



DAS FANTASY
ABENTEUERSPIEL



SPIELER-HANDBUCH
ZUERST LESEN!

INHALT

KAPITEL	SEITE
Die Mission	2
Die Handbücher	2
1. Wähle deinen Charakter	3
Die Heldentafeln	5
2. Die Mission beginnt	6
3. Tür öffnen	6
4. Die Initiativekarten	6
5. Aktionen	6
Bewegung	6
Tür öffnen	7
Truhe öffnen	7
Gegenstand wechseln	7
Besondere Fähigkeiten	7
Zauber wirken	7
Fallen suchen	7
Fallen ausschalten	7
Untote vertreiben	8
Heilen	8
Leise bewegen	8
6. Die Gegenstände	8
Grundgegenstände	8
Gegenstände-Karten	8
Besondere Gegenstände	8
7. Kämpfen	9
Angreifen	10
Kampfschaden ermitteln	10
Tote Helden	10
8. Das Spiel geht weiter...	10

Die Mission

Vier Helden haben sich verbündet, um gemeinsam die bösen Mächte zu vertreiben, die in den Tiefen eines Verlieses am Werk sind.

Vor ihnen liegen viele Herausforderungen, und die lauernenden Kreaturen sind gefährlich und heimtückisch. Aber die Vier gehören zu den wenigen, die die Fähigkeiten und den Mut haben, dieses Abenteuer zu bestehen. Der Spielleiter erwartet sie schon und legt die Verliese aus, in

denen sich viele geheime Schätze, Monster und Fallen befinden. In elf immer schwieriger werdenden Abenteuern kämpfen die Helden darum, ihre Missionen zu erfüllen. Unterwegs sammeln sie besondere

Gegenstände, die ihnen nützlich sein könnten.

Damit die Helden ihre Abenteuer bestehen können, müssen sie gemeinsam gegen den Spielleiter gewinnen, der sich ihnen ständig in den Weg stellt.

Der Spielleiter gewinnt, wenn es ihm gelingt, die Helden an der Erfüllung ihrer Mission zu hindern. Werden die Helden siegreich sein, oder wird sich der Spielleiter im Kampf um die Verliese behaupten?

SPIELAUSSATTUNG

5 doppelseitige Abenteuerspielpläne, 4 Heldenfiguren, 36 Monsterfiguren, 95 Gegenstände-Karten, 39 Monsterkarten, 5 Initiativekarten, 5 Charakterkarten, 10 Würfel, 4 Heldentafeln, 104 Zähler, 2 Kartonrahmen mit Verlieszubehör, Spieler-Handbuch und Spielleiter-Handbuch.

DIE HANDBÜCHER

Aus den beiden Handbüchern erfährst du alles, was du für das Dungeons & Dragons Fantasy-Spiel wissen musst. **Alle Spieler – auch der Spielleiter – sollten das 1. Kapitel dieses Handbuchs gemeinsam und aufmerksam lesen!**

1. WÄHLE DEINEN CHARAKTER

Dieses Spiel ist für 2 bis 5 Spieler. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters (SL), der die Ereignisse in den Verliesen und die Monster kontrolliert. Alle anderen Spieler schlüpfen jeweils in die Rolle eines Helden.

Wenn es nicht genügend Spieler für alle vier Helden gibt, muss ein Spieler mehr als einen Helden übernehmen. Es müssen immer ein Spielleiter und vier Helden im Spiel sein.

Sieh dir während des Spiels immer wieder deine Charakterkarte(n) an, damit du weißt, welche Rolle jeder Beteiligte spielt.

REGDAR

Als menschlicher Kämpfer ist Regdar im Kampf besonders stark und mächtig.



GRUNDGEGENSTÄNDE

STUFE 1

- Einhändiges Breitschwert

STUFE 2

- Zweihändiges Breitschwert

STUFE 3

- Zweihänder

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

- Angriffswurf +1 Bonus beim Nahkampf

LIDDA

Lidda ist als Halblingschurke zwar nicht besonders stark, dafür kann sie aber heimlich angreifen und Fallen ausschalten. Eine nützliche Verbündete!



GRUNDGEGENSTÄNDE

STUFE 1

- Yondalla's Amulett
- Ausbalancierter Wurfdolch

STUFE 2

- Yondalla's Amulett
- Vergiftetes Blasrohr

STUFE 3

- Yondalla's Amulett
- Unerbittliche Bola

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

- Leise bewegen
- Fallen suchen/ausschalten

Für jede ausgeschaltete Falle erhält Lidda 1 ungenutzten Fallenmarker. Hat sie 3 Fallen gesammelt, erhält sie +2 Trefferpunkte.

JOZAN

Als Kleriker hat Jozan die Macht, Untote zu vertreiben, die durch einen Totenkopf auf der linken Seite der Monsterkarten gekennzeichnet sind. Er kann außerdem Zauber wirken und Wunden heilen.



GRUNDGEGENSTÄNDE

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3
<ul style="list-style-type: none"> • Zauber Vollständige Genesung • Armbrust der Treue 	<ul style="list-style-type: none"> • Zauber Vollständige Genesung • Streitkolben der Treue 	<ul style="list-style-type: none"> • Zauber Vollständige Genesung • Geheiligte Armbrust des Pelor

Jozan muss den Zauber Vollständige Genesung zu Beginn jedes Abenteuers besitzen.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

- Untote vertreiben
- Heilen (heile Jozan selbst oder einen Helden, der neben ihm steht; jeder Trefferpunkt kostet 1 Zauberpunkt).

MIALEE

Mialee ist eine elfische Magierin, die mächtige Zauber wirken kann. Dadurch kann sie von allen Helden die wirkungsvollsten Angriffe machen. Allerdings braucht sie die Zauber auch zu ihrem eigenen Schutz, daher solltest du ihre Fähigkeiten weise einsetzen.

GRUNDGEGENSTÄNDE

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3
<ul style="list-style-type: none"> • Zauber Magisches Geschoss • Kurzbogen der Älteren 	<ul style="list-style-type: none"> • Zauber Brennende Hände • Gesegneter Elfenbogen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zauber Feuerball • Langbogen der Elfenfürsten

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

- Keine



DER SPIELLEITER (SL) SOLLTE NUN IM SPIELLEITER-HANDBUCH WEITER LESEN. Alle anderen Spieler lesen hier weiter.

DIE HELDENTAFEL

STUFE

Jedes Abenteuer hat eine Stufe (1, 2 oder 3). Zu Beginn jedes Abenteuers legst du deine Trefferpunkt- und Zauberpunkt-Zähler auf die entsprechende Stufe.

NAME UND SYMBOL DES HELDEN

Achte darauf, ob dieses Symbol auf Gegenstände-Karten erscheint.

RÜSTUNGSKLASSE (RK)

Helden und Monster haben eine Rüstungsklasse, die sie vor Schaden schützt.

TREFFERPUNKTE (TP)

Der Gesundheitszustand deines Helden wird durch Trefferpunkte angezeigt. Sie können im Kampf sinken und durch Gegenstände oder Zauber zurückgewonnen werden. Kennzeichne den Stand deiner TP während des Spiels mit einem Zähler. Der maximale TP-Wert jeder Stufe darf nicht überschritten werden.

JOZAN
MENSCH / KLERIKER

Jozan ist ein treuer Gefolgsmann von Pelor, dem mächtigen Sonnengott der Wahrheit und Gerechtigkeit, in dessen Dienst er immer wieder gegen böse Monster kämpfen muss. Jozans Rolle in den Abenteuern besteht darin, die Helden an seiner Seite mit Zaubern zu beschützen und Monster zu töten.

BESONDERE FÄHIGKEITEN:

- Untote vertreiben
- Heilen

* Heile Jozan oder einen Helden, der neben ihm steht. Jeder TP kostet 1 ZP.

BEWEGUNGSRATE

TORNISTER

ZAUBERPUNKTE (ZP)

Einige Helden können Zauber wirken, darum haben sie einen ZP-Zähler. Der maximale ZP-Wert für jede Stufe ist hier angegeben. Kennzeichne den Stand deiner ZP während des Spiels mit einem Zähler. Der maximale ZP-Wert jeder Stufe darf nicht überschritten werden.

AKTIVE GEGENSTÄNDE

TORNISTER

Gegenstände, die der Held mit sich herumträgt, die aber gerade nicht aktiv sind.

MAX. GEGENSTÄNDE

Menge an Gegenständen, die dein Held insgesamt besitzen darf.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einige Helden verfügen über besondere Fähigkeiten, die sie im Verlies einsetzen können (siehe „Besondere Fähigkeiten“).

2.

DIE MISSION BEGINNT

Der Spielleiter (SL) legt die Abenteuerpläne auf den Tisch und markiert die erste Tür im Start-Raum. Danach liest der SL den anderen Spielern das Abenteuer, die Stufe und die Mission vor, die die Helden erfüllen müssen.

Nimm dir die Heldentafel deines Helden und lege sie vor dir auf den Tisch. Wenn dies dein erstes Abenteuer ist, suchst du die Grundgegenstände deines Helden aus den Gegenstände-Karten für die Stufe 1 heraus (siehe Seite 3/4). Lege die TP- und ZP-Zähler auf den maximalen Wert der entsprechenden Stufe. Alle 4 Heldenfiguren werden in den Start-Raum gestellt, wobei der Held, der die Tür öffnen soll, genau vor die Tür gestellt wird. Die anderen 3 Helden stehen jeweils auf einem anderen Feld im Raum.

3.

TÜR ÖFFNEN

Der Held, der vor der Tür steht, sagt laut: „Öffnet die Tür!“. Drehe den Türmarker herum, und teile die Initiativekarten verdeckt aus. Die Initiativekarten werden jetzt noch nicht umgedreht! **Der SL platziert nun das entsprechende Verlieszubehör im nächsten Raum.**

4.

DIE INITIATIVEKARTEN

Die Spielerreihenfolge wird durch die Initiativekarten festgelegt. Sie zeigen Zahlen von 1 bis 5, wobei 1 zuerst und 5 zuletzt am Zug ist. **Jedes Mal**, wenn ein Held eine Tür öffnet, ändert sich diese Reihenfolge: Die Initiativekarten werden wieder gemischt und an jeden Charakter (inklusive dem SL) **verdeckt** ausgeteilt. Die Karten werden erst dann aufgedeckt, wenn der SL das Verlieszubehör im nächsten Raum platziert hat. Das Spiel wird in dieser Reihenfolge fortgesetzt, bis die Helden die Tür zum nächsten Raum öffnen.

5.

AKTIONEN

Jeder Held darf pro Zug bis zu 2 Aktionen (also auch nur 1 oder gar keine) durchführen.

Die Spieler haben die folgenden Möglichkeiten, wobei jeder Punkt jeweils **1 Aktion darstellt**:

- Bewegung
- Tür öffnen
- Kampf mit Waffe oder Zauber
(siehe „Kämpfen“ auf Seite 9)
- Truhe öffnen
- Gegenstand wechseln

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einige Helden können auch diese Aktionen durchführen (siehe Heldentafeln):

- Zauber wirken
- Fallen suchen
- Fallen ausschalten
- Untote vertreiben
- Heilen
- Leise bewegen

BEWEGUNG



Die Helden und Monster dürfen sich maximal um eine bestimmte Anzahl an Feldern durch das Verlies bewegen (siehe Heldentafeln bzw. Monsterkarten), z.B. Regdar = 4. Sie müssen nicht die gesamte Bewegungsrate ausnutzen und dürfen sich nur waagerecht und senkrecht, nicht aber diagonal bewegen.

Die Charaktere können nicht durch Wände, Säulen, Bäume, Truhen oder geschlossene Türen gehen. Auf einem Feld darf immer nur ein Held oder Monster stehenbleiben.

Helden können durch andere Helden gehen (d.h. über das Feld laufen, auf dem die andere Figur steht), aber nur in Ausnahmefällen durch Monster.

Monster dürfen durch andere Monster, aber nicht durch Helden gehen.

TÜR ÖFFNEN

Wenn ein Held die Tür zum nächsten Raum öffnen möchte, stellt er sich direkt davor, sagt laut: „Öffnet die Tür!“ und dreht den Türmarker herum. Nun wird sofort die Spielerreihenfolge mit Hilfe der Initiativekarten geändert. Es ist möglich, dass der Spieler, der in der vorigen Runde zuletzt an der Reihe war, nun als Erster am Zug ist.



Türmarker (geschlossen)



Türmarker (offen)



Einige Türen sind verriegelt. Um sie zu öffnen, brauchen die Helden einen Knochenschlüssel. Eine Tür aufzuschließen bedeutet, dass sie sofort geöffnet ist. Hinweis: Die Schlüssel zählen nicht zu den normalen Gegenständen und gehören allen Helden gleichzeitig. Sobald eine Tür geöffnet ist, platziert der SL das Verlieszubehör im nächsten Raum.

TRUHE ÖFFNEN



Um eine Truhe zu öffnen, muss sich der Held auf die Truhe bewegen und 1 Aktion übrig haben, um sie zu öffnen.

Wenn du die Truhe nicht gleich öffnen kannst, darfst du dich nicht daraufbewegen. Der Stapel mit den Gegenstände-Karten liegt verdeckt neben den Spielplänen. Ziehe die oberste Karte vom Stapel und lies sie laut vor (es sei denn der SL teilt dir mit, dass es sich um einen Besonderen Gegenstand handelt). Der Truhenmarker wird danach vom Spielplan genommen.

Du darfst einen Gegenstand jederzeit behalten, aber du musst dafür einen deiner anderen Gegenstände ablegen. Wenn du einen Hinterhalt auslöst, werden die Anweisungen der Karte sofort ausgeführt und dein Zug ist zu Ende.

GEGENSTAND WECHSELN

Wenn du am Zug bist, darfst du einen deiner aktiven Gegenstände durch einen Gegenstand aus deinem Tornister ersetzen. Du darfst auch mit anderen Helden Gegenstände tauschen, wobei du dann aber direkt neben ihnen stehen musst (siehe „Die Gegenstände“).

BESONDERE FÄHIGKEITEN

ZAUBER WIRKEN

Die Helden mit magischen Fähigkeiten können Zauber wirken. Die Menge der ZP, die das Wirken eines Zaubers kostet, ist auf der Gegenstände-Karte angegeben. Der Zauber muss zu den aktiven Gegenständen deines Helden gehören, und dein Held muss genügend ZP haben. Nachdem ein Zauber gewirkt wurde, schiebst du den ZP-Zähler auf den neuen Wert. Du darfst Zauber so lange behalten, bis du sie auswechselst oder ablegst.

FALLEN SUCHEN

Einige Helden dürfen mit Hilfe des Sucher-Würfels einen Raum nach Fallen durchsuchen. Das Ergebnis zählt nur für den Raum, in dem der suchende Held steht.



Nächstliegende
Falle aufdecken



2 nächstliegende
Falle aufdecken

Wenn der Würfel ein oder zwei Augen zeigt, hast du die nächstliegende bzw. die 2 nächstliegenden Fallen gefunden. Der SL kennzeichnet sie im Raum mit den Fallenmarkern und liest die Art der Falle laut vor.



Suche erfolglos



Suche beendet

Der leere Kreis bedeutet, du hast keine Fallen gefunden (es könnten aber welche im Raum sein).

Du darfst in jedem Raum beliebig oft nach Fallen suchen, aber wenn du die Hand würfelst, darfst du den aktuellen Raum nicht mehr durchsuchen.

FALLEN AUSSCHALTEN

Eine gefundene Falle ist noch nicht entschärft. Um eine Falle auszuschalten, so dass jeder unbeschadet darauf stehen kann, muss ein Held mit der entsprechenden Fähigkeit auf die Falle gehen und den „Falle ausschalten“-Würfel werfen:



Wenn du dieses Symbol würfelst, ist die Falle ausgeschaltet.



Wenn du dieses Symbol würfelst, hast du die Falle ausgelöst. Der SL liest danach die Wirkung der Falle laut vor.

UNTOTE VERTREIBEN



Untote sind Monster, die früher einmal gelebt haben und nun von übernatürlichen Mächten gesteuert werden. Einige Helden können mit Hilfe des „Untote vertreiben“-Würfels versuchen, untote Monster aus dem aktuellen Raum zu vertreiben.

Untote erkennst du an dem Totenkopfsymbol auf der linken Seite der entsprechenden Monsterkarte. Wenn der Held mindestens die Zahl neben dem Totenkopfsymbol würfelt, hat er das Monster erfolgreich vertrieben! Das Monster muss danach beim nächsten Zug aussetzen.

HEILEN

Einige Helden haben die natürliche Fähigkeit, andere Helden zu heilen (siehe Heldentafeln).

LEISE BEWEGEN

Ein Held, der über die Fähigkeit „Leise bewegen“ verfügt, darf während seines Zugs durch ein Monster gehen. Dies zählt nicht als zusätzliche Aktion. Wenn dieser Held danach sofort dasselbe Monster angreift, erhöht sich sein Angriffswurf um +1.

6. DIE GEGENSTÄNDE

Es gibt für die Helden vier verschiedene Arten von Gegenständen: Waffen, Zauber, Gegenstände und Tränke.

Art des Gegenstands, z.B. Zauber

Stufe

ZP-Verbrauch für Magier

ZP-Verbrauch für Kleriker

Nahkampfsymbol

Fernkampfsymbol



Die Gegenstände, die ein Held besitzt, werden neben seine Heldentafel gelegt. Die Tafel zeigt auch die Menge an Gegenständen, die ein Held dabei haben darf. Die aktiven Gegenstände eines Helden liegen links neben seiner Tafel. Die Reservegegenstände liegen rechts neben der Tafel – im Tornister.

Tränke zählen zu den Gegenständen, dürfen aber jederzeit aus dem Tornister heraus getrunken und auf diese Weise benutzt werden. Sie sind niemals „aktiv“. Die Benutzung eines Tranks gilt nicht als Aktion.

GRUNDGEGENSTÄNDE

Für jeden Helden gibt es eine Reihe von Grundgegenständen, mit denen er das Spiel beginnt und die er wieder zurückerhält, wenn er gestorben ist. Diese Grundgegenstände sind je nach Stufe unterschiedlich (siehe Seite 3/4).

GEGENSTÄNDE-KARTEN

Im gesamten Verlies können die Helden Gegenstände finden – und zwar in den Truhen! Wenn ein Held einen Gegenstand findet, kann er ihn entweder gleich zu seinen aktiven Gegenständen oder in seinen Tornister legen.

Wenn der Held keine zusätzlichen Gegenstände besitzen darf, muss er sich entscheiden, ob er einen Gegenstand, den er bereits hat, oder den neuen Gegenstand ablegt. Er darf den Gegenstand aber während dieses Zugs nicht an einen anderen Helden weitergeben (siehe „Gegenstand wechseln“).

Tränke dürfen nur einmal verwendet werden und müssen danach abgelegt werden, während Waffen, Zauber und Gegenstände mehrfach benutzt werden können. Einige Gegenstände-Karten weisen darauf hin, dass sie nur von bestimmten Charakteren verwendet werden dürfen.

BESONDERE GEGENSTÄNDE



Dieses Symbol weist auf einen Besonderen Gegenstand hin. Der SL vergibt diesen an den Helden, der ihn gefunden hat. Wenn du einen Besonderen Gegenstand findest, legst du ihn zu den Gegenständen, die du mit dir trägst. Dafür musst du eventuell einen anderen Gegenstand ablegen.

Sollte ein Besonderer Gegenstand abgelegt werden müssen, ist er aus dem Spiel. Lege ihn auf den Ablagestapel der Gegenstände-Karten, wo du ihn in einem späteren Abenteuer vielleicht wiederfindest.

HINWEIS: Wenn ein Held am Ende eines Abenteuers tot ist, verliert er alle Gegenstände, die er unterwegs gesammelt hat.

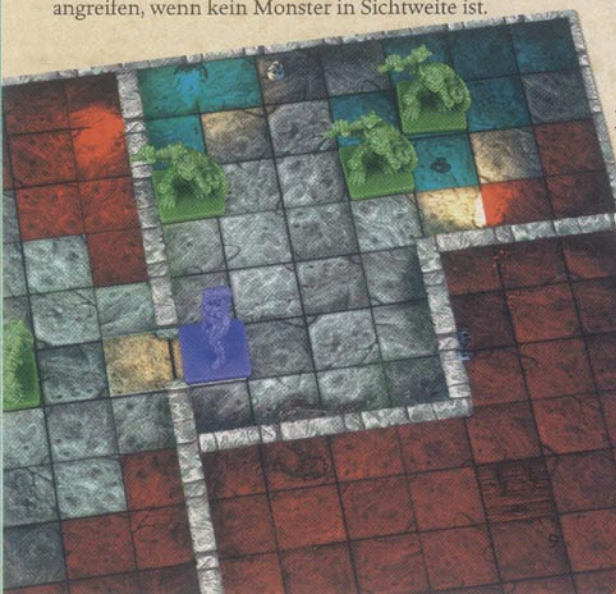
Beim Kämpfen greift ein Held mit einer Waffe oder einem Zauber ein Monster an.




Die Kampfstärke einer Waffe bzw. eines Zaubers wird durch die Angriffswürfel auf der Karte angezeigt. Diese Würfel müssen beim Angriff geworfen werden. Die Stärke eines Angriffs ergibt sich aus den insgesamt gewürfelten Schwellern.

Manche Waffen können auch für einen Heftigen Angriff benutzt werden, den du **anstelle** des normalen Angriffs einsetzen kannst. Ein Heftiger Angriff ist zwar stärker, birgt aber auch ein höheres Risiko.

Du kannst nur Monster angreifen. Du darfst nicht angreifen, wenn kein Monster in Sichtweite ist.



Manche Karten zeigen einen Spezialwürfel. Werfe diesen gleichzeitig mit den Angriffswürfeln. Wenn du  würfelst, wird die dazugehörige Anweisung ausgeführt.

WURF WIEDERHOLEN



Dieses Symbol weist darauf hin, dass du einen der Würfel noch einmal werfen darfst.

HEFTIGER ANGRIFF



Werfe die bei „Heftiger Angriff“ gezeigten Angriffswürfel sowie den Spezialwürfel anstelle der Würfel für den normalen Angriff. Wenn dieses Symbol gewürfelt wird, ist die Waffe verloren, und die Karte wird abgelegt.

ANGRIFFSARTEN

Es gibt zwei Angriffsarten:



Nahkampfangriffe (Melée) können **nur** erfolgen, wenn man neben dem angegriffenen Feind steht (aber nicht diagonal).



Fernkampfangriffe können **nur** über größere Entfernungen hinweg oder diagonal erfolgen. Normalerweise schießen Fernkampfwaffen in gerader Linie einzelne Schüsse ab. Die Mitte des Felds, auf dem der Feind steht, muss in Sichtweite des angreifenden Helden sein.

BEISPIEL FÜR DIE SICHTWEITE

Säulen, Bäume und Wände blocken Fernkampfwaffen ab. Allerdings können Fernkampfangriffe von Helden nicht durch andere Helden blockiert werden, so wie auch Monster nicht die Fernkampfangriffe anderer Monster blockieren.



DURCH WÄNDE
BLOCKIERT



DURCH MONSTER
BLOCKIERT



IN SICHTWEITE

ANGREIFEN

1. Verkünde laut, welches Monster du angreifen willst und welche Waffe bzw. welchen Zauber du dafür verwendest.
2. Führe deinen Angriff mit den auf der entsprechenden Karte angegebenen Würfeln durch.
3. Ermittle den Schaden deines Angriffs (siehe unten).
4. Gleiche die Treffer- und Zauberpunkte auf den Heldenafeln bzw. Monsterkarten an.

KAMPFSCHADEN ERMITTELN

- Addiere die gewürfelte Menge an Schwertern (plus eventuelle Boni).
- Ziehe davon die Rüstungsklasse des angegriffenen Monsters bzw. Helden ab.

Das Ergebnis ist die Anzahl der Trefferpunkte, die das angegriffene Monster bzw. der angegriffene Held verliert. Sobald die Trefferpunkte auf 0 stehen, ist das Monster bzw. der Held tot und kann in diesem Abenteuer nicht weiter agieren, es sei denn, das Monster bzw. der Held wird wieder ins Leben zurückgeholt.

BEISPIEL FÜR EINEN KAMPE:

Lidda greift einen Goblin mit ihrem Ausbalancierten Wurfdolch an. Sie würfelt 2 Schwerter. Die Rüstungsklasse des Gobblins beträgt 1, also erleidet er einen Schaden von $2 - 1 = 1$ TP.

TOTE HELDEN



Wenn ein Held während eines Abenteuers stirbt, legst du seinen Heldenmarker auf das Feld, auf dem er gestorben ist, und nimmst seine Spielfigur vom Spielplan. Wenn er von einem anderen Helden wiederbelebt wird, kehrt der Held auf dasselbe Feld zurück. Wird er nicht zurückgeholt, spielt er in diesem Abenteuer keine Rolle mehr. Vor dem nächsten Abenteuer erholen sich alle Helden von ihrem erlittenen Schaden. Gestorbene Helden verlieren die Gegenstände, die sie bis dahin gesammelt hatten (sofern sie nicht wiederbelebt wurden). Sie kehren mit ihren Grundgegenständen der entsprechenden Stufe des nächsten Abenteuers wieder zurück, wobei diese Gegenstände eventuell von anderen Helden zurückgeholt werden. Verlorene Gegenstände werden auf den Ablagestapel der Gegenstände-Karten gelegt. Die größte Chance, die Mission eines Abenteuers zu erfüllen, besteht dann, wenn so viele Helden wie möglich bis zum Ende des Abenteuers am Leben bleiben.

8. DAS SPIEL GEHT WEITER...

Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis das Abenteuer durch eine dieser beiden Möglichkeiten beendet wird:

1. **Die Helden gewinnen, wenn mindestens ein Held die vom Spielleiter vorgelesene Mission erfüllt hat; oder**
2. **der Spielleiter gewinnt, wenn die Mission nicht mehr erfüllt werden kann.**

Sobald die Helden ihre Mission erfüllt haben, ist das Abenteuer beendet und es dürfen keine Truhen mehr geöffnet werden. Alle noch lebenden Monster sind aus dem Spiel. Die Gegenstände, die die Helden noch besitzen, dürfen sie untereinander tauschen, bevor das

nächste Abenteuer beginnt. Knochenschlüssel werden an den Spielleiter zurückgegeben.

Nun könnt ihr mit dem nächsten Abenteuer beginnen (oder dieses wiederholen, wenn der SL gewonnen hatte). Um im ganzen Spiel zu siegen, müssen alle Abenteuer nacheinander entweder von den Helden oder vom Spielleiter gewonnen werden.

Wenn ein Abenteuer beendet wurde und ihr vorerst nicht mit dem nächsten beginnen möchtet, dann solltet ihr euch den letzten Spielstand (z.B. welcher Held welche Gegenstände besaß etc.) notieren, damit ihr später an dieser Stelle fortfahren könnt.



© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien.
Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro
Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.

www.hasbro.de
www.danddgame.com

060347869100

