



Übersichts-Karten -Amazon-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seite 7 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 8 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seite 7 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 19 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 8 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 19 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.EarEye.de)

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

Die Texte der Ausführlichen-Beschreibungen
stammen vom Charakterbogen



Übersichts-Karten -Minotaurus-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seite 9 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 10 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seite 9 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 19 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 10 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 19 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 vom Charakterbogen



Übersichts-Karten -Purpurner Drache-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seite 11 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 12 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seite 11 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 19 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 12 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 19 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 vom Charakterbogen



Übersichts-Karten -Bettler-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seite 13 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 14 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seite 13 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 19 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 14 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 19 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 vom Charakterbogen



Übersichts-Karten -Oger-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seite 15 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 16 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seite 15 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 19 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 16 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 19 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 vom Charakterbogen



Übersichts-Karten -Jünger-

Doppelseitige (Kurz- und Ausführlich) Beschreibung

Einfach die Seite 17 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 18 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Kurz Beschreibung Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seite 17 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seite 19 ausdrucken.
Ausschneiden und Fertig.

Ausführliche Beschreibung mit Kartenrückseite

Einfach die Seiten 18 ausdrucken,
das Blatt umdrehen und erneut in den Drucker legen.
Anschließend die Seiten 19 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 vom Charakterbogen

Die Amazone

Bewegung: 3

Kampfkraft: 3

Symbol: keines

Sonderfunktion: einmal pro Spiel kann sie einen benachbarten männlichen Charakter verführen

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 Amazone

Bewegung: 3

Kampfkraft: 3

Symbol: keines

Sonderfunktion: einmal pro Spiel kann sie einen benachbarten männlichen Charakter verführen

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 Amazone

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: keines



Verführung

Einmal pro Spiel kann die Amazone einen gegnerischen männlichen Charakter in einem anliegenden Feld verführen. Dieser führt (3 AP) gültige Aktionen im Sinne der amazone durch.

Die Amazone

Bewegung: 3
Kampfkraft: 3
Symbol: keines



Verführung

Einmal pro Spiel kann die Amazone einen gegnerischen männlichen Charakter in einem anliegenden Feld verführen. Dieser führt (3 AP) gültige Aktionen im Sinne der amazone durch.

Der Minotaurus

Bewegung: 4

Kampfkraft: 3

Symbol: Gitter zerstören

Sonderfunktion: geschlossene Gitter zerstören (1 AP), darf keine Startzone betreten, darf nicht ins Grundlinienteam genommen werden.

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

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit



Der Minotaurus

Bewegung: 4

Kampfkraft: 3

Symbol: Gitter zerstören

Sonderfunktion: geschlossene Gitter zerstören (1 AP), darf keine Startzone betreten, darf nicht ins Grundlinienteam genommen werden.

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

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit



Der Minotaurus

Bewegung: 4

Kampfkraft: 3

Symbol: Gitter zerstören



Der Gefangene

Der Minotaurus ist ein Gefangener des Labyrinths. Er hat keine Macht, um aus dem Labyrinth herauszugelangen. Es ist ihm verboten, in ein Feld der Startzone einzudringen, sowohl nicht in sein Eigenes als auch das des Gegenspielers. Folglich kann er keine Siegpunkte (SP) beim Verlassen des Labyrinths erzielen und kann auch nicht zu den Figuren genommen werden, die in die Startzone gesetzt werden.

Gitter zerbrechen

Der Minotaurus kann ein geschlossenes Gitter für 1 AP zerstören.

Der Minotaurus

Bewegung: 4

Kampfkraft: 3

Symbol: Gitter zerstören



Der Gefangene

Der Minotaurus ist ein Gefangener des Labyrinths. Er hat keine Macht, um aus dem Labyrinth herauszugelangen. Es ist ihm verboten, in ein Feld der Startzone einzudringen, sowohl nicht in sein Eigenes als auch das des Gegenspielers. Folglich kann er keine Siegpunkte (SP) beim Verlassen des Labyrinths erzielen und kann auch nicht zu den Figuren genommen werden, die in die Startzone gesetzt werden.

Gitter zerbrechen

Der Minotaurus kann ein geschlossenes Gitter für 1 AP zerstören.

Der Purpurne Drache

Bewegung: 2

Kampfkraft: 6

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann alle geschlossenen Gitter in seinem Raum für 2 AP zerstören.

Hindernisse:

Gitter: geschlossene Gitter zerstören (für 2 AP), nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit

Hinweis: Der Purpurne Drache ist weiblich.



Der Purpurne Drache

Bewegung: 2

Kampfkraft: 6

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann alle geschlossenen Gitter in seinem Raum für 2 AP zerstören.

Hindernisse:

Gitter: geschlossene Gitter zerstören (für 2 AP), nur mit Hilfsmittel öffnen oder schließen

Rotationsmechanismus: nur in Pfeilrichtung drehen

Mauer: undurchdringbar

Grube: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Steinschlagfalle: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Nebel, Jungbrunnen, Pentakelraum: keine Besonderheit

Hinweis: Der Purpurne Drache ist weiblich.



Der Purpurne Drache

Bewegung: 2
Kampfkraft: 6
Symbol: keines



Für 2 AP's kann der Purpurne Drache einen sauren „Purpurnen Regen“ hervorrufen. Dieser saure Regen zerstört alle Gitter im Raum, in dem er sich befindet. Um dies zu tun, muss der Spieler, der den Purpurnen Drachen steuert laut und deutlich mindestens einen Refrain des Lieds „Purple Rain“ von Prince singen. Zerstörte Gitter Marker auf alle Gitter in den Raum legen.
Heldenhaft: Ein Spieler, der den Purpurnen Drachen beseitigt, erwirbt 2 Sieg Punkte anstelle von einem.
Anmerkung: Der Erzmagier war ein großer Fan von Prince, möglicherweise ist dies der Grund, warum er den Purpurnen Drachen in die Labyrinth teleportiert hat... Wer weiß...?

Der Purpurne Drache

Bewegung: 2
Kampfkraft: 6
Symbol: keines



Für 2 AP's kann der Purpurne Drache einen sauren „Purpurnen Regen“ hervorrufen. Dieser saure Regen zerstört alle Gitter im Raum, in dem er sich befindet. Um dies zu tun, muss der Spieler, der den Purpurnen Drachen steuert laut und deutlich mindestens einen Refrain des Lieds „Purple Rain“ von Prince singen. Zerstörte Gitter Marker auf alle Gitter in den Raum legen.
Heldenhaft: Ein Spieler, der den Purpurnen Drachen beseitigt, erwirbt 2 Sieg Punkte anstelle von einem.
Anmerkung: Der Erzmagier war ein großer Fan von Prince, möglicherweise ist dies der Grund, warum er den Purpurnen Drachen in die Labyrinth teleportiert hat... Wer weiß...?

Der Bettler

Bewegung: 5

Kampfkraft: 1

Symbol: keines

Sonderfunktion: bringt dem Gegner keinen SP wenn er getötet wird



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

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Bettler

Bewegung: 5

Kampfkraft: 1

Symbol: keines

Sonderfunktion: bringt dem Gegner keinen SP wenn er getötet wird



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

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit

Der Bettler

Bewegung: 5
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Wertlos

*Der Bettler bringt keine SP, wenn er getötet wird.
Der Spieler, der in kontrolliert, erhält weiterhin 1 SP, wenn er die gegnerische Startlinie überschreitet.*

Der Bettler

Bewegung: 5
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Wertlos

*Der Bettler bringt keine SP, wenn er getötet wird.
Der Spieler, der in kontrolliert, erhält weiterhin 1 SP, wenn er die gegnerische Startlinie überschreitet.*

Der Oger

Bewegung: 2

Kampfkraft: 4

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann einmal pro Runde für 1 AP einen gegnerischen Charakter betäuben.

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

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit



Der Oger

Bewegung: 2

Kampfkraft: 4

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann einmal pro Runde für 1 AP einen gegnerischen Charakter betäuben.

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

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit



Der Oger

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: keines



Betäuben

*Einmal pro Runde kann der Oger einen angrenzenden feindlichen Charakter für 1 AP betäuben.
Legen Sie einen Marker betäubt auf das Opfer.
Ein betäubter Charakter wird wie ein verwundeter Charakter behandelt. Am Ende seines Zuges entfernt der aktive Spieler alle Marker von all seinen Charakteren. Sie können in der nächsten Runde wieder normal agieren.*

Der Oger

Bewegung: 2
Kampfkraft: 4
Symbol: keines



Betäuben

*Einmal pro Runde kann der Oger einen angrenzenden feindlichen Charakter für 1 AP betäuben.
Legen Sie einen Marker betäubt auf das Opfer.
Ein betäubter Charakter wird wie ein verwundeter Charakter behandelt. Am Ende seines Zuges entfernt der aktive Spieler alle Marker von all seinen Charakteren. Sie können in der nächsten Runde wieder normal agieren.*

Der Jünger

Bewegung: 4

Kampfkraft: 1

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann für 1 AP einen bereits entdeckten Raum in dem er steht wieder umdrehen.

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

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit



Der Jünger

Bewegung: 2

Kampfkraft: 6

Symbol: keines

Sonderfunktion: kann für 1 AP einen bereits entdeckten Raum in dem er steht wieder umdrehen.

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

Spalte: nur mit Hilfsmittel überwinden oder stehen bleiben

Jungbrunnen: keine Besonderheit

Pentakelraum: keine Besonderheit



Der Jünger

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Kerker

Für 1 AP kann der Jünger den Raum, in der er sich befindet, umdrehen. Alle Plättchen in diesem Raum, inklusive dem Jünger selbst, werden verdeckt auf den Raum gelegt. Alle Marker werden von dem Raum entfernt (einschließlich der Marker für zerstörte oder geöffnete Fallgitter). Golem Marker und ähnliche Marker gehen wieder an ihre Besitzer zurück. Verwundete Charaktere bleiben verwundet. Der "vergessene" Raum kann in der Runde, in der er verdeckt wurde, nicht wieder aufgedeckt werden. Die Regeln zum Aufdecken gelten wieder für diesen Raum.

Der Jünger

Bewegung: 4
Kampfkraft: 1
Symbol: keines



Kerker

Für 1 AP kann der Jünger den Raum, in der er sich befindet, umdrehen. Alle Plättchen in diesem Raum, inklusive dem Jünger selbst, werden verdeckt auf den Raum gelegt. Alle Marker werden von dem Raum entfernt (einschließlich der Marker für zerstörte oder geöffnete Fallgitter). Golem Marker und ähnliche Marker gehen wieder an ihre Besitzer zurück. Verwundete Charaktere bleiben verwundet. Der "vergessene" Raum kann in der Runde, in der er verdeckt wurde, nicht wieder aufgedeckt werden. Die Regeln zum Aufdecken gelten wieder für diesen Raum.

