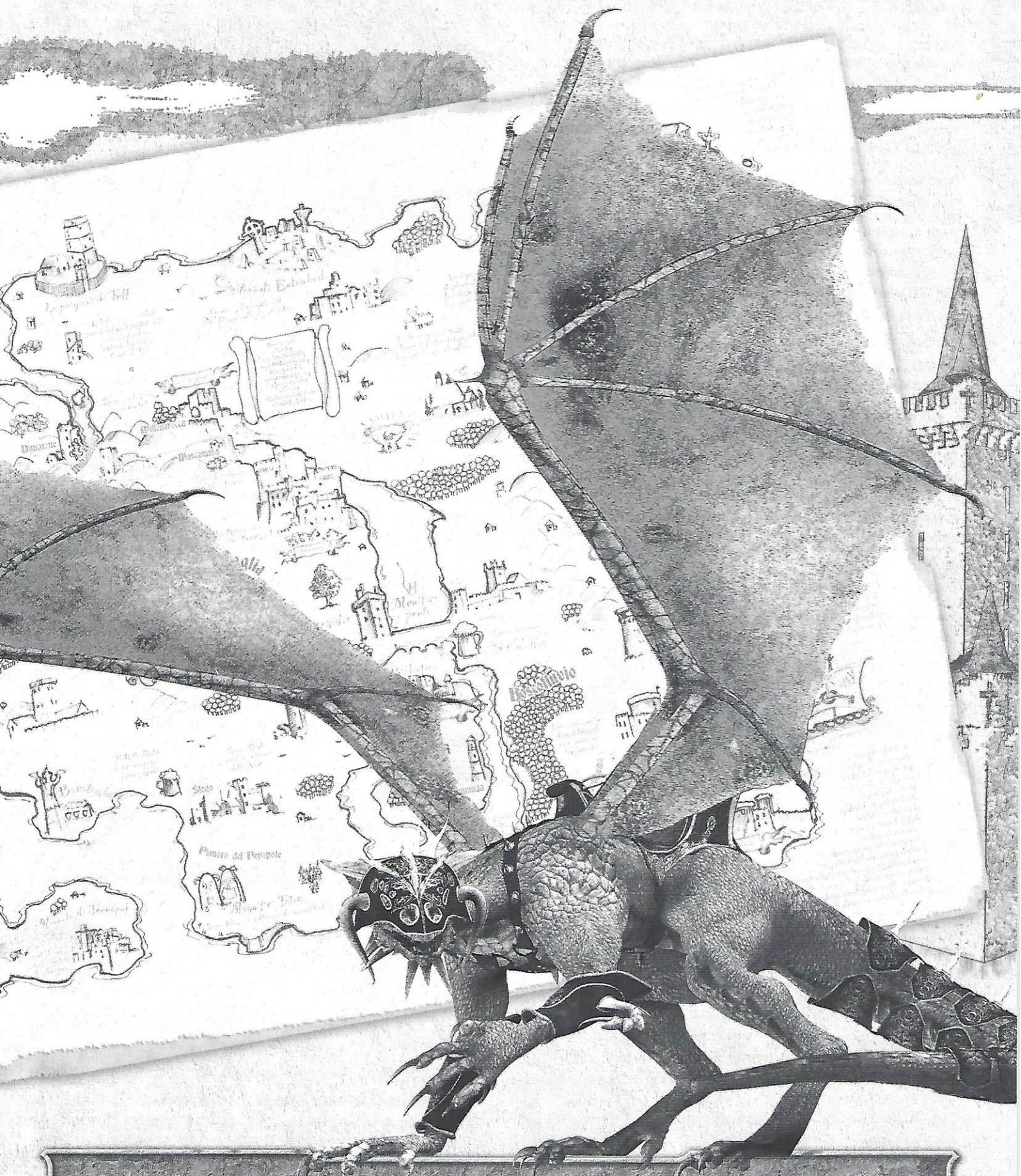


Regolamento · Rules · Spielregeln · Règles du jeu · Reglas



Tempus Draconis

PAOLO VALLERGA & VALERIO PORPORATO

Tempus Draconis

WWW.TEMPUSDRACONIS.IT

GEHEIMNISSE IN SERIEN, EIN JEDER SAAL BIRGT HIER MYSTERIEN!



GOLEM



ALCHIMIST



AMAZONE



MAGIER



MUMIE



ELF



KRIEGER



DIEB



GESPENST



BESCHWÖRER



ZWERG



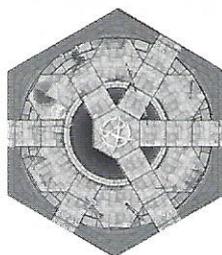
SKELETT

Im dritten Jahr des Königreichs von Biggossa, der den Thron als Regent bestiegen hatte, in der Erwartung, dass der junge Brandigugan, direkter Abkömmling von Gugan dem Erleuchteten, alt genug sei um zu regieren, stieg ein Etwas aus dem Inneren der Erde und umgab die Grundmauern der Millenarocca mit Dunkelheit. Eine unbekannte böseartige Kraft kam aus der Tiefe der Erde und viele Helden, die einst frei durch die wilden Lande von Questland zogen, sind nicht mehr zurückgekehrt. Kein Abenteurer wagt es mehr, das Gebirge in der Nähe der düsteren Burg zu passieren. Eine Woge von Bosheit hat das Land um die Mapaura-Berge durchdrungen. „Der Moltaneve-Pass ist voller Gefahren und unsicher; die schwarzen Horden der Monster, die sich zuvor in abgelegenen Höhlen versteckt hielten, ziehen nun frei durch die Lande und bringen jedem den Tod, der sich nach Sonnenuntergang noch unter freiem Himmel aufhält“, schreibt Bruder Wilhelm der Wunderheiler im letzten Band seiner „Irwege“.

Der Herrscher, verängstigt durch diese Situation, hat Zuflucht auf der Akropolis gefunden und Brandigugan in Sicherheit gebracht, indem er ihn an einem unbekanntem Ort versteckt hält. Anschließend hat er sofort eine Gesandtschaft organisiert, die aus acht seiner besten und treuesten Freunde besteht: Gladblood der Jäger, Gallhorse der Magier und sein bester Freund Madbeard aus dem adligen Stamm der Zwerge, Afelandra die Zauberin, der furchtlose Reiter Hug Wildspade, Orbus der König der Gefräßigen, Adamanta die Zauberin und ihr meisterhafter Geisterbeschwörer Meister Psippsit sind zur Festung „Millenarocca“ aufgebrochen, um den Qualen auf der Erde ein Ende zu setzen, aber sie sind nie zur Akropolis zurückgekehrt um Bericht zu erstatten. Nur eine Brieftaube ist mit einer beunruhigenden Nachricht eingetroffen: „Das Monster ist sehr stark und hält uns durch seinen eisernen Willen gefangen. Hilfe!“

Brenzlige Zukunftsaussichten und die Weisen können absolut nichts voraussagen aufgrund der schwarzen Nebeldecke der Bosheit, welche die Burg umgibt. Aber Biggossa gibt nicht die Hoffnung auf andere Abenteurer zu finden, welche bereit sind alles zu riskieren, um die Wilden Lande von Questland von diesem Schatten zu erlösen. Diejenigen, die es schaffen, in die Millenarocca einzudringen, die Gefangenen zu befreien, die dunkle Bestie zu besiegen und die Burg unversehrt zu verlassen, gewinnen die ewige Dankbarkeit des Königs und ihr Name wird in goldenen Lettern in das „Unvergängliche Buch“ geschrieben. Eine Aufgabe für wahre Helden...

AUS „DIE SAGEN VON CONQUEST“ VON VASCALONGA, WASSERMAGIER

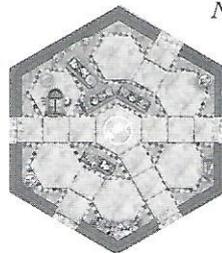


Waffenkammer:

Hier kann man's schaffen mit Talent, sein Abenteurer-Element mit großer Wonne und Entzücken in ferne Räume zu entrücken. Doch oft ist - wie im wahren Leben - vergeblich solcherlei Bestreben!

Saal der Alchemie:

Was bergen hier des Schrankes Tiefen? Manch bunten Schrank mit Hieroglyphen! Doch wozu dienen solch Ampullen? Im tiefen Schlaf dich einzulullen? Ist's Gift, ist's heilendes Gebräu? Nur Mut, von Leiden dich befrei!

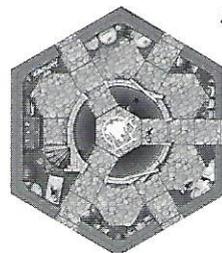
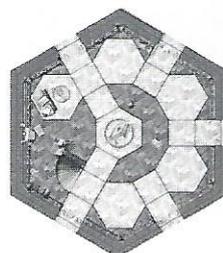


Speisesaal:

Nicht winkt dir Wein noch Wildschweinrücken, viel Bessres könnte dir hier glücken: Den Schrecken von verschloss'nen Türen wirst du vielleicht bald nicht mehr spüren und - wie im Leben - kannt's genießen, dir neue Gänge zu erschließen!

Bibliothek:

Der Saal ist - manchmal - zauberhaft, ein Buch verleiht hier Zauberkraft. Doch zaubern ist selbst hier beschwerlich und auch nicht immer ungefährlich! Der Weise nur beherrscht die Schliche geheimnisvoller Wundersprüche!

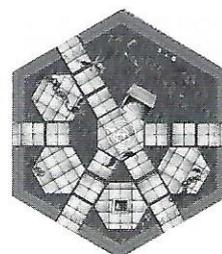
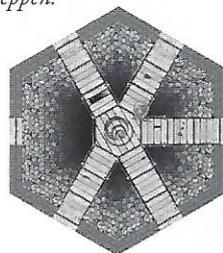


Weinkeller:

Lass dich von Süchten nicht verführen, lass Fässer steh'n mit Wein und Bieren! Nicht Muße hast du zum Verweilen, es gilt, dem Bösen zu enteilen und sei es auch, sich über "Treppen" sehr rasch in Sicherheit zu schleppen!

Brunnen:

Vom Brunnengrund gib't kein Zurück, lauf weiter mit geradem Blick! Hellwache werden ihm entrinnen, lauf weiter, lauf mit wachen Sinnen! Schau stets nach vorne, halt dich fit und meide jeden falschen Tritt!

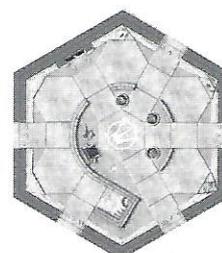
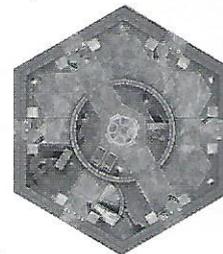


Gefängniszellen:

Gar laute Seufzer, Zähneklappen, stets Klagerufe, schweres Tappen und Kettenrasseln hinter Mauern! Wie lange soll man hier versauern? Wo sind des Himmels helle Sterne? Wär' doch die Freiheit nicht mehr ferne!

Friedhof:

An Wänden alte Gedenktafel'n blinken, draus scheinen Könige zu winken mit kühnem, stolzem Angesicht. Doch flieh! Nein, nein, verweile nicht! Links liegen lass den schönen Schein, zieh' vor, in Sicherheit zu sein!

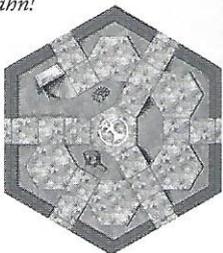


Thronsaal

Durch manche schicksalhafte Regung bringt man sein Leben in Bewegung! Hier wird's mit etwas Glück gelingen, den schönen Saal in Schwung zu bringen, um sich auf leicht verdrehter Bahn dem nächsten Ziele rasch zu nahn!

Garten

Ein Ausgang ist im schönen Garten - mit Blumen hat er aufzuwarten - doch bietet er zu wenig Hecken um sich dahinter zu verstecken! Rasch! Noch ist die Ruhe zu weit noch seid ihr nicht in Sicherheit.



10	Burgsaal-Sechsecke
8	Eingangsfelder
1	12er-Würfel
33	Zauberspruchkarten
12	Monsterkarten
53	Saalkarten
12	RIP-Karten (RIP: "Ruhe in Frieden")
5	Spielfiguren der Monster
12	Abenteurer-Spielfiguren

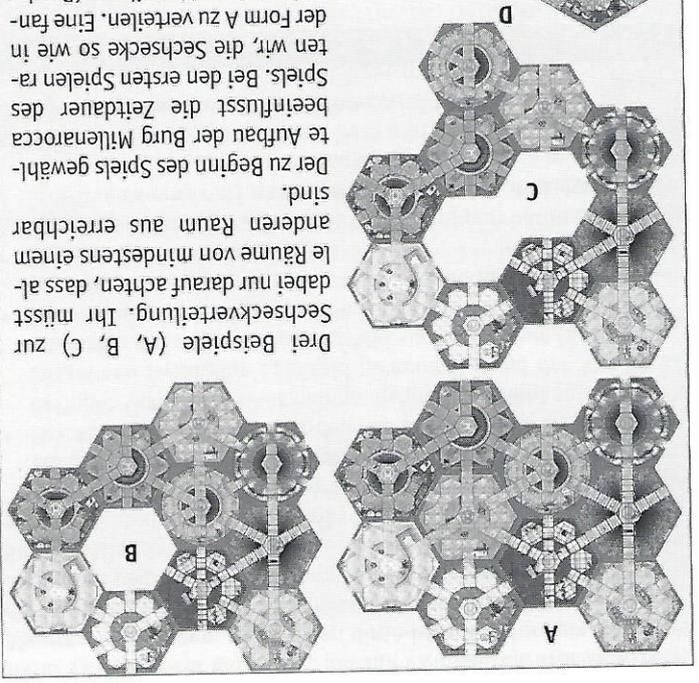
SPIELVORBEREITUNG

Verteilt die Sechsecke der Räume beliebig aneinander auf dem Tisch. Die so zusammengesetzten Sechsecke stellen das Spielfeld dar (s. Abbildung 1).

- Jeder Spieler bekommt ein Eingangsfeld, das er vor einen Saal legt. Unabhängig von der Anzahl der Spieler müssen mindestens 4 Eingangsfelder auf dem Spielfeld verteilt werden (s. Abbildung 1).
- Mischt die Zauberspruchkarten nach dem jeweiligen Grad (I, II, III) in drei Stapel, mischt jeden Stapel und legt die Karten neben das Spielfeld.
- Nimmt aus dem Saalkartenstapel die 20 Karten heraus, auf denen auf der Vorderseite ein Amulett-Stück abgebildet ist, mischt sie und legt sie, mit der Vorderseite nach oben, auf einen separaten Stapel.
- Mischt auch die Saalkarten.
- Stellt das Monster auf das Mittelfeld der Bibliothek mit dem Buchsymbol.
- Wählt eine Abenteurer-Spielfigur aus, stellt sie auf eines der Eingangsfelder und füllt eine Spielkarte so aus, wie es aus dem Beispiel hervorgeht.
- Der älteste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.



- Der Abenteurer befindet sich in der Mitte eines Raums und würfelt; mit diesem Wert "erreicht" ihn das Monster (der sich zuerst bewegt). In diesem Fall kommt es zu einem Kampf und der Abenteurer handelt wie anschließend beschrieben. Der Kampf hat Vorrang. Der Spieler betrachtet den eigenen Zug als abgeschlossen.
- Der Abenteurer würfelt; durch diese Augenzahl "erreicht" das Monster, das er zuerst bewegt, das Zentrum eines Raums, in dem sich ein anderer Abenteurer befindet, der dann sofort vom Monster angegriffen wird. Der Spieler, der gewürfelt hat, unterbricht seinen Spielzug und setzt ihn am Ende dieses Kampfes wieder fort.
- In der Richtung, die vom Würfel angezeigt wird, gibt es keine Sechsecke. Das Monster bleibt stehen.
- In der Richtung, die vom Würfel angezeigt wird, gibt es ein Eingangsfeld: Das Monster wird wütend, schläßt und verbarrikadiert den Eingang, nimmt das Eingangsfeld also vom Spielfeld. Wenn auf diesem Feld unglücklicherweise ein Abenteurer steht, wird dieser getötet.



Drei Beispiele (A, B, C) zur Sechseckverteilung. Ihr müsst dabei nur darauf achten, dass alle Räume von mindestens einem anderen Raum aus erreichbar sind.
Der zu Beginn des Spiels gewählte Aufbau der Burg Millenarocca beeinflusst die Zeitdauer des Spiels. Bei den ersten Spielen raten wir, die Sechsecke so wie in der Form A zu verteilen. Eine fan-tastischere Verteilung (B oder C) kann es erschweren, manche Räume zu erreichen, was das Spiel fesselnder macht, aber es auch länger dauern lässt.
Die Eingangsfelder können an eine beliebige Stelle gesetzt werden, der eine Verbindung zu einem Flur hat.

SPIELPHASEN

- Das Spiel gliedert sich in vier Phasen:
1. **Befreiung der acht Gefangenen**
 2. **Vervollständigung eines Amulettes**
 3. **Besiegen des Monsters**
 4. **Unversehrtes Verlassen der Millenarocca**

In all diesen Phasen muss der Spieler folgendes tun, wenn er dran ist: **Weiterziehen** (Der Spieler muss würfeln und dann sowohl das Monster als auch die Abenteurer-Spielfigur bewegen). **Eine oder mehrere Aktionen ausführen** (Karte ziehen, Zauberspruchkarten einsetzen, usw.), wobei er dies in beliebiger Reihenfolge tun darf.

PHASE 1: BEFREIUNG DER GEFANGENEN

Die Abenteurer haben die Aufgabe, alle 8 Gefangenen zu befreien. Um sie zu suchen, müssen sie dem Symbol der obersten Karte des Saalkartenstapels folgen. Das Symbol zeigt die Spielfeldstelle an, an der diese obere Saalkarte genommen werden kann. Der erste Abenteurer, der dahin kommt, nimmt sie und die Suche geht mit dem Symbol der darauffolgenden Karte weiter (s. Abbildung 2). Von den Saalkarten bilden aber nur acht Gefangene ab, die anderen sind Waffen, Zaubergegenstände usw., die euch im Laufe des Spiels helfen können.

Bewegung
Der Spieler würfelt. Die Augenzahl gilt sowohl für die Bewegung des Monsters als auch für die des Abenteurers. Als erstes zieht das Monster weiter und das geht so: Auf allen Seiten der Zimmer sind Zahlen von 1 bis 12 angegeben. Das Monster springt von der Mitte des Saals, in dem es sich befindet, in die Mitte des Saals mit der jeweiligen Augenzahlnummer.
Nach der Bewegung des Monsters zieht der Abenteurer um die Anzahl von Kästchen weiter, die von der Augenzahl begrenzt wird (s. Abbildung 2), er kann auch weniger aber nicht mehr weiterziehen.

- **Sonderfälle:**
- Der Abenteurer befindet sich in der Mitte eines Raums und würfelt; mit diesem Wert "erreicht" ihn das Monster (der sich zuerst bewegt). In diesem Fall kommt es zu einem Kampf und der Abenteurer handelt wie anschließend beschrieben. Der Kampf hat Vorrang. Der Spieler betrachtet den eigenen Zug als abgeschlossen.
- Der Abenteurer würfelt; durch diese Augenzahl "erreicht" das Monster, das er zuerst bewegt, das Zentrum eines Raums, in dem sich ein anderer Abenteurer befindet, der dann sofort vom Monster angegriffen wird. Der Spieler, der gewürfelt hat, unterbricht seinen Spielzug und setzt ihn am Ende dieses Kampfes wieder fort.
- In der Richtung, die vom Würfel angezeigt wird, gibt es keine Sechsecke. Das Monster bleibt stehen.
- In der Richtung, die vom Würfel angezeigt wird, gibt es ein Eingangsfeld: Das Monster wird wütend, schläßt und verbarrikadiert den Eingang, nimmt das Eingangsfeld also vom Spielfeld. Wenn auf diesem Feld unglücklicherweise ein Abenteurer steht, wird dieser getötet.

Aktionen
Der Spieler, der an der Reihe ist, kann eine der folgende Aktionen ausführen:
• Eine Saalkarte abheben (wenn er sich in der Saalmitte befindet, die auf der obersten Karte des Raumkartenstapels zu sehen ist);
• Austausch von Gegenständen, Runen und Amulett-Teilen mit einem anderen Abenteurer, der sich in einem Feld neben seinem eigenen befindet (jedoch keine Zaubersprüche!);
• Runen in Zaubersprüche umwandeln;
• Zaubersprüche aussprechen;
• Beachtet bitte: es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Zaubersprüche oder der Aktionen, die ein Spieler in seiner Runde ausführen kann. Wenn man vom Monster angegriffen wird, während ein anderer Spieler an der Reihe ist, kann man zu seiner Verteidigung nur Zaubersprüche ersten Grades aussprechen, aber man kann keine Runen in Zaubersprüche umwandeln (s. Abschnitt "Runen und Zaubersprüche").

PHASE 2: VERVOLLSTÄNDIGUNG EINES AMULETTES

Um das Monster anzugreifen zu können, müssen die Abenteurer mindestens 4 Amulett-Stücke, gleich welcher Art, besitzen. In der Phase 1 müssen die Gefangenen befreit werden; jeder befreite Gefangene schenkt seinem Befreier ein Amulett-Stück (der Spieler zieht die oberste Karte mit Amulett-Stück). Wenn der letzte Gefangene befreit wird, würfelt man, zieht die Tabelle der vier Elemente zu Rate; der Spieler nimmt sich nicht mehr zufällig ein Amulett-Stück sondern das, was auf der Tabelle erscheint. Für jedes Amulett-Stück dieses Elements, egal wer es besitzt, wird beim Kampf gegen das Monster +1 Augenzahl hinzugefügt. Nach der Befreiung des letzten Gefangenen die Amulett-Stücke unter die Saalkarten mischen, damit die Spieler, die dies noch nicht getan haben, das Amulett vervollständigen können. Saal- und Monsterkarten mischen.

TABELLE DER ELEMENTE

1-2-3	Monster mit Zeichen Luft	+1 pro Amulett-Stück Erde
4-5-6	Monster mit Zeichen Wasser	+1 pro Amulett-Stück Feuer
7-8-9	Monster mit Zeichen Erde	+1 pro Amulett-Stück Luft
10-11-12	Monster mit Zeichen Feuer	+1 pro Amulett-Stück Wasser

ABBILDUNG 2

Beispiel: Die erste Karte des Saalkartenstapels zeigt ein Symbol, das gleich dem in der Mitte des Speisesaals ist. Der erste Abenteurer, der das Mittelfeld des Speisesaals erreicht, kann sich diese Karte nehmen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt eine 9; das Monster (M) springt vom Mittelfeld der Bibliothek zum Mittelfeld des Gartens. Der Abenteurer (A) kann um 9 Felder (oder weniger) weiterziehen, um das Mittelfeld des Speisesaals zu erreichen und die Karte zu nehmen.

Wenn die Karte einen Gefangenen zeigt, bekommt der Spieler ein Geschenk, d.h. er zieht eine Karte mit Amulett-Stück. Wenn es der letzte Gefangene sein sollte, muß der Spieler die Tabelle der vier Elemente zu Rate ziehen, um herauszufinden, welches Element das Monster hat, bevor er sich das Amulett-Stück nimmt (s. Phase 2 - Vervollständigung eines Amulettes).

Auf allen Seiten der Zimmer sind Zahlen von 1 bis 12 angegeben. In der Phase 4 dienen diese Augenzahlen dazu, um zu bestimmen, welcher Saal bei einem Erdbeben zusammenbricht. Wenn sich der Abenteurer (A) beispielsweise im Garten befindet und weiterziehen muß, würfelt er; der Saal, der in der Richtung der Augenzahl an den Garten grenzt, fällt zusammen und das Sechseck wird umgedreht. Der Abenteurer, der sich unglücklicherweise in diesem Saal befindet, wird beseitigt, wenn er keinen Zauberspruch ersten Grades hat oder dazu nützliche besondere Fähigkeiten besitzt.

PHASE 3: BESIEGEN DES MONSTERS

Die Abenteurer müssen versuchen zum Monster zu gelangen, um es anzugreifen und es zu besiegen. Das Monster hat die Lebenspunkte (LP), die in der Tabelle des Monsters angegeben sind. Es ist nicht gesagt, dass man es schafft es beim ersten Angriff zu besiegen. **NB: Nur wer das Monster letztendlich tötet, wird außerhalb der Festung Millenarocca gebracht, hat gewonnen und überläßt es den anderen Spielern die Phase 4 zu überwinden.**

TABELLE DER MONSTER	LP	RIP
Verlockende Verführung	8	1
Kleines Biest	10	1
Schwertschädel	12	2
Satansbraten	14	2
Fieser furchteinflößender Feuerdrache	16	3

Anmerkungen: LP = Lebenspunkte des Monsters; RiP= Anzahl der "RiP"- Punkte, die das Monster auferlegt, da es auf ein Feld springt, das vom Abenteurer besetzt ist. Siehe Kampf MaA.

PHASE 4: VERLASSEN DER MILLENARocca

Sobald das Monster getötet wurde, beginnt Millenarocca zu beben und ein Raum nach dem anderen stürzt ein. Die übriggebliebenen Abenteurer müssen versuchen, zu einem Eingangsfeld zu gelangen und hoffen, daß sie dabei nicht getötet werden.

Bewegung

Der Spieler würfelt. Auch in dieser Spielphase hat das Würfeln einen doppelten Zweck: einerseits gibt die Augenzahl an, welcher Raum durch das Erdbeben einstürzen wird (welche Saalkarte also umgedreht auf das Spielfeld gelegt wird). Es stürzt der Saal ein, der von der Augenzahl bestimmt wird, die an den Saalrändern mit Zahlen die Richtung anzeigt (s. Abbildung 2).

Wenn sich auf dem Raumfeld, das der zwölfseitige Würfel anzeigt, Abenteurer befinden, so kommen diese beim Einsturz um. Nun zieht der Abenteurer um die Anzahl von Kästchen weiter, die von der Augenzahl begrenzt wird, er kann auch weniger weiterziehen.

Sonderfälle:

- Der Abenteurer würfelt; es gibt keine angrenzenden Räume in der Richtung, die der Würfel angibt, so dass alle erleichtert aufatmen können. Der Abenteurer bewegt sich in die Richtung eines Eingangs.
- Der Abenteurer würfelt. In der Richtung, die der Würfel angibt, befindet sich der erhoffte Eingangsfeld. Das Eingangsfeld bricht zusammen (wird vom Spielfeld genommen) und der Abenteurer muss sich ein anderes Eingangsfeld suchen.
- Der Abenteurer würfelt. Im durch den Würfel bestimmten Raum, befinden sich andere Abenteurer. Diese Abenteurer kommen beim Einsturz des Raums um.
- Wenn man die Spezialfelder mit den Treppen benutzt, um sich fortzubewegen, darf nicht gewürfelt werden und man verhindert so den Einsturz der Millenarocca.
- Wenn es keine Eingangsfelder mehr gibt, kann ein Spieler ein einziges Mal versuchen den Türöffner zu aktivieren.

KAMPF

Ein Kampf kann auf zweierlei Weise stattfinden: ein Spieler wird vom Monster angegriffen oder der Spieler greift das Monster an.

Monster attackiert Abenteurer (MaA)

Wenn das Monster die Mitte eines Saals erreicht, in dem sich ein Abenteurer befindet, greift es diesen an. Der Abenteurer kann den Kampf nur verhindern, wenn er einen Zauberspruch ersten Grades besitzt. Wenn er keinen solchen Zauberspruch hat, muß er das Monster bekämpfen.

Wenn das Monster angreift, darf sich der Abenteurer NICHT verteidigen und der Spieler muß folgende drei Vorgänge ausführen:

Beispiel für einen Kampf (AaM):

1) Sobald der Abenteurer das Feld erreicht, auf dem sich das Monster befindet, verteidigt es sich, indem es die obere Monsterkarte umdreht, die dem Abenteurer beispielsweise 3 RiP-Punkte auferlegt. In diesem Beispiel nehmen wir an, dass VERLOCKENDE VERFÜHRUNG (8 LP) zum Element Wasser gehört (folglich erleidet es durch ein Feueramulett größeren Schaden).

2) Nehmen wir an, dass der Abenteurer ein Beil besitzt, zwei Runen und 2 Feueramulett-Stücke (der 4 insgesamt). Er rechnet Bonus- und Maluspunkte zusammen: +2 für die 2 Feuer-Amulett-Stücke; +2 für die 2 Runen; +3 für das Beil; -3 für die 3 erlittenen "RiP"-Punkte. Insgesamt erhält er also +4, die er zu der Würfelanzahl hinzufügen muss.

3) Der Abenteurer würfelt eine 8, zu der er +4 summiert, die sich aus der vorherigen Rechnung ergibt. Nun würfelt ein anderer Spieler eine 5 für das Monster; die Differenz (12-5=7) wird von den LP des Monsters abgezogen, das dann nur noch einen (8-7=1) Punkt hat. Das Monster wird dann auf ein freies Mittelfeld eines beliebigen Sechsecks gesetzt.

WICHTIG: Derjenige, der dem Monster den Todesstoß gibt, wird als Belohnung unmittelbar an einen sicheren Ort außerhalb der Millenarocca teleportiert und gewinnt. Die anderen unglückseligen Abenteurer müssen, um sich in Sicherheit zu bringen, den Gefahren von Phase 4 des Spiels ins Auge sehen, dem Einsturz der Millenarocca!

Mit dem Ergebnis dieser Berechnung werden dem Monster Lebenspunkte (LP) abgezogen oder dem Abenteurer weitere "RiP"-Punkte hinzugefügt. Wenn das Monster nach dem Kampf keine Lebenspunkte mehr hat, ist es besiegt. Der Abenteurer, der ihn getötet hat, wird außerhalb der Festung Millenarocca gebracht, hat gewonnen und überlässt es den anderen Spielern die Phase 4 zu überwinden.

- Ein anderer Mitspieler würfelt jetzt für das Monster.
- Er zieht die "RiP"-Punkte, die er besitzt, davon ab.
- Er zählt +1 für jedes Amulett-Stück hinzu, das das entgegengesetzte des Monsterzeichens ist (s. "Phase 2").
- Er zählt zu dem Ergebnis die Werte in den roten Kreisen aller Karten hinzu, die er besitzt.
- Er würfelt.
- Gegenattacke ausführen: führt das darauf Angezeigte aus, dann muß er wie folgt die Waffen des Monsters attackiert wird, hat es gerade die Zeit seine Waffen zu gebrauchen; der Abenteurer dreht die oberste Monsterkarte um, zu erreichen.
- Wenn die acht Gefangenen befreit wurden, kann jeder Spieler, der mindestens 4 Amulett-Stücke (beliebiger Art) besitzt, das Monster attackieren. Um dies zu tun, braucht er es nur im Mittelfeld des Saales zu erreichen.

Abenteurer attackiert das Monster (AaM)

Wenn die acht Gefangenen befreit wurden, kann jeder Spieler, der mindestens 4 Amulett-Stücke (beliebiger Art) besitzt, das Monster attackieren. Um dies zu tun, braucht er es nur im Mittelfeld des Saales zu erreichen.

Wenn das Monster attackiert wird, hat es gerade die Zeit seine Waffen zu gebrauchen; der Abenteurer dreht die oberste Monsterkarte um, führt das darauf Angezeigte aus, dann muß er wie folgt die Gegenattacke ausführen:

- Er würfelt.
- Er zählt zu dem Ergebnis die Werte in den roten Kreisen aller Karten hinzu, die er besitzt.
- Er zählt +1 für jedes Amulett-Stück hinzu, das das entgegengesetzte des Monsterzeichens ist (s. "Phase 2").
- Er zieht die "RiP"-Punkte, die er besitzt, davon ab.
- Dieses Ergebnis ist das der Abenteurerattacke. Diesem Wert wird die Augenahl abgezogen, die ein anderer Mitspieler jetzt für das Monster würfelt.

• Ein anderer Mitspieler würfelt jetzt für das Monster.

In der Welt von Conquest gibt es verschiedene Kästen, denen die Abenteurer angehören können. Die niedrigste (diejenige, der alle Spieler bei ihrem ersten Abenteuer angehören) ist der "Arme Teufel"; Das sind all jene, die ihr Glück versuchen, weil sie nichts zu verlieren haben. Um in eine andere Kaste aufzusteigen, muss man in die Millenarocca eindringen und vor allem die Burg lebendig verlassen. Es ist nicht notwendig, das Monster tatsächlich besiegt zu haben, sondern es genügt, heil nach Hause zurückgekehrt zu sein. Natürlich sammeln die Abenteurer Punkte die jeweilige "Kaste" einer Spielfigur festzulegen. Berechnung der Entwicklungspunkte wird erst am Ende eines Spiels gemacht, wie im Folgenden beschrieben. Sie dient dazu, je nach den gesammelten Punkten die jeweilige "Kaste" einer Spielfigur festzulegen.

KASTEN

Zaubersprüche I. Grades: Sie dienen im Allgemeinen in kritischen Situationen (Mit ihnen können Eingangsfelder hinzugefügt werden, blockieren das Monster oder heilen alle "RiP"-Punkte usw.).

Zaubersprüche II. Grades: Sie dienen dazu, um den anderen Abenteurern wertvolle Gegenstände zu stehlen und das Monster zu besiegen.

Zaubersprüche III. Grades: Hierbei handelt es sich um mächtige Verteidigungs- oder Angriffswaffen.

NB: Sämtliche Zaubersprüche müssen nach ihrer Verwendung unter den Stapel gelegt werden.

Die Runen in einem Zauberspruch des III. Grades. Wenn Ihr die Runen (oder die Runen) unter den Stapel der Saalkarten zurücklegt, könnt Ihr den entsprechenden Zauberspruch abheben. Diese Handlung kann jederzeit während des eigenen Zuges ausgeführt werden. Wenn das Monster angegriffen wird, gilt jede Rune sonst beim Würfeln als +1 (siehe Kampf). Es ist nicht immer notwendig Runen in Zaubersprüche umzuwandeln, denn auch Runen können Euch von Nutzen sein. Ein schlauer Umgang mit den Runen ist sehr wichtig, um als Abenteurer in der Millenarocca zu überleben.

Während Ihr an der Reihe seid, könnt Ihr eine Rune umwandeln in 1 Zauberspruch des I. Grades, 2 Runen in einen des II. Grades und 3 Runen in einen Zauberspruch des III. Grades. Wenn Ihr die Rune (oder die Runen) unter den Stapel der Saalkarten zurücklegt, könnt Ihr den entsprechenden Zauberspruch abheben. Diese Handlung kann jederzeit während des eigenen Zuges ausgeführt werden. Wenn das Monster angegriffen wird, gilt jede Rune sonst beim Würfeln als +1 (siehe Kampf). Es ist nicht immer notwendig Runen in Zaubersprüche umzuwandeln, denn auch Runen können Euch von Nutzen sein. Ein schlauer Umgang mit den Runen ist sehr wichtig, um als Abenteurer in der Millenarocca zu überleben.

RUNEN UND ZAUBERSPRÜCHE

In der Millenarocca stellen die Runen eine sehr wirkungsvolle Waffe dar. Diese Runen haben zweierlei geheimnisvolle Kräfte: sie ermöglichen den Abenteurern Zaubersprüche zu lernen und sie geben einen Bonuspunkt (+1), wenn das Monster angegriffen wird.

Während Ihr an der Reihe seid, könnt Ihr eine Rune umwandeln in 1 Zauberspruch des I. Grades, 2 Runen in einen des II. Grades und 3 Runen in einen Zauberspruch des III. Grades. Wenn Ihr die Rune (oder die Runen) unter den Stapel der Saalkarten zurücklegt, könnt Ihr den entsprechenden Zauberspruch abheben. Diese Handlung kann jederzeit während des eigenen Zuges ausgeführt werden. Wenn das Monster angegriffen wird, gilt jede Rune sonst beim Würfeln als +1 (siehe Kampf). Es ist nicht immer notwendig Runen in Zaubersprüche umzuwandeln, denn auch Runen können Euch von Nutzen sein. Ein schlauer Umgang mit den Runen ist sehr wichtig, um als Abenteurer in der Millenarocca zu überleben.

Sonderfälle:

- Das angegriffene Monster dreht, wenn es angegriffen wird, die obere Monsterkarte um, mit der ein Amulett-Stück des Abenteurers zerstört wird. Der Abenteurer kann keinen Gegenangriff starten, da er nicht mehr die 4 notwendigen Teile des Amuletts hat. Der Abenteurer wird auf ein Eingangsfeld seiner Wahl gesetzt.
- Das Monster kann nicht angegriffen werden, solange die Gefangenen nicht alle befreit sind.
- Das Monster kann nur von jemandem angegriffen werden, der mindestens 4 Teile seines Amuletts hat. Jeder, der mehr als 4 Teile seines Amuletts hat, kann die Zusammenstellung seines Amuletts jederzeit verändern.
- Man kann nur einmal pro Runde attackiert werden, außer wenn man den Zauberspruch III. Grades besitzt, mit dem ein zweiter Angriff ausgeführt werden darf.

Wenn dem Monster noch LP bleiben, wurde er nur verletzt und muß von neuem angegriffen werden (notiert auf Eurer Karte die Lebenspunkte, die dem Monster abgezogen wurden).

Wenn der Abenteurer dagegen die maximale Anzahl "RiP"-Punkte seiner Kaste erreicht, wird er getötet (er kann sich jedoch mit Zaubersprüchen heilen oder Zaubertränke trinken).

Die Anzahl der "RiP"-Punkte der verschiedenen Kästen der Abenteurer erscheinen hier folgend.

Nach dem Kampf muß das Monster auf alle Fälle auf ein freies Mittelfeld eines Sechsecks gesetzt werden (das also nicht von anderen Abenteurern besetzt ist), das vom Angreiferabenteurer gewählt wird.

Das Monster, welches die Millenarocca besetzt, hat das Niveau der Kaste des „erfahrensten“ Spielers. Wenn beispielsweise im Spiel drei „Arme Teufel“ und ein „Adliger“ zusammen spielen, hat das Monster das Niveau des „Adligen“ und die Abenteurer der Kaste der „Arme Teufel“ werden sicherlich größere Schwierigkeiten haben, das Monster anzugreifen. Jeder Spieler kann beschließen neue Spielfiguren zu schaffen oder Abenteurer mit mehr Entwicklungspunkten zu verwenden, die vorherige Spiele überlebt haben. Wenn ein Spieler ein Abenteurer überlebt hat, kann er die Entwicklungspunkte zusammenrechnen, die er gesammelt hat, und das eigene Profil folgendermaßen aktualisieren:

- der Todesstoß für das Monster entspricht **3 EP**;
- jede Rune und jedes Amulett-Stücks entsprechen **1 EP**;
- Schatz, Schild und Rüstung **sind soviele EP wert wie auf den entsprechenden Karten angegeben**;
- jeder befreite Gefangene entspricht **1 EP**;

KASTE	EP	“RiP”	MONSTER
Armer Teufel	00-10	8	Verlockende Verführung
Bauer	11-20	9	Kleines Biest
Gentleman	21-30	10	Schwertschädel
Adliger	31-40	11	Satansbraten
Prinz	41-50	12	Fieser furchteinflößender Feuerdrache

Wichtig: EP = Entwicklungspunkte geben die Zugehörigkeit zu einer Kaste an; “RiP” = Max. “Rip”-Punktzahl, die der Abenteurer dieser Kaste sammeln kann (wer diese Punktzahl erreicht, stirbt). **Monster** = Monster, das der Abenteurer dieser Kaste bekämpft.

SPEZIALRÄUME

d12

In der Millenarocca gibt es ein paar Spezialfelder, die von allen Abenteurern benutzt werden können. Die Spezialfelder sind diejenigen, die das kleine Zeichen wie auf der seitlichen Abbildung enthalten. Der Abenteurer kann versuchen die Spezialfelder jedes Mal zu benutzen, wenn er es will. Auf diesen Feldern kann man würfeln; bei einer „1“ wird jeder beliebige Abenteurer egal welcher Klasse oder Kaste mit 3 “RiP”-Punkten angesteckt. Dies ist eine allgemeine Regel, die für alle Spezialräume gilt. Aber lohnt es sich, in diesen Räumen etwas zu riskieren? Im Detail gelten folgende Regeln:

ALCHEMIE-SAAL: Auf dem Spezialfeld dieses Saals kann man versuchen, heilendes Gebräu zu trinken. Ein Abenteurer würfelt und darf bei einer 10 einen “RiP”-Punkt, bei einer 11 zwei “RiP”-Punkte und bei einer 12 sogar drei “RiP”-Punkte abgeben. Der Alchemist folgt dagegen seiner Spezialregel.

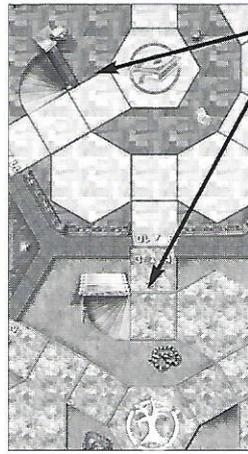
THRONSAAAL: Auf dem Spezialfeld dieses Saals kann man versuchen, den Dreh-Mechanismus der Säale zu aktivieren. Ein Abenteurer würfelt und bei einer 10 dreht er einen Saal seiner Wahl, bei einer 11 zwei Säale und bei einer 12 drei Säale in eine neue beliebige Position. Der Zwerg folgt dagegen seiner Spezialregel.

SPEISESAAL: Auf dem Spezialfeld dieses Saals kann man versuchen, neue oder bereits zerstörte Eingangsfelder der Millenarocca zu öffnen. Ein Abenteurer würfelt und bei einer 10 fügt er ein Eingangsfeld, bei einer 11 zwei Eingangsfelder und bei einer 12 drei Eingangsfelder an beliebigen Säalen hinzu. Der Dieb folgt dagegen seiner Spezialregel.

BIBLIOTHEK: Auf dem Spezialfeld dieses Saals kann man versuchen, im Buch mit den Zaubersprüchen zu lesen. Ein Abenteurer würfelt und lernt bei einer 10 einen Zauberspruch ersten Grades, bei einer 11 einen des zweiten Grades und bei einer 12 einen Zauberspruch des dritten Grades. Der Magier folgt dagegen seiner Spezialregel.

WAFFENKAMMER: Auf dem Spezialfeld dieses Saals kann man versuchen, seinen Abenteurer in einen anderen Saal zu teleportieren. Dazu würfelt man und bei einer 10, 11 oder 12 kann man sich in die Mitte eines beliebigen Saals teleportieren. Der Abenteurer Beschwörer folgt dagegen seiner Spezialregel.

Wichtig: Beim Teleportieren könnt Ihr als Ziel nur die Mittelfelder eines beliebigen Saals auswählen.



TREPPEN: Es gibt zudem die Spezialfelder der Treppen zu den Katakomben. Wenn ein Abenteurer ein Feld „Treppe“ erreicht, bleibt er stehen. In der nächsten Runde stellt er sich auf irgendein anderes Feld „Treppe“ und setzt seine Suche in der folgenden Runde fort. Wenn ein Abenteurer also die „Treppen“ benutzt, setzt er eine Runde lang mit Würfeln aus, was sehr nützlich ist, denn dies ist der einzige Fall (außer Ihr besitzt geeignete Zaubersprüche), in dem das Monster nicht vorwärts rückt. In der Phase 4 des Spiels stürzt zudem kein Saal ein, wenn ein Spieler in einer Runde nicht würfelt.

ABENTEURER UND IHRE KLASSIFIZIERUNG

Wenn der eigene Abenteurer geschaffen wird, kann jeder Spieler wählen, zu welcher der im Folgenden beschriebenen Klasse er gehören soll. Die Gruppe der Abenteurer, welche das Abenteurer wagen, kann nicht aus mehr als einer Spielfigur pro Klasse zusammengesetzt werden. Beispielsweise kann es keine zwei Elfen in der Gruppe geben. Ein Spieler, dessen Abenteurer während des Spiels stirbt, kann wieder mit einem neuen Abenteurer weiterspielen, indem er ein neues „Eingangsfeld“ hinzufügt.

KRIEGER - AMAZONE - Für die edlen Geschlechter haben die Beile, die sie in der Millenarocca finden, den Wert +4 (anstatt +3).

GOLEM - Aus Erde entstanden, verdoppelt dieses Lebewesen den Wert der Runen, die er besitzt, wenn er das Monster angreift. Er zählt also beim Würfeln 2 für jede Rune dazu, die er besitzt.

DIEB - Die Geschicklichkeit, Schlösser zu öffnen, ist eine Kunst. Wenn dieser Abenteurer den Türöffnermechanismus benutzt, der sich im Speisesaal befindet, darf er bei der Augenzahl 8 und 9 ein „Eingangsfeld“ dazulegen, bei 10 und 11 zwei und bei 12 drei Eingangsfelder.

ZWERG - Die Kunst, „Maschinen“ zu konstruieren, ist eine Besonderheit seiner Klasse. Im Thronsaal gibt es einen Mechanismus, um den Raum zu drehen, wenn man würfelt: bei 8-9 dreht der Zwerg einen beliebigen Raum, bei 10-11 dreht er zwei und bei 12 sogar drei Räume.

ELF - In Phase 4 des Spiels kann er einen anderen Spieler, der seinen Tod verursacht, wieder würfeln lassen. Der zweite Wurf hat dann Gültigkeit und kann nicht mehr geändert werden.

MAGIER - Sein Wissen um Sprachen bewirkt, dass er im entsprechenden Feld der Bibliothek mit der Augenzahl 8 und 9 einen Zauberspruch des I. Grades, mit 10 und 11 einen des II. Grades und bei 12 einen Zauberspruch des III. Grades erlernen kann.

ALCHEMIST - Kein Gebräu birgt für ihn ein Geheimnis - an den Farben erkennt er jeden Zauberspruch. Im Alchemie-Saal kann er seine Gesundheit stärken und somit “RiP”-Punkte heilen. Wenn der Würfel 8-9 Augen zeigt, heilt er um 1 “RiP”-Punkt, mit 10-11 um 2 “RiP”-Punkte und bei 12 um 3 “RiP”-Punkte.

BESCHWÖRER - Er ist Experte für Bewegung von Abstrakta und Materie im Raum. Seine Spielfigur teleportiert er mit Hilfe des Mechanismus in der Waffenkammer nach Belieben auf das Mittelfeld eines jeden Sechsecksaals. Dazu muss er würfeln und eine Zahl zwischen 8 und 12 erhalten.

MUMIE - Wer zu dieser Klasse gehört, hat die Macht entwickelt, jede Rune, die er besitzt, in ein Eingangsfeld umzuwandeln. Nach Benutzung verliert er die Rune wieder.

SKELETT - Der durch die Jahrtausende Streunende hat die motorische Macht der Runen erfasst und sich nutzbar gemacht. Er kann für jede Rune, die er besitzt einen Punkt zu jedem Würfelergebnis hinzuzählen. Dies gilt nur für sein eigenes Vorrücken und nicht für das des Monsters.

GESPENST - Kann eine Rune benutzen, um sich in die Mitte eines Saals zu teleportieren. Er benutzt diese Kraft auch dann, wenn er vom Monster angegriffen wird. In diesem Fall beamt er sich auf ein „Eingangsfeld“ nach Wahl. Die Rune wird nach Gebrauch wieder unter den Stapel zurückgelegt.

KARTEN

Saalkarten

"RiP"-Karten: Die Karte stellt 1 oder mehr "RiP"-Punkte dar

Rune: Sie ist beim Kampf gegen das Monster +1 wert oder wird gegen Zaubersprüche ausgetauscht

1 Rune in 1 Zauberspruch des I Grades, 2 Runen in einen des II Grades 3 Runen in einen des III Grades.

SPEZIALKARTEN

Runenmantel: keine Monsterkarte hat hierbei Wirkung

RUNENSTIEFEL: Plus 6 Augen bei der Bewegung. Wenn man sie wieder unter den Stapel gelegt werden.

VERWUNSCHENER SCHATZ: Minus 1 Auge bei der Bewegung. Davon befreist Du Dich nur durch einen Zauberspruch

EP: Entwicklungspunkte, die die Karte vergibt

Im roten Kreis stehen die Werte zum Angriff gegen das Monster

Im blauen Kreis stehen die Werte zur Fortbewegung

Zaubersprüche I.

Dreht das Zimmer wie Du möchtest

Tausche Deine Spielfigur mit der eines anderen Spielers

Füge der Burg ein Eingangsfeld zu

Löscht alle "RiP"-Punkte aus

Beamt Dich in die Mitte eines Saales

Das Monster wird blockiert

Zaubersprüche II.

Stehle einem anderen Spieler ein Amulett-Stück, außer bei vollständigen Amuletten

Stehle einem anderen Spieler den Runenmantel

Stehle einem anderen Spieler das Runenbeil

Wo immer Du Dich befinden magst, ziehe die oberste Saalkarte.

Wo immer Du Dich befinden magst, ziehe die ersten beiden Saalkarten.

Gib den verwunschenen Schatz von einem Spieler an einen anderen weiter.

Zaubersprüche III.

Stehle einem anderen Spieler

Fügt +4 im Kampf mit dem Monster hinzu

Das Monster verliert 2, 3 oder 4 Lebenspunkte

Zweifache Attacke! Du kannst direkt einen zweiten Angriff starten

Alle Monsterkarten sind ohne Wirkung

MONSTERKARTEN

Monsterkarte

Ein Eingangsfeld wird entfernt

Du verlierst 1 Amulett-Stück

Du verlierst ein Beil

Du verlierst einen Zauberspruch nach deinem Wunsch

Du verlierst 2 Runen

Du verlierst zwei Zaubertünke

Du verlierst den Schild

Alle bekommen 2 "RiP"-Punkte

Du bekommst 2 oder 3 "RiP"-Punkte