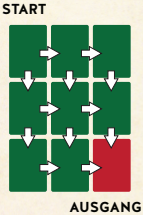
MINI ROGUE

AUFBAU

- Wähle eine Charakterkarte und lege sie offen links neben dein Charaktertableau. Passe die Startwerte der Eigenschaften deines Charakters den Werten in der oberen rechten Ecke deiner Charakterkarte an. Falls ein Wert nicht auf der Charakterkarte angegeben ist, setze ihn auf 0.
- Lege die Belohnungs-/Geistreferenzkarte rechts neben dein Charaktertableau.
- Nimm dir 1 Dungeonwürfel und 1 Charakterwürfel.
- Lege einen dunkelgrauen Holzmarker auf das erste Feld des Dungeontableaus, das mit „1“ beschriftet ist. Lege den roten Holzmarker auf das Schädelsymbol, um die LP der Monster anzeigen zu können.
- Lege die Bosskarte *„Ogs Überreste“* verdeckt in die untere, rechte Ecke der Spielfläche. Mische die verbliebenen Bosskarten und lege 3 davon als verdeckten Stapel auf die Karte *„Ogs Überreste“*.

RUNDENABLAUF



Vorbereitungsphase

1. Mische alle Raumkarten und lege anschließend 8 davon verdeckt aus. Lege die ungenutzten Raumkarten als verdeckten Stapel beiseite.
2. Decke die oberste, linke Karte der Spielfläche auf und lege deine Charakterfigur oder deinen Charaktermarker darauf.
3. Falls das aktuelle Feld des Dungeontableaus, auf dem sich der Abenteuermarker befindet, ein rot-goldenes Schädelsymbol zeigt, decke die oberste Bosskarte in der unteren, rechten Ecke auf.

Erkundungsphase

4. Handle die Raumkarte ab, auf der sich dein Charakter befindet.
5. Decke falls möglich die nächsten beiden Raumkarten auf, sobald du diese Raumkarte abgehandelt hast: Die Karte rechts neben und die Karte unter deinem aktuellen Raum. Wähle 1 davon. Du kannst deinen Charakter niemals diagonal, nach oben oder nach links bewegen.
6. Wiederhole die Schritte 4 und 5 bis du die unterste, rechte Karte erreicht hast. Dann gehe zur Erforschungsphase über.

Erforschungsphase

7. Verbrauche 1 Nahrungsration. Falls du keine Nahrung hast, verliere sofort 3 LP.
8. Lege deine Charakterkarte wieder offen hin, falls du in dieser Runde eine Charakterfähigkeit genutzt hast.
9. Bewege den Abenteuerwürfel auf das nächste Feld des Dungeontableaus.
10. Entferne alle Raumkarten aus der Spielfläche und lege sie auf den Stapel der ungenutzten Raumkarten.

TRÄNKE

- **Feuer:** Füge 7 Schaden zu.
- **Frost:** Das Monster überspringt seinen Zug.
- **Gift:** Füge 4 Schaden je Zug zu.
- **Heilung:** Erhalte 6 LP
- **Heilig:** Heile, und .
- **Sinnesschärfung:** Bestehe oder heile .

SYMBOLE

- **Frische** deine Charakterfähigkeiten **auf.**
- **Raumkarte**
- **Aktuelle Nummer der Ebene**
- **Nichts passiert**
- **Segen:** Heile , und .
- **Kampf**: Nutze die Geistreferenzkarte.
- **Verhindere den Gebrauch von etwas:** Bei und : Heile sie. Bei , und : Verhindere die Nutzung oder den Effekt.

KAMPF

Angriffsphase

1. Wirf deine Würfel.
2. Aktiviere ✿ und 💧, falls vorhanden.
3. Lege alle ✖ beiseite.
4. Du darfst nun jede ⚅: neu würfeln: Addiere das Ergebnis zu seinem vorherigen Wert (außer, es ist ✖). In diesem Fall fügt er gar keinen Schaden zu).
5. Du darfst Kraftakte ⚡ durchführen.
6. Wiederhole die Schritte 3, 4 und 5, bis du mit deinem Ergebnis zufrieden bist oder keine Möglichkeit mehr hast, neu zu würfeln. Rechne dann alle Werte deiner Charakterwürfel zusammen. Die Summe entspricht dem Schaden, den du dem Monster zufügst.
7. Du darfst nun Tränke nutzen. Lege den entsprechenden Holzmarker beiseite, sobald du einen Trank verwendet hast.
8. Füge dem Monster den Schaden zu.

Monsterangriffsphase

9. Falls das Monster LP übrighat, wirf den Dungeonwürfel und ermittle das Ergebnis nach folgender Tabelle:
   - 1 : Der Angriff ist fehlgeschlagen. Du erleidest keinen Schaden.
   - 2 bis 5 : Der Angriff ist erfolgreich.
   - ⚅ : Der Angriff ist erfolgreich, deine Rüstung wird ignoriert.
10. Wende die Effekte des Monsters an, falls der Angriff die LP deines Charakters reduziert hat.
11. Wiederhole die Kampfsequenz bis entweder du oder das Monster tot sind.

KRAFTAKTE ⚡

Du darfst einen Charakterwürfel einmal neu werfen. Das kostet jedes Mal entweder 1 EP oder 2 LP. Du musst das neue Ergebnis akzeptieren, außer es ist ein kritischer Treffer (⚅).

MUTPROBEN ◎

Wirf deine Charakterwürfel und den Dungeonwürfel. Falls du ⚂ oder ⚅ würfelst, ist deine Mutprobe erfolgreich. Falls du verflucht bist, ist ⚂ nicht erfolgreich.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Schwer: Beginne mit -1🍂 und -1♥.

Schwerer: Beginne mit -1🍂 und -2♥.

Alptraum: Beginne mit -1🍂, -2♥ und -3◎.

EFFEKTE

✿ **Fluch:** Füge deinem Vorrat aus Charakterwürfeln den Fluchwürfel hinzu. Sobald du das Symbol würfelst, ziehe 1 von jedem deiner Charakterwürfel ab (inklusive Neuwürfe).

💧 **Gift:** Füge deinem Vorrat aus Charakterwürfeln den Giftwürfel hinzu. Sobald du das Symbol würfelst, verliere sofort 1 LP.

👁 **Blindheit :** Decke eine Raumkarte erst auf, nachdem du den Raum betreten hast.

🛡 **Ignoriere Rüstung:** Der Schaden, der dir zugefügt wird, ignoriert deine Rüstungspunkte.

◎ **Geschwächt:** Verliere sofort 1 EP und passe die Anzahl deiner Charakterwürfel an, falls erforderlich.

❶ **Regeneration:** Das Monster heilt sich selbst und erhält so viele LP wie im Symbol angegeben.

⏻ **Sturz:** Bewege den Abenteuerwürfel auf dem Dungeontableau von seinem aktuellen Feld auf das Feld darunter.

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Sobald eine Fähigkeit genutzt wurde, drehe die Charakterkarte auf die Rückseite. Ein Charakter kann seine Fähigkeit nicht nutzen, solange seine Karte verdeckt liegt (Ausnahme: passive Fähigkeiten).

Erkundungsfähigkeiten können nur genutzt werden, nachdem die nächsten Raumkarten aufgedeckt wurden, aber bevor du auswählst, zu welcher du dich bewegst.

Kampffähigkeiten können nur vor einer Kampfrunde genutzt werden.

Vorbereitungsfähigkeiten können nur unmittelbar, bevor du das Dungeonraster auslegst, genutzt werden.

Passive Fähigkeiten modifizieren die Spielregeln. Sie werden nicht aktiviert, sondern jederzeit angewendet.