



DUNGEONS
OF
DORIA

The logo for 'Dungeons of Doria' is set within a decorative, metallic frame with a yellow-gold inner border. The text 'DUNGEONS OF DORIA' is rendered in a weathered, grey metal font. Two gold coins, each featuring a sunburst or starburst emblem, are integrated into the design: one is positioned between the 'E' and 'O' of 'DUNGEONS', and the other is between the 'O' and 'R' of 'DORIA'. The word 'OF' is smaller and centered between the two main lines of text.

SCHNELLSTART
ANLEITUNG

The text 'SCHNELLSTART ANLEITUNG' is written in a bold, yellow-gold, stylized font with a slight shadow effect, set against the dark green, cracked leather background.

Inhalt

Wichtige Regeln.....	3	D: Aktionsphase	7
Setup		E: Vergiftungen.....	9
Vorbereitung des Spiels	4	F: Spezialaktionen	9
Tischaufbau.....	5	G: Unheils - Marker	9
Charaktere		H: Level Up	9
Einen Charakter vorbereiten	6	I: Erwerb von Kaufkarten	9
Ausrüstungs - Modifikatoren	6	Weitere Runden	
Aktuelle Werte	6	Wiederholung.....	10
Zufällige Loot Karten	6	Charaktere zuerst.....	10
Spiel-Phasen		Extra Monster - Aktivierung	10
Die Initiative - Tafel.....	7	Gross - Räume	11
A: Rundenmarker +1	7	Monster - Modifikatoren.....	11
B: Neue Kaufkarten.....	7	Patzer.....	11
C: Initiative - Wurf	7	Negative TP / PP	11
		Tipps	11

SCHNELLSTART - ANLEITUNG

Besuche <https://www.dungeonsofdoria.de> für weitere Informationen und zusätzliche Hilfsmittel!

Wenn du mit einem erfahreneren Spieler eine Partie *Dungeons of Doria* spielen möchtest, lies einfach die *Wichtigen Regeln* auf der nächsten Seite. Diese Seite enthält einige Punkte, die jeder Spieler über seinen Charakter und die verwendeten Symbole wissen sollte.

Die späteren Teile der Anleitung zeigen den Tischaufbau und wie man das Spiel auf einer grundlegenden Ebene spielt. Folge 4 Charakteren durch speziell ausgearbeitete Beispiele, welche die wichtigsten Mechanismen erklären, mit denen du konfrontiert wirst. Diese Anleitung setzt voraus, dass du bereits alle Figuren und Marker ausgestanzt und sortiert hast. Verwende die Komponenten-Übersicht aus dem *Buch der Regeln*, um die Marker zu gruppieren. Wenn du diese noch weiter unterteilen möchtest (z.B. die verschiedenen *Dungeon-Marker*), könnte dies später hilfreich sein, falls du nach etwas Bestimmtem suchst. Mische mindestens die *Raumplatten*, die *Monster-Karten* und die *Loot-Karten* gründlich. Werden diese Kartenstapel nicht gemischt, kann dies das Spielerlebnis aufgrund mangelnder Zufälligkeit beeinträchtigen. Wenn alle Karten nach einem Spiel gemischt in die Schachtel zurückgelegt werden, kann man schneller ein neues Szenario beginnen. Alle Figuren sollten einen Plastikfuß erhalten und nach Monstertyp sortiert sein.

Diese Anleitung erklärt die Standard-Spielregeln und einige typische Spielzüge. Nach dem Studium dieses Leitfadens sollten die Spieler in der Lage sein, mit einem echten Szenario oder sogar einer *Kampagne* fortzufahren. Es wird jedoch empfohlen, zunächst einige *Einzelszenarien* zu spielen, bevor eine *Kampagne* gestartet wird, um sich mit den Regeln besser vertraut zu machen.

Alle weiteren Regeln und genauen Beschreibungen wie z.B. die *Komponenten-Liste* sollten im *Buch der Regeln* nachgelesen werden – die *Schnellstart-Anleitung* ist kein Ersatz für das *Buch der Regeln* und soll lediglich den Einstieg erleichtern und die Grundlagen vermitteln. Mindestens ein Spieler sollte das *Buch der Regeln* lesen und sich mit diesem vertraut machen, bevor das erste richtige Szenario gestartet wird.

Zusätzlich zu dieser Anleitung sollten auch die mitgelieferten *Regel-Karten* berücksichtigt werden! Diese sind in den ersten paar Runden sehr nützlich, da sie Hilfen für die *Explorations-Phase*, den *Kampf*, die *Monster-Aktivierung* und eine *Symbol-Referenz* sowie alle *Standard-Aktionen* zeigen.

WICHTIGE REGELN

- Jeder Spieler kann alle Karten am *Körper* des Charakters ausrüsten, solange mindestens die auf der Karte angegebenen Attribute erreicht werden (z.B.: Eine Karte mit **STärke** 8 und **BEW**eglichkeit 8 kann verwendet werden, solange der Charakter Stärke und Beweglichkeit von 8 oder höher hat).
- Es ist nur erlaubt, Karten in ihren zugehörigen *Körper-Zonen* auszurüsten. Siehe die Symbole auf jeder Karte, die den gleichen Symbolen der *Körper-Zonen* entsprechen, zum Beispiel *Kopf*. 
- Einige Waffen und Zauber benötigen **beide Hände** und zeigen zwei *Hände* anstelle von einer. Legt diese Karten zwischen beide *Hände*, um zu zeigen, dass beide belegt sind. 
- Einige Gegenstände (Zauber und Tränke) können an jeder *Körper-Zone* ausgerüstet werden, z.B. am *Torso* oder an den *Beinen* befestigt werden. Es ist immer besser, Gegenstände am *Körper* bereit zu halten, da sie so schneller eingesetzt werden können. 
- Ausrüstung, die aktuell nicht genutzt werden kann, darf in den *Gürtel* oder *Rucksack* gepackt werden. Beachte jedoch, dass es viel Zeit kostet, diese wieder aus dem *Rucksack* zu kramen. Einhändige Gegenstände können auch direkt aus dem *Gürtel* für etwas Extrazeit genutzt werden (+4 *Aktions-Punkte*), aber Karten geben im *Gürtel* oder *Rucksack* keine Boni.
- Falls Ausrüstung am *Körper* getragen wird, können einige Gegenstände des Charakters die **Initiative-Punkte (IP) verändern**. Bei der Startausrüstung ist dies bei den Charakteren *Krieger*, *Waldläufer*, *Jägerin* und *Schurkin* der Fall. Addiere / subtrahiere 1 Punkt der IP auf dem *Charakterbogen*.
- Bewegungsaktionen und die *Reichweite* eines Angriffs werden immer in **orthogonalen Feldern** gezählt, niemals diagonal. Eine Waffe mit *Reichweite* 2 könnte daher auch diagonal angreifen.
- *Sichtlinie* besteht, wenn man eine Linie von **einem Teil des eigenen Feldes zu einem beliebigen Teil des Zielfeldes** ziehen kann. *Wände* blockieren die *Sichtlinie*. Es ist generell zulässig, Gegner durch andere Charaktere oder Gegner anzugreifen.
-    Es gibt 3 verschiedene Arten von Angriffen: *Nahkampf* (Schwert-Symbol), *Fernkampf* (Bogen-Symbol) und *Magie* (Hand-Symbol). Der Hauptunterschied zwischen den Angriffen: Einige Monster sind gegen bestimmte Arten immun oder verteidigen sich besser dagegen.
-  *Verteidigung* ist sowohl für den *Nah-* als auch für den *Fernkampf* anwendbar.
-  *Psi-Widerstand* wird zur Verteidigung gegen *Magische Angriffe* genutzt.
-  **3W+2** Für alle *Angriffe* oder *Verteidigungen* würfelt man die Anzahl der Würfel die vor dem W steht, und addiert den Modifikator nach dem W (falls vorhanden) – in diesem Beispiel wirft man 3 Würfel und addiert 2. Dieses Spiel verwendet nur zehneitige Würfel (W10) für alle Würfel.
- Eine gewürfelte **0 zählt als 10**, und der Würfel darf **erneut gewürfelt** werden (sogenannte *Explodierende Würfel*).

- Ein Wurf, der 10 Punkte höher ist als der des Verteidigers, gilt als **kritischer Erfolg** und fügt pro kritischem Erfolg (je 10 Punkte) 1 weiteren Punkt *Schaden* zu.
- Werden mindestens **zwei Einsen** mit beliebiger Anzahl Würfeln erzielt, ist dies ein *Patzer* und *beschädigt* den Gegenstand, der für *Angriff* oder *Verteidigung* genutzt wurde. Ein *Patzer* wird immer als Fehlschlag und mindestens als ein **kritischer Erfolg** für den Angreifer gewertet.
-  War ein Angriff erfolgreich, wird die mit dem Blutstropfen markierte Menge an Schaden verursacht.
-  Einige Zauber verwenden **Mindestwürfe (MW)**. Nutze die Werte des Charakters für die auf der Karte genannten **zwei Attribute** und **addiere 2W**, um den *Mindestwurf* zu erreichen. Der Zauber ist erfolgreich, wenn der MW erreicht wird.

AUFBAU AUSTRÜSTUNGSKARTEN



1. Name der Karte
2. Verzauberter/Magischer Gegenstand
3. *Reichweite* von Waffen und Zaubern (nur auf einigen Karten)
4. *Psi-Punkte* Kosten (nur auf einigen Karten)
5. Set-Name oder Waffenkategorie
6. Beschreibung / Spezialaktionen
7. *Zone* in der die Karte ausgerüstet wird
8. *Aktions-Punkte* Kosten
9. Attribut-Anforderungen
10. Werte der Karte (*Angriff*, *Verteidigung*, *Schaden*, *Boni*, ...)
11. *Gold-Wert* (nichts, 1, 2 oder 3 Münzen)

SETUP

VORBEREITUNG DES SPIELS

- Mische alle *Loot Karten* und verteile sie halbwegs gleichmäßig auf 3 verdeckte Stapel auf einer Seite des Tisches.
- Mische alle (kleinen) *Monster-Karten* und lege sie als einen verdeckten Stapel auf die andere Seite des Tisches.
- Lege die *Monster-Level 1* Karten als offenen Stapel auf den Tisch. Zu Beginn werden nur die Karten des Levels 1 verwendet, mischen ist nicht nötig.
- Nimm die *Raumplatten* und suche die folgenden Räume: **A-1, A-3, B-1, B-5, C-3, E-2**. Lege die restlichen *Raumplatten* zurück in die Schachtel.
- Lege die *Raumplatte A-1* (Raum mit der Treppe) mit der Bildseite nach oben in die Mitte des Tisches (oder leicht seitlich) als Startraum aus.
- Sortiere die anderen herausgesuchten *Raumplatten* in der **folgenden Reihenfolge** zu einem **verdeckten Stapel**: E-2 (verdeckt als unterste Raumplatte), B-5, C-3, A-3 und B-1 als letzte obenauf. Dies bildet das *Szenariodeck*. Die meisten Szenarien erfordern eine ähnliche Vorbereitung, auch wenn sie oft zufälliger sind als dieses. Die folgende Abbildung zeigt die Reihenfolge in aufgedeckter Form:



- Lege die *Initiative-Tafel* in die Nähe eines Spielers, der die Verantwortung dafür übernimmt, die *Aktions-Punkte* für jeden Charakter zu verwalten. Wähle die Seite, die dir besser gefällt. Lege den *Unheils-Marker* auf das Feld oben links mit dem **roten Monsterkopf**. Lege den *Runden-Marker* auf **die graue 0** (mit der Sanduhr nach oben) und den *XP-Marker* auf **0 XP**. Lege außerdem die folgenden *Spieler-Initiative-Marker* in die Nähe der Tafel: **rot, lila, grün und blau**.

39	40	39	38	37	36	
30	31	32	33	34	35	
29	28	27	26	25	0	
20	21	22	23	24	1	
19	18	17	16	15	2	
10	11	12	13	14	3	
9	8	7	6	5	4	



- Jeder Spieler wählt einen der folgenden Standard-Charaktere (jeweils die entsprechende *Charakter-Karte*, die *Charaktertafel* und die passende *Figur*) und fügt der Figur die folgende Sockelfarbe hinzu: *Krieger* (rot), *Magier* (blau), *Jägerin* (grün) und *Abenteurer* (lila). Jeder Spieler erhält außerdem einen *Charakterbogen*. Die Spieler nehmen auch die Würfel in ihrer Farbe, die weißen Würfel können geteilt werden und die schwarzen Würfel werden oft für die Monster verwendet (man kann diese aber auch mischen oder andere W10 verwenden).
- Jeder Spieler nimmt sich die *Standard-Gegenstände* für seinen Charakter. Auf der *Charakter-Karte* jedes Charakters sind deren *Standard-Gegenstände* vermerkt.
- Jeder Spieler zieht **zusätzlich 4 zufällige Loot Karten**. Die Spieler können diese Karten offen vorzeigen, austauschen oder alle Karten an einen Spieler weitergeben. Es spielt keine Rolle, wie viele Karten jeder Charakter hat, solange eine Gruppe von vier Helden zu Beginn des Abenteuers nicht mehr als 24 Karten hat (2 *Standard-Gegenstände* plus 4 zufällige Karten).
- Lege die *Loot Marker*, die *Monster-Marker*, die *Beschädigt-/Gift-Marker* und die *Trefferpunkt-/Rüstungsschutz-Marker* auf den Tisch. Die restlichen Marker können vorerst in der Schachtel bleiben.
- Stelle die folgenden *Monsterfiguren* auf den Tisch: *Zombies*, *Skelette* und *Gargoyles*. Im Rahmen dieser Anleitung werden wir später auch einige zufällige Monster ziehen, also sollte der Rest der Monster in der Nähe sein.
- Der Rest der Komponenten bleibt vorerst in der Box, aber insbesondere die restlichen Marker sollten in Reichweite sein.



Der Aufbau für ein reguläres Spiel ist ähnlich. Hält man die *Loot*- und *Monster*-Stapel immer gemischt und den Rest des Inhalts sortiert, kann man ein Szenario auswählen, dessen Anweisungen lesen und das Spiel praktisch aus der Schachtel heraus starten.



TISCHAUFBAU

1. Initiative-Tafel
2. Initiative-Marker / Unheils-Marker
3. Runden-Marker / XP-Marker
4. Raumplatten-Stapel
5. Charakter-Tafeln & -Bögen
6. Start-Raum (A-1)
7. 3 Loot-Stapel
8. Kauf-Gegenstände
9. Monster-Stapel
10. Monster-Level 1 Stapel
11. Sortierte Marker
12. (Standard-)Charakter-Gegenstände
13. Monsterfiguren, RS/TP-Marker, Monster-Marker
14. Charakter-Figuren



CHARAKTERE

EINEN CHARAKTER VORBEREITEN

Lege die *Charakter-Tafel* deines Charakters vor dir ab. Lege die *Standard-Gegenstände* für den Charakter auf die passenden Felder, zum Beispiel die *Tri-Anon Rüstung* des *Kriegers* auf das Feld *Torso* und den *Kampfhammer* zwischen beide *Hände*. Lege die 4 zufälligen *Loot Karten* vorerst zur Seite.

Lege den *Charakterbogen* rechts an den dafür vorgesehenen Platz neben der *Charakter-Tafel*. Nimm die *Charakter-Karte* und kopiere die 6 Attribute auf den *Charakterbogen* (**ST**ärke, **KON**stitution, **BEW**eglichkeit, **WAH**nehmung, **WIS**sen, **PSI**). Schreibe auch den Namen des Charakters oder Spielers auf. Gehe niemals mit namenlosen Charakteren in einen Dungeon – namenlose Helden sterben oft zuerst!



Jetzt musst du die zweite Zeile des *Charakterbogens* ausfüllen, die *Abgeleiteten Werte*. Addiere einfach die beiden verbundenen Attribute und **teile diese durch zwei** (Berechnung des sogenannten Mittelwerts). **Runde immer ab**. Der *Krieger* sollte nun die Werte 13, 9, 3 für *Trefferpunkte* (TP), *Initiative-Punkte* (IP) und *Psi-Punkte* (PP) haben.



AUSRÜSTUNGS-MODIFIKATOREN

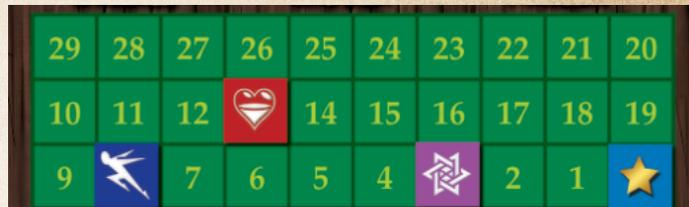
Ein *Abgeleiteter Wert* kann durch *Ausrüstungs-Karten* weiter verändert werden. Im Fall des *Kriegers*, schau dir die *Tri-Anon Rüstung* und das IP-Symbol an: Dies zeigt, dass die IP mit -1 modifiziert werden, solange die Rüstung in der *Körper-Zone* ausgerüstet ist.

Trage diesen Modifikator in die nächste Zeile des *Charakterbogens* ein und notiere die endgültigen Werte in der letzten Zeile.



AKTUELLE WERTE

Nimm nun die *Charakterbogen-Marker* und lege diese auf die entsprechenden Felder des grünen, nummerierten Bereichs. Für den *Krieger* legen wir den TP-Marker auf 13, den IP-Marker auf 8 und den PP-Marker auf 3. Der XP-Marker wird auf 0 gelegt.



ZUFÄLLIGE LOOT KARTEN

Wirf nun einen Blick auf die zufälligen *Loot Karten*. Du kannst nur Gegenstände ausrüsten, für die der Charakter die Attributs-Anforderungen erfüllt.

Hast du *Fallen* gezogen, lege diese einfach ab und ziehe für jede *Falle* eine neue Karte. Ihr könnt alle Karten, die eure Charaktere nicht nutzen können, in die Mitte des Tisches legen und mit anderen Charakteren tauschen. Alle restlichen *Loot Karten*, die noch nicht ausgerüstet werden können, werden im *Gürtel* oder im *Rucksack* aufbewahrt (sie können später als Gold verwendet werden). Empfehlung: Nutze den *Gürtel* oder den *Rucksack* nur im Notfall, da die Entnahme von Dingen den Charakter später wertvolle *Aktions-Punkte* kostet. Bewahre *Tränke* in der *Körper-Zone* auf, um sie jederzeit griffbereit zu haben.

Alle oben genannten Informationen können auf den *Seiten 11-13* im *Buch der Regeln* nachgeschlagen werden.



SPIEL-PHASEN

DIE INITIATIVE - TAFEL

Betrachte nun die *Initiative-Tafel* und die Übersicht der *Spiel-Phasen*. Jede Runde folgt diesen Schritten, von *Phase A* bis *Phase I*. Nicht alle Phasen werden in jeder Runde benötigt und einige können eventuell übersprungen werden.

A: RUNDENMARKER +1

Bewege den *Runden-Marker* auf Feld 1 der *Initiative-Tafel*. Der *Runden-Marker* zählt einfach die Runden, die man gespielt hat. Dies kann in einigen Szenarien notwendig sein oder um zu wissen, wann Charaktere in *Einzelszenarien* ihr *Level Up* erhalten.

B: NEUE KAUFKARTEN

Lege zu Beginn der Runde 3 *Loot Karten* (eine von jedem Stapel) öffentlich sichtbar vor die 3 *Loot Stapel* (diese Karten können später am Ende der Runde gekauft werden, also ignoriere sie vorerst).

C: INITIATIVE - WURF

Jeder Spieler würfelt mit 2 Würfeln und addiert den aktuellen IP-Wert seines Charakters (den aktuellen Wert findet ihr auf dem *Charakterbogen*). Für den Anfang werden *Patzer* ignoriert (zwei Einsen gewürfelt) und einfach alle Zahlen addiert. Wird eine 0 gewürfelt, zählt diese als 10, die zur Gesamtzahl addiert wird, und der Würfel wird erneut geworfen. **Setzt nun den farbigen Initiative-Marker jedes Spielers** auf den passenden Wert auf der *Initiative-Tafel*.

Beispiel: Wenn eine 5 und eine 6 gewürfelt wurden, hat der *Krieger* (rot, 8 IP) jetzt 19 AP.



Platziere alle Charakter-Figuren auf den 6 Feldern auf der Treppe der *Raumplatte A-1* (sollte bereits in der Mitte des Tisches liegen). Platziere einfach alle Figuren in der Reihenfolge vom schnellsten Charakter (höchste AP) auf Feld I. bis zum langsamsten Charakter (niedrigste AP) auf Feld IV. Lege außerdem 2 *Loot-Marker* auf die Felder mit den Goldmünzen.



D: AKTIONSPHASE

Die *Aktions-Phase* ist die längste Phase jeder Runde. In dieser Phase werden alle Bewegungen, Angriffe und andere Aktionen abgewickelt, bis **alle Charaktere** ihre *Aktions-Punkte* für diese Runde aufgebraucht haben und **alle Monster** innerhalb dieser Phase ebenfalls aktiviert wurden.

Prüfe immer, welcher Charakter oder welches Monster **gerade die meisten Aktions-Punkte** hat. Derzeit ist dies der grüne *Initiative-Marker* mit 25 AP für die *Jägerin*. Das bedeutet, dass die *Jägerin* nun eine beliebige Aktion festlegen und ausführen kann. Wir beschränken uns vorerst auf das *Laufen*, das *Schätze suchen* und die *Exploration* mittels Öffnen einer Tür (*Aufdecken einer Raumplatte*).

Jede ausgeführte Aktion wird **sofort** von den aktuellen *Aktions-Punkten* **abgezogen**. Nachdem die Aktion abgeschlossen ist, wird erneut geprüft, welcher Charakter oder welches Monster nun die meisten *Aktions-Punkte* hat.

Laufen

Um die *Jägerin* auf den nächstliegenden *Loot-Marker* zu bewegen, muss sie 5 Felder zurücklegen. Dies kostet 5 AP für die Bewegung: 1 AP pro Feld. Die Bewegung wird immer über **angrenzende Felder** gezählt, **diagonale Bewegung ist nicht erlaubt**. Bewegung durch andere Charaktere ist erlaubt und kostet keine zusätzlichen Punkte.

Bewegt nun alle Charaktere durch den Raum, auf Schatzfelder oder in die Nähe von Türen, aber vorerst **nicht** direkt in einen Durchgang. Zieht alle *Aktions-Punkte* für jedes bewegte Feld ab, bis der grüne *Initiative-Marker* wieder den höchsten Wert hat.

Schätze suchen

Sobald die *Jägerin* wieder agieren darf, kann sie auf dem Feld mit einem *Loot-Marker* nach Schätzen suchen. Bei der Suche nach Schätzen gibt es zwei Möglichkeiten: Ziehe 1 *Loot Karte* für 1 *Aktions-Punkt* oder 2 *Loot Karten* für 5 *Aktions-Punkte*. Bei der zweiten Variante ist die Suche langsamer, aber sicherer. Der Spieler muss eine der beiden Karten auf den Ablagestapel legen und die bessere Karte wählen. Wird nur eine Karte gezogen, dann muss die Karte verwendet werden, selbst wenn es sich um eine *Falle* handelt. Der *Loot-Marker* wird entfernt, sobald das Feld durchsucht wurde.

Durchsuche die beiden *Loot-Marker* mit verschiedenen Charakteren, jeden mit 5 AP. Lege eine der beiden gezogenen Karten auf den Ablagestapel und behalte die andere oder wirf sie direkt einem anderen Charakter zu, falls sie von deinem nicht verwendet werden kann.

Exploration

Der Charakter mit der höchsten Initiative sollte nun eine Tür öffnen und eine neue *Raumplatte* aufdecken. Das Öffnen einer Tür kostet keine *Aktions-Punkte*, beendet aber die laufende Aktion. Der Charakter geht auf eines der Felder mit einer Tür und verkündet, die Tür zu öffnen. Um anzuzeigen, dass in dieser Runde eine Tür geöffnet wurde, wird der *Runden-Marker*  auf die andere Seite gedreht.

Der Spieler deckt dann die oberste *Raumplatte* vom Stapel auf und legt sie an die gerade geöffnete Tür an. Die *Raumplatte B-1* hat nur eine Tür und kann daher nur auf eine Art und Weise platziert werden, indem sie die beiden Türen verbindet.



Die meisten *Raumplatten* zeigen Monster-Symbole in verschiedenen Farben. Aktuell spielen wir 4 Charaktere, also werden alle **weißen**  und **grünen**  Monsterfelder genutzt. In diesem Fall gibt es zwei weiße Monsterfelder und wir ignorieren das rote Feld (siehe *Buch der Regeln* Seite 28/29). Für jedes aktive Monsterfeld würde man normalerweise eine Karte vom *Monster-Stapel* ziehen. Für den Moment machen wir es uns aber einfach und stellen einfach einen *Zombie* auf jedes der weißen Felder. Zusätzlich legen wir auf jedes Feld mit Münzen einen *Loot-Marker*. Die *lila Rune* kann momentan ignoriert werden (*Runen* werden nur für spezielle Szenarien oder einige *Fallen* verwendet).

Holt auch die *Zombie-Karte* aus dem *Level 1* Stapel. *Zombies* haben nur 1 *Trefferpunkt*, keinen *Rüstungsschutz* und werden relativ spät in der Runde aktiviert, sobald 3 *Aktions-Punkte* erreicht sind.

AUFBAU LEVEL KARTEN



1. Name des Monsters
2. *Monster Level* dieser Karte
3. *Reichweite* des Monster-Angriffs
4. *Aktions-Punkte* dieses Monsters
5. Monster-Kategorie/Übersicht
6. Beschreibungstext und Fähigkeiten
7. *Angriffsart*, *Angriffs-* und *Schadenswerte*
8. *Verteidigungs-* und *Psi-Widerstandswerte*
9. *Rüstungswert* und *Rüstungsempfindlichkeit*
10. *Trefferpunkte* des Monsters

Bewege alle Charaktere in den Raum und so nah wie nötig an die *Zombies* heran, um sie anzugreifen. Überprüfe das *Reichweiten-Symbol*  auf euren aktuell ausgerüsteten Waffen (siehe auch Seite 3, Nummer 3 im *Aufbau Ausrüstungskarten*). Die *Reichweite* gibt an, wie viele Felder das Ziel des Angriffs vom Charakter entfernt sein kann.

Sobald alle Charaktere den Raum betreten haben, widmen wir uns dem Kampf.

Angriff

Um ein Monster anzugreifen, muss man sofort die *Aktions-Punkte*  Kosten der ausgerüsteten Waffe oder des Zaubers zahlen (siehe ebenfalls Seite 3, Nummer 8 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*). Ein Angriff ist immer möglich, **selbst wenn ein Charakter weniger *Aktions-Punkte* übrig hat.**

Ist dies der Fall, wird der *Initiative-Marker* einfach auf 0 gesetzt, womit der Charakter in dieser Runde nicht mehr agieren kann. Bei *Magischen Angriffen* oder Waffen mit besonderen Eigenschaften muss man zusätzlich die angegebene Menge an *Psi-Punkten* (2) zahlen (siehe auch Seite 3, Nummer 4 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*).

Wirf die Angriffs-Würfel (🗡️ 🏹 🖐️) der Karte (siehe auch Seite 3, Nummer 10 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*). Für den *Kampfhammer* des Kriegers werden zum Beispiel 2 Würfel geworfen und 3 zum Ergebnis addiert. **Zur Erinnerung:** Würfelst du eine 0, addiere zehn zum Ergebnis und würfle erneut.

Die resultierende Zahl wird mit dem *Verteidigungs-Wurf* des *Zombies* verglichen. Wenn der Angriffswert höher oder gleich dem Verteidigungswert ist, ist der *Zombie* besiegt, da dieser nur 1 *Trefferpunkt* hat.

Für jedes besiegte Monster wird **1 XP auf der Gruppen-XP-Leiste** auf der *Initiative-Tafel* addiert. Außerdem zieht der Spieler, der das Monster besiegt, **1 Loot Karte**.

Wiederholt eure Angriffe, bis beide *Zombies* besiegt sind, und nutzt die verbleibenden *Aktions-Punkte*, um den Raum zu verlassen oder die übrigen Schatzfelder zu durchsuchen.

Eine ausführliche Erklärung aller möglichen Aktionen in *Phase D* findet man im Kapitel *Aktions-Phase*, Seite 22 im *Buch der Regeln*.

Das ist eine Falle!



Alle *Loot Karten* für das Besiegen einer beliebigen Anzahl von Monstern müssen direkt nach dem erfolgreichen Angriff gezogen werden. Beim Ziehen von *Loot Karten* kann der Charakter auch auf ein *Fallen-Ereignis* stoßen. *Fallen* können nur diesen Charakter oder einen größeren Bereich mit anderen Charakteren betreffen. Die *Kettenblitz-Falle* (siehe links) wirkt sich beispielsweise auf einen Bereich aus, der alle Charaktere in *Reichweite* 3 von

jedem bereits von der Falle getroffenen Charakter umfasst. Dies könnte die gesamte Gruppe betreffen und jeder Charakter muss einen *Rettungswurf* machen. Dazu wird eine Probe gegen einen *Mindestwurf* von $28+[3 \times ML]$ durchgeführt. *ML* bezieht sich auf das aktuelle Level der Monster, in diesem Fall auf den Wert 1. Daraus ergibt sich ein *Mindestwurf* von 31. Die Probe muss mit 2 Attributen durchgeführt werden, hier **WAH** und **WIS** und **2W** (siehe Kartenbeschreibung jeder Falle). Würfle mit 2 Würfeln, zähle alles zusammen und addiere sowohl **WAH** als auch **WIS** zum Ergebnis. Wenn das Ziel erreicht wurde, ist der Charakter der Falle ausgewichen, andernfalls passieren die auf der Karte beschriebenen schlimmen Dinge. In diesem Beispiel fügt die *Kettenblitz-Falle* 5 Punkte Blitz-Schaden zu.

E: VERGIFTUNGEN

Die Gift-Phase wird nur benötigt, wenn ein Charakter oder ein Monster vergiftet ist. Dies sollte im Moment nicht der Fall sein. Mehr über *Phase E* erfährst du auf Seite 19 im *Buch der Regeln*.

F: SPEZIALAKTIONEN

Diese Phase wird nur genutzt, wenn spezielle *Monster-Modifikatoren* oder *-Fähigkeiten*, *Fallen* oder besondere *Szenario-Effekte* aktiv sind. Da inzwischen alle *Zombies* besiegt sein sollten, kann diese Phase ebenfalls übersprungen werden.

G: UNHEILS - MARKER

In jeder *Phase G* wird der *Unheils-Marker* (🔴) auf der *Initiative-Tafel* um mindestens ein Feld nach unten bewegt. Der *Unheils-Marker* kann **vorhandene oder zusätzliche Monster aktivieren** und verfolgt, wann die **Monster ein Level up** erhalten.

Bewege den *Unheils-Marker* um ein Feld für **jede Raumplatte, die von einer beliebigen Anzahl von Charakteren belegt** ist. Wurde eine Tür geöffnet (was wir getan haben), wird der *Runden-Marker* wieder auf die normale Seite gedreht. Wurde **keine Tür geöffnet**, würde der *Unheils-Marker* um ein weiteres Feld nach unten rücken. **Bewege den Unheils-Marker** auf 40, wenn alle Charaktere eine *Raumplatte* belegen, und auf 39, wenn sie auf beiden *Raumplatten* stehen. Eine ausführliche Erklärung des *Unheils-Markers* befindet sich auf Seite 19 im *Buch der Regeln*.



H: LEVEL UP

In der *Level Up* Phase können gesammelte *Gruppen-XP* in *Spieler-XP* umgewandelt werden, die wiederum in *Attribute* investiert werden können. Dies wird relevant, sobald 4 *XP* oder ein beliebiges Vielfaches von 4 gesammelt wurden (die Anzahl, die den teilnehmenden Spielern oder Charakteren entspricht). Eine vollständige Beschreibung für den *Level Up* befindet sich auf Seite 40 im *Buch der Regeln*.

I: ERWERB VON KAUFKARTEN

Erinnert ihr euch an *Phase B*, in der ihr die **3 Kaufkarten** gezogen habt? Ihr könnt nun eine **beliebige Anzahl** dieser Karten kaufen, oder sie einfach **auf den Ablagestapel** legen. Um eine Karte zu kaufen, legt einfach eine Karte aus eurer *Ausrüstung* (vom *Körper*, *Gürtel* oder *Rucksack*) mit dem gleichen Goldbetrag (siehe auch Seite 3, Nummer 11 unter *Aufbau Ausrüstungskarten*) auf den *Ablagestapel* und nehmt die *Kaufkarte*. Charaktere können zusammenlegen, um genügend Gold zu erhalten, und einer beliebiger Charakter darf den Gegenstand nehmen. *Fallen* müssen gekauft werden und werden dann auf den *Ablagestapel* gelegt, bis dahin blockieren sie diesen *Ladenplatz*. Siehe Seite 21 im *Buch der Regeln* für mehr Informationen.

WEITERE RUNDEN

WIEDERHOLUNG

Wiederholt die Phasen A, B und C. Sobald ihr alle *Aktions-Punkte* der Charaktere auf der *Initiative-Tafel* markiert habt, öffnet eine weitere Tür und deckt den nächsten Raum auf.

Lege **A-3** mit der Tür an die geöffnete Tür. Diesmal werden ein *Skelett* und ein *Gargoyle* auf die weißen und grünen Monsterfelder gestellt. Legt auch die *Loot-Marker* aus.

Monster-Werte

Deckt die beiden Level-Karten für den *Gargoyle* und das *Skelett* auf. Diesmal schauen wir uns auch den Text auf den Level-Karten an, der eine **besondere Fähigkeit** beider Monster enthüllt. Die **Flugfähigkeit** des *Gargoyles* ist auf den aktuellen *Raumplatten* nicht wichtig, aber das *Skelett* kann **nicht mit Fernkampfwaffen angegriffen** werden.

Das *Skelett* hat außerdem **2 Trefferpunkte**. Da die Figur selbst als ein *Trefferpunkt* angesehen werden kann, empfiehlt es sich, einfach einen weiteren *Trefferpunkt* neben das *Skelett* zu legen, damit jeder Spieler sehen kann, dass dieses Monster schwerer zu töten ist als die anderen. Alternativ können auch alle *Trefferpunkte* für das *Skelett* auf die entsprechenden Level-Karte gelegt werden, falls euch das mehr zusagt. Bei mehreren Monstern desselben Typs verwendet man die *Monster-Marker* entsprechend der Farbe der Monster-Figur, um die Werte neben der Level-Karte zu markieren. Ihr könnt auch die *Monster-Marker* auf der *Initiative-Tafel* als Erinnerung an ihren *Aktions-Punkte*-Wert verwenden, um leicht zu sehen, wann die Monster aktiviert werden (10 für den *Gargoyle*, 8 für das *Skelett*).

Der *Gargoyle* hat einen *Rüstungsschutz* von 1 Punkt. Das bedeutet, dass ihr entweder **2 Punkte Schaden verursachen** müsst (z.B. mit dem *Kampfhammer* des *Kriegers*) oder ihr müsst *Wasserschaden* verursachen, um die Rüstung zu ignorieren. Vermutlich hat noch kein Charakter einen Wasser-Angriff. Falls ein Charakter nur Gegenstände besitzt, die 1 Punkt Schaden verursachen, besteht immer noch die Möglichkeit, mit einem **kritischen Wurf zusätzlichen Schaden** zu verursachen: Wenn der Angriff um 10 Punkte höher ist als die Verteidigung, kann auch dieser Charakter dem Monster Schaden zufügen oder es besiegen.

Versucht, beide Monster zu besiegen. Sobald alle Charaktere 10 *Aktions-Punkte* oder weniger haben, lies den Text weiter unten.

CHARAKTERE ZUERST

Wenn ihr den *Gargoyle* bereits besiegt habt, lasst uns einen weiteren direkt bei 10 *Aktions-Punkten* erschaffen, um die nächsten Schritte zu erklären. Falls der *Initiative-Marker* eines Charakters genau auf 10 steht, darf er **vor dem Monster agieren**. Wir gehen jedoch davon aus, dass jeder Angriff auf diesen *Gargoyle* fehlgeschlagen ist (oder auf den bestehenden, sofern er noch nicht besiegt ist).

Monster-Angriff

Da alle Charaktere nun unter den 10 *Aktions-Punkten* des *Gargoyles* liegen, wird dieser nun aktiviert. Sollte sich kein Charakter in der Nähe des *Gargoyles* befinden, **bewegt er sich zum nächsten Charakter** in *Reichweite* 1 und greift in der gleichen Aktion an (Charaktere dürfen dies nicht tun – sie können sich nur innerhalb einer Aktion entweder bewegen oder angreifen). Der *Gargoyle* greift mit 2W+4 an und ein Spieler würfelt für das Monster. Würfle eine *Verteidigung* für den angegriffenen Charakter. Ist kein Gegenstand mit einem Verteidigungswert ausgerüstet, nutze die Fähigkeit *Ausweichen* auf dem *Charakterbogen*. Nehmen wir an, der *Gargoyle* landet einen Treffer. Dies führt zu 2 Schadens-Punkten, genauer gesagt zu 2 Punkten *Erd-Schaden* (angegeben auf der *Gargoyle*-Level-Karte neben dem Blutstropfen). Hat der Charakter einen Gegenstand mit *Rüstung* am Körper, kann dieser nun verwendet werden, um den Schaden zu verhindern. Bei den meisten Rüstungen sollte neben dem Rüstungswert auch ein Element-Symbol zu sehen sein. Die *Tri-Anon-Rüstung* des *Kriegers* ist zum Beispiel empfindlich gegen *Wasser* und kann nicht gegen *Wasser-Angriffe* eingesetzt werden. Da der *Gargoyle* mit *Erd-Schaden* angreift, kann die *Wasser-Rüstung* genutzt werden, um bis zu 4 Schaden eines Treffers zu blockieren. **Legt einen Beschädigt-Marker auf den Gegenstand**, der eingesetzt wird. Diese Rüstung ist nun gegen Schaden unbrauchbar, bis sie mit den auf der Rüstungskarte angegebenen *Aktions-Punkten repariert* wird. Eine Rüstung wird immer vollständig beschädigt; es ist nicht möglich, nur einen Teil der Rüstung zu nutzen. Es ist auch nicht erlaubt, mehrere Rüstungsteile gegen einen Schaden zu verwenden, es muss immer ein Gegenstand pro Schaden verwendet werden. Rüstungs-Boni (in diesem Fall der Abzug von *Initiative-Punkten*) sind so lange aktiv, wie der Gegenstand ausgerüstet bleibt.

Versucht nun, alle verbleibenden Monster zu besiegen oder lasst sie angreifen, sobald ihre *Aktions-Punkte* erreicht sind, sammelt *Loot-Marker* ein und verlässt den Raum, wenn möglich. Ist *Phase D* beendet und ihr erreicht *Phase G*, fährt unten fort.

EXTRA MONSTER - AKTIVIERUNG

Phase G bewegt den *Unheils-Marker* um mindestens ein weiteres Feld auf 39. Wenn die Charaktere jetzt (oder in der letzten Runde) zwei *Raumplatten* besetzen, steht der *Unheils-Marker* jetzt auf 38 (falls nicht, wird der *Unheils-Marker* jetzt einfach auf Feld 38 bewegt). Auf 38 siehst du den Text **+1 Extra Aktivierung**, was dazu führt, dass alle vorhandenen Monster auf den *Raumplatten* eine zusätzliche Aktivierung in *Phase G* erhalten. Wenn keine Monster (oder nicht genug) vorhanden sind, werden sie auf $[\text{SpielerAnzahl} \div 2]$



Monster aufgefüllt, in diesem Fall auf zwei Monster (Spieler-Anzahl bezieht sich immer auf die Anzahl der Charaktere und nimmt an, dass jeder Spieler einen Charakter nutzt). Um Monster aufzufüllen, verwenden wir nun endlich den *Monster-Kartenstapel* (der übliche Weg um neue Monster zu erhalten). Falls beide Monster noch am Leben sind, entfernen wir den *Gargoyle* einfach.

Ziehe einfach 1 *Monster-Karte* für jedes fehlende Monster (bis zu zwei, je nachdem, wie viele noch vorhanden sind), nimm die entsprechende *Level-Karte* und stelle die Figur neben den Eingang des Dungeons an der Treppe. Falls du einen *Monster-Modifikator* ziehst, lege diesen erst einmal zur Seite und hebe ihn für später auf.

Mehr Monster-Angriffe

Alle Monster werden nun auf Grundlage ihrer *Aktions-Punkte* aktiviert. Es kann die Reihenfolge auf den *Level-Karten* (inkl. Buchstaben) genutzt werden. Alle Monster, auch die außerhalb des Kerkers, laufen einfach den kürzesten Weg zum nächsten Charakter und greifen direkt an, sobald sie in *Reichweite* sind. Monster mit einem *Fernkampf-* oder *Magieangriff* **bewegen sich nur so weit wie nötig**. Würfelt den Angriff für alle Monster und verteidigt euch wie gewohnt mit euren Charakteren. Sollte das Monster einen *magischen Angriff* einsetzen, **verteidigt euch mit *Psi-Widerstand*** (siehe *Charakterbogen* oder auf einer *Zauberkarte*) anstelle von *Verteidigung*. Die Charaktere dürfen in dieser Phase **nicht agieren**, nur die Monster werden aktiviert.

Beendet die restlichen Phasen. In *Phase H*, falls 4 *Gruppen-XP* gesammelt wurden, kann jeder Charakter nun **1 Attribut um 1 Punkt erhöhen**. Schließt danach alle Phasen bis zur nächsten *Phase D* ab.

GROSS - RÄUME

Besiegt die Monster, sammelt weitere *Loot-Marker* und öffnet die letzte Tür auf A-1. Die nächste *Raumplatte (C-3)* hat nur eine Tür, aber zwei größere offene Seiten. Dies ist eine besondere *Raumplatte*, ein *Offener Raum*. *Raumplatten* **müssen** nach Möglichkeit immer Tür an Tür gelegt werden. Solange ein ausgelegter Raum noch eine offene Seite hat, müssen die Spieler weitere *Raumplatten* ziehen, bis **alle offenen Seiten geschlossen** sind. Deckt **B-5** auf, ein weiterer offener Raum, der mit seiner eigenen offenen Seite angelegt werden muss, um einen *Grossen Raum* mit C-3 zu bilden. Die letzte gezogene *Raumplatte* ist E-2 und wird in beliebiger Ausrichtung platziert, um sie mit C-3 zu verbinden. Alle Türen an C-3 gelten nun als offen.

Legt *Loot-Marker* in alle neuen Räume auf Münzen. Zieht nun 4 *Monster* (für weiße Monsterfelder) vom *Monster-Stapel*. Wenn bereits ein *Monster-Modifikator* ausliegt, nutzt diesen jetzt als erste *Monster-Karte*. Wurde kein *Modifikator* gezogen, wird die



letzte *Monsterkarte* ignoriert, bis mindestens ein *Modifikator* aufgedeckt wurde.

MONSTER - MODIFIKATOREN

Einen *Modifikator* zu ziehen bedeutet, dass dieses *Monster* eine zusätzliche Fähigkeit hat. *Monster* können keine oder mehrere *Modifikatoren* besitzen – zieht weitere *Monster-Karten*, bis ihr die nächste normale *Karte* erhaltet! Die meisten *Modifikatoren* geben mehr *XP* oder *Loot Karten*, sobald das *Monster* besiegt wird.



PATZER

Wirft ein Spieler irgendwann mindestens **zwei Würfel, die eine Eins** zeigen (mit beliebiger Anzahl Würfel), gilt dies als *Patzer*. Ein *Patzer* fügt immer ein zusätzliches kritisches Ergebnis hinzu, wodurch der **Schaden erhöht** wird. Zusätzlich wird **der Gegenstand**, der für *Angriff* oder *Verteidigung* eingesetzt wurde, **beschädigt** (legt einen *Beschädigt-Marker* auf die *Karte*) und muss repariert werden, bevor er wieder eingesetzt werden kann. *Monster*, die einen *Patzer* würfeln, sind nur bei der *Verteidigung* betroffen (mehr Schaden). Beim *Angriff* haben *Monster* einfach nicht getroffen, nichts wird beschädigt.

Patzer beim Initiative-Wurf führen automatisch zur *Bewusstlosigkeit* des Charakters für diese Runde und der *Unheils-Marker* wird in *Phase C* um ein Feld weiterbewegt. Dies kann eine weitere *Extra-Aktivierung* oder ein *Level Up* auslösen!

NEGATIVE TP / PP

Sobald ein Charakter negative *Treffer-* oder *Psi-Punkte* hat, muss dieser Charakter **einen Würfel weniger als üblich für den Initiative-Wurf** nutzen. Zusätzlich werden die negativen Punkte auch von der *Initiative* abgezogen, aber nur der niedrigere Wert von beiden.

Jeder Charakter, der beim *Initiative-Wurf* zu Beginn der Runde nicht **mindestens 1 Aktions-Punkt** erreicht, wird *bewusstlos* (auch hier: *Unheils-Marker* verschieben, was in *Phase C* *Monster* auslösen kann). *Bewusstlose* Charaktere **können diese Runde nicht agieren**, werden aber von *Monstern* und *Fallen* ignoriert. Jeder Charakter, der **-20 Treffer-** oder **-20 Psi-Punkte** erreicht, stirbt sofort und das aktuelle *Szenario* ist beendet.

Siehe hierzu auch *Seiten 38* und *39* im *Buch der Regeln*.

TIPPS

Es dauert ein wenig, bis man alle Fähigkeiten und Modifikationen der *Monster* kennt. Alle Angaben stehen auf den *Karten*, aber zu wissen, was ein *Monster* tun wird und was dessen Eigenschaften bewirken, kann euch dabei helfen, *Aktionen* vorausszusehen gegen es einzusetzen. Noch ein paar *Tipps*:

- Möglichst jede Runde **eine Tür öffnen**
- **Trennt die Gruppe nicht** wenn möglich!
- **Nicht hetzen**, aber stetig weitergehen
- **Helft euch gegenseitig!** Tauscht *Gegenstände* und rüstet aus, was zu *Charakteren* passt – ihr spielt zusammen und manchmal kann ein *Gegenstand* einem anderen *Charakter* mehr helfen als euch selbst. Vor allem, wenn man ihn nicht ausrüsten kann!

SCHNELLSTART ANLEITUNG

Packe das Spiel aus und lerne die Grundlagen.

Baue dein allererstes Spiel auf und lerne, mit vier Charakteren zu spielen. Diese Anleitung zeigt dir die Grundschrirte, um Dungeons of Doria in einem fiktiven, vordefinierten Szenario zu spielen.

Du spielst eine Partie mit einem erfahreneren Spieler? Diese Anleitung enthalt auch eine Seite mit den wichtigsten Regeln, die sich jeder Spieler ansehen sollte, bevor man an einem Spiel teilnimmt!