



DAS FANTASY
ABENTEUERSPIEL



SPIELLEITER-
HANDBUCH

INHALT

KAPITEL	SEITE
Die Rolle des Spielleiters	2
1. Das Spiel beginnt	3
2. Einen Raum vorbereiten	3
Türen öffnen	3
Verriegelte Türen	3
Truhen, Säulen und Bäume	3
Fallen	4
Fallen ausschalten	4
Beispiel für ein laufendes Spiel	5
3. Die Monster	7
Monster aufstellen	7
Untote Monster	7
4. Das Spiel geht weiter...	8
Bewegung und Angriff	8
5. Der Spielverlauf	8
Die Abenteuer	9
Die verschiedenen Monster	31

Bitte zuerst Kapitel 1 des Spieler-Handbuchs lesen.

DIE MISSION

Dunkle Mächte sind im Land Rallion am Werk, die überall, wo sie auftauchen, Angst und Schrecken verbreiten. Gerüchte gehen um, wonach ein einst besiegtter Leichnam-Fürst zurückgekehrt sei, um die neu aufgelebte Schreckensherrschaft anzuführen.

Vier Helden – Regdar, Jozan, Lidda und Mialea – haben sich verbündet, um die Mächte des Bösen zu finden und für alle Zeiten zu zerstören. So begeben sie sich auf eine Reise, auf der zahlreiche Gefahren lauern...



DIE ROLLE DES SPIELLEITERS


Du hast in diesem Spiel die Rolle des Spielleiters (SL) gewählt. Als unsichtbare Hand kontrollierst du die bösen Kreaturen, die sich den vier Helden auf ihren Missionen in den Weg stellen, sowie die Fallen, Türen und das sonstige Zubehör in den Verliesen. **Dein Ziel ist es, die Helden von der Erfüllung ihrer einzelnen Missionen abzuhalten.**

Jeder Abenteuerplan zeigt dir den Aufbau der Verliese des jeweiligen Abenteuers sowie die Monster, die du an deiner Stelle in den Verliesen kämpfen lässt. **Nur der Spielleiter darf sich den Aufbau der Pläne und die verschiedenen Monster, die darin eine Rolle spielen, ansehen.**

Lies nun genau die Anweisungen der Kapitel 1 bis 5 dieses Handbuchs durch.



1. DAS SPIEL BEGINNT

1. Lege die Abenteuerpläne wie auf Seite 9 gezeigt für das erste Abenteuer auf den Tisch. **Stelle jetzt noch nicht das Zubehör in die Verliese.** Jeder Spielplan trägt eine Nummer, damit du ihn leichter finden kannst.
2. Lege eine geschlossene Tür wie im Plan gezeigt in den Start-Raum. Sage den Helden, dass dies der Start-Raum ist, damit sie dort ihre Figuren platzieren können.
3. Teile die Karten in drei Stapel auf: Gegenstände-Karten,  Besondere Gegenstände-Karten und Monsterkarten. Lege die Besondere Gegenstände- und Monsterkarten neben dir auf den Tisch. Du wirst diese im weiteren Verlauf des Spiels benutzen. Die

Besonderen Gegenstände sollten nicht mit den restlichen Gegenstände-Karten vermischt werden.

4. Gib die Stufe dieses Abenteuers bekannt (1, 2 oder 3), die du über der jeweiligen Abenteuerbeschreibung finden kannst. Sortiere alle Gegenstände-Karten heraus, deren Stufe über der jetzt gespielten liegt, und nimm sie aus dem Spiel. Mische die restlichen Karten gut durch und lege sie verdeckt so auf den Tisch, dass jeder Spieler sie gut erreichen kann.
5. Lies deinen Mitspielern das Abenteuer und ihre Mission vor.
6. Achte darauf, dass jeder Held seine Grundgegenstände für dieses Abenteuer erhalten hat.

2. EINEN RAUM VORBEREITEN

Die Helden öffnen die erste Tür und teilen verdeckt die Initiativekarten aus. Sieh dir deine Karte jetzt noch nicht an.

Du stellst immer **nur** das Zubehör des Raums auf, dessen Tür gerade geöffnet wurde. Das gesamte Verlies wird Raum für Raum nacheinander aufgebaut. Sieh dir die Abenteuerpläne an:

- Lege (ggf.) eine geschlossene Tür auf das gezeigte Feld des neuen Raums.
- Stelle alle Truhen, Bäume und Säulen auf die vorgeschriebenen Felder.
- Platziere die Monster im Raum (siehe „Monster aufstellen“ in Kapitel 3).
- Lege die Karten der benutzten Monster vor dich auf den Tisch. Unter jede Karte legst du die entsprechende Anzahl an TP-Zählern.
- Sieh dir heimlich an, wo sich in diesem Raum eventuelle Fallen befinden, was du den Helden aber nicht verraten darfst!

TÜREN ÖFFNEN

Die Helden öffnen die Tür zum nächsten Raum, indem sie sich direkt davor stellen und sagen: „Öffnet die Tür!“.



Türmarker (geschlossen)



Türmarker (offen)

VERRIEGELTE TÜREN

Einige Türen sind verriegelt. Verrate dies den Helden nur, wenn sie versuchen diese Tür zu öffnen, und sage ihnen dann, dass sie dafür einen Knochenschlüssel brauchen, den sie in einer Truhe finden werden. Sobald sie den Schlüssel haben, müssen sie zur Tür zurückkehren und sie ganz normal öffnen. Wenn eine Tür aufgeschlossen wurde, ist sie auch sofort geöffnet.

TRUHEN, SÄULEN UND BÄUME

Stelle dieses Zubehör auf die im Abenteuerplan gezeigten Felder.



Baum



Säule



Truhe

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.

So könnte ein laufendes Spiel aussehen:

Gegenstände-
Karten

Untote-Würfel

Bäume

Truhen

Fallen-Würfel

Abenteuer und
Mission

Fallen

Nicht benutzter Raum

Tür

Menge der Monster im Raum

Besondere
Gegenstände-Karte

aktives Monster



offene Tür

Heldentafel

aktive
Gegenstände

Initiativekarte

-Gegenstand
im Tornister

Säulen

geschlossene
Tür

Marker eines
toten Helden


Abenteuerspielpläne

Angriffswürfel

Spezial-
würfel


Verlies-Symbole


Trefferpunkt-Zähler




Truhe


Falle

 Besonderer Gegenstand

 Baum

 Säule

3. DIE MONSTER

In den Verliesen wimmelt es von bösen und heimtückischen Monstern! Jedes hat eine eigene Art und Nummer, z.B. Goblin 1.

Für jedes Monster gibt es eine Spielfigur sowie eine dazugehörige Karte. Die Nummer des Monsters findest du an der Rückseite der Figur und auf seiner Karte. Es ist egal, in welcher Reihenfolge du deine Monster einsetzt – alle Monster einer Art sind gleich. Auf der Rückseite dieses Handbuchs findest du eine Aufstellung der verschiedenen Monster.

Jedes Monster hat außerdem eine Rüstungsklasse, Trefferpunkte und eine Bewegungsrate. Einige Monster haben sogar besondere Fähigkeiten!

Symbol, Name und Nummer

Untotenwert

Rüstungsklasse

Trefferpunkte

Bewegungsrate

besondere
Fähigkeiten



MONSTER AUFSTELLEN

Der Abenteuerplan zeigt dir, wie viele Monster welcher Art in jedem Raum aufgestellt werden müssen. Du darfst deine Monster auf jedes beliebige Feld stellen, nur nicht direkt vor eine Tür. Manchmal muss ein Monster auch auf einem bestimmten Feld stehen.

Stelle ein Monster auf den Spielplan und lege seine Monsterkarte vor dir auf den Tisch. Unter die Karte legst du entsprechend viele TP-Zähler.



Die Bewegungsrate auf der Monsterkarte sagt dir, wie viele Felder das Monster gehen darf.

Monster dürfen durch andere Monster gehen, aber nicht durch Helden, Säulen, Bäume, Truhen, Wände oder geschlossene Türen. Ein Monster darf nicht auf einem Feld anhalten, auf dem bereits ein anderes Monster oder ein Held steht.

Stelle nun wie beschrieben auch die anderen Monster für diesen Raum auf und lege deren Karten vor dich hin.

UNTOTE MONSTER

Einige Monster sind „Untote“ – bössartige Kreaturen, die aus dem Grab zurückgekehrt sind, um ihr Unwesen zu treiben. Untote erkennst du an dem Totenkopfsymbol auf der linken Seite ihrer Karte.



Die Zahl neben dem Totenkopf zeigt ihren Untotenwert an. Ein Held, der Untote vertreiben kann, kann ein Monster für eine Runde aussetzen lassen, so dass es seinen nächsten Zug verpasst.

**SIEH DIR JETZT DEINE
INITIATIVEKARTE AN.**

4.

DAS SPIEL GEHT WEITER...

Das Spiel erfolgt in der Reihenfolge der Initiativekarten (1 ist zuerst am Zug).

BEWEGUNG UND ANGRIFF

Wenn du am Zug bist, kannst du mit jedem Monster auf dem Spielplan in beliebiger Reihenfolge bis zu 2 dieser Aktionen durchführen:

- **Bewegung** – Gehe mit einem Monster um höchstens so viele Felder über den Spielplan, wie seine Bewegungsrate (siehe Karte) vorgibt. Waagerechte und senkrechte Züge sind erlaubt, diagonale Züge sind verboten.
- **Angriff** – Überlege dir, ob du ein Monster angreifen lassen möchtest. Siehe hierzu das Kapitel „Kämpfen“ auf Seite 9 des Spieler-Handbuchs.

Du musst die Aktionen eines Monsters zu Ende bringen, bevor du mit einem anderen Monster fortfährst. Du darfst ein Monster auch aussetzen, nur angreifen, nur gehen oder auch zweimal gehen lassen. Wenn du keine Monster bewegen kannst, ist der nächste Spieler an der Reihe.

MONSTERKARTEN AKTIVIEREN

Sobald ein Monster aktiv wurde, drehst du seine Karte waagrecht. Am Ende deines Zugs legst du die Karte jedes aktiven Monsters wieder senkrecht hin. Wurde ein Monster vernichtet, nimmst du seine Figur und seine Karte für den Rest des Abenteuers aus dem Spiel.

Wenn ein Monster seinen nächsten Zug aussetzen muss, drehst du seine Karte zur Erinnerung waagrecht.



5.

DER SPIELVERLAUF

Wir empfehlen euch, die Abenteuer in der vorgegebenen Reihenfolge durchzuspielen.

Vor Beginn jedes Abenteuers musst du die Mission vorlesen. Achte auf Fallen, und denke daran, dass dies dein Verlies ist und du als Spielleiter die Kontrolle darüber hast!

Denke immer an die Mission der Helden: Wenn die Mission nicht mehr erfüllt werden kann (z.B. weil alle Helden tot sind), dann hast du die Runde gewonnen!

Wenn es mindestens einem Helden gelingt, die Mission zu erfüllen, haben die Helden das Abenteuer gewonnen. Lies danach die Auflösung des Abenteuers vor, die euch in euer nächstes Verlies führt.

Die Rolle des Spielleiters ist sehr wichtig. Du musst gut aufpassen, dass dir nichts von den Ereignissen in den Verliesen entgeht. Wir wünschen dir viel Spaß dabei!

VERLIES MARKE EIGENBAU

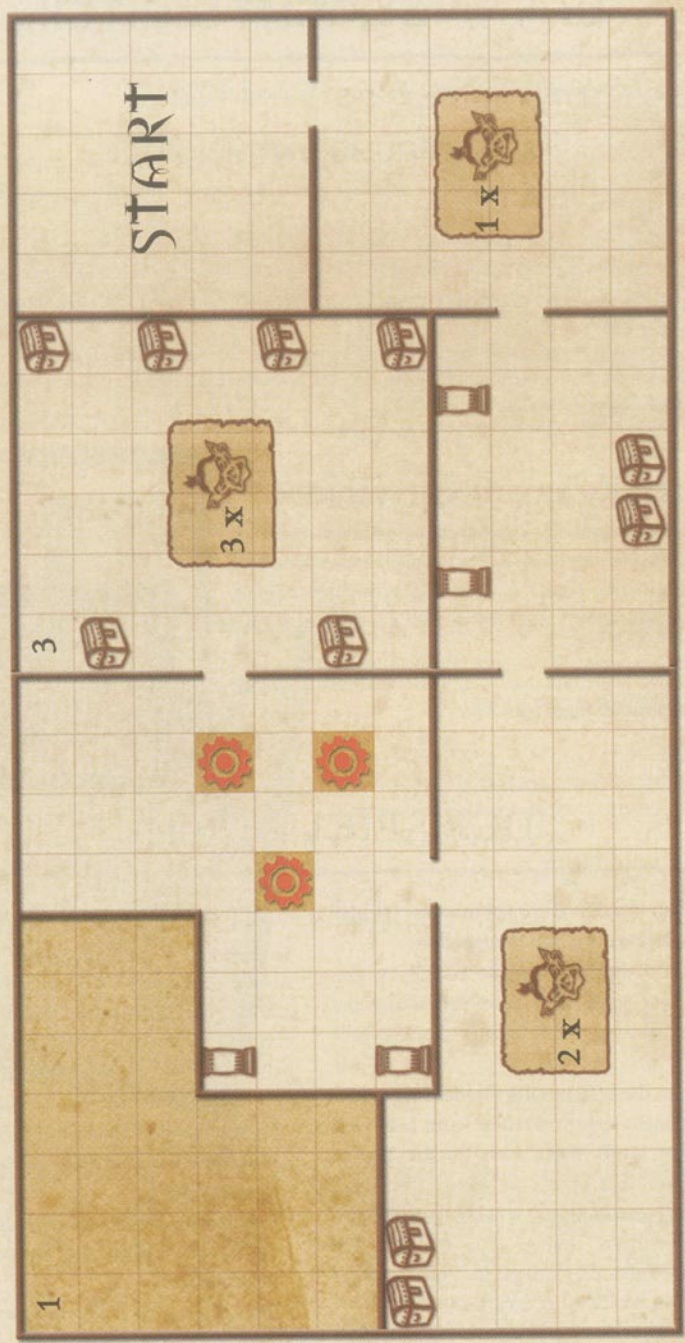
In der Mitte dieses Handbuchs findest du einen leeren Abenteuerplan, den du fotokopieren kannst, wenn du alle elf Abenteuer durchgespielt hast. Damit kannst du deine eigenen, aufregenden Abenteuer konstruieren. Aber denke immer an die folgenden Punkte:

- In diesem Spiel steht dir nur eine begrenzte Menge an Verlieszugehör (z.B. Bäume) für deine Abenteuer zur Verfügung.
- Halte die Helden auf Trab – die Missionen sollten nicht zu einfach sein!
- Lass den Helden eine Chance, die Mission zu erfüllen. Das Spiel sollte für alle Beteiligten spannend und interessant sein.
- Mehr Tipps erhältst du unter www.danddgame.com

STUFE 1 Abenteuer 1: Die Bande der Goblins

Unruhe und Dunkelheit herrscht in Rallion, seit üble Monster das Land heimgesucht haben. Die Reise der Helden hat sie in das am Rande eines Waldes gelegene Dorf Talbach geführt, deren Bewohner durch eine rasende Bande Goblins in Angst und Schrecken versetzt wurden. Der Konstabler von Talbach hat die Verfolgung der Goblins aufgenommen, ist jedoch seither nicht zurückgekehrt. Die Antwort auf sein rätselhaftes Verschwinden kennen wohl nur die Goblins...

Mission: Schaltet alle Goblins aus.



Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt die Goblins besiegt. Doch als die Helden ihren Schlupfwinkel durchsuchen, machen sie eine schreckliche Entdeckung: Anscheinend waren die Goblins nur die Vorhut einer anderen, größeren Gruppe. Aber wo ist diese andere Gruppe, und wo ist der Konstabler?

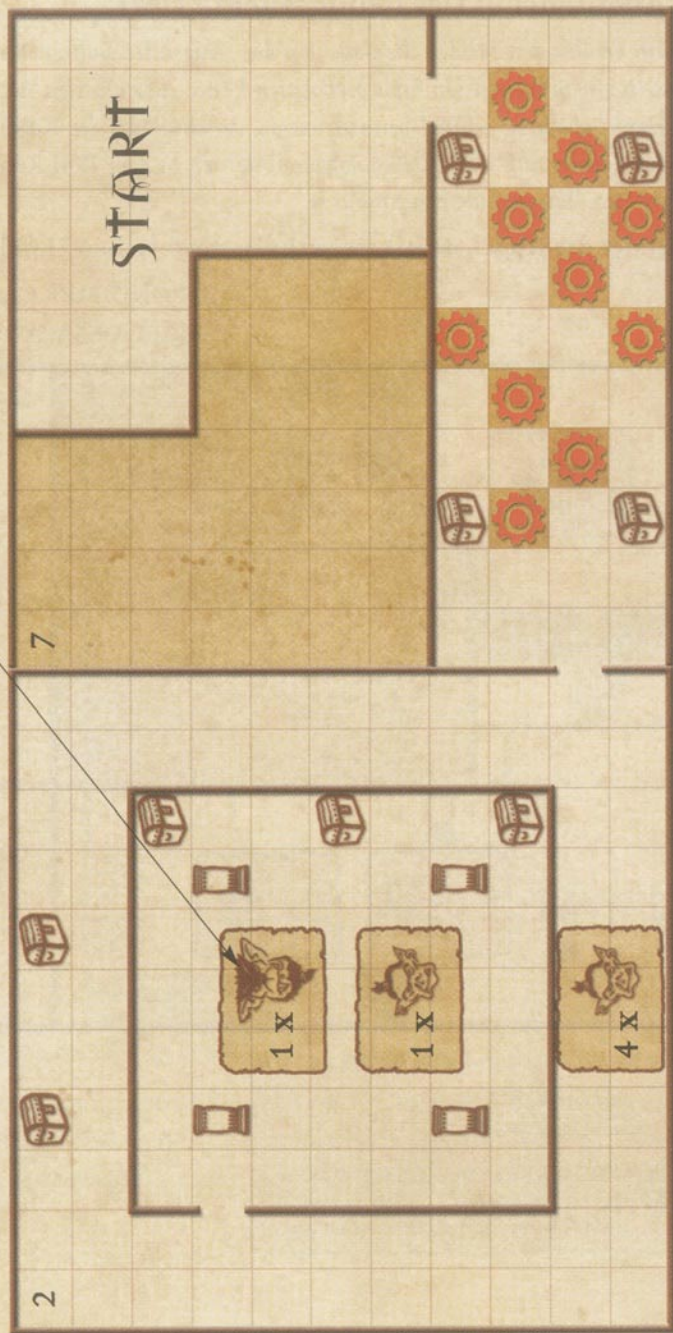
FALLGRUBE
Held verliert 1 TP.

STUFE 1 Abenteuer 2: Der Pfad des Bösen

Während die Helden den Waldfaden der Goblins folgen, stoßen sie auf das Versteck ihres Anführers Angor – ein furchterregender Grottenschrat. Werden sie den Konstabler hier finden?

Mission: Findet Angor und vernichtet ihn.

ANGOR



Die Helden haben Angor besiegt! Doch während er starb, rief er seinen Komplizen zu: „Findet die Kugel!“. Und die Helden haben den Konstabler immer noch nicht gefunden. Könnte diese mysteriöse Kugel den Kreaturen der Dunkelheit helfen?



FALLGRUBE
Held verliert 1 TP

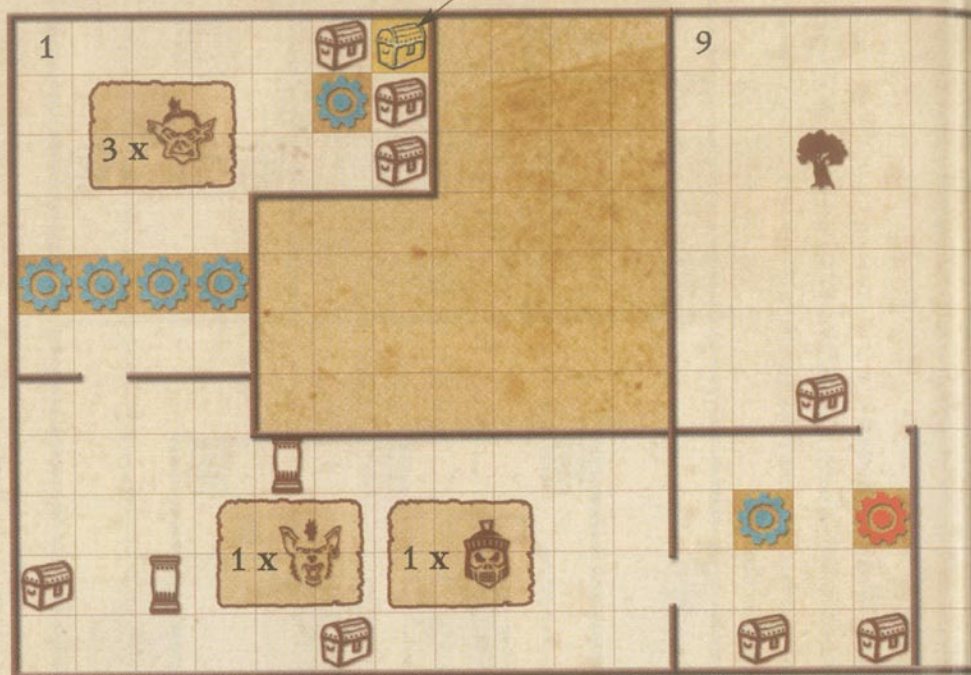
Held verliert 1 TP.

STUFE 1 Abenteuer 3: Das heimgesuchte Dorf

Ein alter Mann erzählt den Helden die Sage von der „Kugel des wahren Blicks“, deren Besitzer alle Ereignisse in einem weiten Umkreis beobachten kann. Also wussten sie, dass sich ihnen die Helden näherten! Sobald sie einmal benutzt wurde, verschwindet die Kugel jedoch und taucht irgendwo anders wieder auf. Gerüchten zufolge soll sie sich in dem Dorf Kreuz Yeland befinden, das von Angors Handlangern überrannt wurde...

Mission: Findet die Kugel, damit sie nicht in die falschen Hände gerät.

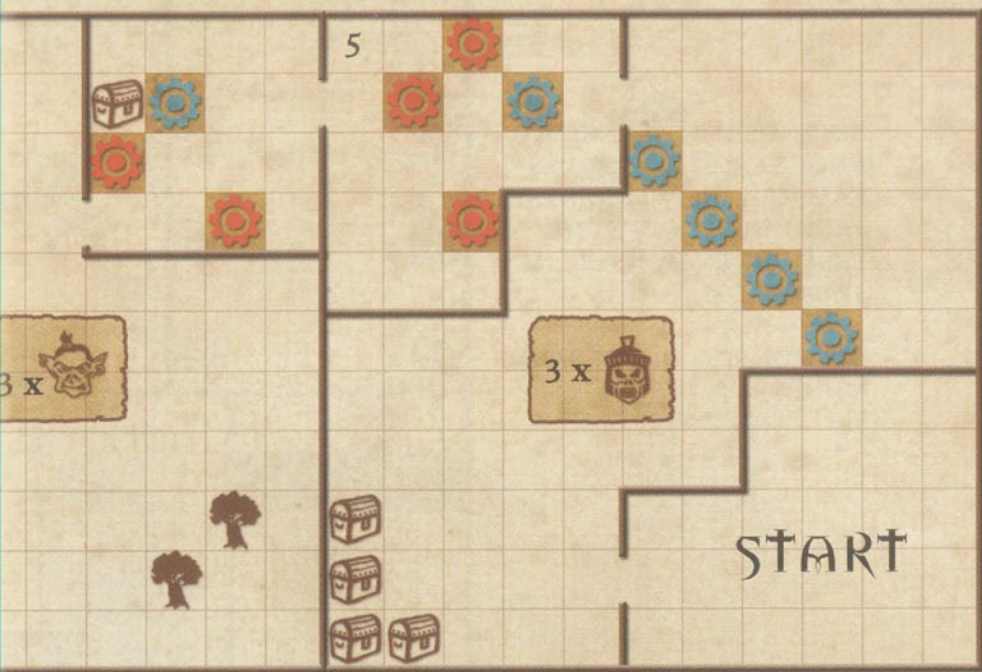
BESONDERER GEGENSTAND –
KUGEL DES WAHREN BLICKS



FALLGRUBE
Held verliert 1 TP.



WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN
Das zuletzt getötete Monster taucht
irgendwo im Start-Raum wieder auf.



Die Helden sind gerade noch rechtzeitig angekommen. Gut gemacht! Neben der Kugel finden sie einen halb geschriebenen Erpresserbrief, der wohl niemals abgeschickt wurde. Es scheint, dass der Konstabler ganz in der Nähe ist!

STUFE 1 Abenteuer 4: Der Schlüssel des Kallictakus

Der Brief, den die Helden gefunden haben, besagt, dass der Konstabler von Talbach noch am Leben ist und in einem verlassenen Wachturm gefangen gehalten wird. Der Turm ist schnell gefunden, doch er wurde auf magische Weise verriegelt...

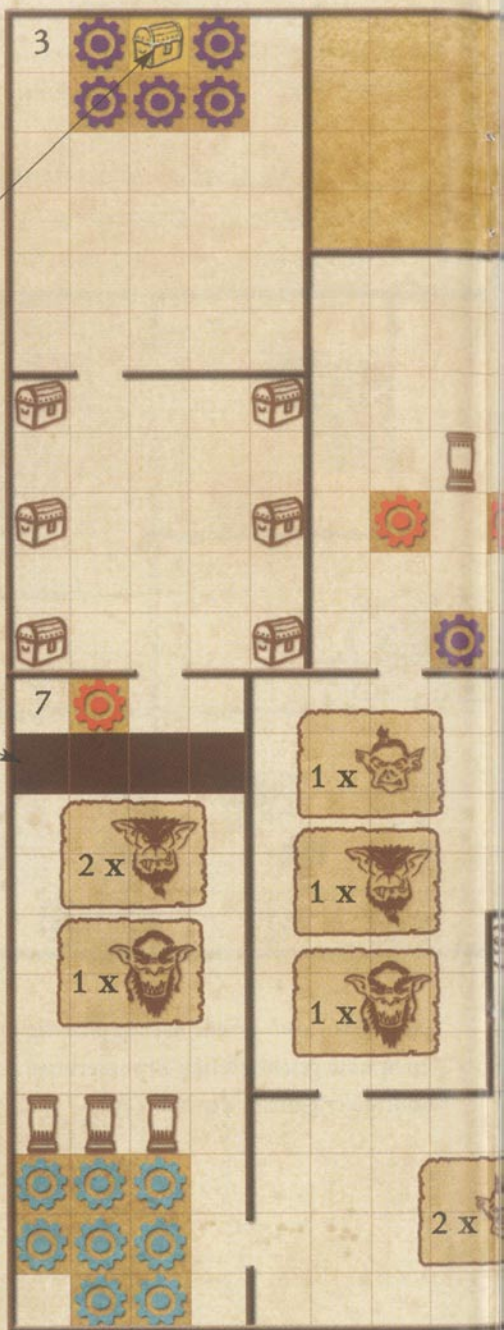
Mission: Findet den Knochenschlüssel des Kallictakus und befreit den Konstabler.

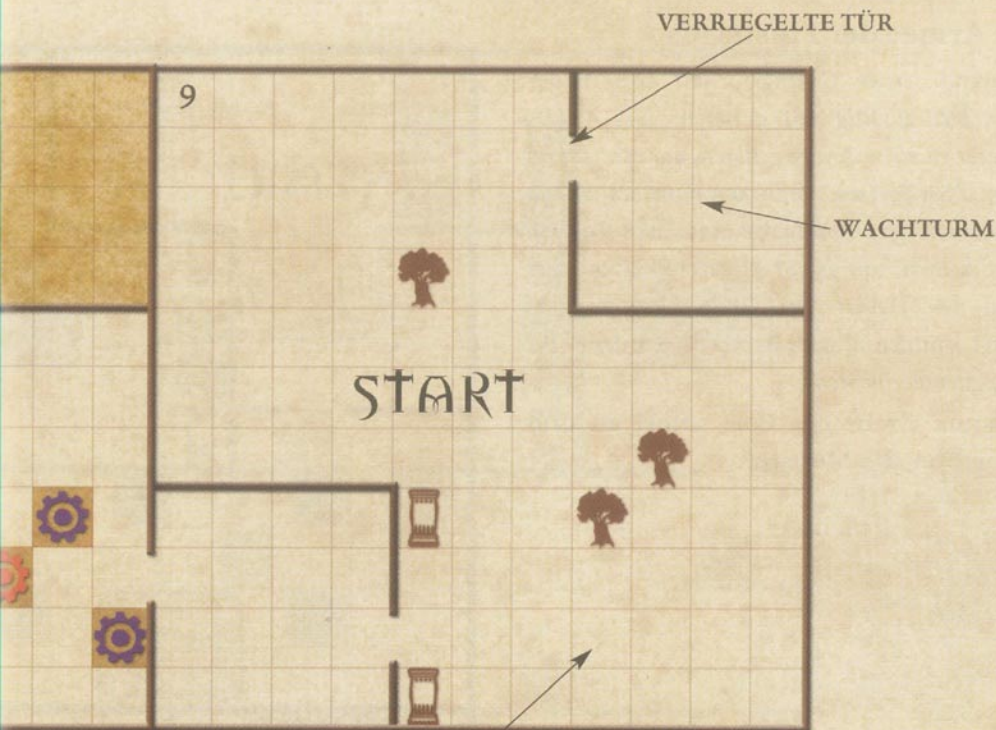
BESONDERER GEGENSTAND –
KNOCHENSCHLÜSSEL DES
KALLICTAKUS. WENN DIESE
TRUHE GEÖFFNET WIRD,
ERSCHEINEN MONSTER IM
START-RAUM.

DIE MONSTER DIESES RAUMS
MÜSSEN AUF DIESEN
FELDERN STEHEN.

Der Konstabler ist den Helden für seine Rettung unendlich dankbar. Aber er hat auch schlechte Nachrichten für sie: Irgendwo soll sich eine gewaltige Monsterarmee sammeln. Ist das wahr?

Herzlichen Glückwunsch! Ihr Helden habt nun viele Erfahrungen gesammelt und die 2. Stufe erreicht.





DIESE MONSTER ERSCHEINEN IM START-
RAUM, WENN DER KNOCHENSCHLÜSSEL
GEFUNDEN WURDE.



FALLGRUBE
Held verliert 1 TP.



FEUERBALL-FALLE
Alle lebenden Dinge im Raum
verlieren 1 TP (gilt nicht für Untote).



GIFTPFEIL-FALLE
Wirf diese Würfel: – der Held
verliert so viele TP.

STUFE 2 Abenteuer 5:

Die Armee der Finsternis

Während seiner Gefangenschaft konnte der Konstabler zufällig mit anhören, dass Angors Monster zu einer Armee gehören, die sich jetzt in einem alten Fort am nördlichen Rand des Waldes versammelt. Der Konstabler muss nach Talbach zurückkehren, um die Stadt zu beschützen, aber wenn den Helden ein Überraschungsangriff gelingt, könnten sie diese Armee der Finsternis für alle Zeiten vernichten...

Mission: Greift das Fort sofort an und vernichtet alle Monster.

Endlich sind alle Monster im Fort getötet! Ein großartiger Sieg. Draußen vor dem Fort erregen einige merkwürdige Bewegungen die Aufmerksamkeit der Helden. Wer könnte denn da so schnell in den Wald fliehen?





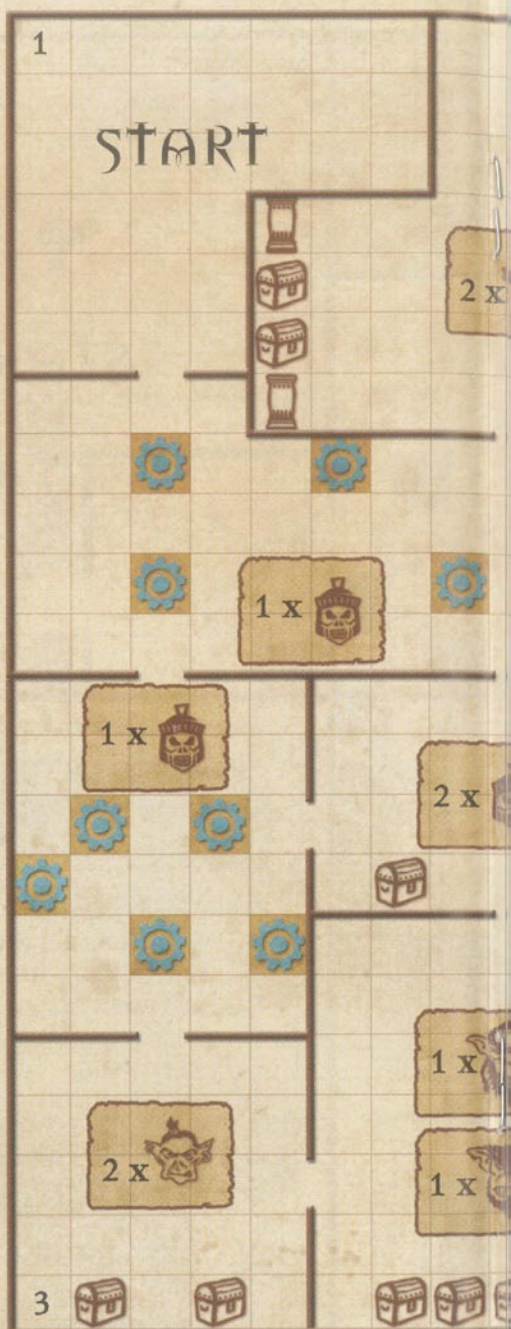
WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN

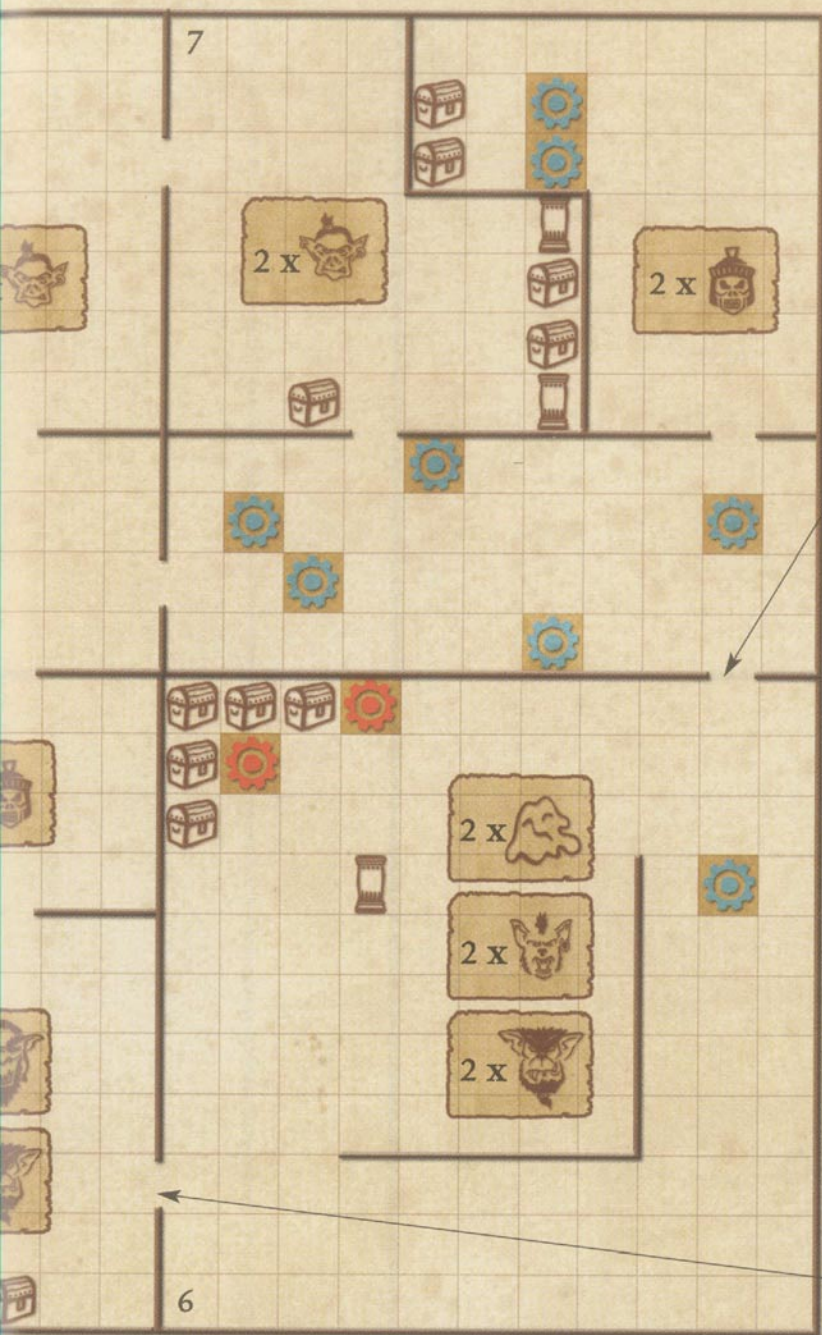
Das zuletzt getötete Monster taucht irgendwo im Start-Raum wieder auf.



GIFTPFEIL-FALLE

Wirf diese Würfel:   – der Held verliert so viele TP.





WENN DIESE TÜR
GEÖFFNET WIRD,
ERSCHEINT



IM START-RAUM.

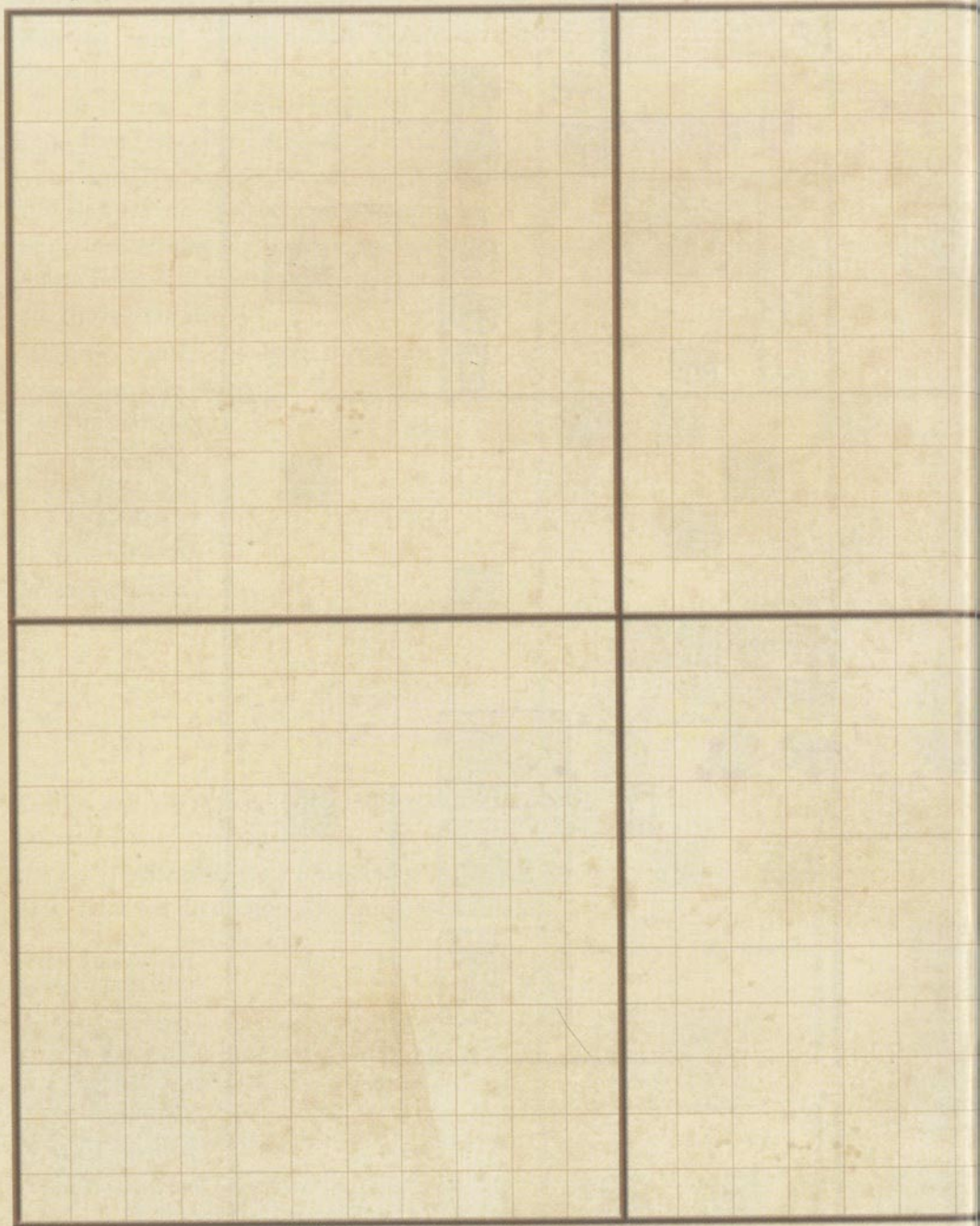
WENN DIESE TÜR
GEÖFFNET WIRD,
ERSCHEINT



IM START-RAUM.

VERLIES MARKE EIGENBAU

Fotokopiere diese Seite, schneide Monster aus und erfinde deine eigenen Abenteuer auf dem Verliesplan.



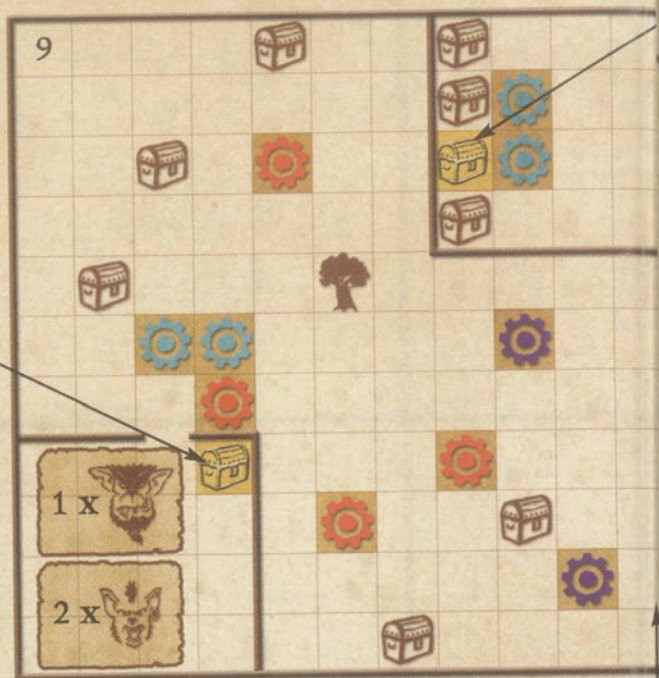


STUFE 2 Abenteuer 6: Die Verfolgung

Die Helden beschließen, das geheimnisvolle Etwas, das da aus dem Fort geflüchtet ist, zu verfolgen. Sie laufen einen Pfad durch den Wald entlang, bis sie die Zwei Türme von Finsterbock erreichen. Dies ist der letzte Wohnsitz von Thangrin dem Kühnen, der einst mit Hilfe des legendären Umhangs des Boccob eine ganze Dämonenarmee vernichtete. Vielleicht ist der Umhang ja immer noch da! Wenn dem so ist, muss er davor bewahrt werden, in feindliche Hände zu gelangen...

Mission: Findet den Umhang des Boccob.

BESONDERER GEGENSTAND –
KNOCHENSCHLÜSSEL



KNOTIGE WURZELN

Held setzt beim nächsten Zug aus.

WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN

Das zuletzt getötete Monster taucht irgendwo im Start-Raum wieder auf.

WÜRGENDE RANKEN

Wirf diese Würfel: – der Held verliert so viele TP.

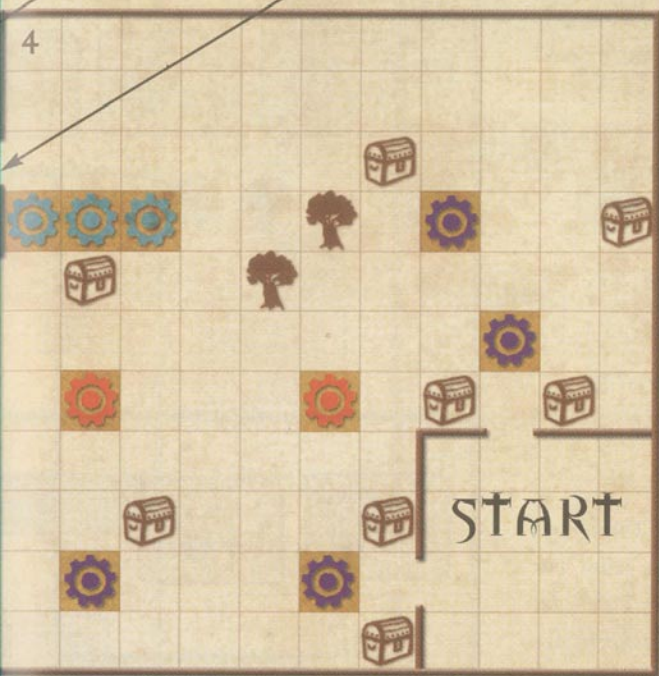
2 x

1 x

DAS AUSSENGELÄ

BESONDERER GEGENSTAND – UMHANG DES BOCCOB

VERRIEGELTE TÜR



Die Helden haben tapfer gekämpft und schließlich in Thangrins Grab den Umhang des Boccob gefunden. Doch das magische Schwert des Kriegers ist daraus gestohlen worden! Wer auch immer dieses Schwert jetzt schwingt, verfügt über große Macht!

STUFE 2 Abenteuer 7: Das Versteck des Trolls

Die Rüstung von Thangrin dem Kühnen und sein Schwert, der Abtrünnige Diener des Kord, sind miteinander verbunden, denn das Schwert zieht die Rüstung auf magische Weise an. So werden die Helden zum alten Tempel Gallamet am Rande des Waldes geführt. Der Tempel war von Skurduk, einem Trollkrieger, erobert worden, der Thangrin viele Jahre zuvor besiegt hatte und nur durch dieses Schwert verletzt werden kann...

Mission: Findet den Abtrünnigen Diener des Kord, um damit Skurduk zu vernichten.

SKURDUK

Welch ein Erfolg! Die Helden haben Thangrin's Schatz zurückerobert und finden sich selbst vor dem Tempel Gallamet wieder. Aus den Tiefen des Tempels steigt der abscheuliche Gestank der Untoten empor!

WÜRGENDE RANKEN



Wirf diese Würfel: – der Held verliert so viele TP.



KNOTIGE WURZELN

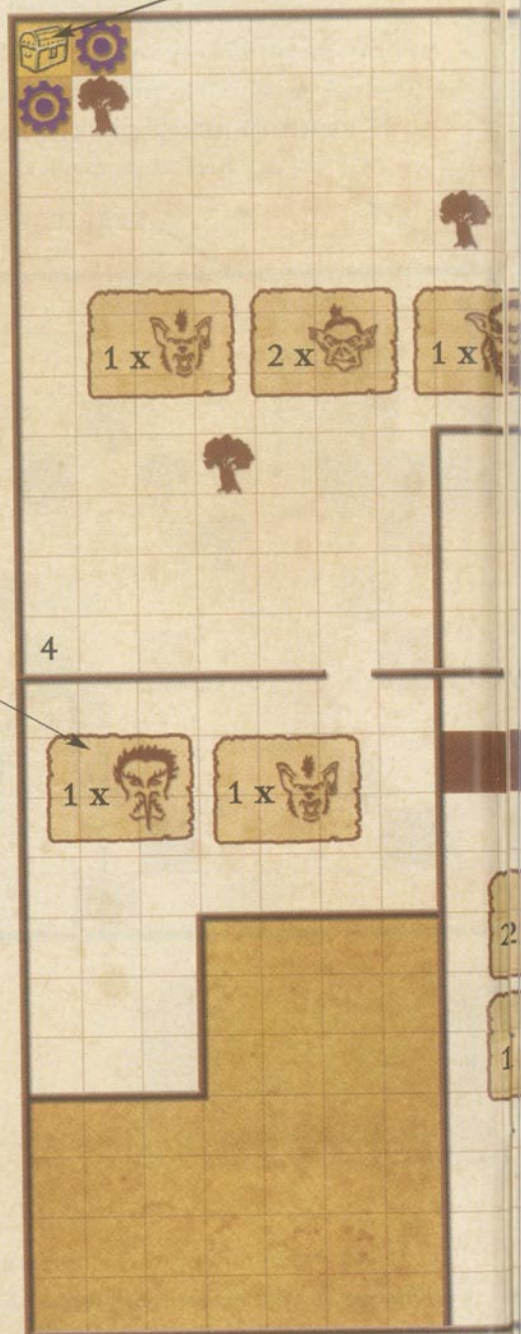
Held setzt beim nächsten Zug aus.

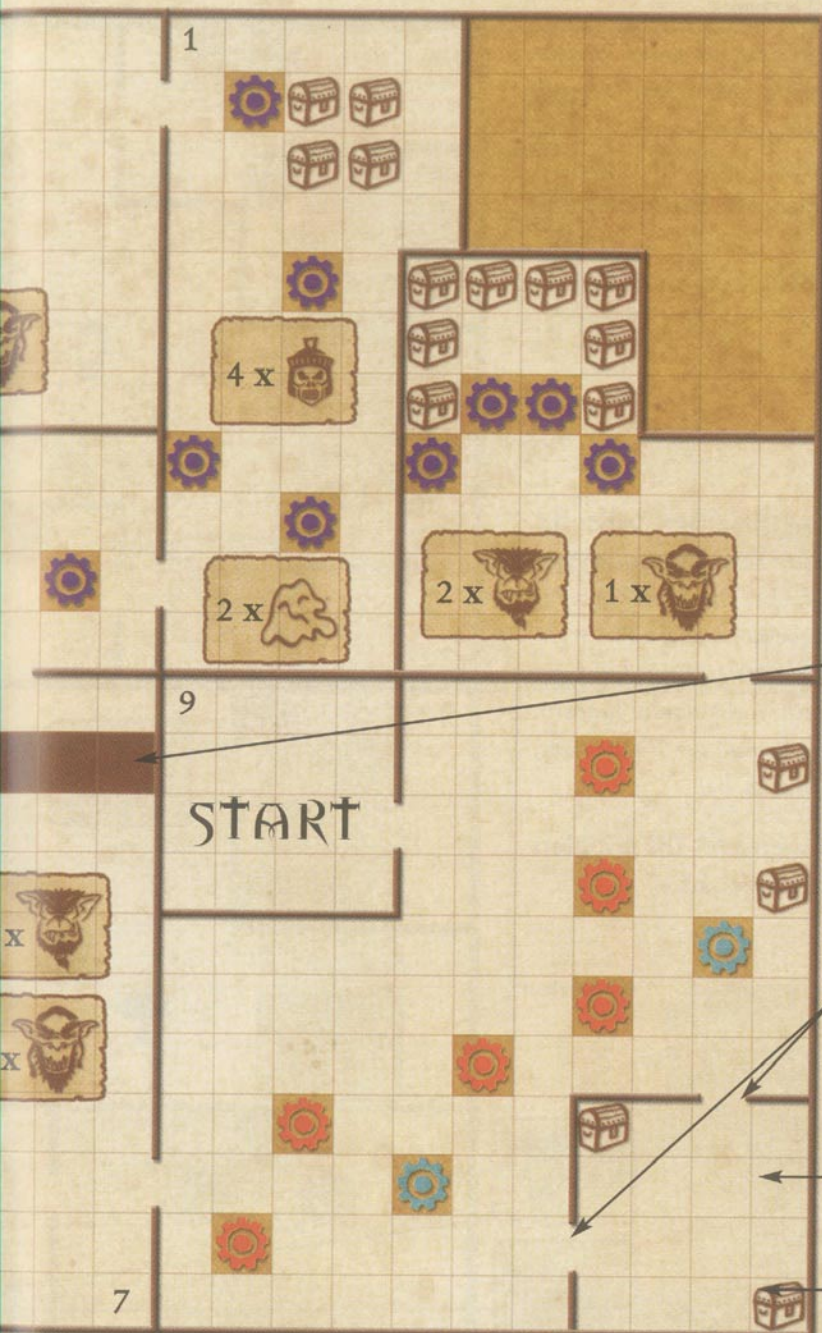


WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN

Das zuletzt getötete Monster taucht irgendwo im Start-Raum wieder auf.

BESONDERER GEGENSTAND –
ABTRÜNNIGER DIENER DES KORD
(THANGRIN'S SCHWERT)





DIE MONSTER
DIESES RAUMS
MÜSSEN AUF
DIESEN FELDERN
STEHEN.

BEIDE TÜREN
ÖFFNEN SICH
GLEICHZEITIG.

STUFE 2 Abenteuer 8:

Der Tempel des Terrors

Der moderne Gestank beweist die starke Präsenz der Untoten im ehemals geheiligten Tempel Gallamet. Sobald die Helden den Tempel betreten, stoßen sie auf viele Monster – untote und andere – die sich darauf vorbereiten, alle Dörfer rund um den Wald zu zerstören...

Mission: Tötet alle Monster, die sich hier versammelt haben.

Unter Einsatz all ihrer Fähigkeiten haben die Helden auch das letzte Monster vernichtend geschlagen. Ein fantastischer Sieg! Doch als das letzte Monster stirbt, erscheint im selben Raum ein Tor und ein schreckliches, untotes Wesen lacht auf: „Ihr Tölpel werdet mich nicht daran hindern, mich wieder zu erheben. Kommt zur Schattenfeste, und ihr werdet sehen! Ha, ha, ha!“

Herzlichen Glückwunsch! Ihr Helden habt nun die 3. Stufe erreicht!




NETZFALLE

Held setzt beim nächsten Zug aus.



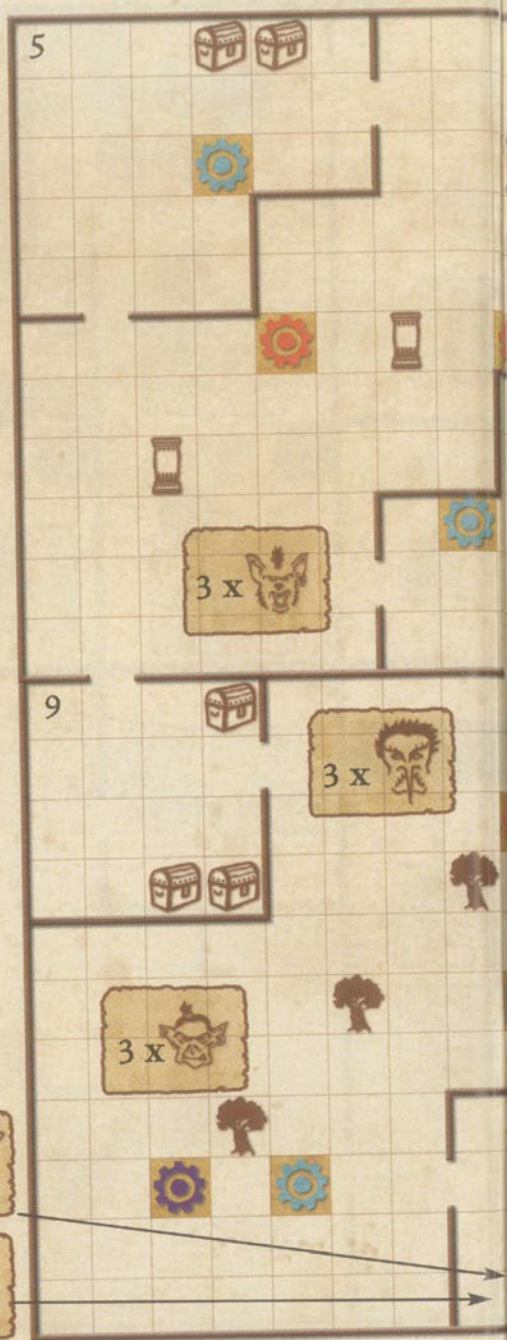
GIFTPEIL-FALLE

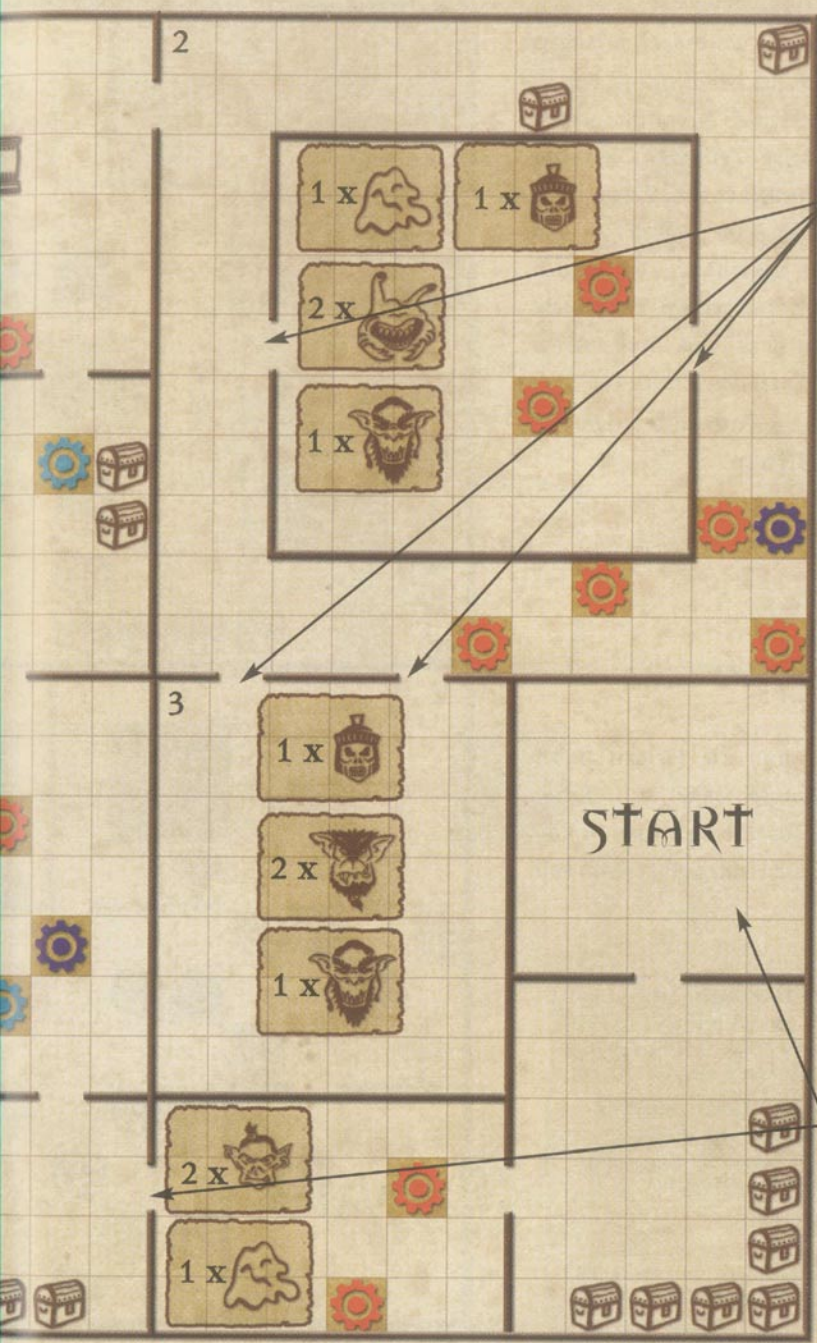
Wirf diese Würfel:  der Held verliert so viele TP.



WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN

Das zuletzt getötete Monster taucht irgendwo im Start-Raum wieder auf.





ALLE TÜREN
ÖFFNEN SICH
GLEICHZEITIG.

1 x
1 x

DIESE
MONSTER
ERSCHEINEN
IM START-
RAUM, WENN
DIESE TÜR
GEÖFFNET
WIRD.

STUFE 3 Abenteuer 9:

Sturm auf die Burg Borash

Die Helden erinnern sich der Worte des Konstablers von Talbach, wonach in der Schattenfeste Borash der dunkle Leichnam-Fürst Necratim seinen Schlupfwinkel hat. Lange Zeit war Necratim geschwächt, doch nun erneuert er seine Lebenskräfte durch die Zerstörung, die seine Monster in den umliegenden Wäldern anrichten. Die Helden müssen Necratim finden und seinem Treiben ein Ende setzen, bevor er zu stark wird. Doch vor der Burg stoßen sie auf drei Todesalbwachen...

Mission: Besiegt die 3 Todesalbe, um das innere Burgtor zu öffnen.

Die Todesalbe fallen, und die Helden haben gesiegt. Das innere Burgtor öffnet sich. Kaum haben die Helden das Tor durchschritten, schlägt es hinter ihnen zu. Für die Helden gibt es nun kein Zurück mehr!



FLUCH DER SCHWEREN LAST

Die Bewegung jedes Helden wird auf 1 Feld pro Aktion beschränkt, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.



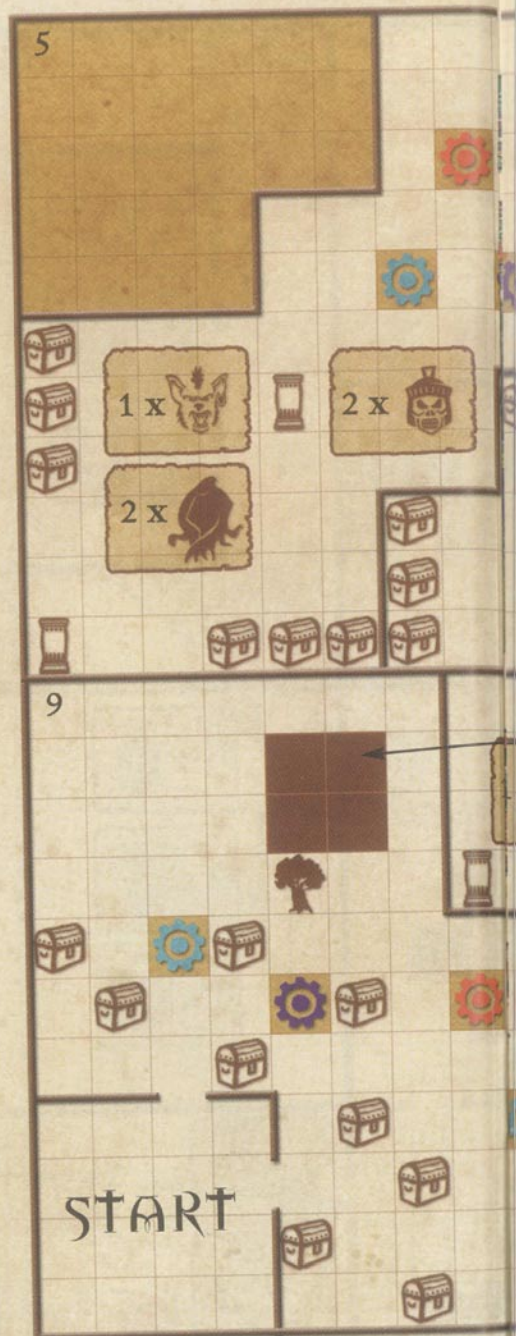
FLUCH DER VERWUNDBARKEIT

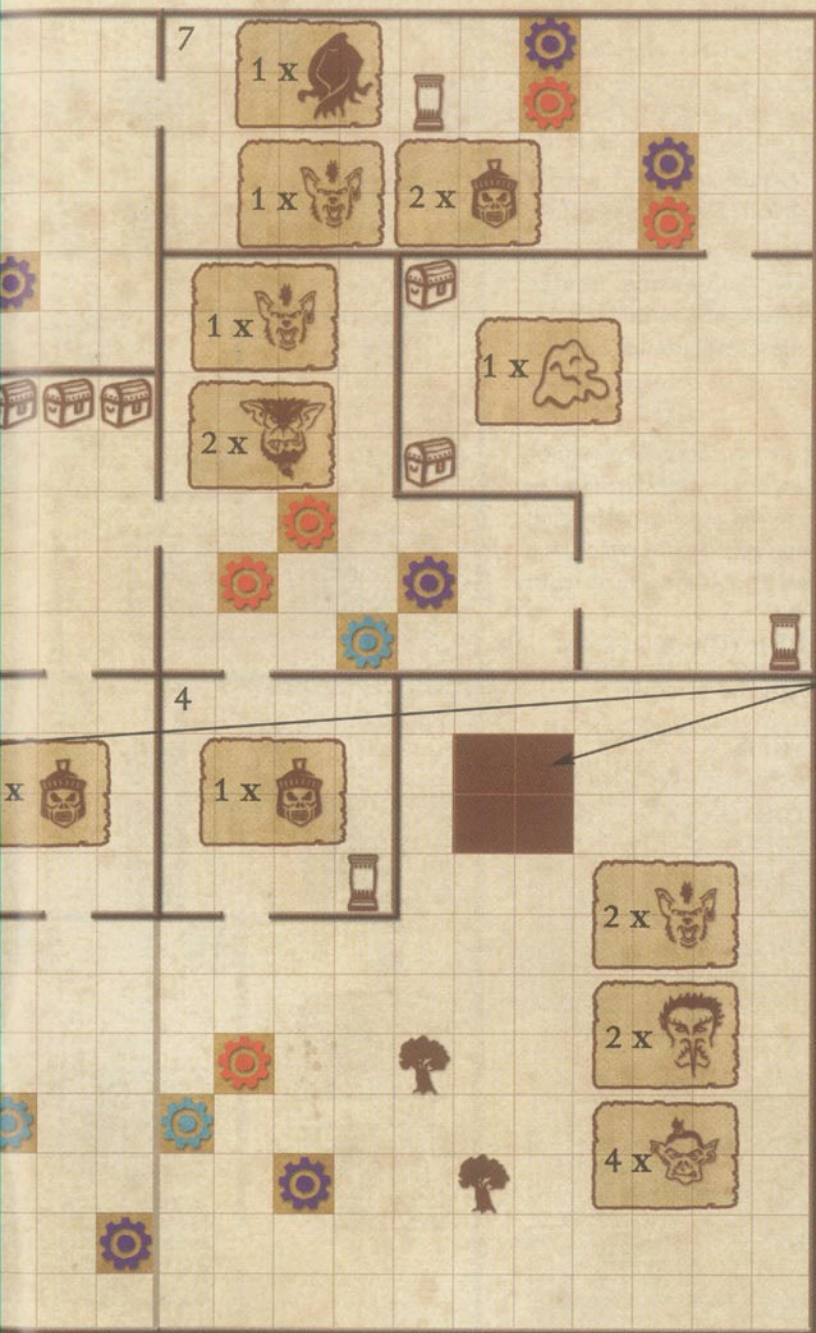
Die RK jedes Helden wird um 1 Punkt reduziert, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.



FLUCH DER HORDEN

Alle Monster erhalten +1 Punkt auf ihre Angriffe, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.





DIE MONSTER
DIESES RAUMS
MÜSSEN AUF
DIESEN FEL-
DERN STEHEN.

DAS AUSSEN-
GELÄNDE GILT
ALS 1 RAUM.

STUFE 3 Abenteuer 9:

Sturm auf die Burg Borash

Die Helden erinnern sich der Worte des Konstablers von Talbach, wonach in der Schattenfeste Borash der dunkle Leichnam-Fürst Necratim seinen Schlupfwinkel hat. Lange Zeit war Necratim geschwächt, doch nun erneuert er seine Lebenskräfte durch die Zerstörung, die seine Monster in den umliegenden Wäldern anrichten. Die Helden müssen Necratim finden und seinem Treiben ein Ende setzen, bevor er zu stark wird. Doch vor der Burg stoßen sie auf drei Todesalbwachen...

Mission: Besiegt die 3 Todesalbe, um das innere Burgtor zu öffnen.

Die Todesalbe fallen, und die Helden haben gesiegt. Das innere Burgtor öffnet sich. Kaum haben die Helden das Tor durchschritten, schlägt es hinter ihnen zu. Für die Helden gibt es nun kein Zurück mehr!



FLUCH DER SCHWEREN LAST

Die Bewegung jedes Helden wird auf 1 Feld pro Aktion beschränkt, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.



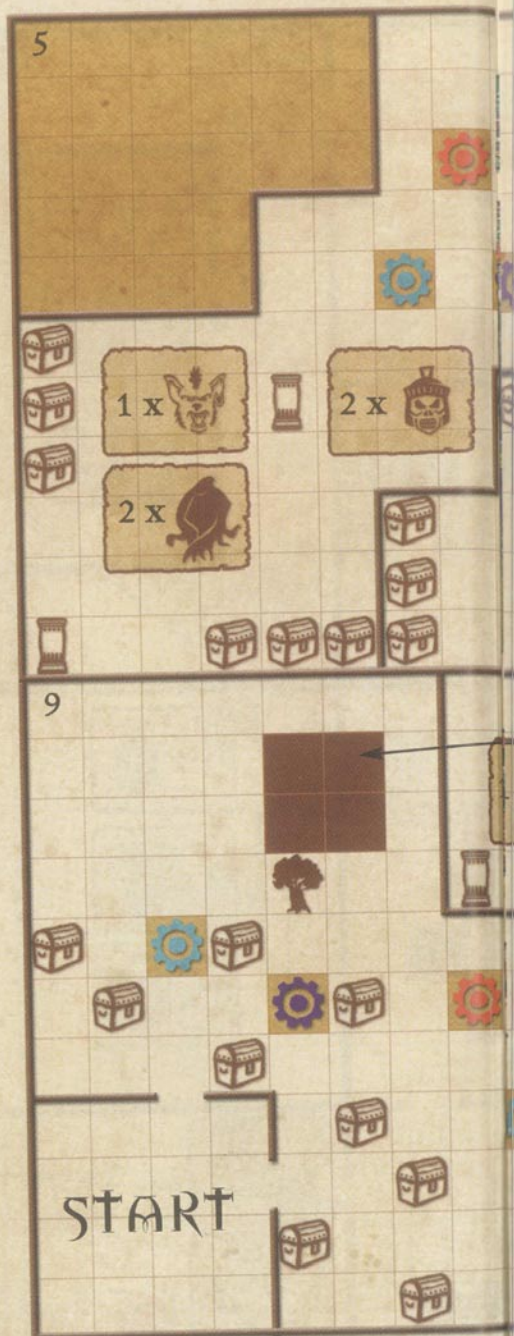
FLUCH DER VERWUNDBARKEIT

Die RK jedes Helden wird um 1 Punkt reduziert, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.



FLUCH DER HORDEN

Alle Monster erhalten +1 Punkt auf ihre Angriffe, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.



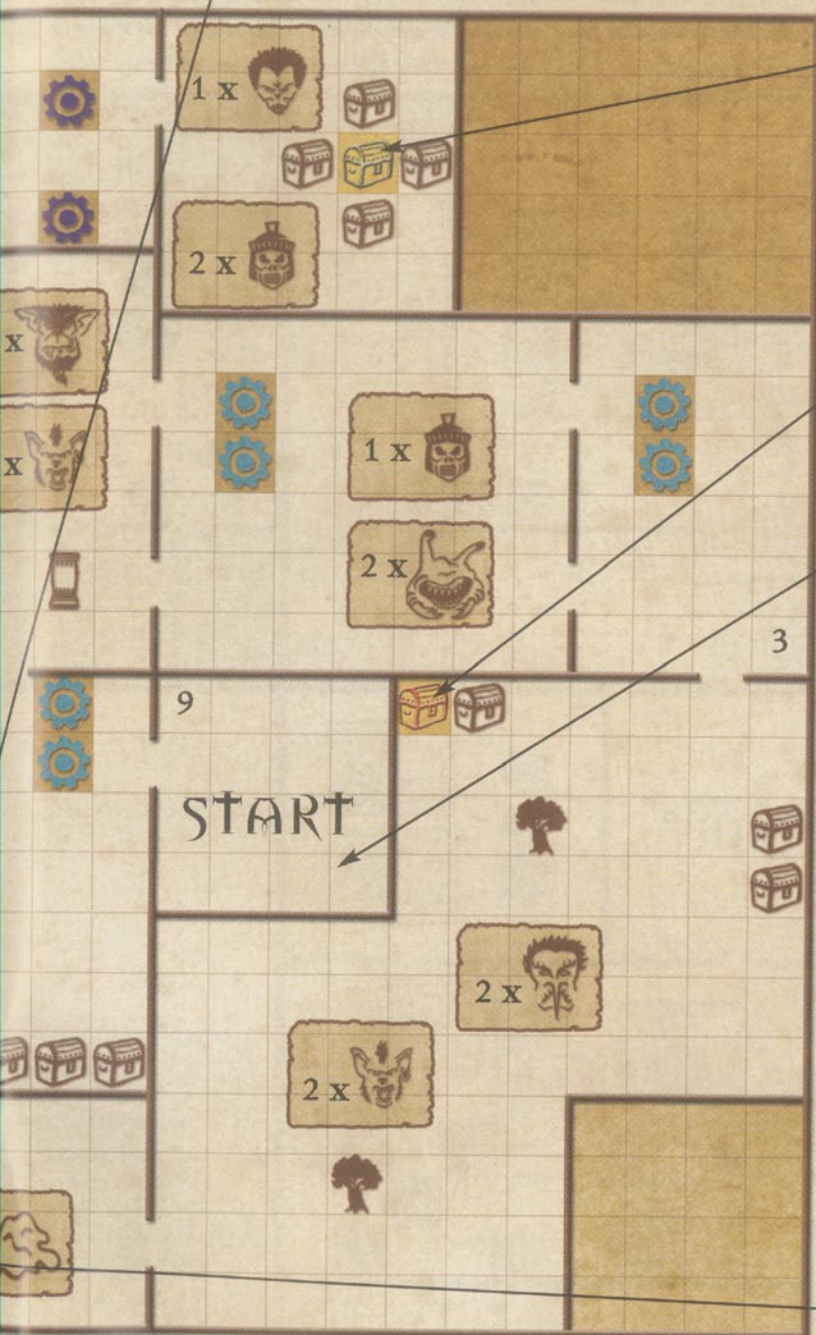
3. BESONDERER GEGENSTAND – VORBOTE DES SCHMERZES

4. BESONDERER GEGENSTAND – ZAUBER FLAMMEN- SCHLAG

2. BESONDERER GEGENSTAND – DRACHENZORN

DIESE MONSTER
ERSCHEINEN IM
START-RAUM, WENN
DIE AUSLÖSERTÜR
GEÖFFNET WIRD.

AUSLÖSERTÜR –
WENN DIESE TÜR
GEÖFFNET WIRD,
ERSCHEINEN
MONSTER IM
START-RAUM.

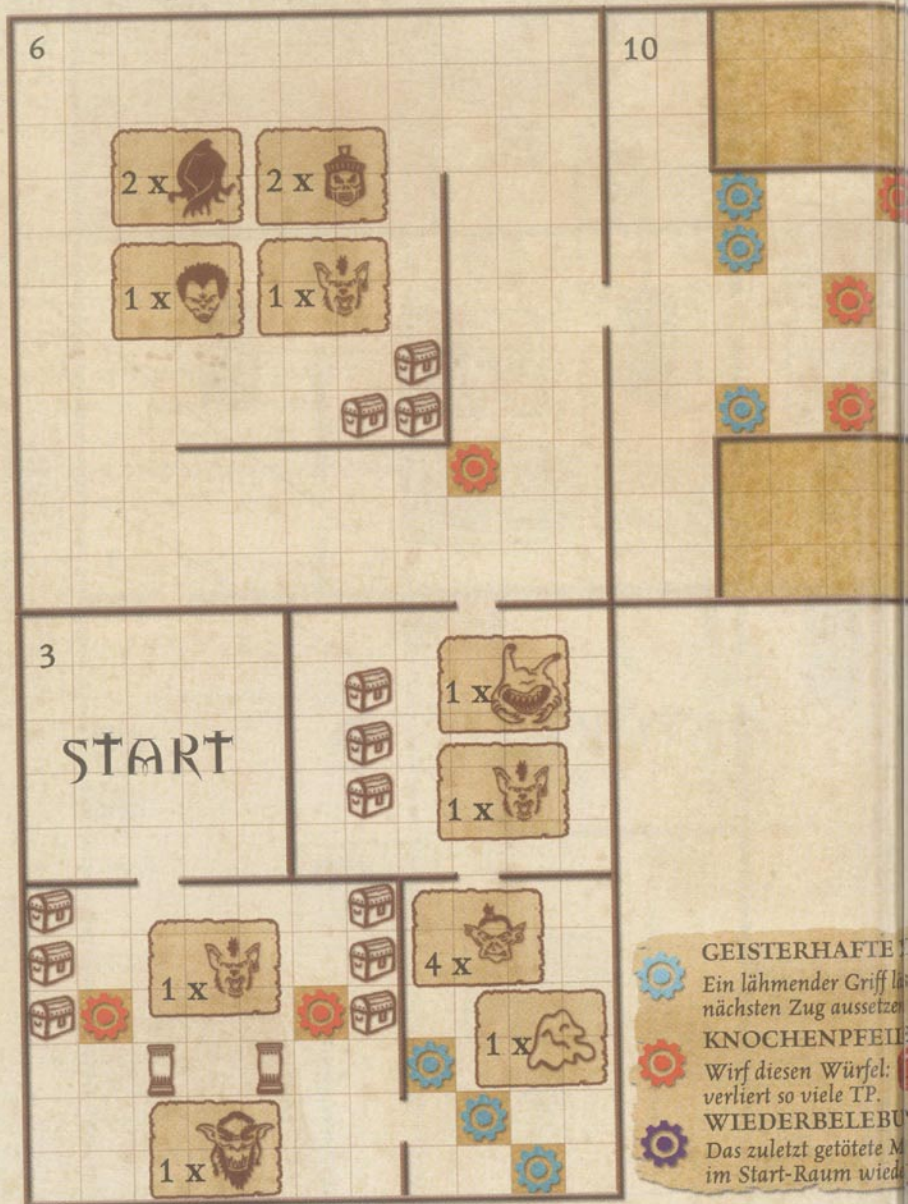


STUFE 3 Abenteuer 11: Der Untergang des Necratim

Die Helden haben die Kammern erreicht, in denen sich der Leichnam-Fürst Necratim versteckt. Dies ist ein dunkler, feuchter Ort, an dem man nichts und niemandem trauen kann. Um an Necratim heranzukommen und ihn zu vernichten, müssen sich die Helden durch die Dunkelheit kämpfen. Wenn sie siegreich sind, ist das Land Rallion von der Herrschaft des Bösen erlöst.

Mission:

Vernichtet den
Leichnam-
Fürsten
Necratim.



GEISTERHAFTE

Ein lähmender Griff lässt
den nächsten Zug aussetzen

KNOCHENPFEILE

Wirf diesen Würfel:
verliert so viele TP.

WIEDERBELEBUNG

Das zuletzt getötete M
im Start-Raum wied



LEICHNAM



GNOLL



OGER



SCHLICK



TROLL



SKELETT

GROTTE-
SCHRAT

TODESALB



GOBLIN

GRUFT-
SCHRECKENAAS-
KRIECHER

© 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