



DUNGEONEER

Held



Monster
Horde
(max. 3)



Inventar

In deinem Zug:

1. Anfangs-Phase
2. Kerkermeister-Phase
3. Aufbau-Phase
4. Helden-Phase
 - Bewegen
 - Erforschen
 - Heldentat
5. Karten-/Schluss-Phase

Kampf-Ablauf:

- a. Opfer und Angriffsart wählen
- b. Erwiderung ausspielen (optional)
- c. Angriffswurf (+evtl. Bonus)
- d. Gegenangriffswurf (+evtl. Bonus)
- e. Auswertung der Würfelwürfe
- f. Zweikampf (optional)
- g. Monster-Horde
- h. Belohnung

Während oder außerhalb deines Zuges:

- Ausspielen einer mit „JEDERZEIT“ bezeichneten Karte
- Ausspielen einer Erwiderung (wenn nötig)
- Einsetzen einer Karte aus dem Inventar (wenn möglich)
- Gestürzte Helden aufrichten
- Zweikampf verkünden

Nahkampf Bewegung Lebenspunkte

Magie Schnelligkeit Wand

Gefahr (+X für ausgespielte Falle) Speerfalle (Fehlschlag: -1 Wunde)

V5+ Verschluss (Fehlschlag: -1 Bewegung) **F5+** Falle (Fehlschlag: -1 Wunde)



Flüche



Vorteile

Heldentaten