



BEDIENUNGSANLEITUNG

Vierundzwanzig Quests in vier Regionen, ein Held mit eigenem Kopf und eine Fackel, die immer herunterbrennt. Bau den Kerker aus Karten, gewinn jedes Duell mit offenen Karten und bring das Gold in die Gilde.

24

QUESTS

6

KLASSEN

6

BOSSE

1-2

SPIELER

TAUSCHKE INTERACTIVE

Für den Atari 2600. Modul bei ausgeschalteter Konsole einsetzen, Joystick in den linken Anschluss stecken, einschalten. Bitte vor dem ersten Kerker lesen.

Die Gilde ruft

01

Unter der Stadt liegt ein zweites Reich. Es beginnt in der Kanalisation, geht durch die alte Gruft, fällt in das aufgegebene Bergwerk hinab und endet in den Kellern der Zitadelle, die seit Menschengedenken niemand mehr von innen gesehen hat. Was dort unten lebt, kommt nachts herauf. Die Stadt hat deshalb eine Gilde gegründet, und die Gilde hat seit heute Dich.

Ein Gildenmeister steigt nicht selbst hinab. Er schickt Helden. Sie kommen aus allen Richtungen an Deine Tür: Knappen, die ein Schwert halten können, Lehrlinge, die drei Zaubersprüche kennen und keinen davon sicher, später Wilderer, Tüftler, Ritter und Hexen, wenn Deine Gilde groß genug ist, dass solche Leute sich überhaupt bei Dir melden. Jeder von ihnen bringt seinen eigenen Kopf mit. Der eine ist gierig und rennt zu jeder Truhe. Die andere ist feige und macht um jedes Monster einen Bogen, bis Du sie in eine Sackgasse lockst. Du wirst sie nicht erziehen. Du wirst mit ihnen arbeiten.

Denn so funktioniert Dein Handwerk: Der Kerker ist nicht fertig, wenn Dein Held ihn betritt. Er entsteht unter seinen Füßen, aus Karten, die Du legst. Gänge, Räume, Runenkammern, ein Ausgang. Monster, die Du in den Weg oder aus dem Weg legst. Truhen, die Du als Köder benutzt. Der Held sieht sich an, was Du gebaut hast, und geht dahin, wo es ihm am meisten verspricht. Betritt er das Feld eines Monsters, wird gekämpft. Mit Karten, offen auf dem Tisch. Das Monster zeigt seine Karte zuerst. Du antwortest mit einer von dreien.

Ganz unten wartet der Kartengeber. Man sagt, er hat das ganze Reich unter der Stadt nach seinen Regeln gebaut, und wer ihn schlagen will, muss diese Regeln besser kennen als er. Bis dahin ist es ein langer Weg über Rattenkönig, Knochenfürst, Kerkerwart, Drache und Hexenmutter. Deine Fackel brennt dabei immer herunter, Deine Helden sterben endgültig, und ihre Namen kommen an die Gedenkmauer in der Gildenhalle. Aber die Gilde wächst mit jedem Gold, das Du heraufbringst. Und der nächste Held steht schon vor der Tür.

Bevor es losgeht

02

Schalte die Konsole aus, bevor Du das Modul einsteckst. Das Etikett zeigt dabei zu Dir. Stecke den Joystick in die **linke** Buchse an der Rückseite. Die rechte Buchse ist für den zweiten Spieler im Duell. Schalte jetzt ein. Auf dem Bildschirm erscheint das Titelbild mit dem Schriftzug **DECKFALL**, und darunter blinkt **FEUER: START**.

Wenn Du eine Weile nichts tust, spielt das Spiel sich selbst: Ein Held läuft durch einen Kerker, kämpft, sammelt Beute und stirbt gelegentlich. Sieh ruhig eine Weile zu, so lernst Du den Ablauf. Der Feuerknopf beendet die Vorführung und bringt Dich in die Gildenhalle.

Ein Kerker dauert zehn bis fünfzehn Minuten. Eine Gilde dauert so lange, wie Du willst. Die Karriere Deiner Gilde bleibt zwischen den Kerkern erhalten, solange die Konsole eingeschaltet ist; wie Du sie darüber hinaus aufhebst, steht in Abschnitt 5 unter Optionen und Gildenschlüssel.

■ Ein Rat vorab.

Du steuerst den Helden nie direkt. Wer im Kerker den Joystick nach oben drückt, bewegt den Rahmen, mit dem Karten gelegt werden, nicht den Helden. Der geht erst los, wenn Du den Zug beendest, und er geht dahin, wo er will. Deine Arbeit ist es, dafür zu sorgen, dass er das Richtige will.

Der Joystick

03

BEWEGUNG	WAS PASSIERT
Hoch / Runter	Bewegt den Cursor durch ein Menü und blättert in der Questliste. Im Kerker, während Du eine Karte legst, schiebt es den Rahmen über die Karte nach oben und unten. Bei der Eingabe des Gildenschlüssels dreht es das markierte Zeichen weiter.
Links / Rechts	Wählt eine Karte aus Deiner Hand, im Kampf wie im Kerker. Die gewählte Karte steht etwas höher als die anderen, und ihr Name erscheint in der Textzeile. Rechts neben der letzten Handkarte im Kerker liegt der Platz ZUG BEENDEN . Beim Legen schiebt es den Rahmen nach links und rechts.
Feuerknopf	Wählt aus, was gerade markiert ist: startet das Spiel, öffnet einen Menüpunkt, wählt die Quest und den Rekruten, hebt eine Kerkerkarte auf und legt sie an der Stelle des Rahmens ab, spielt im Kampf die gewählte Karte, nimmt Beute, beendet den Zug.
Taste C	Nur mit einem Mega-Drive-Pad (Sega Genesis): eine Abkürzung. Geht in Menüs zurück, bricht das Legen einer Karte ab und wirft im Kerker die gewählte Karte ab. Taste B des Pads ist der Feuerknopf. Das Spiel erkennt das Pad von selbst, sobald es eingesteckt ist.

Jeder Ausschlag zählt als ein Schritt. Den Hebel gedrückt zu halten bringt nichts; wer vier Felder nach rechts will, drückt vier Mal. Das gilt auch für den Feuerknopf.

Mit einem gewöhnlichen Joystick brauchst Du keine zweite Taste. Die Optionen haben den Menüpunkt **ZURÜCK**, die Questliste eine Seite **ZURÜCK** hinter der letzten Quest, die auch einen Schritt über der ersten liegt, denn die Liste läuft im Kreis. Im Kerker liegt rechts neben **ZUG BEENDEN** der Platz **ABWURF**. Und das Legen brichst Du ab, indem Du den Rahmen auf das Feld des Helden schiebst und Feuer drückst: Dort kann nie etwas liegen, also nimmt das Spiel die Karte zurück auf die Hand.

Die Schalter an der Konsole

04

SCHALTER	WIRKUNG
RESET	Bringt Dich jederzeit zum Titelbild zurück. Der laufende Kerker ist damit verloren, und die Gilde fängt von vorn an.
SELECT	Keine Wirkung.
Schwierigkeit A/B	Keine Wirkung, links wie rechts. Die Schwierigkeit machst Du Dir selbst, mit der Wahl der Quest.
Farbe / Schwarzweiß	Lass den Schalter auf COLOR . Auf B/W blendet das Spiel Zahlen ein, die nur beim Bau des Spiels gebraucht wurden.

So spielst Du

05

Das Titelbild

Drücke Feuer, und Du stehst in der Gildenhalle. Solange Du auf dem Titelbild wartest, beginnt nach kurzer Zeit die Vorführung, in der das Spiel gegen sich selbst antritt.

Die Gildenhalle

Hier beginnt und endet jeder Kerker. Oben steht Dein lebender Held mit Name, Klasse und Stufe; hast Du gerade keinen, meldet die Halle **KEIN HELD**, und beim nächsten Queststart wird einer angeworben. Darunter das Menü mit drei Einträgen, die Du mit Hoch und Runter wählst und mit Feuer öffnest:

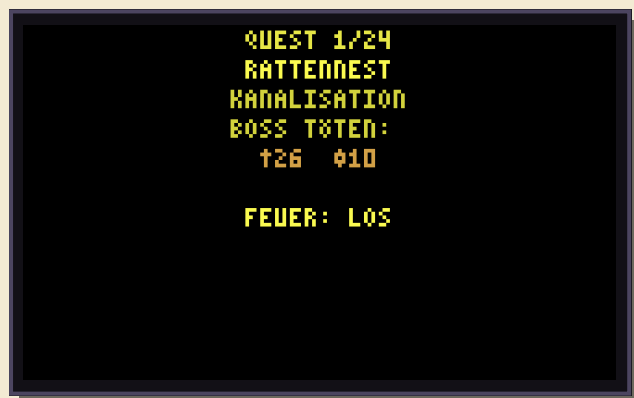
QUEST führt zur Questliste. **GEDENKMAUER** zeigt die gefallenen Helden. **OPTIONEN** schaltet das Duell und die Sprache um, zeigt Deinen Gildenschlüssel und nimmt einen aufgeschriebenen entgegen.

Die unterste Zeile ist Deine Kasse: **\$** ist das Gold der Gilde, **RUHM** ihr Ansehen. Ruhm ist die Punktzahl Deiner Gilde. Er sinkt nie, und für jede erfüllte Quest bekommst Du zehn Punkte mal die Nummer der Region.

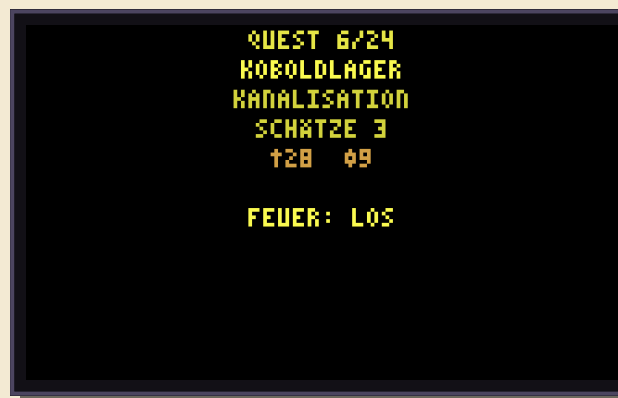


Die Gildenhalle einer jungen Gilde: kein Held, kein Gold, kein Ruhm. Das ändert sich gleich.

Die Quest wählen



Die erste Quest: der Rattenkönig in der Kanalisation, 26 Fackelzüge, 10 Gold Belohnung.



Eine Schatzsuche: drei Schätze bergen, dann den Ausgang finden.

Vierundzwanzig Quests warten in vier Regionen, sechs in jeder. Mit Hoch und Runter blätterst Du durch die Liste. Jede Seite nennt den Namen der Quest, die Region, das Ziel, die Zahl der Fackelzüge (**N**) und das Gold, das die Gilde für den Erfolg zahlt (**\$**). Eine bereits erledigte Quest steht grau in der Liste mit dem Vermerk **ERLEDIGT**; Du darfst sie trotzdem noch einmal spielen, etwa um einen jungen Helden Erfahrung sammeln zu lassen.

Es gibt vier Arten von Zielen. **Boss töten:** Irgendwo im Kerkerdeck steckt die Karte des Bosses, oder er wartet von Anfang an auf einem festen Feld. **Ausgang:** Die Ausgangskachel steckt im Deck; lege sie, und bring den Helden hin. **Schätze:** Der Held muss die angegebene Zahl von

Beutekarten aufsammeln und danach den Ausgang erreichen. **Fackel:** Die Fackel ist hier kurz, und das Deck steckt voller Monster; hält der Held durch, bis sie erlischt, hat er gewonnen.

Feuer startet die Quest. Hinter der letzten Quest, und einen Schritt über der ersten, liegt die Seite **ZURÜCK** in die Halle. Die Regionen werden mit jeder Nummer härter; wer mit einem frischen Helden in die Zitadelle geht, besucht kurz darauf die Gedenkmauer.

Die Rekruten



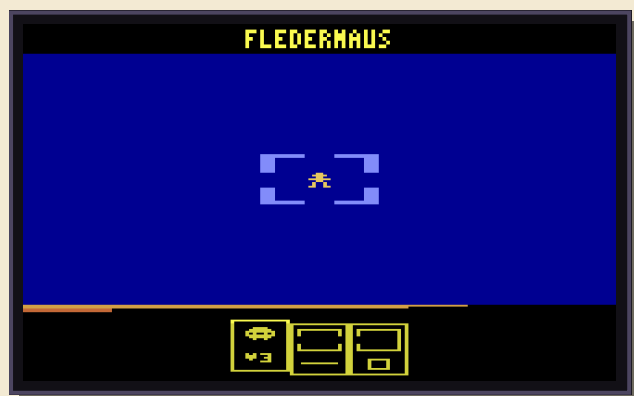
Fenulmar, ein mutiger Lehrling mit sechs Lebenspunkten. Rechts steht ein zweiter Bewerber.

Hat Deine Gilde keinen lebenden Helden, stellen sich vor jeder Quest zwei Bewerber vor, drei, wenn die Gilde eine Taverne hat. Mit Links und Rechts siehst Du sie nacheinander an, Feuer nimmt den, der gerade im Bild ist.

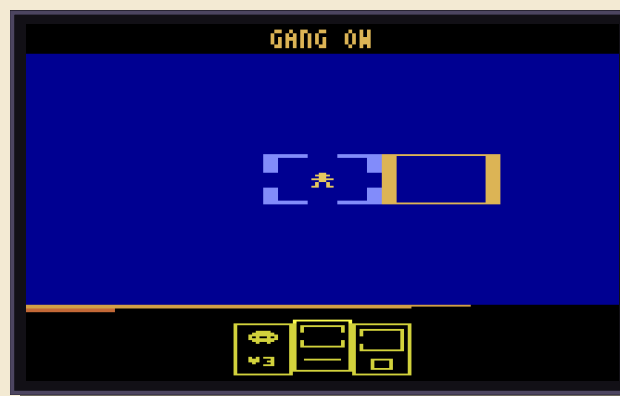
Über jeden Rekruten erfährst Du drei Dinge: seine **Klasse**, die sein Grunddeck und seine Ausrüstung bestimmt, seine **Marotte**, nach der er sich im Kerker entscheidet, und seine **Lebenspunkte**. Alle drei stehen in Abschnitt 7 ausführlich. Der Name ist Zufall und nur dazu da, dass Du Dich später an ihn erinnerst.

Ein Held, der eine Quest überlebt, kehrt in die Gildenhalle zurück, erholt sich vollständig und behält Stufe und Ausrüstung. Er bleibt Dein Held, bis er fällt. Erst dann kommen wieder Rekruten.

Der Kerker



Der Anfang: eine Kachel, ein Held, drei Karten. Die erste, eine Fledermaus, ist gewählt.



Beim Legen: Der Rahmen steht auf dem Feld östlich des Helden, die Karte **GANG OW** ist in der Luft.

Der Kerker ist ein Raster von fünf mal fünf Feldern. Zu Beginn liegt nur die Startkachel, und darauf steht Dein Held. Unten siehst Du Deine Hand: drei Kerkerkarten. Zwischen Karte und Hand laufen zwei schmale Leisten, oben in Orange die **Fackel**, darunter in Rot die **Lebenspunkte** des Helden. Die Textzeile ganz oben nennt die gewählte Karte, das Questziel oder eine Meldung.

Es gibt drei Sorten von Kerkerkarten. **Kacheln** zeigen einen Raum mit Lücken in den Wänden, das sind die Türen. Ein Gang ist als Strich gezeichnet, ein Raum als Kasten, eine Rune als Stern, der Ausgang als Treppe. Der Name in der Textzeile nennt die Türen mit ihren Himmelsrichtungen, **RAUM OSW** hat also Türen nach Osten, Süden und Westen. **Monsterkarten** tragen einen Totenkopf und die Lebenspunkte des Monsters. **Beutekarten** zeigen eine Truhe mit der Güte der Ausrüstung oder einen Beutel Gold.

Ein Zug geht so: Du wählst mit Links und Rechts eine Karte und drückst Feuer. Der Rahmen erscheint auf dem Feld des Helden; schiebe ihn mit dem Joystick auf das Zielfeld und drücke noch einmal Feuer. Die Karte fliegt auf ihr Feld. Dann die nächste. Bis zu drei Karten darfst Du pro Zug legen. Wenn Du fertig bist, gehst Du mit Rechts über die letzte Karte hinaus auf **ZUG BEENDEN** und drückst Feuer.

Eine Karte pro Zug darfst Du abwerfen, wenn sie Dir nichts nützt. Geh mit Rechts noch einen Platz weiter auf **ABWURF** und drücke Feuer: Der Platz leuchtet, und die Textzeile fragt **KARTE WÄHLEN**. Geh nach links auf die Karte und drücke Feuer, und sie fällt aus der Hand. Feuer auf **ABWURF** nimmt die Frage zurück. Mit dem Mega-Drive-Pad reicht Taste C auf der Karte.

■ Die Legeregeln.

Eine Kachel muss an eine liegende Kachel angrenzen, und mindestens eine Tür muss zu einer Tür des Nachbarn passen. Monster und Beute kommen nur auf freie, bereits gelegte Kacheln, und nie auf das Feld, auf dem der Held steht. Verstößt Du dagegen, sagt es Dir die Textzeile in Rot: **ANLEGEN!**, **KEINE TÜR**, **KEINE KACHEL**, **BESETZT**, **HELD STEHT**, **RAND** oder **MAX 3/ZUG**. Die Karte bleibt dann auf der Hand, und der Rahmen wartet auf einen besseren Platz.



Drei Karten gelegt: Gang, Raum und darin die Fledermaus. Die Hand ist leer, **ZUG BEENDEN** ist gewählt.



Zu weit weg: Die Kachel hätte keinen Nachbarn, das Spiel sagt **ANLEGEN!**

Der Held geht los

Sobald Du den Zug beendest, sieht sich der Held alle Felder an, die er erreichen kann, und gibt jedem eine Note. Eine Truhe ist ihm viel wert, ein Monster, das er sich zutraut, ein bisschen weniger, ein Monster, das so stark ist wie er selbst oder stärker, kaum etwas. Eine Kachel, hinter deren Tür noch nichts liegt, lockt ihn ein wenig, weil er neugierig ist. Und das Questziel, der Boss, der Ausgang, zieht ihn am stärksten, sobald es erreichbar ist. Für jedes Feld Wegstrecke über das erste hinaus zieht er einen Punkt ab. Dann kommt seine Marotte dazu, und die kann alles umwerfen: Ein Gieriger sieht nur die Truhe, ein Feiger geht dem Monster aus dem Weg, ein Fauler bleibt einfach sitzen, wenn nichts in der Nähe ist.

Er geht ein Feld pro Zug, ein flinker Held zwei, immer auf dem kürzesten Weg zu dem Feld mit der besten Note. Monster und Beute stoppen ihn: Betritt er ein Monsterfeld, beginnt der Kampf. Betritt er Beute, entscheidest Du, ob er sie nimmt. Steht er auf dem Ausgang und ist das Ziel erfüllt, ist die Quest gewonnen. Danach ziehst Du auf drei Karten nach, und der nächste Zug beginnt.



Ein Kerker nach einigen Zügen. Was weit vom Helden weg liegt, verschwindet im Dunkel, seine Fackel reicht nicht so weit.



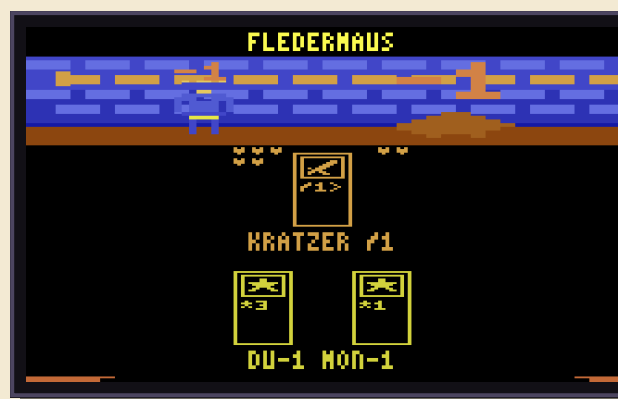
Das Ziel ist gelegt: Der Ausgang mit der Treppe leuchtet auf, und der Held hat ihn schon gesehen.

Jeder Zug kostet einen Strich auf der Fackelleiste. Ist die Fackel abgebrannt, ist der Kerker zu Ende. Der Held findet nach Hause, aber ohne Beute, ohne Gold und ohne Belohnung. Die einzige Ausnahme sind die Fackelquests, dort ist die erloschene Fackel der Sieg. Behalte die Leiste im Auge, sie ist das eigentliche Maß dieses Spiels.

Der Kampf



Die Fledermaus hat **KRATZER** gespielt: ein Schwert, also ein Punkt Schaden, und der Pfeil bedeutet schnell. Du hältst Feuerball, Funke, Funke.



Die Runde ist ausgewertet: **DU-1 MON-1**, beide haben einen Punkt verloren. Die neue Karte rutscht gleich von rechts nach.

Oben steht das Monster in seiner Höhle, links Dein Held. In der Mitte liegt die Karte, die das Monster in dieser Runde spielt, offen, mit Namen und Werten. Herzen zeigen die Lebenspunkte: links am Rand Deine, rechts die des Monsters. Unten liegen Deine drei Handkarten; die gewählte steht höher und wird in der Textzeile erklärt. Am unteren Rand laufen zwei rote Leisten: links Deine Lebenspunkte, rechts die des Monsters.

Sieh Dir die Karte des Monsters an, wähle mit Links und Rechts Deine Antwort und drücke Feuer. Beide Karten werden gleichzeitig abgehandelt. Was von einem Angriff nicht geblockt wird, geht als Schaden durch. Danach zeigt die Textzeile das Ergebnis, etwa **DU-1 MON-2**: Du hast einen Punkt verloren, das Monster zwei. Ein **+** statt des Minus heißt, dass geheilt wurde. Beide ziehen nach, und das Monster deckt seine nächste Karte auf.

Der Kampf endet, wenn einer keine Lebenspunkte mehr hat. Ein besiegttes Monster bringt Erfahrung, und der Held geht weiter durch den Kerker. Fällt der Held, ist der Lauf vorbei. Fallen beide in derselben Runde, zählt das als Tod des Helden. Was auf den Karten steht und wie sie zusammenwirken, erklärt Abschnitt 6.

Zwei Meldungen solltest Du kennen. Blinkt oben **BETÄUBT!**, hat Dich das Monster mit einer seiner Karten benommen gemacht: In dieser Runde spielst Du eine zufällige Karte verdeckt, ohne Wahl. Steht dort **KARTE GESPERRT**, verweigert Dir der Kerkerwart eine Deiner Karten, sie liegt tiefer als die anderen und lässt sich nicht wählen.

Beute



Ein Dolch für die Nebenhand. Er bringt die Karte **STOSS** mit: ein schneller Punkt Schaden.

Betritt der Held eine Truhe, siehst Du, was drin ist: den Namen des Stücks, den Platz, an dem es getragen wird, seine Güte und darunter die Kampfkarten, die es in Dein Deck bringt. Trägt der Held an diesem Platz schon etwas, steht dessen Name darunter, denn ein neues Stück ersetzt das alte, mitsamt dessen Karten. Wähle mit Links und Rechts **NEHMEN** oder **LASSEN** und drücke Feuer.

Einen Beutel Gold steckt der Held in jedem Fall ein, da gibt es nichts zu entscheiden. Er ist umso schwerer, je tiefer die Region liegt. Gold zählt erst, wenn der Held es aus dem Kerker bringt.

Ob genommen oder nicht, jede geöffnete Truhe zählt bei einer Schatzsuche als geborgener Schatz.

Stufenaufstieg

Jedes besiegte Monster bringt Erfahrung, kleine Monster einen Punkt, große mehr, Bosse am meisten. Mit zwei, fünf, neun und vierzehn Punkten steigt der Held auf, bis zur fünften Stufe. Jeder Aufstieg erhöht seine Lebenspunkte um einen und heilt ihn vollständig, mitten im Kerker. Das ist oft der Unterschied zwischen dem nächsten Kampf und der Gedenkmauer.

Dazu darf er sich eine Bonuskarte aussuchen. Zwei Karten aus dem Vorrat seiner Klasse werden ihm angeboten, drei, wenn Deine Gilde eine Bibliothek besitzt. Wähle mit Links und Rechts, bestätige mit Feuer. Die Karte bleibt ihm für den Rest seines Lebens.

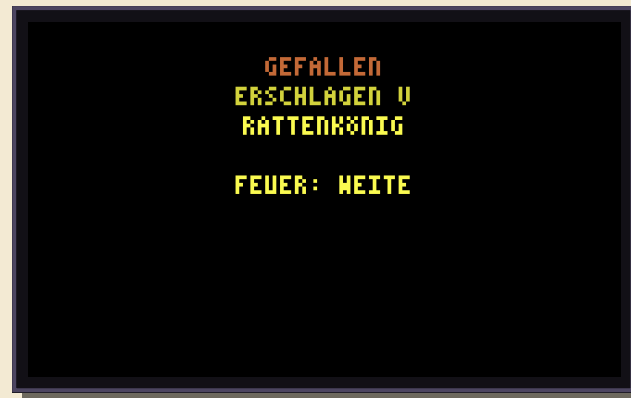


Stufe drei, und die Bibliothek legt eine dritte Karte dazu. Der Knüppel schlägt für zwei und betäubt.

Das Ende eines Laufs



Geschafft: 26 Gold gehen an die Gilde, dazu zehn Ruhm für eine Quest in der ersten Region.



Gefallen. Der Rattenkönig hat gewonnen, und der Held kommt an die Gedenkmauer.

Drei Dinge können einen Lauf beenden. **GEWONNEN!** Das Ziel ist erfüllt. Die Gilde bekommt das Gold, das der Held im Kerker gefunden hat, dazu die Belohnung der Quest und den Ruhm.

FACKEL AUS. Der Held kommt heim, aber mit leeren Händen; die Quest gilt nicht als erledigt.

GEFALLEN. Der Held ist tot, endgültig. Sein Name, seine Klasse, seine Stufe und sein Bezwinger kommen an die Gedenkmauer. Feuer bringt Dich in allen drei Fällen zurück in die Gildenhalle.

Die Gedenkmauer



Der erste Name an der Mauer. Die Zeile **DUELL: 1** zählt Helden, die im Duell einem zweiten Spieler unterlagen.

Die Mauer in der Gildenhalle trägt die letzten acht gefallenen Helden, je vier auf einer Seite; mit Hoch und Runter blätterst Du. Unter jedem Namen stehen Klasse, Stufe und das Monster, das ihn erschlagen hat. Am Anfang ist die Mauer **NOCH LEER**. Das bleibt nicht so.

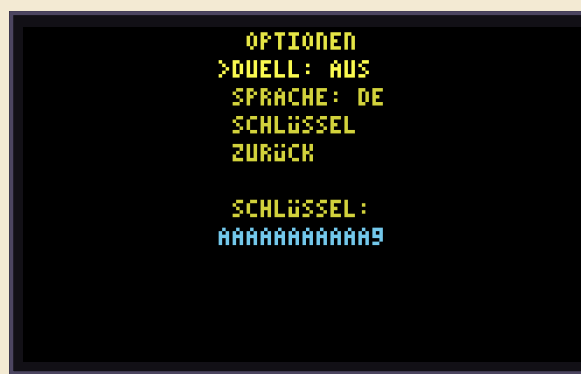
Feuer bringt Dich zurück ins Menü.

Optionen und Gildenschlüssel

DUELL schaltet den Modus für zwei Spieler ein und aus (Abschnitt 9). **SPRACHE** wechselt zwischen Deutsch und Englisch, mitten im Spiel und ohne Verlust. Beides stellst Du mit Links, Rechts oder Feuer um.

Darunter steht Dein **Gildenschlüssel**: zwölf Zeichen, in denen die Gilde steckt, ihre Räume, ihr Gold, ihr Ruhm und die erledigten Quests. Schreib ihn Dir auf, bevor Du die Konsole ausschaltest. Der Schlüssel ändert sich, sobald sich an diesen vier Dingen etwas ändert, also lohnt ein Blick nach jeder gewonnenen Quest. Der lebende Held und die Gedenkmauer stecken nicht im Schlüssel; wer mit einem Schlüssel anfängt, fängt mit neuen Rekruten an. Besitzt Du eine AtariVox oder einen SaveKey in der rechten Buchse, merkt sich das Spiel dort alles von selbst, den Helden und die Mauer eingeschlossen.

ZURÜCK bringt Dich zurück in die Halle.

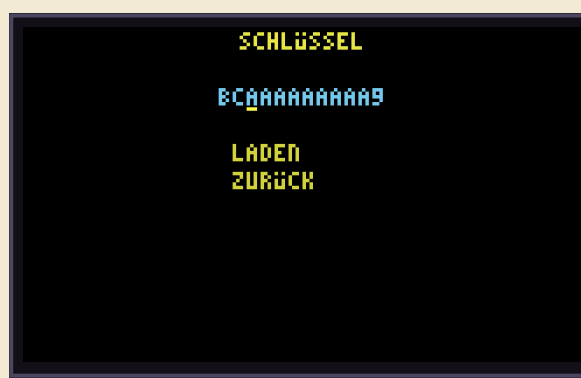


Der Schlüssel einer frischen Gilde. Er wird sich mit dem ersten Gold ändern.

Den Schlüssel eingeben

Der Menüpunkt **SCHLÜSSEL** in den Optionen öffnet die Eingabe. Dort steht der Schlüssel, den das Spiel gerade anzeigt, und unter dem ersten Zeichen ein Strich. Mit Hoch und Runter drehst Du das markierte Zeichen durch das Alphabet, mit Feuer gehst Du zum nächsten Zeichen weiter, mit Links und Rechts auch zurück. Es gibt kein I, O, 0 und 1: diese vier Zeichen kommen in keinem Schlüssel vor. Wo Du eines zu lesen glaubst, schau noch einmal hin.

Nach dem zwölften Zeichen steht der Cursor auf **LADEN**. Feuer dort holt die Gilde aus dem Schlüssel: ihre Räume, ihr Gold, ihren Ruhm und die erledigten Quests. Du landest in der Halle, und in der Rekrutenstube warten neue Anwärter. Stimmt ein Zeichen nicht, sagt das Spiel **UNGÜLTIG**, und Du kannst weiter korrigieren. **ZURÜCK** (oder Taste C) verlässt die Eingabe, ohne etwas zu laden.



Zwei Zeichen sind gesetzt, das dritte ist an der Reihe.

Die Kampfkarten

06

Jede Kampfkarte hat einen Namen, ein Bild und bis zu fünf Werte, jeder zwischen null und drei. Die Werte stehen als Symbol mit Zahl auf der Karte und, so weit der Platz reicht, auch in der Textzeile, wenn Du die Karte wählst.

SYMBOL	BEDEUTUNG	SO WIRKT ES
{ Schwert	Angriff, körperlich	Trifft, was der Gegner nicht mit einem Schild abfängt.
* Stern	Angriff, magisch	Trifft, was der Gegner nicht mit einem Bannkreis abfängt. Steht der Stern unter einem Schild oder ist die Karte ein Schutzzauber, ist er der magische Schutz der Karte.
} Schild	Schutz, körperlich	Zieht so viele Punkte vom körperlichen Angriff des Gegners ab.
+ Herz	Heilen	Gibt dem Spieler der Karte Lebenspunkte zurück, höchstens bis zu seinem Maximum. Wer in dieser Runde stirbt, wird nicht mehr geheilt.
> Pfeil	Schnell	Die Karte wird vor der Karte des Gegners abgehandelt. Tötet sie, verfällt die andere Karte. Sind beide Karten schnell, gilt das nicht.
!	Unblockbar	Der Angriff dieser Karte geht an jedem Schutz vorbei.
^	Ziehen	Nach der Runde ziehst Du eine Karte mehr, die Hand wächst für den Moment auf vier.
?	Sondereffekt	Die Karte tut noch etwas anderes, siehe unten.

Der Schaden einer Runde ist schnell gerechnet: Körperlicher Angriff minus körperlicher Schutz, magischer Angriff minus magischer Schutz, nichts unter null, beides zusammen. Ein **SCHLAG** mit zwei Schwertern gegen einen **SCHILDWALL** mit zwei Schilden: null. Ein **FEUERBALL** mit drei Sternen gegen denselben Schildwall: drei, denn der Schild hält keine Magie ab.

Nach dem Schaden kommen in fester Reihenfolge die Sondereffekte, dann die Heilung, dann das Ziehen, zuletzt das Gift.

Die Sondereffekte

EFFEKT	KARTEN	WIRKUNG
Gift	Giftklinge, Giftbiss, Säure	Der Getroffene verliert drei Runden lang am Ende jeder Runde einen Punkt.
Betäuben	Knüppel, Schrei, Netz	Der Gegner spielt in der nächsten Runde eine zufällige Karte, verdeckt und ohne Wahl.
Selbstschaden	Berserker	Drei Schwerter, aber die Wucht kostet den Angreifer selbst einen Punkt.
Reflexion	Spiegelwall	Ein Punkt Schaden, den die Karte abgefangen hat, springt auf den Angreifer zurück.
Rüstung	Rüstung, Steinhaut	In der nächsten Runde zählt jeder Schutz einen Punkt mehr.
Entwaffnen	Entwaffnen	In der nächsten Runde zählt jeder Angriff des Gegners einen Punkt weniger.
Fluch	Fluch, Fluchblick	Der Gegner kann sich drei Runden lang nicht heilen.
Beutegier	Beutegier	Bringt zwei Gold extra, wenn der Held den Kerker lebend verlässt.

Woher Dein Deck kommt

Du stellst kein Deck zusammen, das macht der Held mit dem, was er trägt. Acht Karten bringt seine Klasse mit, sie sind der Kern und bleiben immer. Dazu kommen die Karten seiner Ausrüstung: fünf Plätze, Waffe, Nebenhand, Rüstung, Kopf und Amulett, und jedes Stück steuert eine bis drei Karten bei. Ein Knappe mit Rostschwert, Holzschild und Lederwams spielt also mit zwölf Karten. Ein neues Stück am selben Platz ersetzt das alte samt Karten, und mit jeder Stufe kommt eine Bonuskarte hinzu. Ein Deck hat zehn bis gut zwanzig Karten, die Hand hat drei; ist das Deck leer, wird die Ablage neu gemischt.

Die Karten der Helden

KARTE	WERTE	WAS SIE TUT
Hieb	{1	Die einfachste Karte. Ein Punkt.
Schlag	{2	Zwei Punkte.
Schildwall	}2	Hält zwei Punkte körperlichen Schaden ab.
Parade	{1 }1	Ein Punkt hin, ein Punkt abgefangen.
Stoß	{1 >	Schnell: trifft zuerst.
Pfeil	{1 > !	Schnell und unblockbar. Die Karte des Wilderers.
Funke	*1	Ein Punkt Magie.

KARTE	WERTE	WAS SIE TUT
Eisschlag	*2	Zwei Punkte Magie.
Feuerball	*3	Drei Punkte Magie. Selten.
Bannkreis	*2 Schutz	Hält zwei Punkte Magie ab.
Ausweichen	}1 *1 Schutz	Je ein Punkt Schutz gegen beides.
Wachsamkeit	}1 *1 Schutz ^	Schutz gegen beides und eine Karte mehr auf der Hand.
Trank	+2	Zwei Lebenspunkte zurück.
Zweite Luft	+1 ^	Ein Punkt Heilung und eine Karte ziehen.
Giftklinge	{1 ?	Ein Punkt und drei Runden Gift.
Knüppel	{2 ?	Zwei Punkte und Betäuben.
Berserker	{3 ?	Drei Punkte, einer davon gegen Dich selbst.
Spiegelwall	}1 *1 Schutz ?	Schutz gegen beides, ein abgefangener Punkt springt zurück.
Rüstung	}1 ?	Ein Punkt Schutz jetzt, ein Punkt mehr Schutz in der nächsten Runde.
Entwaffnen	{1 ?	Ein Punkt, und der Gegner schlägt nächste Runde schwächer.
Fluch	*1 ?	Ein Punkt Magie, und der Gegner heilt sich drei Runden nicht.
Beutegier	{1 ?	Ein Punkt und zwei Gold mehr am Ende des Laufs.

Die Monster spielen mit eigenen Karten, Biss, Kratzer, Keule, Panzer, Spucke, Knochenwurf, Schattenhieb, Feueratem und andere. Sie folgen denselben Regeln, und da jede Monsterkarte offen liegt, brauchst Du sie nicht auswendig zu lernen: Lies Symbol und Zahl, und Du weißt, was kommt.

Deine Helden

07

Sechs Klassen gibt es. Zwei stehen jeder Gilde offen, die anderen vier kommen erst, wenn Du in der Gildehalle den passenden Raum gebaut hast (Abschnitt 8). Jede Klasse bringt ihre acht Grundkarten und ihre Anfangsausrüstung mit und hat einen eigenen Vorrat, aus dem beim Stufenaufstieg die Bonuskarten kommen.

Knappe · 8 LP · Der Verlässliche

Hieb, Schlag, Schildwall, Parade: nichts Besonderes, aber alles solide. Mit Rostschwert, Holzschild und Lederwams hat er von Anfang an zwölf Karten und einen Schutz für jede Gelegenheit. Der richtige Held, um das Spiel zu lernen.

Lehrling · 6 LP · Der Zerbrechliche

Funke, Feuerball, Bannkreis, Wachsamkeit: Er trifft mit Magie, an der die meisten Schilde vorbeigehen, und zieht gern eine Karte mehr. Sechs Lebenspunkte verzeihen aber wenig. Wer ihn über die erste Region bringt, hat einen der stärksten Helden des Spiels.

Wilderer · 7 LP · Der Schnelle

Drei Pfeile im Grunddeck, dazu Stoß und Hieb: Seine Karten treffen zuerst und ignorieren jeden Schutz. Blocken kann er kaum. Sein Kampf ist ein Wettlauf, und den gewinnt er, solange das Monster nicht zu viele Lebenspunkte hat. Braucht die Jagdhütte.

Tüftler · 7 LP · Der Geduldige

Schildwall, Trank, Spiegelwall: Er fängt ab, heilt sich und lässt den Gegner in den eigenen Schlag laufen. Seine Kämpfe dauern lang, aber er kommt aus vielen heraus, in die andere nicht hineingehen sollten. Braucht die Werkstatt.

Ritter · 10 LP · Der Schwere

Zehn Lebenspunkte, drei Schildwälle, zwei Paraden und ein Berserker für den Ernstfall. Mit Langschwert, Turmschild und Kettenhemd beginnt er mit dem größten Deck aller Klassen. Er trifft nicht oft schnell, aber er steht noch, wenn andere längst an der Mauer hängen. Braucht den Turnierplatz.

Hexe · 6 LP · Die Hinterhältige

Giftklinge und Fluch: Sie vergiftet, sie verbietet dem Gegner die Heilung, und ihre Funken kommen obendrauf. Gegen Monster, die sich regenerieren, ist sie die beste Wahl. Gegen einen Oger mit Keule ist sie sehr schnell tot. Braucht den Hexenkeller.

Die Marotten

Jeder Rekrut hat eine Marotte, die der Zufall vergibt. Sie ändert, wie er die Felder im Kerker bewertet, und sie ist der Grund, warum sich zwei Knappen völlig verschieden verhalten. Lies sie auf dem Rekrutenbildschirm, bevor Du wählst, und baue den Kerker danach.

MAROTTE	SO VERHÄLT SICH DER HELD
Gierig	Beute ist ihm mehr wert als alles andere. Eine Truhe lockt ihn überall hin, auch an einem Monster vorbei.
Mutig	Sucht den Kampf, auch mit Monstern, die stärker sind als er. Gut für Bossquests, gefährlich mit wenig Lebenspunkten.
Feige	Macht um Monster einen Bogen, außer um das Questziel. Er kämpft, wenn Du ihm keinen anderen Weg lässt.
Neugierig	Zieht es zu Türen, hinter denen noch nichts liegt. Er erkundet von selbst, Du musst nur nachlegen.
Faul	Bewegt sich nur, wenn ein Ziel höchstens zwei Felder entfernt liegt. Bau eng.
Flink	Geht zwei Felder pro Zug. Die Fackel reicht doppelt so weit.
Abergläubisch	Meidet Runenkacheln. Eine Rune im Weg ist für ihn eine Wand.

Das erwartet Dich!

08

Vier Regionen, vierundzwanzig Quests

Jede Region hat ihre eigenen Monster, ihre eigene Belohnung und einen eigenen Boss. In der **Kanalisation** sind es Ratten, Kobolde, Schleime und Fledermäuse, und der Rattenkönig hält Hof. Die **Gruft** gehört den Skeletten, Orks, Spinnen und Kultisten und ganz hinten dem Knochenfürsten. Im **Bergwerk** stellen sich Oger, Geister, Gargoyles und Nekromanten in den Weg, und der Kerkerwart hat die Schlüssel. Die **Zitadelle** schließlich ist die Heimat von Vampiren, Golems, Lindwürmern und Nachtrittern. Dort warten drei Bosse: der Drache in seinem Hort, die Hexenmutter in ihrem Turm und, in der letzten Quest, der Kartengeber.

NR.	QUEST	REGION	ZIEL	FAKEL	GOLD
1	Rattennest	Kanalisation	Boss: Rattenkönig	26	10
2	Abstieg	Kanalisation	Ausgang	24	6
3	Kanalratten	Kanalisation	Fackel überstehen	11	6
4	Diebesgut	Kanalisation	2 Schätze	26	8
5	Schleimgrube	Kanalisation	Ausgang	26	7

NR.	QUEST	REGION	ZIEL	FAKEL	GOLD
6	Koboldlager	Kanalisation	3 Schätze	28	9
7	Grabbeigaben	Gruft	3 Schätze	28	12
8	Nachtwache	Gruft	Fackel überstehen	10	8
9	Spinnengang	Gruft	Ausgang	24	9
10	Orkwache	Gruft	Ausgang	24	10
11	Kultkreis	Gruft	2 Schätze	26	11
12	Knochensaal	Gruft	Boss: Knochenfürst	28	14
13	Einfahrt	Bergwerk	Ausgang	24	12
14	Silberader	Bergwerk	3 Schätze	28	16
15	Grubengeist	Bergwerk	Fackel überstehen	11	12
16	Steinwache	Bergwerk	Ausgang	26	14
17	Totenschacht	Bergwerk	2 Schätze	26	15
18	Kerkerwache	Bergwerk	Boss: Kerkerwart, wartet am Ende des Kerkers	30	18
19	Torwache	Zitadelle	Ausgang	26	18
20	Schatzkammer	Zitadelle	4 Schätze	30	22
21	Belagerung	Zitadelle	Fackel überstehen	12	16
22	Hexenturm	Zitadelle	Boss: Hexenmutter	28	22
23	Drachenhort	Zitadelle	Boss: Drache	28	25
24	Letzte Hand	Zitadelle	Boss: Kartengeber, wartet am Ende des Kerkers	30	25

Zwei Quests sind anders als die übrigen: In der Kerkerwache und in der Letzten Hand steht der Boss von Anfang an auf seiner eigenen Kachel am anderen Ende des Rasters. Zwischen ihm und Deinem Helden ist nichts. Du musst die Kette aus Türen bauen, die die beiden verbindet, bevor die Fackel erlischt, und Dein Held muss dann auch noch hindurchwollen.

Die Monster

REGION	MONSTER	WIE SIE KÄMPFEN
Kanalisation	Ratte (4), Kobold (5), Schleim (5), Fledermaus (3)	Viele kleine Bisse und Kratzer, kaum Schutz. Der Schleim spuckt Magie.
Gruft	Skelett (6), Ork (6), Spinne (5), Kultist (6)	Erste Gemeinheiten: Der Knochenwurf des Skeletts ist unblockbar, die Spinne vergiftet und wirft Netze, der Kultist verflucht.
Bergwerk	Oger (8), Geist (6), Gargoyle (7), Nekromant (6)	Schwere Keulen, Steinhaut, ein Geist, dessen Schattenhieb durch jeden Schild geht, und ein Nekromant, der sich heilt.
Zitadelle	Vampir (7), Golem (12), Lindwurm (10), Nachritter (10)	Der Vampir heilt sich mit jedem Biss, der Golem hält ewig, der Lindwurm atmet Feuer, der Nachritter spiegelt Deine Schläge.

Die Zahl in Klammern sind die Lebenspunkte. Ein Monster gilt für Deinen Helden als **stark**, wenn es mindestens so viele Lebenspunkte hat wie er selbst, und dann hält er Abstand, es sei denn, seine Marotte sagt etwas anderes.

Die Bosse

Jeder Boss hat eine Regel, die für ihn allein gilt. Sie wird zu Beginn des Kampfes über dem Boss angekündigt, und in den Runden, in denen sie zuschlägt, färbt sich seine Karte rot und das Ergebnis der Runde endet mit einem .



Der Rattenkönig. Das rote  hinter dem Ergebnis: In dieser Runde hat der Schwarm gebissen.

Rattenkönig, Schwarm. Jede dritte Runde beißt der Schwarm zusätzlich, ein Punkt, unblockbar. Mach kurzen Prozess.

Knochenfürst, Wiedergänger. Fällt er das erste Mal, steht er mit fünf Lebenspunkten wieder auf. Spar Dir die Heilung für die zweite Hälfte.

Kerkerwart, Kerkerriegel. In jeder Runde ist eine Deiner drei Handkarten gesperrt. Du spielst mit zwei.

Drache, Feuersturm. Jede vierte Runde bekommt seine Karte zwei Punkte Magie dazu, verliert aber jeden Schutz. Bannkreis, oder zuschlagen.

Hexenmutter, Nebelmantel. Ihre Karte liegt immer verdeckt. Du antwortest blind, wie im Nebel.

Kartengeber, Neu gemischt. Jede dritte Runde wirft er Deine Hand ab und gibt Dir drei neue Karten. Plane nie über zwei Runden hinaus.

Die Räume der Gilde

Das Gold, das Deine Helden heraufbringen, baut die Gildenhalle aus. Acht Räume gibt es. Vier davon öffnen die Tür für eine neue Klasse, die vier anderen machen das Leben Deiner Helden leichter.

RAUM	GOLD	WAS ER BRINGT
Taverne	20	Drei Rekruten zur Auswahl statt zwei.
Jagdhütte	25	Wilderer melden sich bei der Gilde.
Werkstatt	25	Tüftler melden sich bei der Gilde.
Bibliothek	50	Beim Stufenaufstieg drei Bonuskarten zur Wahl statt zwei.
Turnierplatz	55	Ritter melden sich bei der Gilde.
Hexenkeller	55	Hexen melden sich bei der Gilde.
Schmiede	80	Jede gefundene Ausrüstung ist eine Güte besser, als sie in der Truhe lag.
Kapelle	110	Einmal pro Kerker übersteht der Held einen tödlichen Treffer mit einem Lebenspunkt.

Zu zweit: das Duell

09



Spieler 2 ist dran. Er sieht die drei Karten des Rattenkönigs und wählt mit dem zweiten Joystick. Spieler 1 sieht nur die Rückseite.



Die Wahl ist gefallen, die Karte liegt offen. Jetzt antwortet Spieler 1 wie gewohnt.

Steck einen zweiten Joystick in die rechte Buchse und schalte in den Optionen **DUELL: AN**. Von jetzt an spielt Spieler 2 in jedem Kampf das Monster. Alles andere bleibt bei Spieler 1: Er baut den Kerker, er führt den Helden, er antwortet im Kampf.

Zu Beginn jeder Runde wird der Bildschirm blau und meldet **SPIELER 2**. Der zweite Spieler sieht die drei Handkarten des Monsters und wählt eine mit Links, Rechts und Feuer. Erst dann dreht sich die Karte um, und Spieler 1 sucht seine Antwort. Die Regel „Gegnerkarte offen“ gilt also weiter; Spieler 2 muss sich nur festlegen, bevor der Held zieht. Ein betäubtes Monster spielt auch im Duell zufällig und verdeckt, dann hat Spieler 2 in dieser Runde keine Wahl. Die Bossregeln gelten unverändert, und die Hexenmutter verdeckt auch die Wahl von Spieler 2.

Ein Monster, das seine Karte aussucht, statt sie zu ziehen, ist ein ganz anderer Gegner. Stirbt der Held im Duell, zählt das für Spieler 2: Die Gedenkmauer führt die Zahl der Helden, die so gefallen sind. Die Einstellung bleibt erhalten, bis Du sie wieder ausschaltest.

Rat aus der Gildenhalle

10

Sackgassen sind Dein bestes Werkzeug. Ein Monster in einer Sackgasse liegt nicht im Weg. Der Held geht hin, wenn er es will, und lässt es liegen, wenn er es nicht will. Ein Monster auf dem einzigen Gang zum Ausgang ist dagegen eine Entscheidung, die Du für ihn getroffen hast.

Lies die Marotte, dann baue. Ein Gieriger will Truhen sehen: Leg sie dahin, wo er hinsoll, und das Monster daneben. Ein Feiger will keine sehen: Leg die Monster in Sackgassen und den Ausgang weit weg von ihnen. Ein Fauler braucht kurze Wege, ein Flinker verträgt lange.

Werfe ab, was Du nicht brauchst. Eine Kachel, die nirgends passt, blockiert einen Platz auf der Hand, und Du ziehst nur nach, was Du losgeworden bist. Eine Karte pro Zug darf gehen.

Die Fackel ist die Uhr. Ein Zug, in dem der Held nirgends hinget, ist ein verschenkter Strich. Wenn er sitzen bleibt, hast Du ihm nichts gegeben, das er will.

Schild gegen Schwert, Bannkreis gegen Stern. Das Monster zeigt seine Karte, Du brauchst nichts zu raten. Ein Angriff, der genau geblockt wird, kostet niemanden etwas, und in derselben Runde trifft Dein eigener Angriff trotzdem. Die Parade ist deshalb oft die beste Karte auf der Hand.

Heile, bevor Du musst. Ein Trank in einer Runde, in der das Monster ohnehin nur einen Punkt macht, ist ein guter Tausch. Ein Trank bei einem Lebenspunkt kommt meist zu spät, und wenn ein Fluch liegt, wirkt er gar nicht.

Der Stufenaufstieg heilt vollständig. Wenn Deinem Helden ein Punkt Erfahrung zur nächsten Stufe fehlt, ist ein kleines Monster vor dem Boss keine Gefahr, sondern eine Kur.

Erledigte Quests darfst Du wiederholen. Ein neuer Rekrut kann in der Kanalisation eine Stufe holen, bevor er in die Gruft geht. Die Gilde bekommt trotzdem Gold und Ruhm.

Schreib den Schlüssel auf. Nach jeder gewonnenen Quest. Es dauert zehn Sekunden, und die Eingabe beim nächsten Mal nicht viel länger.

Auf einen Blick

11

Kurzübersicht der Bedienung

WO	JOYSTICK	FEUER	TASTE C (MEGA DRIVE)
Titelbild	–	In die Gildenhalle	–
Gildenhalle	Hoch, Runter: Menü	Öffnet den Menüpunkt	–
Questliste	Hoch, Runter: blättern, im Kreis bis Zurück	Startet die Quest; auf Zurück: in die Halle	Zurück
Rekruten	Links, Rechts: Bewerber	Wählt den Bewerber	–
Kerker, Hand	Links, Rechts: Karte, Zug beenden, Abwurf	Hebt die Karte auf, beendet den Zug; auf Abwurf: die nächste Karte wird abgeworfen	Wirft die Karte ab
Kerker, Legen	Alle Richtungen: Rahmen	Legt die Karte; auf dem Helden: Abbruch	Abbruch
Kampf	Links, Rechts: Karte	Spielt die Karte	–
Beute	Links, Rechts: Nehmen, Lassen	Bestätigt	–
Stufe	Links, Rechts: Bonuskarte	Nimmt die Karte	–
Ende des Laufs	–	Zurück in die Halle	–
Gedenkmauer	Hoch, Runter: Seite	Zurück	Zurück
Optionen	Hoch, Runter: Zeile; Links, Rechts: umschalten	Umschalten; auf Zurück: in die Halle	Zurück
Duell, Spieler 2	Links, Rechts: Monsterkarte	Spielt die Karte	–

Die Regeln in fünf Sätzen

Du legst pro Zug bis zu drei Kerkerkarten, Kacheln an Kacheln mit passender Tür, Monster und Beute auf freie Felder. Der Held geht danach ein Feld dahin, wo es ihm am meisten verspricht, und jeder Zug kostet Fackel. Im Kampf liegt die Karte des Monsters offen, Du antwortest mit einer von drei, und Schaden ist Angriff minus passender Schutz. Wer null Lebenspunkte hat, ist tot, der Held für immer. Die Quest ist gewonnen, wenn ihr Ziel erfüllt ist, und verloren, wenn die Fackel vorher erlischt oder der Held fällt.



TAUSCHKE INTERACTIVE

Jedes Bild in dieser Anleitung stammt aus dem Spiel selbst. Was Du hier siehst, siehst Du auch auf Deinem Fernseher.