



Übersichts-Karten -Basis Spiel-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seiten 2, 3, 4 und 5 ausdrucken,
die Blätter umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 6, 7, 8 und 9 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 2, 3, 4 und 5 ausdrucken,
die Blätter umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 10, 11, 12 und 13 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 6, 7, 8 und 9 ausdrucken,
die Blätter umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 10, 11, 12 und 13 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Bitte darauf achten, das beim Ausdrucken
im „Druckfenster“ hinter „Seitenanpassung“ -Keine- steht.
Ansonsten könnten die Maßen nicht mehr stimmen.

Nach einer Idee von f-p-p-m
Erstellt von Woody (www.EarlEye.de)

Die Texte der Kurz-Beschreibungen stammen aus dem
Dungeon Twister Forum (www.dungeontwister-forum.de/)

Die Texte der Ausführlichen-Beschreibungen
stammen aus der Anleitung

Der Kleriker

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2
Symbol: keines
Sonderfunktion: Heilung (verletzte eigene Figur auf angrenzendem Feld für 1AP heilen)



Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Kleriker

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2
Symbol: keines
Sonderfunktion: Heilung (verletzte eigene Figur auf angrenzendem Feld für 1AP heilen)



Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Goblin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines
Sonderfunktion: 2 SP wenn er das Labyrinth verlässt



Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Goblin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines
Sonderfunktion: 2 SP wenn er das Labyrinth verlässt



Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Krieger

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: Gitter zerstören
Sonderfunktion: geschlossene Gitter zerstören (1 AP)



Hindernisse:
Gitter: geschlossene Gitter zerstören (für 1 AP), nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Krieger

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: Gitter zerstören
Sonderfunktion: geschlossene Gitter zerstören (1 AP)



Hindernisse:
Gitter: geschlossene Gitter zerstören (für 1 AP), nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Mechanork

Bewegung: 3
Kampfkraft: 2
Symbol: Bastelfreak
Sonderfunktion: kann Raum in beliebige Richtung drehen



Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: in beliebige Richtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Mechanork

Bewegung: 3
Kampfkraft: 2
Symbol: Bastelfreak
Sonderfunktion: kann Raum in beliebige Richtung drehen



Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: in beliebige Richtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Die Diebin

Bewegung: 5

Kampfkraft: 2

Symbol: Akrobatik, Schlösser knacken

Sonderfunktion: kann sich über Gruben bewegen und darauf stehen bleiben, sowie anderen Charakteren das Überqueren ermöglichen, kann Gitter öffnen und schließen



Hindernisse:

Gitter: kann Gitter öffnen und schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: kann Gruben überwinden oder darauf stehen bleiben

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit

Die Diebin

Bewegung: 5

Kampfkraft: 2

Symbol: Akrobatik, Schlösser knacken

Sonderfunktion: kann sich über Gruben bewegen und darauf stehen bleiben, sowie anderen Charakteren das Überqueren ermöglichen, kann Gitter öffnen und schließen



Hindernisse:

Gitter: kann Gitter öffnen und schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: kann Gruben überwinden oder darauf stehen bleiben

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit

Die Wand-Läuferin

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann für 1 AP durch eine Wand laufen, kann auch Gegenstände und Verletzte hindurch bringen.



Hindernisse:

Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: kann durchlaufen

Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel: keine Besonderheit

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit

Die Wand-Läuferin

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann für 1 AP durch eine Wand laufen, kann auch Gegenstände und Verletzte hindurch bringen.



Hindernisse:

Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: kann durchlaufen

Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel: keine Besonderheit

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Magier

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Symbol: Zauberkundiger und Schweben

Sonderfunktion: kann magische Schriftrollen benutzen, kann über Gruben und gegnerische Figuren schweben. Darf als einzige Figur den Feuerballstab benutzen.



Hindernisse:

Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: darüber hinweg schweben, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel

Steinschlagfalle: darüber hinweg schweben, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel

Spalte: darüber hinweg schweben, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Magier

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Symbol: Zauberkundiger und Schweben

Sonderfunktion: kann magische Schriftrollen benutzen, kann über Gruben und gegnerische Figuren schweben. Darf als einzige Figur den Feuerballstab benutzen.



Hindernisse:

Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: darüber hinweg schweben, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel

Steinschlagfalle: darüber hinweg schweben, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel

Spalte: darüber hinweg schweben, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Troll

Bewegung: 2

Kampfkraft: 4

Symbol: Regeneration

Sonderfunktion: kann sich selbst heilen



Hindernisse:

Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel: keine Besonderheit

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Troll

Bewegung: 2

Kampfkraft: 4

Symbol: Regeneration

Sonderfunktion: kann sich selbst heilen



Hindernisse:

Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel: keine Besonderheit

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit

Das Seil



Das Seil kann zum Überqueren von Gruben und Spalten verwendet werden. Dabei ist es egal, ob ein Charakter das Seil trägt, oder es bereits auf der Grube/Spalte liegt. Ein solches Hindernis kann sowohl geradeaus, als auch zur Seite überquert werden. Um eine Grube/Spalte korrekt passieren zu können, muss sowohl das Absprung-, als auch das Landefeld frei sein (eigene verletzte Figuren und Gegenstände stören dabei nicht). Eine Figur kann auf der Grube/der Spalte stehen bleiben (auch wenn das Zielfeld durch einen Gegenspieler besetzt ist).

- *Das Seil kann getragen und benutzt werden von:* allen Charakteren
- *Das Seil kann nicht getragen und benutzt werden von:* dem Phantom
- *Mit dem Seil kann man folgende Hindernisse überqueren:* Grube, Spalte
- *Mit dem Seil kann man nicht überqueren:* Steinschlagfalle

Das Seil



Das Seil kann zum Überqueren von Gruben und Spalten verwendet werden. Dabei ist es egal, ob ein Charakter das Seil trägt, oder es bereits auf der Grube/Spalte liegt. Ein solches Hindernis kann sowohl geradeaus, als auch zur Seite überquert werden. Um eine Grube/Spalte korrekt passieren zu können, muss sowohl das Absprung-, als auch das Landefeld frei sein (eigene verletzte Figuren und Gegenstände stören dabei nicht). Eine Figur kann auf der Grube/der Spalte stehen bleiben (auch wenn das Zielfeld durch einen Gegenspieler besetzt ist).

- *Das Seil kann getragen und benutzt werden von:* allen Charakteren
- *Das Seil kann nicht getragen und benutzt werden von:* dem Phantom
- *Mit dem Seil kann man folgende Hindernisse überqueren:* Grube, Spalte
- *Mit dem Seil kann man nicht überqueren:* Steinschlagfalle

Der Schatz



Der Schatz bringt einen Siegpunkt wenn er aus dem Verlies getragen wird.

Folgende Charaktere können den Schatz nicht tragen:
das Phantom

Der Schatz



Der Schatz bringt einen Siegpunkt wenn er aus dem Verlies getragen wird.

Folgende Charaktere können den Schatz nicht tragen:
das Phantom

Das Schwert



Trägt ein Charakter bei einem Angriff ein Schwert erhöht sich seine Kampfkraft um 1 (gilt nicht wenn er selber angegriffen wird).

Folgende Charaktere können das Schwert nicht tragen:
das Phantom

Folgende Charaktere können 2 Schwerter tragen:
Der Paladin, und hat dann einen um 2 erhöhten Kampfwert.

Das Schwert



Trägt ein Charakter bei einem Angriff ein Schwert erhöht sich seine Kampfkraft um 1 (gilt nicht wenn er selber angegriffen wird).

Folgende Charaktere können das Schwert nicht tragen:
das Phantom

Folgende Charaktere können 2 Schwerter tragen:
Der Paladin, und hat dann einen um 2 erhöhten Kampfwert.

Der Trank der Schnelligkeit



Trinkt eine Figur den Trank der Schnelligkeit hat sie in diesem Zug 4 AP, die nur sie verwenden kann, zur Verfügung. Der Trank wird dann sofort aus dem Spiel genommen. Die 4 AP müssen jedoch nicht sofort aufgebraucht werden, sondern können zwischen den normalen Aktionen verwendet werden. Werden bis zum Ende des Zuges nicht alle AP verbraucht verfallen sie.

Folgende Charaktere können den Trank der Schnelligkeit nicht tragen und verwenden: das Phantom

Der Trank der Schnelligkeit



Trinkt eine Figur den Trank der Schnelligkeit hat sie in diesem Zug 4 AP, die nur sie verwenden kann, zur Verfügung. Der Trank wird dann sofort aus dem Spiel genommen. Die 4 AP müssen jedoch nicht sofort aufgebraucht werden, sondern können zwischen den normalen Aktionen verwendet werden. Werden bis zum Ende des Zuges nicht alle AP verbraucht verfallen sie.

Folgende Charaktere können den Trank der Schnelligkeit nicht tragen und verwenden: das Phantom

Der Feuerballstab

Der Feuerballstab darf nur vom **Magier** für 1AP benutzt werden, danach kommt er aus dem Spiel.



Der Feuerball tötet den nächstliegenden Charakter in der Schusslinie sofort. Wird eine Figur getroffen, die einen Verletzten trägt, sind beide Charaktere tot und der Magier erhält 2SP dafür.

Der Feuerballstab darf getragen werden: von allen Charakteren

Der Feuerballstab darf nicht getragen werden: vom Phantom

Der Feuerball fliegt: über Gegenstände / durch geöffnete Gitter / über Rotationsmechanismen / über Gruben / über Steinschlagfalle / über Spalte / über den Pentakelraum

Der Feuerball fliegt nicht: durch Figuren hindurch (egal ob gesund, verletzt, eigene oder gegnerische) / durch geschlossene Gitter / durch Mauern / in ein Nebelfeld hinein oder durch einen Jungbrunnen

Der Feuerballstab

Der Feuerballstab darf nur vom **Magier** für 1AP benutzt werden, danach kommt er aus dem Spiel.



Der Feuerball tötet den nächstliegenden Charakter in der Schusslinie sofort. Wird eine Figur getroffen, die einen Verletzten trägt, sind beide Charaktere tot und der Magier erhält 2SP dafür.

Der Feuerballstab darf getragen werden: von allen Charakteren

Der Feuerballstab darf nicht getragen werden: vom Phantom

Der Feuerball fliegt: über Gegenstände / durch geöffnete Gitter / über Rotationsmechanismen / über Gruben / über Steinschlagfalle / über Spalte / über den Pentakelraum

Der Feuerball fliegt nicht: durch Figuren hindurch (egal ob gesund, verletzt, eigene oder gegnerische) / durch geschlossene Gitter / durch Mauern / in ein Nebelfeld hinein oder durch einen Jungbrunnen

Die Rüstung



Wird eine Figur, die eine Rüstung trägt, angegriffen erhöht sich ihre Kampfkraft um 1 (gilt auch für Verletzte).

Folgende Charaktere können die Rüstung nicht tragen: das Phantom

Folgende Charaktere können 2 Rüstungen tragen: Der Paladin, und hat dann einen um 2 erhöhten Kampfwert wenn er sich verteidigt.

Die Rüstung



Wird eine Figur, die eine Rüstung trägt, angegriffen erhöht sich ihre Kampfkraft um 1 (gilt auch für Verletzte).

Folgende Charaktere können die Rüstung nicht tragen: das Phantom

Folgende Charaktere können 2 Rüstungen tragen: Der Paladin, und hat dann einen um 2 erhöhten Kampfwert wenn er sich verteidigt.

Der Kleriker

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2
Symbol: keines



Heilung

Der Kleriker kann eine verletzte Figur auf einem an ihn angrenzenden Feld für 1 AP heilen. Die geheilte Figur kann in dieser Runde nichts mehr unternehmen. Der Kleriker kann sich selbst nicht heilen, er kann auch keinen Verletzten heilen, den er transportiert. Er muss ihn auf ein angrenzendes Feld legen, um ihn heilen zu können. Der Kleriker kann nicht durch ein geschlossenes Gitter hindurch heilen. Nichts hindert einen Kleriker daran, falls erwünscht, eine gegnerische Figur zu heilen.

Der Kleriker

Bewegung: 4
Kampfkraft: 2
Symbol: keines



Heilung

Der Kleriker kann eine verletzte Figur auf einem an ihn angrenzenden Feld für 1 AP heilen. Die geheilte Figur kann in dieser Runde nichts mehr unternehmen. Der Kleriker kann sich selbst nicht heilen, er kann auch keinen Verletzten heilen, den er transportiert. Er muss ihn auf ein angrenzendes Feld legen, um ihn heilen zu können. Der Kleriker kann nicht durch ein geschlossenes Gitter hindurch heilen. Nichts hindert einen Kleriker daran, falls erwünscht, eine gegnerische Figur zu heilen.

Der Goblin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Der Goblin hat keine spezielle Eigenschaften, ausser dass er seinem Besitzer 2 SP einbringt, wenn es ihm gelingt, unverletzt aus dem Labyrinth zu entkommen.

Der Goblin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Der Goblin hat keine spezielle Eigenschaften, ausser dass er seinem Besitzer 2 SP einbringt, wenn es ihm gelingt, unverletzt aus dem Labyrinth zu entkommen.

Der Krieger

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: Gitter zerstören



Gitter zerstören

Steht ein Krieger vor einem geschlossenen Gitter kann er es für 1 AP zerstören – so bleibt es für den Rest des Spieles offen. Der Krieger muss sich dafür auf einem der beiden an die Gitter angrenzenden Felder befinden. Legen sie anschließend einen Marker „zerstörte Gitter“ auf die Gitter. Diese Gitter können durch die Diebin nicht mehr geschlossen werden. Alle Figuren dürfen nun durch die zerstörten Gitter durchziehen.

Der Krieger

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: Gitter zerstören



Gitter zerstören

Steht ein Krieger vor einem geschlossenen Gitter kann er es für 1 AP zerstören – so bleibt es für den Rest des Spieles offen. Der Krieger muss sich dafür auf einem der beiden an die Gitter angrenzenden Felder befinden. Legen sie anschließend einen Marker „zerstörte Gitter“ auf die Gitter. Diese Gitter können durch die Diebin nicht mehr geschlossen werden. Alle Figuren dürfen nun durch die zerstörten Gitter durchziehen.

Der Mechanork

Bewegung: 3
Kampfkraft: 2
Symbol: Bastelfreak



Bastelfreak

Ein Mechanork auf einem Rotations-Mechanismus kann die Halle für 1 AP um 90 Grad in eine beliebige Richtung drehen. Dasselbe gilt für die mit dieser Halle verbundene Halle. Der Mechanork beachtet beachtet Farbe und Zahl der Hallen, braucht aber auf die Pfeilrichtung keine Rücksicht zu nehmen.

Der Mechanork

Bewegung: 3
Kampfkraft: 2
Symbol: Bastelfreak



Bastelfreak

Ein Mechanork auf einem Rotations-Mechanismus kann die Halle für 1 AP um 90 Grad in eine beliebige Richtung drehen. Dasselbe gilt für die mit dieser Halle verbundene Halle. Der Mechanork beachtet beachtet Farbe und Zahl der Hallen, braucht aber auf die Pfeilrichtung keine Rücksicht zu nehmen.

Die Diebin

Bewegung: 5
Kampfkraft: 2
Symbol: Akrobatik, Schlösser knacken



Akrobatik

Die Diebin kann sich über Gruben hinweg bewegen und auch auf ihnen stehen bleiben. Auch 2 oder mehr Fallgruben hintereinander. So lange wie sie auf einer Grube steht, können Figuren derselben Farbe ebenfalls diese Grube passieren. Die Diebin verliert die Fähigkeit, sollte sie über einer Grube verletzt werden – sie stürzt ab und stirbt augenblicklich (+ 1 SP für den Gegenspieler!).

Die Diebin

Bewegung: 5
Kampfkraft: 2
Symbol: Akrobatik, Schlösser knacken



Akrobatik

Die Diebin kann sich über Gruben hinweg bewegen und auch auf ihnen stehen bleiben. Auch 2 oder mehr Fallgruben hintereinander. So lange wie sie auf einer Grube steht, können Figuren derselben Farbe ebenfalls diese Grube passieren. Die Diebin verliert die Fähigkeit, sollte sie über einer Grube verletzt werden – sie stürzt ab und stirbt augenblicklich (+ 1 SP für den Gegenspieler!).

Die Wand-Läuferin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Die Wand-Läuferin kann für 1 AP durch eine Wand (auch Doppel-Wände) hindurch, sich also auf das Feld auf der gegenüberliegenden Seite der Wand bewegen. Diese Fähigkeit erlaubt es aber nicht, durch eine Wand eine nicht umgedrehte Halle zu erkunden und sie kann mit dieser Fähigkeit auch nicht durch geschlossene Gitter hindurch oder über sie hinweg.

Die Wand-Läuferin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Die Wand-Läuferin kann für 1 AP durch eine Wand (auch Doppel-Wände) hindurch, sich also auf das Feld auf der gegenüberliegenden Seite der Wand bewegen. Diese Fähigkeit erlaubt es aber nicht, durch eine Wand eine nicht umgedrehte Halle zu erkunden und sie kann mit dieser Fähigkeit auch nicht durch geschlossene Gitter hindurch oder über sie hinweg.

Der Magier

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: Zauberkundiger und Schweben



Schweben

Der Magier besitzt die Fähigkeit des dauerhaften Schwebens, das ihm erlaubt, sich bei seinen Bewegungen auch über Gruben und feindliche (verletzte oder unverletzte) Figuren hinweg zu bewegen – er fliegt quasi. Er darf aber nicht auf einer Grube oder einer anderen Figur stehen bleiben.

Gelehrt / Zauberkundiger

Der Magier ist in dem magischen Künsten unterrichtet und ist somit die einzige Figur, die den Feuerballstab benutzen kann.

Der Magier

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: Zauberkundiger und Schweben



Schweben

Der Magier besitzt die Fähigkeit des dauerhaften Schwebens, das ihm erlaubt, sich bei seinen Bewegungen auch über Gruben und feindliche (verletzte oder unverletzte) Figuren hinweg zu bewegen – er fliegt quasi. Er darf aber nicht auf einer Grube oder einer anderen Figur stehen bleiben.

Gelehrt / Zauberkundiger

Der Magier ist in dem magischen Künsten unterrichtet und ist somit die einzige Figur, die den Feuerballstab benutzen kann.

Der Troll

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: Regeneration



Regeneration

Wird der Troll verletzt, kann er sich für 1 AP regenerieren d.h. selbst heilen. Ein Troll kann nicht während der Runde regenerieren, in der er verletzt worden ist (z.B. als Angreifer). In der Runde, in der er regeneriert, darf der Troll keine anderen Aktionen ausführen. Der Feuerball zerstört einen Troll, natürlich auch einen verletzten Troll, augenblicklich – er kann in diesem Fall nicht mehr regenerieren.

Der Troll

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: Regeneration



Regeneration

Wird der Troll verletzt, kann er sich für 1 AP regenerieren d.h. selbst heilen. Ein Troll kann nicht während der Runde regenerieren, in der er verletzt worden ist (z.B. als Angreifer). In der Runde, in der er regeneriert, darf der Troll keine anderen Aktionen ausführen. Der Feuerball zerstört einen Troll, natürlich auch einen verletzten Troll, augenblicklich – er kann in diesem Fall nicht mehr regenerieren.

Das Seil



Eine Figur, die ein Seil mit sich trägt, kann sich über Gruben hinweg bewegen. Allerdings nur eine Grube auf einmal und gegenüber muss wieder ein Boden-Feld sein. Im Prinzip gelten die gleichen Bedingungen wie für die Sprung-Karte, die Figur muss also innerhalb einer gültigen Bewegung die Fallgrube gerade überquert haben und wieder auf dem Boden stehen. Alle Figuren dürfen über eine Grube hinweg gehen, so lange sich ein Seil darüber befindet und man sich gerade über die Fallgrube bewegt. Wenn jemand mit Hilfe eines Seils über eine Grube geht, so kann er das Seil ohne zusätzliche Kosten gleich mitnehmen!

Das Seil



Eine Figur, die ein Seil mit sich trägt, kann sich über Gruben hinweg bewegen. Allerdings nur eine Grube auf einmal und gegenüber muss wieder ein Boden-Feld sein. Im Prinzip gelten die gleichen Bedingungen wie für die Sprung-Karte, die Figur muss also innerhalb einer gültigen Bewegung die Fallgrube gerade überquert haben und wieder auf dem Boden stehen. Alle Figuren dürfen über eine Grube hinweg gehen, so lange sich ein Seil darüber befindet und man sich gerade über die Fallgrube bewegt. Wenn jemand mit Hilfe eines Seils über eine Grube geht, so kann er das Seil ohne zusätzliche Kosten gleich mitnehmen!

Der Schatz



Gibt Ihnen zusätzlich 1 SP wenn Sie ihn aus dem Labyrinth heraus bringen können.

Der Schatz



Gibt Ihnen zusätzlich 1 SP wenn Sie ihn aus dem Labyrinth heraus bringen können.

Das Schwert



Die Figur mit dem Schwert hat einen um 1 erhöhten Kampfwert wenn sie angreift.
(Aber nie bei Verteidigung)

Das Schwert



Die Figur mit dem Schwert hat einen um 1 erhöhten Kampfwert wenn sie angreift.
(Aber nie bei Verteidigung)

Der Trank der Schnelligkeit



Die Figur, die den Trank der Schnelligkeit trägt, kann diesen für 1 AP trinken. Somit verfügt die Figur über zusätzliche 4 AP die nur sie und ausschließlich in dieser Runde benutzen kann. Man darf zwischen der Figur, die den Trank getrunken hat und anderen abwechseln, aber nur innerhalb dieser Runde. Legen Sie den Trank nach dessen Verwendung beiseite.

Der Trank der Schnelligkeit



Die Figur, die den Trank der Schnelligkeit trägt, kann diesen für 1 AP trinken. Somit verfügt die Figur über zusätzliche 4 AP die nur sie und ausschließlich in dieser Runde benutzen kann. Man darf zwischen der Figur, die den Trank getrunken hat und anderen abwechseln, aber nur innerhalb dieser Runde. Legen Sie den Trank nach dessen Verwendung beiseite.

Der Feuerballstab



Nur der Magier kann ihn benutzen (für 1 AP).
Legen Sie das Plättchen nach einmaligem Gebrauch beiseite.
Der Feuerball eliminiert augenblicklich die in Schusslinie am nächsten stehende Figur (der Magier bestimmt die Richtung).
Der Feuerball geht weder durch Mauern und geschlossene Gitter, noch durch Figuren hindurch, egal ob gesund oder verletzt, Freund oder Feind. Der Feuerball geht aber über Gruben, andere Gegenstände und Rotations-Mechanismen hinweg, und durch offene oder zerstörte Gitter.

Der Feuerballstab



Nur der Magier kann ihn benutzen (für 1 AP).
Legen sie das Plättchen nach einmaligem Gebrauch beiseite.
Der Feuerball eliminiert augenblicklich die in Schusslinie am nächsten stehende Figur (der Magier bestimmt die Richtung).
Der Feuerball geht weder durch Mauern und geschlossene Gitter, noch durch Figuren hindurch, egal ob gesund oder verletzt, Freund oder Feind. Der Feuerball geht aber über Gruben, andere Gegenstände und Rotations-Mechanismen hinweg, und durch offene oder zerstörte Gitter.

Die Rüstung



Eine Figur, die eine Rüstung trägt, hat eine um 1 erhöhte Kampfkraft, aber nur defensiv, will heißen, falls diese Figur angegriffen wird.
Eine verletzte Figur profitiert ebenfalls von diesem Bonus.

Die Rüstung



Eine Figur, die eine Rüstung trägt, hat eine um 1 erhöhte Kampfkraft, aber nur defensiv, will heißen, falls diese Figur angegriffen wird.
Eine verletzte Figur profitiert ebenfalls von diesem Bonus.







