Übersichts-Karten
-1. Erweiterung-
-Paladine & Drachen-

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 Rote Drache

Bewegung: 0
Kampfkraft: 6
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann Feuer Atem speien

Der Rote Drache kann sich nicht bewegen,
außer mit Hilfe von Gegenständen.
Sprungkarten sind auch nicht erlaubt.

Hinweise:
Der Rote Drache kann für 1AP seinen Feueratem in eine Richtung seiner Wahl speien. Der nächstgelegene Charakter wird sofort eliminiert.
Ein Spieler, der den Roten Drachen eliminiert, erhält 2SP.

Der Rote Drache

Bewegung: 0
Kampfkraft: 6
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann Feuer Atem speien

Der Rote Drache kann sich nicht bewegen,
außer mit Hilfe von Gegenständen.
Sprungkarten sind auch nicht erlaubt.

Hinweise:
Der Rote Drache kann für 1AP seinen Feueratem in eine Richtung seiner Wahl speien. Der nächstgelegene Charakter wird sofort eliminiert.
Ein Spieler, der den Roten Drachen eliminiert, erhält 2SP.

Der Elfische Aufklärer

Bewegung: 7
Kampfkraft: 1
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann über Gruben springen

Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: darüber hinweg springen, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel
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 Elfische Aufklärer

Bewegung: 7
Kampfkraft: 1
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann über Gruben springen

Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: undurchdringbar
Grube: darüber hinweg springen, stehen bleiben nur mit Hilfsmittel
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 Phantom

Bewegung: 3
Kampfkraft: 0
Symbol: Untot, Körperlos
Sonderfunktion: Darf durch alle Mauern und Hindernisse hindurch ziehen, kann keine Gegenstände oder Verletzten tragen

Hindernisse:
Gitter: kann hindurch ziehen, öffnen oder schließen nicht möglich
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: kann hindurch ziehen
Grube: kann darüber ziehen
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: kann darüber ziehen
Spalte: kann darüber ziehen
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Das Phantom

Bewegung: 3
Kampfkraft: 0
Symbol: Untot, Körperlos
Sonderfunktion: Darf durch alle Mauern und Hindernisse hindurch ziehen, kann keine Gegenstände oder Verletzten tragen

Hindernisse:
Gitter: kann hindurch ziehen, öffnen oder schließen nicht möglich
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: kann hindurch ziehen
Grube: kann darüber ziehen
Nebel: keine Besonderheit
Steinschlagfalle: kann darüber ziehen
Spalte: kann darüber ziehen
Jungbrunnen: keine Besonderheit
Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Golem

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann für 1 AP Mauern aufbrechen max. 3 Stück pro Spiel

Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: kann Mauern durchbrechen
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 Golem

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann für 1 AP Mauern aufbrechen max. 3 Stück pro Spiel

Hindernisse:
Gitter: nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen
Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen
Mauer: kann Mauern durchbrechen
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 Illusionistin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: Zauberkundige
Sonderfunktion: kann magische Schriftrollen benutzen, kann in Sichtlinie für 1 AP je 1 Grube und 1 Geröllmarker platzieren.

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

Die Illusionistin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: Zauberkundige
Sonderfunktion: kann magische Schriftrollen benutzen, kann in Sichtlinie für 1 AP je 1 Grube und 1 Geröllmarker platzieren.

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

Die Waffenmeisterin

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann sich die Kampfkarte des Gegners anschauen, bevor sie die eigene auswählt

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

Die Waffenmeisterin

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann sich die Kampfkarte des Gegners anschauen, bevor sie die eigene auswählt

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 Paladin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 3
Symbol: Kräftig
Sonderfunktion: kann 2 Gegenstände oder 2 Verletzte (oder je 1 davon) tragen

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 Paladin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 3
Symbol: Kräftig
Sonderfunktion: kann 2 Gegenstände oder 2 Verletzte (oder je 1 davon) tragen

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 Taschendieb

Bewegung: 6
Kampfkraft: 2
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann einer benachbarten gegnerischen Figur für 1 AP einen Gegenstand stehlen

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 Taschendieb

Bewegung: 6
Kampfkraft: 2
Symbol: keines
Sonderfunktion: kann einer benachbarten gegnerischen Figur für 1 AP einen Gegenstand stehlen

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 Ring der Teleportation

Mit dem Teleportationsring kann sich eine Figur auf ein gültiges Bodenfeld in einen angrenzenden Kerker teleportieren.

Das Phantom kann den Ring der Teleportation nicht tragen und benutzen.

Der Ring der Teleportation

Mit dem Teleportationsring kann sich eine Figur auf ein gültiges Bodenfeld in einen angrenzenden Kerker teleportieren.

Das Phantom kann den Ring der Teleportation nicht tragen und benutzen.

Der Flammenschutzschild

Der Träger des Flammenschutzschildes ist gegen den Feuerball und den Feueratem des Drachen geschützt.
Mit dem Schild kann man auch unter Steinschlagfallen durchgehen, jedoch nicht darunter stehen bleiben.

Das Phantom kann den Flammenschutzschild nicht tragen.

Der Flammenschutzschild

Der Träger des Flammenschutzschildes ist gegen den Feuerball und den Feueratem des Drachen geschützt.
Mit dem Schild kann man auch unter Steinschlagfallen durchgehen, jedoch nicht darunter stehen bleiben.

Das Phantom kann den Flammenschutzschild nicht tragen.

Der Schlüssel

Mit einem Schlüssel kann eine Figur ein angrenzendes Gitter für 1 AP öffnen oder schließen. Der Schlüssel kann beliebig oft eingesetzt werden.

Der Schlüssel ist ein häufiger Gegenstand. Das bedeutet, dass er mehrmals in die eigene Startaufstellung genommen werden kann.

Das Phantom kann den Schlüssel nicht tragen und benutzen.

Der Schlüssel

Mit einem Schlüssel kann eine Figur ein angrenzendes Gitter für 1 AP öffnen oder schließen. Der Schlüssel kann beliebig oft eingesetzt werden.

Der Schlüssel ist ein häufiger Gegenstand. Das bedeutet, dass er mehrmals in die eigene Startaufstellung genommen werden kann.

Das Phantom kann den Schlüssel nicht tragen und benutzen.

Die Schriftrolle -Bezauberung-

Damit kann eine gegnerische Figur, die sich im selben Raum befindet bezaubert werden.
Man hat für die Bewegung der bezauberten Figur 3AP zur Verfügung. Es ist erlaubt die bezauberte Figur über gleichfarbige hinweg zu bewegen und dabei Gegenstände wegzunehmen. Greift der Bezauberte Figuren ungleicher Farbe an, so legt der Spieler des bezauberten Charakters seine Kampfkarte selbst aus. Gleichfarbige Figuren können nur mit dem Feuerstab und dem Feueratem des roten Drachen angegriffen werden.
Es ist erlaubt den Bezauberten in der Steinschlagfalle Selbstmord begehen zu lassen (nicht aber in der Fallgrube oder der Spalte).
Sprungkarten und „Zerstörte-Mauer-Plättchen“ muss der Spieler des Bezauberers auslegen.
Nur der Magier und die Illusionistin können die Schriftrolle benutzen.
Das Phantom kann die Schriftrolle nicht tragen und benutzen.

Die Schriftrolle -Bezauberung-

Damit kann eine gegnerische Figur, die sich im selben Raum befindet bezaubert werden.
Man hat für die Bewegung der bezauberten Figur 3AP zur Verfügung. Es ist erlaubt die bezauberte Figur über gleichfarbige hinweg zu bewegen und dabei Gegenstände wegzunehmen. Greift der Bezauberte Figuren ungleicher Farbe an, so legt der Spieler des bezauberten Charakters seine Kampfkarte selbst aus. Gleichfarbige Figuren können nur mit dem Feuerstab und dem Feueratem des roten Drachen angegriffen werden.
Es ist erlaubt den Bezauberten in der Steinschlagfalle Selbstmord begehen zu lassen (nicht aber in der Fallgrube oder der Spalte).
Sprungkarten und „Zerstörte-Mauer-Plättchen“ muss der Spieler des Bezauberers auslegen.
Nur der Magier und die Illusionistin können die Schriftrolle benutzen.
Das Phantom kann die Schriftrolle nicht tragen und benutzen.

Der Drachentöter

Greift der Träger des Drachentöters einen Drachen an, erhält er einen Bonus von 4 Kampfpunkten hinzu. Dieser Bonus zählt nicht wenn der Träger angegriffen wird.
Wird ein Drache mit dem Drachentöter besiegt, wird dieser sofort eliminiert.

Das Phantom kann keinen Drachentöter tragen.

Der Paladin kann 2 Drachentöter tragen, und hat dann einen um 8 erhöhten Kampfwert.

Der Drachentöter

Greift der Träger des Drachentöters einen Drachen an, erhält er einen Bonus von 4 Kampfpunkten hinzu. Dieser Bonus zählt nicht wenn der Träger angegriffen wird.
Wird ein Drache mit dem Drachentöter besiegt, wird dieser sofort eliminiert.

Das Phantom kann keinen Drachentöter tragen.

Der Paladin kann 2 Drachentöter tragen, und hat dann einen um 8 erhöhten Kampfwert.

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 Grube/Spalte liegt. Ein solches Hindernis kann sowohl gerade, 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 Phantom kann das Seil nicht tragen.

Mit dem Seil kann man keine Steinschlagfallen überqueren.

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 Grube/Spalte liegt. Ein solches Hindernis kann sowohl gerade, 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 Phantom kann das Seil nicht tragen.

Mit dem Seil kann man keine Steinschlagfallen überqueren.

Der Rote Drache

Bewegung: 0
Kampfkraft: 6
Symbol: keines

Ein roter Drache kann sich nicht bewegen, außer mit Hilfe von Gegenständen (z.B. Ring der Teleportation).
Sprungkarten sind auf den roten Drachen nicht anwendbar
Feuer Atem/Odem
Für 1 AP kann ein roter Drache auf den ersten Charakter in Sichtlinie (gerade, ohne 3D-Hindernisse) Feuer speien, egal wie weit das Opfer entfernt ist. Der Effekt ist derselbe wie beim Feuerballstab: sofortige und vollständige Verbrennung. Übrig bleibt ein Häufchen Asche (und ein SP natürlich). Ein roter Drache kann während einer Partie DT so viel Feuer speien, wie er will.
Feuer Atem/Odem
Ein Spieler, der einen roten Drachen eliminiert, erhält 2 SP.

Der Rote Drache

Bewegung: 0
Kampfkraft: 6
Symbol: keines

Ein roter Drache kann sich nicht bewegen, außer mit Hilfe von Gegenständen (z.B. Ring der Teleportation).
Sprungkarten sind auf den roten Drachen nicht anwendbar
Feuer Atem/Odem
Für 1 AP kann ein roter Drache auf den ersten Charakter in Sichtlinie (gerade, ohne 3D-Hindernisse) Feuer speien, egal wie weit das Opfer entfernt ist. Der Effekt ist derselbe wie beim Feuerballstab: sofortige und vollständige Verbrennung. Übrig bleibt ein Häufchen Asche (und ein SP natürlich). Ein roter Drache kann während einer Partie DT so viel Feuer speien, wie er will.
Feuer Atem/Odem
Ein Spieler, der einen roten Drachen eliminiert, erhält 2 SP.

Der Elfische Aufklärer

Bewegung: 7
Kampfkraft: 1
Symbol: keines

Athletisch
Der elfische Aufklärer darf während seiner Bewegung über Fallgruben hinweg springen, aber nicht auf ihnen stehen bleiben.

Der Elfische Aufklärer

Bewegung: 7
Kampfkraft: 1
Symbol: keines

Athletisch
Der elfische Aufklärer darf während seiner Bewegung über Fallgruben hinweg springen, aber nicht auf ihnen stehen bleiben.

Das Phantom

Bewegung: 3
Kampfkraft: 0
Symbol: Untot, Körperlos

Körperlos
Während seiner Bewegung darf ein Phantom durch alle Arten von Hindernissen, Objekten und Charakteren hindurch ziehen, aber nicht auf einem besetzen oder blockierten Feld stehen bleiben. Die Bewegung muss auf einem gültigen Feld enden, und es muss dabei die 2. Goldene Regel beachtet werden. Ein Phantom darf weder einen Gegenstand benutzen noch einen tragen. Auch Verletzte können von einem Phantom nicht transportiert werden. Die Bewegung eines Phantoms darf allerdings auf einem Feld mit einem Gegenstand oder einer befreundeten Figur enden. Das Phantom darf auf einem Rotations-Mechanismus stehen bleiben und ihn auch benutzen. 3D-Hindernisse dürfen von ihm passiert werden, aber es ist ihm nicht erlaubt, darauf zu stoppen.
Untot
Das Phantom ist ein untoter Charakter.

Das Phantom

Bewegung: 3
Kampfkraft: 0
Symbol: Untot, Körperlos

Körperlos
Während seiner Bewegung darf ein Phantom durch alle Arten von Hindernissen, Objekten und Charakteren hindurch ziehen, aber nicht auf einem besetzen oder blockierten Feld stehen bleiben. Die Bewegung muss auf einem gültigen Feld enden, und es muss dabei die 2. Goldene Regel beachtet werden. Ein Phantom darf weder einen Gegenstand benutzen noch einen tragen. Auch Verletzte können von einem Phantom nicht transportiert werden. Die Bewegung eines Phantoms darf allerdings auf einem Feld mit einem Gegenstand oder einer befreundeten Figur enden. Das Phantom darf auf einem Rotations-Mechanismus stehen bleiben und ihn auch benutzen. 3D-Hindernisse dürfen von ihm passiert werden, aber es ist ihm nicht erlaubt, darauf zu stoppen.
Untot
Das Phantom ist ein untoter Charakter.

Der Golem

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: keines

Mauerbrecher
Ein Golem kann eine angrenzende Mauer für 1 AP zerstören. Dazu platziert man den entsprechenden Marker -zerstörte Mauer-. Wenn der golem eine Mauer zerstört, bleibt er dort stehen, wo er ist. Wenn er sich auf das Feld auf der anderen Seite der zerstörten Mauer bewegen möchte, muss er dazu 1 AP ausgeben. Die Marker werden generell auf einem Kerker-Raum abgelegt und drehen sich immer mit dem Saal mit. Mit einem solchen Marker kann nur eine Mauer markiert werden. Während einer Partie DT kann ein Golem maximal 3 Mauern zerstören.
Spezialfall: *Wenn zwei benachbarte Kerker eine Doppelmauer bilden, kann ein Golem auch diese aufbrechen, muss dafür aber 2 AP bezahlen. Ein entsprechender Marker mit einer zerstörten Mauer wird dann in beiden Kerker-Räumen auf die entsprechenden Mauerabschnitten gelegt.*

Der Golem

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: keines

Mauerbrecher
Ein Golem kann eine angrenzende Mauer für 1 AP zerstören. Dazu platziert man den entsprechenden Marker -zerstörte Mauer-. Wenn der golem eine Mauer zerstört, bleibt er dort stehen, wo er ist. Wenn er sich auf das Feld auf der anderen Seite der zerstörten Mauer bewegen möchte, muss er dazu 1 AP ausgeben. Die Marker werden generell auf einem Kerker-Raum abgelegt und drehen sich immer mit dem Saal mit. Mit einem solchen Marker kann nur eine Mauer markiert werden. Während einer Partie DT kann ein Golem maximal 3 Mauern zerstören.
Spezialfall: *Wenn zwei benachbarte Kerker eine Doppelmauer bilden, kann ein Golem auch diese aufbrechen, muss dafür aber 2 AP bezahlen. Ein entsprechender Marker mit einer zerstörten Mauer wird dann in beiden Kerker-Räumen auf die entsprechenden Mauerabschnitten gelegt.*

Die Illusionistin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: Zauberkundige

Illusionen
Die Illusionistin kann für 1 AP einen Fallen- oder einen Geröllmarker platzieren. Diese Fallen- bzw. Geröllfelder behindern alle Figuren, außer die Illusionistin, die sie platziert hat. Jede Illusionistin kann nur eine Fallenmarke und eine Geröllmarke im Labyrinth platzieren. Dazu verwendet jeder Spieler die entsprechenden Marker seiner Farbe. Die Marker dürfen auf jedes freie und leere Bodenfeld in Sichtlinie der Illusionistin gesetzt werden. Der Fallenmarker wird wie einen gewöhnliche Falle behandelt, mit der Ausnahme, dass die Illusionistin derselben Farbe sie ohne Hilfsmittel passieren kann, auf den markierten Feldern aber nicht stehen bleiben darf. Für 1 AP kann die Illusionistin einen eigenen aktiven Marker in ihrer Sichtlinie entfernen und gleich wieder in ihrer Sichtlinie setzen oder ihn einfach entfernen, um ihn zu einem anderen Zeitpunkt wieder zu platzieren. Die Marker sind ebenso wie Gittermarker und Marker für zerstörte Mauern nicht von der 2. Goldenen Regel betroffen. Wenn eine Illusionistin eliminiert wird, werden alle ihre Illusionen aus dem Labyrinth entfernt.

Die Illusionistin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: Zauberkundige

Illusionen
Die Illusionistin kann für 1 AP einen Fallen- oder einen Geröllmarker platzieren. Diese Fallen- bzw. Geröllfelder behindern alle Figuren, außer die Illusionistin, die sie platziert hat. Jede Illusionistin kann nur eine Fallenmarke und eine Geröllmarke im Labyrinth platzieren. Dazu verwendet jeder Spieler die entsprechenden Marker seiner Farbe. Die Marker dürfen auf jedes freie und leere Bodenfeld in Sichtlinie der Illusionistin gesetzt werden. Der Fallenmarker wird wie einen gewöhnliche Falle behandelt, mit der Ausnahme, dass die Illusionistin derselben Farbe sie ohne Hilfsmittel passieren kann, auf den markierten Feldern aber nicht stehen bleiben darf. Für 1 AP kann die Illusionistin einen eigenen aktiven Marker in ihrer Sichtlinie entfernen und gleich wieder in ihrer Sichtlinie setzen oder ihn einfach entfernen, um ihn zu einem anderen Zeitpunkt wieder zu platzieren. Die Marker sind ebenso wie Gittermarker und Marker für zerstörte Mauern nicht von der 2. Goldenen Regel betroffen. Wenn eine Illusionistin eliminiert wird, werden alle ihre Illusionen aus dem Labyrinth entfernt.

Die Waffenmeisterin

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: keines

Kampftechnik
Wenn die Waffenmeisterin in einen Kampf verwickelt wird, kann der Spieler, der sie kontrolliert, die vom Gegenspieler gespielte Kampfkarte anschauen, bevor er seine eigene Karte ausspielt. Diese Technik funktioniert auch im Massenkampf, jedoch nicht auch Distanz. Wenn beide Waffenmeisterinnen am Kampf teilnehmen, heben sich ihre Fähigkeiten auf, und der Kampf wird normal abgewickelt.

Die Waffenmeisterin

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: keines

Kampftechnik
Wenn die Waffenmeisterin in einen Kampf verwickelt wird, kann der Spieler, der sie kontrolliert, die vom Gegenspieler gespielte Kampfkarte anschauen, bevor er seine eigene Karte ausspielt. Diese Technik funktioniert auch im Massenkampf, jedoch nicht auch Distanz. Wenn beide Waffenmeisterinnen am Kampf teilnehmen, heben sich ihre Fähigkeiten auf, und der Kampf wird normal abgewickelt.

Der Paladin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 3
Symbol: Kräftig

Kräftig
Ein Paladin kann 2 Gegenstände transportieren. Er ist eine Ausnahme der 2. Goldenen Regel, da er auch einen Gegenstand und einen Verletzten transportieren kann. Wenn ein Paladin getötet wird, bleiben Gegenstände oder Verletzte auf dem Feld liegen, bis andere Figuren über dieses Feld hinweg gehen und sie dabei aufnehmen. Nur ein Paladin darf auf einem Feld stehen bleiben, auf dem zwei Gegenstände liegen. Ein Paladin der 2 Gegenstände trägt, kann beide benutzen. Diese Fähigkeit bleibt auch dann erhalten, wenn der Paladin verletzt ist.

Der Paladin

Bewegung: 4
Kampfkraft: 3
Symbol: Kräftig

Kräftig
Ein Paladin kann 2 Gegenstände transportieren. Er ist eine Ausnahme der 2. Goldenen Regel, da er auch einen Gegenstand und einen Verletzten transportieren kann. Wenn ein Paladin getötet wird, bleiben Gegenstände oder Verletzte auf dem Feld liegen, bis andere Figuren über dieses Feld hinweg gehen und sie dabei aufnehmen. Nur ein Paladin darf auf einem Feld stehen bleiben, auf dem zwei Gegenstände liegen. Ein Paladin der 2 Gegenstände trägt, kann beide benutzen. Diese Fähigkeit bleibt auch dann erhalten, wenn der Paladin verletzt ist.

Der Taschendieb

Bewegung: 6
Kampfkraft: 2
Symbol: keines

Diebstahl
Der Taschendieb kann für 1 AP einer gegnerischen Figur auf einem angrenzenden Feld einen Gegenstand stehlen. Der Gegenstand wird einfach unter den Taschendieb gelegt. Jedoch kann der Taschendieb nichts klauen, wenn er bereits einen Gegenstand oder einen Verletzten mit sich führt. Verletzte sind auch keine Gegenstände, deshalb darf er auch keine verletzten gegnerischen Figuren stehlen, die gerade von gegnerischen Figuren getragen werden.

Der Taschendieb

Bewegung: 6
Kampfkraft: 2
Symbol: keines

Diebstahl
Der Taschendieb kann für 1 AP einer gegnerischen Figur auf einem angrenzenden Feld einen Gegenstand stehlen. Der Gegenstand wird einfach unter den Taschendieb gelegt. Jedoch kann der Taschendieb nichts klauen, wenn er bereits einen Gegenstand oder einen Verletzten mit sich führt. Verletzte sind auch keine Gegenstände, deshalb darf er auch keine verletzten gegnerischen Figuren stehlen, die gerade von gegnerischen Figuren getragen werden.

Der Ring der Teleportation

Der Teleportationsring kann für 1 AP einmal aktiviert werden, um sich dadurch auf irgendein leeres Bodenfeld eines angrenzenden Kerkers zu teleportieren (Ziel kann nie derselbe Saal sein). Das Bodenfeld muss sich nicht in Sichtlinie befinden. Nach einmaligem Gebrauch wird der Ring aus dem Spiel entfernt.

Der Ring der Teleportation

Der Teleportationsring kann für 1 AP einmal aktiviert werden, um sich dadurch auf irgendein leeres Bodenfeld eines angrenzenden Kerkers zu teleportieren (Ziel kann nie derselbe Saal sein). Das Bodenfeld muss sich nicht in Sichtlinie befinden. Nach einmaligem Gebrauch wird der Ring aus dem Spiel entfernt.

Der Flammenschutzschild

Ein Charakter, der den Flammenschutzschild trägt, ist gegen den Effekt des Feuerballs und den Feueratem des Roten Drachen geschützt. Dieser Gegenstand erlaubt es auch, unter Steinschlagfallen durchzugehen.

Der Flammenschutzschild

Ein Charakter, der den Flammenschutzschild trägt, ist gegen den Effekt des Feuerballs und den Feueratem des Roten Drachen geschützt. Dieser Gegenstand erlaubt es auch, unter Steinschlagfallen durchzugehen.

Der Schlüssel

Ein Charakter mit einem Schlüssel kann angrenzende Gitter für 1 AP öffnen oder schliessen (wie die Diebin). Dazu wird ein Marker mit geöffnetem Gitter hingelegt oder entfernt. Der Schlüssel ist ein aktiver Gegenstand, der beliebig oft eingesetzt werden kann und -sofern vorhanden- auch mehrmals in die Startaufstellung aufgenommen werden kann.

Der Schlüssel

Ein Charakter mit einem Schlüssel kann angrenzende Gitter für 1 AP öffnen oder schliessen (wie die Diebin). Dazu wird ein Marker mit geöffnetem Gitter hingelegt oder entfernt. Der Schlüssel ist ein aktiver Gegenstand, der beliebig oft eingesetzt werden kann und -sofern vorhanden- auch mehrmals in die Startaufstellung aufgenommen werden kann.

Die Schriftrolle -Bezauberung-

Dieser Gegenstand kann nur von Zauberkundigen (z.B. Illusionistin oder Magier) genutzt werden. Für 1 AP erhält der Zauberkundige die Kontrolle über eine gegnerische Figur, die sich auf derselben Kerker-Raum-Tafel befindet. Der Zauberkundige, der diese Schriftrolle einsetzen will, muss sein Ziel also nicht in Sichtlinie haben. Nach Benutzung wird die Schriftrolle aus dem Spiel genommen. Mit der bezauberten Figur können bis zum Ende der Runde 3 gültige (nach allen Regeln von DT) Aktionen durchgeführt werden (=3 AP). Die Aktionen dürfen sich mit den regulären Aktionen des Spielers abwechseln. Eine bezauberte Figur kann nicht eine Figur ihrer eigenen Farbe angreifen. In einem Kampf wird die Kampf-Karte vom Besitzer der bezauberten Figur gespielt. Bei einem Sprung über eine Fallgrube muss jedoch der Spieler, der die Schriftrolle eingesetzt hat, eine Sprung-Karte abgegeben. Wenn die bezauberte Figur eine gegnerische Figur vernichtet, erhält der Besitzer der bezauberten Figur den Siegpunkt. Wenn mit einem Zeitlimit gespielt wird, erhält der Spieler, der diese Schriftrolle einsetzt zusätzlich 1 Minute Bedenkzeit.

Die Schriftrolle -Bezauberung-

Dieser Gegenstand kann nur von Zauberkundigen (z.B. Illusionistin oder Magier) genutzt werden. Für 1 AP erhält der Zauberkundige die Kontrolle über eine gegnerische Figur, die sich auf derselben Kerker-Raum-Tafel befindet. Der Zauberkundige, der diese Schriftrolle einsetzen will, muss sein Ziel also nicht in Sichtlinie haben. Nach Benutzung wird die Schriftrolle aus dem Spiel genommen. Mit der bezauberten Figur können bis zum Ende der Runde 3 gültige (nach allen Regeln von DT) Aktionen durchgeführt werden (=3 AP). Die Aktionen dürfen sich mit den regulären Aktionen des Spielers abwechseln. Eine bezauberte Figur kann nicht eine Figur ihrer eigenen Farbe angreifen. In einem Kampf wird die Kampf-Karte vom Besitzer der bezauberten Figur gespielt. Bei einem Sprung über eine Fallgrube muss jedoch der Spieler, der die Schriftrolle eingesetzt hat, eine Sprung-Karte abgegeben. Wenn die bezauberte Figur eine gegnerische Figur vernichtet, erhält der Besitzer der bezauberten Figur den Siegpunkt. Wenn mit einem Zeitlimit gespielt wird, erhält der Spieler, der diese Schriftrolle einsetzt zusätzlich 1 Minute Bedenkzeit.

Der Drachentöter

Die Figur, welche das Drachentöter-Schwert trägt, erhält im Kampf gegen einen Roten Drachen einen Bonus von +4 auf ihren Kampfwert. Ein Roter Drache, der im Kampf mit einem Drachentöter unterliegt, wird nicht verletzt, sondern stattdessen sofort eliminiert.

Der Drachentöter

Die Figur, welche das Drachentöter-Schwert trägt, erhält im Kampf gegen einen Roten Drachen einen Bonus von +4 auf ihren Kampfwert. Ein Roter Drache, der im Kampf mit einem Drachentöter unterliegt, wird nicht verletzt, sondern stattdessen sofort eliminiert.

Das Seil

Ein Seil erlaubt nur das Durchqueren eines einzigen Hindernisfeldes (wie Fallgrube oder Spalte) auf einmal. Ein Seil verbindet (gerade oder L-förmig) zwei an eine Fallgrube oder Spalte angrenzende Bodenfelder. Man muss sich vorstellen, dass das Seil an beiden Seiten befestigt werden muss, damit man das Hindernis überwinden kann. Das Seil ist ein häufiger Gegenstand.

Das Seil

Ein Seil erlaubt nur das Durchqueren eines einzigen Hindernisfeldes (wie Fallgrube oder Spalte) auf einmal. Ein Seil verbindet (gerade oder L-förmig) zwei an eine Fallgrube oder Spalte angrenzende Bodenfelder. Man muss sich vorstellen, dass das Seil an beiden Seiten befestigt werden muss, damit man das Hindernis überwinden kann. Das Seil ist ein häufiger Gegenstand.

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER

DUNGEON
TWISTER