

DOMAIN

DIE HERAUSFORDERUNG



HOBBY PRODUCTS

DOMAIN

INHALT

SPIELZUBEHÖR UND -VORBEREITUNG	4	Blockierte Felder	15
DAS ZIEL DES SPIELES	4	Fallgruben	15
DER BEGINN DES SPIELES	5	Fallgruben mit giftigen Gasen	15
DIE EIGENSCHAFTEN DER SPIELFIGUREN	5	Speerfallen	15
Lebenspunkte	5	Explosives Gas	16
Glück	5	Luftzug	16
Angriffsstärke	6	Giftige Gase	16
Verteidigungsstärke	6	MAGIE	16
Erfahrung/Initiative	6	Zauberbücher	16
DAS AUSLEGEN DER BODENPLATTEN	6	Zaubersprüche in Büchern	16
Bodenplatten für die äußeren Felder	6	Spruchrollen	17
Bodenplatten für die inneren Felder	7	Zaubersprüche auf Spruchrollen	17
Große Bodenplatten	7	Der magische Ring	17
BEWEGUNG	8	Der Talisman	17
Laternenkarten	9	Beschwörung des Bösen	18
OBJEKTFELDER	10	DIE KREATUREN DES LABYRINTHS	18
OBJEKTKARTEN	10	Orks, Schlangen, Geister, Dämonen, Riesenratten, Skelettkrieger und grüner Drache	18
Gewicht	10	Die Medusa	18
Informationen auf den Objektkarten	10	Der Sensenmann	18
Nahrungsmittel, Heiltrünke und namenlose Zaubersprüche	10	DER SCHATZ DES ZAUBERERS	18
Das Zurücklassen getragener Gegenstände	11	Der Stab des Lebens	18
KAMPF	11	Der Blutstein	18
Wenn die Spielfigur zuerst zuschlägt	12	Das Buch der Bücher	19
Wenn die Kreatur zuerst zuschlägt	12	Der Mantel der Unsichtbarkeit	19
Die zweite und dritte Kampfrunde	12	HÜTE DICH VOR DEM ZAUBERER	19
Der Gebrauch von Waffen	12		
Das Schwert des Lichts	13		
Der Wurfspeer	13		
Andere Waffen	13		
DIE RÄUME DES LABYRINTHS	13	TABELLEN	
Magische Räume	13	AUSWIRKUNGEN NAMENLOSER ZAUBERTRÜNKE	11
Der Totenkopfraum	13	INITIATIVE VON KREATUREN & VERLUST VON LEBENSPUNKTEN	11
Bodenklappen und Treppenpassagen	14	ZUFALLSBEGEGNUNGEN	14
Zufallsbegegnungen	14		
Türen	15		

Design: Edward Beck

Spielregeln: Edward Beck/Ingo Martin/Josef Ochmann

Titelbild: Angus McBride

Spielmaterial: Edward Beck/Andre Kuyvenhoven/Ingo Martin/Josef Ochmann/Ron Ris

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Photokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

DOMAIN, its connected imagery and the DOMAIN logo © 1991 by HOBBY PRODUCTS GmbH. All rights reserved.

*Tritt ein unbewaffnet, es sind Waffen darinnen,
kühn sind die Wachen und vielleicht kannst du gewinnen.
Magie und Schätze gibt es in Mengen dort,
für den Mutigen, zu finden an jenem Ort.*

*Verläßt dich das Glück und fordert der Tod seinen Preis,
deine wertlose Seele ist dann alles, was ich mein eigen heiß.*

Algrim



Diese Zeilen waren in roter Tinte gekritzelt worden und die Leute witzelten, daß diese das Blut der erfolglosen Herausforderer sei. Mehrere Tage waren vergangen, und ich hatte mich eng an die kurzen Weisungen gehalten. Während dieser Zeit fand ich heraus, daß Algrim einst ein Zauberer war, der die dunklen Künste praktizierte und es liebte, Herausforderungen an die örtliche Bevölkerung zu richten. Für ihn waren diese Herausforderungen ein Spiel, und ein tödliches obendrein. Teilnehmer daran, die sich durch den Gedanken an große Schätze hatten locken lassen, waren nie wieder gesehen worden. Algrim wurde letztendlich auf dem Scheiterhaufen verbrannt, weil er sich mit den dunklen Mächten des Bösen verbündet hatte. Es kann sicherlich nicht derselbe Algrim sein, der kürzlich die Herausforderung geäußert hatte, auf die ich mich jetzt einlasse.

Was mich mehr interessierte, waren die Gerüchte über die großartigen Schätze, wie etwa den Blutstein, den Mantel der Unsichtbarkeit, das Buch der Bücher und den Stab des Lebens. Diese Schätze, so fand ich heraus, waren vier seiner fünf bedeutendsten Besitztümer. Die Identität des fünften Gegenstandes, den er mehr als alle anderen schätzt, ist mir unbekannt.

Meine Waffen waren mir genommen worden und ich hatte eine Laterne und zwei kleine Splitter Feuerstein erhalten, die ich immer bei mir tragen sollte. Der größere der beiden Goblins, die bei meinen Vorbereitungen zugegen waren, erklärte mir, daß ich jetzt durch eine der zwölf Türen eintreten könne, die mir gegenüber lagen, und dadurch die Herausforderung annähme. In sich hineinkichernd eilten sie fort.

Was wäre, wenn die Herausforderung wirklich mit Blut geschrieben war? Träfe dies zu, würde mein Blut dazu benutzt werden, die nächste Herausforderung zu schreiben? Ein Schauer lief über meinen Rücken, und plötzlich befiel mich große Furcht. Ich hatte mich aber schon zu weit vorgewagt, um jetzt noch umzukehren – so schritt ich vorsichtig auf einen der Eingänge zu.

DOMAIN

DOMAIN ist ein Spiel für zwei bis vier Spieler, wobei grundsätzlich auch die Möglichkeit gegeben ist, allein zu spielen. Der oder die Spieler müssen mit ihren Spielfiguren durch das Labyrinth des Zauberers bis zur Schatzkammer ziehen und einen der vier Hauptschätze aus dem Labyrinth herauschaffen. Die Spieler treffen dabei auf eine Vielzahl gefährlicher und auch nützlicher Gegenstände, Kreaturen und Räumlichkeiten, wobei ein Erfolg nicht garantiert und offensichtlich auch nur schwer zu erreichen ist. Andererseits bringt ein Erfolg dem betreffenden Spieler große Befriedigung und das Gefühl, wirklich etwas erreicht zu haben. Diese Herausforderung und eine große Anzahl von Variablen, die sicherstellen, daß kein Spiel dem anderen gleicht, führen zu einem hohen Spielwert.

Die Spielregeln zu **DOMAIN** mögen Ihnen auf den ersten Blick umfangreich und kompliziert erscheinen, doch Sie werden bald merken, daß dem nicht so ist. Die Regeln sind einfach und leicht zu erlernen und die thematische Gliederung ermöglicht in Zweifelsfällen ein schnelles Nachsehen – das Ergebnis ist ein spannendes Spiel für alle Altersgruppen von 10 Jahren an aufwärts.

Wir weisen in diesen Spielregeln stets auf **den** Spieler hin. Dieses dient aber lediglich der sprachlichen Vereinfachung und schließt selbstverständlich die Spielerin in jedem Falle mit ein. In ähnlicher Weise werden die Begriffe „Spieler“/„Spielfigur“ und „Erfahrung“/„Erfahrungspunkte“ gleichbedeutend gebraucht.

SPIELZUBEHÖR UND -VORBEREITUNG

Das Spielmaterial zu **DOMAIN** besteht aus einer großen, in Quadrate unterteilten Karte, welche im Verlauf des Spieles dem Auslegen der Bodenplatten und damit der Erschaffung des Labyrinths dient, diesem Regelheft, zwei sechseitigen Würfeln, zehn Standflächen für die während des Spieles benötigten Spielfiguren und zehn verschiedenen Stanzbögen, die eine Vielzahl verschiedener Bodenplatten, Spielerbögen, Objektkarten und anderes mehr enthalten. Die Verwendung der einzelnen Spielbestandteile wird an den passenden Stellen des Regelheftes erklärt.

Bevor Sie **DOMAIN** zum erstenmal spielen können, müssen Sie die vorgestanzten Teile aus den Stanzbögen drücken oder mit einem Messer entlang der Stanzung ausschneiden.

Bitte sortieren Sie die „Objektkarten“ (das sind die kleinen Kärtchen mit einem schwarzen, hellen, roten oder grünen ✨ oder einem hellen X auf einer Seite) nach dem Ausschneiden gemäß den abgebildeten Symbolen, und unterteilen Sie jede Sorte von Objektkarten noch einmal in „blanke“ Karten (das sind solche mit einer unbedruckten Rückseite) und solche, auf deren Rückseite irgend etwas abgebildet ist. Die Vertiefungen in der Spielschachtel dienen der Aufnahme der einzelnen Sorten von Kärtchen; diese werden im Verlauf des Spieles verdeckt gezogen.

Die auf den Spielerbögen abgedruckten Spielfiguren stellen neun verschiedene Spielercharaktere und einen Zauberer (auf Blatt 10) dar. Stecken Sie diese in die beigefügten Standflächen. Benutzen Sie zur Aufbewahrung der Spielfiguren, der übriggebliebenen kleinen Kärtchen und der kleinen Spielsteine mit Buchstaben und Zahlen eine Vertiefung der Spielschachtel. Die auf beiden Seiten schwarz bedruckten Teile werden nicht benötigt.

Das übrige Spielmaterial besteht aus 89 jeweils 3x3 Feldern großen Bodenplatten und einer Karte „Bewegung im Dunkeln“ gleicher Größe, sechs Schatzkammer- und Schatzkammer-Vorraumplatten von jeweils 6x6 Feldern Größe, vier Spielerbögen (auf der Rückseite in englisch bedruckt) gleicher Größe sowie vier Laternenkarten und vier Karten „magische Objekte“ (auf der Rückseite in englisch bedruckt).

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spieles eine Laternenkarte, eine Spielfigur nach Wahl mit Ausnahme des Zauberers (es ist gleich, welche Spielfigur genau benutzt wird) sowie einen Spielerbogen und zwei mit „Eingang“ und „Ausgang“ beschriftete Kärtchen sowie 10 kleine Spielsteine (beschriftet mit „Glück“, „LP“, „E/I 0“, „E/I 00“ und den Zahlen „5“ bis „10“) in der Farbe seines Spielerbogens. Die Karten „magische Objekte“ werden nur ausgeteilt, wenn diese benötigt werden.

Die 3x3 Felder großen Bodenplatten dienen der Erschaffung der Spielfläche, getrennt nach äußeren und inneren Bereichen. Die Karten sind auf der Rückseite entsprechend bedruckt; bitte legen Sie diese in getrennten Stapeln für alle Spieler erreichbar verdeckt (also mit der eigentlichen Spielfläche nach unten) ab. Die Karte „Bewegung im Dunkeln“ dient dem Gebrauch durch alle Spieler.

Die übriggebliebenen großen Platten werden im Verlaufe des Spieles benötigt; auch diese sollten verdeckt abgelegt werden.

DAS ZIEL DES SPIELES

Das Ziel von **DOMAIN** ist sehr einfach. Der oder die Spieler müssen die Schatzkammer des Zauberers erreichen und einen der vier Hauptschätze an sich nehmen: den Mantel der Unsichtbarkeit (*), das Buch der Bücher (**), den Blutstein (***) oder den Stab des Lebens (****). Um zu gewinnen, muß ein Spieler mit einem der obengenannten Schätze lebend die Spielfläche an einer beliebigen Startposition der Spieler verlassen.

Je mehr „*“ ein Gegenstand aufweist, desto wertvoller ist dieser Schatz, aber desto schwieriger ist es auch, ihn erfolgreich von der Spielfläche zu entfernen (siehe Abschnitt „Der Schatz des Zauberers“).

Das Labyrinth des Zauberers entsteht zusammen mit den Orten, an denen der Zauberer erscheinen kann, während des Spieles selbst (siehe Abschnitte „Das Auslegen der Bodenplatten“ und „Hüte Dich vor dem Zauberer“).

Statt bis zum Erreichen des Zieles zu spielen, können die Spieler auch vor Beginn des Spiels eine Zeitbegrenzung festsetzen, bei deren Erreichen der Spieler gewinnt, dessen Spielfigur sich zu diesem Zeitpunkt mit den insgesamt wertvollsten Schätzen auf der Spielfläche befindet. Jeder der Hauptschätze ist hierbei mehr wert als alle anderen aufgefundenen Schätze; der Wert der Hauptschätze zueinander richtet sich nach der Anzahl der „*“, über die ein Hauptschatz verfügt.

DER BEGINN DES SPIELES

Die Spieler entscheiden, zum Beispiel durch Würfeln, wer als erster zieht.

Jeder der Spieler wählt ein Viertel der Spielfläche aus, von dem er startet, und stellt seine Spielfigur dort auf. In Spielen, an denen nur ein oder zwei Spieler teilnehmen, wird das entsprechend markierte Drittel der Spielfläche nicht benutzt.

Jeder der Spieler betritt im Uhrzeigersinn eine der zwölf Positionen entlang der grauen Linie in seinem Viertel der Spielfläche und legt dort eine Bodenplatte aus (siehe Abschnitt „Das Auslegen der Bodenplatten“).

Die Spieler ziehen danach im Uhrzeigersinn.

DIE EIGENSCHAFTEN DER SPIELFIGUREN

Jede Spielfigur verfügt zu Beginn des Spieles über die nachfolgend angeführten Eigenschaften. Legen Sie auf Ihrem Spielerbogen die passenden kleinen Markierungssteine („LP“ für Lebenspunkte, „Glück“ für den Glückswert, „E/10“ für die Einerstelle und „E/100“ für die Zehnerstelle Ihrer Erfahrung/Initiative sowie, falls gewünscht, die passende Zahl von „5“ bis „10“ für die momentane Angriffsstärke) auf die entsprechenden Felder – diese können dann im Verlaufe des Spieles ausgetauscht oder verschoben werden, um Veränderungen bei diesen Werten anzuzeigen.

Lebenspunkte

Jede Spielfigur beginnt das Spiel mit zehn Lebenspunkten (LP). Diese können durch das Ergebnis eines Kampfes, durch Gifte, durch giftige Gase oder Fallen vermindert werden.

Beispiel: Eine Spielfigur, die in eine Fallgrube stürzt, kann hierdurch einen Verlust von ein oder zwei Lebenspunkten erleiden.

Sinken die Lebenspunkte einer Spielfigur auf Null, so ist sie getötet worden. Die Spielfigur und die Gegenstände, die sie mit sich führte, werden von der Spielfläche entfernt.

Möchte der Spieler ins Spiel zurückkehren, so werden alle Eigenschaften der Spielfigur auf die Anfangswerte zurückgesetzt, und er kann das Spiel wieder von seinem ursprünglichen Viertel der Spielfläche beginnen, wenn er an der Reihe ist. Alle Bodenplatten, Fallen, Kreaturen und Objekte, die vorher ausgelegt worden sind, bleiben auf der Spielfläche. Der Spieler erhält keine Erfahrung für das Überqueren von Bodenplatten, die schon zuvor ausgelegt wurden (siehe Abschnitt „Erfahrung/Initiative“).

Die Lebenspunkte einer Spielfigur können durch Nahrungsaufnahme oder Magie erhöht werden, aber nie über den ursprünglichen Wert von 10 LP hinaus.

Glück

Jede Spielfigur beginnt das Spiel mit einem Glückswert von 10.

Sollen die Lebenspunkte einer Spielfigur (zum Beispiel als Ergebnis eines verlorenen Kampfes) vermindert werden, so kann der Spieler beschließen, sein Glück herauszufordern.

Ein Spieler muß die Absicht, sein Glück herauszufordern, klar ansagen, sobald feststeht, daß er Lebenspunkte verlieren soll. Das Glück wird wie folgt herausgefordert:

Der Spieler würfelt mit zwei Würfeln. Ist die mit beiden Würfeln erzielte Augenzahl (Summe) kleiner oder gleich dem Glückswert des betreffenden Spielers, so ist das Glück erfolgreich herausgefordert worden, und in dieser Runde wird keine Lebenskraft verloren. Ist die gewürfelte Augenzahl (Summe) größer als der Glückswert, dann war die Herausforderung ein Fehlschlag und die betreffende Spielfigur verliert in dieser Runde doppelt so viele Lebenspunkte wie ursprünglich vorgesehen – dies kann als ein besonders unglücklicher Sturz oder das Erleiden eines besonders schweren Treffers im Kampf erklärt werden.

Jedesmal, wenn ein Spieler sein Glück herausfordert (ob erfolgreich oder nicht), vermindert sich sein Glückswert um 1, bis ein Minimum von 2 erreicht ist.

Der Glückswert kann niemals erhöht werden, sondern wird immer nur vermindert.

Beispiel: Eine Spielfigur stürzt in eine Fallgrube, was einen Schaden von -2 LP mit sich bringen würde. Der Spieler entschließt sich dazu, sein Glück herauszufordern, und würfelt mit zwei Würfeln eine 5 und eine 3, insgesamt also 8. Der Glückswert der Spielfigur ist 10. Da die erwürfelte Augenzahl niedriger ist als der Glückswert der betreffenden Spielfigur, so wurde das Glück erfolgreich herausgefordert. Obwohl die Spielfigur in eine Fallgrube gestürzt ist, verlief dieser Zwischenfall glimpflich und es wurden keine Lebenspunkte verloren – der Glückswert jedoch wird von 10 auf 9 vermindert. Wäre der Glückstest nicht erfolgreich verlaufen, so hätte der Spieler 4 LP verloren.

DOMAIN

Angriffsstärke

Jede Spielfigur beginnt das Spiel mit einer Angriffsstärke von 4, zu der zu Beginn einer jeden Kampfrunde (siehe Abschnitt „Kampf“) die Augenzahl eines Würfels addiert wird.

Beispiel: Eine Spielfigur, für deren Angriffsstärke zu Beginn ihrer Attacke in einer Kampfrunde eine 5 gewürfelt wurde, verfügt in dieser Kampfrunde über eine Angriffsstärke von (4 plus 5 gleich) 9.

Die Spieler können ihre Angriffsstärke durch den Gebrauch bestimmter Waffen (und auch durch Gebrauch des Zauberspruches 'Doppelschlag') erhöhen.

Beispiel: Die Spielfigur aus dem vorhergehenden Beispiel ist mit einem Runenschwert (+4 für die Angriffsstärke) ausgerüstet und greift eine Kreatur an. Die Gesamtangriffsstärke der Spielfigur für diesen Angriff ist 9 (die eigentliche Angriffsstärke der Spielfigur) plus 4 für den Einsatz des Runenschwerts, also 13.

Verteidigungsstärke

Jede Spielfigur beginnt das Spiel mit einer Verteidigungsstärke von 8. Diese Verteidigungsstärke kann durch den Einsatz von Objekten defensiver Art erhöht werden.

Hierzu zählt zum Beispiel das Tragen eines Kettenhemdes (+1 für die Verteidigungsstärke) oder die Benutzung eines Schildes (+1 für die Verteidigungsstärke). Die Erhöhungen der Verteidigungsstärke durch verschiedene Objekte addieren sich – eine Spielfigur, die ein Kettenhemd trägt und einen Schild benutzt, verfügt über eine Verteidigungsstärke von (8+1+1 gleich) 10. Keine Spielfigur kann zwei gleichartige Objekte defensiver Art, also zwei Rüstungsteile oder zwei Schilde, tragen.

Erfahrung/Initiative

Jede Spielfigur beginnt das Spiel mit einem Erfahrungswert/Initiativwert von 4.

Je mehr Erfahrungspunkte eine Spielfigur erhält, um so größer wird ihre Initiative. Erfahrungspunkte und Initiative sind gleichbedeutend und bestimmen im Kampf, wer als erster zuschlägt.

Spieler können ihre Erfahrung/Initiative wie folgt erhöhen:

1. Durch das Auslegen von Bodenplatten innerhalb des eigenen Viertels der Spielfläche. Für jede Bodenplatte, die im äußeren Bereich der Spielfläche ausgelegt wird, erhöht sich die Erfahrung/Initiative der betreffenden Spielfigur um 1. Für jede Bodenplatte, die im inneren Bereich der Spielfläche ausgelegt wird (die Felder sind auf der Spielfläche mit diagonalen Kreuzen markiert), erhöht sich die Erfahrung/Initiative der betreffenden Spielfigur um 2.

Ein Spieler kann somit höchstens 11 Erfahrungspunkte durch das Auslegen der elf Bodenplatten im äußeren Bereich seines Viertels der Spielfläche und höchstens 20 weitere Erfahrungspunkte durch das Auslegen der zehn Bodenplatten im inneren Bereich seines Viertels der Spielfläche erhalten. Durch das Auslegen von Bodenplatten in anderen Vierteln als dem eigenen kann keine Erfahrung gesammelt werden.

2. Durch das Besiegen eines Gegners im Kampf. Jeder erfolgreich bestandene Kampf erhöht die Erfahrungspunkte/Initiative eines Spielers um 1.

3. Für jedes erfolgreiche Herausfordern seines Glücks erhöht der betreffende Spieler die Erfahrungspunkte/Initiative seiner Spielfigur um 1.

DAS AUSLEGEN DER BODENPLATTEN

Jedesmal, wenn ein Spieler ein Quadrat der Spielfläche betritt, auf dem sich noch keine Bodenplatte befindet, nimmt er die oberste 3x3 Felder große Bodenplatte von dem entsprechenden Stapel, legt diese aus und betritt sie auf dem Feld mit dem hellen oder dunklen Punkt (bei den Bodenplatten für die äußeren Bereiche) oder der korrekten Eingangsposition (Korridor oder Raum ohne Mauerbegrenzung am Rand der Bodenplatte) bei den Bodenplatten für die inneren Felder.

Es gibt bei **DOMAIN** zwei Arten von kleinen Bodenplatten – solche mit hellen und dunklen Gängen, die nur in den weißen (äußeren) Feldern der Spielfläche ausgelegt werden können, und solche mit Gängen und Mauern, die nur in den mit Kreuz versehenen (inneren) Feldern der Spielfläche ausgelegt werden können. Alle Bodenplatten sind auf der Rückseite entsprechend gekennzeichnet.

Bodenplatten für die äußeren Felder

Die äußeren Bodenplatten weisen drei oder vier helle oder dunkle Punkte auf, zum Beispiel helles Eckfeld, helles mittleres Randfeld, dunkles Eckfeld, dunkles mittleres Randfeld. Wenn der Spieler eine Bodenplatte verläßt und ein Quadrat ohne Bodenplatte betreten will, so zieht er eine Bodenplatte für das Quadrat, das betreten werden soll. Die Punkte auf der Bodenplatte sind so angeordnet, daß der gewünschte Eintrittspunkt darüber bestimmt, wie diese ausgelegt werden muß. Eine neu ausgelegte Bodenplatte kann immer nur auf einem gleichartigen, mit einem Punkt versehenen Feld betreten werden – zum Beispiel von einem hellen Eckfeld auf ein helles Eckfeld oder von einem dunklen mittleren Randfeld auf ein dunkles mittleres Randfeld.

Einige Felder der Bodenplatten weisen neben einem hellen oder schwarzen Punkt ein helles oder schwarzes Symbol ♁ auf. Diese Felder dienen neben der Positionierung der Bodenplatte auch als „Objektfelder“ (siehe Abschnitt „Objektfelder“).

Bodenplatten für die inneren Felder

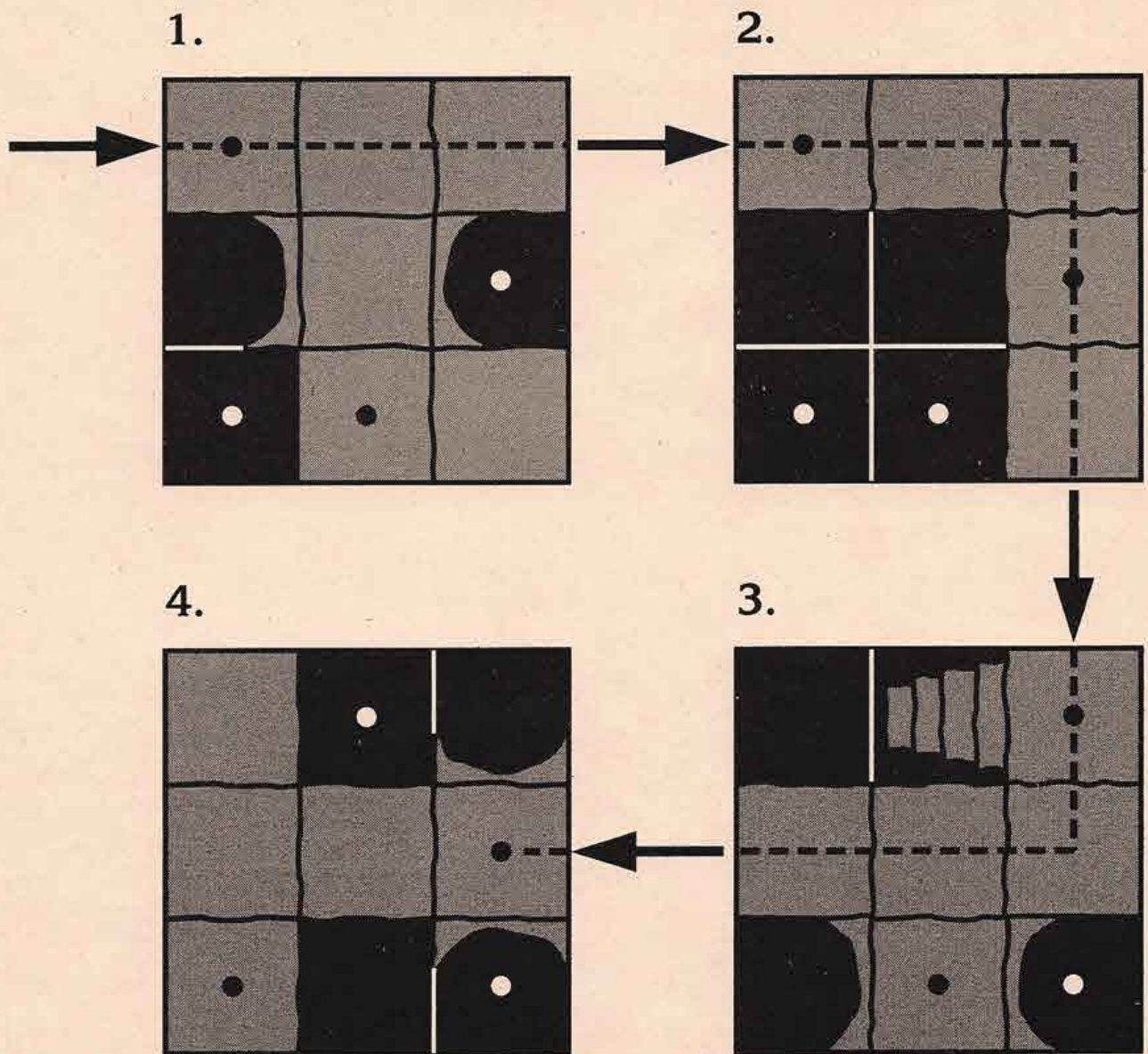
Die inneren Bodenplatten weisen keine hellen oder dunklen Punkte auf; bei diesen bestimmt die Anordnung der Gänge und Mauern, von welchen Feldern aus sie betreten werden können und wie sie demzufolge ausgelegt werden müssen. Mauern oder „halbe Mauern“ (wenn eine Mauer an der Außenkante einer Bodenplatte verläuft, an der angrenzenden Kante der benachbarten Bodenplatte aber keine Mauer ist) können nicht „durchquert“ werden.

Da die Spieler während des Spiels selbst die Spielfläche durch das Auslegen der Bodenplatten erschaffen, wird keine Spielfläche einem vorherigen Spiel gleichen.

Große Bodenplatten

DOMAIN enthält sechs große Bodenplatten – vier Bodenplatten für Schatzkammer-Vorräume und zwei Bodenplatten für Schatzkammern. Die vier Vorräum-Bodenplatten werden verdeckt gemischt und bei Bedarf (wenn ein Spieler diese betreten will) gezogen, wobei für ein Spiel von DOMAIN jeweils nur zwei benötigt werden. Diese werden so ausgelegt, daß die auf den Feldern der Bodenplatte abgedruckten kleinen Pfeile deckungsgleich mit den Pfeilen der Spielfläche liegen.

Auch von den zwei Schatzkammer-Bodenplatten wird für jedes Spiel immer nur eine benötigt. Muß die Schatzkam-



BEWEGUNG IN HELLEN GÄNGEN : Ein Spieler bewegt sich in Richtung der eingezeichneten Pfeile und zieht die abgebildeten vier Bodenplatten in der angegebenen Reihenfolge. Da eine neu auszulegende Bodenplatte immer auf einem mit Punkt gekennzeichneten Feld betreten werden muß, können diese vier Platten nur in der angegebenen Orientierung ausgelegt werden.

DOMAIN

mer-Bodenplatte ausgelegt werden, so ziehen Sie verdeckt eine der beiden Bodenplatten und legen diese so auf der Spielfläche aus, daß zwei der dunklen Felder von dem oder den ausgelegten Schatzkammer-Vorräumen aus betretbar sind (die beiden anderen Seiten der Schatzkammer-Bodenplatte sind wegen der Mauern unpassierbar). Die Spielsteine für die vier Hauptschätze werden sodann gemischt und verdeckt, mit der Rückseite nach oben, in den vier Feldern in der Mitte der Schatzkammer-Bodenplatte ausgelegt.

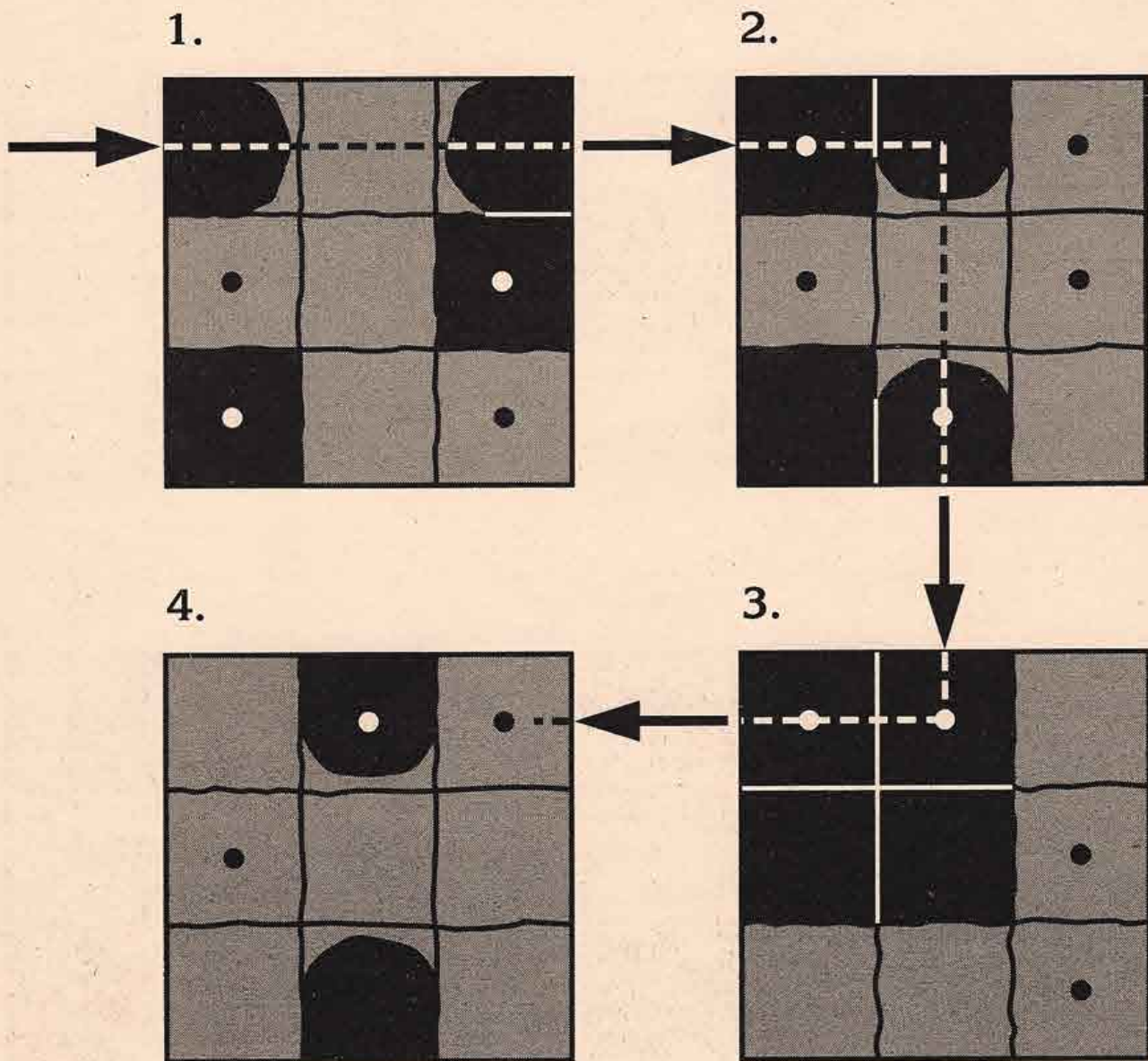
Die sechs großen Bodenplatten ermöglichen zwölf verschiedene Kombinationen für die Anordnung der zentralen Räume, und die Positionen der Spielsteine für die

Hauptschätze in der Mitte der Schatzkammer-Bodenplatte sind gleichfalls nicht vorhersagbar.

BEWEGUNG

Jeder Spieler kann pro Runde ein oder zwei Felder weit ziehen. Die Bewegung muß waagrecht oder senkrecht erfolgen, ein diagonales Ziehen ist nicht erlaubt.

Im äußeren Bereich der Spielfläche (helle und dunkle Gänge) ist es nur möglich, dunkle Gänge zu betreten oder sie zu verlassen (also von einem hellen auf ein dunkles



BEWEGUNG IN DUNKLEN GÄNGEN: Ein Spieler zieht die abgebildeten vier Bodenplatten in der angegebenen Reihenfolge. Er benutzt auf Platte 1 und 2 die Bogengänge, betritt dann Platte 3 und bewegt sich auf das Feld, auf dem er bei einer weiteren Bewegung Platte 4 ziehen muß. Da diese Platte kein dunkles Eckfeld mit einem Punkt hat, wird das helle Eckfeld mit dem Punkt an diese Stelle gelegt. Die Bewegung des Spielers ist auf Platte 3 beendet.

Feld zu ziehen oder umgekehrt), wenn die Steintreppen benutzt werden. Für eine problemlose Bewegung in den dunklen Gängen ist eine angezündete Laterne erforderlich (siehe Abschnitt „Laternenkarten“).

Ein Spieler, der sich in einem dunklen Gang auf ein leeres Quadrat der Spielfläche bewegen will, zieht hierfür eine entsprechende Bodenplatte, positioniert den weißen Punkt an seinem Eintrittspunkt und zieht entsprechend. Sollte die gerade gezogene Bodenplatte kein dunkles Feld mit einem weißen Punkt in einer Position aufweisen, die ein Anlegen ermöglicht, so wird die Bodenplatte mit dem schwarzen Punkt auf dem hellen Feld an den Eintrittspunkt angelegt. Der Spieler hat in diesem Fall eine Wand erreicht und kann die neu ausgelegte Bodenplatte nicht betreten, seine Erfahrung/Initiative wird aber dennoch um 1 erhöht.

Bogengänge sind in den dunklen Gängen im äußeren Bereich der Spielfläche zu finden und können dazu benutzt werden, unter den hellen Gängen derselben Bodenplatte hindurchzuziehen. Bogengänge werden als gemauerte Halbkreise in dunklen Feldern zu beiden Seiten eines hellen Feldes dargestellt. Spieler können diese Bogengänge dazu benutzen, um Zugang zu sonst unzugänglichen dunklen Gängen zu erhalten, und erweitern so ihre Bewegungsmöglichkeiten. Die Bewegung durch einen Bogengang von einem dunklen Feld auf der einen Seite eines hellen Feldes zu einem dunklen Feld auf der anderen Seite zählt nur als ein Feld und bringt dem Spieler somit ein weiteres Feld an Bewegungsreichweite. Eventuell „unterquerte“ Objektfelder (siehe Abschnitt „Objektfelder“) werden hierbei nicht beachtet.

Laternenkarten

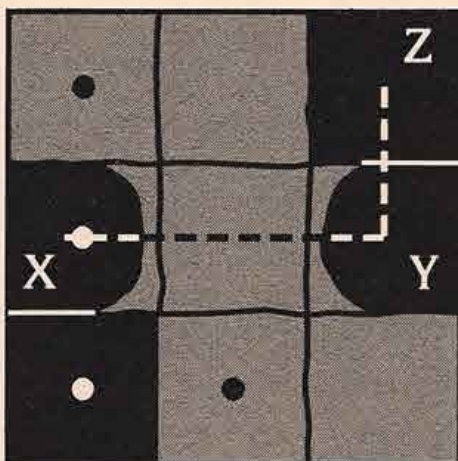
Diese Karten sind auf der einen Seite mit einem Symbol für eine angezündete Laterne und auf der anderen Seite

mit einem solchen für eine gelöschte Laterne bedruckt. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einer Laternenkarte, wobei die Laterne, je nach Wunsch des Spielers, angezündet oder noch gelöscht ist. Dies wird durch die Seite der Laternenkarte angezeigt, die neben dem jeweiligen Spielerbogen sichtbar ausgelegt wird.

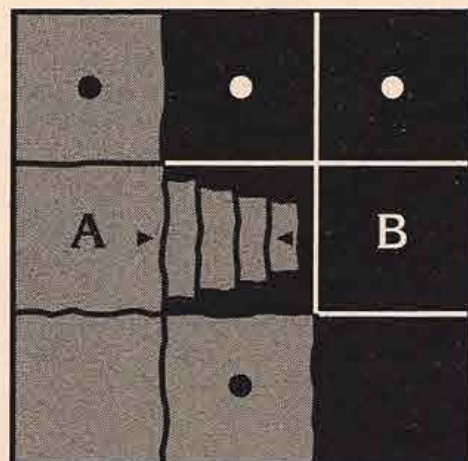
Eine angezündete Laterne kann vor der Bewegung des Spielers gelöscht werden; dieses bringt keinen Bewegungsabzug mit sich. Eine gelöschte Laterne kann in einem beliebigen hellen Feld angezündet werden, indem der Spieler dieses ansagt. Diese Handlung dauert aber eine ganze Runde und während dieser Zeit kann keine Bewegung erfolgen.

Für völlige Bewegungsfreiheit in den dunklen Gängen ist eine angezündete Laterne unbedingt erforderlich. Verlöscht eine Laterne aufgrund explosiven Gases oder Luftzugs in einem dunklen Gang, so muß ein Spieler, der die Absicht hat, seine Laterne wieder zu entzünden, dieses ansagen und würfeln. Bei einer Augenzahl von 1 ist die Laterne wieder angezündet (drehen Sie die Laternenkarte auf die Seite mit dem Symbol „Laterne angezündet“). Der Versuch, eine Laterne wieder anzuzünden, dauert eine Runde, egal ob er erfolgreich war oder nicht. Sollte ein Spieler seine Laterne auf einem Feld mit explosivem Gas anzünden, so erfolgt sofort eine Explosion, die zum Erlöschen der Laterne und zum Verlust von Lebenspunkten führt (siehe Abschnitt „Explosives Gas“). Wird eine Laterne auf einem Feld mit einem Luftzug erfolgreich angezündet, so verlöscht diese sofort wieder (siehe Abschnitt „Luftzug“).

Ohne angezündete Laterne ist eine Bewegung in dunklen Gängen aufgrund des Orientierungsverlustes schwierig, aber nicht unmöglich. Legen Sie zur Feststellung der dann einzuhaltenden Bewegungsrichtung die Karte „Bewegung im Dunkeln“ an den Feldern der Spielfläche ausgerichtet neben Ihre Spielfigur und würfeln Sie. Die



BOGENGÄNGE: Ein Spieler kann während seiner Bewegung von Feld 'X' auf Feld 'Z' ziehen, da die Benutzung des Bogenganges zwischen den Feldern 'X' und 'Y' nur als ein Feld Bewegung zählt.



TREPPEN: Auch Treppen- und Bodenklappenfelder können nur senkrecht oder waagrecht betreten werden. In obiger Skizze kann eine Spielfigur das Treppenfeld nur von den Feldern 'A' oder 'B' aus betreten.

geworfene Augenzahl gibt die vorgeschriebene Bewegungsrichtung an (in der die Spielfigur sich bewegen muß); bei einer 5 oder 6 haben Sie die freie Wahl.

Ohne angezündete Laterne ist die maximale Bewegungsreichweite in Dunkelheit 1 Feld. Muß eine Spielfigur ohne angezündete Laterne einen Bogengang durchqueren, so zählt das „unterquerte“ Feld auch hierbei nicht mit – die Spielfigur hat sich an den engen Wänden schneller entlanggetastet und wird zwei Felder weiter bewegt. Wenn eine Spielfigur in der Dunkelheit ein Feld mit einer Treppe erreicht, wird ihre Bewegungsfreiheit wiederhergestellt. Falls eine Spielfigur in der Dunkelheit aufgrund der vorgeschriebenen Bewegungsrichtung gegen eine Wand laufen muß, so ist ihre Bewegung für diese Runde verfallen.

Im Gegensatz zu anderen Objektkarten können Laternen nicht zurückgelassen werden.

OBJEKTFELDER

Zieht ein Spieler auf ein leeres Objektfeld (ein Feld mit einem schwarzen, hellen, roten oder grünen Symbol „☠“ oder einem hellen Symbol „X“) so muß eine passend bedruckte Objektkarte (mit dem gleichen Symbol) gezogen und allen Mitspielern gezeigt werden.

Stellt die Objektkarte einen Gegenstand dar, so kann dieser in dem Objektfeld belassen (legen Sie dann die Karte beim Verlassen verdeckt in dem Objektfeld ab) oder vom Spieler mitgenommen werden (ziehen Sie dann eine leere Objektkarte mit dem gleichen Symbol und legen Sie diese verdeckt in dem Feld ab). Sollte die Karte eine Kreatur, eine Fallgrube oder ähnliches darstellen, so wird das Zusammentreffen oder die Auswirkung der Objektkarte entschieden, bevor der Spieler weiterziehen kann.

Das Vorgehen bei einem Kampf mit einer Kreatur des Labyrinths ist im Abschnitt „Kampf“ beschrieben; die Auswirkungen der Objektkarten für Fallgruben und ähnliches werden im Abschnitt „Die Räume des Labyrinths“ dargestellt.

Objektkarten, die Fallgruben, giftiges oder explosives Gas, Speerfallen, einen Luftzug oder Türen darstellen, werden stets verdeckt abgelegt, wenn der Spieler das betreffende Objektfeld verläßt. Objektkarten mit Bodenklappen bleiben stets offen liegen.

Jedesmal, wenn ein Spieler ein Feld mit einer Objektkarte betritt, so wird die dort liegende Objektkarte aufgedeckt und der Ausgang des Kampfes, der Sturz in eine Fallgrube, die Auswirkung von Gas und anderes werden ermittelt, bevor der Spieler weiterziehen kann.

Normalerweise befindet sich auf jedem Objektfeld, das bereits betreten wurde, eine Objektkarte (leer oder einen Gegenstand, eine Kreatur oder eine Falle darstellend).

OBJEKTKARTEN

Objektkarten enthalten eine Vielzahl nützlicher Gegenstände wie etwa Waffen, heilende Trünke oder magische Gegenstände, aber auch feindlich gesonnene Kreaturen, Fallgruben, verschlossene Türen und anderes mehr. Die Spieler können die nützlichen Gegenstände sammeln und anwenden, um ihre Erfolgchancen im Spiel zu verbessern. Natürlich kann kein Spieler eine Fallgrube, giftige Gase oder Kreaturen mit sich herumtragen.

Nachfolgend finden Sie allgemeine Informationen zu Objektkarten; weitere Regeln sind in den Abschnitten „Der Gebrauch von Waffen“ und „Magie“ zu finden.

Gewicht

Einige der Objekte, die gesammelt werden können, sind leicht, andere wiederum schwer. Auf jeder Objektkarte ist das Gewicht des Gegenstandes vermerkt, wobei „*“ leicht, „**“ durchschnittlich und „***“ schwer ist.

Ein Spieler kann nicht mehr als 8 durchschnittliche und/oder schwere Gegenstände mit sich tragen, von denen einer die Laterne sein muß (die ein durchschnittliches Gewicht hat) und nicht mehr als 2 in die Kategorie „schwer“ fallen dürfen. Eine beliebige Anzahl von Gegenständen der Kategorie „leicht“ kann getragen werden, die nur als 1 „durchschnittlicher“ Gegenstand zählen.

Informationen auf den Objektkarten

Die Eintragung „6+ $\frac{1}{2}$ “ gibt die Angriffsstärke einer Kreatur an – in diesem Fall 6 plus der Augenzahl, die mit einem Würfel erzielt wird.

\square ist die Verteidigungsstärke oder Härte (bei Türen).


Das Symbol „*“ steht bei Kreaturen für Untote oder Kreatur der Dunklen Mächte. Diese Kreaturen können nur mit den entsprechend gekennzeichneten Waffen (dem Wurfspieß * und dem Schwert des Lichtes *) oder durch Magie vernichtet werden. Normale Waffen sind gegen diese Kreaturen nutzlos, Objekte defensiver Art sind jedoch wirksam.

Der Eintrag „+4“ bedeutet, daß dieser Gegenstand die Angriffsstärke der Spielfigur um den angegebenen Wert erhöht, in diesem Falle um +4.

Der Eintrag „2 MI“ in Verbindung mit den Symbolen \square , \circ oder \triangle steht für 2 verwendbare magische Zutaten der Art \square , \triangle oder \circ (siehe Abschnitt „Magie“).

Nahrungsmittel, Heiltrünke und namenlose Zaubertünke

Nahrungsmittel werden auf den Objektkarten als Brot, Flasche oder Käsestück dargestellt, Heiltrünke und na-

namenlose Zaubertürnke als Flasche (mit dem Symbol  auf der Objektkarte bei namenlosen Zaubertürnken). Die jeweilige Wirkung (Erhöhung der Lebenspunkte um den angegebenen Wert bis zum Maximum von 10 bei Nahrungsmitteln und Heiltrünken oder die Auswirkung gemäß der Tabelle „Auswirkungen namenloser Zaubertürnke“) tritt sofort ein, wenn diese getrunken oder gegessen werden; die betreffende Objektkarte wird nach Gebrauch abgelegt. Bis zu diesem Zeitpunkt ist das Gewicht des jeweiligen Gegenstandes zu beachten. Nach dem Gebrauch wird das Gewicht des jeweiligen Gegenstandes nicht mehr beachtet.

Namenlose Zaubertürnke zu trinken, kann eine gefährliche Angelegenheit sein. Die Auswirkungen werden entsprechend der Tabelle „Auswirkungen namenloser Zaubertürnke“ ausgewürfelt. Legen Sie die Objektkarte ab, nachdem die Auswirkung ermittelt wurde.

Das Zurücklassen getragener Gegenstände






Falls ein Spieler einen Gegenstand, den er trägt, zurücklassen will, so kann dies zu jedem Zeitpunkt einer Runde geschehen. Die betreffenden Gegenstände werden aus dem Stapel der Objektkarten, welche die Spielfigur trägt, herausgenommen und in dem Feld abgelegt, in dem sie sich gerade befindet. Sollten Gegenstände aus dunklen Gängen in hellen Gängen zurückgelassen werden oder umgekehrt, so wird eine entsprechende leere Objektkarte über die abgelegte(n) gedeckt. Dies ist die einzige Situation, in der mehr als eine Objektkarte in einem Feld liegen kann.

Objektkarten, die aus dem Spiel entfernt werden (zum Beispiel weil eine Spielfigur eine Kreatur besiegt oder

einen Zaubertürnk getrunken hat), werden auf einem separaten Stapel abgelegt, um zu verhindern, daß diese erneut gezogen werden.

KAMPF

Immer wenn ein Spieler auf einen Bewohner des Labyrinths trifft, so muß ein Kampf stattfinden. Hierbei schlägt derjenige zuerst zu, der über die höhere Initiative verfügt. Die Initiative von Kreaturen ergibt sich aus der hier abgedruckten Tabelle. Haben Spielfigur und Kreatur die gleiche Initiative, so wird durch Würfeln entschieden, wer als erster zuschlägt. Bei einem Kampf in dunklen Gängen ohne angezündete Laterne schlägt die Spielfigur unabhängig von der Initiative der Kreatur immer als letzte zu.

Beispiel: Eine Spielfigur mit einer Initiative von 12, die ein Runenschwert +4, ein Kettenhemd  und einen Helm  trägt, stößt auf eine Orkwache. Die Objektkarte weist ein schwarzes Objektsymbol  auf, das eine Initiative von 10 anzeigt. Der Ork hat eine Angriffsstärke von 5+ und eine Verteidigungsstärke von . Da der Spieler die höhere Initiative hat, schlägt er zuerst zu.





Das Ergebnis eines „Zuschlagens“ wird stets durch den Vergleich der Angriffsstärke des Zuschlagenden mit der Verteidigungsstärke des anderen Lebewesens ermittelt, wobei mitgeführte Waffen die Angriffsstärke und mitgeführte Schilde und/oder Rüstungsteile die Verteidigungsstärke erhöhen.

Ist die Gesamtangriffsstärke größer als die Gesamtverteidigungsstärke, so wird ein Treffer erzielt, ist sie kleiner oder gleich, so ist kein Treffer erzielt worden.

AUSWIRKUNGEN NAMENLOSER ZAUBERTÜRNKE

Augenzahl	Auswirkung
1	Keine Auswirkungen
2	Zaubertürnk ist schwach giftig (-2 LP)
3	Heiltrunk (+2 LP), das Maximum von 10 LP kann aber nicht überschritten werden
4	Heiltrunk (+3LP), das Maximum von 10 LP kann aber nicht überschritten werden
5	Bewirkt einen Schwächeanfall (-1 LP)
6	Tödliches Gift, das der Spielfigur aber aus der Hand fällt, bevor sie trinken kann (-1 auf den Glückswert, falls dieser größer als 2 ist).

INITIATIVE VON KREATUREN & VERLUST VON LEBENSPUNKTEN

Objektsymbol der Kreatur	Initiative	Verlust an Lebenspunkten bei Niederlage gegen Kreatur
helles oder schwarzes 	10	-1 LP
rotes 	20	-2 LP
grünes 	40	-2 LP
helles 	35	-2 LP

Ausnahme: Die Medusa hat eine Initiative von 45. Bei einer Begegnung mit der Medusa beachten Sie den Abschnitt „Die Medusa“.

Wenn die Spielfigur zuerst zuschlägt:

Wird hierbei ein Treffer erzielt, so zieht sich die getroffene Kreatur zurück – entfernen Sie die Objektkarte aus dem Spiel und ersetzen Sie sie durch eine leere Objektkarte gleichen Typs, die beim Verlassen des Feldes verdeckt ausgelegt wird. Erhöhen Sie die Erfahrung/Initiative des Spielers um 1.

Wird kein Treffer erzielt, so schlägt die Kreatur zurück. Erzielt die Kreatur hierbei einen Treffer, so verliert die Spielfigur eine dem Objektsymbol der Kreatur entsprechende Anzahl von Lebenspunkten und zieht sich auf das Feld zurück, von dem sie gekommen ist. Legen Sie die Objektkarte der Kreatur verdeckt auf dem Objektfeld ab. Erzielt auch die Kreatur keinen Treffer, so lesen Sie bitte im Abschnitt „Die zweite und dritte Kampfrunde“ weiter.

Wenn die Kreatur zuerst zuschlägt:

Wird hierbei ein Treffer erzielt, so verliert die Spielfigur eine dem Objektsymbol der Kreatur entsprechende Anzahl von Lebenspunkten und zieht sich auf das Feld zurück, von dem sie gekommen ist. Legen Sie die Objektkarte der Kreatur verdeckt auf dem Objektfeld ab.

Wird kein Treffer erzielt, so schlägt der Spieler zurück. Erzielt er einen Treffer, entfernen Sie die Objektkarte der Kreatur aus dem Spiel und ersetzen Sie diese durch eine leere Objektkarte gleichen Typs, die beim Verlassen des Feldes verdeckt ausgelegt wird. Erhöhen Sie die Erfahrung/Initiative des Spielers um 1. Erzielt auch der Spieler keinen Treffer, so lesen Sie bitte im Abschnitt „Die zweite und dritte Kampfrunde“ weiter.

Die zweite und dritte Kampfrunde

Wenn sowohl die angetroffene Kreatur als auch der Spieler in der ersten Kampfrunde keinen Treffer erzielen, so kann es eine zweite und dritte Kampfrunde geben. Hierfür gelten die folgenden Regeln:

Verfügt die angetroffene Kreatur über die höhere Initiative, so folgt automatisch eine zweite Kampfrunde. Verfügt die Spielfigur über die höhere Initiative, so kann der Spieler sich entscheiden, ob er sich auf das Feld zurückzieht, von dem er gekommen ist, und damit den Kampf beendet, oder ob er eine zweite Kampfrunde beginnt.

Die zweite Kampfrunde läuft genauso ab, wie oben beschrieben. Beachten Sie, daß die Angriffsstärke der Beteiligten zu Beginn einer jeden Kampfrunde neu ausgewürfelt wird.

Sollte auch in der zweiten Kampfrunde kein Treffer erzielt werden, so kann unter den obengenannten Voraussetzungen eine dritte Kampfrunde folgen. Sollte auch in der dritten Kampfrunde kein Treffer erzielt werden, so zieht sich der Spieler auf das Feld zurück, von dem er gekommen ist, und die Objektkarte der Kreatur wird verdeckt in ihrem Feld abgelegt. Der Kampf ist dann beendet.

Die höchstens drei Kampfunden eines Kampfes finden während eines Zuges des betreffenden Spielers statt.

Beispiel: Die Angriffsstärke unserer Spielfigur, die hier als erster zuschlägt, wird zu Beginn des Kampfes ermittelt und ist $4 + \text{[1]}$ plus 4 für den Einsatz des Runenschwerts. Ist die Gesamtangriffsstärke des Spielers höher als die Verteidigungsstärke der gegnerischen Kreatur (in diesem Fall [10]), so hat der Spieler einen Treffer gelandet und die Kreatur zieht sich zurück. Die Erfahrung/Initiative der Spielfigur wird um 1 erhöht, und die Objektkarte der Kreatur wird durch eine leere Objektkarte gleichen Typs ersetzt, die beim Verlassen des Feldes verdeckt ausgelegt wird.

Wenn der Spieler keinen Treffer landen konnte, so schlägt nun die Orkwache zu. Die Angriffsstärke der Orkwache ist $5 + \text{[1]}$, und daher wird dieser Wert mit der Gesamtverteidigungsstärke des Spielers verglichen, in diesem Fall [8] ursprüngliche Verteidigungsstärke + [1] für das Tragen des Kettenhemdes + [1] für das Tragen eines Helmes ergibt eine Gesamtverteidigungsstärke von [10] . Ist die Gesamtangriffsstärke der Orkwache höher als die Gesamtverteidigungsstärke des Spielers, so hat die Orkwache einen schweren Treffer gelandet. Die Spielfigur muß sich dann ein Feld zurückziehen und verliert einen Lebenspunkt, da die Orkwache mit einem schwarzen Objektsymbol versehen ist. Die Objektkarte mit der Orkwache wird nun verdeckt wieder auf das betreffende Feld gelegt, bis derselbe oder ein anderer Spieler dieses Feld betritt.

Eine Spielfigur, deren Lebenspunkte aufgrund eines Treffers auf Null (oder tiefer) sinken, ist getötet worden und wird aus dem Spiel entfernt. Der betreffende Spieler kann erneut beginnen (siehe Abschnitt „Die Eigenschaften der Spielfiguren“) oder sein Glück herausfordern, um den Verlust an Lebenspunkten zu vermeiden und sich ein Feld zurückzuziehen. Dieser Rückzug um ein Feld nach erfolgreicher Herausforderung des Glücks ist nur in einem Kampf möglich – eine Spielfigur, die zum Beispiel nach dem Sturz in eine Fallgrube erfolgreich ihr Glück herausfordert, verliert zwar keine Lebenspunkte, bleibt aber trotzdem in der Fallgrube.

Der Gebrauch von Waffen

Viele Waffen können mit nur einer Hand eingesetzt werden. Trägt eine Spielfigur zwei solcher Waffen, so kann sie in jeder Hand eine Waffe führen und ihre Angriffsstärke durch beide Waffen erhöhen. Daneben gibt es beidhändig zu führende Waffen; diese fallen immer in die Kategorie „•••“ und sind auf der Objektkarte neben dem Gewicht mit „(2)“ gekennzeichnet.

Beispiel: Ein Dolch +1 und ein Runenschwert +4 (beide mit nur einer Hand zu führen) erhöhen die Angriffsstärke um insgesamt +5.

Falls die Spielfigur in diesen Fällen einen Schild trägt, so wird angenommen, daß sie ihn auf dem Rücken trägt, da beide Hände für den Angriff mit Dolch und Schwert oder

mit einer beidhändig zu führenden Waffe gebraucht werden. Der Schild hat daher keinen Verteidigungswert und wird bei der Ermittlung der Gesamtverteidigungsstärke nicht einbezogen.

Hat ein Spieler aufgrund der mitgeführten Ausrüstung mehrere Möglichkeiten, seine Waffen einzusetzen, so muß er vor einem Kampf genau ansagen, was er benutzen will, und ist für die Dauer des Kampfes an die getroffene Wahl gebunden.

Beispiel: Im Fall eines Spielers, der mit einem Dolch, einem Runenschwert und einem Schild ausgerüstet ist, kann sich der Spieler dazu entschließen, den Dolch nicht einzusetzen, sondern stattdessen den Schild zu bevorzugen, was seine Gesamtangriffsstärke zwar verringert, seine Gesamtverteidigungsstärke aber erhöht.

Zwei schwere Angriffswaffen (•••), auch wenn diese keine beidhändigen Waffen sind, können nicht gleichzeitig eingesetzt werden.

Das Schwert des Lichts

Das Schwert des Lichts (••••) und der Wurfspieß sind die einzigen Waffen außer Magie, die Untote (*) unschädlich machen können. Im normalen Kampf gegen Gegner, die keine Untoten (*) sind, ist die Angriffsstärke des Schwerts des Lichts nur +3.

Der Wurfspieß

Der Wurfspieß (••••) hat magische Fähigkeiten und kann nicht im Nahkampf eingesetzt, sondern nur geworfen werden. Seine Angriffsstärke von +10 bezieht sich deshalb nur auf den angerichteten Schaden, wenn der Wurfspieß gegen einen Gegner geschleudert und nicht im Kampf Mann gegen Mann benutzt wird. Wird der Wurfspieß gegen ein Zielobjekt geschleudert, so wird der Schaden wie üblich ermittelt – Angriffsstärke der Spielfigur 4 + $\frac{1}{2}$ plus der Angriffsstärke des Wurfspießes von +10. Der Wurfspieß kann von einem horizontal oder vertikal benachbarten Feld aus auf ein Zielobjekt geworfen werden und trifft immer. Da der Wurfspieß jedoch magische Fähigkeiten hat, verschwindet er auf Dauer, sobald er sein Ziel getroffen hat. Der Spieler muß die Karte für den Wurfspieß daher ablegen, sobald er diesen benutzt hat.

Andere Waffen

Die Angriffsstärke der **Kampfaxt** (••• (2)) wird auf +6 verdoppelt, wenn sie dazu benutzt wird, Türen einzuschlagen. Ihre normale Angriffsstärke ist +3. Das **Runenschwert** (•••) hat eine Angriffsstärke von +4. Das **Breitschwert** (••• (2)) hat eine Angriffsstärke von +8. Das **gezackte Schwert** (••• (2)) hat eine Angriffsstärke von +8. Der **Kriegshammer** (•••) hat eine Angriffsstärke von +8.

DIE RÄUME DES LABYRINTHS

Die Räume des Labyrinths entstehen im Verlaufe des Spiels durch das Auslegen von Bodenplatten. Neben den auf den Bodenplatten aufgedruckten Mauern, Gängen und Treppen, welche die Bewegung der Spielfiguren bestimmen, können die „Eigenschaften“ bestimmter Felder auch durch ausgelegte Objektkarten verändert werden.

Magische Räume

Räume, in denen ein großes Pentagramm auf den Boden gezeichnet ist, sind magische Räume und alle Gegenstände und Kreaturen, die in diesen Räumen angetroffen werden, sind ebenfalls magisch. Die Werte (Erhöhung der Angriffs- oder Verteidigungsstärke durch Waffen oder Ausrüstung, Angriffsstärke von Kreaturen, Verlust oder Gewinn an Lebenspunkten und Anzahl vorhandener oder stets erneut zur Verfügung stehender magischer Ingredienzen, NICHT aber Initiative, Gewicht oder Anzahl, Art oder Wirkung enthaltener Zaubersprüche), die auf diesen Objektkarten angegeben sind, werden verdoppelt, unabhängig davon, ob es sich um eine Kreatur, eine Falle, einen Zauberkrug, eine Waffe oder etwas anderes handelt. Es gibt zwei magische Räume, die maximal vier magische Objekte enthalten können.

Objekte aus den magischen Räumen werden auf der Karte „Magische Objekte“ neben dem Spieler abgelegt, der sie trägt, um zu verhindern, daß sie mit anderen, nicht-magischen Objekten vermischt werden, welche die Spielfigur mit sich führt.

Ein magischer Gegenstand, der außerhalb eines magischen Raumes abgelegt wird, verliert seine magische Kraft und erhält so wieder seine normalen Werte.

Der Totenkopfraum

Dieses ist ein Raum des abgrundtief Bösen innerhalb der inneren Bereiche des Labyrinths. Er wird durch einen Raum mit einem großen Totenkopf auf dem Boden dargestellt, und seine Auswirkungen sind wie folgt:

Jede Spielfigur, die über einen Talisman (siehe Abschnitt „Magie“) verfügt und den Raum betritt, ist geschützt und kann sich normal bewegen.

Jede Spielfigur, die nicht über einen Talisman verfügt und den Raum durch die mittlere Tür (also direkt in die Fänge des Totenkopfes hinein) betritt, wird sofort gelähmt. Während die Spielfigur unfähig ist, sich zu bewegen, spürt sie, wie ihrem Körper langsam die Lebensenergie entzogen wird, und nur eine erfolgreiche Herausforderung ihres Glücks sie wieder befreien kann. Die Spielfigur muß in der nächsten Runde ihr Glück erfolgreich herausfordern, um sich zu befreien und den Raum verlassen zu können, oder einen Verlust von 2 LP hinnehmen. Eine Spielfigur, die sich nicht befreien konnte, muß den Test

in der folgenden Runde wiederholen – solange, bis sie entweder frei oder dem Raum zum Opfer gefallen ist.

Jede Spielfigur, die nicht über einen Talisman verfügt und den Raum durch eine der beiden anderen Öffnungen betritt, muß ihr Glück erfolgreich herausfordern oder einen Verlust von 1 LP hinnehmen, wird aber nicht gelähmt. Weiteres Verbleiben in dem Raum führt in jeder Runde zu einem erneuten Test.

Bodenklappen und Treppenpassagen

Objektkarten mit Bodenklappen werden nie verdeckt abgelegt, sondern bleiben für alle Mitspieler sichtbar offen liegen. Eine Bodenklappe (ob auf einer Objektkarte oder auf einer Bodenplatte aufgedruckt) führt zu einer anderen Bodenklappe (sofern vorhanden) innerhalb einer Reichweite von höchstens 6 Feldern, wobei die beiden Felder mit den Bodenklappen mitgezählt werden. Beim Abzählen dieser Entfernung dürfen Sie nur senkrecht oder waagrecht, aber nicht diagonal bewegen. Die auf den Bodenplatten aufgedruckten Bodenklappen können nur benutzt werden, wenn der Spieler aus der durch die Pfeile angegebenen Richtung auf das Feld zieht.

Befindet sich eine Spielfigur auf einem Feld mit einer Bodenklappe und gibt es ein weiteres Feld mit Bodenklappe innerhalb der erlaubten Entfernung, so steht es dem Spieler frei, durch die so existierende Passage zu ziehen. Bevor der Spieler diese Passage benutzt, muß er ankündigen, daß die Passage benutzt wird, und dafür sorgen, daß seine Laterne angezündet ist – die Bewegung durch eine solche Passage ohne angezündete Laterne ist nicht möglich.

Das Spielmaterial enthält für jeden Spieler zwei mit „Eingang“ und „Ausgang“ beschriftete Spielsteine in seiner Farbe. Wollen Sie durch eine Passage zwischen zwei Bodenklappen ziehen, so legen Sie Ihren „Eingang“-Spielstein auf die Bodenklappe, auf der Ihre Spielfigur steht, und Ihren „Ausgang“-Spielstein auf die Bodenklappe, zu der Sie ziehen wollen. Ihre Spielfigur wird während der Passage von der Spielfläche genommen und über die entsprechende Anzahl von Feldern auf dem mit

„Treppen & Falltüren Bewegung“ beschrifteten Bereich Ihres Spielerbogens gezogen. Ist die Passage zum Beispiel 5 Felder lang, so plazieren Sie Ihre Spielfigur auf Feld 5 und ziehen mit 1 oder 2 Feldern pro Runde solange während Ihrer Spielrunden auf dem Spielerbogen weiter, bis Feld 1 erreicht ist. Ihre Spielfigur wird nun auf das Feld mit dem „Ausgang“-Spielstein gestellt. Die Spielsteine für „Eingang“ und „Ausgang“ werden beiseitegelegt, bis sie wieder für die Bewegung durch eine Passage benutzt werden.

Treppenpassagen sind nur auf den Bodenplatten zu finden, die im inneren Bereich der Spielfläche (mit diagonalen Kreuzen markiert) ausgelegt werden. Treppenpassagen sind Treppen auf einem einzelnen Feld und führen abwärts in die Dunkelheit. Sie können nur benutzt werden, wenn aus Richtung der eingezeichneten Pfeile auf das jeweilige Feld gezogen wird.

Bewegung und Überprüfung der Entfernung verlaufen genauso wie bei Bodenklappen, aber Bodenklappen können nur zu Bodenklappen und Treppenpassagen nur zu Treppenpassagen führen.

Die Bewegung entlang Treppen- oder Bodenklappenpassagen unterliegt den Regeln für Zufallsbegegnungen (siehe Abschnitt „Zufallsbegegnungen“).

Zufallsbegegnungen

Zufallsbegegnungen finden statt, wenn eine Spielfigur Treppen- oder Bodenklappenpassagen zur Bewegung benutzt. Jedesmal, wenn die Spielfigur auf den Feldern des mit „Treppen & Falltüren Bewegung“ beschrifteten Bereiches des Spielerbogens ihre Bewegung auf einem Feld mit einem Dreieck beendet, muß für eine Zufallsbegegnung gewürfelt werden. Das Ergebnis bestimmt man anhand der Tabelle „Zufallsbegegnungen“. Ein eventueller Kampf muß vor dem Zug des nächsten Spielers beendet werden.

Eine Niederlage durch eine Kreatur bei Zufallsbegegnungen führt zu einem Verlust von -2 LP. Der Spieler muß sich ein Feld auf dem Spielerbogen zurückziehen und

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Augenzahl	Begegnung
1	Etwas scheint auf dich zuzuschlurfen.
2	Ein watschelndes haariges Etwas taucht aus der Dunkelheit auf und greift dich an. Seine Eigenschaften sind Initiative 27, Angriffsstärke 8+1, Verteidigungsstärke 12.
3	Während du die Passage entlanggehst, werden seltsame Geräusche in der Entfernung leiser.
4	Das Geräusch des die Wände herabrieselnden Wassers wird durch mehrere markerschütternde Schreie erstickt. (Setze eine Runde aus, um deine Fassung wiederzuerlangen.)
5	Eine kraftvolle Kreatur, halb Mensch, halb Reptil mit hervorstehenden Augen und schuppiger Haut stürzt auf dich zu. Ihre Eigenschaften sind Initiative 35, Angriffsstärke 10+1, Verteidigungsstärke 14.
6	Seltsame Geräusche sind zu hören, aber nichts passiert.

anschließend die Passage auf demselben Weg verlassen, auf dem er sie betreten hat. Er kann die Passage zu einem späteren Zeitpunkt erneut betreten.

Türen

Unter den Objektkarten befinden sich auch Türen, die, wenn sie gezogen werden, ein Hindernis darstellen können. Alle Türen haben eine Widerstandskraft, die als eine Verteidigungsstärke von [10] oder [12] auf der Objektkarte dargestellt wird. Ein Spieler kann eine beliebige Tür aufbrechen, indem er die betreffende Tür mit einer höheren Angriffsstärke als deren Widerstandskraft (Verteidigungsstärke) attackiert. Das Feld mit der zerstörten Tür kann in der nächsten Runde durchzogen werden, und die Tür wird durch eine leere Objektkarte ersetzt.

Die Karten geben jeweils an, ob die betreffende Tür verschlossen ist oder festsetzt.

Verschlossene Türen verfügen stets über ein Schlüssel-symbol mit einer Zahl und können (gewaltlos) geöffnet werden, wenn die betreffende Spielfigur eine Objektkarte mit einem Schlüssel derselben Nummer hat.

Beispiel: Eine Türkarte, auf der ein Schlüssel mit der Zahl 5 abgebildet ist, kann nur mit dem Schlüssel 5 geöffnet werden.

Benutzt ein Spieler den korrekten Schlüssel, um eine Tür zu öffnen, so wird angenommen, daß er diese wieder hinter sich verschließt, wenn er die Tür passiert hat.

Wird eine Objektkarte mit einer Tür ohne Schlüsselsymbol gezogen, so wird davon ausgegangen, daß diese Tür hinter der Spielfigur (also nachdem diese die Tür problemlos passiert hat) zufällt und dann festsetzt. Sind diese Türen einmal zugefallen, müssen sie (bei erneutem Betreten des Objektfeldes) aufgebrochen werden, bevor eine Spielfigur hindurchziehen kann.

Blockierte Felder

Diese werden auf der Objektkarte durch einen Geröllhaufen dargestellt und markieren die Orte, an denen ein Teil der Decke des Labyrinths eingestürzt ist. Die Felder sind außer durch Magie nicht passierbar (die Spielfigur geht zurück auf das ursprüngliche Feld und beendet ihre Bewegung dort).

Fallgruben

Der Schaden, den Fallgruben bei Spielfiguren bewirken, die in sie hineinstürzen, ist unterschiedlich und in jedem Fall auf der Objektkarte abgedruckt. Überlebt die Spielfigur den Sturz (hat sie nach dem Abzug für den Schaden durch die Fallgrube noch Lebenspunkte), so muß der Spieler in seiner nächsten Spielrunde versuchen, aus der Fallgrube herauszuklettern. Hierzu wird gewürfelt, und

bei einer Augenzahl von 5 oder 6 ist der Spieler erfolgreich aus der Grube herausgeklettert. Der Spieler stellt nun seine Spielfigur auf ein beliebiges, horizontal oder vertikal an die Fallgrube angrenzendes und von dieser aus betretbares Feld. Das Herausklettern aus einer Fallgrube oder der Versuch kostet eine ganze Runde Zeit.

Eine Spielfigur mit einem Seil kann dieses beim Herausklettern zu Hilfe nehmen und klettert dann bei einer Augenzahl von 3, 4, 5 oder 6 aus der Fallgrube.

Fallgruben können nur mittels Magie oder von Spielfiguren, die ein Seil mit sich tragen und beim Würfeln für die erfolgreiche Überquerung eine Augenzahl von 5 oder 6 erzielen, unbeschadet überquert werden.

Die Überquerung einer dem Spieler bekannten oder vermeintlichen Fallgrube mittels Magie (siehe Abschnitt „Zaubersprüche in Büchern“ Nr. 8 – Der weite Sprung) oder der Versuch der Überquerung (das Würfeln) dauert eine volle Runde und die Spielfigur muß sich in einem an die Fallgrube angrenzenden Feld befinden. Hierbei gibt jede Augenzahl außer „1“ an, daß der Zauberspruch erfolgreich angewendet wurde – die Objektkarte mit der Fallgrube bleibt bis zu diesem Zeitpunkt verdeckt und wird auch dann nur während der Zeit des Überquerens durch den Spieler aufgedeckt. Hatte der Spieler recht und war die Objektkarte eine Fallgrube, so wird die Objektkarte wieder verdeckt abgelegt. Stellt die aufgedeckte Karte jedoch eine Kreatur, Gas, oder ähnliches dar, so wird die entsprechende Begegnung erst durchgespielt, bevor der Spieler weiterziehen kann.

Ein Spieler, der eine Fallgrube mit Hilfe eines Seiles überqueren will, muß würfeln, um Erfolg oder Mißerfolg festzustellen. Bei einer 5 oder 6 war die Überquerung erfolgreich, und die Spielfigur wird auf die andere Seite der Fallgrube (falls die Karte eine Fallgrube war) gestellt.

Bei einer Augenzahl von 1 mißlingt nicht nur die Überquerung der Fallgrube, sondern die betreffende Spielfigur stürzt auch in sie hinein und verliert, wie auf der Objektkarte angegeben, eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten. Überlebt die Spielfigur, so kann sie das Seil dazu benutzen, aus der Fallgrube herauszuklettern. Jeder Versuch der Überquerung dauert eine ganze Runde.

Fallgruben mit giftigen Gasen

Diese werden durch eine geöffnete Fallgrube mit grünlich-giftigem Gas darin dargestellt. Für jede Runde, in der es der Spieler nicht schafft, aus der Fallgrube herauszuklettern, muß er einen Verlust von 1 LP hinnehmen. Es ist offensichtlich, welches Ende die Angelegenheit nimmt, wenn eine zu lange Zeit in dieser Grube verbracht wird.

Speerfallen

Diese werden durch zwei Wände mit einer Anzahl von Speeren dargestellt. Eine Spielfigur, die ein Feld mit einer

DOMAIN

solchen Karte betritt, muß ihr Glück herausfordern und verliert bei einem Fehlschlag einen LP.

Explosives Gas

Dieses wird auf der Objektkarte durch eine Explosion dargestellt. Explosives Gas bewirkt nur dann den auf der Objektkarte angegebenen Abzug an Lebenspunkten, wenn die Spielfigur eine angezündete Laterne mit sich trägt. Diese wird durch die Explosion ausgelöscht und Spielfiguren, die sich in dunklen Gängen befinden, stehen in absoluter Dunkelheit da.

Trotz einer stattgefundenen Explosion verbleibt explosives Gas während der Dauer des Spieles auf demselben Feld – demzufolge können sich zahllose Explosionen an derselben Stelle ereignen.

Luftzug

Dieser wird auf der Objektkarte durch wirbelnde Luftmassen dargestellt. Eine entzündete Laterne verlöscht, wenn diese Karte gezogen oder aufgedeckt wird. Diese Objektkarte verbleibt für die Dauer des Spieles in dem Feld, in welchem sie gezogen wurde.

Giftige Gase

Diese werden durch eine grünlich-giftige Wolke auf der Objektkarte dargestellt und verbleiben für die Dauer des Spieles an ein und derselben Stelle. Sie bewirken beim Betreten des Feldes den auf der Objektkarte angegebenen Verlust an Lebenspunkten.

MAGIE

Die Spieler können einen Zauberspruch pro Zug anstelle von normalem Kampf benutzen, oder einen solchen zur Überwindung von Hindernissen wie verschlossenen Türen oder blockierten Passagen anwenden.

Um Magie anwenden zu können, muß die betreffende Spielfigur den gewünschten Zauberspruch kennen (über eine passende Objektkarte verfügen) und zusätzlich alle notwendigen magischen Ingredienzen (MI) besitzen, um den Zauberspruch wirksam werden zu lassen. Es gibt drei verschiedene magische Ingredienzen; diese werden auf den Objektkarten als \square , \triangle oder \circ mit der jeweiligen Anzahl der verfügbaren „MI“ dargestellt.

Zaubersprüche erfordern je nach ihrer Art verschiedene Mengen dieser Ingredienzen. Die Beschreibung eines Zauberspruches gibt jeweils an, wieviele dieser Ingredienzen zu seiner Wirkung erforderlich sind.

Beispiel: Um einen Zauberspruch mit den benötigten Ingredienzen „2 \square , 4 \triangle “ anwenden zu können, muß der

Spieler im Besitz von zweimal \square und viermal \triangle sein, wobei diese Zutaten beim Wirksamwerden des Zauberspruches verbraucht werden und die entsprechenden Karten abgelegt werden müssen.

Immer wenn ein Zauberspruch angewendet wird, würfelt der Spieler, ob der Zauber auch wie geplant in Kraft tritt.

Eine Augenzahl von 1 bedeutet hierbei, daß der Zauberspruch mißlungen ist, was verschiedene Gründe haben kann, zum Beispiel zuviel Hast bei den Vorbereitungen.

Mißlingt ein Zauberspruch, so werden keine magischen Ingredienzen verbraucht, und der Spieler kann das Zaubern in seiner nächsten Runde erneut versuchen. Es gibt keine Begrenzung dafür, wie oft versucht werden kann, einen Zauberspruch anzuwenden.

Das Wissen, einen Zauberspruch durchzuführen, kann man durch Zauberbücher oder Spruchrollen erwerben.

Zauberbücher

Zauberbücher enthalten eine bestimmte Anzahl von Zaubersprüchen. Diese werden durch die auf der jeweiligen Objektkarte abgedruckten Nummern angegeben und beziehen sich auf die folgende Auflistung „Zaubersprüche in Büchern“. Werden zum Beispiel die Zaubersprüche eines Zauberbuches mit „2-4-6“ angegeben, so enthält das betreffende Buch die Zaubersprüche mit den Nummern 2, 4 und 6.

Zaubersprüche in Büchern

1 – Die heilenden Hände

Dieser Spruch bringt einer Spielfigur alle verlorenen Lebenspunkte wieder zurück, was eine gesamte Spielrunde dauert (während der keine Bewegung möglich ist).
Benötigte Ingredienzen: 4 \triangle + 2 \circ + 4 \square .

2 – Sesam öffne dich

Öffnet jede verschlossene oder festsitzende Tür für die Dauer von zwei Spielrunden. Danach kehrt die Tür wieder in ihren ursprünglichen Zustand zurück. Die Vorbereitung dauert eine ganze Spielrunde; die Tür bleibt dann in den folgenden zwei Spielrunden geöffnet.
Benötigte Ingredienzen: 2 \triangle + 2 \circ .

3 – Unsichtbarkeit

Die Spielfigur wird für die Dauer einer Spielrunde unsichtbar. Die Vorbereitung dauert eine ganze Spielrunde; in der folgenden Runde ist die Spielfigur dann unsichtbar. Die Auswirkungen dieser Unsichtbarkeit sind dieselben wie die beim Mantel der Unsichtbarkeit (siehe Abschnitt „Der Schatz des Zauberers“).
Benötigte Ingredienzen: 4 \triangle + 2 \square + 2 \circ .

4 – Licht

Erleuchtet das Feld, auf dem die Spielfigur sich befindet, sowie die horizontal, vertikal und diagonal angrenzenden

Felder für die Dauer von zwei Spielrunden. Die Vorbereitung dauert eine ganze Spielrunde, während in den zwei folgenden Runden die Dunkelheit erhellt wird.

Benötigte Ingredienzen: $2 \triangle + 4 \square$.

5 – Knochenbrecher

Vernichtet sofort einen Untoten (*) mit Ausnahme des Sensesmannes auf einem horizontal oder vertikal angrenzenden oder demselben Feld.

Benötigte Ingredienzen: $2 \circ + 2 \square$.

6 – Eishauch

Läßt sofort jede Kreatur auf einem horizontal oder vertikal angrenzenden oder demselben Feld mit Ausnahme von Untoten auf grün markierten Objektkarten für die Dauer einer Spielrunde erstarren.

Benötigte Ingredienzen: $2 \triangle + 2 \square$.

7 – Der menschliche Maulwurf

Erlaubt die Bewegung durch eine blockierte Passage oder eine Mauer. Die Vorbereitung dauert eine Spielrunde, während die Spielfigur in der folgenden Runde durch das Hindernis zieht.

Benötigte Ingredienzen: $2 \circ + 2 \square$.

8 – Der weite Sprung

Dieser Spruch erlaubt es der Spielfigur, über eine ihr bekannte oder vermeintliche Fallgrube zu springen. Falls es sich bei der verdeckten Objektkarte nicht um die angenommene Fallgrube, sondern um eine Kreatur, Gas oder ähnliches handelt, so muß der Zwischenfall in dem Feld, das übersprungen werden sollte, zunächst durchgespielt werden. Die Bewegung der Spielfigur ist in diesem Fall beendet.

Benötigte Ingredienzen: $2 \triangle + 2 \circ$.

Spruchrollen

Spruchrollen enthalten eine mächtigere Form der Magie, aber ihr Pergament löst sich sofort auf, nachdem der Zauberspruch angewendet wurde, und die entsprechende Karte muß abgelegt werden. Alle Spruchrollen haben das Gewicht „•“.

Der auf einer Spruchrolle enthaltene Zauberspruch ist jeweils auf der Objektkarte angegeben; seine Auswirkungen sind der Auflistung „Zaubersprüche auf Spruchrollen“ zu entnehmen.

Zaubersprüche auf Spruchrollen wirken in der Runde, in der sie erfolgreich angewendet werden, falls der Zaubernde eine höhere Erfahrung/Initiative als das Ziel hat oder falls er sich bei der Anwendung der Sprüche 'Grabeskälte' oder 'Feuerball' auf einem horizontal oder vertikal angrenzenden oder demselben Feld befindet.

Zaubersprüche auf Spruchrollen

Grabeskälte

Vernichtet jeden Untoten (*) einschließlich des Senses-

mannes auf einem horizontal oder vertikal angrenzenden oder demselben Feld.

Benötigte Ingredienzen: $4 \triangle + 4 \circ + 6 \square$.

Das Spiegelbild

Vernichtet die Medusa (siehe Abschnitt „Die Medusa“).

Benötigte Ingredienzen: $6 \triangle + 4 \circ + 4 \square$.

Doppelschlag

Verdoppelt im Kampf die Gesamtangriffsstärke für die Dauer einer Runde.

Benötigte Ingredienzen: $4 \triangle + 6 \circ + 4 \square$.

Feuerball

Dies ist der mächtigste Zauberspruch, den es gibt. Ein Feuerball fliegt automatisch auf das nächststehende Lebewesen (aber nicht den Zaubernden) zu und vernichtet es, egal wie stark dieses auch sein mag. Befinden sich zwei Lebewesen in gleicher Entfernung vom Zaubernden und hindern keine Türen oder Mauern den Flug des Feuerballs, so wird dieser das Lebewesen mit der geringeren Erfahrung/Initiative auslöschten, wobei andere Spielfiguren hierbei mitberücksichtigt werden müssen. Der Feuerball vernichtet keine Untoten (*) und durchdringt keine Mauern oder Türen. Dieser Zauberspruch kann auch dazu benutzt werden, eine Kreatur auf demselben Feld wie der Zaubernde zu zerstören. Der Feuerball kostet den Zaubernden -2 LP.

Benötigte Ingredienzen: $6 \triangle + 6 \circ + 6 \square$.

Der magische Ring

Der magische Ring garantiert seinem Träger jederzeit zwei magische Ingredienzen freier Wahl, also $2 \square$, $2 \triangle$ oder $2 \circ$. Diese Ingredienzen können von Runde zu Runde wechseln, also zum Beispiel $2 \triangle$ in einer Runde und $2 \circ$ in der folgenden Runde. Diese Ingredienzen stehen nur in den Runden zur Verfügung, in denen sie auch verbraucht werden – ein „Sammeln“ magischer Ingredienzen ist also nicht möglich. Wegen der geballten Magie, die der Ring enthält, hat er das Gewicht „••“.

Trägt eine Spielfigur zwei magische Ringe, heben sich diese in ihrer Wirkung auf, so daß einer abgelegt werden muß, um die Kraft des anderen aktivieren zu können.

Der Talisman

Wie der magische Ring, so garantiert auch ein Talisman dem Spieler jederzeit zwei magische Ingredienzen seiner Wahl. Auch diese Ingredienzen stehen nur in den Runden zur Verfügung, in denen sie verbraucht werden. Der Talisman hat wie der magische Ring das Gewicht „••“. Darüberhinaus bringt ein Talisman seinem Träger einen Bonus von $\square+2$ auf dessen Verteidigungsstärke und schützt ihn beim Betreten des Totenkopfraumes (siehe Abschnitt „Der Totenkopfraum“).

Auch eine Spielfigur, die zwei Talismane trägt, muß einen von diesen ablegen, um den anderen aktivieren zu kön-

DOMAIN

nen. Ein magischer Ring und ein Talisman, die beide von derselben Spielfigur getragen werden, heben sich in ihrer Wirkung nicht auf.

Beschwörung des Bösen

Es gibt in **DOMAIN** 3 Objektkarten mit dem Amulett „Beschwörung des Bösen“, die durch einen Totenkopf mit Fangzähnen gekennzeichnet sind und Spielfiguren, die über einen Talisman verfügen und den Totenkopfraum (siehe Abschnitt „Der Totenkopfraum“) betreten, die Beschwörung des Bösen ermöglichen.

Die Spielfigur muß ihre Bewegung auf dem mittleren Feld des Totenkopfraumes beenden und ihre Absicht verkünden, das Böse zu beschwören. Während seines nächsten Zuges muß der Spieler die „Beschwörung des Bösen“ Objektkarte ablegen und würfeln, um das Ergebnis der Beschwörung zu bestimmen. Bei einer 1 erscheint ein greulicher Dämon, der allen im Raum Anwesenden ALLE Lebenspunkte entzieht – es gibt in diesem Fall KEINE Möglichkeit des Entkommens. Bei anderen Ergebnissen erhält der Beschwörende alle verlorenen Lebenspunkte von dem beschworenen Dämon zurück. Alle im Raum anwesenden Spielercharaktere müssen die nächste Runde aussetzen, um ihre Fassung wiederzuerlangen, und verlieren automatisch einen Glückspunkt (bis zum Minimum von 2). Die Erfahrung/Initiative aller Anwesenden wird um 1 erhöht.

DIE KREATUREN DES LABYRINTHS

Die Initiative aller Kreaturen ergibt sich aus dem Objektsymbol auf der Karte der Kreatur (siehe Abschnitt „Kampf“). Die Angriffs- und Verteidigungsstärke ist (mit Ausnahme der Medusa, die über keine Angriffs- oder Verteidigungsstärke verfügt) jeweils auf der Objektkarte abgedruckt.

Orks, Schlangen, Geister, Dämonen, Riesenratten, Skelettkrieger und grüner Drache

Für diese Kreaturen gelten keine besonderen Regeln. Beachten Sie, daß alle mit einem „*“ gekennzeichneten Ungeheuer Untote darstellen.

Die Medusa

Die Medusa kann nur durch einen Spiegelschild oder durch die Zaubersprüche „Spiegelbild“ oder „Feuerball“ vernichtet werden. Die Medusa verfügt über eine Initiative von 45, der höchsten Initiative aller Kreaturen des Labyrinth.

Ist der Spieler im Besitz eines Spiegelschildes, so ist die Medusa automatisch vernichtet, unabhängig von der Initiative der Spielfigur.

Besitzt der Spieler nur einen der Zaubersprüche „Spiegelbild“ oder „Feuerball“ (samt benötigter Ingredienzen), so muß die Spielfigur, um den Zauberspruch anzuwenden und die Medusa zu vernichten, eine höhere Initiative haben als die Medusa. Sollte die Anwendung eines dieser Zaubersprüche fehlschlagen und die Spielfigur sich auf demselben Feld befinden wie die Medusa, so vernichtet die Medusa die Spielfigur.

Hat der Spieler keinen der genannten Zaubersprüche oder alle Zutaten dafür, verfügt er aber über mehr Erfahrungspunkte/Initiative als die Medusa, so kann er sich umdrehen und fliehen (sich ein Feld weit zurückziehen) und seine Runde sicher beenden.

Ohne einen Spiegelschild, einen der beiden Zaubersprüche oder eine höhere Initiative zugunsten des Spielers sind alle Begegnungen mit der Medusa tödlich. Kennt man allerdings den genauen Standort der Medusa, so kann man diese aus der Entfernung mit dem Feuerball vernichten.

Der Sensenmann (*)

Der Sensenmann ist der mächtigste der Untoten (*) und kann nur mit dem Wurfspeer, dem Schwert des Lichts oder dem Zauberspruch „Grabeskälte“ bekämpft werden.

DER SCHATZ DES ZAUBERERS

Die nachfolgend beschriebenen Schätze sind die vier bekannten Hauptschätze Algrims, und der Zauberer wird alles versuchen, um die Spielfiguren am Wegschaffen dieser Schätze aus seinem Labyrinth zu hindern (siehe Abschnitt „Hüte Dich vor dem Zauberer“). Die Identität des fünften, wertvollsten Schatzes ist unbekannt. Die Hauptschätze Algrims verfügen über kein Gewicht. Eine Spielfigur kann immer nur den einen von ihr aufgenommenen Hauptschatz tragen und diesen nicht gegen einen anderen Hauptschatz tauschen.

Der Stab des Lebens (****)

Dies ist der wertvollste der vier bekannten Schätze Algrims. Der Stab des Lebens heilt alle bekannten Krankheiten, indem man ihn einfach über den Kranken hält. Der Stab des Lebens bringt aber keine Hilfe beim Versuch, das Labyrinth von **DOMAIN** zu verlassen.

Der Blutstein (***)

Der Blutstein heilt sofort alle Lebenspunkte, die sein Besitzer im Kampf verliert. Hierfür sind weder magische Ingredienzen noch die Kenntnis von Zaubersprüchen erforderlich. Der Blutstein heilt keine Lebenspunkte, die durch giftige Gase, Explosionen, Fallgruben oder ähnliches verlorengehen.

Das Buch der Bücher (**)

Hierin ist das älteste und wertvollste magische Wissen der Welt zu finden. Das Buch bietet seinem Besitzer die Kenntnis aller Zaubersprüche von **DOMAIN**.

Eine Spielfigur, die im Besitz des Buches der Bücher und entweder eines magischen Ringes oder eines Talismans ist, kann alle Zaubersprüche aus Zauberbüchern anwenden, ohne die Zutaten dafür zu besitzen.

Eine Spielfigur, die sowohl das Buch der Bücher als auch einen magischen Ring und einen Talisman besitzt, kann alle Zaubersprüche (aus Zauberbüchern oder Spruchrollen) anwenden, ohne die Zutaten dafür zu besitzen.

Der Einsatz des Zauberspruches „Feuerball“ kostet den Zaubernden auch beim Besitz des Buches der Bücher immer noch 2 LP.

Der Mantel der Unsichtbarkeit (*)

Eine Spielfigur mit dem Mantel der Unsichtbarkeit wird automatisch unsichtbar. In hellen Bereichen kann der Spieler ungesehen an allen Kreaturen vorbeiziehen (es wird angenommen, daß die Laterne unter dem Mantel verborgen ist). In dunklen Gängen muß jedoch die Laterne aufgedeckt und angezündet werden, und der Ausgang eines Kampfes wird auf normale Art ermittelt. Zwischenfälle mit Fallgruben und ähnliches müssen immer durchgespielt werden.

HÜTE DICH VOR DEM ZAUBERER

Objektkarten, die das Symbol eines Pentagramms aufweisen, bleiben in den Feldern, in denen sie gezogen wurden, und werden verdeckt ausgelegt.

Anfänglich dienen diese Pentagramm-Felder keinem Zweck und stellen für die Spieler keine Gefahr dar. Später im Spiel jedoch können sie sich für die Spieler als tragisch erweisen, da sie die Stellen markieren, an denen der Zauberer erscheinen kann. Algrim ist keine normale Kreatur und erscheint automatisch auf einem Feld mit einem Pentagramm, das entweder schon ausgelegt ist oder neu gezogen wird, falls eine Spielfigur, die einen der vier Hauptschätze mit sich trägt, dieses Feld betritt. Tritt so eine Situation ein, so wird die Karte mit dem Pentagramm wieder verdeckt und die Figur des Zauberers daraufgestellt.

Bei der Begegnung mit dem Zauberer verliert die Spielfigur, die das Feld betreten hat, automatisch 2 LP und muß sich ein Feld zurückziehen, falls sie noch lebt. Ein Spieler kann mit dem Zauberer keinen Kampf ausfechten.

Ist Algrim erst einmal aufgetaucht, so gilt folgendes:

1. Keiner der Spieler, ob er nun einen der vier Hauptschätze besitzt oder nicht, ist mehr sicher vor dem Zauberer. Jede Bewegung auf ein Objektfeld, das ein Pentagramm enthält, bedeutet einen automatischen Abzug von 2 LP und einen Rückzug um ein Feld für den Überlebenden. Der Zauberer wird von seiner bisherigen Position auf die neue gestellt und bleibt dort stehen, bis eine weitere Begegnung mit ihm stattfindet, wobei das Vorgehen wiederum dasselbe ist.

2. Von dem Moment an, in dem der Zauberer auf der Spielfläche erscheint, sind alle magischen Eigenschaften und Kräfte der vier Hauptschätze außer Kraft gesetzt und bleiben dies für die restliche Dauer des Spiels. Werden diese Hauptschätze jedoch aus dem Labyrinth des Zauberers herausgebracht, so erhalten sie wieder ihre volle magische Kraft, und das Spiel ist beendet. Der Spieler, der zuerst einen der Hauptschätze aus dem Labyrinth herausgeschafft hat, ist der Gewinner.