

BRICKQUEST

BrickQuest ist eine Fantasy-Schlacht im kleinen Maßstab. Zum Spielen sind mindestens 2 Spieler erforderlich aber es können bis zu 8 Spieler am Spiel teilnehmen. Das Spiel wird mit Standard 6-seitigen Würfeln (w6) und einer 3-dimensionalen Dungeon aus LEGO® gespielt.

Inhaltsverzeichnis:

1. Spielarten	Seite 2
1.1. Questing		
1.2. Schatzsucher		
1.3. Verteidiger		
1.4. Teamspiel		
1.5. Highlander		
2. Spielbeginn	Seite 2
3. Die Spielrunde	Seite 2-4
3.1. Bewegen		
3.2. Angreifen		
3.3. Mit Objekten und Items interagieren		
3.4. Waffen ausrüsten oder wechseln		
3.5. Fähigkeiten oder Fertigkeiten benutzen		
3.6. Zauber sprechen		
3.7. Der Charakter stirbt		
4. Charakterklassen, Fähigkeiten und Fertigkeiten	Seite 4-7
4.1. Charakterklassen		
4.2. Fähigkeiten		
4.3. Fertigkeiten		
5. Zaubersprüche	Seite 8-10
5.1. Zaubersprüche für Priester		
5.2. Zaubersprüche für Magier		
5.3. Zaubersprüche für Kampfmagier		
6. Charakterbögen	Seite 10
7. Schätze und andere Gegenstände	Seite 10-13
7.1. Schätze		
7.2. Tränke		
7.3. Taschen		
7.4. Sonstige Gegenstände		
8. Die Dungeon	Seite 13-14
8.1. Bestandteile der Dungeon		
8.2. Fallen		
8.3. Rätsel		
8.4. Geheimnisse		
9. Kreaturen und deren Fähigkeiten	Seite 15-20
9.1. Arten der Kreaturen		
9.2. Fähigkeiten der Kreaturen		

Galerie und Bauanleitungen der Module findet ihr unter: <http://www.mocpages.com/home.php/37612?>
Bilder von BrickQuest Spielen findet ihr hier: <http://www.flickr.com/photos/54543783@N06/>
Grundrisse und die Spielerdatenbank unter: <http://gallery.lgoe.at/thumbnails.php?album=119>

1. Spielarten

1.1. Questing

Der BrickMaster platziert einen Raum auf dem Spielfeld, dieser ist der Startraum. Eine Tür dient als Ausgang der Dungeon. In dieser Art des Spiels geht es darum, dass die Spieler eine bestimmte Aufgabe erfüllen, die vom BrickMaster bestimmt wird, und danach zum Ausgang zurückkehren. Wenn sich die Spieler durch die Dungeon bewegen, werden weitere Räume sichtbar und der Dungeon hinzugefügt.

1.2. Schatzsucher

Der BrickMaster platziert einen Raum auf dem Spielfeld, dieser ist der Startraum. Eine Tür dient als Ausgang der Dungeon. Der Gewinner ist derjenige Spieler der mit dem meisten Gold zum Ausgang zurückkehrt oder der einzige Überlebende ist. Wenn sich die Spieler durch die Dungeon bewegen, werden weitere Räume sichtbar und der Dungeon hinzugefügt.

1.3. Verteidiger

Der BrickMaster baut eine gesamte Dungeon auf dem Spielfeld auf. In dieser Spielart müssen die Spieler, Angriffswellen der Gegner überleben. Zusätzlich bestimmt der BrickMaster als Ziel, ob die Angreifer einen bestimmten Raum nicht betreten dürfen, ein NPC geschützt werden muss oder ein Item nicht gestohlen werden darf.

1.4. Teamspiel

Der BrickMaster baut eine gesamte Dungeon auf dem Spielfeld auf. Die Spieler teilen sich in 2 oder mehr Teams auf, beginnend von jeweils unterschiedlichen Räumen. Ziel der Teams ist es, die Dungeon zu plündern und den Schatz des eigenen Teams zu vermehren. Das Spiel ist zu Ende wenn alle Räume geplündert und nur mehr Spieler von einem Team überlebt haben. Beim Teamspiel können verschiedene andere Spielarten kombiniert werden. Zum Beispiel Teamspiel und Verteidiger oder Questing. Egal welche Kombination gespielt wird, der BrickMaster muss die Quests planen und die Dungeon aufbauen.

1.5. Highlander

Der BrickMaster baut eine gesamte Dungeon auf dem Spielfeld auf. Die Spieler platzieren sich in beliebigen Räumen, danach werden die Kreaturen vom BrickMaster gesetzt. In dieser Art des Spiels geht es darum, wer von den Spielern als letztes noch am Leben ist und den Ausgang erreicht.

2. Spielbeginn

Nachdem der BrickMaster eine Dungeon gebaut und sich ein Szenario erdacht hat, macht jeder Spieler folgendes: Wähle einen Charakter, Fähigkeit und Fertigkeit.

- Erstelle oder wähle eine Figur die deinen Charakter repräsentiert.
 - Erstelle oder wähle dir einen Charakterbogen.
 - Würfle mit 2w6 Würfeln um die Zugreihenfolge festzulegen. Zähle alle Augen des Würfelwurfes zusammen und addiere den Bonus des Charakterbogens. Merkt euch die Nummern, denn sie legen die Reihenfolge der Spieler für den Rest des Spiels fest. Die höchste Augenzahl beginnt. Wenn Spieler die gleiche Augenzahl würfeln sollten sie den Wurf wiederholen. Wenn alle Spieler gewürfelt haben, und die Zugreihenfolge fest steht, setzt der Spieler mit der höchsten Nummer seine Figur auf ein beliebiges Feld in den Startraum. Danach der Spieler mit der zweithöchsten Zahl usw.
 - Nachdem die Zugreihenfolge festgelegt wurde und die Figuren in den Startraum gesetzt wurden, beginnt die erste Runde. Der Spieler mit der höchsten Nummer beginnt, danach geht es absteigend weiter.
 - Spielt solange bis die Quest erfüllt oder alle Charakter gestorben sind. (In PVP-Spielen sollte jede Runde die Zugreihenfolge neu gewürfelt werden. Wem das zu Umständlich ist kann auch alle 3-5 Runden würfeln.)
-

3. Die Spielrunde

Jeder Charakter kann pro Runde 2 Aktionen ausführen.

Hier einige Aktionen:

- Bewegen
- Angreifen
- mit einem Objekt interagieren
- Waffen ausrüsten oder wechseln
- eine Fähigkeit oder Fertigkeit benutzen
- Zauber sprechen

Ein Charakter kann jede mögliche Kombination der Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen. Er kann auch z.B. 2x angreifen oder 2x bewegen.

Die einzige Ausnahme ist einen Zauber sprechen. Einen Zauber sprechen verbraucht 1 Aktionspunkt aber der Charakter kann in dieser Runde keinen weiteren Zauber mehr sprechen, angreifen oder Untote bekehren. Charakter mit verschiedenen Angriffstechniken dürfen diese in einer Runde nicht mischen.

3.1. Bewegen

Ein Charakter kann sich links, rechts, vorwärts und zurück bewegen. Jede dieser Bewegungen verbraucht 1 Punkt zum Maximum des Charakters. Diagonales Bewegen ist zwar erlaubt, verbraucht jedoch 2 Bewegungspunkte pro Feld. Am Ende der Bewegung steht der Charakter in eine Richtung blickend im Spielfeld. Eine 180° Drehung verbraucht 1 Punkt zum Maximum des Charakters. Ein Charakter kann sich über jedes Feld bewegen das in der gleichen Höhe oder maximal 1 Stein höher oder niedriger liegt. Sämtliche Felder die höher oder niedriger als 1 Stein liegen sind Hindernisse und können nicht überschritten werden. Ein Charakter kann sich ohne Einschränkung durch jedes Feld bewegen in dem auch ein anderer Charakter befindet, wenn es dieser erlaubt. Charakter dürfen nicht durch Felder mit Kreaturen oder anderen Objekten die das Bewegen verhindern (Fässer, Särgen, Säulen, Regale, etc.). Ein Charakter kann sich durch ein Feld mit einer Leiche bewegen darf darauf jedoch nicht die Runde beenden.

3.1.1. Stiegen benutzen

Distanzen auf Stiegen sollten so nah wie möglich an den Feldern angelehnt sein. Generell gilt: 3 Stufen zählen als 1 Feld.

3.2. Angreifen

Charakter können Kreaturen oder andere Charakter als Aktion angreifen. Als Teil der Angriffs-Aktion darf sich der Charakter vor dem Angriff um 90° drehen. Andere Bewegungen oder Drehungen um 180° müssen als Bewegungs-Aktion durchgeführt werden. Die Charakterklasse bestimmt den Typ des Angriffs, den der Charakter durchführen kann. Manche Klassen können Nah- und Fernkampftackten ausführen. Sie können zwischen den Arten von Runde zu Runde wechseln, jedoch nicht in einer Runde zwei verschiedene anwenden.

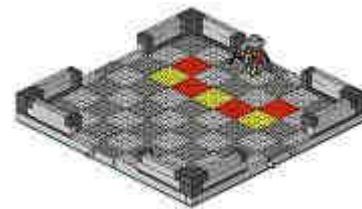
3.2.1. Nahkampf (z.B. Schwert, Axt,...): Ziel befindet sich ...

- Im Feld direkt vor dem Angreifer.
- direkt vor dem Angreifer oder diagonal vor ihm.
- nicht höher oder niedriger entfernt als 2 Steine.



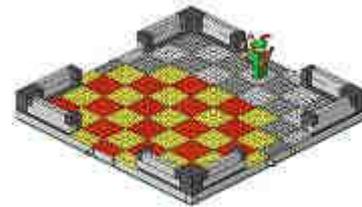
3.2.2. Weiter Nahkampf (z.B. Speer, Hellebarde,...): Ziel befindet sich...

- 1 Feld weit entfernt vom Angreifers ohne ein Hindernis, einer Kreatur oder einem Charakter dazwischen.
- innerhalb des Angriffsradius
- nicht höher oder niedriger entfernt als 2 Steine.



3.2.3. Fernkampf (z.B. Bogen, Armbrust,...): Ziel befindet sich ...

- im minimalen Abstand vom Angreifer, von Feldmitte zu Feldmitte.
- innerhalb des maximalen Abstands vom Angreifer, von Feldmitte zu Feldmitte.
- innerhalb des Schussradius des Angreifers. Dieser ist von Feldmitte zu Feldmitte oder diagonal von den Feldecken.
- entlang der Sichtlinie des Angreifers. Es dürfen keine Hindernisse, Kreaturen oder Charakter den Weg versperren die höher als 2 Steine sind.



3.2.4. Angriff von Kreaturen

Kreaturen unterliegen den gleichen Regeln für das Angreifen. Ist der Angriff angesagt und gültig, würfelt der Angreifer mit seinen Angriffswürfeln (1w6 pro Angriffspunkt des Charakters) und addiert sämtliche Angriffsboni. Das Ziel würfelt mit seinen Verteidigungswürfeln (1w6 pro Verteidigungspunkt) und addierte seine Verteidigungsboni. Wenn die Augenzahl der Angriffswürfel höher ist, als die der Verteidigungswürfel wird die Differenz als Schaden dem Ziel zugefügt. Das Ziel vermerkt den Schaden auf seinem Charakterbogen oder der BrickMaster vermerkt den Schaden für eine Kreatur. Wenn der Schaden die Trefferpunkte des Ziels auf 0 reduziert, stirbt das Ziel. Die Leiche bleibt auf dem Feld liegen und die Schätze sind nun zum Plündern verfügbar.

3.3. Mit Objekten und Items interagieren

3.3.1. Öffnen und Schließen von Objekten

Öffnen oder schließen einer Türe im Dungeon zählt als eine Aktion. Auf- oder zuschließen einer Türe, zählt als eine Aktion inklusive Einsetzen des Schlüssels, sofern ihn der Charakter besitzt. Der Charakter muss sich in einem Feld direkt vor der Türe befinden um sie zu öffnen oder zu schließen. Doppelseitige Türen können von beiden Feldern davor geöffnet oder geschlossen werden. In der Dungeon können auch Truhen, Fässer, Särgen oder ähnliche schließbare Gegenstände vorhanden sein. Ein Fass öffnen, eine Truhe aufschließen, etc. und deren Inhalt nehmen zählt als eine Aktion. Fässer oder Truhen zu schließen ist eine eigene Aktion. Ein Charakter muss sich in einem angrenzenden Feld direkt zum Item befinden, so dass er mit diesem interagieren kann. Truhen können nur vom Feld direkt davor geöffnet werden. Große schließbare Objekte wie z.B. Särgen oder große Fässer können Kreaturen oder Charakter enthalten. In ein schon geöffnetes Item steigen zählt als eine Aktion und das Schließen des Items als eine weitere Aktion (wenn der BrickMaster bestimmt, dass das Item von innen geschlossen werden kann). Das Öffnen der Objekte ist eine eigene Aktion ebenso das Herausklettern.

3.3.2. Objekte aktivieren

Ein Objekt in einem angrenzenden Feld aktivieren ist als eine Aktion zu werten.

3.3.3. Items geben

Als Aktion kann ein Charakter ein Item an eine Kreatur oder an einem Charakter in einem angrenzenden Feld geben.

3.3.4. Plündern

Ein Charakter kann sämtliche Besitztümer einer Leiche oder eines bewusstlosen Charakters plündern. Um die Aktion auszuführen muss sich der Charakter in einem angrenzenden Feld zur Leiche oder des bewusstlosen Charakters befinden. Alles was der Charakter findet kann er sofort in seine Beutetruhe geben. Plündern zählt als eine Aktion.

3.3.5. Items aufnehmen

Als eine Aktion kann der Charakter alle Items von einem angrenzenden Feld, oder einem angrenzenden Feld mit Regal aufnehmen.

3.3.6. Items nehmen

Als Aktion kann der Charakter Items aus der Beutetruhe eines angrenzenden Charakters nehmen, sofern dieser es erlaubt. Der Charakter der diese Aktion ausführt hat dann Zugriff auf alle Items in dessen Beutetruhe.

3.3.7. Items benutzen

Ein Charakter kann als Aktion ein Item (wie z.B. ein Trank) benutzen.

3.4. Waffen ausrüsten oder wechseln

Die Spieler können im Verlauf des Spiels unterschiedliche Waffen und Rüstungen finden. Jede davon hat unterschiedliche Fähigkeiten die sowohl positiv als auch negativ sein können.

3.4.1. Waffen ausrüsten

Als eine Aktion kann der Charakter eine Waffe und eine Rüstung aus seiner Beutetruhe ausrüsten. Er kann so viele Waffen und Rüstungen ausrüsten wie er tragen kann, verbraucht wird dennoch nur eine Aktion!

3.4.2. Waffen wechseln

Als eine Aktion kann der Charakter Waffen und/oder Rüstungen die er trägt, gegen Waffen und/oder Rüstungen die er in seiner Beutetruhe gelagert hat austauschen. Er kann so viele Waffen und/oder Rüstungen austauschen wie er möchte, verbraucht wird dennoch nur eine Aktion!

3.5. Fähigkeiten oder Fertigkeiten benutzen

Die Charaktere können verschiedene Fertigkeiten als eine Aktion benutzen. Das inkludiert Türen verbarrikadieren, Schlösser knacken und Untote bekehren. Allg. Fähigkeiten können immer benutzt werden, ohne Abzug von Aktionen. Siehe dazu die Charakterbögen unter Punkt 4.1.3.

3.6. Zauberspruch sprechen

Magier und Priester können bestimmte Zauber sprechen. Einen Zauber sprechen zählt als eine Aktion, aber in der Runde in der er gesprochen wurde, darf der Sprecher zusätzlich NICHT:

- einen anderen Zauberspruch sprechen
- angreifen
- Untoten bekehren

Der Zauber tritt sofort in Kraft nachdem ihn der Zauberer gesprochen hat, und wird sofort von den Zauberpunkten abgezogen. Es dürfen keine Hindernisse, Kreaturen oder Charakter den Weg versperren die höher als 2 Steine sind. Ein Zauber teilt Schaden unabhängig der Verteidigung aus, außer der Zauber verlangt es. Bei anhaltendem Zauber, wirkt der Effekt ab dem Zeitpunkt des Zauberns. In den darauffolgenden Runden würfelt das Ziel des Zaubers am Anfang der Runde des Zauberers. Wird eine 6 gewürfelt, ist der Zauber gebrochen, wenn nicht hält er weiter an. Eine Spruchrolle benutzen zählt als Zauberspruch sprechen!

3.7. Der Charakter stirbt

Durch Äußere Einwirkung kann es vorkommen, dass der Charakter all seine Lebenspunkte verliert. Sollte dies der Fall sein hat der Spieler 3 Möglichkeiten:

1. Der Spieler wartet bis ihn ein Mitspieler wiederbelebt. Dies ist mit einer Engelsessenz und/oder einer seltenen Schriftrolle möglich.
 2. Der Spieler opfert all seine Schätze und kann vom Anfang der Dungeon wieder starten. Es werden seine Startwerte und Startausrüstung wiederhergestellt.
 3. Der Spieler setzt seine Quest als Gespenst fort. Der Charakter ist nun ätherisch und kann nicht angreifen. Er kann Gegenstände bewegen zum Beispiel Türen öffnen oder Fässer verschieben. Der Charakter kann als Geist keine Schätze einsammeln. Ein Gespenst wird erst im nächsten Spiel wiederbelebt.
-

4. Charakterklassen, Fähigkeiten und Fertigkeiten

4.1. Charakterklassen

4.1.1. Rassen

In BrickQuest sind 2 Dinge entscheidend für die Dinge die ein Charakter tun kann: Rasse und Untertyp. Es gibt 3 Rassen für die Charaktere:

- Menschen: Sind die schnellste und wohlgeformteste Rasse.
 - Elfen: Sind beweglich und fähig schnell und hart zuzuschlagen. Die Verbindung mit natürlicher Kraft erlaubt es ihren Magiern magische Energie zu regenerieren.
 - Zwerge: Sind zäh, gute Verteidiger und im Einklang mit dem Steinhandwerk. Ihre Magier haben Zugang zu ganz besonderen Zaubern.
-

4.1.2. Untertyp

Der Untertyp bestimmt die Rolle des Charakters in der Gruppe. Es gibt 4 Untertypen:

- Kämpfer können den meisten Schaden austeilen und einstecken.
 - Schurken teilen ihren Schaden heimlich und aus dem Hinterhalt aus.
 - Magier benutzen arkane Energien um ihre Zauber zu sprechen. Der größte Teil ihrer Zauber teilen Schaden aus.
 - Priester sprechen Zauber die mehr der Verteidigung und der heilenden Natur durch göttliche Gnade dienen.
-

4.1.3. Charakterklassen und Ihre Werte

Die Mischung aus Untertyp und Rasse formt die 12 Charakterklassen die hier aufgelistet werden:

Untertyp	Rasse		
	Mensch	Elf	Zwerg
Krieger	Krieger	Waldläufer	Berserker
Bewegen	5	4	3
Angriff	4	2 Nahkampf 3 Fernkampf (min 2/max 8)	3
Verteidigung	3	3	4
Initiative	+1	+2	0
Magiepunkte	-	-	-
Lebenspunkte	12	10	14
Fähigkeiten	Ansturm	+2 zu Angriff und Verteidigung	Ansturm Wut
Fertigkeiten	Sprung +1 Objekte verbarrikadieren +2	Sprung +1	Objekte verbarrikadieren +2 Türen und Fallen suchen +1 Sprung +1 Mechanismus auslösen +1
Schurke	Dieb	Assassin	Saboteur
Bewegen	5	5	3
Angriff	2	2	2 Nahkampf 3 Fernkampf (min 2/max 6)
Verteidigung	2	2	3
Initiative	+2	+3	+1
Magiepunkte	-	-	-
Lebenspunkte	10	10	12
Fähigkeiten	Hinterhalt	Tapferkeit +1 zu Verteidigung	Saboteurfähigkeiten (6 Punkte)
Fertigkeiten	Taschendiebstahl +1 Schlösser knacken +1 Türen und Fallen suchen +2 Fallen entschärfen +3 Sprung +2 Gegenstände umstürzen +2 Mechanismus auslösen +1	Sprung +2 Taschendiebstahl +1 Schlösser knacken +1 Gegenstände umstürzen +2 Mechanismus auslösen +1	Sprung +2 Türen und Fallen suchen +3 Fallen entschärfen +3 Mechanismus auslösen +2 Werfen +3
Magier	Zauberer	Meister	Kampfmagier
Bewegen	5	4	3
Angriff	2	2	2
Verteidigung	2	2	3
Initiative	0	+1	-1
Magiepunkte	14	14	14
Lebenspunkte	10	10	12
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Magier Meditation	Zaubersprüche für Magier Genesung +1 zu Verteidigung	Zaubersprüche für Magier Zaubersprüche für Kampfmagier
Fertigkeiten			Türen und Fallen suchen +1 Mechanismus auslösen +1
Priester	Kleriker	Schamane	Paladin
Bewegen	5	4	3
Angriff	2	2	2 Nahkampf 2 Fernkampf (min 2/max 6)
Verteidigung	3	3	4
Initiative	0	+1	-1
Magiepunkte	14	14	14
Lebenspunkte	12	10	14
Fähigkeiten	Zaubersprüche für Priester	Zaubersprüche für Priester Genesung	Zaubersprüche für Priester Zaubersprüche für Kampfmagier +2 zu Fernkampf
Fertigkeiten	Untote bekehren		Türen und Fallen suchen +1 Mechanismus auslösen +1

4.2. Fähigkeiten

4.2.1. Allgemeine Fähigkeiten

Allg. Fähigkeiten können immer benutzt werden, ohne Abzug von Aktionen.

4.2.1.1. Hinterhalt

Wenn ein Charakter mit Hinterhalt das Ziel von hinten angreift, bekommt er +2 zum Angriffswert.

4.2.1.2. Ansturm

Wenn sich ein Charakter mit Ansturm als erste Aktion in einer geraden Linie bewegt und als 2. Aktion einen Gegner am Weg dieser geraden Linie angreift, bekommt er einen zusätzlichen Würfel für den Angriff. Die Bewegung muss in einer geraden Linie erfolgen (auch diagonal) und min. 2 Felder weit sein.

4.2.1.3. Tapferkeit

Ein Charakter mit Tapferkeit hat zusätzliche 2w6 die er auf Angriff und/oder Verteidigung aufteilen kann. Am Anfang seines Zuges kann der Spieler wählen beide Würfel zu Angriff, beide Würfel zu Verteidigung oder je einem zu Angriff und einem zu Verteidigung zu addieren. Er darf bis zur nächsten Runde die Entscheidung nicht mehr ändern.

4.2.1.4. Wut

Ein Charakter mit Wut, kann etwas seiner Verteidigung zu Gunsten von mehr Aktionen opfern. Zu Beginn seines Zuges, kann der Spieler 1w6 Verteidigungswürfel bis zur nächsten Runde entfernen und bekommt dafür eine 3. Aktion. In dieser Runde muss er min. 1x angreifen.

4.2.1.5. Meditation

Greife in dieser Runde nicht an und bekomme einen Würfelwurf Magiepunkte.

4.2.1.6. Genesung

Der Charakter regeneriert 1 MP pro Runde in der er nicht zaubert.

4.2.2. Saboteurfähigkeiten

Ein Saboteur ist im Stande Explosionen für einige Dinge zu nutzen. Der Saboteur startet mit 6 Punkten und kann diese nur für Fähigkeiten abziehen bzw. mit Schieß- oder Schwarzpulver wieder auffüllen. Jeder dieser Fähigkeiten ist eine Aktion und findet am Ende vom Charakterzug in 0 - 3 Runden statt, je nach Länge der Zündschnur (die Länge der Zündschnur bestimmt der Spieler). Pro Runde kann nur eine Fähigkeit eingesetzt werden. Schaden der durch Saboteurfähigkeiten zugefügt wird, ist nichtmagisch.

Saboteurpunkte können mit Dynamit wieder aufgefüllt werden:



Kleines Dynamit füllt 1 Saboteurpunkt wieder auf.



Großes Dynamit füllt 3 Saboteurpunkte wieder auf.

4.2.2.1. Schutt und Trümmer räumen (2 Punkte):

Befreit 2 Felder (waagrecht oder senkrecht von der Ladung weg) von Felsen, Steinen und anderem Schutt. Durch präzises platziere der Ladungen, kann der Saboteur 2 angrenzende Felder, sogar eines für ihn nicht zugängliches, vom Schutt befreien. Jeder Charakter oder Kreatur in einem angrenzenden Feld bekommt 1w6 Schaden wenn die Ladung explodiert.

4.2.2.2. Türe öffnen (1 Punkt):

Eine verschlossene oder blockierte Türe sprengen. Funktioniert nicht bei Stahltüren oder verstärkten Türen. Jeder Charakter oder Kreatur auf den angrenzenden Feldern jeder Seite erleidet 1w6 Schaden wenn die Ladung explodiert.

4.2.2.3. Passage blockieren (2 Punkte):

Bring Teile der Wand zum Einsturz und blockiere somit einen Bereich von 1x2 Feldern. Um die blockierten Felder zu überqueren, nimmt es viele Runden zum graben oder Schutt und Trümmer räumen, in Anspruch. Jede Kreatur und jeder Charakter der auf diesen Feldern steht, wenn die Ladung explodiert, erleidet 3w6 Schaden. Jede Kreatur und jeder Charakter der auf einem angrenzenden Feld steht, erleidet 1w6 Schaden.

4.2.2.4. Bombe (1 Punkt):

Diese Vorrichtung kann in einem Fass, einer Truhe oder anderen Behältern installiert werden. Sie kann nachdem sie platziert wurde, später vom Saboteur gezündet oder auch geworfen werden. Beim werfen, muss ein 1w6 für die Distanz geworfen werden. Werfen zählt nicht als eigene Aktion! Wenn die Ladung explodiert erleiden Kreaturen oder Charakter die sich auf oder angrenzend neben dem Zielfeld befinden 1w6 Schaden.

4.2.2.5. Große Bombe (2 Punkte):

Wie die Bombe (Punkt 4.2.2.4.) teilt aber 2w6 Schaden aus.

4.2.2.6. Riesige Bombe (4 Punkte):

Wie die Bombe (Punkt 4.2.2.4.), teilt aber auf den angrenzenden Feldern 2w6 und auf allen anderen Feldern im Radius von 2 Feldern, gemessen von der Bombe, 1w6 Schaden aus.

4.3. Fertigkeiten

Einige Dinge die in der Dungeon passieren benötigen bestimmte Fertigkeiten und etwas Glück. Immer wenn ein Spieler eine spez. Aktion ausführen will (alles was nicht mit Bewegen und Kämpfen zu tun haben), sagt der BrickMaster welchen Schwierigkeitsgrad das Ziel der spez. Aktion hat. Der Spieler versucht die spez. Aktion mit dem würfeln von 2w6 zu lösen. Die Gesamtaugenanzahl der beiden Würfel plus die Fertigkeiten der Charakterklasse, bestimmt über den Erfolg der Aktion.

- **Simpel:** automatischer Erfolg - kein würfeln
- **Einfach:** 6 oder mehr
- **Normal:** 8 oder mehr
- **Schwer:** 10 oder mehr
- **Sehr Schwer:** 12 oder mehr
- **Fast Unmöglich:** mehr als 12 (nur mit Charakter mit Fertigkeiten oder Boni erreichbar)

Ein Wurf mit Schlangenaugen (zwei 1er) ist bei Fertigkeiten immer ein Fehlschlag!

Beispiel:

Harry der Dieb möchte über einen 2 Feld breiten Abgrund springen. Der BrickMaster deklariert dies als normale Aktion, also muss der Würfelwurf 8 oder mehr Augen betragen. Als Dieb hat Harry einen Bonus von +2 auf Springen. Er kann bei einer Neigung Anlauf nehmen und wird zudem von einer riesigen Laus verfolgt. Der BrickMaster gibt ihm darauf +1 auf seinen Würfelwurf. Harrys Spieler würfelt insgesamt eine 3 und Flucht lautstark, denn Harrys Spieler hat nur 7 Augen (3 gewürfelt + 2 Bonus + 1 wegen den Umständen). Harry fällt in den Abgrund.

Eigene Fertigkeiten:

Die Spieler können auch neue Fertigkeiten erfinden. Der BrickMaster muss in einem solchen Fall entscheiden, ob diese Fertigkeit zulässig ist oder nicht.

Fertigkeiten die jeder Charakter beherrscht:

- Türe blockieren
- Klettern
- Objekte verbarrikadieren
- Sprung
- Mechanismus auslösen
- Werfen

Fertigkeiten, die nur trainierte Charaktere beherrschen:

- Falle entschärfen
- Schlösser knacken
- Taschendiebstahl
- Gegenstände umstürzen

4.3.1. Sprung

Sprung ist die Fertigkeit mit der ein Charakter über einen Abgrund oder über Gegenstände, welche nicht höher als 2 Steine sind, springen kann.

4.3.2. Objekte verbarrikadieren

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter eine Türe mit herumliegenden Gegenständen verbarrikadieren. Am Anfang der Runde muss mit einem 1w6 gewürfelt werden. Wird eine 1 oder 6 gewürfelt, ist die Barrikade zerstört.

4.3.3. Türen und Fallen suchen

Der Charakter kann im gleichen Raum nach versteckten Türen und Fallen suchen. Der BrickMaster bestimmt eine versteckte Türe oder eine versteckte Falle die er markiert.

4.3.4. Mechanismus auslösen

Mit Mechanismus auslösen kann der Charakter eine Falle in einem Raum oder einen Schalter auslösen. Wird eine Falle ausgelöst und nicht entschärft, so teilt sie den normalen Schaden aus.

4.3.5. Taschendiebstahl

Der Charakter kann eine Kreatur oder einen anderen Charakter, welcher auf einem angrenzenden Feld steht, ausrauben.

4.3.6. Schlösser knacken

Diese Fertigkeit verleiht dem Charakter die Eigenschaft, Schlösser zu knacken. Es gibt aber auch Schlösser, welche nicht geknackt werden können.

4.3.7. Fallen entschärfen

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter eine entdeckte Falle entschärfen.

4.3.8. Gegenstände umstürzen

Der Charakter kann Gegenstände wie z.B. Regale oder Säulen umstürzen. Kreaturen oder andere Charakter die dahinter stehen erhalten 1w6 Schaden, außer sie besitzen die Fähigkeit „Ungeziefer“.

4.3.9. Werfen

Werfen ist die Fertigkeit, mit der ein Charakter einen Gegenstand, welcher nicht höher und breiter als 2 Steine ist, werfen kann.

4.3.10. Untote Bekehren

Als Aktion kann ein Charakter mit dieser Fähigkeit, die Kraft seiner Gottheit versuchen, das Böse durch seine Präsenz zu Säubern. Diese Fähigkeit betrifft nur Untote. Um zu bekehren würfelt der Spieler 1w6, alle Untoten im Radius von 2 Feldern um den Charakter erhalten Schaden in der Höhe der Hälfte des abgerundeten gewürfelten Ergebnisses (1-2 = 1 Punkt, 3-4 = 2 Punkte, 5-6 = 3 Punkte). Untote bekehren kann nur 1x pro Runde des Charakters eingesetzt werden, aber der Charakter kann in der gleichen Runde noch angreifen.

5. Zaubersprüche

5.1. Zaubersprüche für Priester

- **kleiner Heilzauber**
Magiepunkte: 2
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Das Ziel ist in der Höhe von 1w6 von Schaden geheilt.
- **großer Heilzauber**
Magiepunkte: 4
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Das Ziel ist in der Höhe von 2w6 von Schaden geheilt.
- **Krankheit heilen**
Magiepunkte: 3
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Das Ziel ist augenblicklich von sämtlichen Krankheiten geheilt wie z.B. Lykantrophie, Mummienzerfall und Schluckauf
- **Vergiftung heilen**
Zauberpunkte: 3
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Das Ziel ist augenblicklich von sämtlichen Vergiftungen geheilt. Schaden den das Gift angerichtet hat wird nicht geheilt.
- **Verfluchen**
Magiepunkte: 6
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter im Sichtfeld des Magiers.
Dauer des Zaubers: anhaltend
Beschreibung: Das verfluchte Ziel bekommt alle möglichen Symptome wie: Kalte Füße, Nasenbluten, Kopfschmerzen, etc. und erhält pro Runde 1 Schaden.
- **Fluch heilen**
Magiepunkte: 5
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Das Ziel ist nicht mehr verflucht.
- **Mitziehen**
Magiepunkte: Variabel
Wirkungsbereich: 1 Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Das Ziel erhält MP in Höhe der für den Zauber ausgegebenen MP weniger 1. (Bei 8 Punkten für den Zauber erhält das Ziel 7 Punkte)
- **Himmlicher Zorn**
Magiepunkte: 8
Wirkungsbereich: 1 Feld als Ziel und die angrenzenden Felder. Das Zielfeld muss im Sichtfeld des Magiers sein.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein Blitz reinigendes Feuer fährt von oben auf das Zielfeld herab und teilt 2w6 Schaden aus. Himmlicher Zorn trifft auch die angrenzenden Feldern mit 1w6 Schaden.

5.2. Zaubersprüche für Magier

- **kleiner Feuerball**
Magiepunkte: 3
Wirkungsbereich: 2 Felder Radius, Mittelpunkt ist das Feld, in dem das Ziel steht. Das Zielfeld muss im Sichtfeld des Magiers sein.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein kleiner Feuerball schießt aus der Hand des Magiers und trifft das ausgewählte Feld. Alle Kreaturen und Charakter im Wirkungsbereich erhalten 1w6 Schaden.
- **großer Feuerball**
Magiepunkte: 6
Wirkungsbereich: 4 Felder Radius, Mittelpunkt ist das Feld, in dem das Ziel steht. Das Zielfeld muss im Sichtfeld des Magiers sein.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein großer Feuerball schießt aus der Hand des Magiers und trifft das ausgewählte Feld. Alle Kreaturen und Charakter im Wirkungsbereich erhalten 2w6 Schaden.
- **Magischer Pfeil**
Magiepunkte: 2
Wirkungsbereich: Ein Ziel im Sichtbereich des Magiers.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein Pfeil aus Magie fliegt vom Magier direkt auf das Ziel und verursacht 1w6 Schaden.
- **Blitzschlag**
Magiepunkte: 4
Wirkungsbereich: Jedes Feld entlang der Messlatte liegend (6 Felder weit), angefangen vom Magier.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein Bogen aus Blitzen versengt den Weg durch die Dungeon aus der Hand des Magiers. Der Blitz trifft alle Kreaturen und Charakter auf seinem Weg und diese erhalten 1w6 Schaden.
- **Kegel aus Eis**
Magiepunkte: 6
Wirkungsbereich: Ein Kegel aus Eis, 4 Felder lang, vom Magier beginnend.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein kalter Hauch strömt aus der Hand des Magiers und friert alles in seinem Weg ein. Alle Kreaturen und Charakter innerhalb des Kegels (gemessen mit der Messlatte) erleiden 2w6 Schaden.
- **Magisches Schloss**
Magiepunkte: 2
Wirkungsbereich: Eine Türe, Truhe oder ein anderes verschließbares Objekt, auf einem Feld angrenzend zum Magier.
Dauer des Zaubers: 5 Runden
Beschreibung: Das Zielobjekt ist auf magische Art verschlossen. Kein Schlüssel und keine Kreatur kann das Schloss öffnen.
- **Magischer Schlossknacker**
Magiepunkte: 3
Wirkungsbereich: Eine Türe, Truhe oder ein anderes verschließbares Objekt, auf einem Feld angrenzend zum Magier.
Dauer des Zaubers: dauerhaft
Beschreibung: Ein Schloss, magisch oder physisch, wird vom Ziel entfernt.

- **Geheimnisse und Fallen aufdecken**
Magiepunkte: 4
Wirkungsbereich: Ein Quadrat mit der Seitenlänge von 5 Feldern. Der Magier befindet sich im Mittelpunkt dessen.
Dauer des Zaubers: 2 Runden
Beschreibung: Eine magische Flamme erscheint und markiert jedes Feld oder Wand wo sich eine Falle oder Geheimgang befindet. Diese Flamme gibt jedoch nicht Preis, wie die Falle entschärft oder die Geheimnisse gelüftet werden.
- **Magische Abteilung**
Magiepunkte: 3
Wirkungsbereich: ausgewähltes Feld angrenzend zum Magier
Dauer des Zaubers: bis zur Auslösung
Beschreibung: Ein ausgewähltes Feld der Dungeon ist magisch verändert. Jede Kreatur oder Charakter (auch der Magier) der auf dieses Feld steigt, geht in einer blauen Flamme auf und erleidet 1w6 Schaden. Angrenzende Felder sind nicht vom Schaden betroffen.
- **Blendendes Licht**
Magiepunkte: 2
Wirkungsbereich: nur am Magier selbst
Dauer des Zaubers: sofortig (Effekt hält 3 Runden an)
Beschreibung: Der Zauberer wird schlagartig von einem gleißendem Licht umhüllt. Alle Kreaturen und Charakter die Richtung Magier schauen sind für 3 Runden geblendet (Für jede Attacke und jedes Feld bei Bewegung muss das Ziel 1x würfeln um zu entscheiden was passiert: 1-2 heißt links diagonal, 3-4 heißt rechts diagonal und 5-6 heißt Bewegung oder Angriff wie gewollt.
- **Schluckauf**
Magiepunkte: 3
Wirkungsbereich: Ein Ziel im Sichtbereich des Magiers.
Dauer des Zaubers: 4 Runden
Beschreibung: Die Kreatur oder der Charakter erhält unwirklich starken Schluckauf. Während das Ziel unter dem Effekt steht, hat das Ziel nur 1 Aktion pro Runde.
- **Stille**
Magiepunkte: 2
Wirkungsbereich: Ein Ziel im Sichtbereich des Magiers.
Dauer des Zaubers: 6 Runden
Beschreibung: Eine Sphäre der Stille umhüllt das Ziel. Dieser Zustand bewirkt, dass das Ziel weder reden, zaubern oder andere Geräusche machen kann. Die Bewegungen des Ziels sind ebenso lautlos.
- **Unsichtbarkeit**
Magiepunkte: 4
Wirkungsbereich: eine Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld zum Magier.
Dauer des Zaubers: 6 Runden
Beschreibung: Das Ziel wird komplett unsichtbar, kann aber von Berührungen oder Geräuschen verraten werden.
- **Ätherisch**
Magiepunkte: 6
Wirkungsbereich: eine Kreatur oder Charakter auf einem angrenzenden Feld zum Magier.
Dauer des Zaubers: 6 Runden
Beschreibung: Das Ziel wird komplett ätherisch und kann somit durch Wände, Böden und Objekte gehen. Ätherische Bewegungen sind beschränkt auf 4 Felder pro Aktion. Während das Ziel ätherisch ist kann es nicht angreifen oder angegriffen werden, jedoch zaubern und von diesen getroffen werden. Sämtlicher physischer Schaden hat keinen Effekt auf das Ziel. Tränke können nicht getrunken werden und/oder verlieren ihre Wirkung.
- **Teleportieren**
Magiepunkte: 4
Wirkungsbereich: nur am Magier selbst
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Der Magier kann sich auf magische Art und Weise auf ein Feld, bis zu 12 Felder entfernt, transportieren. Die Entfernung wird wie beim Gehen gemessen, jedoch durch Gegenstände wie Regale, Truhen, etc. Durch Wände kann sich der Magier nicht Teleportieren.

5.3. Zaubersprüche für Kampfmagier

- **Steinelementar beschwören**
Magiepunkte: 4 zum beschwören, 2 pro Runde danach
Wirkungsbereich: Elementar erscheint in einem ausgesuchten Bereich im Sichtbereich des Magiers.
Dauer des Zaubers: solange der Magier die Magiepunkte pro Runde bezahlt. Der Effekt hört sofort auf, sobald die MP nicht mehr gezahlt werden. Der Magier kann sich während des Effekts nur bewegen aber sonst keine Aktionen ausführen.
Beschreibung: Ein großes Steinelementar (siehe 9.1.2. Große Kreaturen) gehorcht dem Magier und macht was er ihm befiehlt.
- **Schlachttrommel**
Magiepunkte: 1 pro Runde
Wirkungsbereich: ein Kreis mit dem Radius von 5 Feldern rund um den Magier
Dauer des Zaubers: solange der Magier die Magiepunkte pro Runde bezahlt. Der Effekt hört sofort auf, sobald die MP nicht mehr gezahlt werden. Der Magier kann sich während des Effekts nur bewegen aber sonst keine Aktionen ausführen.
- **Beschreibung:** Dieser Zauber erschafft einen unwirklichen Rhythmus der die Verbündeten des Magiers anspornt. Diese erhalten +1 zu allen Angriffswerten und Verteidigungswerten für die Dauer des Zaubers.
- **Kriegshorn**
Magiepunkte: 3
Wirkungsbereich: ein Kreis mit dem Radius von 8 Feldern rund um den Magier
Dauer des Zaubers: 4 Runden
Beschreibung: Der Klang des Kriegshorns lässt alle Gegner erschauern und beschert ihnen -2 zu allen Angriffswerten für die Dauer des Zaubers.
- **Zwergen-Feuerball**
Magiepunkte: 8
Wirkungsbereich: ein Kreis mit dem Radius von 5 Feldern rund um das Ziel, das sich im Sichtfeld des Magiers befinden muss.
Dauer des Zaubers: sofortig/nicht anhaltend
Beschreibung: Ein riesiger Feuerball schießt aus der Hand des Magiers und trifft das ausgewählte Feld. Alle Kreaturen und Charakter im Wirkungsbereich erhalten 3w6 Schaden.

- **Steinwall**

Magiepunkte: 3

Wirkungsbereich: zwei aneinander grenzende Felder im Sichtbereich des Magiers.

Dauer des Zaubers: 4 Runden

Beschreibung: Eine massiver Steinwall, 1x2 Felder groß, erscheint wo der Magier es bestimmt, und bleibt bis sich der Zauber auflöst.

- **Großer Steinwall**

Magiepunkte: 5

Wirkungsbereich: 1x3 Felder im Sichtbereich des Magiers.

Dauer des Zaubers: 5 Runden

Beschreibung: Eine massiver Steinwall, 1x3 Felder groß, erscheint wo der Magier es bestimmt, und bleibt bis sich der Zauber auflöst.

- **Tränke verstärken**

Magiepunkte: 3

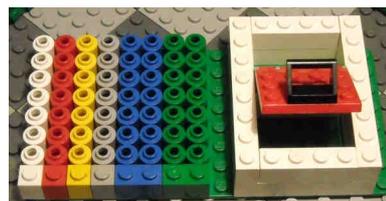
Wirkungsbereich: ein Trank in der Hand des Magiers

Dauer des Zaubers: dauerhaft

Beschreibung: Der Zauber verdoppelt den Effekt des Trankes auf den er gezaubert wurde z.B. ein Heiltrank heilt 2w6 Schaden statt 1w6. Ein Trank kann nur 1x mit diesem Zauber belegt werden.

6. Charakterbögen

Idealerweise sollten die Charakterbögen ebenso aus Steinen gebaut werden wie das Spiel selbst (8x16 als Grundplatte). Die Steine am Fuße der Skala zeigen was die Steine darüber repräsentieren. Für verschiedene Charakterklassen kann es vorkommen, dass manche Skalen leer sind.



- **Beutetruhe (Volumen = 4x3x2):** Wenn du Schätze und Gegenstände in der Dungeon findest, kannst du sie hier verstauen. Die Gegenstände müssen komplett in die Beutetruhe passen (mit geschlossenem Deckel) und dürfen nicht herausragen. Es dürfen keine lebenden Kreaturen verstaut werden. Das Fach über der Beutetruhe ist für die runden 1x1 Steine zur Aufbewahrung.
- **Lebenspunkte (grün):** Nimm jedes Mal wenn du einen Punkt Schaden erhalten hast, einen runden 1x1 Stein weg. Gib Steine dazu wenn du einen Heiltrank benutzt hast.
- **Magiepunkte (blau):** Nimm jedes Mal wenn du einen MP verbrauchst, einen runden 1x1 Stein weg. Gib Steine dazu wenn du einen Magietrank benutzt hast oder deine MP genesen.
- **Initiativ-Bonus (hellgrau):** Jeder runde 1x1 Stein repräsentiert 1 Punkt zum Initiativ-Würfelwurf.
- **Verteidigungswürfel (gelb):** Jeder runde 1x1 Stein repräsentiert einen Würfel für Verteidigung. Jede 1x1 Platte am Fuß der Skala, repräsentiert den Bonus.
- **Angriffswürfel (rot):** Jeder runde 1x1 Stein repräsentiert einen Würfel für Angriff. Für einen Charakter mit verschiedenen Angriffsarten sollten unterschiedliche Farben gewählt werden. Jede 1x1 Platte am Fuße der Skala, repräsentiert den Bonus.
- **Bewegungspunkte (weiß):** Jeder runde 1x1 Stein repräsentiert 1 Feld, um welches sich der Charakter fortbewegen kann.

7. Schätze und andere Gegenstände

7.1. Schätze

7.1.1. Münzen

Münze 10	Münze 20	Münze 30	Münze 40
			
Wert 10 Gold	Wert 20 Gold	Wert 30 Gold	Wert 40 Gold

7.1.2. Edelsteine

Diamant (weiss)	Citrit (gelb)	Aventurin (orange)	Rubin (rot)	Amethyst (rosa)
				
Wert 40 Gold	Wert 40 Gold	Wert 30 Gold	Wert 30 Gold	Wert 30 Gold

Iolit (violett)	Topas (hellblau)	Saphir (dk.blau)	Jade (neongrün)	Smaragd (dk.grün)
				
Wert 20 Gold	Wert 20 Gold	Wert 20 Gold	Wert 10 Gold	Wert 10 Gold

7.1.3. Erzkristalle

Jaspis-Erz (rot)	Bernstein-Erz (orange)	Achat-Erz (neongrün)	Silber-Erz (silber)	Malachit-Erz (dk.grün)	Larimar-Erz (dk.blau)	Gold-Erz (gold)
						
Wert 10 Gold	Wert 10 Gold	Wert 20 Gold	Wert 20 Gold	Wert 30 Gold	Wert 30 Gold	Wert 40 Gold

7.1.4. Kelche

Silber (h.grau)	Kristall (transparent)	Lapislazuli (blau)	Jade (dk.grün)	Elfenbein (weiss)	Onyx (schwarz)	Gold (gold)
						
Wert 10 Gold	Wert 10 Gold	Wert 20 Gold	Wert 20 Gold	Wert 30 Gold	Wert 30 Gold	Wert 40 Gold

7.1.5. Andere Schätze

Goldteller	Kristallkugel	Kristallschädel	Statuette
			
Wert 30 Gold	Wert 50 Gold	Wert 100 Gold	Wert 150 Gold

7.2. Tränke

Tränke sind Elixiere mit magischer Wirkung. Sie können Lebenspunkte heilen oder den Zustand verändern. Jeder Trank kann nur 1x benutzt werden. Tränke mit statusverändernder Wirkung (z.B. Hätetrank) können nicht mehrmals genommen werden, um den Status zu addieren. Statusveränderungen sind nicht kombinierbar, es gilt immer der zuletzt getrunkene Trank.

Heiltrank (neongrün/gold) 	Manatrank (dunkelblau/silber) 	Entfluchtungstrank (orange/gold) 	Wundermittel (dunkelgrün/silber) 
Heilt 1 Würfelwurf an Lebenspunkten vom Charakter. Kann die Start LP <u>nicht</u> übersteigen! Wert 50 Gold	Regeneriert 1 Würfelwurf an Magiepunkten vom Charakter. Kann die Start MP übersteigen! Wert 50 Gold	Befreit den Charakter von Flüchen. Wert 50 Gold	Heilt den Charakter von Krankheiten wie Lykantrophie, Mumienzersetzung und Schluckauf. Wert 100 Gold
Ätherphiole (gelb/grau) 	Hätetrank (rot/grau) 	Trank der Natter (schwarz/silber) 	Flüssiges Feuer (hellorange/silber) 
Macht den Charakter für 6 Runden ätherisch, so dass er durch Wände und Gegenstände gehen kann. Wert 100 Gold	Gibt dem Charakter für 3 Runden 1w6 zu Angriff und Verteidigung. Wert 150 Gold	Der Charakter erhält die Fähigkeit „Gift“ für 6 Runden. Wert 150 Gold	Gibt dem Charakter eine Aura, die für 6 Runden jedem auf den angrenzenden Feldern 1w6 Schaden austellt. Wert 200 Gold
Lebenswasser (hellblau/silber) 	Schicksalstrank (violett/gold) 	Engelssenz (weiß/silber) 	Quecksilbertrank (silber/gold) 
Der Charakter erhält alle LP und die Hälfte der MP zurück. Wert 200 Gold	Andere Charaktere können für 6 Runden auf die LP und MP des Anwenders zugreifen. Sind ihre aufgebraucht werden die des Anwenders verbraucht. Wert 200 Gold	Belebt einen Gefährten nach dem Tod. Wert 250 Gold	Gibt dem Charakter für 6 Runden 6w6 zusätzlich Verteidigung. Der Charakter erhält pro Runde 2 Schaden. Wert 300 Gold

7.3. Taschen

Taschen erlauben es dem Spieler Gegenstände mit sich zu führen, die sonst nicht mehr in seine Truhe passen würden. Je nach Taschengröße kann er unterschiedlich viele Gegenstände zusätzlich mit sich führen. Wenn der Charakter die Tasche verwenden will, muss er sie an sich tragen, auch wenn er andere Gegenstände dafür abnehmen muss.

Tasche klein	Tasche mittel	Tasche groß	Tasche riesig
			
1 Gegenstand zusätzlich	3 Gegenstände zusätzlich	5 Gegenstände zusätzlich	7 Gegenstände zusätzlich

7.4. Sonstiges Gegenstände

7.4.1. Spruchrollen

Eine Spruchrolle enthält einen Zauberspruch der von einem Magier oder Priester gesprochen werden kann, ohne Magiepunkte zu investieren. Die Spruchrollen können, mit Ausnahmen, immer nur von der richtigen Charakterklasse gesprochen werden (Zauberspruch des Magiers nur von Magier, Zauberspruch von Priestern nur von Priestern, etc.)

kleine Spruchrolle	mittlere Spruchrolle	große Spruchrolle
		
1 Zauberspruch der eigenen Spruchklasse	1 Zauberspruch der eigenen Spruchklasse und 1 Zauberspruch einer fremden Spruchklasse	2 Zaubersprüche irgendeiner Spruchklasse

7.4.2. Wälzer

Ein Wälzer ist ein mächtiges Buch, gefüllt mit detaillierten magischen Anleitungen. Diese Bücher ermöglichen es sogar nichtmagischen Charakteren zu zaubern. Da nichtmagischen Charakter über kein Mana verfügen, werden stattdessen die Lebenspunkte abgezogen! Wird er von einem magischen Charakter benutzt, werden keine Lebens- sondern Magiepunkte abgezogen. Der sperrige und schwere Wälzer verringert außerdem die Bewegung um 1, solange er sich im Inventar befindet. Pro Wälzer kann nur 1 Zauberspruch einer beliebigen Art gesprochen werden, danach verschwindet er.



8. Die Dungeon

8.1. Bestandteile der Dungeon

Eine Dungeon besteht aus vielen einzelnen Bestandteilen. Mit einigen davon kann der Spieler interagieren, mit andern nicht. In den folgenden Punkten wird näher auf diese Bestandteile eingegangen.

8.1.1. Boden

Der Boden ist der Teil der Dungeon auf dem sich die Spieler und Kreaturen bewegen können. Er kann nicht beschädigt werden oder verschwinden. Besiegte Gegner, besiegte Spieler, Schätze und Gegenstände bleiben so lange auf dem Boden liegen bis sie jemand beseitigt. Der Weg und die Schussbahn, sind blockiert wenn der Boden nicht frei bzw. für Fernkampf das Objekt am Boden höher als 2 Steine ist!

8.1.2. Türen

Mit Türen kann und muss der Spieler interagieren. Sie trennen Raumabschnitte von einander und können auch verschlossen sein. Manche Türen kann man mit einfachen Zaubern öffnen, für anderen wiederum benötigt man den richtigen Schlüssel oder muss den richtigen Schalter betätigen. Türen lassen sich verbarrikadieren und behindern somit den Weg von Kreaturen und Spielern. Türen kann man nicht zerstören oder beschädigen.

8.1.3. Treppen

Treppen werden wie Böden behandelt, dienen aber dazu einen Höhenunterschied auszugleichen. Es können Gegenstände eine Treppe hinuntergeworfen werden.

8.1.4. Brücken

Brücken dienen dazu sich über Schluchten, Flüsse und sonstige Unterbrechungen des Bodens fortbewegen zu können. Sie werden wie Böden behandelt, können jedoch beschädigt werden.

8.1.5. Falltüren

Falltüren sind, meist verschlossene, Türen im Boden, die einen Bereich der Dungeon mit einem anderen Verbinden. Eine Falltüre betreten und auf der anderen Seite wieder heraus kommen zählt als ein Bewegungspunkt.

8.2. Fallen

Es kann vorkommen, dass es in gewissen Räumen Fallen gibt. Diese sind vor dem Betreten des Raumes vom BrickMaster fest zu legen. Wenn ein Spieler eine Falle auslöst wird mit 1w6 gewürfelt. Bei einem geraden Wurf löst die Falle aus und der Spieler erhält den gewürfelten Schaden, bei einem ungeraden ist sie ein Blindgänger. Es ist nicht zulässig, die Falle nach dem Betreten des Raumes zu versetzen oder sie 2x auszulösen.

8.3. Rätsel

Der BrickMaster kann entscheiden ob in einer Dungeon ein Rätsel zu lösen ist um z.B. einen Schatz frei zu geben oder eine Türe zu öffnen. Bei Beginn des Spiels muss entschieden werden ob die Dungen solch ein Rätsel enthält oder nicht. Dieses Rätsel kann aus mehreren Teilen bestehen. Wenn dies der Fall ist muss der BrickMaster die Spieler darüber informieren, dass es aus mehreren Teilen besteht. Pro Dungen ist nur 1 Rätsel zulässig. Sie können nicht von Zaubern gelöst werden.

8.4. Geheimnisse

Zu Geheimnissen zählen z.B. versteckte Türen oder Schätze. Sie sind nicht von der Hauptquest abhängig und haben keinen Einfluss auf das Spielziel. Sie können mit Zauber sichtbar gemacht werden, jedoch nicht geöffnet. Dies muss der Spieler selbst übernehmen. Geheimnisse sind vor dem Betreten des Raumes vom BrickMaster fest zu legen.

8.4.1. Getränkeautomat

Wird der Getränkeautomat von einem Spieler entdeckt, kann sich ab diesem Zeitpunkt jeder Spieler Tränke kaufen. Der Automat akzeptiert nur Münzen! Werte der Tränke sind Punkt „7.2 Tränke“ zu entnehmen.

8.4.2. Glücksspielautomat

Wird der Glücksspielautomat von einem Spieler entdeckt, hat jeder Spieler 1x die Möglichkeit seinen Status zu verändern. Jeder Spieler kann, sobald er vor dem Automaten steht, einmal das Glücksspiel aktivieren. Die Statusänderung hält bis zum Ende des Spiels an!

8.4.3. Geheimer Waffenladen

Wird der Waffenladen von einem Spieler entdeckt, können sich nun alle Spieler Waffen und Rüstungen im Laden kaufen. Es können hier auch Waffen und Rüstungen verkauft werden! Preise und Fähigkeiten der Gegenstände sind vom BrickMaster festzulegen.

8.4.4. Zwergenbank

Wird die Zwergenbank von einem Spieler gefunden, tauscht sie jedem Spieler Kelche und Schätze gegen Münzen um. Werte der Schätze sind Punkt „7.1 Schätze“ zu entnehmen.

8.4.5. Zwergenschmiede

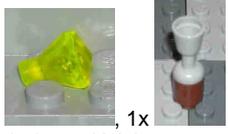
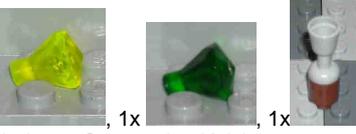
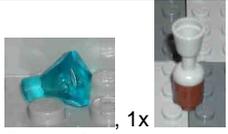
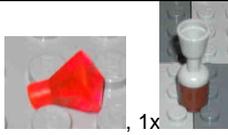
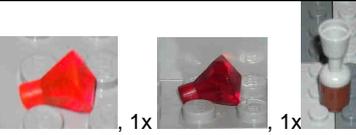
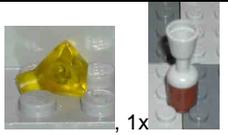
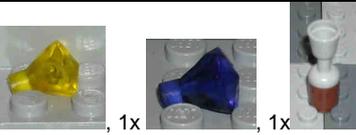
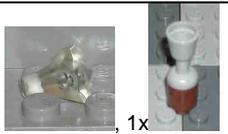
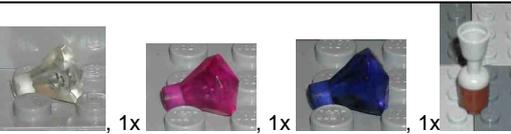
Wird die Zwergenschmiede von einem Spieler entdeckt, können sich nun alle Spieler Erzkristalle in ihre Waffen einarbeiten lassen. Pro Spieler und Spiel kann nur eine Waffe oder eine Rüstung aufgewertet werden! Fähigkeiten der Aufwertungen sind vom BrickMaster festzulegen. Um den Erfolg zu bestimmen, muss mit 1w6 gewürfelt werden. Der gewürfelte Wert bestimmt, ob der Gegenstand aufgewertet oder zerstört wird.

Stufe	Kosten	Erfolg	Gegenstand zerstört
1	100 + 1 Erz	Immer	nie
2	200 + 3 Erze	2, 3, 4, 5	1, 6
3	300 + 5 Erze	3, 4	1, 2, 5, 6

8.4.6. Alchemielabor

Das Alchemielabor wird dazu benutzt, um aus verschiedenen Materialien Tränke zu brauen. Einen Trank brauen kostet eine Aktion und ist nur vom Untertyp Magier und Priester möglich. Um einen Trank zu brauen, muss der Charakter die nötigen Zutaten bei sich haben. Grundsätzlich werden bestimmte Edelsteine und ein unbestimmter Kelch, um den Trank aufzubewahren, zum Brauen verwendet.

8.4.6.1. Rezepte:

Art des Trankes	Zutaten (eines der beiden Rezepte)	
 Heiltrank	 3x Jade, 1x Kelch	 2x Jade, 1x Smaragd, 1 Kelch
 Manatrank	 3x Topas, 1x Kelch	 2x Topas, 1x Saphir, 1 Kelch
 Entfluchtungsdrank	 3x Aventurin, 1x Kelch	 2x Aventurin, 1x Rubin, 1x Kelch
 Wundermittel	 3x Citrit, 1x Kelch	 2x Citrit, 1x Iolit, 1x Kelch
 Engelsessenz	 5x Diamant, 1x Kelch	 3x Diamant, 1x Amethyst, 1x Iolit, 1x Kelch

9. Kreaturen und deren Fähigkeiten

9.1. Arten der Kreaturen

9.1.1. Ungeziefer

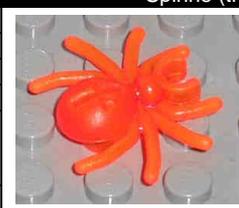
Name	Fledermaus		Skorpion (schwarz)	
Bewegung		6		3
Angriff		1		2
Verteidigung		2		1
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer Schmarotzer		Ungeziefer Gift
Lebenspunkte		4		3

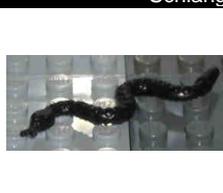
Name	Skorpion (rot)		Skorpion (trans. orange)	
Bewegung		3		4
Angriff		1		3
Verteidigung		2		1
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer Gift Magieresistent		Ungeziefer Gift Verbrennung
Lebenspunkte		4		4

Name	Spinne (schwarz)		Spinne (orange)	
Bewegung		4		4
Angriff		2		2
Verteidigung		1		1
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer Gift		Ungeziefer Gift
Lebenspunkte		4		5

Name	Spinne (grau)		Spinne (blau)	
Bewegung		4		3
Angriff		2		1
Verteidigung		2		2
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer Gift Magieresistent		Ungeziefer Gift
Lebenspunkte		6		5

Name	Spinne (rot)		Spinne (trans. blau)	
Bewegung		5		4
Angriff		2		3
Verteidigung		2		3
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer Gift Schmarotzer		Ungeziefer Gift Frost
Lebenspunkte		5		8

Name	Spinne (trans. orange)		Spinne (trans. rot)	
Bewegung		3		3
Angriff		3		3
Verteidigung		2		2
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer Gift Verbrennung		Ungeziefer Verbrennung Schmarotzer
Lebenspunkte		6		6

Name	Spinne (trans. neongrün)		Schlange (schwarz)	
Bewegung		5		3
Angriff		3		1
Verteidigung		1		2
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Ungeziefer 2x Gift		Ungeziefer Gift
Lebenspunkte		4		5

Name	Schlange (rot)	Schlange (grün)
Bewegung	3	3
Angriff	1	1
Verteidigung	2	2
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Ungeziefer 2x Gift	Ungeziefer Gift Magieresistent
Lebenspunkte	5	6

Name	Ratte (dunkelgrau)	Ratte (hellgrau)
Bewegung	5	3
Angriff	2	2
Verteidigung	1	1
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Ungeziefer	Ungeziefer Gift
Lebenspunkte	6	5

Name	Ratte (weiß)	Ratte (braun)
Bewegung	4	2
Angriff	2	2
Verteidigung	1	2
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Ungeziefer Seuche	Ungeziefer Seuche Gift
Lebenspunkte	4	3

Name	Feuerameise	Bombenkäfer
Bewegung	5	6
Angriff	2	1
Verteidigung	2	1
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Ungeziefer Verbrennung	Ungeziefer Löst beim Tod eine große Bombe (siehe 4.2.2.5) aus
Lebenspunkte	5	3

9.1.2. Große Kreaturen

Name	Drache (grün)	Zerberus
Bewegung	6	4
Angriff	2	6
Verteidigung	6	4
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Große Kreatur Verbrennung	Große Kreatur 3 Aktionen
Lebenspunkte	25	15

Name	Stein-elementar	Krokodil
Bewegung	3	5
Angriff	4	2
Verteidigung	4	4
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Große Kreatur Magieresistent	Große Kreatur
Lebenspunkte	20	11

9.1.3. Untote

Name	Geist	Lich
Bewegung	5	4
Angriff	2	4
Verteidigung	3	3
Reichweite min/max	0/0	2/8
Fähigkeiten	Untoter Körperlos	Untoter Zaubersprüche für Magier (1x à Runde)
Lebenspunkte	10	18

Name	Mumie	Skelett (weiß)
Bewegung	 3	 3
Angriff	3	2 (Schwert), 3 (Axt), 4 (Hellebarde)
Verteidigung	2	1 (+1 mit Schild)
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Untoter Mumienzerfall	Untoter
Lebenspunkte	12	10

Name	Skelett (schwarz)	Skelettritter
Bewegung	 4	 3
Angriff	2 (Schwert), 3 (Axt), 4 (Hellebarde)	3 (Schwert), 4 (Axt), 5 (Hellebarde)
Verteidigung	2 (+1 mit Schild)	3 (+1 mit Schild)
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Untoter	Untoter Magieresistent
Lebenspunkte	12	15

Name	Wraith	Vampir
Bewegung	 4	 5
Angriff	3	4
Verteidigung	5	4
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Untoter Körperlos	Untoter Regeneration Vampirismus
Lebenspunkte	12	14

Name	Zombie	Ghul
Bewegung	 2	 3
Angriff	5	3
Verteidigung	3	4
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	2x Untoter Infizierter	Untoter Infizierter Leichenfleddern
Lebenspunkte	10	10

9.1.4. Nester

Name	Spinnennest (hellgrau)	Spinnennest (dunkelgrau)
Bewegung	 0	 0
Angriff	3	4
Verteidigung	3	4
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	Nest (Spinnen) Gift	Nest (Spinnen) Gift
Lebenspunkte	7	10

Name	Spinnennest (weiß)	Spinnennest (schwarz)
Bewegung	 0	 0
Angriff	3	4
Verteidigung	5	6
Reichweite min/max	0/0	0/0
Fähigkeiten	2x Nest (Spinnen) Gift	2x Nest (Spinnen) Gift Magieresistent
Lebenspunkte	14	18

9.1.5. Humanoide

Name	Ork		Ork-Aufseher	
Bewegung		4		3
Angriff		3		2 (weiter Nahkampf)
Verteidigung		2		3
Reichweite min/max		0/0		0/3 (Peitsche)
Fähigkeiten		keine		Kann einem Ork, dank Peitsche, 1w6 zu Angriff geben (1x á Runde)
Lebenspunkte		9		11

Name	Ninja (grau)		Werwolf	
Bewegung		4		5
Angriff		4		5
Verteidigung		4		2
Reichweite min/max		0/4 (Wurfsterne)		0/0
Fähigkeiten		Ninja Fokus		Lykantrophie
Lebenspunkte		15		10

9.1.6. Sonstige Kreaturen

Name	Troll (grün)		Troll-Elite (grün-tätowiert)	
Bewegung		3		3
Angriff		5		6
Verteidigung		4		4
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Regeneration		2x Regeneration
Lebenspunkte		11		15

Name	Troll (braun)		Troll-Elite (braun-tätowiert)	
Bewegung		4		4
Angriff		4		5
Verteidigung		5		5
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Regeneration		2x Regeneration
Lebenspunkte		15		18

Name	Mimik (grün)		Mimik (weiß)	
Bewegung		0		0
Angriff		3		4
Verteidigung		4		4
Reichweite min/max		0/3		0/4
Fähigkeiten		Fernkampf mit Tentakel Gift		Fernkampf mit Tentakel
Lebenspunkte		15		20

Name	Mimik (rot)		Mimik (leuchtend)	
Bewegung		0		0
Angriff		5		3
Verteidigung		3		5
Reichweite min/max		0/3		0/5
Fähigkeiten		Fernkampf mit Tentakel Schmarotzer		Fernkampf mit Tentakel Körperlos
Lebenspunkte		15		20

Name	Fassgolem (braun)		Fassgolem (grau)	
Bewegung		1	(noch kein Bild verfügbar)	3
Angriff		3		2
Verteidigung		5		4
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Lebende Statue		Lebende Statue Magieresistent
Lebenspunkte		20		15

Name	Wandmorph (orange)		Wandmorph (blau)	
Bewegung		0		0
Angriff		5		5
Verteidigung		5		7
Reichweite min/max		0/10 (Tentakel)		0/15 (Tentakel)
Fähigkeiten		Lebende Statue Regeneration		Lebende Statue 2x Regeneration
Lebenspunkte		20		25

9.1.7. Boss-Monster

Name	Rioku, der gepanzerte Drache		Neremet, der steinerne Drache	
Bewegung		3		3
Angriff		7		5
Verteidigung		7		8
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Große Kreatur Großer Feuerball (1x alle 3 Runden)		Große Kreatur Lebende Statue
Lebenspunkte		35		40

Name	Volgaru, der glühende Drache		Ninja-Kriegsmeister	
Bewegung		3		5
Angriff		9		6
Verteidigung		5		6
Reichweite min/max		0/0		0/8 (Wurfsterne)
Fähigkeiten		Große Kreatur Großer Feuerball (1x alle 2 Runden)		2x Ninja Fokus
Lebenspunkte		28		25

Name	G'Narlik, König der Orks		B'Nerko - Orkschamane	
Bewegung		4		3
Angriff		6		2
Verteidigung		6		5
Reichweite min/max		0/0		0/0
Fähigkeiten		Gib Orks im gleichen Raum +2w6 zu Angriff und Verteidigung		Regeneration Körperlos Gibt Orks im gleichen Raum die Fähigkeit Regeneration
Lebenspunkte		20		15

Name	Nehdek, der Nachzehrer	
Bewegung		4
Angriff		2
Verteidigung		5
Reichweite min/max		0/0
Fähigkeiten		Untoter Nachzehren Magieresistent
Lebenspunkte		15

9.2. Fähigkeiten der Kreaturen

9.2.1. Frost

Ein Charakter der von dieser Kreatur Schaden erhält, erhält 1w6 zusätzlichen Schaden und -2 auf Bewegung für 3 Runden.

9.2.2. Gift

Ein Charakter der von dieser Kreatur Schaden erhält, erhält im nächsten Zug 1 weiteren Punkt Schaden.

9.2.3. Große Kreatur

Erhält -2 auf Verteidigung.

9.2.4. Infizierter

Eine Kreatur mit der Fähigkeit Infizierter kann andere Kreaturen anstecken. Sobald die Kreatur einem Spieler oder einer anderen Kreatur Schaden zufügt, erhält die andere Kreatur oder Spieler die Fähigkeit Infizierter. Wenn die Infizierung nach 5 Runden nicht geheilt ist, verwandelt sich die Kreatur oder der Spieler in einem Zombie und kann andere anstecken. Der Zombie wird dann vom BrickMaster kontrolliert.

9.2.5. Körperlos

Kann sich durch besetzte Felder bewegen und kann nur von 5er und 6er beim Würfeln getroffen werden, außer der Angreifer hat eine magische Waffe.

9.2.6. Lebende Statue

Die Kreatur gibt vor eine Statue (Statuen können, bis sie sich bewegen, nicht angegriffen werden) zu sein, bis ein Charakter oder eine Kreatur nah genug für einen Angriff wäre.

9.2.7. Leichenfleddern

Die Kreatur kann pro Runde, eine umher liegende Leiche verspeisen und erhält dadurch 1w6 an Lebenspunkten zurück. Die Kreatur kann mit dieser Fähigkeit mehr Lebenspunkte als zu Beginn erhalten!

9.2.8. Lykantrophie

Wenn einem Charakter von einer Kreatur mit Lykantrophie Schaden zugefügt wurde würfle 1w6. Wird eine 6 gewürfelt ist seine Einschränkung aufgehoben. Wenn nicht verwandelt sich der Charakter nach 10 Runden in einen Werwolf und greift andere Charaktere an. Bis zu 5 Runden nach der Verwandlung kann der Charakter geheilt werden, sonst ist der Effekt dauerhaft. Der Werwolf wird dann vom BrickMaster kontrolliert.

9.2.9. Magieresistent

Der Kreatur kann nicht von Magie getroffen werden.

9.2.10. Mumienzerfall

Wenn ein Charakter von einer Kreatur mit Mumienzerfall Schaden erhält, erhält der Charakter zu Beginn jeder Runde einen zusätzlichen Punkt Schaden bis er geheilt wurde. Der Effekt kann sich nicht addieren, das heißt, ein Charakter der 5x von Mumienzerfall befallen ist erhält trotzdem nur 1 Punkt Schaden pro Runde.

9.2.11. Nachzehren

Die Kreatur fügt allen feindlichen Charakteren und Kreaturen im gleichen Raum und im Sichtbereich, 1 LP Schaden pro Runde zu. Die Kreatur mit Nachzehren erhält die Hälfte (abgerundet), der so verlorenen LP dazu.

9.2.12. Nah- und Fernkampf

Dieser Charakter hat pro Runde entweder Nah- oder Fernkampf, aber nicht beides.

9.2.13. Nest (Kreatur)

Eine Kreatur mit der Fähigkeit Nest kann andere Kreaturen erschaffen. Die Kreatur würfelt dazu mit 1w6 und zieht vom Wurf 3 ab. So viele Kreaturen werden erschaffen. Beispiel: 5 wird gewürfelt, -3 Abzug = 2 Kreaturen werden erschaffen. Es werden beim Spinnennest immer jene Spinnen erschaffen, die im Netz sitzen. Es können nur Kreaturen erschaffen werden, wenn diese auch den nötigen Platz haben.

9.2.14. Ninja Fokus

Zu Beginn des Zuges erhält die Kreatur zusätzlich 2w6 für Angriff oder Verteidigung.

9.2.15. Regeneration

Zu Beginn des Zuges erhält die Kreatur, wenn die LP nicht auf Maximum sind, 1 LP zurück.

9.2.16. Schmarotzer

Eine Kreatur mit Schmarotzer fügt bei einem Angriff immer min. 1 Schaden zu, auch wenn der Angriff geblockt werden würde.

9.2.17. Seuche

Ein Charakter der von einer Kreatur mit Seuche Schaden erhalten hat, erhält pro Runde 1 Punkt Schaden bis er geheilt wurde. Nach 3 Runden ist Seuche ansteckend. Alle Kreaturen und Charaktere auf den angrenzenden Feldern würfeln 1w6. Wird eine 1 gewürfelt verbreitet sich die Seuche auf alle Charaktere und Kreaturen auf den angrenzenden Feldern.

9.2.18. Ungeziefer

Kann sich durch besetzte Felder bewegen und erhält +2 auf Verteidigung.

9.2.19. Untoter

Sobald die Kreatur besiegt wurde, würfle mit 1w6, bei 2-5 ist die Kreatur besiegt, bei 1 kehrt sie mit halben LP zurück, bei 6 kehrt sie mit vollen HP zurück. (Jeder Kreatur kann nur 1x zurückkehren)

9.2.20. Vampirismus

Kann den Zauberspruch „Ätherisch“ zaubern, wenn die Kreatur zu viel Schaden erhalten hat, um sich zurückzuziehen und im Sarg zu erholen. Beginnt mit 12 MP für den Zauber Ätherisch. Wenn eine Kreatur mit Vampirismus, die LP eines Charakters auf 0 reduziert, wird dieser Charakter ebenfalls zu einem Vampir. Dieser erhält alle Fähigkeiten und Werte des Vampirs.

9.2.21. Verbrennung

Ein Charakter der von dieser Kreatur Schaden erhält, erhält 1w6 zusätzlichen Schaden in den nächsten 2 Runden.