



Tiny
EPIC
DUNGEONS

**HANDBUCH
FÜR HELDEN**



SPIELMATERIAL



8 Heldenfiguren



8 Hidentableaus



1 Fackeltableau und
1 Fackelmarker



28 Dungeonkarten



26 Beutekarten



14 Zauberkarten



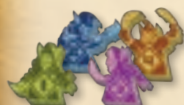
6 Koboldkarten



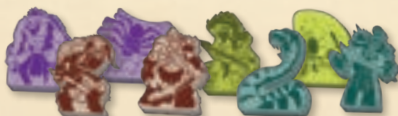
8 Schergenkarten



6 Endgegnertableaus



4 Koboldmarker



8 Schergenmarker



1 Endgegnermarker



3 Helden- und
1 Gegnerwürfel



8 Gesundheits- und
4 Fokuserker



7 Entschärfungsmarker



5 Altarmarker

EINLEITUNG

Goblin's Coast wird von einer dunklen Bedrohung heimgesucht, die in den Hügeln lauert. Mutige Helden sollen entsannt werden, um die Gefahr zu bannen. Ihr folgt dem Ruf und wagt euch in die finsternen Tiefen des Dungeons. Dort warten böse Schergen, magische Fallen und mächtige Endgegner nur darauf, euch den Garaus zu machen. Schafft ihr es, die dunklen Stollen von den bösen Kreaturen zu befreien, bevor die Dunkelheit euch verschlingt und die Welt ein für alle Mal ins Chaos stürzt?

Tiny Epic Dungeons ist ein kooperatives Spiel, unterteilt in zwei Akte. In beiden Akten müsst ihr Aufgaben erfüllen, bevor die Fackel erlischt, damit ihr nicht von der Dunkelheit verschluckt werdet. In Akt 1 erforscht ihr den Dungeon, bekämpft Gegner, entgeht Fallen und sucht den Hort des Endgegners. In Akt 2 steht ihr dem Endgegner in einem epischen Kampf gegenüber. Könnt ihr die Gefahren des Dungeons überstehen und den Endgegner besiegen?

INHALTSVERZEICHNIS

Spielaufbau	4-5	Schaden zufügen und töten.....	13
Sieg und Niederlage	6	• Bewusstloser Held	
Eigenschaften der Helden.....	6	Freie Aktionen	14
Dein Zug.....	6	Fackeltableau Akt 1.....	15
Bewegungsaktion	7-8	• Gegnerbewegung	
• Neue Dungeonräume aufdecken		Beute und Zauber	16
• Dungeonbegrenzung		• Beute und Zauber ausrüsten	
• Auf Gefahr prüfen		• Set aus legendären Gegenständen	
Heldenaktion.....	9	Den Hort betreten	17
• Proben		Solospiel.....	17
• Modifikatoren		Der letzte Kampf	18
Die verschiedenen		• Das Endgegnertableau	
Heldenaktionen.....	10-11	• Koble im Hort	
• Rasten		Den Endgegner angreifen.....	19-20
• Raum durchsuchen		• Schaden auf der Gesundheitsleiste	
• Falle entschärfen		• Den Endgegner zu Altären locken	
• Zaubern		• Gegenangriff des Endgegners	
• Angreifen		Fackeltableau Akt 2.....	20
• Reichweite		Zusätzliche Hortregeln	20
Gegenangriff des Gegners	12	Symbolübersicht	Rückseite
• Gegnermodifikatoren			
• Helden erleiden Schaden			

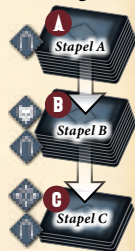


Auf der Rückseite der Anleitung findet ihr eine *Symbolübersicht* für alle Symbole, die in diesem Spiel vorkommen.

SPIELAUFBAU

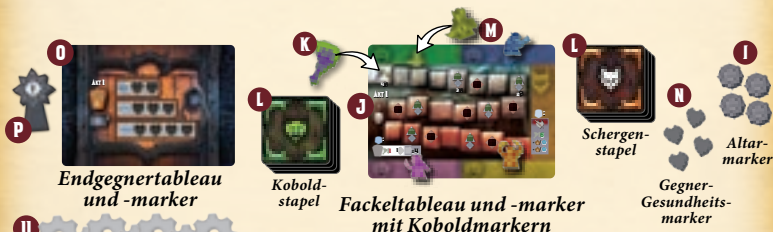
Bildet als Erstes den **Dungeonstapel**: Legt die **Eingangskarte** (🗺️) und die **Horttürkarte** (🗑️) beiseite und mischt anschließend die **Raumkarten** (🗺️) und **Schergenbegegnungskarten** (👹) getrennt voneinander. Dann:

- A. **Stapel A**: Zieht **Raumkarten** basierend auf der Heldenanzahl.
2 Helden: 9 Karten, 3 Helden: 7 Karten, 4 Helden: 5 Karten.
- B. **Stapel B**: Zieht pro Held 1 **Schergenbegegnungskarte** und 3 **Raumkarten** und mischt sie verdeckt zusammen.
Beispiel: Wenn ihr mit 4 Helden spielt, zieht ihr 4 Schergenbegegnungskarten und 12 Raumkarten.
- C. **Stapel C**: Zieht 3 **Raumkarten** und mischt sie zusammen mit der **Horttürkarte**.
- D. Legt **Stapel A, B** und C wie abgebildet aufeinander. Das ist der **Dungeonstapel**.
- E. Legt die übrigen Raum- und Schergenbegegnungskarten zurück in die Schachtel.
- F. Legt die **Eingangskarte** aufgedeckt in die Mitte.
- G. Zieht 4 **Karten vom Dungeonstapel** und legt sie verdeckt an alle vier Seiten der Eingangskarte. *Hinweis: Im Laufe des Spiels bildet ihr ein Raster aus 7x7 Karten. Lasst also genug Platz dafür frei.*
- H. Legt 1 **Altarmarker** auf das passende Symbol auf der Eingangskarte.
- I. Legt 1 **Altarmarker** pro Held bereit. Legt die übrigen Altarmarker zurück in die Schachtel.
- J. Legt das **Fackeltableau** mit der Akt-1-Seite nach oben bereit. Im Laufe des Spiels werden Koboldkarten (👹) und Schergenkarten (👹) an das Tableau angelegt. Lasst also genug Platz drumherum frei.
- K. Legt den **Fackelmarker** auf das Fackeltableau. Legt ihn auf das Feld, das der Heldenanzahl entspricht. *Beispiel: Wenn ihr mit 4 Helden spielt, legt ihn auf das 4 🗺️-Feld.*
- L. Mischt jeweils die **Kobold-** und **Schergenkarten** und legt die zwei Stapel verdeckt in die Nähe des Fackeltableaus.
- M. Legt die 4 **Koboldmarker** auf das jeweils farblich passende Feld des Fackeltableaus und legt die **Schergenmarker** bereit.
- N. Legt 1 **Gegner-Gesundheitsmarker** (👹) pro Held neben den Schergenstapel. Legt die übrigen Gesundheitsmarker zurück in die Schachtel.
- O. Mischt die **Endgegnertableaus**, zieht ein zufälliges und legt es, ohne es euch anzuschauen, mit der Tür-Seite nach oben bereit. Legt die übrigen Tableaus verdeckt zurück in die Schachtel.
- P. Legt den **Endgegnermarker** neben das Endgegnertableau.
- Q. Mischt jeweils die **Beute-** und **Zauberkarten** und legt die zwei Stapel verdeckt bereit. *Hinweis: Im Laufe der Partie werden mehrere Karten in eine Reihe neben die jeweiligen Stapel gelegt. Lasst also genug Platz neben den Stapeln frei.*
- R. Jeder sucht sich ein **Heldentableau** aus. Ihr könnt auch jeweils ein zufälliges Heldentableau ziehen **oder** jedem mehrere Tableaus zuteilen und davon eins aussuchen. Legt die übrigen Tableaus zurück in die Schachtel.



AKT I

- S. Jeder stellt seine **Heldenfigur** auf die Eingangskarte des Dungeons.
- T. Jeder nimmt sich 1 **Gesundheitsmarker** (♥) und 1 **Fokusmarker** (👉) und legt sie jeweils auf das höchste Feld der Gesundheits- und der Fokusleiste auf seinem Helden tableau.
- U. Legt die 7 **Entwaffnungsmarker** bereit.
- V. Der oder die Jüngste von euch nimmt sich die 3 **Heldenwürfel** und den **Gegnerwürfel** und macht den ersten Zug.




Heldentableau **T** Gesundheitsmarker



Aufbau für 4 Helden


SIEG UND NIEDERLAGE

Eine Partie besteht immer aus zwei Akten, in denen ihr im Uhrzeigersinn am Zug seid. Ihr gewinnt, wenn ihr den Endgegner in Akt 2 besiegt. Ihr verliert, wenn:

1. bereits 4 Kobolde im Dungeon sind und ein fünfter Kobold im Dungeon platziert werden müsste (S. 8),
2. die Fackel das -Feld auf dem Fackeltableau erreicht (S. 15) oder
3. der Dungeon nicht weiter erforscht werden kann (keine offenen Gänge) und die Horttürkarte noch nicht aufgedeckt wurde (S. 17).

EIGENSCHAFTEN DER HELDEN



Die **Gesundheit** () gibt an, wie viel Schaden du im Dungeon erlitten hast. Sinkt deine Gesundheit unter 1, legst du deinen Gesundheitsmarker auf das Feld mit der 0. Dadurch wird dein Held **bewusstlos** (S. 13).



Fokus brauchst du für bestimmte Aktionen, Beute, Dungeonräume, oder um einen Würfelwurf anzupassen. Sinkt dein Fokus unter 1, legst du deinen Fokusmarker auf das Feld mit der 0. Solange du keinen Fokus hast, kannst du keine Aktionen durchführen, die Fokus benötigen.



Die **Geschwindigkeit** gibt an, wie viele Räume weit du dich in einem Zug bewegen darfst (S. 7).



Die **Verteidigung** gibt an, wie viel Schaden eines Angriffs du abwehren kannst (S. 12).

Stärke



Gewandtheit



Intelligenz



Stärke, Gewandtheit und Intelligenz sind Fertigkeiten, die du brauchst, um sogenannte Proben zu bestehen (S. 9). Die Würfel neben den entsprechenden Symbolen auf deinem Heldentableau geben an, wie viele Würfel du bei einer Probe werfen darfst. Du darfst niemals mehr als 3 Würfel oder weniger als 1 Würfel für eine Probe werfen (Beute und Zauber können dir dafür niemals einen vierten Würfel gewähren).

DEIN ZUG

In deinem Zug darfst du eine, zwei oder alle drei der folgenden Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge durchführen:



Bewegungsaktion (S. 7)



Heldenaktion (S. 9)





eine beliebige Anzahl **freie Aktionen** (S. 14)

Am Ende deines Zuges musst du die Fackel auf dem Fackeltableau ein Feld nach unten bewegen (auch wenn du keine Aktion durchgeführt hast). Landet die Fackel auf einem Feld mit einem Effekt, so musst du diesen durchführen (S. 15). Dann ist der oder die Nächste am Zug.






BEWEGUNGSAKTION


Deine **Geschwindigkeit** () gibt an, wie weit du dich bewegen darfst. Mit **1** () kannst du dich einen Raum weit bewegen. Dafür müssen die zwei Räume durch Gänge miteinander verbunden sein. Du musst dich immer entlang der Gänge bewegen, außer du benutzt ein Portal. Du darfst dich dabei sowohl in aufgedeckte als auch in unerforschte Räume bewegen. Sobald du eine Heldenaktion durchführst, ist deine Bewegung beendet. Freie Aktionen darfst du auch während der Bewegungsaktion durchführen (sie beenden die Bewegung nicht).



Zusätzliche Bewegungsregeln:

- **Gegner in einem Raum:** Wenn du dich in einen Raum mit Gegnern bewegst, endet deine Bewegungsaktion für diesen Zug. Nur Helden mit der Fähigkeit **Schleichen** (, siehe *Symbolübersicht* auf der Rückseite der Anleitung) können sich weiterbewegen.
- **Helden in einem Raum:** Helden beeinflussen nicht die Bewegung von anderen Helden. Außerdem dürfen sich beliebig viele Helden (und Gegner) in einem Raum aufhalten.
- **Fallen (I):** Wenn du dich in einen Raum mit einer Falle bewegst, die nicht entschärft ist, musst du sie *auf Gefahr prüfen* (S. 8). Wenn sie bereits entschärft wurde, ignorierst du ihren Effekt und brauchst keine Probe abzulegen.
- **Portal (P):** Du darfst eine freie Aktion durchführen und 2  ausgeben, um dich zu **einer beliebigen aufgedeckten Dungeonkarte** zu teleportieren. Das kann auch **während** deiner Bewegung passieren. Danach kannst du dich von deinem neuen Standort weiterbewegen, solange du noch  übrig hast. Du kannst dich nicht aus einem Raum mit Gegnern teleportieren. Du kannst dich auch auf die *Horttürkarte* teleportieren, aber nicht auf das *Endgegnertableau* selbst.

NEUE DUNGEONRÄUME AUFDECKEN


Falls neben dem Raum, in dem du dich befindest, eine verdeckte Dungeonkarte liegt, darfst du während deiner Bewegungsaktion 1  ausgeben, **um die Karte aufzudecken** und dich in den Raum zu bewegen. Nachdem du die Karte aufgedeckt hast, darfst du sie beliebig drehen, solange ein Gang zwischen dem neuen Raum und deinem Raum entsteht.



Wie gewünscht drehen

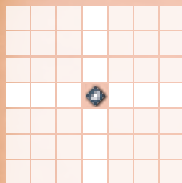
Neue Karten ziehen und verdeckt an die offenen Korridore legen

Nachdem du die neue Karte endgültig platziert hast, prüfst du, ob es auf ihr offene Gänge gibt, die zu einem leeren Feld im Raster führen. Falls das zutrifft, ziehst du eine Karte vom Dungeonstapel und legst sie verdeckt an den offenen Gang. Falls es keine Karten mehr im Dungeonstapel gibt, überspringst du diesen Schritt. Danach **musst du dich in den neuen Raum bewegen** und ihn *auf Gefahr prüfen* (S. 8).

Hinweis: Mit Fähigkeiten mit einem -Symbol musst du neu aufgedeckte Dungeonräume nicht betreten.



7x7



DUNGEONBEGRENZUNG

Vom Dungeoneingang aus dürfen nicht mehr als 3 Karten in jede Richtung liegen. Der Dungeon darf also nicht größer als 7x7 Karten sein, wobei der Dungeoneingang immer der Mittelpunkt ist. Es dürfen keine Dungeonkarten außerhalb dieses Rasters angelegt werden. Wenn es keine offenen Gänge mehr gibt und die Horttürkarte nicht aufgedeckt wurde, **verlieren die Helden die Partie.**

AUF GEFAHR PRÜFEN

Manche Räume haben Symbole, die Begegnungen oder Fallen darstellen. Diese Symbole müssen sofort abgehandelt werden, wenn ein Held den Raum zum ersten Mal betritt.




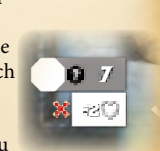
Koboldbegegnung: (A) Du nimmst 1 Schaden (wenn du dich im Raum befindest) und beendest deine Bewegungsaktion. (B) Ziehe eine Karte vom Koboldstapel und lege sie an das leere Koboldfeld des Fackeltableaus, das den niedrigsten Wert hat. Falls keine Koboldkarten mehr im Koboldstapel sind, mischt die abgelegten Koboldkarten und bildet daraus einen neuen Koboldstapel. (C) Platziere den Koboldmarker von diesem Feld auf den neu aufgedeckten Raum. **Wenn alle Felder des Fackeltableaus besetzt sind und eine fünfte Karte angelegt werden müsste, verlieren die Helden die Partie.**




Schergenbegegnung: (A) Du nimmst 2 Schaden (wenn du dich im Raum befindest) und beendest deine Bewegungsaktion. (B) Ziehe eine Karte vom Schergenstapel und lege sie rechts an das Schergenfeld des Fackeltableaus. Falls dort schon eine oder mehrere Schergenkarten liegen, legst du sie rechts daneben. (C) Platziere einen Gegner-Gesundheitsmarker auf das höchste Feld der Gesundheitsleiste auf dieser Karte. (D) Platziere den Marker des abgebildeten Schergen auf den neu aufgedeckten Raum.



Fallen (werden jedes Mal ausgelöst, wenn ein Held den Raum betritt): Du musst versuchen, der Falle auszuweichen, indem du *eine Probe ablegst* (S. 9), wie unten links auf der Raumkarte angegeben. Wenn du die Probe bestehst, weichst du erfolgreich aus und sie hat keinen Effekt. Wenn du scheiterst, wird die Falle ausgelöst und du erleidest die Strafe, die neben dem  angegeben ist. Unabhängig vom Ausgang der Probe kannst du deine Bewegungsaktion danach fortsetzen oder versuchen, die *Falle zu entschärfen* (S. 10).



WEITER ERKUNDEN

Nachdem du einen neuen Raum aufgedeckt hast, darfst du dich weiterbewegen und weitere Räume erkunden, bis du keine Geschwindigkeit () mehr hast oder Gegnern begegnest.



HELDENAKTION

In deinem Zug darfst du eine Heldenaktion durchführen. Die Heldenaktionen sind immer neben einer blauen Tafel (📄) angegeben. Für die meisten musst du eine Probe ablegen, indem du die Heldenwürfel wirfst.

PROBEN

Wenn ein Fertigkeitssymbol auf eine Zahl zeigt, musst du eine Probe ablegen, um diese Aktion durchzuführen. Um eine Probe zu bestehen, muss dein Würfelergebnis gleich oder größer als die angegebene Zahl sein. *Beispiel: Um den Raum rechts erfolgreich zu durchsuchen, musst du bei einer Intelligenzprobe mindestens 5 erreichen.* Neben dem grünen Haken (✔️) ist angegeben, was bei einer erfolgreichen Probe passiert, während neben dem roten X (❌) angegeben ist, was passiert, wenn du scheiterst. Ist kein ❌ abgebildet, gibt es keinen Effekt, wenn du scheiterst. Neben dem 📄 können Kosten angegeben sein (z. B. Fokus für einen Zauber). Du **musst** diese Kosten bezahlen, um den Effekt zu nutzen. Falls du sie nicht bezahlen kannst, wird bei Erfolg kein Effekt ausgelöst.

Intelligenzprobe



Erfolg

Scheitern



Kosten von 4



Die für die Probe benötigte Fertigkeit bestimmt, wie viele Heldenwürfel du (entsprechend deines Heldentableaus) wirfst. Du kannst **nie** mehr als 3 Heldenwürfel werfen (auch wenn dir ein Effekt weitere Würfel gewähren würde) und wirfst immer mindestens 1 Würfel (auch wenn ein negativer Effekt dafür sorgt, dass deine Fertigkeit einen Wert von 0 oder weniger hat).

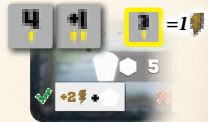
Nachdem du gewürfelt hast, **wählst du einen Würfel als Ergebnisswürfel aus**, um zu bestimmen, ob du erfolgreich warst oder gescheitert bist. Die Seiten der Heldenwürfel zeigen die Zahlen 1 bis 6, wobei auf den Seiten mit 1 und 2 ein ♣️-Symbol angegeben ist. Du darfst diese beiden niedrigsten Würfelresultate einsetzen, um das Ergebnis des Ergebnisswürfels zu modifizieren. Du darfst als Ergebnisswürfel auch einen ♣️-Würfel auswählen.



Die Seiten mit 1 bis 4 haben unter ihrer Zahl außerdem 📄-Symbole. Nach einer erfolgreichen Probe darfst du die 📄-Symbole der **nicht für die Probe eingesetzten Würfel** nutzen, um deinen Fokus zu erhöhen. Für jedes 📄-Symbol der Würfel erhöhst du deinen Fokus auf der Leiste um 1. Du erhältst den Fokus

Erhalte 3 📄, der nicht eingesetzten Würfel **nur nach einer erfolgreichen Probe**.

*Beispiel für eine Probe: Du wirfst eine 4, eine 3 und eine +1. Du wählst die 4 als Ergebnisswürfel und modifizierst sie mit der +1 zu einem Ergebnis von 5. **Dadurch hast du die Probe erfolgreich bestanden.** Du findest eine Zauberkarte und erhältst 2 📄 als Belohnung. Da die Probe erfolgreich war, erhältst du danach außerdem 1 📄 durch die nicht eingesetzte 3.*



Die Seite 6 hat ein ❤️-Symbol statt eines 📄-Symbols. Nach einer erfolgreichen Probe **erhältst du 1 Gesundheit** für jede nicht eingesetzte 6.



MODIFIKATOREN

Fertigkeitsproben können durch Modifikatoren verbessert oder verschlechtert werden. Du veränderst dein Probenergebnis entsprechend um den angegebenen Wert. *Beispiel oben: Du erhältst +1 auf deine Stärkeproben bei Nahkampfangriffen. Beispiel unten: Du erhältst entsprechend -1 auf deine Stärkeproben.*



7 DIE VERSCHIEDENEN HELDENAKTIONEN



8 RASTEN

Alle Helden können rasten. Wenn du rastest, **erhältst du sofort 3**  **und 5**  (bewege die beiden Marker auf deinem Tableau entsprechend nach oben). Wenn dein Held zu Beginn deines Zuges bewusstlos ist, **musst** du rasten. Danach darfst du dich noch bewegen. Dann ist dein Zug beendet (siehe *Bewusstloser Held*, S. 13).



Beim Rasten erhältst du 3  und 5 .

9 RAUM DURCHSUCHEN

In manchen Räumen gibt es besondere Elemente wie eine verschlossene Truhe, einen Hebel oder auch einen Hexentrank, der nur darauf wartet, probiert zu werden. Wenn du in einem solchen Raum bist, darfst du ihn durchsuchen, indem du eine Probe ablegst oder bestimmte Kosten bezahlst. Wenn du bei einer Probe scheiterst () , kann dadurch eine Koboldbegegnung () oder ein anderer negativer Effekt ausgelöst werden. Du kannst keinen Raum durchsuchen, wenn dort Gegner sind, es sei denn, es befindet sich mindestens ein anderer nicht-bewusstloser Held im Raum.




Beispiel: Du musst du bei einer Gewandtheitsprobe mindestens 5 erzielen. Dann darfst du 1 Beute/Zauber aufheben.


10 FALLE ENTSCHÄRFEN

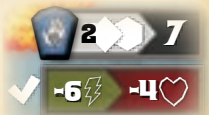
Nachdem du die (unten links auf der Dungeonkarte angegebene) Ausweichprobe der Falle abgelegt hast, darfst du versuchen, sie zu entschärfen, indem du die unten rechts auf der Dungeonkarte angegebene Probe ablegst. Du kannst keine Falle entschärfen, wenn dort Gegner sind, es sei denn, es befindet sich mindestens ein anderer nicht-bewusstloser Held im Raum.




Beispiel: Du musst bei einer Gewandtheitsprobe mindestens 6 erzielen, um diese Falle zu entschärfen.


 **Bei Erfolg:** Platziere einen **Entschärfungsmarker** auf diese Dungeonkarte. Für den Rest der Partie **ignorieren** die Helden die Ausweichprobe für diesen Raum. Als Belohnung **findest du 1 Beute oder 1 Zauber**. Eine entschärfte Falle kann nicht erneut entschärft werden.

 **Bei Scheitern:** Kein Effekt.






11 ZAUBERN

Zauber können Schaden verursachen, heilen und Helden spezielle Fähigkeiten gewähren. Um zu zaubern, müssen alle Ziele des Zaubers (es kann mehr als eins geben) in der angegebenen Reichweite sein. Du musst die angegebene Probe wie üblich erfolgreich bestehen, indem du mindestens die angegebene Zahl erreichst. Bei Erfolg **erhältst du sofort** jeglichen zusätzlichen Fokus der nicht eingesetzten Würfel und kannst damit für den Effekt des Zaubers () bezahlen. Auf der nächsten Seite folgen zusätzliche Regeln für das Durchführen von Zauberangriffen.

Beispiel: Du musst bei einer Intelligenzprobe mindestens 7 erzielen. Der Zauber wirkt 2 Räume weit und diese müssen durch Gänge mit deinem Raum verbunden sein. Bei Erfolg musst du 6  ausgeben, um dem Ziel 4 Schaden zuzufügen.

ANGREIFEN

Diese Heldenaktionen befinden sich auf der Beute, den Zaubern und Gegenständen deines Helden. Du kannst damit Angriffe gegen Gegner durchführen. Es gibt drei Angriffsarten:

-  **Nahkampfangriffe**, die einen Gegner im **selben Raum** (⊕) zum Ziel haben.
-  **Fernkampfangriffe**, die einen Gegner in einem **anderen Raum**, in **Sichtlinie** (⊕) des Helden und in der angegebenen Reichweite zum Ziel haben müssen.
-  **Zauberangriffe**, die einen oder mehrere Gegner in der angegebenen Reichweite zum Ziel haben. **Zauberangriffe ignorieren die Verteidigung des Gegners und verursachen direkten Schaden.**


Wenn du einen Angriff durchführst, bei dem dein Ziel in **Sichtlinie** ist (d. h. es sieht dich durch einen Gang) oder sich im selben Raum wie du befindet, **musst** du zusätzlich zu deinen Heldenwürfeln **den Gegnerwürfel werfen**, um zu überprüfen, ob der Gegner einen Gegenangriff durchführen kann.





Bei Nah- und Fernkampfangriffen musst du eine Probe gegen die Verteidigung des Gegners (⊖) ablegen. Deine Waffe bestimmt die Fertigkeit für die Probe. Normalerweise wird Stärke für Nahkampf- und Gewandtheit für Fernkampfangriffe verwendet, doch es gibt auch Waffen, die davon abweichen. *Beispiel: Du verwendest einen Hammer für einen Nahkampfangriff und legst eine Stärkeprobe ab. Dabei verwendest du in diesem Fall 3 Heldenwürfel (und den Gegnerwürfel).*



Um bei einem Gegner Schaden zu verursachen, **musst dein Probenergebnis größer sein als die** (⊖) des Gegners, die auf seiner Karte angegeben ist. Manche Schergen haben außerdem eine besondere Verteidigung gegen bestimmte Angriffsarten. *Beispiel: Der Minotaur hat 4 (⊖) und erhält +2 (⊖) bei Nahkampfangriffen, wodurch er insgesamt 6 (⊖) hat.*





 **Bei Erfolg (größer als (⊖)):** Du verursachst bei dem Gegner Schaden in Höhe der Differenz zwischen deinem Probenergebnis (inklusive aller Modifikatoren) und seiner Verteidigung. *Beispiel: Das Ergebnis deiner Probe ist 8 und die Verteidigung des Minotaurus ist 6: $8 - 6 = 2$ Schaden gegen den Minotaur.* Wenn du Schaden verursachst, überprüfst du immer, ob du damit den Gegner getötet hast (S. 13).

 **Bei Scheitern (gleich oder kleiner als (⊖)):** Du verursachst keinen Schaden.

 **In beiden Fällen führt der Gegner jetzt einen Gegenangriff durch, falls er noch lebt und im selben Raum wie du oder in Sichtlinie zu dir ist.**

REICHWEITE

Für jeden Angriff oder Zauber muss der Angreifer in Reichweite zum Ziel sein.

-  **Selber Raum:** Das Ziel muss im selben Raum wie du sein.
-  **Sichtlinie:** Das Ziel muss in gerader Linie durch Gänge verbunden sein, darf nicht weiter als die angegebene Anzahl an Räumen entfernt und nicht im selben Raum sein.
-  **Beliebig verbundene Gänge:** Das Ziel muss durch Gänge (auch um die Ecke) verbunden und darf nicht weiter als die angegebene Anzahl an Räumen entfernt sein. Es darf auch im selben Raum sein.
-  **Alle Helden/Gegner:** Alle Helden oder Gegner, die durch Gänge mit dir verbunden und nicht weiter als die angegebene Anzahl an Räumen entfernt sind, sind Ziele des Angriffs. Sie dürfen auch im selben Raum sein.

Hinweis: Weder Helden noch Gegner blockieren oder versperren irgendwelche Angriffe. **11**



GEGENANGRIFF DES GEGNERS

Falls der Gegner nach deinem Angriff noch lebt und sich noch im selben Raum oder in Sichtlinie befindet, führt er einen Gegenangriff durch. Dafür benutzt du das Ergebnis des **Gegnerwürfels**, den du während deines Angriffs geworfen hast, und den **Gegnermodifikator**, der deiner Angriffsart entspricht.

2-5: Der Gegner greift dich mit diesem Wert an. Dazu kommen die **Gegnermodifikatoren**, die auf der Gegnerkarte angegeben sind. Es wird der Modifikator herangezogen, der deiner Angriffsart entspricht. *Beispiel: Das Ergebnis des Gegnerwürfels ist 5. Dazu hat der Minotaur einen Modifikator von +3, weil du ihn mit einem Nahkampfangriff angegriffen hast.*



Schildbruch: Deine Verteidigung ist gebrochen. Der Gegner verursacht Schaden in Höhe seines Modifikators. *Der Minotaur würde also 3 Schaden verursachen.*



Fackel: Der Gegner schlägt daneben. Du erleidest keinen Schaden, aber die Fackel auf dem Fackeltableau wird 1 Feld nach unten bewegt.

GEGNERMODIFIKATOREN

Auf jeder Gegnerkarte stehen Modifikatoren für verschiedene Angriffsarten. Diese werden dem Ergebnis des Gegnerwürfels hinzugefügt.

Der Modifikator für **alle Kobolde** ist bei allen Angriffen die **Anzahl der Kobolde**, die sich zur Zeit im Dungeon befinden. *Beispiel: Wenn sich 2 Kobolde im Dungeon befinden, hat jeder einen Modifikator von +2.*

Schergen haben jeweils einen eigenen Modifikator für Nahkampfangriffe und Fernkampfangriffe/Zauber.

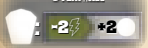
Endgegner haben jeweils einen Modifikator für jede Art von Angriff. Dazu kommen andere Effekte (S. 20).



vs.



STEINWALL



HELDEN ERLEIDEN SCHADEN

Nachdem du das Gesamtergebnis des Gegenangriffs ermittelt hast, prüfst du, ob du Schaden nimmst. Vergleiche das Ergebnis des Gegners mit deiner Heldenverteidigung (inklusive aller Modifikatoren). Wenn das Ergebnis des Gegners höher liegt, erhältst du Schaden in Höhe der Differenz. *Beispiel: Deine Verteidigung beträgt 4. Außerdem hast du 2 für die Fähigkeit Steinwall ausgegeben, die dir +2 bei Nahkampf-Gegenangriffen gibt. Deshalb hast du insgesamt eine Verteidigung von 6. Der Minotaur greift mit 8 an (Würfel-ergebnis von 5 + Modifikator von +3): $8 - 6 = 2$ Schaden für dich.*



Hinweis zu Zauberangriffen: Falls sich der Held nicht in Sichtlinie zum Gegner befindet, führt der Gegner **keinen Gegenangriff** durch. Wenn mehrere Gegner Ziel deines Angriffs waren, führt nur ein Gegner einen Gegenangriff durch. Du wählst, welcher.

SCHADEN ZUFÜGEN UND TÖTEN

Wenn die Gesundheit eines Gegners auf 0 gesunken ist, wird er getötet und kann keinen Gegenangriff mehr durchführen (ignoriere das Ergebnis des Gegnerwürfels).

Ein **Kobold** hat nur eine Gesundheit von 1. Wenn du ihm 1 oder mehr Schaden zufügst, wird er getötet.

(A) Lege seinen Marker zurück auf sein Feld auf dem Fackeltableau und lege seine Karte auf einen Ablagestapel neben den Koboldstapel. (B) Auf der Koboldkarte steht die Belohnung, die du bekommst. Diese ist optional, aber sie gewährt dir wertvolle Beutekarten, Gesundheit/Fokus oder einen anderen Vorteil. Wenn zwischen den beiden Symbolen ein / steht, wählst du eine Belohnung. Steht ein + zwischen den Symbolen, darfst du dir beide Belohnungen nehmen. *Beispiel: Wenn du diesen Kobold tötest, darfst du dir 1 Beute oder 3 als Belohnung nehmen.*

Ein **Scherge** hat eine Gesundheitsleiste auf seiner Karte. Wenn du ihm Schaden zufügst, bewegst du seinen Gesundheitsmarker nach unten. Wenn seine Gesundheit auf oder unter 0 sinkt, wird er getötet.

(A) Lege seinen Marker und seine Karte zurück in die Schachtel. (B) Lege seinen Gesundheitsmarker auf eins der Herzfelder auf dem Endgegnertableau in die Reihe für die entsprechende Heldenanzahl. Ihr seid dem Endgegner einen Schritt näher gekommen. (C) Die Belohnung steht auf dem Fackeltableau. Du bekommst **zwei Mal** entweder 1 Beute oder 1 Zauber. (D) Außerdem **bewegst du die Fackel 6 Felder nach oben**, aber niemals vor das Startfeld der Fackel für eure Heldenanzahl.

Der **Endgegner** hat besondere Regeln für Schaden und Gesundheit (siehe *Den Endgegner angreifen*, S. 19).



BEWUSSTLOSER HELD


Wenn deine Gesundheit auf oder unter 0 sinkt, wirst du bewusstlos. Dein Zug ist sofort beendet. Lege den Gesundheitsmarker auf das Feld mit der 0 und deine Heldenfigur auf die Seite, um anzuzeigen, dass du bewusstlos bist.



In deinem nächsten Zug musst du *rasten* (S. 10). Damit kommst du wieder zu Bewusstsein und stellst deine Figur wieder auf. Nach dem Rasten darfst du dich noch bewegen. Dann ist dein Zug beendet. **Du darfst keine freie Aktion durchführen**, wenn du deinen Zug bewusstlos beginnst.




Andere Helden dürfen in ihren Zügen bewusstlose Helden heilen (durch Zauber oder Fähigkeiten). **So kommst du sofort wieder zu Bewusstsein!**

FREIE AKTIONEN

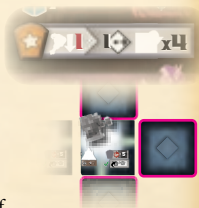
Du darfst in deinem Zug beliebig viele freie Aktionen zu beliebigen Zeitpunkten durchführen. Die freien Aktionen sind immer neben einer orangen Tafel () angegeben. Sie können während der Bewegungsaktion, vor/nach der Heldenaktion oder vor/nach einem Würfelwurf durchgeführt werden. **Du kannst freie Aktionen nur in deinem Zug durchführen.** Das sind einige der freien Aktionen:



Modifiziere einen Heldenwürfel um 1: Diese freie Aktion steht auf jedem Heldentableau. Während einer beliebigen Probe darfst du 2  ausgeben, um das Würfelergebnis eines Heldenwürfels um 1 zu verändern. Du kannst das beliebig oft durchführen, solange du  zum Ausgeben hast. *Beispiel: Du kannst eine 3 in eine +2 ändern.* Du kannst so **keinen Wert über 6 oder unter 1** erzielen. Du darfst den Würfel **nicht von 6 auf 1** drehen oder umgekehrt.



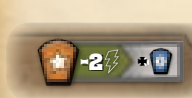
Hort betreten: Diese freie Aktion steht auf der Horttürkarte. Sobald ihr genug Schergen getötet habt, dürft ihr den Hort betreten und euch dem Endgegner stellen. Obwohl das Betreten des Horts eine freie Aktion ist, müssen die Helden trotzdem noch 1  ausgeben, um von der Horttürkarte in den Hort (Endgegnertableau) zu gelangen.

Angrenzende Raumkarten aufdecken: Diese freie Aktion steht auf der Akt-1-Seite des Fackeltableaus. **Bewege die Fackel ein Feld nach unten** und decke dann alle unerforschten Räume auf, die an deine Raumkarte angrenzen. Wenn es dabei zu Gegnerbegegnungen kommt, werden entsprechend Karten aufgedeckt und Marker in die Räume platziert, aber du verlierst keine Gesundheit. Diese Aktion ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn man Räume erkunden möchte, es sich aber nicht leisten kann, Gesundheit zu verlieren.




Forschung: Diese freie Aktion steht auf den Heldentableaus der meisten magischen Helden. Gib 4  aus, um *einen neuen Zauber zu finden* (S. 16). Wenn das -Feld, in dem die Aktion steht, von einer Beutekarte besetzt ist, kannst du die Fähigkeit nicht nutzen.

Eigenschaft erhöhen/zusätzliche Modifikatoren: Diese freien Aktionen stehen auf manchen Heldentableaus. Durch sie bekommst du zusätzliche Modifikatoren oder eine Erhöhung für Eigenschaften wie Geschwindigkeit oder Verteidigung. Meistens musst du dafür Fokus ausgeben.




Heldenaktion als freie Aktion durchführen: Diese freie Aktion steht auf einem Heldentableau. Gib Fokus aus, um die angegebene Heldenaktion als freie Aktion durchzuführen. Du darfst sie also während der Bewegungsaktion durchführen und darfst danach/davor deine übliche Heldenaktion durchführen.

Fähigkeiten auslösen: Diese freien Aktionen sind nicht durch eine orange Tafel gekennzeichnet. Sie sind nur verfügbar, wenn du die entsprechende Heldenaktion durchführst. Die Heldenaktion wird in der blauen Tafel gezeigt. *Beispiel: Bei einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff darfst du 3  ausgeben, um die Probe um +2 zu erhöhen.*



FACKELTABLEAU AKT I

Die Fackel repräsentiert euren Kampf gegen die Dunkelheit. Im Laufe der Partie bewegt ihr die Fackel immer weiter nach unten. Wenn die Fackel das -Feld erreicht, **verliert ihr die Partie**. Durch manche Effekte könnt ihr die Fackel wieder nach oben bewegen, aber niemals vor das Startfeld der Fackel für eure Heldenanzahl. Wenn ihr die Fackel nach unten bewegt und sie an bestimmten Feldern vorbeizieht oder auf bestimmten Feldern landet, löst sie einen Effekt aus (gilt nicht bei Bewegungen nach oben).

Fackel wird nach unten bewegt.



Schädelfeld



Kobold an den Eingang: Ihr löst eine Koboldbegegnung aus. Zieht eine Koboldkarte entsprechend der Regel für *Koboldbegegnungen* (S. 8), legt sie an und platziert den Kobold auf die Eingangskarte des Dungeons. Falls bereits 4 Kobolde im Dungeon sind, verliert ihr die Partie.



Gegneraktion: Alle Gegner im Dungeon führen nacheinander die Aktionen auf ihrer Karte durch. Sie greifen immer **alle Helden** in Reichweite an (bewusstlose Helden ausgenommen). **Hinweis: Die Verteidigung der Helden oder ihre Fähigkeiten verhindern keinen Schaden.**

Bewegen oder angreifen




Bewegen und angreifen



1.) **Kobolde (von 1 bis 4):** Handelt die Aktion ab, die unten auf jeder Koboldkarte steht. Manche Kobolde können sich bewegen **oder** angreifen, andere können sich bewegen **und** angreifen. *Beispiel: Dieser Kobold kann sich bewegen oder angreifen. Da ein Held in seinem Raum steht, greift er an und verursacht Schaden (Anzahl der Kobolde im Dungeon +1). Da zwei Kobolde im Dungeon sind, fügt er dem Helden 3 Schaden zu.*

2.) **Schergen (von links nach rechts)/der Endgegner:** Handelt die Aktion ab, die unten auf der Schergenkarte steht (Akt 1), oder führt die Aktion des Endgegners durch (Akt 2). Schergen/Endgegner bewegen sich **und** greifen an. *Beispiel: Der Minotaur bewegt sich in den Raum des nächsten Helden. Dann fügt er jedem Helden im Raum 3 Schaden zu.*

GEGNERBEWEGUNG

Wenn Gegner sich bewegen, haben sie den nächsten Helden bei Bewusstsein zum Ziel. Sie können sich so viele Räume weit bewegen, wie sie  haben, und nähern sich ihrem Ziel **auf dem kürzesten Weg**. Wenn mehrere Helden gleich weit entfernt sind, entscheidet der aktive Held, welcher Held zum Ziel wird. Wenn es keine Helden bei Bewusstsein gibt, bewegen sich Gegner nicht. *Beispiel: Der Minotaur bewegt sich 5 Räume weit, um anzugreifen.* Gegner ignorieren bei ihrer Bewegung Fallen und andere Feinde, aber sie können sich nicht durch Wände bewegen. Wenn es mehrere gleich kurze Wege zum nächsten Helden gibt, entscheidet der aktive Held, welchen Weg der Gegner nimmt.

5

Ignoriert bewusstlose Helden



Bewegt sich mit 5  und greift dann an



Bewegen oder angreifen: Prüft zuerst, ob sich Helden in Reichweite für einen Angriff des Kobolds befinden. Falls ja, greift der Kobold an und bewegt sich nicht. Andernfalls bewegt sich der Kobold und greift nicht an.

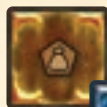


Bewegen und angreifen: Prüft zuerst, ob der nächste Held bei Bewusstsein im selben Raum wie der Gegner ist. Falls ja, greift der Gegner sofort an und bewegt sich nicht. Andernfalls bewegt sich der Gegner zuerst und greift dann an.

BEUTE UND ZAUBER



Um starke Gegner zu besiegen, braucht ihr wertvolle Beute und Zauber. Ihr könnt Beute und Zauber finden, wenn ihr Dungeonräume durchsucht, Fallen entschärft und Gegner tötet. Im Gegensatz zu **Zaubern** (♁) gibt es Beute in drei verschiedenen Formen: **Hand** (♁), **Rüstung** (♁) und **Plunder** (♁).




Beute



Zauber

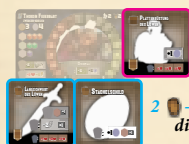


♣  /  **Beute/Zauber finden:** Bei diesem Symbol darfst du 1 verdeckte Zauberkarte (♁) oder 1 Beutekarte (♁) vom entsprechenden Stapel ziehen **oder** 1 offen ausliegende aus der entsprechenden Reihe nehmen. Die neue Karte darfst du behalten oder direkt wieder ablegen.

  /  **Beute/Zauber aufheben:** Bei diesem Symbol darfst du dir 1 offen ausliegende Beute- oder Zauberkarte aus der entsprechenden Reihe nehmen. In diese Reihen werden abgelegte Beute-/Zauberkarten gelegt. Bei diesem Symbol darfst du keine Karten von den Stapeln ziehen.

BEUTE UND ZAUBER AUSTRÜSTEN

Beute und Zauber kannst du nur ausrüsten, wenn du sie findest (♣/♁) oder aufhebst (♁/♁). Als **freie Aktion** darfst du Beute/Zauber in deinem Zug ablegen. Dann legst du sie in die entsprechende Reihe. Du darfst Beute und Zauber nicht an andere Helden geben. ♁-Beute rüstest du aus, indem du sie auf eine der beiden ♁-Felder deines Heldentableaus legst. Dein Start-Gegenstand oder deine Start-Fähigkeit wird somit überdeckt und ist nicht mehr nutzbar. Wenn du die Beutekarte ablegst, ist dein Gegenstand/deine Fähigkeit wieder nutzbar. Wie viele Zauber/Beute du auf einmal ausgerüstet haben darfst, ist begrenzt:





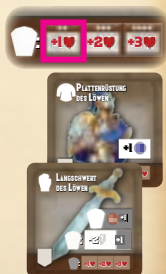
1 Rüstung: Belegt das ♁-Feld



2 Zauber und 2 Plunder (Begrenzung steht oben rechts auf dem Heldentableau)

SET AUS LEGENDÄREN GEGENSTÄNDEN

Manche Gegenstände gehören zu einem Set aus legendären Gegenständen. Wenn man mehrere oder alle Gegenstände eines Sets hat, entfalten sie ihre vollständige Macht. Das Tier-Wappen unten links auf einer Beute-Karte zeigt an, zu welchem Set der Gegenstand gehört. Daneben steht, welche Bonuseffekte die Gegenstände bringen, wenn man mehrere von ihnen gleichzeitig ausgerüstet hat. Es gibt keinen Bonuseffekt, wenn man nur einen Gegenstand eines Sets ausgerüstet hat, aber bereits zwei bringen einen Bonuseffekt. Mit jedem weiteren Gegenstand des Sets wird der Bonuseffekt stärker. *Beispiel:* Mit 2 Gegenständen des Löwen-Sets heilst du immer +1 , wenn du einen Nahkampfangriff durchführst. Wenn du alle Gegenstände eines Sets ausgerüstet hast, erhältst du den höchsten Bonuseffekt. *Beispiel:* Mit einem kompletten Löwen-Set heilst du bei jedem Nahkampfangriff +3 .



DEN HORT BETRETEN

Sobald ihr alle Schergen im Spiel getötet und die Horttürkarte aufgedeckt habt, könnt ihr die Horttür öffnen und gegen den Endgegner antreten. Einer von euch muss die freie Aktion **Hort betreten** durchführen. Dann:



1. Dreht das **Endgegner**tableau auf die andere Seite, um den Endgegner zu enthüllen. Legt die Gesundheitsmarker der besiegten Schergen auf das Feld 8 der Gesundheitsleiste. Sie repräsentiert die Gesundheit des Endgegners.
 2. Platziert den **Endgegnermarker** auf das Endgegner-tableau (der Endgegner befindet sich also im Hort).
 3. Dreht das **Fackel**tableau auf die andere Seite und platziert den **Fackelmarker** dort auf das Feld, das der Heldenanzahl entspricht. Legt die Koboldmarker wieder auf und die Koboldkarten wieder an ihre entsprechenden Felder.
 4. Platziert einen **Altar**marker auf jede Schergenbegegnungskarte im Dungeon.
- Nun beginnt *Der letzte Kampf* (S. 18).

SOLOSPIEL

Du kannst *Tiny Epic Dungeons* auch allein spielen. Dafür spielst du mindestens zwei Helden, jeden mit eigenem Heldentableau, eigener Beute/eigenen Zaubern und eigener Figur im Dungeon. Die Anzahl der von dir gespielten Helden bestimmt die Schergenanzahl, die Start-Position der Fackel etc.

CREDITS

Autor: Scott Almes

Illustrationen: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Layout und Design: Benjamin Shulman

Entwicklung: Michael Coe, Sam Aho

3D-Design: Chad Hoverter

Lektorat: David Ladyman, Dylan Phillips

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:
Max Breidenbach, Sophia Keßler,
Steffen Trzensky, Jessica Ullrich

Ein besonderer Dank gilt: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Nathan P. Butler, Brian Kirchhoff, Steven Langan, Randy Martin, Ruben Diaz, David Williams, Bradley Zadrozny, Rolf Schäfer, Aaron Price, Raphael Martinez, Rigo A Contreras, Sean Tallerday, Ramon van Hal, Brannon & Maddox Moore, Josh Blick, Nikolai, Kristin, Mark and Hobbes und North Texas RPG Con.







Weitere Infos zu *Tiny Epic* findet ihr unter www.asmodee.de
und auf www.GamelynGames.com



DER LETZTE KAMPF

Jetzt ist es so weit: Ihr steht dem legendären Endgegner in einem epischen Kampf gegenüber. In Akt 2 ist es euer Ziel, die Gesundheitsmarker des Endgegners auf 0 zu bringen. Aber ihn mit Waffen und Zaubern anzugreifen, wird nicht reichen. Ihr müsst ihn aus seinem Hort zu den Altären im Dungeon locken, um seinen magischen Schutz zu brechen. Aber passt gut auf, denn der Endgegner wird sich euch nicht kampfflos hingeben!





DAS ENDGEGNERTABLEAU

Um den Hort von der Horttürkarte aus zu betreten, musst du 1  ausgeben. Der Hort ist ein großer Raum: Alle Helden und der Endgegner auf dem Endgegnertableau befinden sich im **selben Raum** () und in **Sichtlinie** (). Der Raum hat 6 Heldenfelder, die mit dem Heldensymbol () markiert sind. Dort darf dein Held stehen und den Endgegner angreifen. Das Feld mit den schwarzen Pfeilen ist der **Eingang**. Wenn du den Hort betrittst, bewegst du dich als Erstes auf dieses Feld.



- Du kannst dich auf benachbarte Heldenfelder bewegen, auch direkt nachdem du den Hort betreten hast, solange du noch  übrig hast.
- Einige Heldenfelder haben **Modifikatoren** oder **zusätzliche Effekte**, die sich auf deine Aktionen auswirken. Wähle also mit Bedacht, auf welches Feld du dich bewegst!
- Du darfst dich über Felder bewegen, auf denen andere Helden stehen, aber du musst deine Bewegungsaktion auf einem leeren Feld beenden. Wenn ein Held sich in den Hort bewegen will und nur noch 1  übrig hat, aber bereits ein anderer Held auf dem Eingang steht, kann er sich nicht in den Hort bewegen.
- Über das Eingangsfeld kannst du dich auch vom Hort zurück auf die Horttürkarte bewegen.



Zusätzliche Effekte: +/- , , +  oder + . Diese Effekte wirken sich nur auf dich aus, wenn du deine Bewegung auf dem Feld beendest. Wenn du deinen Zug auf einem solchen Feld beginnst oder dich darüber bewegst, haben sie keine Auswirkung.

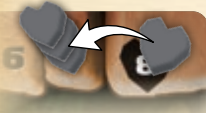
KOLBDE IM HORT

Kobolde tauchen in Akt 2 wie gewohnt im Dungeon auf, bewegen sich und greifen an. Sie können auch den Hort betreten, wenn sich dort der nächste Held befindet. Dann werden Kobolde in die Mitte des Endgegnertableaus gestellt und können von allen Helden im Hort angegriffen werden (und euch angreifen). Ihre Gegneraktion hat alle Helden im Hort zum Ziel.



Den Endgegner angreifen

Helden können von jedem Heldenfeld des Endgegnertableaus angreifen. Alle Angriffe liegen in Reichweite. Manche Felder haben Modifikatoren oder zusätzliche Effekte. *Oberes Beispiel: Der Held muss bei Proben einen Würfel weniger werfen. Unteres Beispiel: Der Held bekommt +2 auf Gewandtheitsproben.* Lege eine Probe ab und vergleiche deinen Angriff mit der Verteidigung (🛡️) des Endgegners (auf dem Tableau). Dann führt der Endgegner einen Gegenangriff durch. Wenn sich der Endgegner nicht im Hort, sondern im Dungeon befindet, können ihn die Helden wie jeden anderen Gegner im Dungeon angreifen.



Du fügst dem Endgegner 3 Schaden zu und bewegst 3 Gesundheitsmarker jeweils 1 Feld nach unten.

Endgegner 3 Schaden zufügen, kannst du einen Marker 3 Felder nach unten bewegen oder einen Marker 1 Feld und einen anderen 2 Felder oder drei Marker jeweils 1 Feld.

Gesundheitsmarker dürfen nicht auf oder über ein Feld mit einem Altarsymbol bewegt werden, bis ein Altarmarker auf dem Feld liegt. Wenn noch kein Altarmarker auf dem Feld liegt, könnt ihr dem Endgegner bis zu dieser Grenze Schaden zufügen, auch Teilschaden. Verbleibender Schaden kann dann allerdings nicht abgetragen werden.



Den Endgegner zu Altären locken

Der Endgegner hat einen magischen Schutz, der nur an Altären (⚡) mit Altarmarkern gebrochen werden kann. Diese befinden sich auf den Schergenbelegungskarten.

Um den Schutz zu brechen, müsst ihr den Endgegner zu den Altären locken. Sobald der Endgegner einen Dungeonraum mit einem Altarmarker betritt, legt ihr den Altarmarker auf das höchste Feld seiner Gesundheitsleiste mit einem Altarsymbol (⚡). Jetzt könnt ihr ihm auch Schaden zufügen, der auf oder über dieses Feld hinaus führt.

- Wenn keine Helden mehr im Hort sind und der Endgegner eine Genereraktion durchführt, bewegt er sich über die Horttürkarte auf den nächsten Helden bei Bewusstsein zu.
- In deinem Zug darfst du 2 🗡️ ausgeben, um die freie Aktion **Endgegner anlocken** durchzuführen (siehe Akt-2-Seite des Fackeltableaus). Damit bewegst du den Endgegner bis zu seiner maximalen 🗡️ auf dich zu. Er folgt dabei den üblichen Regeln für *Gegnerbewegung* (S. 15), wobei du das Ziel seiner Bewegung bist (alle anderen Helden werden währenddessen ignoriert). Du darfst diese Aktion so oft durchführen, wie du 🗡️ hast.



Gegenangriff des Endgegners

Wenn du den Endgegner angreifst, wird er fast immer einen Gegenangriff durchführen. Dieser entspricht deiner Angriffsart. Auf dem Endgegnertableau stehen Modifikatoren für die drei Angriffsarten. Bei manchen Modifikatoren wird nichts zum Gegenangriff des Gegners hinzugezählt, sondern du verlierst etwas (Fokus oder Gesundheit), **nachdem** du angegriffen hast. *Beispiel: Du verlierst 2 🗡️ nachdem du mit einem Zauber angegriffen hast.* Wenn du mit dem Gegnerwürfel die Fackel würfelst, hat das beim Endgegner einen anderen Effekt:



Fackel beim Endgegner: Du bewegst die Fackel nach unten und löst den Effekt aus, der neben dem entsprechenden Symbol auf dem Endgegnertableau aufgeführt ist. Wenn durch das Bewegen der Fackel eine Gegneraktion (🔥) ausgelöst wird, handelst du zuerst den Effekt ab, bevor du die Gegneraktion durchführst.



Wenn bei diesem Endgegner die Fackel gewürfelt wird, erleiden alle Helden innerhalb von 1 Raum 2 Schaden.

Fackeltableau Akt 2

Auch in Akt 2 wird die Fackel am Ende eines Heldenzugs oder beim Würfeln der Fackel mit dem Gegnerwürfel nach unten bewegt. Wenn die Fackel auf dem Symbol für eine Gegneraktion landet oder daran vorbeizieht, führt der Endgegner seinen Angriff durch, der auf seinem Tableau aufgelistet ist (falls ein Held in Reichweite ist, ansonsten bewegt er sich zuerst), nachdem die Koblede am Zug waren. **Wenn die Fackel das 🗡️-Feld erreicht, verlierst ihr die Partie.**



In seiner Gegneraktion bewegt sich der Endgegner zuerst (falls nötig), dann greift er an und fügt allen Helden innerhalb von 4 Räumen 2 Schaden zu.

Zusätzliche Hortregeln

Während du im Hort bist, darfst du die Heldenaktionen **Angreifen**, **Zaubern** oder **Rasten** wie gewohnt durchführen (S. 10–11).

- Wenn du den Endgegner zurück in den Hort locken willst, um ihn dort anzugreifen, musst du dich über die Horttürkarte bewegen.
- Wenn alle Helden im Hort sind, bewegen sich Koblede im Dungeon Richtung Horttür und betreten den Hort.
- Angriffe der Gegner im Hort (Endgegner und Koblede) betreffen nur Helden im Hort und umgekehrt. Es ist also ein Vorteil, den Endgegner im Hort zu halten. *Beispiel: Wenn der Endgegner im Hort ist und alle Helden (🗡️) angreift, betrifft das nur Helden im Hort und keine Helden im Dungeon (inklusive der Horttürkarte).*
- Wenn der Endgegner im Hort ist, können Helden im Dungeon keine Zauber oder Fernkampfangriffe gegen ihn durchführen. Alle Angriffe gegen den Endgegner **müssen** somit im Hort durchgeführt werden. Helden im Dungeon können auch nicht zaubern, um Helden im Hort zu helfen (z. B. um sie zu heilen).
- Wenn du am Anfang deines Zuges bewusstlos bist und im Hort stehst, musst du Rasten.

SYMBOLÜBERSICHT

EIGENSCHAFTEN BEUTE & ZAUBER



FERTIGKEITEN WÜRFEL



PROBEN



Fertigkeit für diese Probe



✓ Erfolg ✗ Scheitern

HELDENAKTIONEN

- Beliebige Aktion:** Führe eine Heldenaktion deiner Wahl durch.
- Rasten:** Erhalte Gesundheit und Fokus.
- Raum durchsuchen:** Durchsuche einen Raum ohne Gegner oder mit mindestens einem weiteren Helden.
- Falle entschärfen:** Lege eine Probe ab, um eine Falle zu entschärfen.
Bei Erfolg: Lege einen Entschärfungsmarker auf die Karte und erhalte 1 Beute oder Zauber.
- Zaubern:** Lege eine Probe ab und bezahle den entsprechenden Fokus.
- Nahkampfangriff:** Führe einen Nahkampfangriff auf einen Gegner in deinem Raum durch.
- Fernkampfangriff:** Führe einen Fernkampfangriff auf einen Gegner in Reichweite durch.
- Beliebige Aktion:** Führe eine zusätzliche Heldenaktion deiner Wahl durch (nur ein Mal pro Zug).
- Freie Aktionen**
 - Freie Aktion:** Beliebiger oft zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug.
 - Hort betreten:** Sobald ihr alle Schergen getötet habt, dürft ihr den Hort betreten.

MODIFIKATOREN

- ✖ X** / **⬆** / **👤** Erhalte **Verteidigung/Geschwindigkeit**.
- ✖ X** / **⬆** / **👤** Verliere **Verteidigung/Geschwindigkeit**.
- ✖ X** / **❤** / **⚡** Erhalte **Gesundheit/Fokus**.
- ✖** / **⬆** / **🎲** Erhalte/Verliere **Heldenwürfel** (nie über 3 und unter 1).
- 🎲** / **▲** / **▼** Modifiziere das **Würfelergebnis** um 1 (nie höher als 6 und niedriger als 1).
- 🎲** / **⬆** / **✖ X** **Bei Fertigkeitstests:** Zum/vom Würfelergebnis **hinzuzählen/abziehen**.
- 🔄** **Wirf 1 Heldenwürfel neu;** neues Ergebnis muss genutzt werden.
- 🚪** **Portal:** Teleportiere zu einer beliebigen aufgedeckten Dungeonkarte.
- X** / **👤** **Bewege einen Gegner** X Räume weg.
- 👤** / **❤** / **➡** **Schleichen:** Du kannst dich durch Räume mit Gegnern bewegen.
- 👤** / **🗡** / **🗡** **Kobold/Scherge wird getötet;** der Held, der ihn getötet hat, bekommt die Belohnung.

DUNGEON & FACKELTABLEAU

- 🏠** / **🚪** / **👤** / **👤** **Raum** **Eingang** **Schergenbegegnung** **Horttür**
- 👤** / **👤** / **👤** **Bewege die Fackel nach oben/unten.**
- 👤** / **👤** **Decke eine verdeckte Dungeonkarte auf.**
- 👤** / **👤** **Platziere einen Kobold auf die Eingangskarte.**
- 👤** **Die Helden verlieren.**
- 👤** / **👤** **Falle:** Lege beim Betreten des Raums eine Probe ab, um auszuweichen.
Platziere einen Kobold/Schergen in den Raum des **aktiven Helden**; wenn ein anderer Raum neben diesem Symbol angegeben ist, platziere ihn stattdessen dort.
- 👤** / **👤** **Beute/Zauber finden:** Ziehe 1 Karte vom Stapel oder nimm sie aus der Reihe.
- 👤** / **👤** **Beute/Zauber aufheben:** Nimm 1 Karte aus der Reihe.

BEWEGUNG & REICHWEITE

- 👤** **Bewege** dich in deinem Zug höchstens so viele verbundene Räume weit wie deine Geschwindigkeit.
- X** **Reichweite,** innerhalb derer das Ziel sein kann
 - 👤** / **👤** Effekt betrifft **alle Helden/Gegner** (durch Gänge verbunden, in Reichweite).
 - 👤** / **👤** Effekt betrifft den **angezielten Helden/Gegner**.
- 👤** **Selber Raum:** Ziel im selben Raum
- 👤** **Sichtlinie:** Ziel in gerader Linie durch Gänge verbunden (nicht im selben Raum)
- 👤** **Beliebig verbundene Gänge:** Ziel durch Gänge verbunden (auch im selben Raum)



EFFEKTE VON GEGNERN & FALLEN

- 👤** **Gegnerwürfel** **Schildbruch:** Das Ergebnis ist so hoch wie deine gesamte Verteidigung
- 👤** **Fackel:** Bewege die Fackel 1 Feld nach unten (du erleidest keinen Schaden).
- 👤** / **👤** **Während des Gegenangriffs:** Zum **Gegnerwürfel** hinzuzählen.
- ✖ X** / **❤** / **⚡** Verliere **Gesundheit/Fokus**.
- 👤** **Gegneraktion:** Alle Gegner im Spiel führen ihre Aktionen durch.
- ✖ X** / **❤** **Gegner erhält Gesundheit.**
- 👤** / **👤** **Lege 1 Beute/Zauber** in die entsprechende Reihe ab.
- 👤** / **👤** **Endgegner bewegt sich in den Hort.**