



MINIQUEST ADVENTURES



REGELBUCH



MINIQUEST ADVENTURES

INHALTSVERZEICHNIS

Inhalt.....	2	Ausrüstung.....	12
Spielübersicht.....	3	Gegnerisches Verhalten.....	13
Vorbereitung.....	3	Bestandteile.....	15
Sieg und Niederlage.....	3	Helden.....	19
Schwierigkeit und Dauer.....	4	Bosse.....	21
Spielabfolge.....	5	Eliten.....	22
Begegnung abwickeln.....	6	Eigenschaften.....	23
Verwaltungsphase.....	11	Besonderer Dank.....	27

INHALT

- 8 x Held-Karten
- 5 x Boss-Karten
- 8 x Elite-Karten
- 53 x Monster-Karten
- 8 x Helden-Zugkarten
- 68 x Beute-Karten
- 6 x Epische-Beute-Karten
- 6 x Bedrohungskarten
- 8 x Helden-Fertigkeitskarten
- 33 x Boss-/Elite-Fertigkeitskarten
- 4 x Charakterbögen
- 2 x Kampfwürfel
- 1 x Zahlenwürfel
- 76 x Plättchen
- 212 x Marker
- 2 x Dungeon-Bücher
- 4 x Regelbuch



SPIELÜBERSICHT

MiniQuest Adventures ist ein Dungeon-Crawler-Spiel für 1 bis 4 Spieler im Buchformat im reinsten 16-Bit-Videospiel-Stil. In jedem Spiel wird ein zufälliger Dungeon generiert, den die Spieler durchqueren müssen, in der Hoffnung, den Endboss zu erreichen und zu besiegen. Die Helden erhalten am Ende eines jeden Dungeons Belohnungen wie Waffen oder Ausrüstung. Diese Belohnungen helfen ihnen, Feinde zu besiegen, und erhöhen ihre Überlebenschancen gegen die Dungeon-Bosse.

VORBEREITUNG

1. Die Spieler wählen eine Charakterbogenfarbe und den Helden, der der gewählten Farbe entspricht.
2. Der **Anfangsvorrat eines jeden Helden** (S. 19-20) wird von den Beute-Karten getrennt und die restlichen Beute-Karten werden gemischt, um den Beute-Stapel zu bilden.
3. Boss-, Elite-, Monster-, Bedrohungs- und Epische-Beute-Karten werden **separat gemischt und in verschiedene Stapel aufgeteilt**.
4. Das Dungeon-Buch wird in die Mitte des Tisches gelegt.
5. Die Runden, die das Spiel haben wird, werden entsprechend dem gewünschten Schwierigkeitsgrad festgelegt.
6. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Anführer-Plättchen.
7. Falls es weniger als vier Spieler gibt, muss jeder Spieler die Kontrolle über mehrere Helden gleichzeitig übernehmen.

SIEG UND NIEDERLAGE

Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spieler alle Dungeons erfolgreich abschließen. Sie sind besiegt, wenn sie alle auf demselben Level sterben oder zu viele Todesmarker erhalten haben, um weiterzuspielen.

Ein Spieler ist vollständig ausgeschieden, wenn er keine Lebenspunkte mehr und bereits drei Todesmarker gesammelt hat, oder wenn er einen vierten Todesmarker erhalten hat.

SCHWIERIGKEIT UND DAUER

Bevor die Spieler beginnen, müssen sie sich für einen Spielmodus entscheiden, mit dem sie das Spiel beenden wollen. Jeder Spielmodus besteht aus einer oder mehreren Runden.

Eine Runde besteht aus fünf Begegnungen. Die letzte ist immer eine Konfrontation, bei der die Spieler gegen einen Boss oder eine Elite antreten. Dies hängt von der gespielten Runde ab.

Jedes Level ist durch eine Farbe und ein Symbol gekennzeichnet.



Um einen höheren Grad an Zufälligkeit zu erreichen, enthält das Dungeon-Buch 6 verschiedene Versionen jeder Begegnung mit unterschiedlichen Aufbauten und Gegnerzahlen.

Zu Beginn jeder Begegnung wird ein Zahlenwürfel geworfen. Das Ergebnis zeigt die Version der Begegnung an, die gespielt wird. Anschließend muss der Spieler das Buch auf der entsprechenden Seite aufschlagen.

Beispiel: Wenn die Spieler das dritte Level generieren müssen und das Ergebnis des Würfels eine Zwei ist, schlagen sie die Seite III-2 auf.

Jedes Mal, wenn die Spieler eine Runde abschließen, wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, indem eine neue Bedrohungskarte aufgedeckt wird und ihre neuen Eigenschaften auf alle Feinde angewendet werden.

SPIEL-MODI

Schnelles Abenteuer

Eine Runde - Keine Bedrohungskarten.

Ein Endboss.

Die Helden spielen mit aktiven Fertigkeiten aus dem ersten Level.

Abenteuer

Drei Runden - Zwei Bedrohungskarten.

Zwei Eliten und ein Endboss.

Schaltet die Heldenfertigkeiten am Ende der ersten Runde frei.

Schwieriges Abenteuer

Fünf Runden - Vier Bedrohungskarten.

Vier Eliten und ein Endboss.

Schaltet die Heldenfähigkeiten am Ende der dritten Runde frei.

Alptraum-Abenteuer

Sieben Runden - Sechs Bedrohungskarten.

Fünf Eliten und zwei Bosse. „Erster Boss“ in der fünften Runde, „Zweiter Boss“ in der siebten Runde, der Rest der Runden besteht aus Eliten.

Schaltet die Heldenfertigkeiten am Ende der dritten Runde frei.

SPIELABFOLGE

1. Aufbau.
2. Begegnung abwickeln gemäß Initiativen-Reihe.
3. Verwaltungsphase.

AUFBAU

1. Der Spieler mit dem Anführer-Plättchen würfelt mit den Zahlenwürfeln und schlägt die Version auf, die der Begegnung entspricht, die gelöst werden muss.
2. Für jedes markierte Plättchen wird eine Monsterkarte aufgedeckt, und zwar der Reihe nach von links nach rechts und von oben nach unten.
3. Bei einem Plättchen mit dem Elitesymbol muss eine Elite- oder Boss-Karte aufgedeckt werden (je nach Runde).
4. Legt die Gegner-Plättchen, die den aufgedeckten Karten entsprechen, in der gleichen Reihenfolge auf die markierten Felder. Die Monsterplättchen sind nummeriert, damit man jeden Gegner leicht identifizieren kann, falls es sich um denselben handelt.
5. Die entsprechenden Lebens-, Verteidigungs- und Machtmarker werden auf die Held- und Gegner-Karten gelegt.
6. Erstellt die Initiativen-Reihe.

INITIATIVEN-REIHE

Die Helden-Zugkarten werden neben den Monstern in einer Reihe in der folgenden Reihenfolge abgelegt:

Die erste Karte, die in die Reihe gelegt wird, ist die Zugkarte des Spielers, der gerade das Anführer-Plättchen hat.

Die nächste Karte ist die erste aufgedeckte Monster-Karte, also das Monster, das auf dem obersten linken markierten Feld liegt.

Die nächste Karte ist die des Spielers, der sich im Uhrzeigersinn neben dem Spieler mit dem Anführer-Plättchen befindet.

Dieser Vorgang wird zwischen den Spielern und Monstern wiederholt, bis alle aufgedeckten Karten und die Helden-Zugkarten durch sind.



BEGEGNUNG ABWICKELN

Bevor die Begegnung beginnt, können die Spieler Gegenstände aus dem Ausrüstungsbeutel oder untereinander tauschen. Wenn sie keinen Platz mehr haben, müssen sie die restlichen Karten abwerfen.

Die Begegnung findet gemäß der Initiativen-Reihe von links nach rechts statt.

In seinem Zug kann jeder Spieler **zwei Aktionen** durchführen. Diese können aus **einer Bewegung**, gefolgt von **einem Angriff**, oder aus **zwei aufeinanderfolgenden Bewegungen** bestehen. Im ersten Fall spielt die Reihenfolge keine Rolle und es ist nicht notwendig, beide Aktionen durchzuführen. Bevor der Held den Angriff ausführt, darf er eine Fertigkeit auswählen.

AKTIONSRADIUS

Das Dungeon-Buch ist in Quadrate unterteilt, um dem Spieler die Berechnung des Aktionsradius, der Bewegung, der Reichweite und der Sichtlinie der einzelnen Charaktere zu erleichtern.

Der Aktionsradius wird in horizontalen oder vertikalen Feldern berechnet, niemals diagonal.



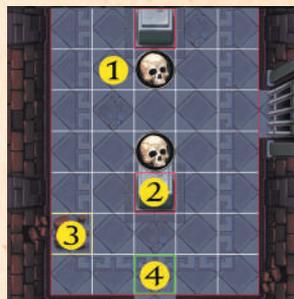
FELDER

1. **Weiß:** gewöhnliche Felder. Die Figuren können sich auf diesen Feldern frei bewegen. Die Spieler können nicht über ein Feld gehen, das von einer anderen Figur besetzt ist, egal ob Verbündeter oder Feind.

2. **Rot:** unpassierbare Felder. Die Figuren können sich auf diesen Feldern nicht bewegen und haben keine Sicht hindurch.

3. **Gelb:** Felder mit schwierigem Terrain. Figuren können sich durch diese Felder bewegen, aber jedes durchquerte Feld kostet zwei Bewegungspunkte. Figuren können auf einem gelben Feld nicht stehen bleiben.

4. **Grün:** Anfangsfeld. Wenn ein Held die Begegnung beginnt, wird er seinen Zug auf diesem Feld starten. Keine Figur kann auf diesem Feld anhalten. Helden können vom Startfeld aus angreifen und sich vor dem Ende ihres Zuges von diesem Feld entfernen.



SICHTLINIE

Um festzustellen, ob eine Figur Sichtverbindung hat, **zieht man eine gerade Linie von einer der vier Ecken des Feldes des Angreifers zu einer der Ecken des Zielfeldes**. Dabei darf die Linie **weder eine Ecke berühren noch durch ein rotes Feld oder ein Feld, das von einer anderen Figur besetzt ist, verlaufen**, egal ob Verbündeter oder Feind.



BEWEGUNG

Figuren können sich horizontal oder vertikal bis zu ihrem Bewegungsmaximum bewegen, niemals diagonal.

Hinweis: Auch wenn ein Spieler am Ende einer Runde noch freie Bewegungspunkte hat, kann seine Figur NICHT: 1. Bewegen / 2. Angreifen / 3. Weitergehen. Dies würde zu einem Zug mit 3 getrennten Aktionen führen, was nicht erlaubt ist.



ANGRIFF

Das Ziel des Angreifers muss sich innerhalb der Reichweite seiner Waffe oder seines Zaubers befinden. Um aus der Ferne anzugreifen, müssen die Figuren ihr Ziel außerdem in ihrer Sichtlinie haben.

Das Ziel kann nicht durch Figuren hindurch angegriffen werden, weder durch Verbündete noch durch Feinde, auch wenn die Waffen- oder Zauberreichweite dies erlaubt.

Ein Angriff gilt als Nahkampf, wenn er mit einer Waffe der Reichweite 1 oder 2 ausgeführt wird.

Ein Angriff gilt als Fernangriff, wenn er mit einer Waffe oder einem Zauber mit einer maximalen Reichweite von 3 oder mehr ausgeführt wird.

Um anzugreifen, wirft der Angreifer zwei Kampfwürfel und wählt einen davon aus.

Figuren, die im Nahkampf angreifen, verursachen Schaden, wenn sie einen Schlag oder einen Kritischen Treffer erzielen.

Figuren, die aus der Ferne angreifen, verursachen Schaden, wenn sie einen Schuss oder einen Kritischen Treffer erzielen.

Zauber gelten als Fernangriffe, die Macht verbrauchen. Im Falle eines nützlichen Zaubers wie *Barrier* kann ein Verbündeter oder man selbst als Ziel gewählt werden, und er ist **automatisch erfolgreich**.

Es kann vorkommen, dass es eine Kette von Schlägen zwischen dem Angreifer und dem Ziel gibt. In diesem Fall wird die Kette unterbrochen, wenn einer der beiden besiegt wird oder das Würfelerggebnis einen erneuten Wurf nicht zulässt.



Schlag (zwei Würfelseiten)
Fügt nur Nahkampfschaden zu und beendet den Angriff.



Schuss (zwei Würfelseiten)
Wendet den Schaden nur aus der Entfernung an und beendet den Angriff.



Kritischer Treffer (eine Würfelseite)
Verursacht Schaden jeglicher Art, dann **würfelt der Angreifer** einen Würfel und das neue Ergebnis wird ermittelt.



Gegenangriff (eine Würfelseite)
Wenn der Angriff im Nahkampf erfolgt und der Gegner in Schlagweite ist, **würfelt der Gegner** und das neue Ergebnis wird zu Gunsten des Ziels bestimmt.
Wenn der Angriff aus der Ferne erfolgt, geht der **Schuss daneben**.

Hinweis: Wenn beim ersten Wurf eines Angriffs zwei Würfel verwendet werden, müssen beide Würfel auf Gegenangriff landen, um ihn auszulösen. Andernfalls, wenn nur ein Würfel geworfen wird, muss nur dieser eine ein Gegenangriff sein, damit dies geschieht.

Beispiel: Der Spieler, der Ralen spielt, ist am Zug und nähert sich einem unversehrten *Skeleton* in drei Feldern Entfernung. Da Ralen sich fünf Felder weit bewegen kann, stellt er sich auf das Feld neben dem Monster und beendet dort seine Bewegung; dann beschließt er anzugreifen und würfelt mit den beiden Kampfwürfeln, wobei er einen Schlag und ein einen Kritischen Treffer erhält. Der Spieler wählt den Kritischen Treffer und wendet seinen Waffenschaden an. Als Nächstes würfelt er einen Kampfwürfel, um den Kritischen Treffer zu bestimmen, und erhält einen Schuss. Da es sich bei der ausgerüsteten Waffe um ein „Großes Schwert“ handelt, nutzt er die Eigenschaft „Genauigkeit“ und wirft erneut einen Kampfwürfel, er erhält „Gegenangriff“. Der Spieler ist verpflichtet, das neue Ergebnis unabhängig vom vorherigen zu akzeptieren, also führt das *Skeleton* einen Gegenangriff durch, indem es einen Kampfwürfel wirft. Das Ergebnis ist ein Kritischer Treffer, also projiziert es den Schaden und würfelt erneut. Das neue Ergebnis ist ein weiterer Gegenangriff, also ist es nun Ralen, der zuschlägt und erneut würfelt. Das Ergebnis ist ein weiterer Schuss, aber da er in diesem Zug bereits die „Genauigkeit“ eingesetzt hat und keine andere Karte mit der gleichen Eigenschaft besitzt, kann er nicht mehr würfeln. Die Kette der Schläge endet also mit einem Fehlschlag.

SCHADEN

Der Schaden wird auf den Waffen-, Zauber- oder Fertigkeitkarten angegeben.

Um Schaden an Lebenspunkten zu verursachen, muss der Spieler zuerst die Verteidigungspunkte des Ziels zerstören, falls seine Angriffe nicht „Durchbohren“ enthalten.

Wenn die Verteidigungspunkte Null erreichen, gilt die Verteidigung des Ziels als zerstört und der Schaden wird den Lebenspunkten zugefügt.

Der Held ist ausgeschieden, wenn die Lebenspunkte Null erreichen. Ein Todesmarker muss auf den Charakterbogen gelegt werden, das Held-Plättchen wird für den Rest der Begegnung vom Spielfeld entfernt.

Wenn die Lebenspunkte des Gegners Null erreichen, wird das Plättchen entfernt und die Monster-Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Helden, die von Gegenangriffen betroffen sind, können nur dann einen Gegenangriff ausführen, wenn sie über mindestens eine Nahkampfwaffe mit ausreichender Reichweite verfügen.

Der Gesamtschaden des Angriffs ergibt sich aus der Summe der Ausrüstungskarten und Fertigkeiten, die an dem Schlag beteiligt sind.

Um den Schaden abzubilden, werden die Verteidigungs- oder Lebensmarker auf den Karten entfernt, bei Helden wie bei Feinden.

Wenn ein Held Schaden erleidet, kann der Spieler **wählen, welcher Teil der Ausrüstung betroffen ist**. Wenn die Verteidigungspunkte Null erreichen, wird die Karte bis zum Ende der Begegnung umgedreht.

HELDEN-FERTIGKEITEN

Fertigkeiten verbessern Angriffe, indem ihre Effekte mit Waffen oder Zaubern kombiniert werden.

Die Spieler können die Fertigkeit einsetzen, solange sie die Macht dazu haben, bevor sie ihren Angriff ausführen.

Beispiel: Durlan aktiviert seinen *Accurate Blow* und entfernt 1 Kraftmarker, um einen Schuss mit der *Crossbow* abzugeben. Die Fertigkeit verleiht seinem Schuss „Genauigkeit“ ergänzt ihn um 6 Punkte Schaden.



HELDEN-FERTIGKEITEN

ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Es gibt bestimmte Karten, die einem Angriff einzigartige Effekte hinzufügen oder es ermöglichen, ihn zu stoppen.

Durchbohren: Wenn der Schlag erfolgreich ist, wird der Schaden direkt den Lebenspunkten zugefügt.

Genauigkeit: Jede Karte „Genauigkeit“ gestattet pro Zug einen zusätzlichen Wurf mit einem Kampfwürfel. Wenn ein Held mehr als eine Karte „Genauigkeit“ besitzt, kann er erfolglose Würfe so oft wiederholen, wie die Anzahl dieser Karten beträgt. Sowohl Gegenstands- als auch Fertigkeitkarten würden in diesem Fall funktionieren.

Rückenstich: Verdoppelt den Schaden der Hauptwaffe, mit der der Angriff ausgeführt wird. Sekundärwaffen und Fertigkeiten verdoppeln ihren Schaden nicht.

Leichtgewicht: Wenn der Spieler eine vollständige leichte Ausrüstung trägt, kann er mit derselben Angriffsaktion zweimal zuschlagen. Wird also die Helden-Fertigkeit eingesetzt, profitiert der Spieler bei beiden Schlägen von deren Eigenschaften. Der Spieler muss die beiden Kampfwürfel für jeden der Schläge separat werfen und sie unabhängig voneinander abwickeln.

Der Spieler kann kein anderes Ziel für den zweiten Schlag wählen.

Niedergestreckt: Wenn der Niederstoß erfolgreich ist, kann die Zielfigur zu Beginn seines nächsten Zuges seine Angriffsaktion nicht nutzen, da sie ihre Aktion zum Aufstehen nutzt. Der Spieler kann jedoch seine Bewegungsaktion normal ausführen.

Verbrennen: Wenn der Schlag erfolgreich ist, muss die Zielfigur versuchen, den Zustand aufzuheben, oder sie verliert zu Beginn einer beliebigen Runde einen Lebenspunkt als Durchbohrungsschaden, bis sie befreit ist.

Eingefroren: Wenn der Schlag erfolgreich ist, muss die Zielfigur versuchen, den Zustand aufzuheben, oder sie verliert alle Runden, bis sie befreit ist.

Parieren: Jede Karte mit der Fertigkeit „Parieren“ kann einen Angriff pro Zug blocken. Wenn ein Kritischer Treffer erzielt wird, wird auch die Würfelkette angehalten. Wenn ein Held mehr als eine Karte „Parieren“ hat, kann er so viele Schläge abblocken, wie er Karten mit dieser Fertigkeit hat. Sowohl Gegenstands- als auch Fertigkeitkarten würden in diesem Fall funktionieren.



EFFEKTE

VERWALTUNGSPHASE

1. Wenn ihr die letzte Begegnung gemeistert habt, außer am Ende der letzten Runde, deckt ihr eine neue Bedrohungskarte auf. Alle Feinde des nächsten Dungeons haben die neuen Attribute/Eigenschaften, die auf der Karte beschrieben sind, zusätzlich zu allen Attributen/Fähigkeiten der vorherigen Runden.
2. Ausruhen. Die Helden erhalten alle verlorenen Lebens-, Verteidigungs- und Machtpunkte zurück.
3. Beute. Der Spieler mit dem Anführer-Plättchen verteilt die Beute.
4. Wenn entweder der Monster- oder der Beutestapel leer sind, wird der entsprechende Ablagestapel gemischt und ein neuer Stapel gebildet.
5. Gebt das Anführer-Plättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

AUSRUHEN

Die Spieler decken beschädigte Ausrüstungsteile auf.

Die Helden erhalten alle verlorenen Lebens-, Verteidigungs- und Machtpunkte zurück.

Die einzigen Marker, die auf dem Charakterbogen verbleiben, sind die Todesmarker.

BEUTE

Wenn die Spieler eine Begegnung abschließen, erhalten sie Beute.

Der Spieler mit dem Anführer-Plättchen verteilt die Beute an seine Mitspieler oder sich selbst.

Es gibt zwei Arten von Beute: Gewöhnliche und Epische.

Gewöhnliche Beute: Es werden **zwei Beute-Karten gezogen**, von denen mindestens eine **abgeworfen** wird. Man erhält sie nach Abschluss der Begegnungen I, II, III und IV.

Epische Beute: Es werden **drei Beute-Karten gezogen**, von denen mindestens eine **abgeworfen** wird. **Eine Epische-Beute-Karte** wird gezogen. Diese erhält man, nachdem man die letzte Begegnung der aktuellen Runde absolviert hat.

ANFÜHRER-PLÄTTCHEN

Sobald die Tauschaktionen abgeschlossen sind, wird die Begegnung beendet und das Anführer-Plättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.

AUSRÜSTUNG

Wenn ein Held mehr als eine Waffe oder einen Zauberspruch ausgerüstet hat, entscheidet der Spieler, womit er angreift.

Eine Karte gilt als ausgerüstet, wenn sie auf einem der Ausrüstungsfelder liegt.

Zaubersprüche werden auf die Objekte gelegt, mit denen sie ausgestattet werden können. Zaubersprüche können auch in den Beutel gelegt werden, wo sie ein eigenes Feld belegen.

Gegenstände im Beutel können nicht mit Zaubersprüchen ausgestattet werden.

Genauso wie Fertigkeiten kombinieren Sekundärgegenstände ihre Effekte mit der ausgerüsteten Waffe oder dem Zauberspruch. Sie unterscheiden sich dadurch, dass bei den Schadenspunkten ein (+) erscheint, wie beim Hexenmeister-Buch.

Sekundäre Gegenstände können weder angreifen noch einen Gegenangriff ausführen.

Nachdem die Spieler die entsprechenden Beute-Karten erhalten haben, können sie diese von Team zu Beutel und von Spieler zu Spieler tauschen oder sie ablegen, wenn in den Beuteln kein Platz mehr ist.

Die Spieler können zwei Objekte austauschen, die Zaubersprüche enthalten können. Die Zaubersprüche werden von einem Objekt zum anderen weitergegeben. Wenn einer der beiden Gegenstände keine Zaubersprüche erhalten kann, muss er zurück in den Beutel gelegt oder abgeworfen werden.

Erschlossene Objektkarten dürfen nicht verwendet werden.

Die Mindestausstattung an Gegenständen ist auf eine Karte beschränkt.



AUSRÜSTUNG

GEGNERISCHES VERHALTEN

Es gibt drei Arten von Verhalten, je nachdem, ob der Gegner aus der Ferne oder im Nahkampf angreift oder ob es sich um eine Elite oder einen Dungeon-Boss handelt.

GEWÖHNLICHE MONSTER

Nahkampf (Aktionsradius 1-2)

1. „Erste Aktion“: Befindet es sich im Aktionsradius von
...einem Ziel: Angreifen und Schritt 3 ausführen.
...mehreren Zielen: ein zufälliges Ziel angreifen und Schritt 3 ausführen.
...keinem Ziel: zum nächstgelegenen Ziel bewegen und Schritt 2 ausführen.
2. „Zweite Aktion“: Befindet es sich im Aktionsradius von
...einem Ziel: Angreifen und Schritt 3 ausführen.
...mehreren Zielen: ein zufälliges Ziel angreifen und Schritt 3 ausführen.
...keinem Ziel: Schritt 3 ausführen.
3. Zug beenden.

FERNANGRIFF



Fernangriff (Aktionsradius 3 oder +)

1. „Erste Aktion“: Befindet es sich im Aktionsradius von
...einem Ziel: Angreifen und Schritt 2 ausführen.
...mehreren Zielen: Ein zufälliges Ziel angreifen und Schritt 2 ausführen.
...keinem Ziel: Schritt 2 ausführen.
2. „Zweite Aktion“: Die Figur so weit wie möglich von ihrem nächsten Gegner wegbewegen und Schritt 3 ausführen.
3. Zug beenden.



BOSSE UND ELITEN

1. Der Spieler deckt die erste Karte von seinem Fertigkeitstapel auf und führt
...Schritt 2 aus.
2. „Erste Aktion“ Liegt die Fertigkeit im Aktionsbereich von
...dem/dem Ziel(en): Fertigkeit anwenden, an Feinden oder sich selbst, und
...Schritt 4 ausführen.
...keinem Ziel: Zum nächstgelegenen Ziel bewegen und Schritt 3 ausführen.
3. „Zweite Aktion“ Befindet sich der Spieler im Aktionsbereich von
...den Zielen: Fertigkeit anwenden, an Feinden oder sich selbst, und Schritt
4 ausführen... keinem Ziel: Schritt 4 ausführen.
4. Zug beenden.

Bosse und Eliten haben ihren eigenen Fertigkeitstapel, der für den Showdown gemischt werden muss.

Die Fertigkeiten der Bosse und Eliten sind automatisch erfolgreich, solange sie im Aktionsbereich liegen, sodass sie ausgeführt werden können.

Unabhängig davon, ob die Karten über mehrere Runden behalten werden, nimmt die Elite oder der Boss in jeder neuen Runde eine neue Karte aus dem Fertigkeitstapel. Zu Beginn des Zuges einer Elite/eines Bosses muss ein Zeitplättchen entfernt werden. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis keine Plättchen mehr vorhanden sind.

Falls eine Fertigkeit für mehr als einer Runde aktiviert bleibt, muss diese Karte abgeworfen werden, wenn die Zeitplättchen aufgebraucht sind. Am Ende eines Zuges werden die Fertigkeitkarten, deren Zeitplättchen aufgebraucht sind, abgeworfen, und wenn keine Fertigkeitkarten mehr vorhanden sind, werden sie zu einem neuen Stapel gemischt. Wenn eine Karte mehrere Runden lang aktiv ist und die Fertigkeitkarten aufgebraucht sind, bleibt sie aktiv und wird nicht mit dem Rest gemischt, da sie für die Dauer ihres Effekts nicht abgeworfen wird.

Seht euch die Fertigkeitkarten jedes Gegners an (S. 21-22).

Monster würfeln wie Helden beide Kampfwürfel und **wählen immer das günstigste Ergebnis für sich**.

Falls es mehr als ein Ziel gibt, werden die Zahlenwürfel geworfen, um das Ziel zu bestimmen.

Wenn das Monster sich wehren kann, tut es dies mit dem Schaden seiner Monster-Karte.

Befindet sich ein Boss oder eine Elite innerhalb **eines Feldes** um die Helden herum, verursachen Gegenangriffe **drei Schadenspunkte**. Sind sie zwei oder mehr Felder entfernt, können sie keinen Gegenangriff ausführen.

Wenn ein Monster, eine Elite oder ein Boss niedergestreckt oder eingefroren ist, verlieren sie ihre Angriffsaktion, behalten aber ihre Bewegungsaktion, wenn das Plättchen entfernt wird.

Bedrohungskarten, die aufgedeckt werden, erhöhen die Werte von Monstern, Eliten und Bossen bis zum Ende des Spiels dauerhaft.

Bedrohungskarten stapeln sich und machen Feinde immer stärker.

BESTANDTEILE



4X CHARAKTERBÖGEN

Jeder Bogen hat eine andere Farbe: grün, rot, blau und gelb.

1. Beutel. Zwei Felder zum Aufbewahren von Beute-Karten.

2. Charakter. Ein Platz für die Held-Karte mit der gleichen Farbe wie das Plättchen.

3. Ausrüstung. Fünf Felder, um die Ausrüstung zu tragen.

Ein Feld für Einhand-Beute-Karten.

Ein unterbrochenes Feld für Zweihand-Beute-Karten.

4. Ein Feld für Rüstung oder Kleidung.

5. Ein Feld für Helden-Fertigkeitskarten.

6. Drei Felder für Todesmarker.

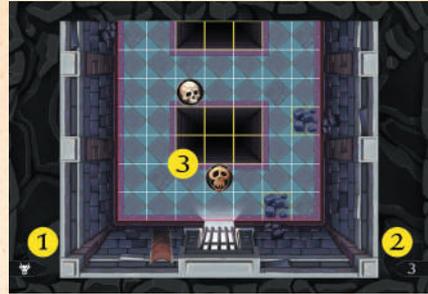


2X DUNGEON-BÜCHER

Jedes Buch hat 30 verschiedene Level, die in fünf Gruppen zu je sechs Leveln unterteilt sind.

1. Levelnummer: I, II, III, IV, Boss.
2. Nummer der Levelversion: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
3. Gegnerarten

Bosse  Eliten  Monster 



2X KAMPFWÜRFEL

Wird für Angriffe verwendet.



1X ZAHLENWÜRFEL

Wird verwendet, um die Version des Levels zu wählen, um den Erfolg oder Misserfolg von bestimmten Eigenschaften wie Niederstrecken, Verbrennen, Einfrieren oder Blocken zu bestimmen und um ein zufälliges Ziel auszuwählen.



8X HELD-KARTEN

Es gibt vier Heldenfarben: grün, rot, blau und gelb.

1. Symbol und Farbe des Helden.
2. Bild des Helden.
3. Name des Helden.
4. Eigenschaften (Leben, Kraft und Bewegung).



5X BOSS-KARTEN

1. Boss-Symbol.
2. Boss-Bild.
3. Boss-Name.
4. Eigenschaften.



8X ELITE-KARTEN

1. Elite-Symbol.
2. Elite-Bild.
3. Elite-Name.
4. Eigenschaften (Leben, Verteidigung und Bewegung).



53X MONSTER-KARTEN

1. Monster-Symbol.
2. Monster-Bild.
3. Monster-Name.
4. Eigenschaften (Leben, Verteidigung, Bewegung, Schaden und Aktionsradius).



8X ZUGKARTEN

Werden in der Initiativen-Reihe verwendet. Jeder Held hat seine eigene Zugkarte.



68X BEUTE-KARTEN

1. Rückseite des Gegenstands.
2. Bild des Gegenstands.
3. Name des Gegenstands.
4. Merkmale.



6X EPISCHE-BEUTE-KARTEN

1. Rückseite der Epischen Gegenstände.
2. Bild des Epischen Gegenstands.
3. Name des Epischen Gegenstands.
4. Eigenschaften des Epischen Gegenstands.



8X HELDEN-FERTIGKEITEN

1. Rückseite der Helden-Fertigkeiten.
2. Bild der Fertigkeit.
3. Name der Fertigkeit.
4. Eigenschaften.



33X BOSS- UND ELITE-FERTIGKEITEN

1. Rückseite der Gegner-Fertigkeiten
2. Bild der Fertigkeit
3. Name der Fertigkeit
4. Eigenschaften der Fertigkeit



6X BEDROHUNGSKARTEN

Am Ende jeder Runde wird eine Karte aufgedeckt. Wendet die neuen Eigenschaften in der neuen Runde an.



76X PLÄTTCHEN

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 8x Held-Plättchen | 5x Boss-Plättchen |
| 8x Elite-Plättchen | 53x Monster-Plättchen |
| 1x Anführer-Plättchen | 1x Logo-Plättchen |

Hinweis: Monsterplättchen sind nummeriert



212X MARKER

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 70x Leben. | 12x Zeit. |
| 70x Verteidigung. | 6x Verbrennen. |
| 30x Macht. | 6x Frost. |
| 12x Tod. | 6x Niederstrecken. |



Hinweis: Es gibt Marker mit den Werten 1, 2, 3, 5 und 10 für die häufigsten Eigenschaften. Die nummerierten Marker sind wendbar und tragen auf der Rückseite den Wert 1.

HELDEN

Die Helden sind die Protagonisten des Abenteuers. Die Spieler müssen einen oder mehrere von ihnen verkörpern, um spielen zu können.

Jeder Held hat einen eigenen Anfangsvorrat an Gegenständen, die vom Beute-Stapel gezogen werden müssen, zusätzlich zur eigenen Fertigkeit des Helden.

Das Spiel muss immer mit vier Helden gespielt werden, unabhängig von der Anzahl der Spieler.

Man kann nicht mit zwei Helden der gleichen Farbe spielen.

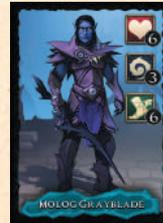


RALEN HAMMERSHINE

Leben: 6 Macht: 4 Bewegung: 5

Startausrüstung: *Sword, Hardened Leather*

Fertigkeit: *Whirlwind*



MOLOG GRAYBLADE

Leben: 6 Macht: 3 Bewegung: 6

Startausrüstung: *Sword, Hardened Leather*

Fertigkeit: *Bloodlust*



MARTINA BOULDERHILL

Leben: 4 Macht: 6 Bewegung: 5

Startausrüstung: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Fertigkeit: *Drain*

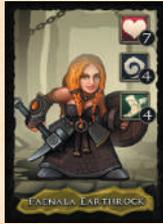


TATIANA EARTHROCK

Leben: 5 Macht: 6 Bewegung: 4

Startausrüstung: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Fertigkeit: *Funnel*

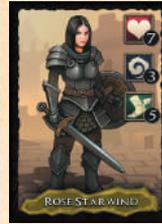


FAENALA EARTHROCK

Leben: 7 Macht: 4 Bewegung: 4

Startausrüstung: *Short Sword, Armor, Light Shield,*

Fertigkeit: *Onslaught*



ROSE STARWIND

Leben: 7 Macht: 3 Bewegung: 5

Startausrüstung: *Short Sword, Armor, Light Shield,*

Fertigkeit: *Block*



DURLAN UNDERTREE

Leben: 5 Macht: 3 Bewegung: 7

Startausrüstung: *CrossBow, Leather Armor*

Fertigkeit: *Accurate Blow*



BILBO SILENTHAND

Leben: 5 Macht: 4 Bewegung: 6

Startausrüstung: *CrossBow, Leather Armor*

Fertigkeit: *Gloomy Blow*

BOSSE

Jeder Boss und jede Elite hat ein eigenes Deck mit Fertigkeiten. Die folgende Liste entspricht ihren jeweiligen Fertigkeiten. Wenn ein Boss/eine Elite aufgedeckt wird, wird sein/ihr Fertigkeiten-Deck vorbereitet.

Hinweis: *Mark of Death* setzt einen Todesmarker auf den Bogen des Charakters und lässt ihn aus dem Kampf ausscheiden. Wenn es der 4. Marker war, entferne ihn aus dem Spiel.

MARUN

Fertigkeit: *Mark of Death, Raise Undead, Drain Life, Void, Onrush, Slice*



LEDIRA

Fertigkeit: *Mark of Death, Raise Undead, Dark Barrier, Void, Trap, Slice, Leap*



GRODOKK

Fertigkeit: *Mark of Death, Blow Club, Break Blow, Leap, Thunderous Blow*



NAKHTOSHENQ

Fertigkeit: *Mark of Death, Growl, Abyssal Gaze, Claws, Vomit*



SIG

Fertigkeit: *Mark of Death, Breaks Bones, Onrush, Break Blow, Mold Explosion*



ELITEN

Hinweis: *Autodestruction* Die Fähigkeit wird beim Zugbeginn der dritten Elite ausgeführt, nicht vorher.

LICH

Fertigkeit: *Raise Undead, Drain Life, Dark Barrier, Void*



GUARDIAN

Fertigkeit: *Lethal Ray, Slice, Repair, Autodestruction*



WEREWOLF

Fertigkeit: *Claws, Howl, Leap, Bite*



GOLEM

Fertigkeit: *Fortify, Throw Rock, Onrush, Thunderous Blow*



CYCLOPS

Fertigkeit: *Blow Club, Break Blow, Trap, Gob of Spit*



ABYSSAL HORROR

Fertigkeit: *Growl, Combustion, Dimensional Gap, Abyssal Gaze*



ABOMINATION

Fertigkeit: *Tentacle, Vomit, MoldExplosion, Regeneration*



TROLL

Fertigkeit: *Harden, Grab, BreaksBones, Savage*



EIGENSCHAFTEN

PRIMÄR



Leben

Lebenspunkte.

Entfernt Sie nach jedem Schlag die Marker von der Zielkarte, um die verlorenen Lebenspunkte darzustellen.



Verteidigung

Verteidigungspunkte.

Entfernt nach jedem Schlag die Marker von der Zielkarte, um die verlorene Verteidigung darzustellen.



Macht

Macht-Punkte.

Machtpunkte werden beim Einsatz von Fertigkeiten oder Zaubersprüchen verbraucht. Die Kosten werden oben links auf der Karte angezeigt. Entfernt die Marker auf der Held-Karte, nachdem ihr Macht verbraucht habt.



Bewegung

Maximale Bewegungspunkte des Charakters. Die Spieler können entscheiden, wie viele Felder sie sich innerhalb ihres Limits bewegen wollen.



Schaden

Schadenspunkte, die durch eine gegnerische Waffe, einen Zauberspruch oder eine Fertigkeit zugefügt werden.



Reichweite

Reichweite von Waffen, Zaubersprüchen und Fertigkeiten.

SEKUNDÄR



Einhand

Belegt ein Hand-Feld.



Zweihand

Belegt ein spezielles Zweihand-Feld.
Bedeutet, dass 2 Felder belegt werden.



Leichtgewicht

Kann beim Angriff **zweimal zuschlagen**, wenn **alle ausgerüsteten Teile** Leichtgewichte sind.



Schwergewicht

Der Held kann sich **nicht zweimal im selben Zug bewegen**, wenn **ein oder mehrere** Ausrüstungsteile Schwergewicht sind.



Durchbohren

Übergeht die Verteidigungspunkte des Ziels und wendet den Schaden der Waffe direkt auf die Lebenspunkte an.



Genauigkeit

Gewährt dem Spieler beim Angriff **einen zusätzlichen Wurf eines Kampfwürfels pro Runde**, wobei das zweite Ergebnis gilt.



Niederstrecken

Der Angreifer wirft einen Würfel, bei einem Ergebnis von **3-6** fällt das Ziel zu Boden. Das Ziel **verliert seine Angriffsaktion** zu Beginn seines Zuges. **1-2** keine Auswirkung.

Der Marker wird auf die Zielkarte gelegt, bis der Effekt abläuft.



Rückenstich

When carrying out an attack, if the player has an ally adjacent to the target, the damage of the primary weapon is doubled.

Only valid with Melee attacks.



Parieren

Blockt einen Angriff pro Runde, wenn er die in der Eigenschaft angegebene Zahl erreicht oder überschreitet; es wird der Zahlenwürfel geworfen.



Zauberspruch

Rüstet einen Zauberwirker-Gegenstand oder ein Zauberbuch aus. Kann im Beutel aufbewahrt werden.



Zauberwirker

Ein Gegenstand mit dieser Eigenschaft wird benötigt, um Zaubersprüche zu benutzen.

Lässt den Spieler einen Zauberspruch halten. Der Zauberspruch wird auf die Objektkarte gelegt.



Zauberspruch-Halter

Jedes Objekt mit dieser Eigenschaft erlaubt es dem Spieler, einen zusätzlichen Zauberspruch zu halten. Der Zauberspruch wird auf die Objektkarte gelegt.



Tod

Todesmarker. Werden auf den Charakterbogen unter das Porträt des Charakters gelegt.



Ziele

Die Anzahl der Ziele, die Waffen, Fertigkeiten oder Zaubersprüche mit diesem Merkmal treffen können.



Zeit

Der Effekt hält für die angegebene Anzahl von Runden an.

Lege die Gesamtmarker auf die Fertigungs- oder Zielkarte.

Entferne zu Beginn jeder Runde einen Zeitmarker, bis der Effekt abläuft.



Zufällig

Das Ziel wird zufällig durch Würfeln mit dem Zahlenwürfel ausgewählt.

2 Ziele: (1-3) / (4-6).

3 Ziele: (1-2) / (3-4) / (5-6).

4 Ziele: 1/2/3/4 (5-6 erneut würfeln).



Verbrennen

Das Ziel wirft zu Beginn seines Zuges einen Würfel. Bei einem Ergebnis von **1-2 verliert das Ziel einen Lebenspunkt** und wiederholt den Vorgang zu Beginn seines nächsten Zuges. Bei **3-6** verschwindet der Effekt „Verbrennen“. Auf das Ziel wird ein Marker gelegt, bis der Effekt abläuft.



Frost

Das Ziel wirft zu Beginn seines Zuges einen Würfel. Bei einem Ergebnis von **1-2** verliert das Ziel seinen Zug und wiederholt den Vorgang zu Beginn seines nächsten Zuges. Bei **3-6** verschwindet der „Frost“-Effekt. Auf das Ziel wird ein Marker gelegt, bis der Effekt abläuft.



Tote erwecken

Ein Skelett wird der Begegnung hinzugefügt, die Karte wird auf die letzte Ausgangsposition gelegt und der verbleibende Monster-Stapel wird gemischt.

Hinweis: Ein Skelettplättchen wird innerhalb des Fertigkeitradius an einen vom Spieler gewählten Ort gelegt, sofern es sich um ein freies weißes Feld handelt.

BESONDERER DANK

THANKS TO ALL OUR BACKERS FOR MAKING THIS POSSIBLE!

A very special thanks to:

Derek Sheridan
Miri MakesMeow
Matthias Leo Webel
Julien Lhomme
Julien Gournay
Jordi Illas Medalla
Anna Amorós
Gokhan Kocaman
Tony Frenzy
Elisabetta Colombo
Andrea Tiberi
Riccardo Manara

spanish forum “www.darkstone.es” community

our kickstarter community

for helping us.

This project has been possible thanks to all of you, a huge hug to our entire community.

Víctor A., Jose Antonio A.

Printed by: Manipulados Raygar S.L.

MINIQUEST ADVENTURES



THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

NOT RECOMMENDED FOR PERSONS
13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Players



1-4

Time



45'

Ages



14+



0-3



MADE IN SPAIN



CREATED BY VICTOR AMOROS
WWW.MINIQUESTADVENTURES.COM



"MiniQuest Adventures"
is a registered trademark
of JandúSoft S.L.

JandúSoft S.L.
Av. Can Lluç 21.1-3
Santa Coloma de Cervelló
08890, Barcelona, Spain