

MASMORRA: DUNGEONS VON ARCADIA

Unter den Straßen der prächtigen Stadt Arcadia, versteckt vor den Augen ihrer Bewohner, liegt Masmorra. Einst wurde dieser magische Dungeon erschaffen, um die Tapferkeit der Helden auf die Probe zu stellen, die den mächtigen Gilden Arcadias beizutreten gedachten. Doch während des letzten großen Angriffs auf die Stadt eroberte der schreckliche

Magier Malaphyas den Dungeon im Sturm. Fortan gestaltete er Masmorra zu seinem persönlichen Schreckenskabinett um. Nun ist es an den Helden, tief in diesen bedrohlichen und mit Monstern überfüllten Dungeon hinabzusteigen, um Arcadia abermals aus den Fängen einer großen Bedrohung zu befreien – willkommen in Masmorra!

INHALTOVERZEICHNIO

©PIELMATERIAL3	
ØPIELÜBERBLICK4	
STANDARD-MODUS4	
Spielvorbereitung 5	
Dungeonteile vorbereiten5	
Startraum auslegen	
Schatzkarten austeilen5	
Helden auswählen5	
Erfahrungsmarker setzen 5	
Weiteres Spielmaterial bereitlegen 5	
Den Dungeon betreten5	
Das Abenteuer beginnt!5	
Spielablauf 6	
Heldenphase	
1) Wirf die Aktionswürfel	
Die Aktionswürfel im Detail	
2) Führe Aktionen aus	
Ausgeben vs. Einsetzen	
Eine Raumaktion ausführen8	
Einen Schritt machen8	
Monster angreifen	
Einen Heiltrank trinken11	
Magie wirken11	
3) Plündere den Raum	
Dungeonphase12,	
1) Monster bewegen	
2) Monsterwirbel aktivieren	
3) Spielzug beenden	
Weitere Heldenkonzepte	
Heldentalente	
Levelaufstieg14	
Spielende	

TOD UND VERDERBEN	15
Dungeonteile und Räume	
Neue Monster ins Spiel bringen	
Kleine Räume	16
Mittelgroße Räume	
Monster	
Niedere Monster	18
Höhere Monster	19
Bosse	19
Schatzkarten	21
DER EPISCHE MODUS	22
Malaphyas	
Der Thronsaal des bösen Magiers	
Die Kanalisation von Arcadia	23
DER KOOP-MODUØ	24
COLOURG	50
CREDITS	
TUGAMMENEAGGUNG	28



SPIELMATERIAL



Dungeonteile



SPIELÜBERBLICK

In Masmorra: Dungeons von Arcadia übernimmt jeder Spieler einen tapferen Helden, mit dem er den gefährlichen Dungeon unter der Stadt Arcadia erkundet, um Monster zu bekämpfen und Schätze zu heben.

Es gibt drei Möglichkeiten, Masmorra zu spielen:

- Im Standard-Modus wetteifern die Helden um Erfahrungspunkte – während sie alles unternehmen, um die Pläne ihrer Konkurrenten zu durchkreuzen. Denn nur wer am Ende die meisten Erfahrungspunkte gesammelt hat, wird der unangefochtene Champion von Masmorra sein!
- · Im **Epischen Modus** müssen sich die Helden bis zum bösen Magier Malaphyas durchschlagen und ihn in einem alles entscheidenden Endkampf besiegen – und jeder möchte dabei natürlich mehr Ruhm und Ehre erlangen als die anderen.
- · Im **Koop-Modus** stehen die Helden der größten Bedrohung gegenüber, die jemals ihren Schatten auf Arcadia geworfen hat. So schrecklich, dass die Helden ihre Streitigkeiten beilegen und (schluck!) zusammenarbeiten müssen! Werden sie Malaphyas' Versteck finden und sein dunkles, gottloses Ritual noch rechtzeitig verhindern können?

DER STANDARD-MODUS

Die meisten Regeln des Standard-Modus gelten für alle Spielmodi. Die Regeln und Änderungen für den Epischen Modus finden sich ab Seite 22 und die für den Koop-Modus ab Seite 24.

Ziel deg gpielg

Ihr werdet mit euren Helden Masmorra erkunden und dabei Monster bekämpfen sowie Schätze heben. Doch das Wichtigste ist, Erfahrungspunkte (EP) zu sammeln! Eine Partie endet am *Ende der Runde*, in der einer von euch 16 oder mehr EP gesammelt hat.

Es gibt 4 Wege, um Erfahrungspunkte zu erhalten:

- · Monster besiegen
- · Schatzkisten öffnen
- · Fallen entschärfen
- · Mittelgroße Räume erkunden

Der Spieler, der am Ende die meisten EP hat, gewinnt und wird der Champion von Masmorra! (Bei Gleichstand gibt das übrige Gold bzw. die übrigen Lebenspunkte den Ausschlag, siehe "Spielende" auf Seite 14).

ØPIELVORBEREITUNG

1. Dungeonteile vorbereiten

Sortiert die Dungeonteile nach Größe. Legt das große Dungeonteil sowie die *Treppe zur dritten Ebene*, deren Rückseite mit **X** markiert ist, zurück in die Schachtel (beides wird nur im Epischen und Koop-Modus benötigt).

Auf der Rückseite mancher Dungeonteile ist eine Heldenanzahl angegeben. Legt alle Dungeonteile zurück in die Schachtel, die nicht zur Anzahl der Helden passen:

- · 1–2 Helden: Entfernt alle mit 3+/4+/5+ markierten Teile.
- · 3 Helden: Entfernt alle mit 4+/5+ markierten Teile.
- · 4 Helden: Entfernt alle mit 5+ markierten Teile.
- · 5 Helden: Ihr benötigt alle Teile.

Legt den *Startraum* und den *Eingang der zweiten Ebene* vorerst beiseite (beide zeigen die gleiche Vorder- und Rückseite, damit ihr sie einfacher finden könnt). Auf den Seiten 16 und 17 gibt es eine Übersicht aller Räume.

Teilt die kleinen und mittelgroßen Dungeonteile in je zwei Stapel auf: Ebene I und Ebene II (ihr erkennt sie an der Rückseite). Mischt dann alle vier Stapel separat und legt sie verdeckt bereit. Deckt das oberste Teil vom Stapel Ebene I (klein) auf und legt es offen auf den Stapel. Falls es eine Falle ist, müsst ihr sie zurück in den Stapel mischen und so lange das oberste Teil aufdecken, bis es ein normaler Raum ist.

Legt schließlich den Eingang der zweiten Ebene auf den Stapel Ebene II (klein).

Deckt noch keines der mittelgroßen Dungeonteile auf!

2. Startraum auslegen

Legt den *Startraum* in die Mitte der Spielfläche. Lasst viel Platz ringsum, da sich von hier aus der Dungeon ausbreiten wird.

3. Schatzkarten austeilen

Mischt die Schatzkarten (mit der orangefarbenen Rückseite) zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben den Dungeonteilen bereit. Teilt verdeckt an jeden Spieler zwei Schatzkarten aus. Haltet eure Schatzkarten voreinander geheim!

4. Helden auswählen

Jeder Spieler wählt einen Helden und nimmt sich:

- · die Helden-Miniatur samt einer Basis beliebiger Farbe,
- · den zugehörigen Heldenbogen,
- · die zwei Talentkarten des Helden,
- · den Wundenmarker der gewählten Farbe,
- · das Zusatzschritt-Plättchen der gewählten Farbe.

Schiebt die Talentkarten oben unter die Heldenbögen, sodass nur der Heldenname sichtbar ist. Befestigt die Miniaturen in den Basen und stellt die Wundenmarker jeweils auf Feld 6 der Lebenspunkteleiste eurer Heldenbögen. Legt das Material der übrigen Helden zurück in die Schachtel.

5. Erfahrungsmarker setzen

Setzt die Erfahrungsmarker aller teilnehmenden Helden auf Feld 0 des Erfahrungstableaus.

6. Weiteres Spielmaterial bereitlegen

Legt das Gold sowie die Würfel und übrigen Plättchen bereit.

7. Den Dungeon betreten

Stellt eure Helden in den Startraum.

8. Das Abenteuer beginnt!

Der jüngste Spieler beginnt die Partie und nimmt sich die Startspielerfackel sowie die 6 Helden-Aktionswürfel. Möge der Tapferste gewinnen!



GPIELABLAUF

MASMORRA: DUNGEONS VON ARCADIA verläuft über mehrere Runden. Jede Runde beginnt beim Startspieler und geht dann reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis jeder Spieler einmal an der Reihe war. Dann beginnt die nächste Runde, bis die Partie endet.

Wenn du am Zug bist, kannst du deinen Helden bewegen sowie deine Aktionswürfel und -symbole nutzen, um verschiedene Aktionen wie Monster angreifen oder Schatzkisten öffnen auszuführen. Am Ende deines Zuges gibst du die Aktionswürfel an den Spieler zu deiner Linken weiter.

Dein Zug besteht aus zwei Phasen, die du in dieser Reihenfolge ausführen musst:

- · In der **Heldenphase** kannst du deinen Helden bewegen und mit ihm Aktionen ausführen.
- · In der **Dungeonphase** bewegst du die verschiedenen Monster und bringst neue ins Spiel, um die Pläne deiner Gegner zu durchkreuzen.

Heldenphase

Deine Heldenphase besteht aus diesen drei Schritten:

- 1. Wirf die Aktionswürfel
- 2. Führe Aktionen aus
- 3. Plündere den Raum

Schritt 1: Wirf die Aktionswürfel

Zu Beginn deines Zuges wirfst du alle 6 (schwarzen) Helden-Aktionswürfel. Danach darfst du beliebig viele dieser Würfel einmal neu werfen, wobei das neue Ergebnis zählt.

Kleiner Tipp: Dein Würfelergebnis bestimmt, welche Aktionen du in deinem Zug ausführen kannst. Überleg dir daher genau, welche Würfel du neu wirfst.

Beispiel: Sabine würde in ihrem Zug gerne angreifen. Allerdings wirft sie **3 19 19 6 1**, etwas schwächlich für einen Angriff. Daher wirft sie **19 19 6** neu und erhält **10 19 19**. Sie würde zu



Das Zusatzschritt-Plättchen

Mit deinem Zusatzschritt-Plättchen hast du in jedem deiner Züge ein Schritt-Symbol zur Verfügung.

Du kannst es zu einem beliebigen Zeitpunkt – sogar vor dem Würfeln – auf die inaktive Seite drehen, um es zu nutzen und ein Schritt-Symbol zu erhalten. Zu Beginn deines nächsten Zuges drehst du dein Zusatzschritt-Plättchen wieder auf die aktive Seite.

Kleiner Tipp: Du könntest dein Zusatzschritt-Plättchen vor dem Würfeln nutzen, um einen neuen Raum zu erkunden. So weißt du, welche Gefahren und Monster auf dich lauern, bevor du deine Würfel neu wirfst.

Die Aktionswürfel im Detail

Jeder Aktionswürfel hat sechs verschiedene Ergebnisse. Diese Ergebnisse kannst du entweder *ausgeben* oder auf ein Aktionsfeld (einer Karte/eines Dungeonteils) *einsetzen*, um eine Aktion oder einen Effekt durchzuführen.



SCHRITT: Mit diesem Ergebnis kannst du dich durch den Dungeon bewegen und ihn erkunden. Jedes Schritt-Symbol gibt dir 2 Bewegungspunkte. (Siehe "Einen Schritt machen" ab Seite 8.)



FERNKAMPF: Mit diesem Ergebnis kannst du ein Monster angreifen, das sich im gleichen Raum wie dein Held befindet. Du triffst es aus sicherer Entfernung, sodass dein Held keinen Schaden erleidet, falls du es besiegst. (Siehe "Monster angreifen" ab Seite 10.)



NAHKAMPF: Mit diesem Ergebnis kannst du ein Monster angreifen, das sich im gleichen Raum wie dein Held befindet. Es wird allerdings zurückschlagen, sodass dein Held ggf. Schaden erleidet. (Siehe "Monster angreifen" ab Seite 10.)

BLOCK: Mit diesem Ergebnis kannst du Schaden blocken, den ein Monster deinem Helden im Kampf zufügt. (Siehe "Monster angreifen" ab Seite 10.)

HEILTRANK: Mit diesem Ergebnis kannst du Wunden heilen oder Untote Monster vertreiben. (Siehe "Monster angreifen" ab Seite 10 bzw. "Einen Heiltrank trinken" auf Seite 11.)

MAGIE: Mit diesem Ergebnis kannst du einen anderen Würfel auf eine beliebige Seite drehen oder einen Angriffszauber auf bestimmte Monster loslassen. (Siehe "Monster angreifen" ab Seite 10 bzw. "Magie wirken" auf Seite 11.)

Schritt 2: Führe Aktionen aus

Nachdem du gewürfelt (und evtl. neu gewürfelt) hast, kannst du mit deinem Helden Aktionen ausführen. Du darfst beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, solange du entsprechende Aktionswürfel oder Aktionssymbole hast.

WÜRFEL und SYMBOLE

Würfel und Symbole sind (neben Gold) die "Währungen", mit denen du Aktionen bezahlen kannst. Beide Begriffe werden in der Spielregel und auf den Karten verwendet und unterscheiden sich voneinander wie folgt:

Wenn von einem bestimmten **Würfel** wie "Nahkampf-Würfel" oder "Heiltrank-Würfel" die Rede ist, ist immer ein Aktionswürfel gemeint, der genau dieses Ergebnis zeigt.

Wenn von einem bestimmten **Symbol** wie "Nahkampf-Symbol" (oder nur "Nahkampf") die Rede ist, ist genau solch ein Symbol gemeint. Es kann entweder von einem Würfel kommen, der dieses Symbol zeigt, oder durch einen anderen Effekt generiert worden sein.

Merke: Ein Nahkampf-Würfel gilt als ein Nahkampf-Symbol, aber nicht umgekehrt! Du musst z. B. einen Nahkampf-Würfel einsetzen, um eine Schatzkiste in einem Raum zu öffnen. Ein Nahkampf-Symbol kannst du jedoch nicht einsetzen, sondern nur ausgeben.

Deine Aktionswürfel kannst du **jederzeit** während deiner Heldenphase verwenden. Symbole kannst du jedoch nur in dem Raum verwenden, in dem du sie erhalten oder generiert hast. Sobald du einen Raum verlässt, gehen alle noch vorhandenen Symbole **verloren**.

Beispiel: Jay spielt die Schatzkarte "Schneller Schuss" aus, die 2 Fernkampf-Symbole generiert. Er besiegt die Spinne, indem er 3 Fernkampf-Würfel und 1 Fernkampf-Symbol ausgibt. Danach bewegt er sich in den nächsten Raum und möchte erneut kämpfen. Allerdings hat er durch seine Bewegung sein noch vorhandenes Fernkampf-Symbol verloren.



Ausgeben vs. Einsetzen

Aktionen werden auf zwei verschiedene Arten ausgelöst, entweder indem du

- · Würfel und/oder Symbole **ausgibst** oder
- · Würfel einsetzt.

Für manche Aktionen musst du bestimmte Würfel und/oder Symbole **ausgeben**, um sie auszulösen. Wenn du einen Würfel ausgibst, legst du ihn in den Bereich für ausgegebene Würfel auf deinem Heldenbogen. Würfel, die dort liegen, kannst du in diesem Zug nicht mehr nutzen.

Für derartige Aktionen kannst du Würfel und Symbole, die du durch andere Effekte generiert hast, kombinieren und zusammen ausgeben. Außerdem kannst du diese Aktionen beliebig oft ausführen, solange du sie jedes Mal bezahlst.

Beispiel: Mika ist stark verwundet und möchte ihre Wunden heilen. Sie spielt die Schatzkarte "Schnelle Heilung" aus und generiert damit 2 Heiltrank-Symbole. Nun gibt sie diese Symbole zusammen mit ihrem zuvor erzielten Heiltrank-Würfel aus und heilt somit 3 Wunden.



Für andere Aktionen musst du einen bestimmten Würfel (nicht Symbol!) auf ein Aktionsfeld **einsetzen**, das sich entweder auf einem Dungeonteil, einer Talentkarte oder deinem Heldenbogen befindet.

Solche Aktionen kannst du nur auslösen, indem du Aktionswürfel einsetzt. Außerdem kannst du diese Aktionen nur einmal pro Zug auslösen, weil deine eingesetzten Würfel die Aktionsfelder blockieren.

Beispiel: Greybark ist in einem Raum mit einer Schatzkiste, neben der ein Aktionsfeld abgebildet ist. Um die Kiste zu öffnen, muss er einen Nahkampf-Würfel () auf das Feld einsetzen.



Die Aktionen eines Helden

In deiner Heldenphase kannst du mit deinem Helden folgende Aktionen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Aktion: Ein Talent nutzen

Alle Helden haben besondere Talente, die ihnen helfen, in Masmorra zu überleben. Dein Held beginnt mit einem Starttalent, das auf seinem Heldenbogen aufgedruckt ist. Im Laufe einer Partie kann dein Held neue Talente erlernen, die auf seinen Talentkarten angegeben sind. (Siehe "Heldentalente" ab Seite 13.)

Starttalent auf dem Heldenbogen nutzen

Für einige Starttalente musst du einen bestimmten Würfel auf das Aktionsfeld deines Heldenbogens einsetzen, um sie zu nutzen.

Beispiel: Algus kann einen beliebigen Würfel einsetzen, um 1 Magie-Symbol zu generieren.



Hinweis: Greybarks Talent funktioniert anders. Statt einen Würfel einzusetzen, musst du dein Zusatzschritt-Plättchen umdrehen. Das so generierte Schritt-Symbol kannst du dann gegen ✓, ▼ oder 🕏 tauschen.

Talente von Talentkarten nutzen

Sobald dein Held ein neues Talent von einer seiner Talentkarten gelernt hat, kannst du es nutzen. Auch dafür musst du in den meisten Fällen einen oder mehrere Würfel einsetzen.

Beispiel: Jay kann einen Nahkampf-Würfel einsetzen, um mit seinem Talent "Erstschlag" 2 🏹 zu generieren.



Es gibt allerdings auch Talente, die du mit Gold bezahlen musst, um sie zu nutzen.

Beispiel: Greybark muss 2 Gold ausgeben, um sein Talent "Tiergestalt" zu nutzen.



Aktion: Eine Raumaktion ausführen

Manche Dungeonteile haben ein Aktionsfeld, mit dem du dessen Raumaktion ausführen kannst, indem du dort einen Aktionswürfel einsetzt. Dies können Aktionen sein wie Schatzkiste öffnen, Falle entschärfen oder Portal aktivieren.

Beispiel: Algus kann auf diesem Dungeonteil einen Magie-Würfel einsetzen, um das Portal zu aktivieren.



Monsterbindung

Wenn sich dein Held mit einem oder mehreren Monstern im gleichen Raum befindet, sind deine Aktionsmöglichkeiten **eingeschränkt**.

Du kannst dann lediglich diese Aktionen durchführen:

- · Ein Talent nutzen
- · Monster angreifen
- · Magie wirken
- · Eine Schatzkarte ausspielen

Erst **nachdem** du alle Monster in deinem Raum angegriffen hast, kannst du frei aus allen Aktionen wählen. Dabei ist es unerheblich, ob du die Monster besiegt hast oder nicht.

Wichtig: Die Aktion "Einen Heiltrank trinken" darfst du erst ausführen, nachdem du alle Monster angegriffen hast. Daher kannst du erst nach allen Kämpfen deine 🖣 ausgeben, die du durch Talente oder Schatzkarten generiert hast.

Aktion: Einen Schritt machen

Für jedes Schritt-Symbol (1), das du ausgibst, erhältst du 2 Bewegungspunkte (BP), die du nutzen kannst, um deinen Helden zu bewegen und /oder den Dungeon zu erkunden. Bewegungspunkte verfallen, sobald du eine andere Aktion ausführst. Würdest du z. B. ein Monster angreifen, nachdem du 1 BP ausgegeben hast, würde dein zweiter BP verfallen.

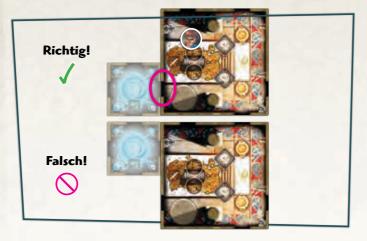
Für 1 Bewegungspunkt kannst du entweder **erkunden** oder **dich bewegen**:



Erkunden

Für 1 Bewegungspunkt kannst du den Dungeon erkunden, solange ein zu deinem Raum benachbarter Platz frei ist. Nimm das oberste Dungeonteil vom Stapel der kleinen Dungeonteile, der deiner aktuellen Ebene entspricht, und lege es an das Teil an, auf dem sich dein Held befindet.

Du musst ein neues Dungeonteil stets so anlegen, dass eine Öffnung des neuen Teils mit einer Öffnung des Teils, auf dem dein Held steht, zu einem **Durchgang** verbunden ist:



Wichtig: Du kannst nicht weiter erkunden, falls keine kleinen Dungeonteile der Ebene übrig sind, auf der sich dein Held befindet, oder falls alle zu deinem Raum benachbarten Plätze bereits belegt sind.

Nachdem du das neue Dungeonteil angelegt hast, **musst** du deinen Helden sofort dorthin bewegen (ohne weitere Kosten). Decke dann das oberste Dungeonteil vom Stapel deiner aktuellen Ebene auf:

- · Ist es ein **Raum**, legst du das Teil aufgedeckt auf den Stapel.
- · Ist es eine **Falle**, musst du sie benachbart zu dem soeben erkundeten Raum anlegen, falls möglich. Dabei kannst du Öffnungen ignorieren, es muss kein Durchgang entstehen. Falls kein Platz vorhanden ist, musst du die Falle benachbart zu einem *beliebigen* Dungeonteil auf der gleichen Ebene anlegen. Dann wird die Falle *sofort* ausgelöst (siehe Seite 16).
- · Decke so lange das oberste Teil vom Stapel auf, bis du einen Raum aufdeckst.

Wenn der neue Raum **Monsterfelder** und/oder **Monster-symbole** aufweist, musst du die entsprechenden Monster in diesem Raum aufstellen (siehe "Neue Monster ins Spiel bringen" auf Seite 15).

Benachbarte Räume

Zwei Räume gelten als benachbart, wenn sie Kante an Kante liegen und zwei ihrer Öffnungen zu einem Durchgang verbunden sind. Räume, die diagonal zueinander liegen oder durch Wände voneinander getrennt sind, gelten niemals als benachbart.

Ausnahme: Fallen haben niemals Öffnungen und gelten immer als zu allen Räumen benachbart, mit denen sie Kante an Kante liegen.

Mittelgroße Räume erkunden

Dein Held erhält 1 Erfahrungspunkt, wenn er einen mittelgroßen Raum erkundet und sich dorthin bewegt.

Mittelgroße Räume kommen durch den Runenraum ins Spiel (siehe Seite 16).

Bewegung

Für 1 Bewegungspunkt kannst du deinen Helden in einen benachbarten und bereits erkundeten Raum bewegen. Dein Held kann sich nur durch Durchgänge und nicht durch Wände bewegen, es sei denn, ein Effekt besagt etwas anderes. Diagonale Bewegungen sind nicht möglich.

Wichtig: Du darfst dich erst aus einem Raum hinausbewegen (mittels Erkundung oder Bewegung; Teleportation ist erlaubt), nachdem du alle Monster in deinem Raum angegriffen hast, egal ob du sie besiegen konntest oder nicht (siehe "Monster angreifen" auf der nächsten Seite).



Beispiel: Algus gibt 1 aus und erhält dafür 2 BP. Mit dem ersten bewegt er sich nach oben (1). Mit seinem zweiten BP erkundet er und nimmt das oberste Dungeonteil vom Stapel Ebene I (klein). Er legt das Teil links an und bewegt sich (ohne weitere Kosten) in den neuen Raum (2). Dieser zeigt ein Monstersymbol, weshalb er dort ein Niederes Monster aufstellt. Abschließend deckt er das oberste Dungeonteil vom Stapel auf. Es ist keine Falle, Glück gehabt!



Aktion: Monster angreifen

Immer wenn sich dein Held mit einem oder mehreren Monstern im gleichen Raum befindet, **musst** du **alle** diese Monster angreifen, selbst wenn du sie nicht besiegen kannst (weil du z. B. gar keine Kampf-Symbole hast). Dies gilt sowohl, wenn du deinen Zug in einem Raum mit Monstern beginnst, als auch, wenn du dich später in einen Raum mit Monstern bewegst. Du darfst zwar Talente nutzen, Schatzkarten ausspielen und Magie wirken, um dich für den Kampf zu rüsten, aber du darfst erst Heiltränke trinken, Raumaktionen ausführen oder dich bewegen, *nachdem* du alle Monster in deinem Raum angegriffen hast.

Kleiner Tipp: Monster anzugreifen bedeutet, deinen Angriff und die der Monster auszuführen. Du musst nicht mal versuchen, die Monster zu besiegen. Du kannst auch einfach ihre Rückschläge hinnehmen, ohne irgendwelche Würfel oder Symbole auszugeben. Falls du das überleben solltest, darfst du danach frei aus allen Aktionen wählen.

NAH- und FERNKAMPF

Dein Held kann nur Monster angreifen, die sich im selben Raum befinden. Du kannst sie auf zwei verschiedene Arten angreifen:

Nahkampf: Sobald du in einem Kampf \checkmark ausgibst, handelt es sich um einen Nahkampf. In einem Nahkampf schlägt ein Monster in jedem Fall zurück!

Fernkampf: Falls du in einem Kampf ausschließlich

ausgibst, handelt es sich um einen Fernkampf. Wenn du ein
Monster im Fernkampf besiegst, schlägt es nicht zurück!
Gegen manche Monster kannst du auch

→ oder

→ als
Fernkampf einsetzen (siehe "Monster-Index" ab Seite 18).

Schaden verursachen und Monster besiegen

Du kannst jede beliebige Kombination von ✓ und ☒ ausgeben, um einem Monster Schaden zuzufügen. Jedes ausgegebene Symbol verursacht **1 Schaden.**

Um ein Monster zu besiegen, musst du mindestens so viel Schaden verursachen, wie es Verteidigung hat. Im Kampf gilt **alles oder nichts**: Entweder besiegst du das Monster mit deinem Angriff oder es überlebt gänzlich unverletzt. Solltest du nicht ausreichend Schaden verursachen, wird dieser Teilschaden nach dem Kampf aufgehoben.

Untote vertreiben: In einem Kampf gegen ein Untotes Monster kannst du auch ⊕ ausgeben, was als Fernkampf gilt.

Angriffszauber: Manche Monster (wie der Gallertwürfel) sind durch Magie verwundbar. Im Kampf gegen solch ein Monster kannst du auch + ausgeben, was als Fernkampf gilt.

Beispiel (siehe rechts oben): Jay greift einen Ork an, der Verteidigung 2 hat. Er benötigt daher mindestens 2

✓ und/oder

✓, um den Ork zu besiegen.



Fernkampf-Angriff

Du führst einen Fernkampf-Angriff aus, wenn du *ausschließlich* Fernkampf-Symbole () oder Symbole, die als Fernkampf gelten (gegen Untote Monster, tegen durch Magie verwundbare Monster), ausgibst. Wenn dein Fernkampf-Angriff mindestens so viel Schaden verursacht, wie das Monster Verteidigung hat, ist es besiegt und schlägt nicht zurück. Solltest du es jedoch nicht besiegen, führt es umgehend seinen **Rückschlag** aus.

Beispiel: Jay benötigt 2 ♥ , um den Ork aus sicherer Entfernung zu besiegen, sodass dieser nicht zurückschlagen kann.

Nahkampf-Angriff

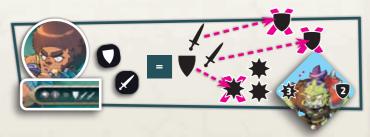
Du führst einen Nahkampf-Angriff aus, sobald auch nur eines deiner ausgegebenen Symbole 🖍 ist. Dann wird das Monster nach deinem Angriff zurückschlagen – ob du es besiegt hast oder nicht.

Beispiel: Jay hat nur 1 \(\sqrt{\text{und 1}} \) und 1 \(\sqrt{\text{.}}\) Das reicht zwar, um den Ork zu besiegen, aber da es sich um einen Nahkampf-Angriff handelt, wird er ein bisschen was einstecken müssen.

Manöver mit Schwert und Schild

Bei einem Nahkampf-Angriff kannst du Angriff und Block für ein besonders geschicktes Manöver kombinieren. Wenn du einen Nahkampf-Würfel ☑ zusammen mit einem Block-Würfel ☑ ausgibst (nicht Symbole!), generierst du ✓, ✓, ☑ – also ein zusätzliches ✓. Du kannst dieses Manöver in einem Kampf mehrfach ausführen. Mit 2 ☑ und 2 ☑ würdest du insgesamt ✓, ✓, ✓ und ☑, ☑ generieren.

Beispiel: Jay hat noch ✓ und ♥ zur Verfügung. Wenn er beide Würfel für ein Manöver ausgibt, macht er genug Schaden, um den Ork zu besiegen – und sogar 1 ♥, um etwas Schaden zu blocken.



Rückschlag eines Monsters

Ein Monster schlägt zurück, falls du entweder einen Nahkampf-Angriff ausgeführt hast (egal mit welchem Ergebnis) oder falls du mit einem Fernkampf-Angriff nicht ausreichend Schaden verursacht hast, um es zu besiegen.

Jedes Monster hat einen Rückschlag-Wert. Dein Held erleidet im Falle eines Rückschlags entsprechend viele Wunden. Markiere

mit deinem Wundenmarker deine neuen Lebenspunkte auf der Leiste deines Heldenbogens.

Schaden blocken: Du kannst ♥ ausgeben, um für jedes Symbol 1 Schaden des Rückschlags zu blocken und damit abzuwehren.

Beispiel: Der Ork hat Rückschlag 3, sodass er Jay mit seinem Rückschlag 3 Wunden zufügt. Tja, so ist das im Nahkampf.



Wichtig: "Einen Heiltrank trinken" darfst du erst, nachdem du alle Monster angegriffen hast. Selbst wenn du 3 zur Verfügung hast, kann dein Held draufgehen, wenn er so viel Schaden einstecken muss, dass seine Lebenspunkte auf 0 sinken.

Alle auf einen

Monster haben keine Manieren, weshalb sie sich gerne gegen einen Helden zusammentun. Wenn sich mehr als ein Monster im selben Raum wie dein Held befindet, musst du **alle** von ihnen angreifen. Eines nach dem anderen in beliebiger Reihenfolge. Die Eigenschaften jedes Monsters sind so lange aktiv, bis es besiegt ist.

Du erhältst jegliche **Kampfbelohnung** (EP und Schatzkarten) erst, nachdem du alle Monster in deinem Raum angegriffen hast. Außerdem musst du überlebt und mindestens eines der Monster besiegt haben.

Schatzkarten und Talente im Kampf

Schatzkarten und Talente kannst du nur vor oder nach einem Kampf nutzen, es sei denn, die Karte bzw. das Talent generiert Symbole, die du im Kampf ausgeben kannst (wie \checkmark , \bowtie und \blacktriangledown).

Beispiel: Wenn der Ork zurückschlägt, kann Jay sein Starttalent nutzen. Er setzt 1 Aktionswürfel ein, um 1 ▼ zu generieren. So erleidet er nur 2 Wunden statt 3.

Nachschlag gefällig?

Wenn du möchtest (und Monster überlebt haben), kannst du im gleichen Raum weiterkämpfen, indem du die Aktion "Monster angreifen" erneut ausführst – selbst wenn du bereits alle Monster einmal angegriffen hast.

Das Glück des Siegers

Für jedes Monster, das du besiegst, erhältst du so viele Erfahrungspunkte (EP), wie auf dem Monsterwürfel angegeben sind. Zusätzlich ziehst du 1 Schatzkarte vom Nachziehstapel.

Sobald du allerdings 7 oder mehr EP hast, erhältst du für einen Sieg über ein Niederes Monster **1 EP weniger** als angegeben. Als Erinnerung ist Feld 7 auf dem Erfahrungstableau entsprechend markiert.

Die Schmach des Geschlagenen

Dein Held ist **besiegt**, wenn seine **Lebenspunkte auf 0** oder weniger sinken.

Lege deine Helden-Miniatur auf die Seite. Gehe mit deinem Erfahrungsmarker so viele Felder zurück, bis du das zuletzt von dir erreichte Levelaufstiegs-Feld (mit einem Pfeil nach oben) erreichst. Wirf 1 zufällige Schatzkarte von der Hand ab, falls du welche hast. Du erhältst **keine Kampfbelohnungen**, falls du Monster in diesem Raum besiegt hast.

Eine Helden-Miniatur, die auf der Seite liegt, gilt als nicht im Spiel befindlich: Monster können sich aus diesem Raum hinausbewegen, sie ist nicht von Fallen betroffen, kann nicht als Ziel von Schatzkarten gewählt werden usw.



Wenn dein Held besiegt wurde, endet deine Heldenphase. Du kannst keine weiteren Aktionen ausführen und alle noch übrigen Symbole und Würfel gehen verloren. Deine **Dungeon-phase** findet allerdings statt, fahre mit ihr fort! Zu Beginn deines nächsten Zuges stellst du deine Helden-Miniatur auf, erhältst alle Lebenspunkte zurück und führst deinen Zug wie üblich aus.

Aktion: Einen Heiltrank trinken

Du kannst 🖟 ausgeben, um für jedes Symbol 1 Wunde deines Helden zu heilen. Markiere mit deinem Wundenmarker deine neuen Lebenspunkte auf der Leiste deines Heldenbogens.



Wichtig: Dein Held kann nie mehr als 6 Lebenspunkte haben!

Denk dran: Du kannst Heiltränke nur vor oder nach einem Kampf bzw. dem Auslösen einer Falle trinken. Du kannst mit ihnen also nur Wunden heilen – und nicht Schaden verhindern.

Aktion: Magie wirken

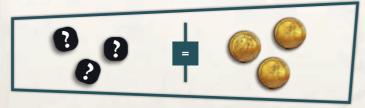
Du kannst † ausgeben, um dein Schicksal zu beeinflussen. Für jedes Magie-Symbol kannst du 1 Würfel, den du in diesem Zug noch nicht ausgegeben oder eingesetzt hast, auf eine beliebige Seite drehen.





Schritt 3: Plündere den Raum

Wenn du keine weiteren Aktionen ausführen möchtest, kannst du dir für jeden deiner noch ungenutzten Aktionswürfel 1 Gold nehmen.



Nachdem du auf diese Weise "den Raum geplündert hast", endet deine Heldenphase. Nun ist es Zeit für deine Dungeonphase!



Gold-Limit

Du kannst nie mehr als **6 Gold** haben. Selbst wenn du mehr Gold erhalten würdest, nimmst du dir keines aus dem Vorrat. Denk dran, dass du jederzeit während deines Zuges 5 Gold abgeben kannst, um 1 Schatzkarte zu ziehen.



Dungeonphase

In deiner Dungeonphase wirst du (immerhin für kurze Zeit) zum Herrscher des Dungeons!

- · Zuerst kannst du die bereits vorhandenen Monster bewegen.
- · Danach *musst* du Monsterwirbel aktivieren und so neue Monster ins Spiel bringen.

Schritt 1: Monster bewegen

Du hast **insgesamt 2 Bewegungspunkte** für die Monsterbewegung zur Verfügung. Für jeden Bewegungspunkt kannst du ein Monster um einen Raum bewegen. Du kannst daher maximal 2 Monster um je 1 Raum bewegen oder 1 Monster um 2 Räume, ganz wie es in deine Pläne als Herrscher des Dungeons passt.

Du musst nicht alle Bewegungspunkte nutzen, du kannst auch einen oder beide verfallen lassen. Die Monster bleiben dann einfach da, wo sie sind.

Monster dürfen einen Raum **nicht verlassen**, wenn sich dort ein Held befindet. Ebenso müssen Monster ihre Bewegung beenden, wenn sie einen Raum mit einem Helden betreten. Für sie gelten dieselben Bewegungsregeln wie für Helden: Sie können sich weder diagonal noch durch Wände hindurchbewegen.



Schritt 2: Monsterwirbel aktivieren

Nachdem du Monster bewegen konntest, musst du jetzt in allen Räumen mit einem **Monster**wirbel, in denen sich weder Monster noch Helden befinden, neue Monster ins Spiel bringen.



Jeder dieser Räume hat ein oder mehrere weiße Monstersymbole. Nimm für jedes Symbol einen Monsterwürfel des entsprechenden Typs (Niederes oder Höheres Monster) und wirf ihn. Lege den Würfel mit der gewürfelten Seite nach oben in den Raum. (Siehe "Zufällige Monster" auf Seite 15.)

Falls kein Monsterwürfel des benötigten Typs mehr übrig ist, nimmst du einen beliebigen Monsterwürfel dieses Typs irgendwo aus dem Dungeon, wirfst ihn neu und legst ihn in den Raum. Du darfst jedoch keinen Würfel aus einem Raum nehmen, in dem sich ein Held befindet.

Monster-Limit in Räumen

In Masmorra ist Massenmonsterhaltung nicht erlaubt. Daher darf sich in jedem Raum nur eine bestimmte Anzahl Monster befinden.

- · Kleiner Raum: 3 Niedere Monster
- · Mittelgroßer Raum: 4 Niedere Monster

Ein Höheres Monster zählt wie zwei Niedere Monster. Diese Grenzen gelten nur für Monster. Es dürfen sich beliebig viele Helden in einem Raum aufhalten.

Ein Monster kann sich **nicht** in einen Raum bewegen, der bereits voll ist. Falls in einem vollen Raum ein neues Monster ins Spiel gebracht werden muss, wird zuvor das Monster aus diesem Raum entfernt, welches die **wenigsten EP** wert ist. Dies wird ggf. wiederholt, bis alle neuen Monster dieses Raums ins Spiel gebracht wurden. Gibt es mehrere Monster zur Auswahl, entscheidet der aktive Spieler, welches er entfernen möchte.



Wichtig: Auch wenn dein Held in deiner Heldenphase **besiegt** wurde, führst du deine Dungeonphase aus.

Schritt 3: Spielzug beenden

Dein Spielzug endet, nachdem du die Monsterwirbel aktiviert hast. Gib die 6 Aktionswürfel an den Spieler zu deiner Linken weiter, der nun an der Reihe ist.

WEITERE HELDENKONZEPTE

Heldentalente

Alle Helden haben besondere Talente, die ihnen helfen, in den Tiefen Masmorras zu überleben. Jeder Held beginnt mit einem Starttalent. Jedes Mal, wenn du einen Level aufsteigst, erlernt dein Held ein neues Talent.

Es gibt zwei Arten von Heldentalenten:

- **Dauerhafte Talente** gewähren dir einen beständigen Vorteil, der sofort aktiv wird, sobald du ein solches erlernst.
- Zu bezahlende Talente musst du explizit nutzen, indem du die Aktion Ein Talent nutzen ausführst und die angegebenen Kosten bezahlst. Dies können Aktionswürfel sein, die du einsetzen musst, oder Gold, das du abgeben musst; oder sogar beides.



Talente mit Aktionswürfeln bezahlen

Einige Talente musst du mit einem Aktionswürfel "bezahlen", indem du einen passenden Würfel auf das Aktionsfeld dieses Talents einsetzt. Es gibt auch Talente, für die du mehrere Würfel einsetzen musst. Jedes dieser Talente kannst du nur einmal pro Zug einsetzen.

Denk dran: Jegliche Symbole, die du in einem Raum generiert hast, gehen verloren, sobald du ihn verlässt.

Beispiel: Algus kann seinen "Feuerball" nutzen, indem er zwei Magie-Würfel auf seiner Talentkarte einsetzt. Dadurch würde er 3 ⋈ generieren.



Begleiter und ihr Aktionswürfel

Es gibt Talente, durch die dein Held einen Begleiter erhält – mal Mensch, mal Tier. Ein solcher Begleiter gewährt dir einen weiteren Würfel: den Begleiter-Aktionswürfel. Er zeigt die gleichen Ergebnisse wie ein normaler Helden-Aktionswürfel und kann genauso ausgegeben und eingesetzt werden. Sollte solch ein Talent durch einen Spieleffekt aufgehoben werden, kannst du den Begleiter-Aktionswürfel in diesem Zug nicht nutzen.

Wenn du ein Talent nutzt, durch das du einen Begleiter erhältst, aber die Aktionswürfel bereits geworfen hast, darfst du den Begleiter-Aktionswürfel sofort werfen und in diesem Zug nutzen – nur neu werfen ist nicht erlaubt!

Beispiel: Durch sein dauerhaftes Talent "Wolfsbegleiter" darf Greybark zu Beginn seiner Heldenphase zusätzlich den Begleiter-Aktionswürfel werfen. Algus hingegen muss sein Talent "Zauberlehrling" mit 1 Gold bezahlen. Dafür kann er das jederzeit in seinem Zug machen.



Dauerhaftes Talent, gilt NUR im Schritt "Wirf die Aktionswürfel"





Talent JEDERZEIT im eigenen Zug durch Bezahlen der Kosten nutzbar

Talente mit Gold bezahlen

Andere Talente kannst du nur nutzen, indem du so viel Gold bezahlst (und in den Vorrat zurücklegst), wie bei dem Talent angegeben ist. Erst dadurch wird der Effekt ausgelöst.

Beispiel: Algus muss 1 Gold bezahlen, um "Zauberlehrling" zu nutzen, wodurch er sofort den Begleiter-Aktionswürfel erhalten und werfen würde.



Grundsätzlich darfst du ein solches Talent nur einmal pro Zug nutzen. Sollte das Talent jedoch ein **Wiederholungssymbol** (1) zeigen, darfst du es beliebig oft nutzen, solange du jedes Mal die angegebene Menge Gold ausgibst.

Beispiel: Jays Talent "Heftiger Angriff" kostet 3 Gold und generiert dafür ✓, ✓, ✓, ▼. Weil es das Wiederholungssymbol hat, könnte er das Talent sogar mehrfach auslösen, indem er jedes Mal 3 Gold ausgibt.



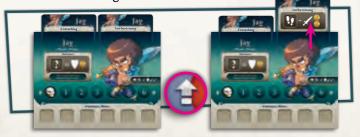
Talente mit Aktionswürfeln und Gold bezahlen

Für solche Talente musst du sowohl Aktionswürfel einsetzen als auch Gold ausgeben, um sie zu nutzen. Weil das Aktionsfeld danach belegt ist, kannst du ein solches Talent *nur einmal pro Zug* nutzen.

Levelaufstieg

Jedes Mal, wenn du auf dem Erfahrungstableau ein Feld mit erreichst oder überschreitest (bei 3, 7, 12 und 17 EP), steigt dein Held einen Level auf! Bei jedem Levelaufstieg erlernst du ein neues Talent. Wähle dafür eine deiner zwei Talentkarten (die du vor Spielbeginn unter deinen Heldenbogen geschoben hast) und ziehe sie so weit hervor, bis dein neues Talent sichtbar ist. Du kannst es noch in diesem Zug nutzen!

Jede Talentkarte zeigt zwei Talente. Beim ersten Levelaufstieg kannst du nur das obere Talent einer Talentkarte erlernen. Wenn du auch das untere Talent haben möchtest, musst du einen weiteren Level aufsteigen.



GPIELENDE

Sobald ein Spieler **16 Erfahrungspunkte** gesammelt hat, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, bevor die Partie endet. (Zur Erinnerung: Eine Runde endet nach dem Zug des Spielers, der rechts vom Startspieler sitzt.) Ein Spieler kann mehr als 16 EP sammeln, indem er z. B. im letzten Zug mehrere Schatzkarten mit EP-Belohnung aufdeckt. 16 EP ist lediglich die Grenze, bei der das Spielende eingeläutet wird.

Der Spieler mit den meisten EP gewinnt und wird Champion von Masmorra! Bei Gleichstand ist der beteiligte Spieler besser platziert, der mehr Goldmünzen hat. Herrscht auch dabei Gleichstand, geben die noch übrigen Lebenspunkte den Ausschlag. Immer noch Gleichstand? Dann teilen sich diese Spieler die Platzierung!

TOD UND VERDERBEN EINE EINFÜHRUNG IN DEN MASMORRA-DUNGEON

DUNGEONTEILE UND RÄUME

Auf den Dungeonteilen finden sich die verschiedenen Räume, aus denen ein Masmorra-Dungeon besteht. Jeder Raum hat Öffnungen, durch die sich Durchgänge zu anderen Räumen ergeben.



Die in Masmorra lebenden Monster fristen ihr Dasein in diesen Räumen und warten auf vorbeikommende Helden, um ihnen den Garaus zu machen. Wenn sich dein Held in einem Raum mit einem oder mehreren Monstern befindet, **musst** du alle Monster angreifen. Vorher bist du in deinen Aktionsmöglichkeiten **eingeschränkt** und darfst dich lediglich für den Kampf rüsten (siehe "Monsterbindung" auf Seite 8). Nach dem Kampf darfst du beliebige Aktionen ausführen, selbst wenn du nicht alle Monster besiegt hast.

Neue Monster ins Spiel bringen ...

Neue Monster kommen über zwei Wege ins Spiel:

- · durch Erkundung in der Heldenphase, und
- · über Monsterwirbel in der Dungeonphase.

... durch Erkundung in der Heldenphase

Wenn du erkundest und einen neuen Raum anlegst, der **Monsterfelder** und/oder **Monstersymbole** zeigt, musst du diese Monster sofort dort aufstellen.



... durch Monsterwirbel in der Dungeonphase

In der Dungeonphase deines Zuges musst du in allen Räumen mit **Monsterwirbel**, in denen sich weder Monster noch Helden befinden, neue zufällige Monster ins Spiel bringen. (Siehe dazu "Monsterwirbel aktivieren" auf Seite 13.)

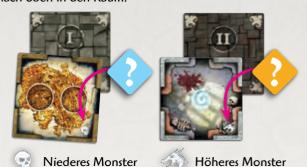


Vorgegebene Monster

In manchen Räumen gibt es **Monsterfelder**, die ein vorgegebenes Monster zeigen. Wenn du solch einen Raum erkundest, nimmst du einen passenden Würfel (Niederes oder Höheres Monster) und legst ihn mit dem *abgebildeten Monster nach oben* in den Raum.

Zufällige Monster

Durch **Monstersymbole** kommen zufällige Monster ins Spiel. Wenn du solch einen Raum erkundest, nimmst du einen passenden Würfel (Niederes oder Höheres Monster), wirfst ihn und legst ihn mit der *gewürfelten Seite* nach oben in den Raum.



Bosse

In manchen Räumen haben sich besonders mächtige Monster häuslich eingerichtet, die sogenannten "Bosse". Sie sind durch runde Monsterfelder in den Räumen dargestellt. Wenn du einen solchen Raum erkundest, nimmst du das passende Bossplättchen und legst es mit der blauen Seite nach oben in den Raum. (Siehe "Bosse" ab Seite 19.)



Kleine Räume

Der Startraum

Zu Beginn einer Partie besteht der Dungeon nur aus diesem Raum, in dem alle Helden starten. Vorder- und Rückseite sind gleich, damit er schneller gefunden werden kann.

Runenraum

Wenn ein Runenraum ins Spiel kommt, wird er sofort durch einen mittelgroßen Raum ersetzt, der vom Stapel der passenden Ebene gezogen wird. Der Runenraum kommt zurück in die Schachtel.



Hinweis: Größerer Raum = größere Gefahr = größere Schätze. Alte Abenteurer-Weisheit.

Falle

Eine Falle funktioniert etwas anders als die übrigen Räume. Sobald du eine Falle von einem der Stapel mit den Dungeonteilen aufdeckst (weil du erkundet hast), musst du sie benachbart zu dem soeben erkundeten Raum (in den sich dein



Held bewegt hat) anlegen. Falls kein Platz vorhanden ist, musst du die Falle benachbart zu einem *beliebigen* Dungeonteil auf der gleichen Ebene anlegen. Dann wird die Falle *sofort* ausgelöst.

Nachdem die Falle abgehandelt wurde, musst du das nächste Dungeonteil vom Stapel umdrehen, bis du einen Raum aufdeckst. Jede weitere Falle musst du anlegen und auslösen.

Fallen auslösen

Fallen werden sofort ausgelöst:

- · nachdem sie ausgelegt wurden, und
 - jedes Mal, wenn ein Held einen zu ihr benachbarten Raum **betritt** oder **verlässt**, sei es durch ein Schritt-Symbol () oder durch Teleportation.

Wenn eine Falle ausgelöst wird, erleiden alle Helden in allen benachbarten Räumen je 1 Wunde. Diese Wunde kann nicht geblockt oder anderweitig verhindert werden. (Eine spätere Heilung ist natürlich möglich.)

Ausnahme: Ein Held, der einen Raum mittels Teleportation verlässt und dadurch eine Falle auslöst, erleidet selbst keine Wunde.

Wichtig: Monster sind niemals von ausgelösten Fallen betroffen.

Fallen entschärfen

Dein Held kann eine zu sich benachbarte Falle entschärfen, indem du zwei passende Aktionswürfel auf die Aktionsfelder der Falle einsetzt. (Natürlich erst, nachdem du etwaige Monster in deinem Raum angegriffen hast.)

Für das Entschärfen einer Falle auf Ebene I erhältst du 2 EP und auf Ebene II sogar 3 EP. Sobald du eine Falle entschärft hast, drehst du sie um. Die Falle wird nicht mehr ausgelöst, nimmt aber weiterhin Platz im Dungeon ein.

Hinweis: Fallen sind stets lückenlos von Wänden umgeben. Daher kann kein Held und kein Monster ein Dungeonteil mit Falle betreten, egal ob entschärft oder nicht.



Schatztruhe

Wenn du einen Raum mit einer Schatztruhe erkundest, legst du 1 Gold auf jedes runde Feld der Truhe. Dein Held kann die Schatztruhe öffnen, indem du passende Aktionswürfel einsetzt. Dafür erhältst du 1 EP, 1 Schatzkarte und jegliches Gold, das auf der Truhe liegt.



Portal

Mit einem Portal kann ein Held große Distanzen überbrücken. Du kannst ein Portal benutzen, indem du den angegebenen Aktionswürfel einsetzt. Dann kannst du deinen Helden in einen beliebigen (bereits erkundeten) Raum auf einer beliebigen Ebene **teleportieren**.



Monsterkammer

In diesen gemütlichen Kammern hausen die Monster Masmorras. Bitte stört euch nicht an den Gerippen und Blutflecken.

Jede Monsterkammer zeigt in der Mitte einen Monsterwirbel, wodurch in der Dungeonphase neue Monster ins Spiel kommen, falls sich weder Helden noch Monster in der Kammer befinden. (Siehe dazu "Monsterwirbel aktivieren" auf Seite 13.)

Zusätzlich zeigen alle Monsterkammern ein oder mehrere weiße Monstersymbole, sodass du sofort entsprechende zufällige Monster in diesem Raum ins Spiel bringen musst, sobald du eine Monsterkammer erkundest. (Siehe dazu "Neue Monster ins Spiel bringen" auf Seite 15.)

Beachte, dass du **alle** Monster in deinem Raum angreifen musst, bevor du den Raum mittels Erkundung oder Bewegung verlassen kannst.

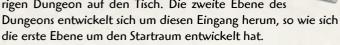
Treppe zur zweiten Ebene

Über diesen Raum können sich sowohl Helden als auch Monster direkt zum Eingang der zweiten Ebene bewegen. Dies kostet keinen Bewegungspunkt.



Eingang der zweiten Ebene

Bei Spielbeginn liegt dieser Raum zuoberst auf dem Stapel Ebene II (klein). Sobald das erste Mal ein Held oder Monster die Treppe zur zweiten Ebene hinabsteigt, legt ihr den Eingang der zweiten Ebene separat zum bisherigen Dungeon auf den Tisch. Die zweite Ebene des



Über diesen Raum können sich sowohl Helden als auch Monster direkt zur *Treppe zur zweiten Ebene* bewegen. Dies kostet keinen Bewegungspunkt.

Spinnenhöhle

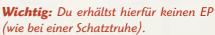
Du verlierst sofort 1 (Würfel oder Symbol), wenn du eine Spinnenhöhle betrittst. Außerdem endet deine Aktion Einen Schritt machen, mit der du die Spinnenhöhle betreten hast. Du darfst allerdings weitere (ausgeben, um dich weiterzubewegen.



Ein Monster benötigt 2 Bewegungspunkte, um solch einen Raum zu verlassen. Spinnen und Geister sind davon nicht betroffen.

Schatzhort

Lege 2 Gold in den Schatzhort, wenn du ihn erkundest. In deinem Zug kannst du dieses Gold nehmen. (Natürlich erst, nachdem du etwaige Monster angegriffen und Fallen ausgelöst hast.)



Heilbrunnen

In diesem Raum kannst du einen passenden Würfel auf das Aktionsfeld einsetzen, um 🕏 🕏 zu generieren. Wie üblich musst du zuvor etwaige Monster angreifen und Fallen auslösen.



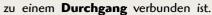
Fallgrube

Wenn dein Held eine Fallgrube betritt, musst du entweder 1 (Würfel oder Symbol) ausgeben oder 1 Wunde erleiden (deine Wahl).



Mittelgroße Räume

Wenn ein Runenraum ins Spiel kommt, wird er sofort durch einen mittelgroßen Raum ersetzt, der vom Stapel der passenden Ebene gezogen wird. Du musst den mittelgroßen Raum so an den vorhandenen Dungeon anlegen, dass eine Öffnung des neuen Raums mit einer Öffnung des Raums, in dem sich dein Held befindet,



Danach **musst** du deinen Helden sofort in den neuen Raum bewegen (ohne weitere Kosten).

Dein Held erhält 1 EP für die Erkundung eines mittelgroßen Raums.

Falls es benachbart zu deinem Dungeonteil nicht genug Platz gibt, um ein mittelgroßes Dungeonteil anzulegen, kannst du den Runenraum von dort aus nicht erkunden.

Fallen werden an mittelgroße Räume genauso angelegt wie an kleine Räume. Du darfst einen solchen Raum beim Erkunden nicht so platzieren, dass mehr als **drei Fallen** an ihn angrenzen. Wenn du weitere Fallen aufdeckst und bereits drei Fallen an den mittelgroßen Raum angrenzen, musst du die neue Falle an einen beliebigen anderen Raum auf der gleichen Ebene anlegen.

Dein Held kann durch jede Öffnung eines mittelgroßen Raums erkunden.

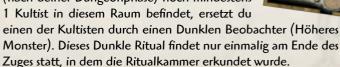
Die mittelgroßen Räume zeigen die gleichen Symbole und Felder wie die kleinen Räume. Führe daher alle Symbole und Felder wie üblich aus, wenn du einen solchen Raum erkundest (Monster und Bosse aufstellen, Gold hinlegen ...).

Monster-Limit in größeren Räumen

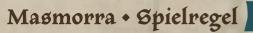
In mittelgroßen und großen Räumen können sich insgesamt 4 Niedere Monster gleichzeitig aufhalten (statt 3). Ein Höheres Monster zählt wie zwei Niedere Monster.

Ritualkammer

Dieser Raum zeigt 3 Monsterfelder. Stelle auf jedes dieser Felder einen Kultisten (Niederes Monster). Falls sich am Ende dieses Zuges (nach deiner Dungeonphase) noch mindestens 1 Kultist in diesem Raum befindet, ersetzt du







MONGTER

Die in Masmorra lebenden Monster werden durch Monsterwürfel dargestellt, von denen es zwei Arten gibt:

- · Niedere Monster (blau),
- · Höhere Monster (gelb).

Ein Monsterwürfel im Detail

Jede Seite eines Monsterwürfels stellt ein Monster dar und zeigt dessen Eigenschaften: die Kampfwerte (Rückschlag und Verteidigung), die Anzahl der EP, die es wert ist, sowie einen Stern, falls es besondere Eigenschaften hat.

- Dieser Wert ist der Rückschlag des Monsters, also die Menge an Schaden, die es deinem Helden zufügt, wenn du es im Nahkampf angreifst oder es nicht schaffst, es im Fernkampf zu besiegen.
- Der Wert im Schild ist die Verteidigung des Monsters, also die Menge an Schaden, die dein Held verursachen muss, um es zu besiegen. Denk dran: Du musst mit einem einzelnen Angriff so viel Schaden verursachen, sonst bleibt das Monster unverletzt!
- Die Anzahl der Punkte dieser Linie gibt an, wie viele Erfahrungspunkte dein Held als Belohnung erhält, wenn er dieses Monster besiegt. Außerdem erhältst du für jedes besiegte Monster 1 Schatzkarte.
- Ein Stern zeigt an, dass dieses Monster besondere Eigenschaften hat, die im Monster-Index erklärt werden (siehe rechts).

Monster besiegen

Um ein Monster zu besiegen, muss dein Held mindestens so viel Schaden verursachen, wie das Monster Verteidigung hat. Nachdem du alle Monster in deinem Raum angegriffen hast, erhältst du für jedes besiegte Monster dessen **EP-Belohnung** sowie **1 Schatzkarte** vom Nachziehstapel. Wenn dein Held allerdings in einem Kampf fällt, bekommst du keinerlei Belohnungen, selbst wenn du ein oder mehrere Monster in diesem Raum besiegt hast.

Ausnahme: Sobald du 7 EP hast, bist du schon ein recht mächtiger Held. So mächtig, dass dich Niedere Monster nicht mehr sonderlich beeindrucken. Daher erhältst du in diesem Fall **1 EP weniger**, wenn du ein Niederes Monster besiegst. Für Höhere Monster erhältst du weiterhin die vollen EP.

Beispiel: Mika hat soeben einen Goblin erledigt. Eigentlich würde sie dafür 2 EP erhalten. Allerdings hat sie bereits 10 EP, weshalb sie für diesen schwächlichen Goblin nur noch 1 EP erhält.

MONGTER-INDEX

Auf dieser und der nächsten Seite sind alle Monster, die in Masmorra ihr Unwesen treiben, mit ihren Werten und besonderen Eigenschaften beschrieben.

Niedere Monster

Goblin

Rückschlag: 1 / Verteidigung: 2

Art: Humanoid

Besondere Eigenschaften:

 Schneller Konter: Schlägt immer zurück, selbst wenn du ihn im Fernkampf besiegst.

EP-Belohnung: 2



Kultigt

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 2

Art: Humanoid

Besondere Eigenschaften:

• Verderbender Griff: Der Kultist "stiehlt" dir zu Beginn des Kampfes 1 (lege ihn in deinen Bereich für ausgegebene Würfel). Falls du keinen solchen Würfel hast, stiehlt er dir 1 (4), falls möglich.

EP-Belohnung: 2



Skelett

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 2

Art: Untot

Besondere Eigenschaften:

- Nur noch Knochen: Ist gegen Schaden durch ☒ immun.
- **Untot:** Du kannst *Untote vertreiben* nutzen () gilt als Fernkampf).

EP-Belohnung: 2



Ork

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 2

Art: Humanoid

Besondere Eigenschaften: Keine.

EP-Belohnung: 2



Spinne

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 4

Art: Bestie

Besondere Eigenschaften:

 Netz: Du kannst dich nicht aus einem Raum mit Spinnen hinausbewegen (außer durch Teleportation).

EP-Belohnung: 3



Ghul

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 3

Art: Untot

Besondere Eigenschaften:

• Lähmender Griff: Der Ghul "stiehlt" dir zu Beginn des Kampfes 1 ① (lege ihn in deinen Bereich für ausgegebene Würfel). Falls du keinen solchen Würfel hast, stiehlt er dir 1 🎙 bzw. deinen Zusatzschritt, falls möglich.

• **Untot:** Du kannst *Untote vertreiben* nutzen (gilt als Fernkampf).

EP-Belohnung: 3

Höhere Monster

Tiermensch

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 3

Art: Humanoid

Besondere Eigenschaften:

 Abergläubisch: Du kannst ihn mit 3 + besiegen. (Dies gilt als Fernkampf, sodass der Tiermensch nicht zurückschlägt.)

EP-Belohnung: 3



Riegenfledermaug

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 3

Art: Bestie

Besondere Eigenschaften:

Sonar: Die Riesenfledermaus
 "stiehlt" dir zu Beginn des Kampfes
 1 ⋈ (lege ihn in deinen Bereich für ausgegebene Würfel). Falls du keinen solchen Würfel hast, stiehlt sie dir 1 ⋈ , falls möglich.

• **Schneller Konter:** Schlägt immer zurück, selbst wenn du sie im Fernkampf besiegst.

EP-Belohnung: 3

Gallertwürfel

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 3

Art: Abnormität

Besondere Eigenschaften:

 Verwundbar durch Magie: Du kannst Angriffszauber nutzen (++ gilt als Fernkampf).

• **Elastisch:** Ist gegen jeden Schaden außer durch † immun.

EP-Belohnung: 3



Geigt

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 3

Art: Untot

Besondere Eigenschaften:

• Furchterregendes Klagen: Du verlierst 1 EP, es sei denn, du besiegst ihn mit 3 🔆.

• **Untot:** Du kannst *Untote vertreiben* nutzen (♣ gilt als Fernkampf).

• Immateriell: Ist gegen Schaden durch 🛛 immun.

EP-Belohnung: 3

Dunkler Beobachter

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 4

Art: Abnormität

Besondere Eigenschaften:

 Unheilvoller Blick: Im Raum mit dem Dunklen Beobachter kannst du keine Heldentalente nutzen.

EP-Belohnung: 4



Jungdrache

Rückschlag: 4 / Verteidigung: 4

Art: Drache

Besondere Eigenschaften:

• **Eisenhaut:** Ignoriert in jedem Kampf den ersten durch ♥ verursachten Schaden.

EP-Belohnung: 4



BOSSE

In manchen Räumen hausen besonders starke Monster: **die Bosse!** Sie sind so mächtig, dass sie zweimal besiegt werden müssen, bevor sie endgültig das Zeitliche segnen! Wenn du einen Raum erkundest, der das runde Monsterfeld eines Bosses zeigt, nimmst du das passende Bossplättchen und legst es mit der blauen Seite nach oben in den Raum.



Bosse sind gegen alle Talente und Karteneffekte **immun**, die "Monster" betreffen. Sie zählen wie 2 Niedere Monster gegen das Monster-Limit. In deiner Dungeonphase kannst du Bosse genauso bewegen wie andere Monster.

Einen Boss besiegen

Du kämpfst gegen einen Boss genauso wie gegen normale Monster, allerdings muss ein Boss zweimal besiegt werden. Wenn ein Boss das erste Mal von einem Helden besiegt wird, erhält der Held wie üblich die angegebenen EP und 1 Schatzkarte. Dann wird das Bossplättchen auf die **rote Seite** gedreht. Ein Boss **darf nicht** noch einmal im selben Zug angegriffen werden.

Sobald ein Boss das zweite Mal von einem Helden besiegt wird, erhält der Held wiederum die angegebenen EP und 1 Schatzkarte. Dann wird das Bossplättchen aus dem Spiel entfernt; der Boss ist endgültig besiegt.

Wichtig: Die zwei Seiten eines Bossplättchens zeigen meistens unterschiedliche Werte und Eigenschaften.

BOSS-INDEX

Tante Tarantula

Blaue Seite

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 3

Art: Bestie

Besondere Eigenschaften:

 Giftangriff: Du erleidest zu Beginn des Kampfes 1 Wunde.

EP-Belohnung: 3

Rote Seite

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 4

Art: Bestie

 Nichten und Neffen: Tante Tarantula bringt zu Beginn des Kampfes 1 Spinne (Niederes Monster) in ihrem Raum ins Spiel.

EP-Belohnung: 4

Schmetterling

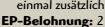
Blaue Seite

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 4

Art: Humanoid

Besondere Eigenschaften:

• Gefangennahme: Wenn Schmetterling das erste Mal besiegt wird, erhält der Held dessen Plättchen. Der Spieler kann das Bossplättchen abwerfen, um seine Aktionswürfel im Schritt Wirf die Aktionswürfel einmal zusätzlich neu zu werfen.



Hinweis: Im Gegensatz zu den anderen Bossen muss Schmetterling nur einmal besiegt werden. Allerdings hat er ein Skelett zum Freund, sei also vorsichtig, wenn du seine "Behausung" betrittst...



Blaue Seite

Rückschlag: 4 / Verteidigung: 4

Art: Drache

Besondere Eigenschaften:

• Feuerodem: Sobald Mortiferus ins Spiel kommt, fügt er allen Helden in seinem Raum und allen benachbarten Räumen je 1 Wunde zu.

• **Eisenhaut:** Ignoriert in jedem Kampf den ersten durch ☒ verursachten Schaden.

EP-Belohnung: 3

Rote Seite

Rückschlag: 5 / Verteidigung: 4

Art: Drache

• **Eisenhaut:** Ignoriert in jedem Kampf den ersten durch ♥ verursachten Schaden.

EP-Belohnung: 3

Uralte Hydra

Blaue Seite

Rückschlag: 4 / Verteidigung: 3

Art: Abnormität

Besondere Eigenschaften:

 Schreckensaura: Im Raum mit der Uralten Hydra kannst du keine Magie-Symbole + nutzen.

EP-Belohnung: 3

Rote Seite

Rückschlag: 3 / Verteidigung: 4

Art: Abnormität

• Aus eins mach zwei: Wenn die Hydra nicht ausschließlich mit

besiegt wird, wird ihr Plättchen nach dem Kampf wieder auf die blaue Seite gedreht.

EP-Belohnung: 3





SCHATZKARTEN

Schatzkarten stellen die verschiedenen magischen und weltlichen Dinge dar, die Heldenherzen höherschlagen lassen. Abenteuerlustige Helden erhalten 1 Schatzkarte:

- · für jedes besiegte Monster,
- · für jede geöffnete Schatzkiste, und
- · im Tausch gegen 5 Gold (jederzeit im eigenen Zug).

Halte die Schatzkarten auf deiner Hand vor deinen Gegnern geheim, bis du sie ausspielst. Du darfst niemals mehr als **6 Schatzkarten** haben. Falls du eine siebte Karte erhältst, musst du **sofort** eine deiner sieben Karten abwerfen.

Schatzkarten im Detail

Jede Schatzkarte besteht aus zwei Bereichen. Die meisten Schatzkarten zeigen oben einen orangefarbenen Bereich und unten einen lilafarbenen Bereich:



Effekte im orangefarbenen Bereich kannst du als **Unterbrechung** ausspielen.

Effekte im lilafarbenen Bereich kannst du nur **in deinem Zug** ausspielen.

Daneben gibt es einige wenige Schatzkarten, die einen türkisfarbenen Bereich haben.



Karten mit türkisfarbenem Bereich kannst du bei **Spielende** aufdecken, um zusätzliche Erfahrungspunkte zu erhalten.



Eine Schatzkarte ausspielen

Du kannst eine Schatzkarte für ihren Unterbrechungseffekt im **orangefarbenen Bereich** nur zu dem dort angegebenen Zeitpunkt ausspielen. Im Rahmen dieser zeitlichen Einschränkung (z. B. nur während einer Dungeonphase) darfst du einen solchen Effekt allerdings *jederzeit* ausspielen – also auch, wenn du nicht am Zug bist. Wirf die Karte ab, nachdem du ihren Effekt ausgeführt hast.

Falls mehrere Unterbrechungseffekte aufgrund des gleichen Auslösers ausgespielt werden, werden die Effekte in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt; die zuletzt ausgespielte Karte zuerst.

In deinem Zug kannst du jederzeit eine Schatzkarte ausspielen, um ihren Effekt im **lilafarbenen Bereich** auszulösen. Führe den beschriebenen Effekt aus und lege die Karte danach ab.

Manche Schatzkarten haben oben einen **türkisfarbenen Bereich**. Dies sind Geheime Questen, die du bei Spielende aufdeckst, falls du sie nicht zuvor für ihren unteren Effekt ausgespielt hast. Eine solche Schatzkarte gibt dir am Spielende die auf ihr angegebenen Erfahrungspunkte.

Falls zu irgendeinem Zeitpunkt der Nachziehstapel der Schatzkarten aufgebraucht sein sollte, mischt ihr alle abgelegten Schatzkarten zu einem neuen Nachziehstapel zusammen.

Praktisch: Auf jeder Schatzkarte ist unterhalb jeder Überschrift explizit angegeben, wann sie ausgespielt werden kann.

Beispiel: Die links oben abgebildete Karte kannst du im Zug eines Gegners spielen, wenn er eine Schatzkarte erhält, um sie ihm abzunehmen. Du könntest sie aber auch in deinem Zug ausspielen, um die Position deines Helden mit der eines anderen Helden oder Monsters zu vertauschen.





MALAPHYAG - BÖGER GEHT'G NICHT

Seid ihr bereit für die ultimative Masmorra-Erfahrung? Dann auf in den Epischen Modus!

Auch im Epischen Modus geht es um Erfahrungspunkte, möglichst viele und möglichst schnell. Allerdings endet die Partie erst, wenn ihr Malaphyas besiegt habt! Dieser gewitzte Bösewicht weiß, dass ihr hinter ihm her seid und hat daher noch ein paar Asse im Ärmel. Werdet ihr ihm im Thronsaal gegenübertreten? Oder wird er flüchten, sodass ihr ihn in Arcadias berühmt-berüchtigter Kanalisation stellen müsst?

Es gelten alle Regeln des Standard-Modus mit folgenden Änderungen und Zusätzen:

Keine EP-Grenze

Es gibt keine Grenze, wie viele EP ein Held sammeln kann. Solltest du Feld 21 auf dem Erfahrungstableau erreichen, versetze deinen Marker einfach auf Feld 0 und zähle von dort weiter. Am Ende hast du dann 21 + x EP. (Natürlich erhältst du durch Niedere Monster weiterhin 1 EP weniger.)

Dungeonteile vorbereiten

Mischt während Schritt 1 der Spielvorbereitung die Treppe zur dritten Ebene in die untere Hälfte des Stapels Ebene II (klein). Über diesen Raum können die Helden in die dritte Ebene des Dungeons hinabsteigen. Dies folgt den gleichen Regeln wie die Treppe zur zweiten Ebene. Die dritte Ebene besteht lediglich aus dem großen Dungeonteil.



Malaphyas

Wie es sich für einen mächtigen Magier gehört, gelten für Malaphyas andere Regeln als für normale Monster. Statt in der Dungeonphase bewegt zu werden, handelt Malaphyas zu Beginn jedes Spielerzuges. Seine Aktion hängt davon ab, wo der Endkampf stattfindet (siehe unten).

Außerdem ist Malaphyas natürlich ein Boss:

Malaphyas

Blaue Seite

Rückschlag: 2 / Verteidigung: 2

Art: Humanoid

Besondere Fähigkeiten:

 Dunkle Beschwörung: Bringt zu Beginn des Kampfes ein zufälliges Höheres Monster in seinem Raum ins Spiel.

EP-Belohnung: 2

Rote Seite

Rückschlag: 4 / Verteidigung: 6

Art: Dämon

• **Eisenhaut:** Ignoriert in jedem Kampf den ersten durch Verursachten Schaden.

EP-Belohnung: 4

Schauplatz des Endkampfes

Sobald ein beliebiger Held zum ersten Mal die *Treppe zur dritten Ebene* hinabsteigt, muss dessen Spieler entscheiden, an welchem Schauplatz ihr Malaphyas entgegentretet: in seinem **Thronsaal** oder in der **Kanalisation**. Dies legt fest, welche Seite des großen Dungeonteils ins Spiel kommt und wie eure Herausforderung aussehen wird!

Legt dann das große Dungeonteil mit der gewählten Seite in den Spielbereich. Der Spieler, dessen Held hinabgestiegen ist, stellt seinen Helden auf das Dungeonteil in den Raum mit der Treppe. Er erhält **3 EP als Belohnung**. Alle anderen Helden werden sofort in diesen Raum mit der Treppe **teleportiert**.

Ab diesem Zeitpunkt funktioniert keinerlei Teleportation mehr. Malaphyas' Magie scheint hier unten sehr mächtig zu sein ...

Jeder Schauplatz hat eigene Regeln, die nachfolgend beschrieben werden.

Der Thronsaal des bösen Magiers

Dieser Schauplatz unterteilt sich in 5 Räume, wobei jeder Raum als mittelgroß gilt (Monster-Limit 4 etc.). Wie sonst auch können sich Helden und Monster für 1 Bewegungspunkt in einen benachbarten Raum bewegen.

Sobald der Schauplatz mit dem Thronsaal ausgelegt wird, kommen diverse Monster ins Spiel. Stellt 4 Kultisten auf die entsprechenden Monsterfelder. Der Dunkle Beobachter im mittleren Raum kommt noch nicht ins Spiel. Werft dann 2 Niedere Monsterwürfel und 1 Höheren Monsterwürfel und stellt sie auf die jeweiligen

Monstersymbole. Schließlich kommt Malaphyas' Bossplättchen mit der blauen Seite nach oben in den Raum oben links.

Die Kultisten und Malaphyas können nicht bewegt werden (die übrigen Monster schon).

Wichtig: Im Thronsaal oben links (und nur dort!) gibt es kein Monster-Limit. Es dürfen sich dort beliebig viele Monster befinden.

Dunkles Ritual

Sobald **nur noch 1** der 4 Kultisten übrig ist, wird er sofort aus dem Spiel entfernt. Für ihn kommt ein Dunkler Beobachter im mittleren Raum ins Spiel.

Die unendliche Grube

In dem Raum mit der unendlichen Grube (oben rechts) kann ein Held jedes Monster automatisch besiegen, indem er 1 📢 für ein Niederes Monster bzw. 2 📢 für ein Höheres Monster ausgibt.

Malaphyas' Angriff

Malaphyas greift zu **Beginn jedes Spielerzuges** (noch vor der Heldenphase) die Helden an. Der aktive Spieler wirft 2 Aktionswürfel, den weißen und einen schwarzen:

- · Der weiße Würfel legt fest, was für ein **Monster ins Spiel** kommt. Die Monstersymbole in der rechten oberen Ecke des Thronsaals zeigen, welches Würfelergebnis für welche Art von Monster steht (Niederes oder Höheres). Nehmt einen entsprechenden Monsterwürfel, werft ihn und stellt das Monster in den Thronsaal.
- · Der schwarze Würfel bestimmt, wohin Malaphyas seine **Grimmigen Geschosse** abfeuert. In jedem Raum sind am Rand Symbole abgebildet, die den Würfelergebnissen entsprechen. *Alle* Helden in *jedem passenden* Raum werden von diesem Zauber getroffen und erleiden je 1 Wunde, die nicht geblockt oder anderweitig verhindert werden kann.

Beispiel: Der schwarze Würfel zeigt **3**. Malaphyas feuert seine Grimmigen Geschosse in die zwei markierten Räume ab.

Daher erleiden Algus und Valerie jeweils 1 Wunde.

Greybark kommt ohne Schaden davon.



Die Kanalisation von Arcadia

Jeder Magier, der etwas auf sich hält, hat einen Plan B (oder sogar C), und Malaphyas ist keine Ausnahme. Als er davon hörte, dass die Gilden Arcadias ihre besten Helden ausgesandt haben, um ihn zur Strecke zu bringen, hat er sich einen Fluchtweg durch die weitläufige Kanalisation von Arcadia überlegt. Und natürlich hat er einige Überraschungen vorbereitet, falls die Helden ihm folgen sollten!

Dieser Schauplatz unterteilt sich in 4 Räume, wobei jeder Raum als mittelgroß gilt (Monster-Limit 4 etc.). Wie sonst auch können sich Helden und Monster für 1 Bewegungspunkt in einen benachbarten Raum bewegen.

Sobald die Kanalisation ausgelegt wird, kommen diverse Monster ins Spiel. Stellt 1 zufälliges Höheres Monster in den Raum unten links, 1 zufälliges



Niederes Monster in den Raum unten rechts und 2 zufällige Niedere Monster in den Raum oben rechts. Zieht dann 2 zufällige Bossplättchen und legt sie mit der *blauen Seite* nach oben in den Raum oben links. Malaphyas kommt noch nicht ins Spiel.



Dieses Symbol zeigt an, dass hier ein zufälliges Bossplättchen ins Spiel kommt, sobald dieses Dungeonteil ausgelegt wird.

Die beiden Bosse und Malaphyas (sobald er denn erscheint) können nicht bewegt werden (die übrigen Monster schon).

Giftige Umgebung

Wie man sich vorstellen kann, gibt es in Arcadias Kanalisation allerlei Dinge, die man besser nicht ausspricht. Sagen wir einfach, der Gestank ist gewaltig. Tatsächlich ist er so abscheulich, dass er selbst die tapfersten Helden umhaut, sobald sie auch nur einen Fuß hineinsetzen.

Jeder Held, der Ebene III betritt, muss Malaphyas' Bossplättchen wie eine Münze werfen. Zeigt es die blaue Seite, muss er sein gesamtes Gold abgeben. Zeigt es die rote Seite, muss er sämtliche Schatzkarten abgeben.

Die Schergen des Magiers

Die beiden Bosse sind Malaphyas' loyalste Hauptmänner. Sie sind ihm derart ergeben, dass sie sich den Helden entgegenstellen, selbst wenn es ihren Tod bedeutet. Malaphyas kann erst angegriffen werden, wenn **beide** Bosse besiegt wurden.

Sobald der zweite Boss besiegt wurde, kommt Malaphyas ins Spiel. Legt sein Bossplättchen mit der **roten Seite** nach oben auf sein Monsterfeld oben links. Durch die Flucht zeigt er nun seine wahre, dämonische Gestalt. Dafür ist die gute Nachricht, dass er nur einmal besiegt werden muss, statt zweimal wie üblich.

Der Faulige Fluch

Malaphyas spricht **zu Beginn jedes Spielerzuges** (noch vor der Heldenphase) den **Fauligen Fluch** aus. Der aktive Spieler wirft dafür den weißen Aktionswürfel. Für den Rest des Zuges darf der Held des aktiven Spielers keine Aktionswürfel und keine Symbole nutzen, die dem Würfelergebnis des Fluchs entsprechen.

Beispiel: Du hast für den Fluch ♥ gewürfelt. Daher darfst du kein ♥ von Würfeln, Talenten oder Schatzkarten nutzen, um z. B. zu blocken oder ein Manöver mit Schwert und Schild auszuführen. Verflucht!



Sorgenvoll blicken die Gilden Arcadias auf Malaphyas und seine Pläne für Masmorra. Die ausgesandten Helden haben ihn noch nicht zur Strecke bringen können. Und nun hat dieses Scheusal von einem Magier ein Ritual begonnen, das den Untergang der Stadt besiegeln wird! Oder zumindest von allem, was die Gilden bisher so mühevoll aufgebaut haben ...

Doch nun haben sie Waffenruhe geschlossen – zum ersten Mal seit dem Goldenen Zeitalter. Es ist an der Zeit, dass die Gilden alte Streitigkeiten ruhen lassen und ihre Kräfte vereinen, um gemeinsam für das Wohl Arcadias zu kämpfen!

Bis ... nun ja, bis Malaphyas besiegt ist. Danach, naja ... darum kümmern wir uns, wenn es soweit ist.

GEMEINGAM GIND WIR GTARK!

Wenn ihr im Koop*-Modus spielt, gewinnt und verliert ihr gemeinsam – als Team. Jedem Helden wurde ein Teil eines Artefakts anvertraut, mit dem Malaphyas' Ritual gestoppt werden kann, jedoch nur, wenn ihr alle Teile zusammenbringt. Ihr müsst euch in die Tiefen Masmorras begeben und Malaphyas besiegen, bevor er sein unheiliges Ritual beendet – ohne dass einer von euch auf dem Weg das Zeitliche segnet!

Jeder von euch kontrolliert einen Helden wie in den anderen Modi auch. Doch nun läuft euch die Zeit davon. Ihr müsst Malaphyas bis zum Ende des 21. Spielerzuges endgültig – also in seiner Dämonengestalt (rote Seite) – besiegt haben, um zu gewinnen und Arcadia zu retten!

Hinweis: Benutzt den weißen Zeitmarker, um die Anzahl der gespielten Züge auf dem Erfahrungstableau festzuhalten.

Solo unterwegs? Du kannst Masmorra auch alleine spielen, wenn du möchtest. Such dir einfach einen Helden aus (oder mehrere) und trete gegen Malaphyas an, indem du die Regeln des Koop-Modus verwendest.

Im Koop-Modus gelten alle Regeln des Standard- und des Epischen Modus mit folgenden Änderungen:

Spielvorbereitung

Legt während Schritt 1 der Spielvorbereitung die Treppe zur zweiten Ebene sowie die Treppe zur dritten Ebene beiseite, bevor ihr die Stapel, wie auf Seite 5 beschrieben, vorbereitet. Nehmt dann die obersten 10 Dungeonteile vom Stapel Ebene I (klein), legt die Treppe zur zweiten Ebene auf diesen Stapel und dann die 10 Dungeonteile wieder obenauf. Die Treppe befindet sich demnach an elfter Stelle innerhalb des Stapels. Verfahrt mit der Treppe zur dritten Ebene ähnlich und legt sie so in den Stapel Ebene II (klein), dass sie an siebter Stelle liegt.

Legt die **Schatzkarten** für den Standard-Modus (orangefarbene Rückseite) zurück in die Schachtel. Im Koop-Modus benötigt ihr die passenden Koop-Schatzkarten mit der türkisfarbenen Rückseite. Die Regeln für Schatzkarten bleiben unverändert, außer dass ihr zu Beginn **keine Schatzkarten** erhaltet.

Mischt die **Bösen Karten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Stellt den Zeitmarker auf Feld 1 des Erfahrungstableaus.



Im Koop-Modus gilt: Schweigen ist Silber, Reden ist Gold! Sprecht euch ab, tauscht Ideen aus und legt eure Karten offen vor euch aus, um den bösartigen Magier zu Fall zu bringen!

* Koop steht für "kooperativ" und meint so viel wie "gemeinsam" oder "zusammen".



Ein Spielerzug

Im Koop-Modus gibt es zu Beginn der Heldenphase einen zusätzlichen Schritt:

- 1. Ziehe eine Böse Karte (neu)
- 2. Wirf die Aktionswürfel
- 3. Führe Aktionen aus
- 4. Plündere den Raum

Außerdem gibt es einige Änderungen in der Dungeonphase, bei den Heiltränken und den Schatzkarten:

Böse Karten

Die Bösen Karten stellen Malaphyas' stetig wachsende Macht im Dungeon dar. Als ersten Schritt in deinem Spielerzug musst du die oberste Böse Karte ziehen und ausführen. Böse Karten machen allerlei lustige Sachen. (Ups, Entschuldigung! Wir meinen



natürlich schreckliche Sachen.) Danach wird die Karte abgelegt. Ihre Effekte gelten bis zum Ende dieser Heldenphase.

Dungeonphase

Die Bewegung der Monster funktioniert nun anders. Du hast nicht mehr 2 Bewegungspunkte für die Monster, sondern musst in deiner Dungeonphase **alle** Monster um einen Raum auf den nächstgelegenen Helden zubewegen. Die üblichen Bewegungsregeln und Monster-Limits gelten weiterhin. Falls sich ein Monster (z. B. wegen des Limits) nicht auf den nächstgelegenen Helden zubewegen kann, bleibt es stehen. Gibt es mehrere Helden, die gleich weit entfernt sind, entscheidet ihr als Gruppe, auf welchen Helden sich das Monster zubewegt.

Falls sich alle Helden auf Ebene II befinden, werden die Monsterwirbel auf Ebene I nicht aktiviert.

Bewege den Zeitmarker am Ende deiner Dungeonphase um **1 Feld weiter.** So ist stets ersichtlich, wie viele Züge ihr bereits gespielt habt.

Heiltränke

Im Koop-Modus müsst ihr zusammenarbeiten und euch gegenseitig beschützen. Du kannst wie üblich (4) ausgeben, um deinen Helden zu heilen. Alternativ kannst du einen anderen Helden im selben Raum heilen.

Schatzkarten

Da ihr im Koop-Modus zusammenarbeiten müsst, wären die normalen Schatzkarten nicht sonderlich hilfreich (schließlich sind sie zum Ärgern der anderen Helden da). Stattdessen gibt es spezielle Koop-Schatzkarten, mit denen ihr anderen Helden helfen könnt.



Sie haben weiterhin zwei verschiedene Funktionen: oben im orangefarbenen Bereich den Effekt, den du jederzeit auslösen

kannst, und den im lilafarbenen Bereich, den du nur in deinem Zug auslösen kannst. Bei den meisten dieser Karten sind die beiden Effekte sehr ähnlich, wobei der lilafarbene etwas stärker ist. So hast du bei jeder Karte die Wahl, ob du deinen Waffenbrüdern hilfst oder lieber den stärkeren Effekt für dich nutzt!

Das Unheilige Ritual

Niemand kann mit Gewissheit sagen, was genau Malaphyas mit seinem Ritual im Schilde führt, aber sicherlich nichts Gutes!

Wenn ihr es nicht schafft, Malaphyas bis zum Ende des 21. Spielerzuges *endgültig* – also in seiner Dämonengestalt (rote Seite) – zu besiegen, vollendet er sein Ritual und ihr habt **verloren!**

Wenn irgendeiner von euch besiegt wird (z. B. weil er auf 0 Lebenspunkte sinkt), fehlt euch ein Teil des Artefakts. Das gilt auch, wenn ein Held in seinem finalen Angriff (der Malaphyas besiegen würde) durch dessen Rückschlag besiegt wird. Ohne vollständiges Artefakt könnt ihr das Ritual nicht stoppen und ihr habt **verloren!**

Kleiner Tipp: Es ist sehr wichtig, dass ihr den Dungeon möglichst effizient erkundet und euch dabei gegenseitig helft und beschützt.

Die Schwierigkeit erhöhen

Malaphyas ist für euch keine Herausforderung mehr? Ihr könnt die Aufgabe erschweren, indem ihr die Treppe zur zweiten Ebene und/oder die Treppe zur dritten Ebene während der Spielvorbereitung weiter nach unten in die Stapel legt. So müsst ihr mehr von Masmorra erkunden, bevor ihr schließlich auf Malaphyas trefft. Bei der "Standard-Schwierigkeit" kommt die Treppe zur zweiten Ebene an elfter Stelle und die Treppe zur dritten Ebene an siebter Stelle. Na. wie viel traut ihr euch zu?

Hinweis: Es ist nicht nötig, die Schwierigkeit an die Heldenanzahl anzupassen. Eine Partie im Koop-Modus geht immer über maximal 21 Züge, egal wie viele Helden dabei sind. Einerseits ist jeder Spieler seltener am Zug, wenn ihr mit mehreren Helden spielt, andererseits könnt ihr den Dungeon schneller erkunden und euch gegenseitig durch Heiltränke und Schatzkarten unterstützen.

Der endgültige Sieg

Wenn ihr es schafft, Malaphyas in seiner Dämonengestalt zu besiegen, seid ihr **siegreich** und habt Arcadia gerettet! Der Masmorra-Dungeon ist nun selbst für Möchtegernhelden sicher. Zumindest bis Malaphyas zurückkehrt ...









EIN SPIELERZUG

HELDENPHAGE:

1. Wirf die Aktionswürfel!

Du darfst einmal beliebig viele Würfel neu werfen.

2. Führe Aktionen aus!

Du musst alle Monster in deinem Raum angreifen. Vorher bist du in deinen Aktionsmöglichkeiten **eingeschränkt** und darfst dich lediglich für den Kampf rüsten.

Ein Talent nutzen, indem du Würfel und/oder Symbole ausgibst oder einsetzt (und ggf. Gold bezahlst).

Eine Raumaktion ausführen, indem du die angegebenen Würfel auf das Aktionsfeld deines Raumes einsetzt.

Einen Schritt machen, indem du ausgibst, um 2 BP zu erhalten. Gib BP aus, um zu erkunden und dich zu bewegen.

Monster angreifen, entweder im Nahkampf oder Fernkampf (ggf. Rückschlag der Monster ausführen).

Einen Heiltrank trinken, um pro 🔁 1 Wunde zu heilen.

Magie wirken, um pro [↑] 1 noch ungenutzten Würfel auf eine beliebige Seite zu drehen.

Du kannst jederzeit in deinem Zug (sogar vor dem Würfeln) dein Zusatzschritt-Plättchen umdrehen, um 📢 zu generieren.

3. Plündere den Raum!

Nimm 1 Gold pro ungenutztem Würfel.

DUNGEONPHAGE:

1. Monster bewegen:

Gib bis zu 2 BP aus, um Monster in benachbarte Räume zu bewegen.

2. Monsterwirbel aktivieren:

Bringe in jedem leeren Raum mit Monsterwirbel neue Monster ins Spiel (gemäß den Monstersymbolen).

Monster-Limits: 3 Niedere Monster in kleinen Räumen, 4 Niedere Monster in mittelgroßen und großen Räumen. Höhere Monster zählen wie 2 Niedere Monster.

Um ein Monster zu besiegen, muss ein Held mindestens so viel Schaden verursachen, wie das Monster Verteidigung hat.

Untote vertreiben: Im Kampf gegen Untote Monster kann als Fernkampf ausgegeben werden.

Angriffszauber: Im Kampf gegen durch Magie verwundbare Monster kann + als Fernkampf ausgegeben werden.

Rückschlag: Ein Monster schlägt zurück, falls es im Nahkampf angegriffen wurde *oder* im Fernkampf, ohne besiegt zu werden. Fügt Schaden in Höhe seines Rückschlag-Werts zu (kann mit ♥ geblockt werden).

Kampf-Belohnung: Ein Held erhält 1 EP und 1 Schatzkarte pro besiegtem Monster, außer er wurde selbst besiegt. Helden mit mindestens 7 EP erhalten für Niedere Monster 1 EP weniger.

FALLEN

Fallen werden sofort benachbart zum erkundeten Raum ausgelegt, wenn sie aufgedeckt werden. Falls nicht möglich: An einen beliebigen Raum auf der gleichen Ebene anlegen.

Fallen werden ausgelöst, nachdem sie ausgelegt wurden *und* jedes Mal, wenn ein Held einen benachbarten Raum betritt oder verlässt. **Jeder** Held in jedem benachbarten Raum erleidet 1 Wunde. (Ausnahme: siehe Teleportation.)

Fallen können durch das Einsetzen der angegebenen Würfel entschärft werden. 2 EP für Fallen auf Ebene I, 3 EP für Fallen auf Ebene II.

BOSSE

Bosse müssen zweimal besiegt werden. Sie kommen mit ihrer blauen Seite nach oben ins Spiel.

Wenn zum ersten Mal besiegt: auf rote Seite drehen. Wenn zum zweiten Mal besiegt: aus Spiel entfernen.

Jedes Mal EP und Schatzkarte als Belohnung. Zählen wie zwei Niedere Monster gegen das Monster-Limit.

SPIELVORBEREITUNG

- 1. Dungeonteile vorbereiten
- 2. Startraum auslegen
- 3. Schatzkarten mischen
- 4. An jeden Spieler 2 Schatzkarten austeilen (nicht im Koop)
- 5. Helden auswählen
- 6. Erfahrungsmarker auf Feld 0 stellen
- 7. Masmorra betreten

