

DUNGEON FIGHTER

DIE GROBE WELLE

ERWEITERUNG

Spielregel

Ach, da sind ja meine unerschrockenen Lieblingshelden wieder. So ein Zufall aber auch, dass mich das Portal direkt vor euren Füßen ausgespuckt hat. Zum Glück wurde niemand zerquetscht ... Moment mal, wo ist denn eurer Freund, der Barbar? ...

Okay, jetzt da wir den Barbaren unter meinem Laden vorgezerrt haben, könnt ihr mir ja von euren neusten Abenteuern berichten. Wie es scheint, habt ihr die Hoble unter den Feuerbergen – bis auf ein paar Brandwunden – ganz gut überstanden. Mit meiner Feuermagie muss man eben vorsichtig umgehen, das habe ich euch doch gesagt. Was, ich habe vergessen, den Bullrog zu erwähnen? Naja, was soll ich sagen – mein Gedächtnis ist auch nicht mehr das, was es mal war. Aber was beschwert ihr euch, ihr seid doch alle gesund und munter! Und dank euch ist das Ungebeuer jetzt Geschichte und meine Feuermagie kann sich endlich wieder frei im ganzen Königreich entfalten. Außerhalb der Hoble hätte sie wahrscheinlich versagt, wenn ... ach, was rede ich denn da. Genug Smalltalk! Kommen wir zum Geschäft. Wenn ihr auf dieser Straße weiterreist, kommt ihr direkt in die Sümpfe des sicheren, unvermeidlichen Todes. Aber ihr habt Glück! Ich kenne da nämlich eine Abkürzung, ein feuchtes Hoblensystem, das direkt ans andere Ende der Sümpfe führt – alles ganz entspannt. Tropfsteinboble klingt doch gleich viel besser als Todessümpfe, oder? Hab ich's mir doch gedacht!

Na, na, nur keine Angst; das Feuer des Schmelzofens habt ihr ja schließlich auch überlebt. Und da unten wird es keine Monster geben, die Helden wie euch gefährlich werden konnten. Jetzt wäre übrigens der perfekte Zeitpunkt, um sich mit meiner mächtigen Wassermagie einzudecken. Kombiniert sie mit eurer beträchtlichen Kampfkraft und die Hoblentour wird ein Kinderspiel. Und ich verspreche euch: keine grässlichen Ungebeuer mit unbekanntem Kräften oder riesige Tentakelmonster aus fremden Dimensionen. Garantiert!

Diese Erweiterung für **Dungeon Fighter** stellt euch eine wilde Mischung an neuem Spielmaterial zur Verfügung. Aber vor allem erhaltet ihr Zugang zu den Geheimnissen der Wassermagie, der feuchtesten der elementaren Künste. Die Helden können ab jetzt so gut wie alles unter Wasser setzen – ein erfrischendes Spielerlebnis ist also garantiert. Und bald werden eure Helden auch die Möglichkeit erhalten, sich in den anderen elementaren Künsten, Luft und Erde, auszutoben. Feuer gibt es ja schon eine ganze Weile. Wie bitte? Ihr habt noch keine Feuerbälle? Na dann aber mal losgefllt!



Spielmaterial

1 SPIELREGEL



6 AUSRÜSTUNGSKARTEN



7 MONSTERKARTEN



1 HELDENBOGEN



1 DOPPELSEITIGER ABENTEUERPLAN

Findet ihr diese hellblauen Würfelchen auch so putzig? Also ich muss sie nur ansehen, um mich wie ein Fisch im Wasser zu fühlen.

1 BOSSKARTE



6 MACHTKARTEN



3 WASSERELEMENT-WÜRFEL



12 XP-MARKER



15 SAUERSTOFFMARKER



1 PAPAGEIEN-MARKER



1 PFÜTZE



1 SCHLEIMSCHLEIBE



1 ÜBERHEILUNGS-SCHLEIBE



1 WASSERFALL

Geringfügig angepasster Spielaufbau

Die Erweiterung **Große Welle** beinhaltet neben neuen Spielelementen auch viele neue Karten und Bögen. Diese könnt ihr einfach in die entsprechenden Stapel mischen (Ausrüstungskarten in den Ausrüstungsstapel, Heldenbögen zu den anderen Heldenbögen, etc.). Wenn ihr mehrere Erweiterungen habt, könnt ihr sie beliebig miteinander kombinieren (oder eben nicht).

Die Karten aus dieser Erweiterung sind mit einem Wassersymbol  markiert, damit ihr sie jederzeit wieder aussortieren könnt.

Der Spielaufbau verläuft genauso wie im Grundspiel, bis auf den Punkt **Spielmaterial bereitlegen**. Dieser wird um Folgendes ergänzt:

- Die XP-Marker werden als Vorrat neben den Turm gelegt.
- Die Sauerstoffmarker werden als Vorrat neben die Narbenmarker gelegt.

Voila, die Sauerstoffmarker! Glaubt aber bloß nicht, dass sie etwas Gutes sind! Sie zeigen an, wann euch der Sauerstoff ausgeht – und das ist definitiv nichts Gutes.

- Die Pfütze, die Schleimscheibe, die Überheilungsscheibe und der Wasserfall werden neben dem Spielplan bereit gelegt.
- Die 3 Wasserelement-Würfel werden neben die weißen Bonuswürfel gelegt.
- Der Machtkartenstapel wird neben den Ausrüstungsstapel gelegt.
- Ist Jack Parrot einer der Helden, wird der Papageien-Marker – mit der aktiven Seite nach oben – auf seinen Heldenbogen gelegt.

Natürlich wollt ihr den neuen Monstern direkt eure neue Ausrüstung und die coolen Wasserzauber um die Ohren bauen. Daber dürft ihr beim ersten Spiel ruhig ein wenig schummeln. Mischt die neuen Karten einfach so dazu, dass sie auf jeden Fall drankommen. So könnt ihr ganz in die neue Erweiterung eintauchen.

Starrt nicht zu lange auf das Wassersymbol! Es könnte euren Verstand verwässern!



Neue Regeln

XP (Erfahrungspunkte)

Die in dieser Erweiterung enthaltenen schwarzen Plastikmarker stellen XP dar. XP sind eine neue Ressource in der Spielwelt von **Dungeon Fighter**, welche die Helden auf ihrem Truhenmarker sammeln können, ähnlich wie Gold.



Leider gibt es als Zugabe zu den XP keine Gratis-Axte. Sorry, Zwerge!

Helden können XP erhalten, indem sie auf die Aktivierung eines gewürfelten Helden-symbols verzichten, unabhängig davon, ob der Würfel auf dem Trefferspielplan gelandet ist oder nicht.

Gold, Würfel und XP. Jetzt haben wir alles für ein vollwertiges Fantasy-Spiel. Wenn ihr euch jetzt fragt, wofür dieser XP-Kram denn so gut ist, keine Angst, dazu kommen wir gleich. Ich garantiere, sie sind 100% wasserfest.

Verzichtet ein Held nach seinem Würfelwurf auf die Nutzung seiner Spezialfähigkeit, erhält er dafür 2 XP aus dem Vorrat, die dann auf den Truhenmarker gelegt werden. Dabei ist es egal, ob er die Fähigkeit überhaupt ausüben könnte. Es zählt nur, ob das Symbol gewürfelt wurde.

XP gehören der ganzen Gruppe und können auch von der Gruppe ausgegeben werden (dazu später mehr).

Machtkarten

MACHTKARTEN ERHALTEN

Die mit dieser Erweiterung neu hinzugekommenen Machtkarten gewähren den Helden mächtige magische Zaubersprüche, die sie in ihrem Überlebenskampf beim Durchqueren eines Labyrinths einsetzen können.



Doch mächtige Magie setzt Erfahrung voraus. Und genau dafür gibt es die ebenfalls neu dazu gekommenen XP.

Nur ein völlig Wahnsinniger würde derart mächtige Zauberei an Grünschnabel verkaufen. ... Ihr seid schon ECHTE Helden? Ja, dann ...

Nachdem die Helden im Laufe des Spiels in einem Shop Ausrüstung gekauft haben, können sie dort auch Machtkarten erwerben.

Der Anführer zieht 3 **Machtkarten** vom Stapel (unabhängig von der Spieleranzahl) und deckt sie auf. Mit den XP, welche die Helden bisher eingesammelt haben, können sie jetzt beliebig viele der aufgedeckten Machtkarten kaufen. **Jede Machtkarte kostet 1 XP.**

Im Magischen Almanach steht, dass es die Tradition vorschreibt, einem Käufer stets 3 magische Dinge anzubieten – nicht zwei, nicht vier, nicht fünf, sondern immer ganz genau 3. ... Andere behaupten, das sei nur ein Trick der Shops, um ihre Waren exklusiv wirken zu lassen.

Die 3 Machtkarten sollten gründlich gelesen werden, damit klar ist, welchen Nutzen sie für die Heldengruppe haben und für welchen Helden sie ggf. am besten geeignet sind. Die Heldengruppe entscheidet gemeinsam, was geschoppt wird und welcher Held welche Machtkarte bekommt. Können sich die Helden nicht einigen, entscheidet der Anführer.

Jeder Handler hat seine ganz eigene Magie. Es ist die geheime Kunst, Verkaufszahlen zu maximieren und Kunden auszunehmen.

Gekaufte Machtkarten werden offen neben den Heldenbogen ihres neuen Besitzers gelegt. Jeder Held kann maximal 3 Machtkarten besitzen. Erhält er eine vierte, muss er eine abwerfen.

Magie ist keine schnelllebige Sache. Hat ein Held einmal einen Zauberspruch erlernt, dann bleibt er ihm erhalten ... es sei denn, er will einen cooleren lernen oder sein Hirn wird von Zombies verspeist.

Machtkarten können nicht zwischen Helden getauscht werden.

Nicht gekaufte oder abgeworfene Machtkarten kommen auf einen Ablagestapel. Er wird gemischt und bildet einen neuen Machtkartenstapel, wenn dieser aufgebraucht sein sollte.

Bei 3 Shops im Labyrinth und 6 Machtkarten im Stapel kann man sich leicht ausrechnen, wie oft neu gemischt werden muss. Wer mit mehreren Erweiterungen spielt, braucht für dieselbe Rechnung schon höhere Mathematik.



Beispiel: Die Helden sind gerade am Shoppen. Nachdem sie wie gewohnt Ausrüstung gekauft haben, sehen sie sich an, welche Machtkarten heute im Angebot sind. Marco, der Anführer, zieht 3 Machtkarten vom Stapel. Die Gruppe hat 2 XP auf ihrem Truhenmarker und beschließt, für 1 XP den Wasserball zu kaufen. Da Marco noch keine Ausrüstung hat, entscheidet die Gruppe, dass er die Machtkarte nehmen soll.

Machtkarten gewahren euch große Macht ... deswegen werden sie auch Machtkarten genannt und nicht etwa Grasgrüne-Puschelbäsechen-Karten oder irgendwas anderes Lächerliches.

MACHTKARTEN AKTIVIEREN



Zu **Beginn** seines Zuges kann ein Held eine Machtkarte aktivieren. Er muss dafür so viele XP bezahlen, wie auf der Machtkarte angegeben ist.

Dazu nimmt er die entsprechende Anzahl an XP-Markern vom Truhenmarker herunter und legt sie in den Vorrat zurück.

Nicht vergessen: Das Benutzen einer Macht ist immer freiwillig.

Magie ist eine kostspielige Angelegenheit. Mit jedem gesprochenen Zauber gibt man etwas von sich ab ... ein wenig wie beim Pinkeln ... versteht ihr?

Scheiben

Diese Erweiterung beinhaltet Karten, welche den Gebrauch von Spielscheiben voraussetzen. Wird die Nutzung einer Scheibe verlangt, muss der entsprechende Held die verlangte Scheibe nehmen und auf den **Trefferspielplan** werfen.

In dieser Erweiterung befinden sich zwei große Pappteile. Habt ihr sie gefunden? Ratet mal ... das sind Scheiben!

Sofern nicht anders angegeben, werden Spielscheiben nach folgenden Regeln geworfen:

- Eine Scheibe wird wie eine Münze geworfen, d.h. sie muss mit dem Daumen geschnippt werden und sich in der Luft mindestens ein Mal um 180° überschlagen.



Die Scheibe so zu werfen, dass sie am Rand des Trefferspielplans aufkommt, ist ein Akt wahrer Tapferkeit ... doch sind wir mal ehrlich, keiner interessiert sich um Tapferkeit, Heldenmut oder sonstigen Schnickschnack. Also zielt am besten auf die Mittel.

- Landet die Scheibe ganz oder teilweise neben dem Trefferspielplan und berührt den Tisch, erhält der werfende Held 1 Schaden und muss nochmal werfen.

 In der Aufräumen-Phase werden alle Scheiben vom Trefferspielplan entfernt

 Landet im Laufe eines Kampfes ein Würfel auf einer Scheibe, werden alle Effekte der Scheibe abgehandelt. Der Wurf zählt als Treffer, unabhängig davon, ob der Scheibeneffekt Schaden zufügt oder nicht. Ein erwürfeltes Heldensymbol kann ebenfalls regulär genutzt werden.

 Landet ein Würfel teilweise auf einer Scheibe, muss gegriffen werden, was der Würfel sonst noch berührt:

- Berührt er den Trefferspielplan**, zählt der Wurf als regulärer Treffer; der Held fügt dem Monster Schaden zu und ignoriert die Scheibe einfach.
- Berührt er den Tisch**, zählt der Wurf als Misserfolg.
- Steht der Würfel nur über und berührt nichts anderes**, zählt der Wurf als Treffer auf der Scheibe und löst deren Effekt aus.

*Für den durchschnittlichen Helden ist das wahrscheinlich schon zu anspruchsvoll. Lasst es mich also so ausdrücken:
WÜRFEL AUF SCHEIBE = GUT
WÜRFEL AUF SPIELPLAN = NEUTRAL
WÜRFEL AUF TISCH = SCHLECHT
Kapiert, Ork-Hirn?*

Beispiel: Der Würfel landet auf der Schleimscheibe. Jetzt entscheidet der Spieler, wie er den Würfel neben dem Pfeil auf dem Trefferspielplan platzieren will (Möglichkeit A oder B). B ist ganz klar die bessere Wahl, da es dem Monster mehr Schaden zufügt.



A



B



ÜBERHEILUNGSSCHEIBE

Diese Scheibe wird normalerweise zu Beginn eines Spielzugs geworfen. Landet ein Würfel auf der Überheilungsscheibe, wird jeder Held um 5 Lebenspunkte geheilt. Außerdem zählt der Angriff als Treffer. Da der Würfel jedoch nicht auf einem Feld des Trefferspielplans liegt, kann das Monster nur durch die Ausrüstung des Helden Schaden erleiden (sofern er welche hat).



Jetzt wollt ihr bestimmt wissen, was der Wasserfall so macht. Haha, Pech gehabt! Der Wasserfall ist gar keine Scheibe, sondern ein Wurfmarker. Und über die reden wir später.

SCHLEIMSCHEIBE

Diese Scheibe wird normalerweise zu Beginn eines Kampfes geworfen. Landet ein Würfel auf der Schleimscheibe, legt man ihn so auf den Trefferspielplan, dass er die Kurve der Schleimscheibe, auf die der Pfeil zeigt, berührt.



Gerne dürft ihr die Schleimscheibe mit euren eigenen Körperflüssigkeiten verschönern und euer Spiel damit zu etwas gaaanz Persönlichem machen. Allerdings könnte es danach schwierig werden, neue Mitspieler zu finden.

So viele Abenteuer und ihr habt noch immer Probleme mit der Schadensberechnung? Meine Güte, was lernt man denn heutzutage auf der Heldenschule?

Element-Würfel

Ein Element-Würfel wird etwas anders eingesetzt als ein farbiger Heldenwürfel. Er wird nur dann benutzt, wenn ein Monster, eine Spezialfähigkeit oder eine Ausrüstung es gestattet.

Sofern nicht anders angegeben, werden Element-Würfel nach folgenden Regeln abgehandelt:

- Element-Würfel werden nicht auf den Truhenmarker gelegt.
- Element-Würfel unterliegen denselben Würfeln wie Helden- und Bonuswürfel (siehe S. 7 der Grundregeln).
- Zeigt der Element-Würfel ein besonderes Symbol, wird der entsprechende Effekt abgehandelt.
- Element-Würfel ersetzen nicht die anderen Würfel. Wirft der Held einen Element-Würfel, zählt dies als Angriff, wobei unbenutzte Helden- und Bonuswürfel nicht verbraucht werden. Nach dem Angriff geht es wie gewohnt weiter im Uhrzeigersinn.

DIE WASSERELEMENT-WÜRFEL

Die Wasserelement-Würfel sind drei hellblaue Würfelchen ohne aufgedruckte Symbole. Sie gelten **nicht** als blaue Heldenwürfel. Wenn sich eine Karte oder Regel auf die „Wasserelement-Würfel“ bezieht, sind immer alle drei gemeint. Wird ein Held angewiesen die Wasserelement-Würfel zu benutzen, wirft er sie alle drei gleichzeitig. Er kann also mit einem einzigen Wurf bis zu drei Mal treffen oder verfehlen.

Der Held verursacht Schaden in Höhe der Summe aller Felder, auf denen ein Wasserelement-Würfel gelandet ist, und rechnet dann Boni und Mali (durch Ausrüstung, Monsterfähigkeiten usw.) ein.

Danach erleidet der Held für jeden Fehlschlag Schaden. Bei mehrfachen Fehlschlägen addiert man zuerst den Schaden aller Fehlschläge auf und rechnet dann Boni und Mali (durch Ausrüstung, Monsterfähigkeiten usw.) ein.

Die Wasserelement-Würfel haben keine aufgedruckten Heldensymbole. Allerdings können sie eines generieren, wenn sie alle drei gleichzeitig treffen oder verfehlen.

Beispiel: Mit diesem Wurf verursacht Sir Moo (3+4=) 7 Schaden, zuzüglich der +2 durch seine Waffe. Insgesamt fügt er der Meerhexe also 9 Schaden zu. Für den einen verfehlten Wasserelement-Würfel würde ihm die Meerhexe 3 Schaden zufügen. Dieser Wert wird allerdings durch Sir Moos Rüstung um 1 reduziert; er erleidet also noch 2 Schaden für den missglückten Wurf.



Sauerstoffmarker

Einige Monster (sprich: die mit der Fähigkeit „Ersticken“) sorgen dafür, dass Helden Sauerstoffmarker bekommen.

Habt ihr echt geglaubt, diese Marker wären etwas Positives? Im Gegenteil: Sie lassen euch umkippen, wenn ihr ein Monster nicht schnell genug besiegt. Ganz schön fiese Dinger ...

Der Held legt so viele Marker auf seinen Heldenbogen, wie die Monsterkarte angibt. Zu Beginn **jedes** Angriffs in diesem Kampf muss der betroffene Held 1 Sauerstoffmarker von seinem Heldenbogen entfernen. Wenn ihm der Sauerstoff ausgeht, verliert er das Bewusstsein. Sobald der Kampf vorbei ist, kommen alle Sauerstoffmarker in den Vorrat zurück.

Ein bisschen Sauerstoffmangel und schon kippt ihr aus den Latschen? Was seid ihr denn für Helden?! Damals im Kampf gegen den uralten Tentakel-Gott habe ich ohne mit der Wimper zu zucken den halben, stinkenden See geschluckt. Langsam frage ich mich wirklich, ob ihr der Aufgabe gewachsen seid ...

Spezialwürfe

Wie im Grundspiel werden den Helden gelegentlich besondere Würfe abverlangt. Es gibt drei neue Würfe, die alle mit dem Element Wasser zu tun haben:

Becherwurf:



Der Spieler legt den Würfel in einen Becher (oder irgendein anderes Gefäß, aus dem man Wasser trinken kann). Er hält den Becher fest und lässt den Würfel herausspringen.

Wasserfallwurf:



Der Spieler hält den Wasserfall so vor sich, dass eines der kurzen Enden zu ihm zeigt und das andere in Richtung Trefferspielplan. Dann legt er den Würfel an das ihm zugewandte Ende des Wasserfalls und kippt den Wasserfall so, dass der Würfel der Länge nach hinunterrollt. Fällt der Würfel nicht vom gegenüberliegenden, kurzen Ende des Wasserfalls, zählt er automatisch als Fehlschlag.

Credits

Autor: Lorenzo Silva

Illustration & Grafik: Giulia Ghigni

Redaktion: Lorenzo Silva, Heiko Eller

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Layout & Grafische Bearbeitung: Fiona Carey, Marina Fahrenbach

Lektorat: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Linus Janßen und Jan Fehrenberg

Okay, das war's dann für heute. Ich sage tschüss und bis zur nächsten Erweiterung. Dann widmen wir uns ganz der Luft ... ihr wisst schon, dem süßen Duft der Biotonne im Sommer.

**HORRIBLE
GAMES**

Pfützenwurf:



Vor dem Wurf legt der Spieler die Pfütze zwischen sich und den Trefferspielplan. Bevor der Würfel den Trefferspielplan berührt, muss er einmal durch das Loch in der Pfütze hindurch auf dem Tisch aufgekomen sein. Berührt der Würfel die Pfütze selbst, schlägt der Wurf fehl.

Käme



Wasserschrein

Zu Beginn des Kampfes wirft der Startspieler die Wasserelement-Würfel. Dem folgenden Spieler stehen damit alle 3 Heldenwürfel zur Verfügung.



Trainingsraum

Nach Ende eines Kampfes in diesem Raum bekommt die Heldengruppe so viele XP wie auf dem Abenteuerplan angegeben.

Ich hoffe, euch haben meine trockenen Sprüche gefallen und ihr habt euch nicht zu sehr die Hosen nass gemacht ... muhabababa ... versteht ihr? NASS ... bibibibob... ich lach mich schlapp!

Besonderen Dank an: Aureliano Buonfino, Lorenzo Tucci Sorrentino, Steven Kimball, Gabriel Dumerin, Evelyn Bigelmaier, Alessandro Prà und alle Spieltester des Heidelberger Burgevents Stahleck 2013

Besucht uns im Web:

WWW.HEIDELBAER.DE

WWW.HORRIBLE-GAMES.COM

**Heidelberger
Spieleverlag**

