der Overlord hat kein Handkarten-limit, er kann also beliebig viele Befehlskarten auf der Hand halten.

Am Ende jeder Runde zieht der Overlord eine Karte vom Befehlsdeck.

Ist das Befehlsdeck aufgebraucht, kann der Overlord keine weiteren Karten ziehen. Meistens bedeutet das zugleich auch das Ende des Abenteuers.

ZUSÄTZLICHE BEFEHLE-KARTEN

Diese Karten geben dem Overlord in seinem Zug zusätzliche Befehle, die er beliebig nutzen kann.

Trotzdem darf der Overlord jede seiner Figuren nur ein Mal pro Zug aktivieren!

DOPPELTE BEFEHLE-KARTEN

Diese Karten ermöglichen es dem Overlord in seinem Zug doppelt so viele Befehle zu nutzen, wie er laut Abenteuer zur Verfügung hat.

Trotzdem darf der Overlord jede seiner Figuren nur ein Mal pro Zug aktivieren!

DIE-TOTEN-ERWECKEN-KARTEN

Diese Karten sind nur für Nekromanten-Overlords wie Mortibris verfügbar.

„Die Toten erwecken“-Karten erlauben es dem Overlord 1 Knochenhaufen-Marker durch eine verfügbare Figur seiner Wahl zu ersetzen. Dies funktioniert genau so wie die Spezialaktion „Die Toten erwecken“, nur eben durch die Befehlskarte und nicht mit Befehlen.

Hinweis: Darüber hinaus gibt es „Die Toten erwecken“ auch als Zauber-karte. Dieser hat den gleichen Effekt wie der Overlordbefehl und unterliegt den gleichen Einschränkungen. Er wird jedoch wie alle Zauber als Aktion einer Figur gewirkt.

UNTERBRECHUNGS-KARTEN

Diese Karten werden nicht im Overlordzug gespielt, sondern zwischen zwei Heldenzügen, d. h. nachdem ein Held seinen Zug beendet hat und bevor der nächste seinen Zug beginnt. Der Overlord darf sofort die auf der Karte angegebene Anzahl an Figuren bewegen und mit ihnen jeweils eine Aktion ausführen (eine Figur nach der anderen). Dies gilt nicht als Overlord-Zug, deshalb gelten diese Figuren dadurch nicht als bereits aktiviert und können später erneut für Unterbrechungskarten genutzt werden und ganz normal im Zug des Overlords aktiviert werden.

Hinweis: Unterbrechungskarten können weder vor dem ersten noch nach dem letzten Heldenzug einer Runde gespielt werden. Des Weiteren muss zwischen zwei gespielten Unterbrechungskarten mindestens ein Heldenzug liegen. (In einem Abenteuer mit vier Helden können also maximal 3 Unterbrechungskarten gespielt werden.)

Spieltipps für den Overlord



Ein Opfer für die Sache

Als Overlord solltest du an das Schicksal deiner Untergebenen nicht allzu viele Gedanken verschwenden. Die meisten werden schnell und auf grausige Weise von den Helden erledigt werden. Das ist nun mal ihre Aufgabe. Was wirklich zählt ist dein Plan, die Welt zu beherrschen. Jeder Overlord hat einen. In diesem Licht betrachtet sind die Leben deiner Schergen – und selbst die deiner treuesten Anführer – unbedeutend. Solange sie sich zu deinem Vorteil opfern, ist alles wie es sein soll.

Also, sei nicht verzagt und schicke deine Schergen frohgemut in die Schlacht! Selbst wenn die Überlebenschancen eines klapprigen Skeletts eher gering sind, kann es einen Glückstreffer bei einem schwer gepanzerten Zwerg landen. Jede Wunde bringt dich deinem Ziel ein Stück weit näher. Schwäche die Helden mit deinen Schergen und lasse deine Anführer den Rest erledigen.

Sei böse!

Dein Vorteil ist die zahlenmäßige Überlegenheit deiner Untergebenen. Sondere einzelne Helden von der Gruppe ab, kreise sie ein und verhindere so, dass die Helden sich im Kampf gegen dich gegenseitig helfen können. Selbst der stärkste Krieger kann nichts tun, wenn eine Armee von Skeletten ihm den Weg abschneidet, während du seine schwächeren Verbündeten abschlachtest. Vergiss nicht, Gnade und Ehre sind etwas für Schwächlinge (wie diese selbst ernannten Helden). Du brauchst weder das eine noch das andere.

Der direkte Weg ist nicht immer der beste – aber meist die beste Ablenkung. Sei hinterhältig und lasse die Helden so lange es geht im Ungewissen!

Mit Kraft, Magie und finsterem Plan

Jeder Overlord verfügt über ganz unterschiedliche Karten in seinem Overlord-Deck. Die hier beschriebenen allgemeinen Regeln für Overlords sind um die speziellen Regeln für Nekromanten-Overlords ergänzt. In späteren Erweiterungen wird es neue Overlords mit anderen Fähigkeiten geben. So wird ein Ork-Kriegsherr logischerweise keine Toten erwecken können, aber dennoch genug Tricks auf Lager haben, um die Helden gehörig auf Trab zu halten. Das gleiche gilt für korruptierte Elfenverräter, uralte Drachen und so weiter. Die Befehlskarten eines Overlords sind auf seinen Charakter und auf seine Gefolgsleute abgestimmt, sodass sich jeder Overlord anders spielt.

Bewegung

Die Bewegung taktisch zu nutzen, ist für Helden wie Overlord gleichermaßen wichtig. Bringt eure Figuren in die ideale Angriffsposition und durchkreuzt die Pläne eures Gegners, indem ihr dessen Wege gezielt blockiert.

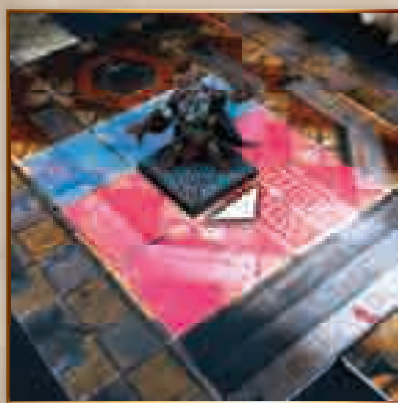
Eine normal große Figur hat eine Basis, die genau 1 Feld groß ist. Auf dem Spielplan muss sie auf genau einem Feld platziert werden.

Benachbart sein

Wann immer die Rede davon ist, dass etwas benachbart ist, bedeutet dies, dass es auf einem direkt an die betroffene Figur angrenzenden Feld steht. Eine normal große Figur hat also 8 Felder um sich herum, auf denen etwas zu ihr benachbart sein kann (vgl. die roten und blauen Felder im Bild unten).

Blickrichtung

Normalerweise schenken Helden und Schergen den Dingen, die vor ihnen geschehen, mehr Aufmerksamkeit. Deshalb sind zu einer Figur benachbarte Felder in die Bereiche „vor“ und „hinter“ der Figur unterteilt – je nach Richtung, in welche die Figur schaut (ihrer Blickrichtung).



Die 3 blauen Felder befinden sich „hinter“ der Figur. Die 5 roten Felder befinden sich „vor“ der Figur.

Die Blickrichtung einer Figur ist wichtig. Viele Regeln beziehen sich auf sie und einige Aktionen sind nur möglich, wenn eine Figur sich vor einer anderen befindet, oder sich vor eine andere Figur bewegt.

Knochenhaufen und andere Marker

Knochenhaufen werden erst erweckt, wenn sie das Ziel von „Die Toten erwecken“ werden. Davor haben sie keine Blickrichtung und können weder angegriffen werden, noch selbst angreifen. Das Gleiche gilt für alle anderen Marker, die auf dem Spielfeld platziert werden.

Figuren bewegen

- ✚ Während ihres Zugs darf eine Figur um maximal so viele Felder bewegt werden, wie ihr Bewegungswert angibt.
 - ✚ Figuren werden bei der Bewegung um ein Feld nach dem anderen bewegt. Eine Figur kann keine von einer anderen Figur oder Dungeon-Einrichtung besetzten Felder betreten oder ihre Bewegung darauf beenden – diese Felder gelten als blockiert.
 - ✚ Figuren können Felder mit Knochenhaufen betreten und ihre Bewegung auch dort beenden.
 - ✚ Figuren dürfen sich diagonal bewegen, sofern eine Bewegung auf ein an das Zielfeld orthogonal angrenzendes Feld regelkonform wäre. Vgl. das folgende Bild.
- Die Figur auf Feld A möchte sich auf Feld B bewegen. Dies ist möglich, sofern sie sich regelkonform auf eines oder mehrere der mit einem X markierten Felder bewegen könnte. Wenn beide mit einem X markierten Felder blockiert wären, so wäre auch Feld B blockiert.*
- ✚ Eine Figur darf ihre Blickrichtung bei der Bewegung kostenlos nach Belieben ändern. Die Blickrichtung kann zu keinem anderen Zeitpunkt geändert werden.
 - ✚ Bewegt sich eine Figur vor eine feindliche Figur, muss sie sofort ihre Bewegung beenden und ihre Blickrichtung festlegen.
 - ✚ Beginnt eine Figur ihren Zug vor einer feindlichen Figur, kann sie sich nicht normal bewegen. Sie hat stattdessen zwei Möglichkeiten:
 - ✚ Sie kann auf ihrem aktuellen Feld stehenbleiben und lediglich ihre Blickrichtung ändern.
 - ✚ Sie kann das Feld vor der feindlichen Figur verlassen, dabei kann sie jedoch von dieser angegriffen werden. Dies wird „sich lösen“ genannt. (Siehe Seite 13.)



Sich lösen

Figuren, die sich zu Beginn ihres Zugs vor einer feindlichen Figur befinden, sind nicht dazu gezwungen, diese zu bekämpfen. Stattdessen können sie auch versuchen den Kampf zu vermeiden, indem sie sich wegbewegen. Dieses „sich lösen“ gewährt der betreffenden feindlichen Figur jedoch die Möglichkeit eines Angriffs. Dieser wird Passierschlag genannt.

EIN FELD BETRETEN, DAS SICH NICHT VOR EINER FEINDLICHEN FIGUR BEFINDET

Um sich zu lösen, muss eine Figur ein Feld betreten, das sich nicht vor einer feindlichen Figur befindet (also dem Feind, vor dem sie aktuell steht, oder irgendein anderer Feind). Gibt es kein freies Feld, das diese Bedingung erfüllt, kann sich die Figur nicht lösen und muss stehenbleiben. Hat die sich lösende Figur ihr Startfeld erfolgreich verlassen, kann sie sich während ihrer weiteren Bewegung erneut vor feindliche Figuren bewegen.

Doch bevor die Figur ihre Bewegung tatsächlich beginnt, müssen alle Passierschläge abgehandelt werden.

DER PASSIERSCHLAG DER FEINDLICHEN FIGUR

Um sich zu lösen, muss sich die Figur zunächst den Passierschlägen ihrer Feinde stellen. Jede Figur, vor der sie sich befindet, darf einen separaten Passierschlag ausführen. Die Reihenfolge in der diese stattfinden, wird von den Spielern festgelegt, deren Figuren Passierschläge ausführen dürfen.

Wird die sich lösende Figur nicht durch die Passierschläge besiegt, darf sie ihre Bewegung ausführen.

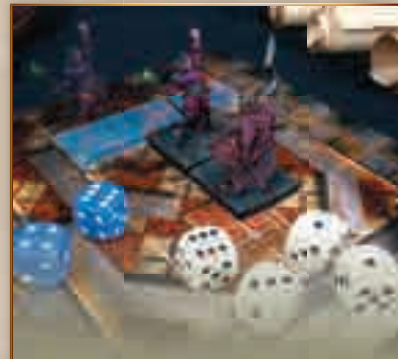
Passierschläge

Passierschläge gelten als normale Nahkämpfe (siehe Seite 14) mit all ihren üblichen Modifikationen. Die Unterschiede sind:

- ✦ Sie werden nicht im eigenen Zug durchgeführt.
- ✦ Sie sind nicht limitiert. Es können so viele Passierschläge ausgeführt werden, wie man Gelegenheiten dazu erhält.
- ✦ Sie zählen nicht als Aktivierung der Figur. Passierschläge können immer ausgeführt werden, egal, ob eine Figur ihren Zug in dieser Runde schon ausgeführt hat, oder nicht.

Einer Figur wird ein Passierschlag gewährt, wenn eine Regel dies ausdrücklich erwähnt. Außerdem darf eine Figur immer dann einen Passierschlag ausführen, wenn eine feindliche Figur vor ihr auf dem Spielfeld platziert wird. Das könnte z. B. ein Skelett sein, das aus einem Knochenhaufen erweckt wird, ein durch „Treu im Tode“ gerufener Geist, ein durch „Blutopfer“ erschaffener Zombie oder eine beliebige andere feindliche Figur, die aufgrund eines beliebigen Effekts vor einer anderen Figur aufgestellt wird.

Bleibt die Figur anstatt sich zu lösen einfach stehen, darf sie ihre Blickrichtung ändern und danach eine erlaubte Aktion ausführen, ohne dass dadurch ein Passierschlag ausgelöst wird.



PASSIERSCHLAG-BEISPIEL

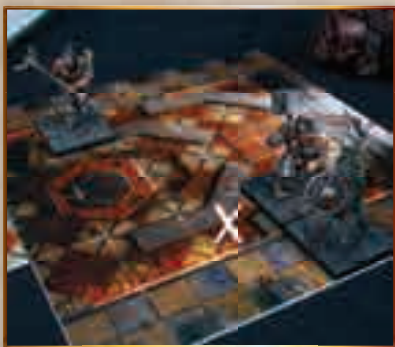
In diesem Beispiel könnte Danor, der nur noch einen Lebenspunkt hat, versuchen, sich von dem Zwergenwiedergänger zu lösen, bevor er kampfunfähig gemacht wird. Die drei (blauen) Felder hinter Danor sind nicht vor anderen feindlichen Figuren, er könnte sich also dorthin bewegen. Während seines Zugs sagt der Zauberer an, dass er sich lösen will. Bevor seine Figur bewegt wird, kann der Zwergenwiedergänger einen Passierschlag ausführen. Dieser wird wie ein normaler Nahkampf abgehandelt. Verwundet der Wiedergänger den Zauberer, wird dieser kampfunfähig. Gelingt es dem Zauberer hingegen, weiteren Schaden zu vermeiden, kann er sich lösen und er wird wie abgebildet bewegt.



Nahkampf

Der Nahkampf – aber auch die Fähigkeit zu erkennen, wann man in der Unterzahl ist und sich besser zurückziehen sollte – zählt zu den Kernmechaniken von Dungeon Saga: Die Legende beginnt, die den Spielern schon bald in Fleisch und Blut übergehen werden.

Hat eine Figur zu Beginn ihres Zugs oder am Ende ihrer Bewegung eine feindliche Figur vor sich, so kann sie diese im Nahkampf angreifen.



Im Bild oben befindet sich keine feindliche Figur vor Orlaf dem Barbaren – er kann momentan niemanden im Nahkampf angreifen. Vor Rordin, dem Zwergenkrieger, befindet sich ein Skelett, das er im Nahkampf angreifen kann. Würde sich Orlaf in seinem Zug auf das mit X markierte Feld neben Rordin bewegen, befände sich das Skelett auch vor ihm, sodass er es ebenfalls angreifen könnte.

Nahkämpfe auswerten

Nahkämpfe zwischen Figuren werden mit Würfeln ausgetragen. Allerdings kann nur der Angreifer Schaden anrichten. Die andere Figur ist lediglich Verteidiger.

Abgesehen von einigen wenigen besonderen Situationen (wie Passierschlägen oder Unterbrechungen) gilt eine Figur in ihrem Zug stets als Angreifer.

Nahkämpfe bestehen aus mehreren Schritten. Diese sollten zu Beginn nacheinander abgehandelt werden, um die Übersicht nicht zu verlieren. Nach einigen Partien können einige davon jedoch auch zeitgleich abgehandelt werden, um den Ablauf der Kämpfe zu beschleunigen.

SCHRITT 1: WÜRFELN

Angreifer und Verteidiger werfen so viele Würfel, wie ihr jeweiliger Kampfwürfel-Wert vorgibt. Dieser muss wie folgt modifiziert werden:

- +1 Würfel, wenn die Figur verletzt ist. (Siehe Seite 18.)
- +1 Würfel, wenn die Figur in der Unterzahl ist (d. h. sich vor mindestens 2 feindlichen Figuren befindet).
- +1 Würfel für den Verteidiger, falls der Angreifer sich hinter diesem befindet.

Hinweis: Es ist möglich, dass beide am Kampf beteiligten Figuren in der Unterzahl sind.

Unabhängig von allen Modifikationen gilt: **Eine Figur wirft niemals weniger als 2 Würfel.** (Vgl. auch die Mindestwerte auf Seite 15.)

Beispiel: Orlaf greift einen Skelettkrieger an. Normalerweise würde er 5 Würfel werfen, aber da er verwundet ist, wirft er nur 4. Sein Wurf hat folgendes Ergebnis: 6, 4, 2, 1.

Der Angriff auf den Skelettkrieger erfolgt nicht von hinter ihm, er ist nicht verletzt und nicht in Unterzahl. Sein Verteidigungswurf muss also nicht modifiziert werden. Er würfelt wie üblich mit 2 Würfeln: 5, 2.



MINDESTWERTE: 2 WÜRFEL, RÜSTUNG 1

Keine Figur wirft jemals weniger als 2 Würfel!

Beginnt eine Figur mit 2 Würfeln, oder wurde deren Anzahl bereits durch Modifikatoren auf 2 reduziert, werden weitere Modifikatoren auf den Rüstungswert angewandt und nicht auf die zu werfenden Würfel.

Der Rüstungswert kann nicht unter 1 verringert werden!

Wenn die Würfelzahl bereits auf 2 und der Rüstungswert auf 1 verringert worden sind, werden alle noch nicht angewandten Modifikatoren ignoriert.

Ein Skelettkrieger, der in der Unterzahl ist und von hinten angegriffen wird, müsste 2 Würfel verlieren. Da er mit einem Grundwert von 2 Würfeln beginnt, werden diese Modifikatoren auf seinen Rüstungswert (Grundwert 2) angewandt. Sein Rüstungswert wird auf 1 gesenkt und der überzählige Modifikator verfällt. Skelettkrieger sind derart lausige Kämpfer – schlechter kann es kaum werden ...

Befände sich Madriga, die Elfenheldin, (3 Würfel, Rüstungswert 2) in der Lage des Skelettkriegers, würden ihr ebenfalls nur 2 Würfel und Rüstung 1 verbleiben.

Die Rüstung von Rordin, dem Zwerghelden, (4 Würfel, Rüstungswert 4) würde in dieser Situation nicht verändert werden, da die Modifikatoren die Anzahl seiner Würfel von 4 auf 2 verringern würden, was ein gültiger Wert ist.

MAXIMALER RÜSTUNGSWERT: 5

Keine Rüstung ist perfekt. Unabhängig von Modifikationen durch Zauber, Gegenstände oder andere Dinge kann der Rüstungswert einer Figur niemals höher als 5 sein – eine 6 findet also immer einen Spalt in der Rüstung.

SCHRITT 2: UNWIRKSAME ANGRIFFE ENTFERNEN

Der Angreifer entfernt alle seine Würfel, deren Augenzahl kleiner oder gleich dem Rüstungswert des Verteidigers ist. Diese Schläge waren zu schwach, um Schaden anrichten zu können.

Wenn dabei keine Würfel übrig bleiben, wurde der Angriff abgewehrt und hat keinen weiteren Effekt.

Beispiel: Das Skelett hat einen Rüstungswert von 2. Nach dem Entfernen aller Angriffswürfel, die diesen Wert nicht überschreiten, bleiben Orlaf die 6 und die 4.



SCHRITT 3: TREFFER BESTIMMEN

Wenn der Angreifer gültige Würfel übrig hat, vergleicht er diese mit denen des Verteidigers, indem sie wie folgt paarweise nebeneinander gelegt werden: Der Würfel mit der höchsten Augenzahl des Angreifers wird mit dem Würfel mit der

höchsten Augenzahl des Verteidigers verglichen. Dann werden die beiden nächsthöchsten miteinander verglichen und so weiter.

Jedes Würfelpaar, bei dem die Augenzahl des Angreifers höher ist als die des Verteidigers, zählt als ein Treffer gegen den Verteidiger. Ist die Augenzahl des Verteidigers gleich oder höher, wurde der Angriff erfolgreich abgewehrt und nichts weiter geschieht.

Verfügt der Angreifer in diesem Schritt über mehr Würfel als der Verteidiger, gelten alle Angriffswürfel, denen kein Verteidigungswürfel zugeordnet werden kann, automatisch als Treffer.

Beispiel:



Der höchste Angriffswürfel hat einen Wert von 6, was höher ist als der höchste Verteidigungswürfel mit Wert 5: Das bedeutet einen Treffer. Beim nächsten Würfelpaar stehen sich die Werte 4 und 2 gegenüber. Auch hier erzielt der Held einen Treffer. Da die übrigen Würfel des Helden bereits entfernt wurden, kann er keine weiteren Treffer landen.

SCHRITT 4: SCHADEN BESTIMMEN

Auf dem Overlordbogen ist vermerkt, was genau passiert, wenn ein Scherge des Overlords Schaden nimmt. Was von einem Gerüsteten Zombie ohne Effekt abprallt, kann einen Geist bereits zerstören. (Siehe „Schaden“ auf Seite 18.)

Beispiel: Laut Schadenstabelle des Overlordbogens zerfällt ein Skelettkrieger nach 2 Treffern zu einem Knochenhaufen. Die Figur wird vom Spielplan genommen und durch einen Knochenhaufen-Marker ersetzt.



Wenn Helden und Anführer eine beliebige Anzahl an Treffern erhalten, erhalten sie dadurch genau eine Wunde. (Siehe „Schaden“ auf Seite 18.)

Fernkampf

Im Fernkampf geübte Figuren können ihre Gegner aus der Distanz angreifen, bevor diese überhaupt reagieren können. So können sie größere Ziele bereits schwächen, während ihre Verbündeten sich ihnen noch nähern.

Der Fernkampf funktioniert ähnlich wie der Nahkampf, allerdings dürfen Angreifer und Verteidiger nicht zueinander benachbart sein.

Figuren, die den Fernkampf beherrschen, verfügen auf ihrem Helden-, Anführer- oder Overlordbogen über einen zusätzlichen Fernkampfwürfelwert.



Dies ist die Anzahl der Würfel, welche die Figur bei einem Fernkampfangriff wirft.

Fernkampf auswerten

Analog zum Nahkampf wird der Fernkampf in mehreren Schritten ausgewertet. Vor dem Angriff muss jedoch sichergestellt werden, dass das Ziel (der Verteidiger) sich in Reichweite befindet und eine ununterbrochene Sichtlinie zu ihm besteht.

Hinweis: Eine Figur, die sich vor einer gegnerischen Figur befindet, darf keinen Fernkampf ausführen.



Reichweite

Alle Fernkampfangriffe haben eine bestimmte Reichweite, die mit einem Reichweitenmesser bestimmt wird. Die Elfenwaldläuferin und der Skelettschütze tragen Langbögen, ihre Fernkampfangriffe werden mit dem langen Reichweitenmesser gemessen. (In diesem Grundspiel werden daher alle Fernkampfangriffe mit dem langen Reichweitenmesser gemessen.)



Langer Reichweitenmesser



Kurzer Reichweitenmesser

Außerdem gibt es einige Zauber, die auf kurze oder lange Reichweite gesprochen werden (siehe Seite 19).

Die Reichweite wird von einem beliebigen Punkt des Feldes, auf dem die angreifende Figur steht, zu einem beliebigen Punkt des Feldes, auf dem die Zielfigur steht, gemessen. Reicht der entsprechende Reichweitenmesser mindestens von Figurenbasis zu Figurenbasis, befindet sich das Ziel in Reichweite. Ist dies nicht der Fall, kann kein Fernkampfangriff ausgeführt werden.



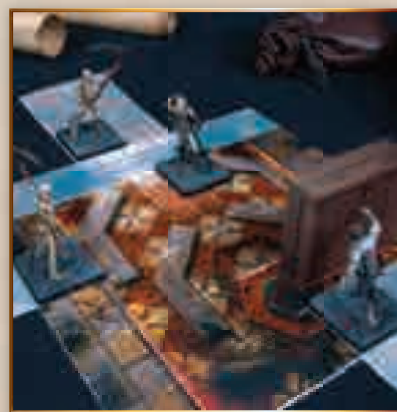
Der Zombie befindet sich in Reichweite von Madrigas Bogen.

Sichtlinie

Eine Figur kann nur auf Dinge schießen, die sich in ihrer Sichtlinie befinden.

Generell sind alle Felder im Bereich hinter einer Figur nicht in Sichtlinie. Außerdem muss die Sichtlinie zum Ziel frei sein, d. h. zwischen dem Angreifer und dem Ziel darf sich kein Hindernis befinden. Als Hindernisse gelten: Figuren (egal ob feindlich oder nicht), Wände (der äußere Rand der Spielplanteile) und hohe Gegenstände wie Regale und Türen. Über Fässer, Truhen und andere kleinere Gegenstände kann man hinwegsehen.

Kann der Reichweitenmesser hochkant von Angreifer zu Ziel geführt werden, ohne dabei ein Hindernis zu kreuzen, besteht Sichtlinie und der Angreifer kann seinen Fernkampfangriff ausführen.



Alle Felder, die nicht in Sichtlinie sind, sind blau eingefärbt. Der Skelettkrieger hinter Madriga befindet sich im Bereich hinter ihr und damit nicht in ihrer Sichtlinie. Ihre Sichtlinie zum Zombie vor ihr wird von einem Bücherregal blockiert.

Madriga kann daher nur auf den Skelettkrieger zu ihrer Rechten schießen.

Sobald sichergestellt ist, dass eine Figur schießen kann, werden die folgenden vier Schritte abgehandelt:

SCHRITT 1: WÜRFELN

Der Angreifer wirft so viele Würfel, wie sein Fernkampfwürfelwert angibt. Der Verteidiger wirft seine normalen Kampfwürfel zur Verteidigung. Beim Fernkampf müssen die folgenden Modifikatoren angewandt werden:

- ✚ -1 Würfel, wenn die würfelnde Figur verletzt ist (siehe „Verletzt“ auf Seite 18).
- ✚ -1 Würfel für den Verteidiger, wenn der Angreifer sich vollständig *hinter* ihm befindet.
- ✚ -1 Würfel für den Angreifer, wenn die Sichtlinie Dungeon-Einrichtung kreuzt, die nicht zu ihm benachbart ist.

Eine Figur kann (trotz Modifikatoren) niemals weniger als 2 Würfel werfen.
(Siehe auch Mindestwerte auf Seite 15.)

Ab jetzt folgen die gleichen Schritte wie beim Nahkampf.

SCHRITT 2: UNWIRKSAME ANGRIFFE ENTFERNEN

Der Angreifer entfernt alle eigenen Würfel, deren Augenzahl kleiner oder gleich dem Rüstungswert des Verteidigers ist. Diese Schüsse waren zu schwach, um Schaden anzurichten.

Wenn dabei keine Würfel übrig bleiben, wurde der Angriff abgewehrt und hat keinen weiteren Effekt.

SCHRITT 3: TREFFER BESTIMMEN

Wenn der Angreifer gültige Würfel übrig hat, vergleicht er diese mit denen des Verteidigers, indem er diese wie folgt paarweise nebeneinander legt: Der Würfel mit der höchsten Augenzahl des Angreifers wird mit dem Würfel mit der höchsten Augenzahl des Verteidigers verglichen. Dann werden die beiden nächsthöchsten Würfel miteinander verglichen und so weiter.

Jedes Würfelpaar, bei dem die Augenzahl des Angreifers höher ist als die des Verteidigers, zählt als ein Treffer gegen den Verteidiger. Ist die Augenzahl des Verteidigers gleich oder höher, wurde der Angriff erfolgreich abgewehrt und nichts weiter geschieht.

Verfügt der Angreifer in diesem Schritt über mehr Würfel als der Verteidiger, gelten alle Angriffswürfel, denen kein Verteidigungswürfel zugeordnet werden kann, automatisch als Treffer.

SCHRITT 4: SCHADEN ERMITTELN

Wie beim Nahkampf hat eine gewisse Anzahl an Treffern bei unterschiedlichen Figuren unterschiedliche Schadenseffekte (siehe nächste Seite).



Schaden

Sich durch einen Dungeon voller Monster zu kämpfen erfordert eine Menge Ausdauer. Manche können noch mit Wunden kämpfen, an denen andere längst zugrunde gegangen wären. Aber auch die Dungeonbewohner können ziemlich hart im Nehmen sein.

Schaden bei Schergen

Scherger reagieren unterschiedlich auf Schaden. Der Effekt von Treffern ist auf der Schadenstabelle des Overlordbogens abzulesen.

Skelette zum Beispiel können den ersten erlittenen Treffer einfach ignorieren – es wird davon ausgegangen, dass der erste Angriff wirkungslos durch die Lücken zwischen ihren Knochen hindurchgeht. Ein zweiter Treffer hingegen bricht den Zauber, der die Knochen zusammenhält, und das Skelett fällt auseinander. Ein dritter Treffer entspräche einem Angriff, der so mächtig ist, dass das Skelett zu Staub zermalmst und daher vollständig entfernt wird.

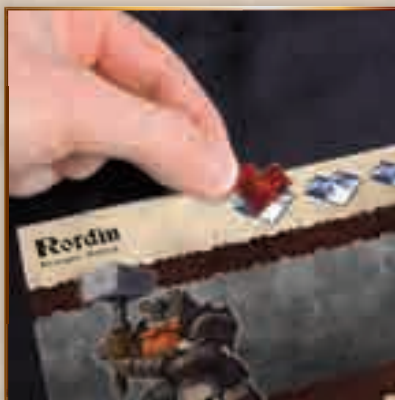


Schaden bei Helden und Anführern

Helden und Anführer erleiden nur 1 Wunde pro Angriff, egal wie oft sie getroffen werden.

Die Wunden, die Helden/Anführer erleiden, werden auf dem Helden-/Anführerbogen festgehalten,

indem Wundenmarker auf der entsprechenden Leiste von links nach rechts gelegt werden.



Heilen

Durch Heiltränke sowie einige Zauber und Fähigkeiten können Helden und Anführer geheilt werden. Heilt eine Figur eine Wunde, so wird ein Wundenmarker vom Helden- bzw. Anführerbogen von rechts nach links entfernt. Liegen keine Wundenmarker auf einem Bogen, so kann die entsprechende Figur auch nicht geheilt werden.



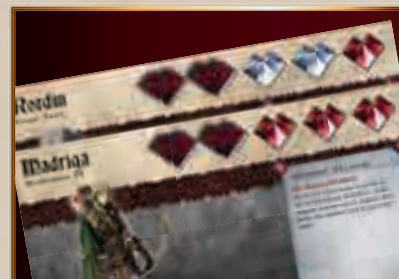
Verletzt

Helden und Anführer, die Treffer erleiden, gelten ab einer bestimmten Anzahl an Wunden als verletzt. Die

Anzahl an Wunden, die eine Figur hinnehmen kann, bevor sie als verletzt gilt, ist unterschiedlich. Ein Held oder Anführer gilt als verletzt, sobald alle weißen Wundenfelder auf seinem Bogen von einem roten Wundenmarker abgedeckt sind.

Dies schränkt ihre Fähigkeiten ein: Verletzte Figuren werfen im Kampf 1 Würfel weniger. Verletzungen verändern jedoch niemals das Würfelergebnis.

Sofern nicht anders angegeben, werden Schergen niemals verletzt.



Im Beispiel oben haben Rordin und Madriga je 2 Wunden erlitten. Madriga hat nur noch rote unverdeckte Wundenfelder und gilt damit als verletzt. Rordin hingegen hat noch weiße unverdeckte Felder übrig und ist daher nicht verletzt.

Kampfunfähig

Helden und Anführer können 4 Wunden erleiden und weiterkämpfen. Sobald sie jedoch eine fünfte Wunde erleiden, gelten sie als kampfunfähig und werden vom Spielfeld genommen. Die meisten Abenteuer enden mit einer Niederlage für die Helden, wenn einer von ihnen kampfunfähig wird.

Magie

Der Kampf mit Magie ist ebenso komplex wie flexibel. Eine fundierte Kenntnis der Regeln zum Wirken von Zaubern bringt eine zusätzliche strategische Tiefe ins Spiel und kann das Blatt wenden, wenn konventionelle Methoden versagen.

Figuren, die zaubern können, bezeichnet man als **zauberkundig**. Dies ist auf den entsprechenden Helden-, Anführer-, oder Overlordbögen vermerkt. Nur zauberkundige Figuren dürfen Zauber einsetzen. Alle Arten von Magiern, Hexern, Schamanen, Priestern, Nekromanten, Illusionisten, Paladinen und so weiter sind zauberkundig; aber auch bestimmte magische Kreaturen.

Die Zauber, die einem Charakter zur Verfügung stehen, werden vom Abenteuer vorgegeben. Bevor das Spiel beginnt, sollten ihm also die entsprechende(n) Zauberkarte(n) zugeteilt werden. Auf der Karte selbst ist der Zauber im Detail beschrieben. Zu manchen Zaubern gehört zusätzlich ein Marker, der dazu dient, dessen anhaltende Wirkung anzuzeigen. Diese kann automatisch ausgelöst werden, oder einen Würfelwurf erfordern.

Es gibt zwei Arten von Zaubern: Große und Kleine Zauber.

Ein Zauberkundiger darf als Aktion (anstatt einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff auszuführen) entweder 1 Großen Zauber, oder bis zu 2 verschiedene Kleine Zauber wirken.

Aufladen

Nachdem ein Zauber gewirkt wurde, muss er erst wieder aufgeladen werden, bevor er erneut genutzt werden kann. Daher dreht man eine Zauberkarte, nachdem man sie abgehandelt hat, gegen den Uhrzeigersinn; Kleine Zauber werden um 90°, Große Zauber um 180° gedreht. Demzufolge sind Kleine Zauber in der nächsten und Große Zauber in der übernächsten Runde wieder verfügbar. Am Ende jeder Runde (auch in jener, in welcher der oder die Zauber ge-

nutzt wurde(n)) werden nicht-einsatzbereite Zauber um 90° im Uhrzeigersinn gedreht. Sobald die Spieler mit diesem Konzept vertraut sind, können sie auf diese Weise erkennen, welche Karten gerade aufladen, und welche einsatzbereit sind.

AUFLADUNG (BEISPIEL)

Danor wirkt „Verbrennen“. Dies ist ein Großer Zauber, daher wird die Karte nach dem Zaubern um 180° gedreht.



Am Ende der Runde, in welcher der Zauber gewirkt wurde, wird die Karte um 90° zurückgedreht.



Am Ende der folgenden Runde wird der Zauber erneut um 90° zurückgedreht. In der sich anschließenden Runde ist der Zauber wieder einsatzbereit.



Reichweite

Zauber haben – analog zum Fernkampf – eine maximale Reichweite. Außerdem benötigen einige von ihnen eine freie Sichtlinie. Die Reichweite kann wie folgt sein:

- ✦ **Lang**
- ✦ **Kurz**
- ✦ **Benachbart** – das Ziel muss benachbart zum Zauberkundigen stehen.
- ✦ **Zauberer** – der Zauberkundige kann nur sich selbst als Ziel dieses Zaubers wählen.

Hinweis: Der Zauberkundige darf auch sich selbst als Ziel von Zaubern mit der Reichweite Lang, Kurz und Benachbart wählen.

Sichtlinie

Zauber mit diesem Symbol:



erfordern Sichtlinie und folgen den gleichen Sichtlinienregeln wie Fernkampfangriffe (siehe Seite 16).

Zauber mit diesem Symbol:



benötigen keine Sichtlinie und können daher auch auf Ziele *im Bereich hinter* dem Zauberkundigen, durch Wände hindurch, um Ecken und andere Figuren herum usw. gesprochen werden.

Unabhängig von der Sichtlinie muss das Ziel eines Zaubers immer in Reichweite sein.

Magische Angriffe

Offensive Zauber werden als magische Angriffe bezeichnet.

- ✚ Bei magischen Angriffen würfeln (wie beim Nah- und Fernkampf) Angreifer und Verteidiger gegeneinander. Der Zauber gibt an, wie viele Angriffswürfel geworfen werden. Der Verteidiger würfelt mit seinen normalen Kampfwürfeln. Der Rüstungswert wird wie üblich angewandt.
- ✚ Magische Angriffe werden niemals durch Standard-Modifikatoren verändert. Allerdings können im Spiel auftretende Effekte oder magische Gegenstände (z. B. Energiekristalle) den Wurf beeinflussen.
- ✚ Wenn ein Zauber mehrere Ziele zugleich betrifft, wirft der Zauberkundige die Angriffswürfel für jedes Ziel einzeln (sofern nicht anders angegeben).

ZAUBERKARTE (BEISPIEL)



- a. Symbol „Sichtlinie“
- b. Reichweite, Großer/Kleiner Zauber einer Magieschule
- c. Zaubername
- d. Symbol der Magieschule
- e. Zauber-Effekt
- f. Erläuterung der Sichtlinie
- g. Erläuterung des Aufladens
- h. Erfahrungsstufe (wird im Grundspiel noch nicht verwendet)

Gegenstände

Dungeon Saga: Die Legende beginnt spielt in einer Welt fantastischer Wesen und geheimnisvoller Magie, in der magische Energien an Gegenstände wie Waffen, Rüstungen, Amulette oder Tränke gebunden werden können. Manche dieser Gegenstände erhalten die Helden für das erfolgreiche Abschließen bestimmter Abenteuer, andere wiederum finden sie beim Durchstreifen der tiefen Dungeons.

Jeder Gegenstand wird von einer Karte repräsentiert, die alle speziellen Regeln und Bedingungen auflistet, die sein Nutzer beachten muss.



Gegenstände benutzen

Nur Helden und Anführer können Gegenstände benutzen und Tränke trinken. Die meisten Gegenstände haben einen dauerhaften Effekt. Die Spinnenseidenrüstung zum Beispiel erhöht Madrigas Rüstungswert um 1, solange sie diese trägt – dies wirkt über das ganze Spiel hinweg, ohne dass dafür noch etwas Zusätzliches getan werden muss.

Andere Gegenstände wiederum müssen von ihrem Besitzer aktiviert werden, damit dieser ihren Effekt nutzen kann. Diese tragen folgendes Symbol: ⚙️. Manche Gegenstände werden auch automatisch als Reaktion auf Angriffe oder andere Spielereignisse aktiviert. Dies ist dann auf der Gegenstandskarte vermerkt. Abgesehen davon können Gegenstände jederzeit während des Zugs des Helden oder des Anführers, der den Gegenstand trägt, eingesetzt werden. Dies zählt nicht als Bewegung oder Aktion dieser Figur für diesen Zug.

VERBRAUCHS- GEGENSTÄNDE

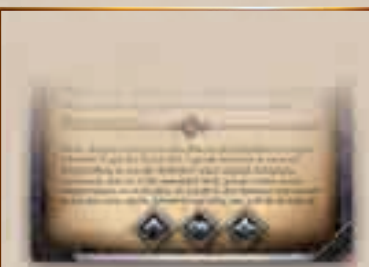
Gegenstandskarten mit dem Schlüsselwort „Verbrauchsgegenstand“ können nur ein Mal verwendet werden und werden anschließend abgelegt. Alle anderen Gegenstände können beliebig oft genutzt werden.

Gegenstände tauschen

Während des Spiels können Helden Ausrüstungskarten mit dem ⚙️-Symbol untereinander tauschen. Alle anderen Gegenstände bleiben bei dem Helden, in dessen Besitz sie zu Spielbeginn waren.

Bewegt sich ein Held während seines Zugs auf ein zu einem anderen Helden benachbartes Feld, kann er diesem Gegenstände mit ⚙️-Symbol geben, von ihm erhalten oder diese mit ihm tauschen. Beide Heldenspieler müssen dem Tausch zustimmen.

Dies kann während der Bewegung eines Helden geschehen und zählt nicht als Aktion.



Hinweis: Die Gegenstandskarten enthalten drei Symbole, die im Grundspiel nicht verwendet werden. Diese kommen erst mit den Regeln des Abenteurerhandbuchs zum Einsatz.

Dungeon-Einrichtung

Dungeons sind oft übersät mit den Hinterlassenschaften ihrer früheren Bewohner, darunter auch Möbelstücke. Außerdem gibt es Schatztruhen, die noch Nützliches enthalten können. Diese Objekte werden als Einrichtung bezeichnet.

Die meisten Einrichtungsstücke versperren den Weg bei der Bewegung. Jedes Einrichtungsstück nimmt mindestens ein Feld ein (abhängig von der Größe) und keine Figur kann sich auf ein derart besetztes Feld bewegen.

Bücherregale blockieren Fernkampf- und Magieangriffe, die Sichtlinie erfordern, vollständig (siehe Seite 16).

Über alle anderen Einrichtungsgegenstände geht die Sichtlinie hinweg, sie behindern jedoch den Fernkampfangriff. Befindet sich das Ziel eines Fernkampfangriffs hinter einem oder mehreren Einrichtungsgegenständen, wird der Fernkampfwert des Angreifers um 1 Würfel reduziert (siehe Kasten Seite 17). Befindet sich der Angreifer jedoch benachbart zur einzigen Einrichtung, die diesen Fernkampfangriff behindern würde, wird sein Fernkampfangriff davon nicht beeinflusst (er stützt sich beim Schießen gemütlich auf dem Gegenstand ab). Magische Angriffe sind hiervon nicht betroffen (siehe Seite 20).

Türen und Truhen

Türen und Schatztruhen sind zu Beginn jedes Abenteuers verriegelt. Türen nehmen (abhängig von ihrer Größe) ein oder zwei Felder ein. Schatztruhen besetzen ein Feld. Neben jede Tür und Truhe wird ein Schloss- oder Siegelmarker gelegt. Im jeweiligen Abenteuer ist angegeben, welcher Marker genau verwendet wird.

Sofern keine Regel etwas anderes besagt, dürfen Türen und Truhen ausschließlich durch Helden geöffnet werden.

Schlösser & Siegel

In *Dungeon Saga: Die Legende* beginnt gibt es zwei Arten wie etwas verriegelt sein kann: durch normale Schlösser und durch magische Siegel.

NORMALE SCHLÖSSER

Mangels Schlüssel und Zeit müssen normale Schlösser aufgebrochen werden. Hierzu führt der Held einen Nahkampf gegen das Schloss aus, als wäre es eine feindliche Figur. Der Overlord sollte den Schlossmarker für Kampfwürfel und Rüstungswert im Blick haben. Ein einziger Treffer bricht das Schloss auf.

Hinweis: Normale Schlösser können nicht durch Fernkampf oder Magieangriffe aufgebrochen werden.

Hinweis: Türen, Schatztruhen und andere Einrichtungsstücke führen keine Passierschläge aus, greifen keine Figuren an und zählen auch nicht bei der Überzahlberechnung.

Allerdings gelten sie als feindliche Figuren im Hinblick auf Fähigkeiten oder Heldentaten, wie Orlafs Wirbelwind.

MAGISCHE SIEGEL

Schutzsiegel können nicht mit roher Gewalt geöffnet werden. Je mächtiger die Verzauberung (je Höher der Stärkewert des jeweiligen Markers), desto länger dauert es, um sie zu brechen. Es gibt Zauber, die ein Schutzsiegel (nach und nach) brechen können. Sobald die Stärke eines Siegels auf null reduziert worden ist, gilt es als geöffnet.

Sesam, öffne dich

Eine geöffnete Tür wird vom Spielfeld entfernt.

Durch das Öffnen von Türen können Bereiche enthüllt werden, die zu Beginn des Spiels noch unentdeckt waren. Der Overlord baut nun die entsprechenden Spielplanteile bis zur nächsten Tür (bzw. Türen) auf.

Wird eine Schatztruhe geöffnet, erhält der sie öffnende Held sämtliche darin enthaltenen Gegenstände wie im Abenteuer angegeben. Legt die entsprechende(n) Gegenstandskarte(n) neben den Heldenbogen. Entfernt den Deckel der Truhe, um anzuzeigen, dass sie geöffnet wurde.

Grosse Figuren

Die meisten Figurenbasen besetzen ein einzelnes Feld. Manche der größeren Figuren, wie z.B. Trolle, bedecken vier Felder (2x2). In zukünftigen Erweiterungen gibt es sogar noch größere „gigantische“ Figuren.

Figuren, die vier Felder (2x2) besetzen, werden „Große Figuren“ genannt.

Blickrichtung

Große Figuren folgen den gleichen Regeln wie normal große Figuren: sie haben ein *vor* und ein *hinter* der Figur. Der Unterschied ist, dass sich *vor* und *hinter* einer großen Figur mehr Felder befinden.



Die 4 roten Felder befinden sich *hinter* der Figur. Die übrigen 8 blauen Felder befinden sich *vor* der Figur.

Eine große Figur kann sich dadurch gleichzeitig *vor* und *hinter* einer anderen Figur befinden. Die große Figur erhält nur dann einen Angriffsbonus (Modifikator), wenn sie sich vollständig *hinter* einer feindlichen Figur befindet.

Bewegung

Große Figuren sind nicht so wendig wie kleinere Figuren. Sie dürfen sich pro Bewegung nur in einer geraden Linie oder diagonal bewegen.



Eine Große Kreatur bewegt sich für einen Bewegungspunkt gerade vorwärts.



Eine Große Kreatur bewegt sich für einen Bewegungspunkt diagonal vorwärts.



Eine Große Kreatur bewegt sich für einen Bewegungspunkt gerade rückwärts.

Um die Blickrichtung beim Bewegen zu ändern, müssen große Figuren einen Bewegungspunkt je 90°-Drehung ausgeben.

Große Figuren sollten immer ein Feld nach dem anderen bewegt werden, um sicherzustellen, dass die Figurenbasis vollständig auf den Spielplanteilen bleibt und nur Felder betreten werden, die auch normal große Figuren regelkonform betreten könnten (siehe Seite 12).

Nahkampf

Eine normalgroße Figur, die nur ein Feld besetzt, ist immer in der Unterzahl, wenn eine große Figur zu ihr benachbart ist – selbst, wenn die große Figur die einzige benachbarte Figur ist oder zu weiteren feindlichen Figuren benachbart ist. Diese wären dann ebenfalls in Unterzahl.



Glossar

Die folgende Liste enthält alle relevanten Spielbegriffe im Überblick.

A

Aktionen S.8
Anführer S.9
Aufladen von Zaubern S.19

B

Befehlskarten S.9, S.10
 Die Toten erwecken S.10
 Doppelte Befehle S.10
 Unterbrechung S.10
 Zusätzliche Befehle S.10
Benachbart S.12
Bewegung S.12
Blickrichtung S.12

D

Die Toten erwecken S.9, S.10
Dungeon-Einrichtung S.21

F

Fernkampf S.16
Figuren bemalen S.6
Figuren in Form bringen
..... Schnellstartregel: S.8

G

Gegenstände S.20
Große Figuren S.22
Grundwerte der Helden S.7

H

Heilen S.18
Heldentaten S.8
Heldenzüge S.8
hinter S.12

K

Kampfunfähig S.18

L

Legendäre Helden
..... Questhandbuch: S.5

M

Magie S.19
Marker S.12
 Heldenmarker S.8
 Knochenhaufen S.12
 Schlösser S.21
 Siegel S.21
Maximalwert: Rüstung S.15
Mindestwerte:
Würfel, Rüstung S.15
Modifikationen S.14
 Fernkampf S.17
 Nahkampf S.14
 Unterzahl S.14, S.22

N

Nahkampf S.14

O

Overlordzüge S.9
Optionale Regeln
..... Questhandbuch: S.30

P

Passierschlag S.13

R

Reichweite S.16, S.19
Rundenende S.9

S

Schaden S.18
Schergen S.13
sich lösen S.13
Sichtlinie S.16, S.19
Spielablauf S.8
Spelaufbau S.6
Spielmaterial S.4
Spieltipps, Overlord S.11

T

Tauschen S.20

V

Verletzt S.18
vor S.12

W

Wunden S.18

Z

Zeitlimit ... Questhandbuch: S.4
Zonen Questhandbuch: S.4



AUFBAU (BEISPIEL)

Nachdem ein Abenteuer ausgewählt wurde, werden die folgenden Schritte ausgeführt:

- ❖ **DUNGEON:** Der Overlordspieler baut den Dungeon bis zur ersten verriegelten Tür auf.
- ❖ **HELDEN:** Die Heldenspieler wählen ihre Helden und nehmen sich das entsprechende Spielmaterial.
- ❖ **OVERLORD:** Der Overlordspieler stellt sein Befehlsdeck zusammen.
- ❖ **SIEGBEDINGUNGEN:** Die Siegbedingungen werden vorgelesen und es wird sichergestellt, dass sie alle verstanden haben.
- ❖ **VORHANG AUF:** Die Geschichte des Abenteuers wird vorgelesen – die Reise beginnt!

RUNDENZUSAMMENFASSUNG

HELDENZUG

- ❖ Jeder Held kann:

- ❖ 1. Bewegung und/oder
- ❖ 2. Aktion ausführen

Oder:

- ❖ seine Heldentat nutzen

OVERLORD-ZUG

- ❖ Der Overlord erteilt Befehle gemäß Abenteuer-Limit:



In jedem Abenteuer ist die Anzahl der pro Zug verfügbaren Befehle vorgegeben. Ein Befehl besteht aus:

- ❖ 1. Bewegung und/oder
- ❖ 2. Aktion ausführen

Oder:

- ❖ „Die Toten erwecken“ wirken

- ❖ Bis zu 1 Overlord-Karte spielen

ENDE DER RUNDE

- ❖ Alle Zauberkarten werden um 90° im Uhrzeigersinn zurückgedreht.
- ❖ Etwaige „Ende der Runde“-Fähigkeiten wie z. B. „Zäh“ werden ausgeführt.
- ❖ Der Overlord zieht (wenn möglich) eine Befehlskarte.

BEWEGUNG

- ❖ Eine Figur kann sich Feld für Feld bis zu ihrem Bewegungswert fortbewegen.
- ❖ Eine Figur kann ihre Blickrichtung bei der Bewegung beliebig ändern.
- ❖ Eine Figur kann keine Felder betreten, auf denen eine Figur oder Einrichtung steht.
- ❖ Eine Figur kann Felder, auf denen Knochenhaufen-Marker liegen, betreten und ihre Bewegung dort beenden.
- ❖ Eine Figur kann sich diagonal bewegen, sofern ein an das Zielfeld orthogonal angrenzendes Feld regelkonform betreten werden könnte.
- ❖ Bewegt sich eine Figur vor eine feindlichen Figur, muss sie ihre Bewegung sofort beenden.
- ❖ Befindet sich eine Figur vor einer feindlichen Figur, kann sie ihr Feld nur verlassen, indem sie sich löst (siehe Seite 13).
- ❖ Eine Figur kann sich nicht von einem Feld vor einer feindlichen Figur direkt auf ein Feld vor der gleichen oder einer anderen feindlichen Figur bewegen.

NAHKAMPF

- ❖ **WÜRFELN** – nach Anwendung von Modifikatoren
- ❖ **UNWIRKSAME ANGRIFFE ENTFERNEN** – Augenzahlen kleiner/gleich dem Rüstungswert des Verteidigers entfernen.
- ❖ **TREFFER BESTIMMEN** – höchste Augenzahlen vergleichen.
- ❖ **SCHADEN BESTIMMEN** – gegebenenfalls Schadenstabelle prüfen.

FERNKAMPF

- ❖ **REICHWEITE PRÜFEN** – mithilfe der Reichweitenmesser
 - ❖ **SICHTLINIE PRÜFEN** – sie wird von Figuren und Wänden blockiert
- Weiter wie bei Nahkampf ab dem Schritt „Würfel“ beschrieben.

MODIFIKATOREN

- ❖ Verletzte Figuren werfen 1 Würfel weniger.
- ❖ Figuren in Unterzahl (vor min. 2 feindlichen Figuren) werfen 1 Würfel weniger.
- ❖ Figuren, die von hinten angegriffen werden, werfen 1 Würfel weniger.

Nur Fernkampf:

- ❖ -1 Würfel für den Angreifer, wenn zum Angreifer nicht benachbarte Einrichtung in der Sichtlinie steht.

ZAUBER WIRKEN

- ❖ **REICHWEITE PRÜFEN** – siehe Zauberkarte
- ❖ **SICHTLINIE PRÜFEN** – wenn Zauber Sichtlinie erfordert
- ❖ **ZAUBERWIRKUNG ANWENDEN** – siehe Zauberkarte
- ❖ **ZAUBERKARTE DREHEN** um Benutzung anzuzeigen (90° bei kleinen, 180° bei großen Zaubern)