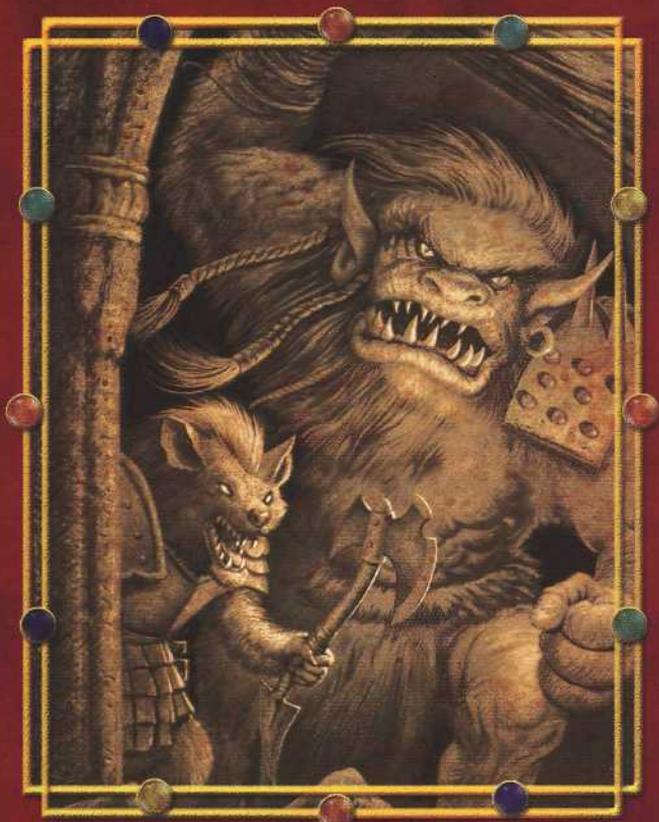




**DAS FANTASY  
ABENTEUERSPIEL**



**SPIELLEITER-  
HANDBUCH**

# INHALT

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

Bitte zuerst Kapitel 1 des Spieler-Handbuchs lesen.

## DIE MISSION

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

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



## DIE ROLLE DES SPIELLEITERS



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

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

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

# 1.

## DAS SPIEL BEGINNT

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

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

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

# 2.

## EINEN RAUM VORBEREITEN

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

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

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

## TÜREN ÖFFNEN

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



Türmarker (geschlossen)



Türmarker (offen)

## VERRIEGELTE TÜREN

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

## TRUHEN, SÄULEN UND BÄUME

Stelle dieses Zubehör auf die im Abenteuerplan gezeigten Felder.



Baum

Säule



Truhe

Wenn die Helden eine Truhe öffnen und dafür eine Gegenstände-Karte vom Stapel ziehen, können sie nützliche Gegenstände erhalten. Manchmal geraten sie aber auch in einen Hinterhalt. Monster können keine Truhen öffnen.



Dieses Symbol in deinem Abenteuerplan weist auf eine Truhe mit Besonderen Gegenständen hin. Der Marker für diese Truhen sieht genauso aus wie die anderen, so dass die Helden nicht wissen, was sich darunter verbirgt. Wenn ein Held diese Truhe öffnet, gibst du ihm den angegebenen Besonderen Gegenstand.

## FALLEN



Dies ist das Symbol für Fallen. In jedem Abenteuer gibt es verschiedene Fallenarten. Wenn ein Held auf einer Falle steht, rufst du laut „Falle!“. Der Held muss auf diesem Feld anhalten. Lies den Helden die Beschreibung der Falle vor. Durch die Falle könnten sie Schaden erleiden, oder es könnte etwas anderes geschehen. Der Zug des Helden ist damit zu Ende.

Helden können mit Hilfe des Sucher-Würfels nach Fallen suchen. Das Würfelergebnis gilt nur für den Raum, in dem der suchende Held steht.



*Nächstliegende Falle aufdecken*



*2 nächstliegende Fallen aufdecken*

Lege die entsprechende Menge an Fallenmarkern auf die Fallenfelder, die dem Helden am nächsten liegen.

### Danach liest du die Bezeichnung der Falle laut vor.

Wenn es in diesem Raum keine Fallen gibt, dann musst du dies den Helden sagen.



Die Suche ist erfolglos - Zeige den Helden keine Fallen, selbst wenn sich welche im Raum befinden. Wenn es gar keine Fallen gibt, solltest du dies den

*Suche erfolglos* Helden nicht verraten.



Der Held darf diesen Raum nicht mehr durchsuchen.

*Suche beendet*

## FALLEN AUSSCHALTEN

Auch wenn ein Held eine Falle gefunden hat, ist sie noch nicht entschärft. Um sie auszuschalten, muss der Held den „Falle ausschalten“-Würfel werfen:



Die Falle ist ausgeschaltet. Drehe den Fallenmarker herum, damit man sieht, dass sie sicher ist.



Der Held hat die Falle ausgelöst. Lies den Helden die Auswirkung vor.



Drehe den Fallenmarker herum, um zu zeigen, dass die Falle ausgelöst oder ausgeschaltet wurde.

**Deine Monster können über Fallenfelder laufen, ohne sie auszulösen.** Allerdings könnten sie von der Wirkung einer ausgelösten Falle betroffen sein.



# So könnte ein laufendes Spiel aussehen:

Gegenstände-Karten



Untote-Würfel

Bäume

Truhen

Fallen-Würfel

Abenteurer und Mission

Fallen

Nicht benutzter Raum

Tür

Menge der Monster im Raum

Besondere Gegenstände-Karte

aktives Monster



### 3.

## DIE MONSTER

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

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

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

*Symbol, Name und Nummer*



### MONSTER AUFSTELLEN

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

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



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

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

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

### UNTOTE MONSTER

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



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

**SIEH DIR JETZT DEINE INITIATIVEKARTE AN.**

## 4.

# DAS SPIEL GEHT WEITER...

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

## BEWEGUNG UND ANGRIFF

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

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

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

## MONSTERKARTEN AKTIVIEREN

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

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



## 5.

# DER SPIELVERLAUF

**Wir empfehlen euch, die Abenteurer in der vorgegebenen Reihenfolge durchzuspielen.**

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

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

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

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

## VERLIES MARKE EIGENBAU

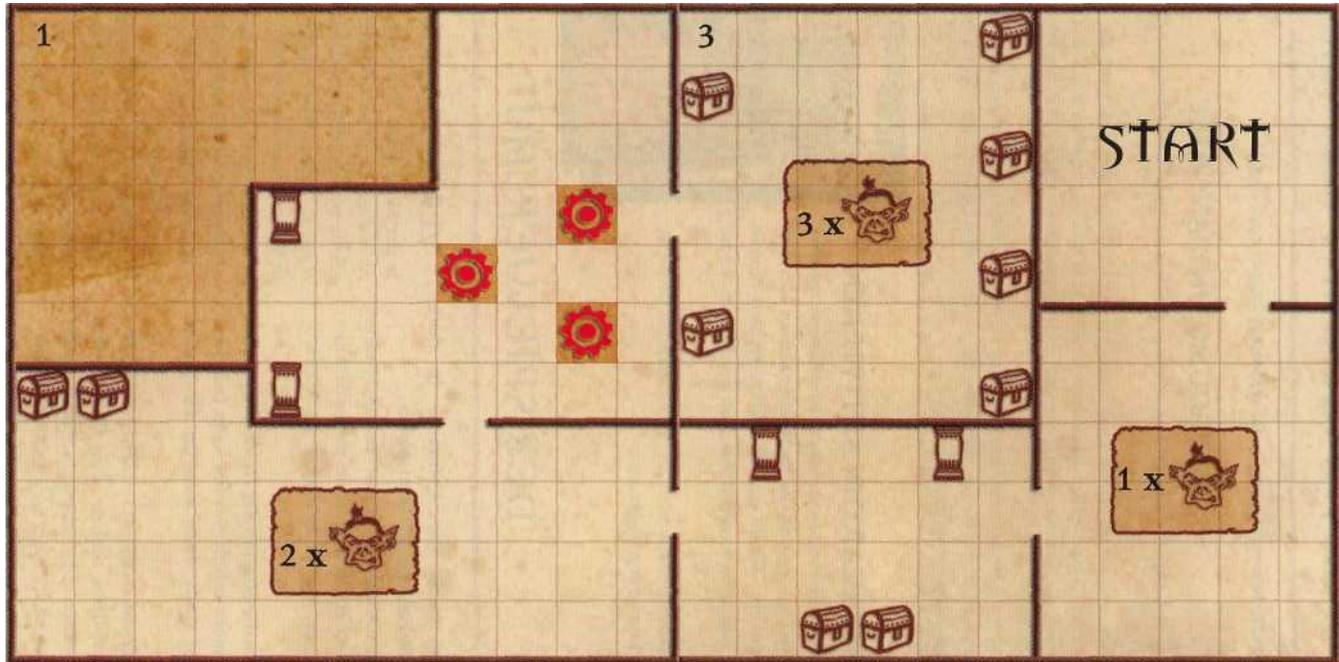
In der Mitte dieses Handbuchs findest du einen leeren Abenteurerplan, den du fotokopieren kannst, wenn du alle elf Abenteurer durchgespielt hast. Damit kannst du deine eigenen, aufregenden Abenteurer konstruieren. Aber denke immer an die folgenden Punkte:

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

## STUFE 1 Abenteuer 1: Die Bande der Goblins

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

Mission: Schaltet alle Goblins aus.



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



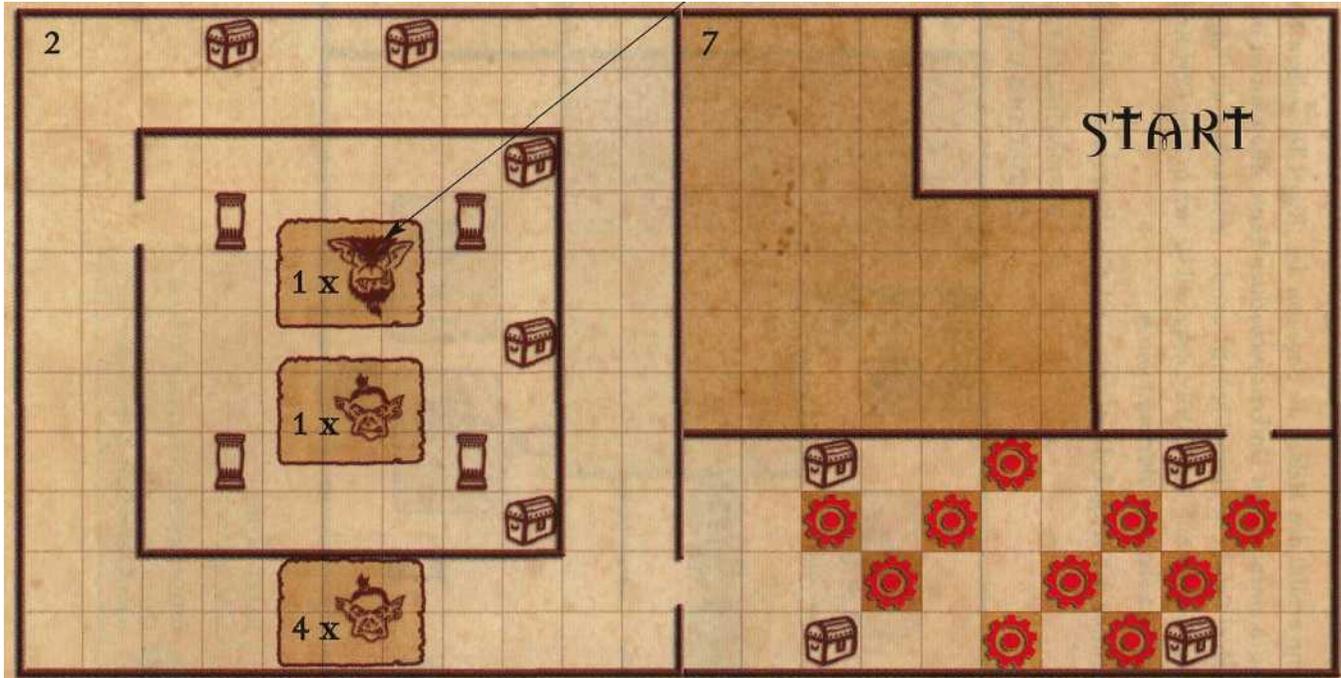
**FALLGRUBE**  
Held verliert 1 TP

## STUFE 1 Abenteuer 2: Der Pfad des Bösen

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

Mission: Findet Angor und vernichtet ihn.

ANGOR



Die Helden haben Angor besiegt<sup>1</sup>. Doch während er starb, rief er seinen Komplizen zu: „Findet die Kugel!“. Und die Helden haben den Konstabler immer noch nicht gefunden. Könnte diese mysteriöse Kugel den Kreaturen der Dunkelheit helfen!



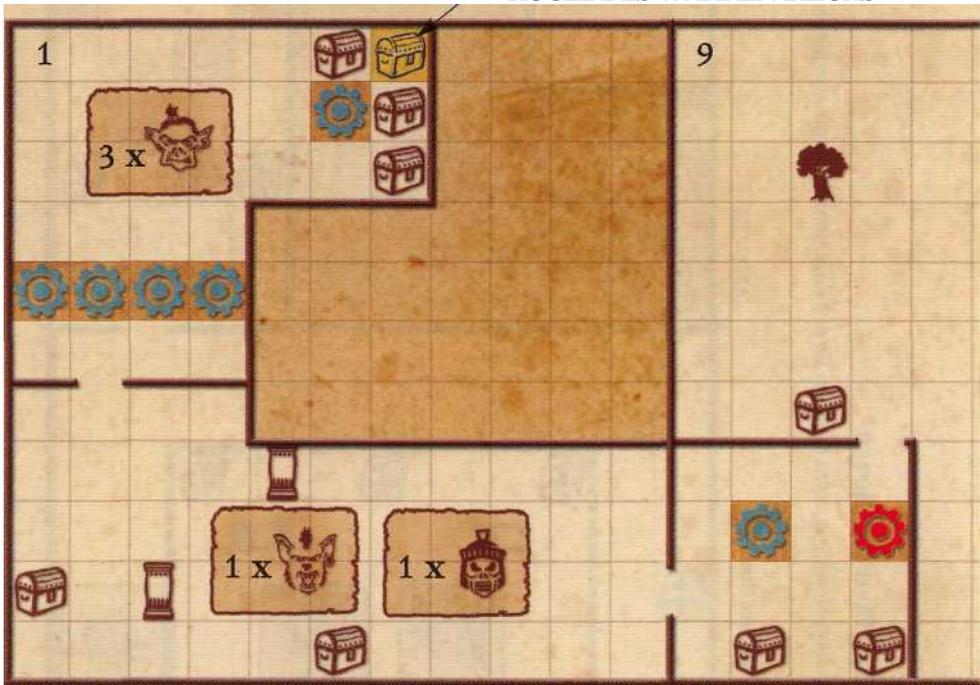
**FALLGRUBE**  
Held verliert 1 TP.

## STUFE 1 Abenteuer 3: Das heimgesuchte Dorf

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

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

BESONDERER GEGENSTAND -  
KUGEL DES WAHREN BLICKS



**FALLGRUBE**  
Held verliert 1 TP.

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



## STUFE 1 Abenteuer 4: Der Schlüssel des Kallictakus

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

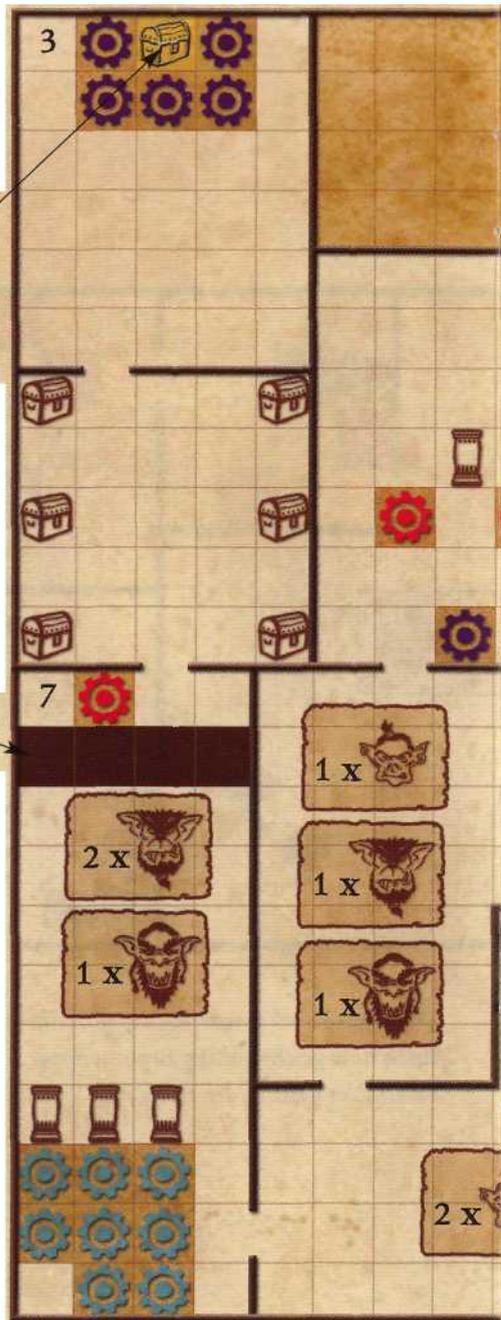
**Mission:** Findet den Knochenschlüssel des Kallictakus und befreit den Konstabler.

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

DIE MONSTER DIESES RAUMS  
MÜSSEN AUF DIESEN  
FELDERN STEHEN.

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

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



**VERRIEGELTE TÜR**

**-WACHTUM**

**START**

**2 x** **1 x** **2 x**

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

**FALLGRUBE**  
Held verliert 1 TP

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

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

## STUFE 2 Abenteuer 5:

### Die Armee der Finsternis

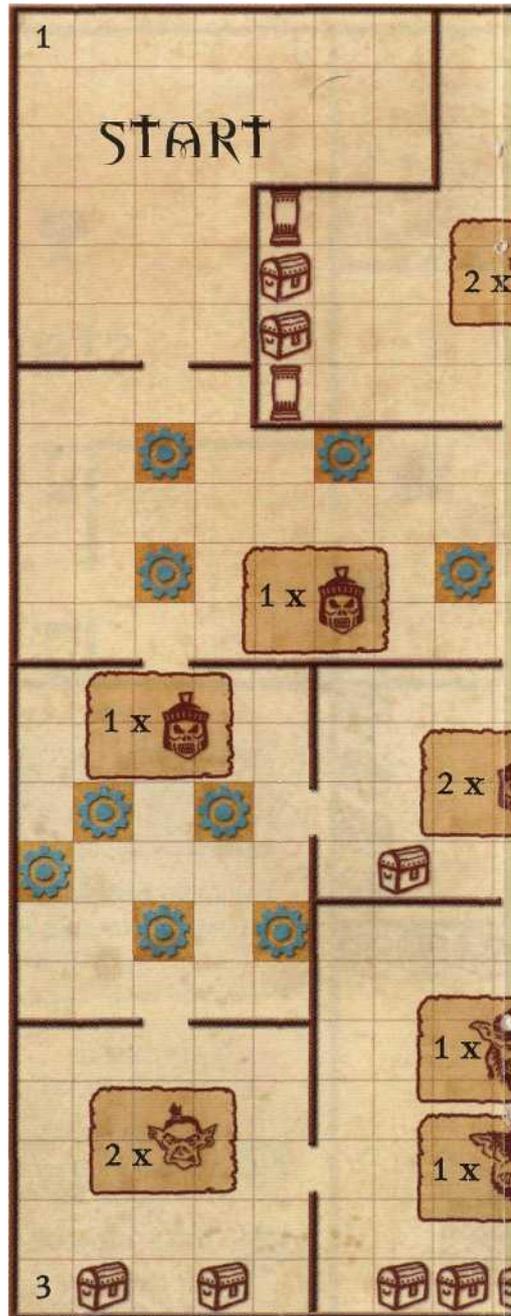
Während seiner Gefangenschaft konnte der Konstabler zufällig mit anhören, dass Angors Monster zu einer Armee gehören, die sich jetzt in einem alten Fort am nördlichen Rand des Waldes versammelt. Der Konstabler muss nach Talbach zurückkehren, um die Stadt zu beschützen, aber wenn den Helden ein Überraschungsangriff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

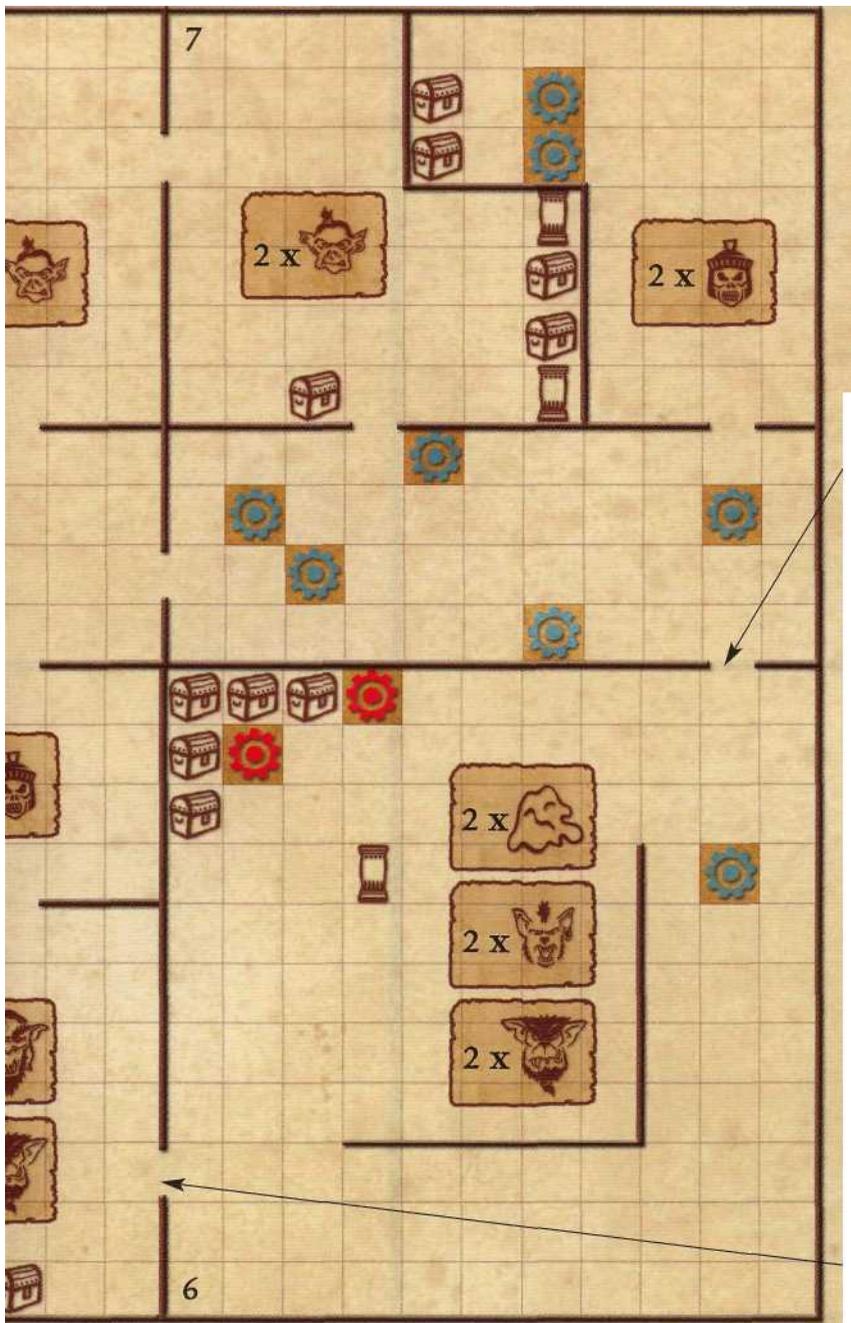
**Mission: Greift das Fort sofort an und vernichtet alle Monster.**

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

 **WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN<sup>1</sup>**  
Das zuletzt getötete Monster taucht irgendwo im Start-Raum wieder auf.

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





WENN DIESE TÜR  
GEÖFFNET WIRD,  
ERSCHEINT



IM START-RAUM.

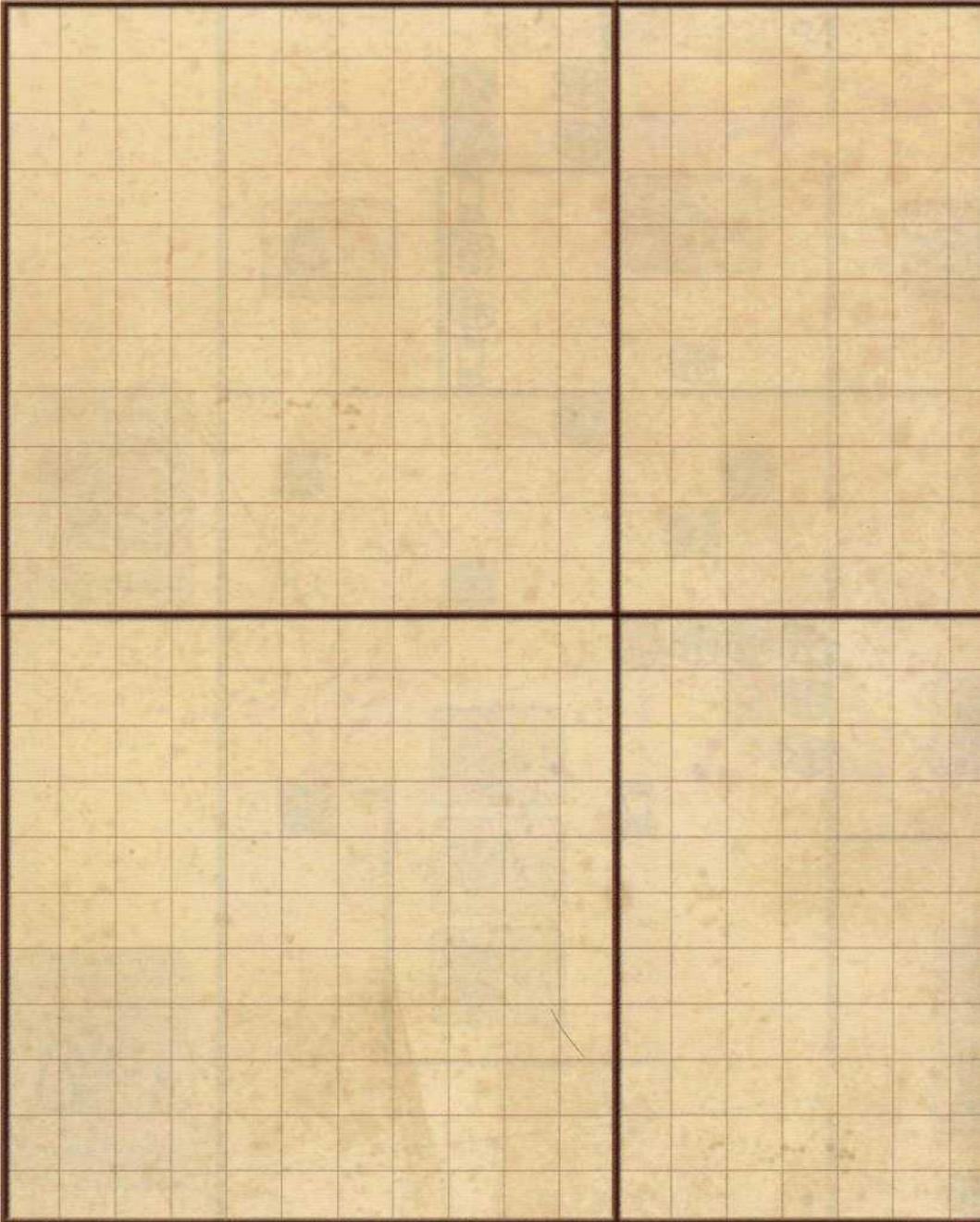
WENN DIESE TÜR  
GEÖFFNET WIRD,  
ERSCHEINT



IM START-RAUM.

# VERLIES MARKE EIGENBAU

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



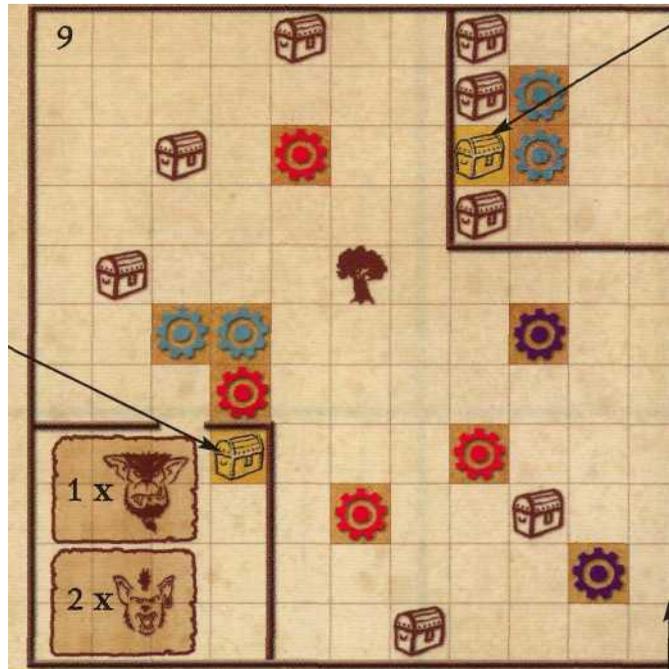


## STUFE 2 Abenteuer 6: Die Verfolgung

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

**Mission: Findet den Umhang des Boccob.**

BESONDERER GEGENSTAND -  
KNOCHENSCHLÜSSEL



**KNOTIGE WURZELN**

Held setzt beim nächsten Zug aus.

**WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN**

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

**WÜRGENDE RANKEN**

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

DAS AUSSENGELÄ



## STUFE 2 Abenteuer 7: Das Versteck des Trolls

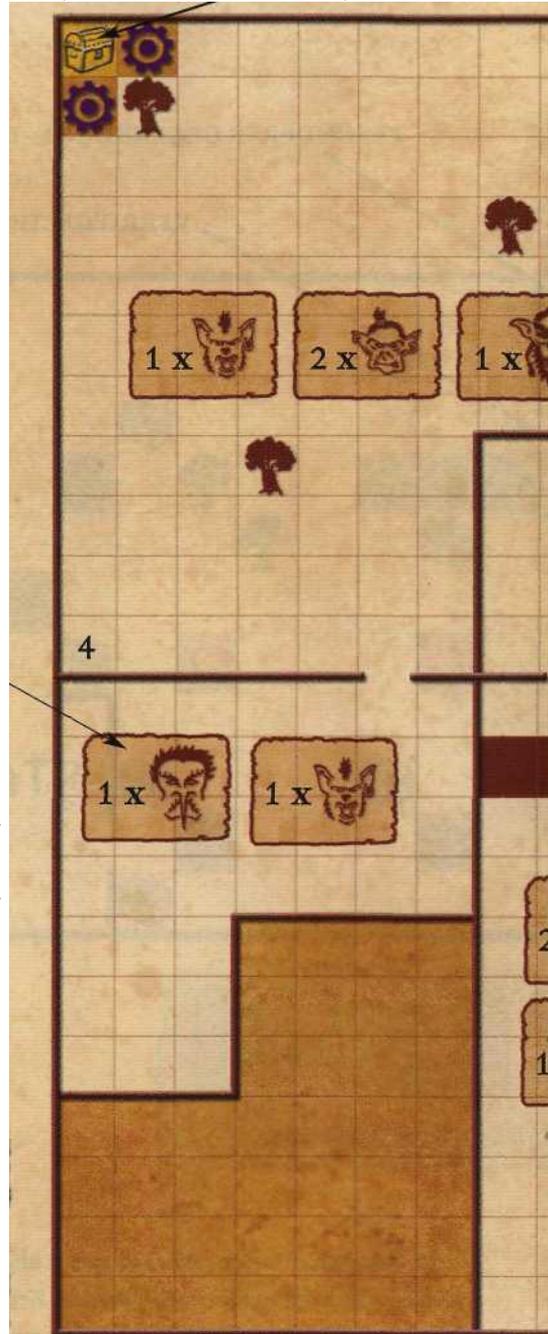
Die Rüstung von Thangrin dem Kühnen und sein Schwert, der Abtrünnige Diener des Kord, sind miteinander verbunden, denn das Schwert zieht die Rüstung auf magische Weise an. So werden die Helden zum alten Tempel Gallamet am Rande des Waldes geführt. Der Tempel war von Skurduk, einem Trollkrieger, erobert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

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

SKURDUK-

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

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



### WÜRGENDE RANKEN

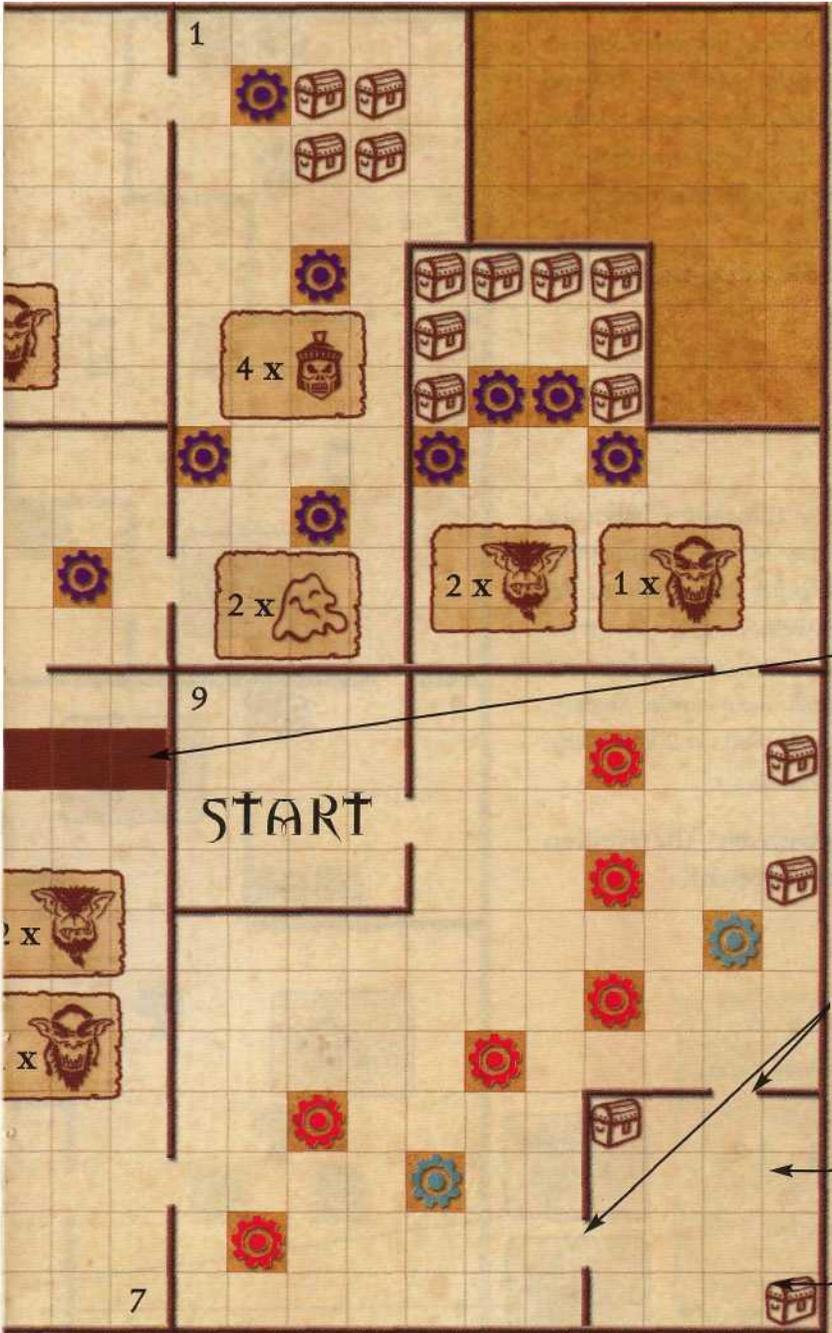
Wirf diese Würfel:  - der Held verliert so viele TP.

### KNOTIGE WURZELN

Held setzt beim nächsten Zug aus.

### WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN

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



DIE MONSTER  
DIESES RAUMS  
MÜSSEN AUF  
DIESEN FELDERN  
STEHEN.

BEIDE TÜREN  
ÖFFNEN SICH  
GLEICHZEITIG.

1

9

START

7

4 x

2 x

2 x

1 x

2 x

4 x

## STUFE 2 Abenteuer 8: Der Tempel des Terrors

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

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

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

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



### NETZFALLE

Held setzt beim nächsten Zug aus.



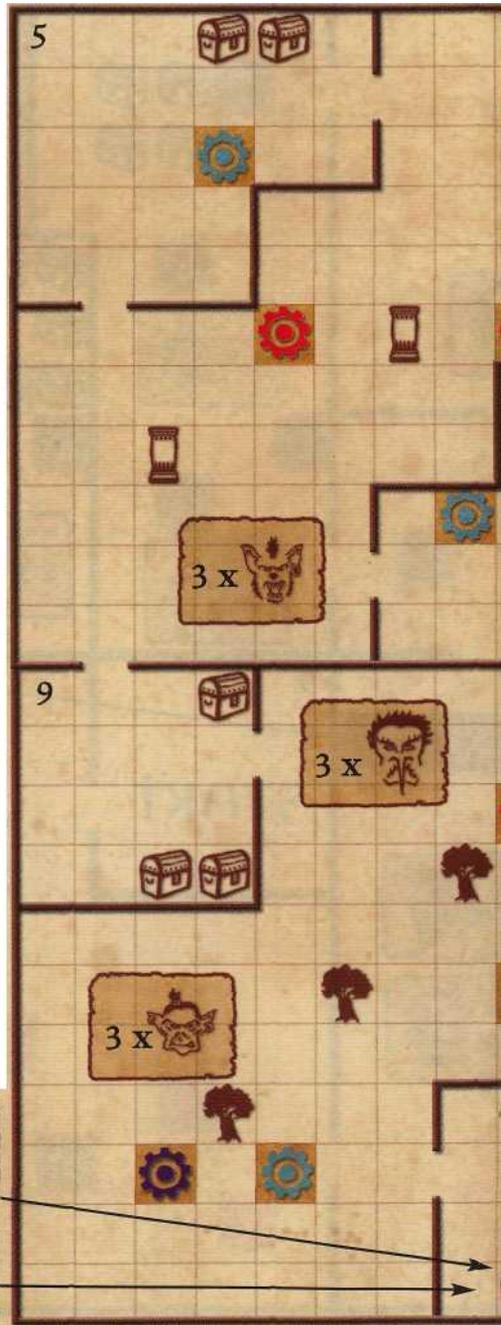
### GIFTPFEIL-FALLE

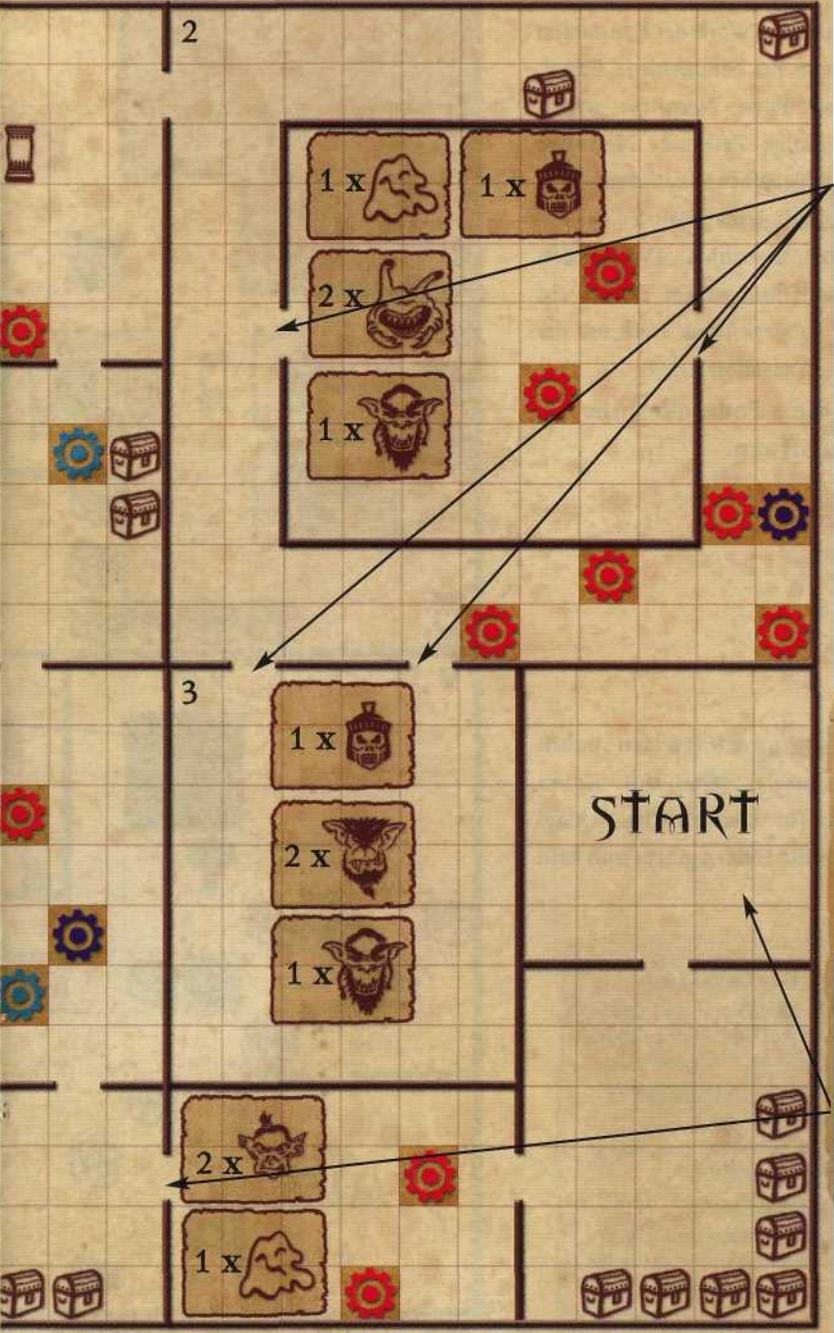
Wirf diese Würfel:  der Held verliert so viele TP.



### WIEDERBELEBUNG DES BÖSEN

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





ALLE TÜREN  
ÖFFNEN SICH  
GLEICHZEITIG.



DIESE  
MONSTER i  
ERSCHEINEN  
IM START-  
RAUM, WENN  
DIESE TÜR  
GEÖFFNET  
WIRD. 1

## STUFE 3 Abenteuer 9:

### Sturm auf die Burg Borash

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

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

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



#### **FLUCH DER SCHWEREN LAST**

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



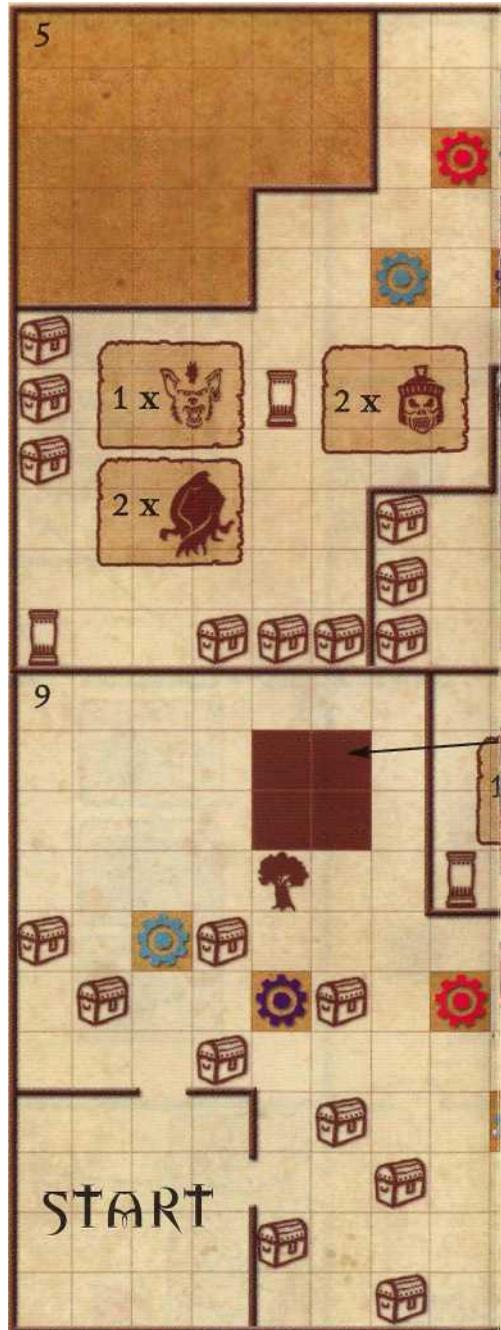
#### **FLUCH DER VERWUNDBARKEIT**

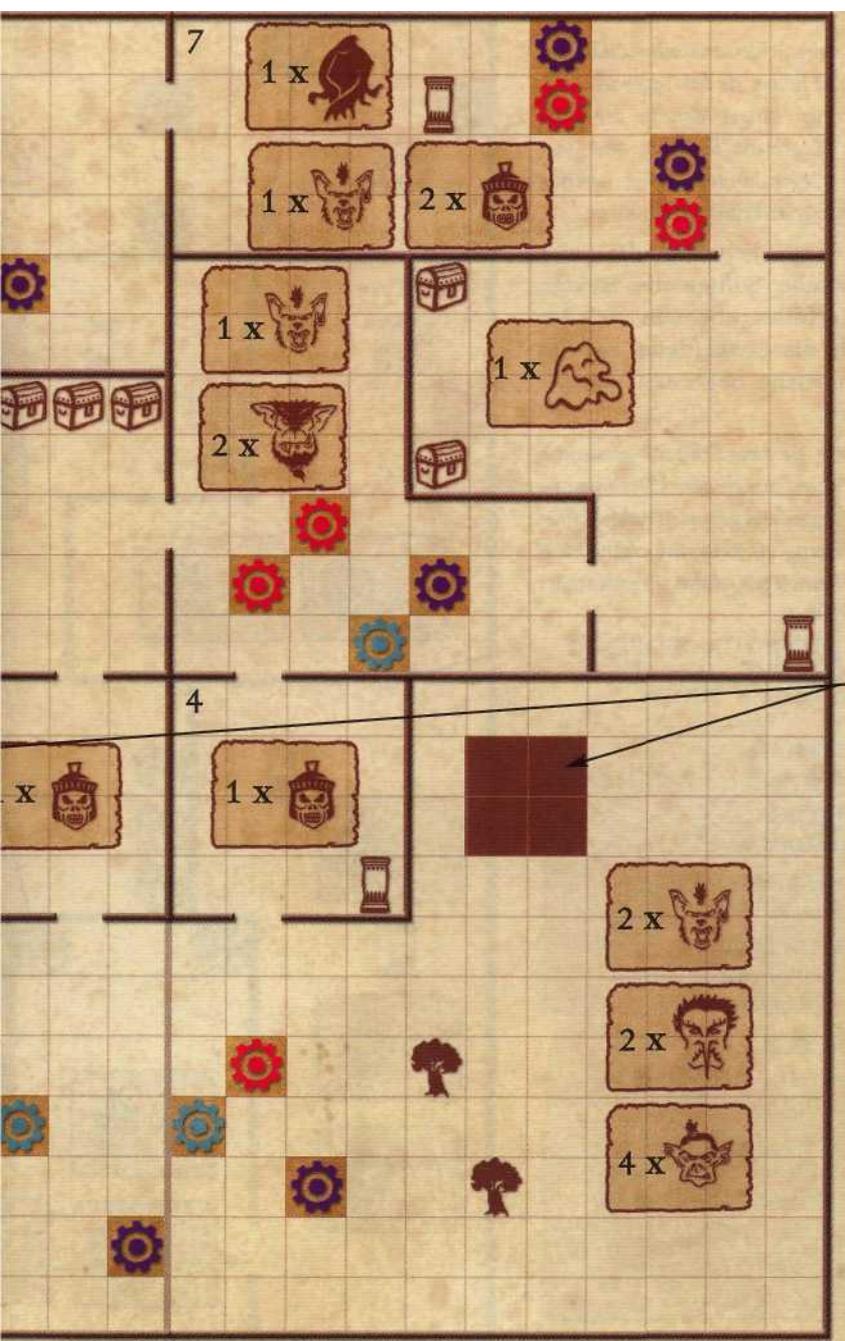
Die RK jedes Helden wird um 1 Punkt reduziert, bis sich die Spielerreihenfolge ändert oder eine andere Falle ausgelöst wird.



#### **FLUCH DER HORDEN**

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



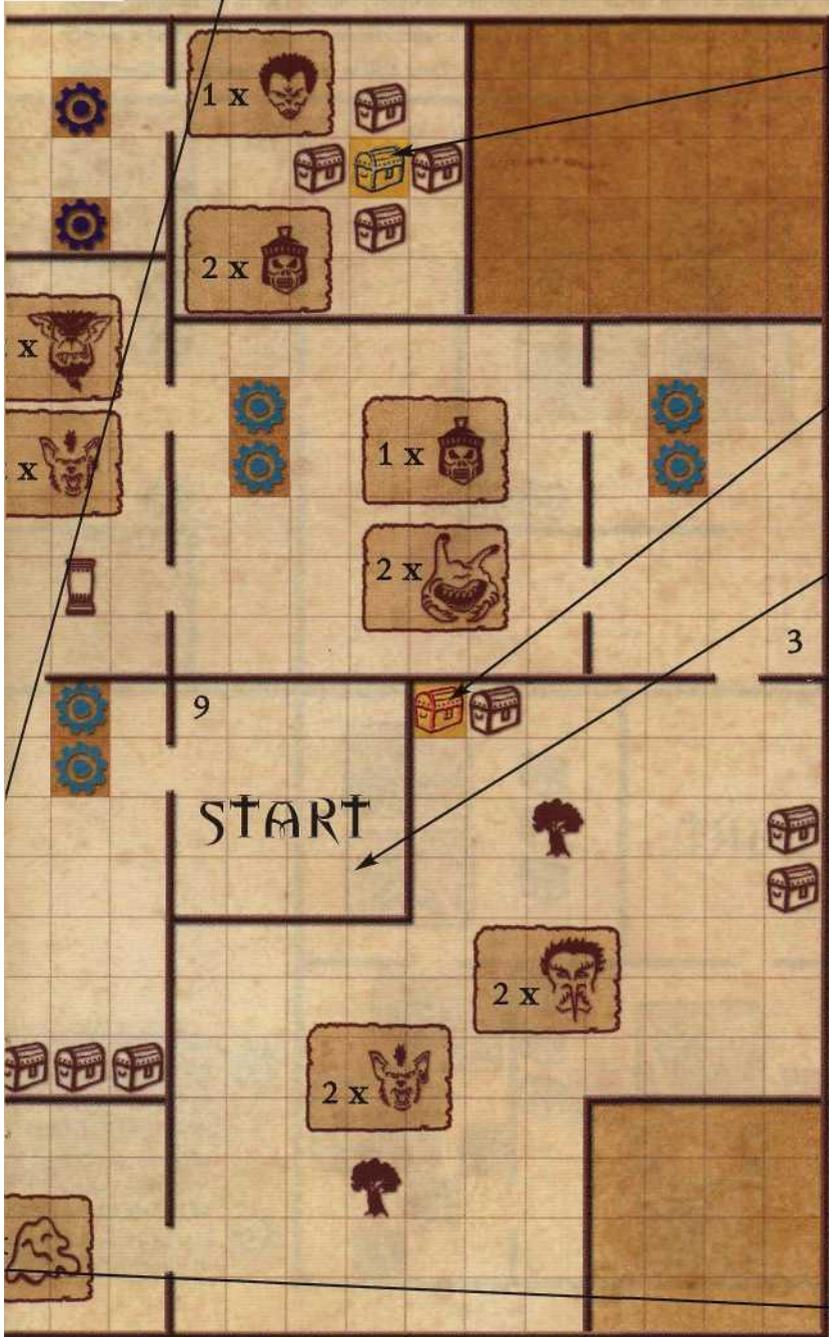


DIE MONSTER  
DIESES RAUMS  
MÜSSEN AUF  
DIESEN FEL-  
DERN STEHEN.

DAS AUSSEN-  
GELÄNDE GILT  
ALS 1 RAUM.



### 3. BESONDERER GEGENSTAND - VORBOTE DES SCHMERZES



4. BESONDERER GEGENSTAND -  
ZAUBER  
FLAMMEN-  
SCHLAG

2. BESONDERER GEGENSTAND -  
DRACHENZORN

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

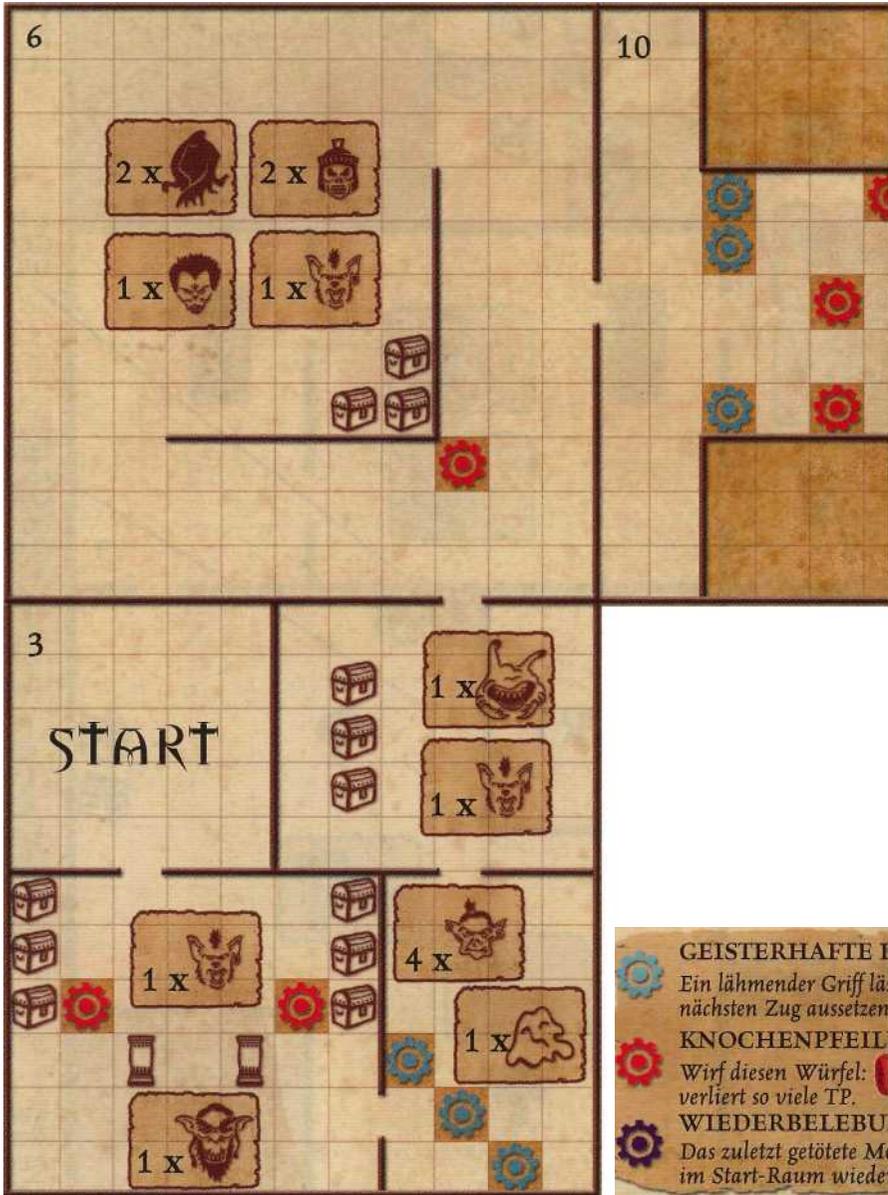


AUSLÖSERTÜR-  
WENN DIESE TÜR  
GEÖFFNET WIRD,  
ERSCHEINEN  
MONSTER IM  
START-RAUM.

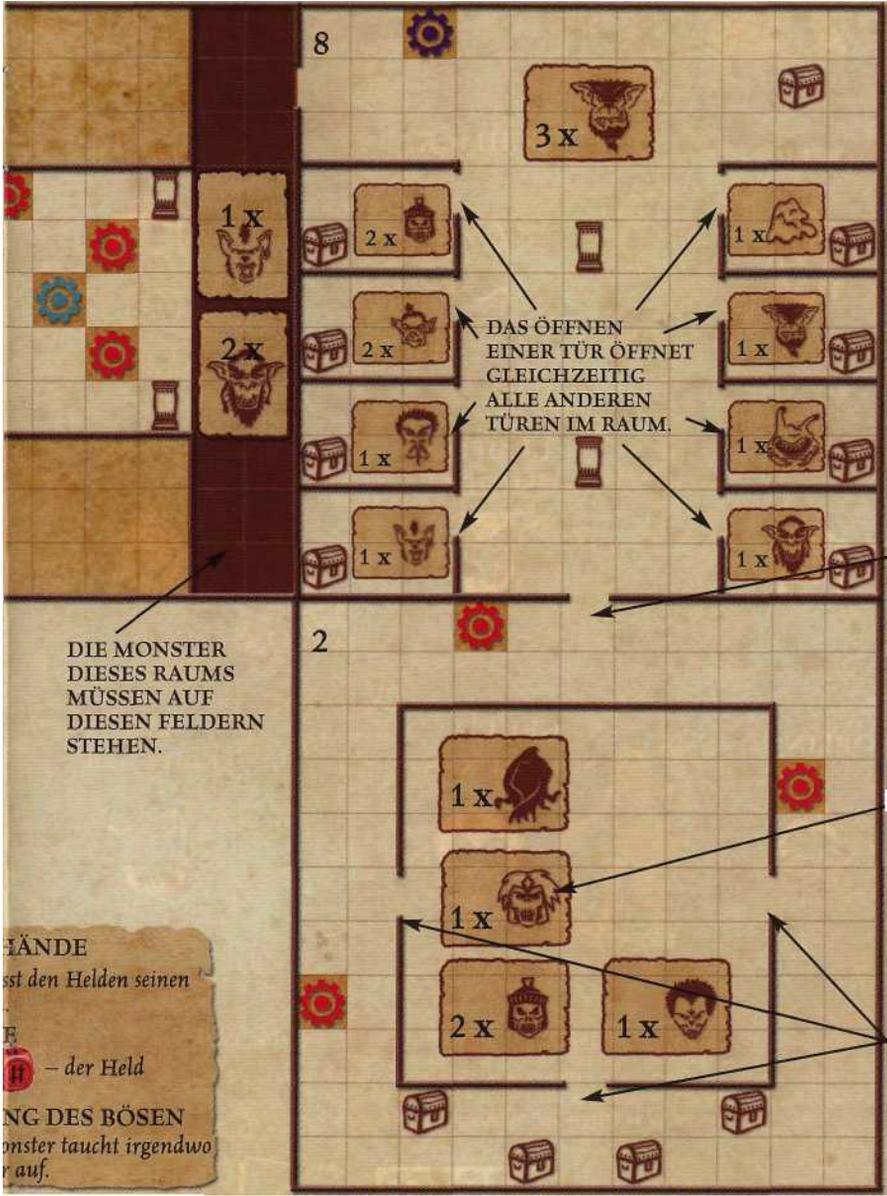
# STUFE 3 Abenteuer 11: Der Untergang des Necratim

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

**Mission:**  
**Vernichtet den**  
**Leichnam-**  
**Fürsten**  
**Necratim.**



Als Necratim stirbt, zerfallen die anderen Monster zu Staub. Herzlichen Glückwunsch! Die Helden haben das Böse besiegt und das Volk von Kalium gerettet. Nun kann wieder Frieden einkehren... Doch während er fällt, murmelt Necratim einen letzten Fluch. Bevor die Helden einschreiten können, öffnet sich hinter Necratim eine Pforte, deren Sog ihn hinauszieht. Die Pforte schlägt hinter ihm heftig zu, und über die Mauern der Burg legt sich ein tödliches Schweigen...



HÄNDE  
st den Helden seinen

– der Held

NG DES BÖSEN  
monster taucht irgendwo  
auf.



LEICHNAM



GNOLL



OGER



SCHLICK



TROLL



SKELETT



GROTTENSCHRAT



TODESALB



GOBLIN



GRUFTSCHRECKEN



AASKRIECHER



© 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.  
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien.  
Tel. 01 99460 6614. Vertrieb in der Schweiz durch / Distribue en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro  
Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.

[www.hasbro.de](http://www.hasbro.de)  
[www.danddgame.com](http://www.danddgame.com)



060347869i00