

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Allgemein

Sobald ein Held eine Falle auslöst, oder in eine Falle gerät, ist seine Runde sofort beendet. Das selbe gilt auch für Monster. Monster können gefahrenlos über nicht ausgelöste Fallen laufen, sie dürfen aber nicht darauf stehen bleiben. Ansonsten gelten auch für Monster die selben Regeln wie für Helden. Falls in den Quests nicht anders beschrieben werden die einzelnen Fallen so gespielt:

Fallgrube



Jeder Held der in eine Fallgrube gerät, verliert 1 Punkt seiner Körperkraft. Erst in der nächsten Runde darf er wieder herausklettern und normal weiterziehen. Man kann versuchen gerade, nicht diagonal, über die Falle zu springen, wenn man noch genug Schritte übrig hat, und dieses Feld daneben noch frei ist! Jeder Held der den Sprung wagt, muss einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf fällt er in die Fallgrube. Bei einem Schild ist der Sprung geglückt. Das Feld mit der Falle zählt beim Laufen wie ein normales Feld.

Große Fallgrube



Der Held benötigt 3 Schritte damit er die Falle der Länge nach überspringen kann. Zusätzlich muss er ein schwarzes Schild würfeln. Schafft er es nicht, so fällt er in die Grube. Will er die Fallgrube der Breite nach überspringen, so gelten dieselben Regeln wie bei der normalen Fallgrube. Die große Fallgrube bleibt als Hindernis auf dem Brett und kann nicht entschärft werden.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Schlagfalle



Jeder Held der auf ein Feld mit einer Schlagfalle kommt, löst diese Falle sofort aus. Geröll stürzt auf das Feld, welches im Buch mit dem Pfeil markiert ist. Die Steine versperren nun den Weg für all die anderen Helden. Den Helden, den das Geröll getroffen hat, muss versuchen sich mit 3 Kampfwürfeln zu verteidigen. Für jeden nicht verteidigten Punkt, wird ihm 1 Punkt Körperkraft abgezogen. Danach darf er auf ein angrenzendes, unbesetztes Feld ausweichen. Kann der Held nicht auf ein angrenzendes Feld ausweichen, scheidet er aus dem Spiel aus.

Speerfalle



Jeder Held, der in eine Speerfalle gerät, muss 1 Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Totenschädel, verliert er 1 Punkt seiner Körperkraft. Diese Falle kann nur einmal ausgelöst werden.

Atem des Chaos



Der Todesnebel strömt durch alle, im Plan gekennzeichneten, Gänge. Er kann sich pro Zug 6 Felder weit bewegen, darf aber nie auf einem besetzten Feld landen. Jeden Helden durch den er zieht, raubt er 1 Punkt Körperkraft. Er kann auch mehrere Helden in einem Zug angreifen. Monster greift er nicht an! Er kann nur durch den Gewitter-Zauber und das Geisterschwert zerstört werden.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Steinkugel



Die Kugel wird vom Bösen gesteuert. Dazu nimmt er 2W6 um die Länge der Strecke zu ermitteln, welche die Kugel zurücklegt. Überrollt die Kugel einen Helden, so nimmt dieser 5 Punkten Schaden. Er kann sich aber verteidigen. Für jeden nicht abgewehrten Totenkopf muss er sich 1 Punkt Körperkraft abziehen.

Glatteis



Wenn ein Held auf ein Feld mit Glatteis kommt, muss er einen Kampfwürfel werfen. Bei einem weißen Schild rutscht der Held aus, fällt hin und beendet seine Runde. Andernfalls kann er weiterlaufen, sofern er noch Schritte übrig hat. Kommt er dabei wieder auf ein Feld mit Glatteis, muss er wieder einen Kampfwürfel werfen! Ein Held der ausgerutscht am Boden liegt, kann bis zu seinem nächsten Zug weder angreifen noch verteidigen. Glatteis kann nicht gefunden werden. Glatteis kann aber wie die Fallgrube übersprungen werden. Monster können sich normal auf Glatteis bewegen.

Eisbahn



Jeder Held der auf das mit dem Pfeil gekennzeichnete Teil dieser Eisrutsche tritt, rutscht unweigerlich an das andere Ende herunter.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Eisgewölbe



Dieser Raum kühlt die Hitze der Helden. Für jede Runde, in der ein Held hineingeht oder in diesem Raum bleibt, muss ein Kampfwürfel geworfen werden. Bei einem Totenkopf verliert der Held 1 Punkt Körperkraft. Monster werden von der Kälte nicht beeinflusst.

Eisfluss



Will ein Held durch diesen Eisfluss, oder will ihn überqueren, so benötigt er pro Feld 2 Schritte. Außerdem muss er für jedes Feld einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf verliert der Held 1 Punkt Körperkraft. Monster können ungehindert durch diesen Fluss gehen.

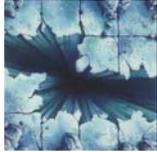
Eiskrypta



Nur wenn ein Held die Türe am Ende des Ganges öffnet, brechen die Wände aus Eis. Erst jetzt können die Monster angreifen.

Fallen. Marker. Overlays und ihre Bedeutung

Tödliche Kluft



Man kann versuchen gerade, nicht diagonal, über die Kluft zu springen, wenn man noch genug Schritte übrig hat, und das Feld auf der anderen Seite noch frei ist! Jeder Held der den Sprung wagt, muss einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf fällt er in die Kluft und ist sofort Tot. Bei einem Schild ist der Sprung geglückt.

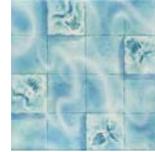
Eissims



Dieses schlüpfrige Sims umgibt eine tiefe Spalte im eisigen Berg. Sobald ein Held ein Feld des Eissims betritt, wirft er einen Kampfwürfel. Der Held kann die Bewegung fortsetzen, wenn er einen weiß Schild oder einen Totenschädel wirft. Wird ein schwarzes Schild geworfen, beginnt der Held, in die Spalte abzurutschen (- 1 Körperpunkt). In diesem Fall muss sofort nochmals gewürfelt werden. Wird wieder ein schwarzes Schild geworfen stürzt der Held endgültig ab. Wird etwas anderes geworfen steht er wieder auf dem Platz, von dem er abzurutschen drohte. Am Anfang einer Runde, in der ein Held in diesem Raum ist, muss er zuerst würfeln, um zu sehen, ob er in die Spalte abrutscht

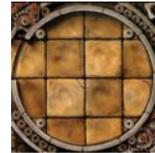
Fallen. Marker. Overlays und ihre Bedeutung

Eisgewölbe



Wenige Dinge sind, wie sie im Raum des eisigen Nebels scheinen. Monster und Nebel von Monstern erfüllen den Raum. Wann immer ein Held ein Monster angreift, würfelt der Held zuerst, um zu erkennen, ob es sich um ein Monster oder nur dessen Trugbild handelt, mit einem Kampfwürfel. Schwarzes Schild oder Totenschädel bedeuten, dass der Held eine Nebelwand angegriffen hat. (Der Held verliert seinen Angriffszug) Nur ein weißes Schild bedeutet ein reales Monster, das der Heroe wie gewöhnlich angreifen kann. Die Monster sehen die Helden immer richtig.

Rotierender Raum



Dieser Raum dient dem Bösen, um die Helden zu verwirren. Kein Held, der hineingeht, weiß wo er später wieder herauskommt. Der W6 bestimmt, wie im Buch beschrieben, wo der Held den Ausgang findet.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Treibsand



Der Held, der versucht, über die Falle zu springen, muss mindestens 3 Schritte übrig haben und auf einem Feld, das direkt an den Sand grenzt, stehen. Würfelt er mit dem Kampfwürfel ein schwarzes Schild, ist der Sprung gelungen. Andernfalls fällt der Held in den Sand und beginnt zu sinken. Um das schreckliche Ende abzuwehren, muss der Held zwei Gegenstände (Spruchrolle, Waffen, Tränke, Rüstung, ...) wegwerfen. Damit ist der Zug des Helden beendet. (hat der Held keine Gegenstände, braucht er auch keine abgeben) In seinem nächsten Zug klettert der Held auf das Feld zurück, von dem er weggesprungen ist. Sein Zug ist damit wieder beendet. Trennt sich der Held nicht von 2 Gegenständen stirbt er.

Magische Finsternis



Wer in die Magische Finsternis eintaucht, ist orientierungslos darin gefangen. Der Spieler nimmt nun 1 W6. Damit ermittelt er welchen Ausgang, siehe im Buch beschrieben, er benutzen darf!

Streunende Monster Falle



Wenn ein Held auf diese Falle tritt, muss er sofort stehen bleiben. Der Böse muss nun das Monster vor dem Helden platzieren und den Helden 1x angreifen.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Fallbeil



Diese Falle wird ausgelöst, wenn ein Held auf einem Feld landet, das mit einer schwarzen Klinge markiert ist. Ein riesiges Fallbeil schwingt von der Decke herab und attackiert mit je 2 Kampf-Würfeln alle Figuren auf den 3 Feldern die mit den schwarzen oder weißen Klingensymbolen markiert sind. Die Figuren können sich normal verteidigen.

Gruft der Finsternis



Sie sind zu handhaben wie Fallgruben, jedoch mit folgenden Ausnahmen: Wirft ein Held, der aus diese Falle trifft, einen Totenkopf, so stürzt er 10 Meter tief auf einen harten Steinboden, und erleidet 3 Schaden! Wie stark seine Verletzung ist, hängt von seiner Panzerung ab. Helden ohne Schutz würfeln mit 3 Kampfwürfel Helden mit Kettenhemd oder Borins Rüstung würfeln mit 2 Kampfwürfel Helden mit Harnisch würfeln mit 1 Kampfwürfel. Nach dem Sturz muss der Held 1 Runde aussetzen. Danach darf man hinausklettern und weiterspielen. Diese Falle kann nicht entschärft werden. Man kann aber versuchen wie bei Fallgruben darüber hinwegzuspringen!

Stalaktitenfalle



Dieser tödliche Speer aus Eis hängt an der Decke von Eishöhlen. Die messerscharfen Eiszapfen fallen auf den Helden und verursachen einen Schaden von einem Lebenspunkt, außer es wird danach gesucht und die Falle entschärft. Monster lösen diese Fallen nicht aus.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Geheime Tunnel



Ein Paar Tunnel-Fliesen verbinden zwei, sonst nicht verbundene Räume mit einem unterirdischen Tunnel. Ein Held oder Monster, das auf eine dieser Kacheln tritt landet sofort auf der anderen Seite. Nach dem Durchqueren des Tunnels ist der Zug zu Ende. Da es im Tunnel sehr dunkel, ist werfe einen Kampfwürfel. Bei einem Schwarzen Schild verletzt sich der Held in der Dunkelheit und verliert 1 Punkt Körperkraft.

Feuersbrunst



Wenn ein Held einen leeren Raum betritt, legt der Böse einen Feuersbrunst Chip in die Mitte des Raumes. Dieser Chip bleibt liegen, bis der Böse an der Reihe ist. Dann zündet die Falle und greift jede Figur, egal ob Held oder Monster, die sich im Raum befindet, mit 3 Kampfwürfel an! Diese Falle bleibt solange aktiv, bis sie durch einen **Luftzauber** entschärft wird.

Orkan Falle



Diese Falle wird ausgelöst, sobald ein Held auf das im Buch markierte Feld läuft. Sobald die Falle ausgelöst wird, bläst ein heftiger Wind alle Figuren im selben Raum 8 Felder weit von sich. Ihr Flug ist erst beendet, nachdem sie 8 Felder weit geflogen sind, auf ein Hindernis treffen, oder eine weitere Falle auslösen. Schaden nehmen sie sonst keinen! Falle kann nicht durch suchen gefunden werden.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Teleport Falle



Wenn ein Spieler seinen Zug auf dem Feld mit der Markierung „A“ beendet wird er sofort auf das Feld mit der Markierung „B“ teleportiert. Funktioniert aber nicht umgekehrt, also von „B“ nach „A“! (Mit Zahlen gekennzeichnete Teleport Fallen funktionieren in Pfeilrichtung !) Der Held hat danach jegliche Orientierung verloren, und beendet sofort seine Runde. Teleport Fallen können nicht durch suchen gefunden werden.

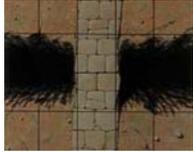
Magische Sperren (Eis, Feuer und Stein)



Nimm diese Sperren und setze sie auf das Spielbrett. Die Sperren sind solange aktiv, bis sie zerstört werden. Sie können normal angegriffen werden, und dürfen sich auch wehren. Sie dürfen genauso viele Würfel zur Verteidigung nehmen, wie der Held zum Angriff benutzt hat! Sie benötigen genauso viele weiße Schilder zum Verteidigen, wie sie mit Totenköpfen angegriffen wurden. Haben sie aber nicht alle Totenköpfe abgewehrt, so ist die Sperre zerbrochen.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Bodenlose Höhle



Sobald ein Held ein Feld der Höhle betritt, wirft er einen Kampfwürfel. Der Held kann die Bewegung fortsetzen, wenn er ein weißes Schild oder einen Totenschädel wirft. Wird ein schwarzes Schild geworfen, beginnt der Held, in die Spalte abzurutschen (- 1 Körperpunkt). In diesem Fall muss sofort noch mal gewürfelt werden. Wird wieder ein schwarzes Schild geworfen stürzt der Held endgültig ab. Wird etwas anderes geworfen steht er wieder auf dem Platz, von dem er abzurutschen drohte. Am Anfang einer Runde, in der ein Held in diesem Raum ist, muss er zuerst würfeln, um zu sehen, ob er in die Spalte abrutscht.

Abgrund (Grins Rachen)



Dieser Abgrund ist vollständig mit Moos bewachsen und glitschig. Sobald ein Held ein Feld betritt, wirft er einen Kampfwürfel. Der Held kann die Bewegung fortsetzen, wenn er ein weißes Schild oder einen Totenschädel wirft. Wird ein schwarzes Schild geworfen, beginnt der Held, in die Spalte abzurutschen (- 1 Körperpunkt). In diesem Fall muss sofort noch mal gewürfelt werden. Wird wieder ein schwarzes Schild geworfen stürzt der Held endgültig ab. Wird etwas anderes geworfen steht er wieder auf dem Platz, von dem er abzurutschen drohte. Am Anfang einer Runde, in der ein Held in diesem Raum ist, muss er zuerst würfeln, um zu sehen, ob er abrutscht.

Fallen, Marker, Overlays und ihre Bedeutung

Treppen



7 Felder



11 Felder

Jede abgebildete Stufe zählt als ein Feld.