

DIE LEGENDE DES SAGOR

Das Gesicht des alten Mannes verfinsterte sich. Als er zu sprechen begann, schimmerte für einen kurzen Augenblicke Furcht in seinen Augen: "Deine Frage zeigt Deinen Mut, mein Freund, und nur mein Alter verleiht mir die Beherztheit, Dir zu antworten. Ich werde Dir all das erzählen, was ich auch den anderen mitgeteilt habe, in der Hoffnung, daß Du wirklich zurückkehren mögest.

Hinter dem Tor wartet eine weiße Stute. Reite auf ihr bis zu den Ausläufern des Feuerberges. folge dem Pfad und betritt den dunklen Gang, der zu den Verliesen unter dem Berg führt. Es ist ein Weg voller Gefahren, und sollte die Furcht Dich übermannen, so kehre um; niemand wird deswegen auf Dich herabsehen.

In diesem Verlies findest Du Sagor und die Legionen seiner Kreaturen. Kein Mensch wird wie er je über einen solchen Schutz verfügen, denn seine Horden sind Sagor treu ergeben. Ihre Kampfkraft ist ebenso sagenhaft wie ihre Moral. Der Flammendrache wird ebenfalls Dein Widersacher sein; er ist die letzte Bastion von Sagors gewaltiger Verteidigung.

Sagor hat sich mit mächtigen Kräften umgeben, mit denen man rechnen muß, aber mit mutigem Herzen und einem klaren Ziel vor Augen wirst (Du siegreich sein..."

1. ZUM SPIEL GEHÖREN

- Dreidimensionales Verlies mit:
 - den "Kammern der Finsternis" (Erste Ebene)
 - der "Halle des Schreckens" (Zweite Ebene)
 - "Sagors Gruft" (Dritte Ebene)
- 1 Spielfigur Sagor
- 4 Helden-Spielfiguren
 - Anvar, der Barbar
 - Stubbel, der Zwerg
 - Braxus, der Krieger
 - Yastromo, der Zauberer
- 1 Krämer-Figur
- 9 Monster der Ersten Ebene:
 - 2 Goblins
 - 2 Orks
 - 2 Zombies
 - 3 Skelette
- 6 Monster der Zweiten Ebene:
 - 1 Troll
 - 1 Oger
 - 2 Champions des Chaos
 - 2 Höllenhörner
- 1 Monster der Dritten Ebene:
 - Flammendrache
- Das "Tor des Unheils"
- Die "Schädelhalle"
- 4 Charakter-Blätter
- 85 Marken:
 - 4 Widerstandskraft
 - 4 Kampfkraft
 - 4 Widerstandskraft (Monster)
 - 4 Kampfkraft (Monster)
 - 4 Widerstandskraft (Gefolgsmann)
 - 4 Schwerter
 - 4 Kettenhemden
 - 4 Schilde
 - 4 Helme
 - 4 Streitäxte
 - 4 Zauberringe
 - 4 Paar Elfenstiefel
 - 12 Heiltränke
 - 10 Fackeln
 - 11 Magische Pfeile
 - 4 Maultier
- 34 Goldmünzen (GM)
- 46 Gang-Kärtchen
- 16 Raum-Kärtchen
- 55 Karten "Zaubersprüche"
- 24 Karten "Schatztruhen"
- 1 zehnsseitiger Würfel

2. EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL

In dem sprechenden Fantasy-Spiel *Die Legende des Sagor* übernimmt jeder Spieler die Rolle eines von vier Helden: Anvar der Barbar, Stubbel der Zwerg, Braxus der Krieger und Yastromo der Zauberer.

Ihr, die Helden, müßt versuchen, den fürchterlichen, untoten Zauberer Sagor zu besiegen. Ihr müßt in die schrecklichen Verliese unter dem Feuerberg eindringen und Sagors Gruft erreichen. Dort tretet Ihr dem Zauberer selbst gegenüber.

Sagor wird während des ganzen Abenteuers mit Euch sprechen. Er wird Befehle erteilen und Kämpfe austragen, wenn Ihr es wagt, seine Macht herauszufordern.

Zuerst müßt Ihr die "Kammern der Finsternis" betreten; dann erforscht Ihr die dahinter liegende "Halle des Schreckens". Die Gänge der beiden Verliese sind übersät mit Fallen und böse Monster lauern überall - stets bereit zu einem Angriff auf Unvorsichtige. Aber auch Schätze gilt es zu finden und geheime Gänge. In jedem der Räume werdet Ihr auf ein Monster treffen, das eine oder mehrere Schatztruhen bewacht. Diese benötigt Ihr dringend, den Sie enthalten die Waffen, mit denen allein Sagor besiegt werden kann: Silberne Dolche und Goldene Talismane.

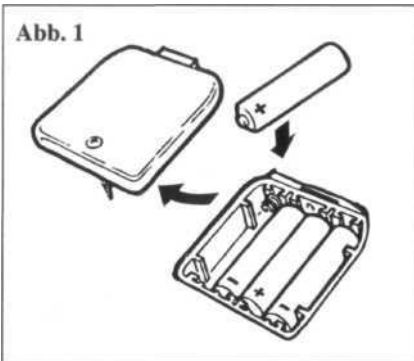
Hast Du viele Schatztruhen gesammelt und fühlt sich Dein Held stark genug, so kann er die Hängebrücke überschreiten, die zum "Tor des Unheils" führt. Dahinter liegt dann die "Drachen-Höhle", dessen Wächter - den Flammendrachen - Du besiegen müßt. Erst dann kannst Du Sagors Gruft betreten. Nur dort kannst Du der letzten Herausforderung gegenüberzutreten: Besiege Sagor oder verliere alles.

3. DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Bevor Du das Spiel *Die Legende des Sagor* aufbaust, solltest Du anhand der Abbildung den Inhalt auf Vollständigkeit überprüfen.

3a. Die Installation der Batterien

Öffne, wie abgebildet, die Batteriekammer im Boden des Lautsprecherblocks (3. Ebene).
Lege vier Batterien R6 entsprechend den Minus- (-) oder Pluszeichen (+) ein. Schließe die Batteriekammer wieder.



Die Batterien sind nicht in dieser Box enthalten. Teste die Batterien, indem Du die Taste EIN betätigst. Du solltest nun die Stimme Sagors hören.

Achtung: Wenn Du keine Stimme hörst, kann es auch daran liegen, daß Du die Batterien falsch eingelegt hast. In diesem Fall können die Batterien auslaufen und das Spiel beschädigen. Falls Du das Spiel für längere Zeit nicht benutzt, sollten die Batterien vorsichtshalber entnommen werden.

ACHTUNG: Um das Auslaufen der Batterien zu vermeiden Batterien richtig einlegen (siehe Beschreibung).
Niemals alte und neue Batterien oder Zink-Kohle und alkalische Batterien gleichzeitig **verwenden**.
Verbrauchte Batterien nicht im Spiel lassen.

3B. VORBEREITUNG DES ZUBEHÖRS

Die Abbildungen im Schachteldeckel zeigen das gesamte Spiel-Zubehör. Löse vorsichtig die Figuren aus ihren Rahmen, trenne die Gang-Kärtchen und die Ausrüstungs-Marken und sortiere alles in getrennten Stapeln. Überstehende Kanten an den Figuren kannst Du mit einem scharfen Messer entfernen.

3C. VORBEREITUNG DES VERLIESES

Baue das gesamte Verlies mit Erster, Zweiter und Dritter Ebene auf - entsprechend der Abbildungen im Schachteldeckel.

Wichtig: Unterscheide im Verlies Gangfelder und Räume!

1. Ebene: Kammern der Finsternis

Mische die 26 grauen Gang-Kärtchen der 1. Ebene und lege sie verdeckt auf die 26 Gangfelder.

Nimm die 9 Monster der Ersten Ebene: Gobiin, Ork, Zombie, Skelett. Verteile diese Monster beliebig auf die 9 Räume der 1. Ebene - pro Raum 1 Monster.

Stelle die Krämer-Figur in ihren Laden.

2. Ebene: Halle des Schreckens

Mische die 16 hellbraunen Gang-Kärtchen der 2. Ebene und lege sie verdeckt auf die 16 Gangfelder.

Nimm die 6 Monster der Zweiten Ebene: Troll, Oger, Champion des Chaos, Höllenhorn. Verteile diese Monster beliebig auf die 6 Räume der 2. Ebene - pro Raum 1 Monster.

3. Ebene: Sagors Gruft

Mische die 4 grünen Gang-Kärtchen der 3. Ebene und lege sie verdeckt auf die 4 Gangfelder.

Setze den Flammendrachen in seine Höhle.

Sagor setzt Du in die "Schädelhalle".

Die Ausrüstungs-Marken werden in Reichweite der Spieler offen bereit gelegt.

Sortiere die 24 Karten "Schatztruhen" aus und lege sie neben dem Spielbrett ab - in Reichweite aller Spieler.

3D. VORBEREITUNG DER SPIELER

Jeder Spieler wählt einen der vier "Helden" aus:

- Anvar, den Barbaren;
- Stubbel, den Zwerg;
- Braxus, den Krieger,
- Yastromo, den Zauberer.

Jeder Spieler erhält:

- die entsprechende Spielfigur,
- das dazugehörige Charakter-Blatt,
- 20 Goldmünzen (GM) in beliebigen Werten; 2.B. $10 + 5 + 3 + 2$,

- 1 Marke Widerstandskraft (Held)

- 1 Marke Kampfkraft (Held)

- 1 Marke Widerstandskraft (Monster)

- 1 Marke Kampfkraft (Monster)



Mische die Karten mit den Zaubersprüchen gründlich. Teile verdeckt an jeden Spieler eine Karte aus. Lege den Rest des Stapels verdeckt neben das Verlies, in Reichweite der Spieler.

3E. CHARAKTER-BLATT

Auf dem Charakter-Blatt werden fortlaufend die aktuellen Werte für Widerstandskraft und Kampfkraft dargestellt - durch Marken, die auf den Feldern verschoben werden.

Weitere Felder auf dem Charakter-Blatt sind für Goldmünzen und andere Ausrüstungs-Teile vorhanden. Die Ausrüstungsfelder zeigen gleichzeitig die Höchstmenge an Teilen an, die ein Held davon besitzen darf.

Ebenfalls dargestellt werden die Werte der angreifenden Monster (mit den grünen Marken).

Jeder Held hat zwei Haupt-Fähigkeiten:

- **Widerstandskraft** und
- **Kampfkraft.**

Die **Widerstandskraft** gibt an, wie viele Verletzungen ein Held verkraften kann.

- Jeder Held startet mit einem Maximum von 6 Punkten.
- Reduziert wird die Widerstandskraft durch verlorene Kämpfe gegen Monster und durch Stürze in Fallen.
- Erhöht wird die Widerstandskraft durch Heiltränke und Zaubersprüche - aber nie über das Maximum hinaus.
- Sinkt die Widerstandskraft eines Helden auf Null (oder weniger), wird er bewußtlos. Er muß dann sofort auf sein Startfeld zurück. Alle seine Karten "Schatztruhen" muß der Held abgeben - an wen, hängt vom jeweiligen Gegner ab. Seine restliche Ausrüstung darf er behalten. Auf dem Startfeld muß der besiegte Held eine Runde aussetzen (auf seinen nächsten Zug verzichten), um sich zu erholen. Nach dieser Ruhepause kann der Held wieder mit maximaler Widerstandskraft eingreifen.

Zum Spielbeginn legst Du die Marke für die Widerstandskraft (rotes Herz) auf das entsprechende Feld mit der "6".

Die **Kampfkraft** gibt an, welche Fähigkeiten ein Held im Kampf hat. Sie kann durch Waffen und Rüstungsteile erhöht werden.

- Alle Helden beginnen mit der Kampfkraft 1.
- Jede Waffe oder Rüstung hat ihren speziellen Wert, um den sie die Kampfkraft des Helden steigert.

Beispiel: Ein Held kauft ein Schwert (+2) und einen Schild (+1). Damit steigert er seine Kampfkraft auf 4 (3+1).

Lege jetzt die rote Marke für die Kampfkraft Deines Helden (Grundwert 1) auf das Charakter-Blatt.

3F. DIE AUSTRÜSTUNG

Es gibt eine Vielzahl an Ausrüstungsteilen, die gegen Gefahren helfen können. Jeder Held besitzt 20 Goldmünzen (GM), mit denen er vor Beginn des Spiels Ausrüstung kaufen kann.

Achtung: Die Anzahl der Ausrüstungsgegenstände pro Held ist begrenzt - siehe Charakter-Blätter.

- Du nimmst die Marke des gewünschten Gegenstandes auf und setzt sie auf das entsprechende Feld des Charakter-Blattes.
- Du zahlst den Kaufpreis, indem Du den Gegenwert in GM in die Kasse legst.
Hinweis: Ein Spieler sollte vor Spielbeginn mit der Verwaltung der Kasse beauftragt werden.
- Achtung: Die Helden müssen unterschiedliche Kosten für die verschiedensten Gegenstände aufwenden. So kostet ein Zauberring den Krieger 5 Goldmünzen, den Zauberer aber nur 2.

Auch während des Spiels kann man Ausrüstung auf verschiedene Weise erhalten:

- Man kauft sie im Krämer-Laden, den man während des Spiels aufsuchen kann.
- Man findet sie auf der Rückseite eines Gang-Kärtchens.
- Man stiehlt sie mit Hilfe eines Zauberspruchs (Karte) von einem anderen Helden.

Auf der Rückseite des Regelheftes werden alle Ausrüstungs-Gegenstände und ihre Auswirkungen auf das Spiel näher erläutert.

DER KRÄMER-LADEN

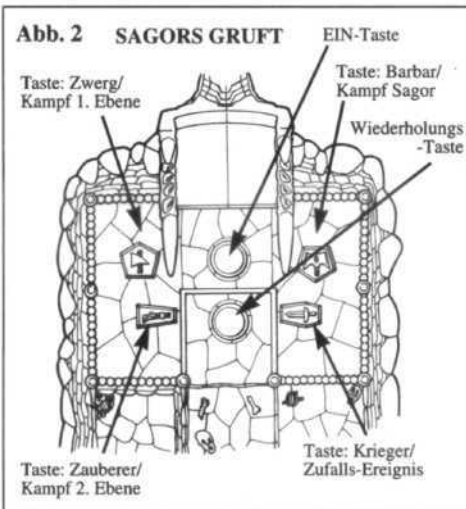
Der Krämer-Laden befindet sich in den "Kammern der Finsternis". Er ist offen für jeden Helden, der ihn erreicht.

- Ein Held, der den Krämer-Laden betritt, kann so viele Ausrüstungs-Gegenstände erwerben, wie er tragen und bezahlen kann.
- Für alle Ausrüstungs-Gegenstände sind Obergrenzen festgelegt. Ein Held kann z.B. nicht mehr als ein Schwert besitzen. So könnte der Barbar ein Schwert nur kaufen, wenn er genug Geld besitzt und nicht schon ein Schwert hat.
- Im Krämer-Laden dürfen sich gleichzeitig nur zwei Helden aufhalten, und sie dürfen sich nicht bekämpfen.

Wenn nun jeder Held seine Ausrüstung erworben, bezahlt und auf seinem Charakter-Blatt plaziert hat, kann das Abenteuer schon fast beginnen - jetzt muß nur noch Sagor aktiviert werden.

3G. SAGOR AKTIVIEREN

Die Tasten, mit denen die Stimme Sagors aktiviert wird, befinden sich in "Sagors Gruft" (3. Ebene).



Jeder Spieler führt einen bestimmten Helden; für jeden Helden gibt es eine spezielle Taste, die ihn als Mitspieler speichert.

- Ein beliebiger Spieler beginnt. Er drückt den Startschalter EIN.
- Nun fragt Sagor: "Wer wagt es, mich herauszufordern?"
- Sobald das nachfolgende Lachen und der Donner verklungen ist, drückt der Spieler die Taste seines Helden. Sagor speichert jeden Helden, dessen Taste gedrückt wurde. Wer also zum Beispiel den Barbar spielt, drückt die Taste "Barbar" in Sagors Gruft.

Achtung: Warte bitte mit dem Drücken der Taste, bis das Donnern endet; andernfalls akzeptiert Sagor den Helden nicht als Mitspieler. Drücke in keinem Fall die Taste eines Helden, der nicht am Spiel teilnimmt.

Das Anmelden der Helden

1. Taste "EIN" drücken:
Sagor fragt: "Wer wagt es, mich herauszufordern?"
Sagor lacht. Dann folgt ein Donnern.
Danach folgt eine Pause.
2. Ein Spieler drückt jetzt schnell die Taste des ersten Helden, der mitspielt.
3. Sagor nennt den Helden (Z.B. "Barbar") als Zeichen, daß er ihn erkannt hat.
4. Jetzt wird schnell der Knopf des nächsten mitspielenden Helden gedrückt.
5. Sagor nennt auch diesen Helden.
6. Auf gleiche Weise die restlichen, mitspielenden Helden anmelden.

Wichtig: Die Pausen zwischen dem Anmelden der Helden dürfen nicht zu lang sein, sonst beendet Sagor das Anmelden. Geht etwas schief, so muß das Anmelden neu begonnen werden - Taste EIN drücken.

Es spielt keine Rolle, in welcher Reihenfolge die Helden angemeldet werden.

Wird kein weiterer Held mehr angemeldet, beendet Sagor das Anmelden, wählt einen Helden aus und fordert ihn auf, anzufangen.

Der aufgeförderte Spieler beginnt das Spiel.

4. DAS ZIEL DES SPIELS

Das Ziel der Helden ist es, Sagor zu besiegen. Dazu müssen die Helden drei Verlies-Ebenen durchqueren und dabei die Waffen sammeln, die allein die Möglichkeit schaffen, Sagor zu besiegen.

Das Solo-Spiel

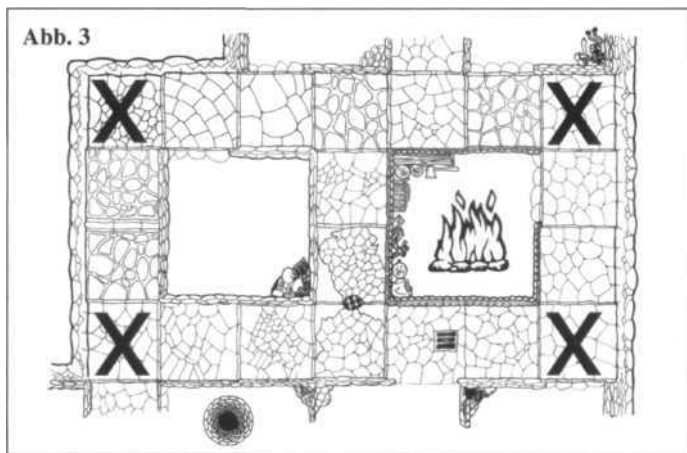
Natürlich kann auch ein Spieler allein gegen Sagor antreten. Er wählt einen beliebigen Helden und rüstet ihn aus, der Spielablauf ist unverändert.

Ein Solo-Spiel endet vorzeitig, wenn die Widerstandskraft des Helden auf Null sinkt!

5. DER SPIELABLAUF

Sobald Sagor alle mitspielenden Helden erkannt hat, wird er einen beliebigen Helden auffordern, zu beginnen. Die anderen Spieler folgen dann im Uhrzeigersinn.

Der Startspieler setzt die Figur seines Helden auf eines der vier Startfelder, danach wählen die anderen Spieler ihr Startfeld - in den "Kammern der Finsternis", (siehe Abb. 3).



- Auf dem Startfeld des Helden liegt ein Gang-Kärtchen. Der Spieler nimmt dieses Kärtchen sofort auf und dreht es um. Der Held muß die Anweisung auf dem Kärtchen genau befolgen.
- Danach führt der Spieler für seinen Helden eine "Runde" durch. Eine Runde kann aus mehreren Aktionen bestehen. Diese Aktionen können, wie nachfolgend beschrieben, in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.
- Ist die Runde eines Helden beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe, der nach dem gleichen Schema verfährt.

5.1 AKTIONEN IN EINER RUNDE

Bewegen

Ein Held darf pro Runde nur einmal bewegt werden - vor einem Kampf. Sobald ein Held in einen Kampf verwickelt wird, entfällt diese "normale" Bewegung. Normalerweise darf ein Held 2 Felder weit ziehen.

Gang-Kärtchen umdrehen

Ein Held muß das Gang-Kärtchen umdrehen, auf dem er gelandet ist. Die Anweisungen des Kärtchens sind sofort zu befolgen.

Kampf

Ein Held kann jederzeit in einen Kampf verwickelt werden: d.h. während seiner gesamten Runde, aber auch außerhalb seiner Runde.

Zauberspruch einsetzen

Ein Held darf pro Runde höchstens einen Zauberspruch einsetzen (Zauberkarte ausspielen). Ein Held darf auch nur eine Zauberkarte besitzen.

Ausnahme: Er darf 2 Zauberkarten besitzen, wenn er über einen "Zauberring" verfügt.

Ausrüstungsgegenstand benutzen

Ein Held kann seine Ausrüstungsgegenstände während seiner Runde nach Belieben benutzen.

5.2 BEWEGEN

Pro Runde kann sich ein Held bis zu zwei Felder fortbewegen. Ausnahme: Trägt er Elfenstiefel, darf er bis zu drei Felder weit ziehen.

- In einem Gang darf sich ein Held in jede Richtung bewegen, aber in derselben Runde nicht **vor** und **zurück** und auf keinen Fall diagonal.
- Ein Held darf auf dem Gang über einen anderen Helden hinwegziehen, er darf seinen Zug aber nicht auf einem Feld beenden, auf dem schon ein anderer Held steht. Auf jedem Gangfeld darf nur **ein** Held stehen.
- Ein Held, der an einem Kampf beteiligt war, darf sich in dieser Runde nicht mehr bewegen. Will ein Held in seiner Runde ziehen und kämpfen, so muß er sich **vor** dem Kampf bewegen!
- Ein Held darf seine Bewegung auch nicht aufteilen: Z.B. ein Feld gehen, eine Aktion ausführen und dann noch ein Feld gehen.

Ausnahmen: Zaubersprüche oder spezielle Gang-Kärtchen erlauben zusätzliche Bewegungen.

Betretten eines Raumes

- Ein Held kann einen Raum durch eine Tür betreten. Dieses Eintreten zählt einen Schritt (1 Feld vorrücken).
- Ein Held kann einen Raum nicht betreten, in dem sich ein anderer Held aufhält.
- Betritt ein Held einen Raum, so sind die Regeln von Punkt 5.4 genau zu befolgen.

Wechsel der Verliesebene

- Wechselt ein Held auf eine andere Ebene, so muß er direkt von dem letzten Feld der niedrigeren Ebene auf das erste Gangfeld der höheren Ebene ziehen.
- Dieser Ebenenwechsel zählt wie ein Schritt.

5.3 GANG-KÄRTCHEN

Wenn die Bewegung eines Helden auf einem Gang-Kärtchen endet, so muß das Kärtchen aufgenommen werden. Die aufgeführten Anweisungen sind sofort zu befolgen.

Danach kann der Held andere Aktionen ausführen, sofern er dazu noch in der Lage ist.

Achtung: Gang-Kärtchen, über die ein Held nur hinwegzieht, haben keinerlei Auswirkungen.

Ein Held kann auf einem Gang-Kärtchen aufgrund folgender Ereignisse landen:

- a) Durch normales Bewegen;
- b) Durch die Wirkung eines Zauberspruchs;
- c) Durch Befolgen der Anweisungen eines anderen Gang-Kärtchens;
- d) Durch den Rückzug nach einem Kampf.

Die Gang-Kärtchen kann man wie folgt einteilen:

Ausrüstung

Findet ein Held ein Kärtchen mit einem Ausrüstungsgegenstand, so kann ein entsprechendes Märkchen aufgenommen und auf seinem Charakter-Blatt abgelegt werden. Besitzt der Held diesen Gegenstand schon in der maximal zulässigen Anzahl, so kann er kein Märkchen aufnehmen. Das Kärtchen wird verdeckt auf das Feld zurückgelegt.

Beachte: Nur Fackeln, Heiltränke und magische Pfeile darf ein Held dreifach besitzen.

Falle

Landet ein Held in einer Falle, verliert er sofort die angegebenen Punkte Widerstandskraft. Die Falle wird verdeckt auf ihren Platz zurückgelegt.

Begegnungen

Das können erfreuliche oder unerfreuliche Begegnungen mit Charakteren oder Monstern sein. In jedem Fall müssen die Anweisungen sofort befolgt werden. Das Kärtchen wird verdeckt auf seinen Platz zurückgelegt.

Zufallsereignis

Landet ein Held auf einer Karte Zufallsereignis, so muß der Spieler die Taste "Krieger" in Sagors Gruft drücken. Sagor teilt dann einem Helden seiner Wahl ein Ereignis mit, das nicht unbedingt den Helden betreffen muß, der auf dem Zufallskärtchen landete. Die Anweisungen müssen - egal ob vorteilhaft oder nachteilig - sofort ausgeführt werden, bevor der nächste Held an der Reihe ist (auch wenn es dann diesen Helden betrifft).

Geheimgänge

Dieses Kärtchen bleibt offen auf seinem Feld liegen. Der Held kann den Geheimgang sofort benutzen, wenn er es möchte (und auch jeder weitere, der später darauf landet).

Ein Geheimgang kann durch jeden anderen Geheimgang wieder verlassen werden, sofern dieser aufgedeckt und nicht von einem anderen Helden besetzt ist.

5.4 BETRETEN EINES RAUMES

Ein Held kann einen Raum nur durch eine Tür betreten. Zaubersprüche und spezielle Gang-Kärtchen ermöglichen ebenfalls den Eintritt in Räume.

Das Betreten eines Raumes, in dem sich ein Monster aufhält, führt immer zu einem Kampf!

- Wenn ein Held einen Raum betritt, muß er zuerst eine der Tasten in Sagors Gruft drücken:
 - Befindet sich der Held in 1. Ebene, so drückt er die Taste Zwerg.
 - Befindet er sich in der 2. Ebene, so drückt er die Taste Zauberer.
- Dann wird sich Sagor melden: "Wer wagt es, mich herauszufordern?".
- Anschließend muß Du die Taste des Helden drücken, der den Raum betreten hat. Sagor wird ihn erkennen und verfluchen.
- Du hörst ein Monster herankommen und Sagor nennt Dir dessen Kampf- und Widerstandskraft, die Du mit den grünen Märkchen auf Deinem Charakter-Blatt markieren muß.
- Nach ein paar Sekunden nennt Sagor den ersten Angriffswurf des Monsters. Dann beginnt der Kampf... (siehe Kapitel 5.5).
- Wenn Du das Monster besiegst, kannst Du Schatztruhen an Dich nehmen - und in der nächsten Runde den Raum verlassen:
 - In einem Raum der 1. Ebene: Eine Schatztruhenkarte.
 - In einem Raum der 2. Ebene: Zwei Schatztruhenkarten.
 - In der Drachenhöhle: Drei Schatztruhenkarten.
- Hat das Monster Dich besiegt, mußt Du zurück auf Dein Startfeld und eine Runde pausieren. Deine Schatztruhenkarten legst Du auf den Stapel zurück.

Schatztruhen sammeln

Um sich für den endgültigen Kampf gegen Sagor zu stärken, muß jeder Held so viele Schatztruhen-Karten sammeln, wie es ihm möglich ist.

Jede enthält:

- einen Goldenen Talisman, der Sagors Kampfkraft um 1 senkt,
- und einen Silberdolch, der Sagors Widerstandskraft um 1 senkt.

Ein Held kann selbst höchstens 6 Schatztruhen tragen; ist er aber im Besitz eines Maultiers, kann er zwei weitere Truhen mit sich führen.

Durch den massiven Einsatz der Schatztruhen sinkt Sagors Macht erheblich, wenn ihm ein Held zum großen Kampf gegenübertritt.

Beispiel: Ein Zwerg hat 5 Schatztruhen gesammelt. Damit senkt er die Werte Sagors um jeweils 5 Punkte.

5.5 KAMPF

Ein Kampf kann entweder zwischen Held und Monster oder zwischen zwei Helden stattfinden.

- Ein Held kämpft gegen ein Monster, wenn er einen Raum betritt, in dem sich ein Monster aufhält.
- Ein Held kann von einem anderen Helden nur angegriffen werden, wenn dieser auf einem angrenzenden Gangfeld steht.
- Ein Held sollte sich immer zuerst bewegen und dann kämpfen! Kämpft ein Held zuerst, so entfällt die normale Bewegung.

Held gegen Monster

Der Kampf

1. Ein Held betritt einen Raum.
2. Der Spieler drückt die Taste der **Ebene**, in der sich sein Held befindet.
3. Sagor meldet sich: "Wer wagt es, mich herauszufordern?".
4. Der Spieler drückt die Taste seines **Helden**.
5. Sagor spricht den Helden an und droht ihm.
6. Sagor nennt dann die Werte des Monsters.
7. Der Spieler muß die Werte des Monsters markieren.
8. Dann beginnt der Kampf: Sagor nennt den ersten Wurf seines Monsters.
9. Der Spieler muß bei einem Treffer die Widerstandskraft seines Helden reduzieren.
10. Dann würfelt der Spieler für seinen Helden.
11. Bei einem Treffer muß er die Widerstandskraft des Monsters reduzieren.
12. Dann folgt der nächste Wurf des Monsters usw.
13. Nach Beendigung des Kampfes, egal ob Rückzug, Sieg oder Niederlage, muß der Spieler die Taste der Ebene drücken, in der Kampf stattgefunden hat.
14. Mit einem fürchterlichen Schrei beendet Sagor den Kampf.

Wichtig: Folgen Sagors Aktionen zu schnell für einen Spieler, so läßt sich einfach Zeit gewinnen: Ein anderer Spieler betätigt den Wiederholungs-Knopf - wenn es sein muß, auch mehrmals hintereinander.

Vor dem Kampf:

- Markiere mit den grünen Marken Widerstands- und Kampfkraft des Monsters.
- Berichtige gegebenenfalls auch den Wert Deiner Widerstands- und Kampfkraft.

Der Kampf:

- Nachdem Sagor die Werte des Monsters genannt hat, folgt kurz darauf der erste Angriffswurf des Monsters - eine Augenzahl zwischen 1 und 10.

Wichtig: Monster greifen immer zuerst an!

- Ist die Augenzahl gleich hoch oder höher als die **Kampfkraft** Deines Helden, so hat er Dich getroffen und Du mußt die *Widerstandskraft* Deines Helden sofort um 1 Punkt senken.
- Ist aber die Augenzahl niedriger als die **Kampfkraft** Deines Helden, so hat diese Attacke keine Folgen.
- Dann würfelst Du für Deinen Helden.
- Ist Deine gewürfelte Augenzahl gleich hoch oder höher als die **Kampfkraft** des Monsters, so hast Du getroffen und mußt seine *Widerstandskraft* um 1 Punkt reduzieren.
- Sagor wird dann den nächsten Angriffswurf des Monsters bekannt geben usw.
- Der Kampf wird solange auf diese Weise **fortgeführt**, bis das Monster oder der Held **besiegt** ist oder bis sich der Held zurückzieht - was möglich ist.

Das Ende des Kampfes:

Durch Rückzug:

Ist ein Monster zu stark, so kannst Du den Kampf abbrechen und Deinen Helden fluchtartig zurückziehen, weil er sonst zu viele Punkte seiner Widerstandskraft verlieren würde.

- Dein Held flieht aus dem Raum (auf das erste Gangfeld außerhalb) und muß dafür eine von seinen Schatztruhen zurücklassen. Diese Schatztruhenkarte muß in der Nähe der Drachenhöhle abgelegt werden.

Wichtig: Besiegt ein Held den Drachen, so darf er von den Schatztruhenkarten neben der Drachenhöhle so viele mitnehmen, wie er tragen kann.

- Hat er keine Schatztruhe, so muß er einen seiner Ausrüstungsgegenstände abgeben. Nimm das entsprechende Ausrüstungsteil von der Charakter-Tafel und lege es zum ungenutzten Vorrat zurück.

Durch Sieg des Helden:

Du hast das Monster besiegt, wenn seine Widerstandskraft auf Null gesunken ist.

- Du kannst alle Schatztruhen (die für diesen Raum erhältlich sind) an Dich nehmen, sofern Du sie noch tragen kannst.
- Du legst das besiegte Monster flach in den Raum, in dem Du es besiegt hast. Das ist das Zeichen für andere Helden, daß es in diesem Raum nichts mehr zu holen gibt.
- Wenn ein anderer Held diesen Raum betritt, erhält er keine Schatztruhenkarte mehr. Es findet kein Kampf statt und es muß deshalb auch keine Taste mehr gedrückt werden.

Durch Sieg des Monsters:

Das Monster gewinnt den Kampf, wenn die Widerstandskraft Deines Helden auf Null gesunken ist.

- Bei einer Widerstandskraft von Null wird der Held bewußtlos und muß sofort auf sein Startfeld zurück. Alle seine Schatztruhenkarten müssen auf den Stapel zurückgelegt werden.
- Der Held muß auf dem Startfeld eine Runde aussetzen. Dann kann er wieder mit allen Kräften in das Spiel eingreifen.

Nach dem Kampf:

Sinkt die Widerstandskraft des Monsters oder des Helden auf Null oder weniger, so drückst Du noch einmal die Taste, die Du beim Betreten des Raumes benutzt hast (Zwerg oder Zauberer). Das ist das Zeichen für Sagor, daß der Kampf beendet ist.

Ein schrecklicher Schrei zeigt das Ende dieser Begegnung an.

Der Gefolgsmann im Kampf

Verfügt Dein Held über einen Gefolgsmann, so kann er diesen an seiner Stelle in dem Kampf schicken.

Verliert der Gefolgsmann Widerstandskraft, so ist diese für immer verloren.

Wird der Gefolgsmann besiegt (Marke entfernen), so kann der Held den Kampf selbst weiterführen - oder sich zurückziehen.

Held gegen Held

Zieht Dein Held auf ein benachbartes Feld, neben einen anderen Helden, so kann Dein Held angreifen - vorausgesetzt, er muß nicht gegen ein Monster kämpfen.

Der häufigste Grund für Angriffe auf andere Helden ist, Ausrüstungsgegenstände oder Schatztruhen zu ergattern.

- Hast Du dich für einen solchen Angriff entschieden, nennst Du laut Deinen Gegner und greifst ihn zuerst an.
- Du würfelst, um die **Kampfkraft** des Gegners erreichen oder übertreffen. Schaffst Du es, so verliert Dein Gegner einen Punkt seiner Widerstandskraft.
- Egal ob Du es schaffst oder nicht. Dein Gegner kann nun wählen, ob er sich verteidigt oder aufgibt.
- Gibt er jetzt auf, so hält sich sein Verlust in Grenzen: er muß, nach Wahl des Angreifers, eine Schatztruhenkarte oder einen Ausrüstungsgegenstand oder alle seine Goldmünzen an den Angreifer abgeben.
- Verteidigt sich der Gegner jedoch, so wird weiter gewürfelt, bis einer der Helden besiegt ist oder aufgibt.
-Ist ein Held besiegt oder gibt er doch noch auf, so muß er, nach Wahl des Siegers, alle Goldmünzen oder alle Schatztruhenkarten an den Sieger abgeben; außerdem kann er, ohne daß es als Bewegung zählt, sogar den Platz mit dem Besiegten tauschen.

Helden mit Widerstandskraft Null müssen auf ihr Startfeld zurück und dort eine Runde aussetzen, bevor sie neu starten.

5.6 ZAUBERSPRUCHE

Jeder Held beginnt das Spiel mit einer Zauberkarte - mehr darf ein Held normalerweise nicht besitzen. Eine zweite Zauberkarte ist erlaubt, wenn der Held einen Zauberring findet oder kauft.

- Pro Runde kann nur ein Zauber eingesetzt werden, und zwar vor oder nach der Bewegung.
Ausnahme: Wenn Magie benutzt wird, die mehr als einen Zauber pro Runde zuläßt (wie z.B. Zeitsprung oder Magie-Zuwachs).
- Die meisten Sprüche können nur während der eigenen Spielrunde eingesetzt werden.
Ausnahme: Verteidigungs-Sprüche wie Tarnkappe oder Magischer Schutz, die eingesetzt werden, wann immer man sie benötigt.
- Die Zauberkarte muß nicht ausgespielt werden. Du kannst sie für die nächste Runde behalten oder am Ende Deiner Runde gegen eine neue vom Zauberkarten-Stapel austauschen.
Schiebe dann die alte Karte unter den Stapel und nimm die neue oben ab.
- In Sagors Gruft können Zaubersprüche nicht eingesetzt werden, auch nicht von außen in die Gruft hinein.
Auch kann die Gruft nicht mittels eines Zaubers betreten werden.

Alle Zauberkarten können nur einmal ausgespielt werden, danach muß man sie ablegen (unter den Stapel).

5.7 SAGORS ZUFALLSEREIGNISSE

Während des Spiels wird Sagor in regelmäßigen Abständen einen Helden erwählen, den er peinigt oder belohnt. Er wird den Namen des Helden bekanntgeben und das Schicksal, welches er für ihn vorgesehen hat. Sagor wählt entweder Helden aus, die häufig und tapfer kämpften - und belohnt sie; oder er wählt einen Helden zur Bestrafung aus, weil dieser sich kaum in Räume gewagt hat.

Sobald Sagor seine Anweisungen verkündet, stoppt das normale Spiel - auch ein Kampf zwischen Helden. Sagors Befehle müssen von dem betroffenen Helden sofort ausgeführt werden. Sagor wird keinesfalls einen Kampf gegen ein Monster oder ein Zufallsereignis unterbrechen.

Jede Schatztruhenkarte, die aufgrund eines Zufallsereignisses verloren geht, wird neben der Drachenhöhle deponiert.

Achtung: Sollte Sagor erneut einen Angriff ankündigen, obwohl Du gerade sein Monster besiegt hast, mußst Du sofort die Taste Krieger drücken, um den neuerlichen Kampf zu stoppen.

5.8 IN SAGORS GRUFT

Sobald ein Held die dritte Ebene erreicht, muß er Sagors Gruft betreten, um ihn dort zu stellen und zu besiegen. Auf der 3. Ebene dürfen keine Zaubersprüche, magischen Pfeile, Ringe oder Elfenstiefel benutzt werden. Heiltränke sind aber zulässig.

DIE DRACHENHÖHLE

Der Weg zur Gruft führt durch die Drachenhöhle, in der man gegen den Flammendrachen antreten muß, falls dieser nicht schon zuvor besiegt wurde.

- Um gegen den Flammendrachen zu kämpfen, mußst Du die Taste Zauberer drücken. Die Kampfsequenz ertönt.
- Wenn Sagor die Werte des Monsters durchgibt, mußst Du +2 auf die Kampfkraft des Drachen und +1 auf seine Widerstandskraft addieren (entsprechende die Marken verschieben). Die Summen sind seine Werte für diesen Kampf.
- Sollte sich Dein Held zurückziehen, so mußst Du beim erneuten Betreten der Höhle wieder die Taste Zauberer drücken, um die neuen Werte des Drachen zu erfahren.

SAGOR

Hat Dein Held letztendlich den Eingang zur Schädelhalle erreicht, greift Sagor höchstpersönlich in das Kampfgeschehen ein.

- Sagor hat eine Kampf- und Widerstandskraft von je 12.
- Nun kommen die Schatztruhen Deines Helden ins Spiel. Für jede Deiner Schatztruhen darfst Du einen Punkt von Sagors Kampf- und Widerstandskraft abziehen. Verschiebe die Marken im Monsterfeld Deines Charakter-Blattes.
- Sind die richtigen Werte markiert, mußt Du auf die Taste Barbar drücken.
- Sagor meldet sich: "Wer wagt es, mich herauszufordern?".
- Drücke nun die Taste Deines Helden, damit Sagor seinen Gegner erkennen kann.
- Sagor wird nun angreifen, indem er entweder einen Zauber spricht oder seine Angriffszahl (zwischen 1-10) nennt.
Sagor erzielt einen Treffer, wenn die Kampfkraft Deines Helden erreicht oder übertroffen wird.
- Wenn Sagor einen Zauber spricht, gibt er den Namen des Zaubers an, z.B. "Feuerball!", und anschließend das Ergebnis: "Du verlierst 1 Punkt Widerstandskraft!"
- Nach diesem Angriff kannst Du Dich wie üblich zur Wehr setzen. Sagor wird wieder und wieder angreifen, bis er oder Dein Held besiegt ist.

Achtung: Ein Held darf sich nicht von einem Kampf mit Sagor zurückziehen!

Wenn Sagor gewinnt, erhält er sofort alle seine verlorene Kampf- und Widerstandskraft zurück.

Da die Widerstandskraft Deines Helden auf Null gesunken ist, mußt Du die Taste Barbar drücken - als Zeichen für Sagor, daß der Kampf beendet ist.

Dein besiegtter Held wandert zu seinem Startfeld auf der 1. Ebene zurück, und alle seine Schatztruhen verbleiben neben der Drachenhöhle.

6. DAS ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der mit seinem Held Sagor erreicht und besiegt, hat das Spiel sofort gewonnen.

7. NOCH MEHR ABENTEUER

Du kannst diese zwei zusätzlichen Sagen entweder als Einführung in das Spiel oder als Kurz-Version verwenden. In beiden Spielen wird Dein Held nicht direkt mit Sagor konfrontiert, so daß die Schatztruhen keinen Goldenen Talisman und den Silberdolch enthalten, sondern die im Text angegebenen Gegenstände. Obwohl Sagors Gruft in beiden Spielen nicht betreten wird, wird sie trotzdem zur Bedienung der Tasten benötigt.

DER VERZAUBERTE REICHSAPFEL

Tiefim Verlies unter dem Jeuerberg hat Saßor den verzauberten Reichsapfel versteckt. 'Böse Verräter haben ihn aus den Pfänden des Königs des Mächtigen Reiches gestohlen. (Der Reichsapfel ist ein uraltes Symbol für die Macht des Königs über seine Lande, und ohne ihn fürchtet er eine Rückkehr in die schreckliche Anarchie der früheren Jahre.

Nun hat der König Euch, die tapfersten Melden seines Reiches, beauftragt, den Schrecken des Verlieses entgegenzutreten und den Reichsapfel wohlbehütet zurückzubringen.

Der Aufbau:

Für dieses Spiel wird nur die 1. Ebene "Kammern der Finsternis" benötigt. Die Helden müssen Ihr Spiel auf dem zu wählenden Startfeld beginnen und beenden.

Der Spielablauf:

Die Helden müssen sich beeilen, um die Schatztruhenkarte mit dem Reichsapfel zu finden. Zu Beginn werden die Karten mit den Schatztruhen 1 - 9 verdeckt gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. In jeden Raum der ersten Ebene stellt man ein Monster der 1. Ebene.

Jeder Held beginnt das Spiel mit 10 Goldmünzen, die er für den Kauf von Ausrüstung verwenden kann.

Vor Spielbeginn wird der zehneitige Würfel geworfen, bis sich eine Zahl zwischen 1 und 9 ergibt. Das Würfelergbnis gibt die Nummer der Schatztruhenkarte an, in welcher der Reichsapfel versteckt ist. Alle anderen Schatztruhen enthalten zwei Goldmünzen, für die man sofort im Krämerladen einkaufen kann.

Jedesmal, wenn ein Held eine Schatztruhenkarte in seinen Besitz gebracht hat, gibt er ihre Nummer an und legt sie vor sich hin. Befindet sich der Reichsapfel in der Schatztruhe, so muß der Held schnellstmöglich sein Startfeld erreichen. Alle anderen Spieler dürfen versuchen, ihm die Schatztruhe durch einen Angriff oder einen Zauber abzunehmen.

Gewinner ist der Spieler, dessen Held als Erster sein Startfeld mit dem Reichsapfel erreicht.

DAS STÖHNENDE GESPENST

Vor vielen Jahren geriet der mächtige Magier Tallistor in den Hinterhalt einer magischen Falle, aufgestellt von Sagor, dem untoten Beschwörer. Der Geist des Magiers wurde aus seinem Körpergerissen und in einer metallenen Schatztruhe in der Halle des Schreckens tiefim Verlies unter dem Feuerberg eingesperrt und versteckt. Tallistors Körper ruht immer noch beim König.

Jetzt haben die Gelehrten des Königs Tallistors Geist entdeckt. Nun möchte der König von Euch, den tapfersten Helden des Königreiches, daß ihr aufbrecht und die Schatztruhe öffnet, aufdaß sich Geist und Körper Tallistors wieder vereinigen können.

Der Aufbau:

Für dieses Spiel wird die 1. Ebene (Kammern der Finsternis) und 2. Ebene (Halle des Schreckens) benötigt. Die Helden beginnen auf den üblichen Startfeldern.

Der Spielablauf:

Die Helden müssen die Schatztruhe mit Tallistors Geist finden und sie öffnen. Jeder Held beginnt mit 12 Goldmünzen, um sich auszurüsten.

Vor Spielbeginn werden die Schatztruhenkarten 1 bis 9 mit 3 weiteren Schatztruhenkarten gemischt. Diese 12 Karten werden als verdeckter Stapel neben der 2. Ebene abgelegt. In jeden Raum dieser Ebene stellt man ein Monster der 2. Ebene. Besiegt ein Held eines dieser Monster, darf er zwei Karten von diesem Stapel ziehen. In jeden Raum der 1. Ebene wird ein Monster dieser Ebene gestellt. Neun Schatztruhenkarten werden offen neben der 1. Ebene abgelegt. Wird ein Monster der 1. Ebene besiegt, erhält der Spieler eine dieser Schatztruhenkarten.

Nun würfelt man wie gehabt die Zahl der Schatztruhenkarte aus (1 -9), in der sich Tallistors Geist befindet. Alle anderen Schatztruhen enthalten auf der Ersten Ebene 2 und auf der Zweiten Ebene 4 Goldmünzen.

Das Spiel gewinnt derjenige, dessen Held als Erster die Schatztruhenkarte mit Tallistors Geist findet und dies bekannt gibt.

90-TAGE-GARANTIE LEGENDE DES SAGOR

Parker gewährt jedem Käufer dieses Spiels, für die Dauer von 90 Tagen vom Kaufdatum an, eine Garantie auf einwandfreie Herstellung und fehlerfreies Material.

Sollte innerhalb dieser Garantiezeit ein Defekt eintreten, so wird Parker das defekte Spiel Kostenlos umtauschen. Der Käufer hat lediglich die Porto-und Verpackungskosten zu tragen.









Sollte ein Garantieanspruch eintreten, so schreiben sie bitte an folgende Anschrift:

Für Deutschland:	Für Österreich:	Für der Schweiz:
Kenner Parker	Hasbro Österreich GmbH	MB (Switzerland) AG
Verbraucherservice	Verbraucherservice	Verbraucherservice
Klößnerstraße 1	Davidgasse 92-94	Alte Bremgartenstrasse 2
D-6054 Rodgau 3.	A-1 100 Wein.	CH-8968 Mutschellen.

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf Schäden, die durch Fahrlässigkeit, unsachgemäßen Gebrauch oder durch Eingriffe des Käufers entstehen.

Bitte entfernen Sie die Batterien, bevor Sie das defekte Gerät zurückschicken.

Im Krämer-Laden erhältliche Ausrüstung

	SCHWERT	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: +2 auf Kampfkraft
	KETTENHEMD	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: +2 auf Kampfkraft
	HELM	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: +1 auf Kampfkraft
	SCHILD	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: +1 auf Kampfkraft
	STREITAXT	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: +1 auf Kampfkraft
	ZAUBERRING	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: Spieler darf 2 Zauberkarten besitzen.
	ELFENSTIEFEL	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: Held darf sich 1-3 Felder weit pro Runde bewegen.
	FACKELN	Zulässige Anzahl pro Held: 3 Verwendung: Der Spieler darf ein verdecktes Gang-Kärtchen eines angrenzenden Feldes ansehen. Nach Gebrauch bitte ablegen.
	HEILTRÄNKE	Zulässige Anzahl pro Held: 3 Verwendung: Held erhält 1 Punkt Widerstandskraft zurück. Nach Gebrauch bitte ablegen.
	MAGISCHE PFEILE	Zulässige Anzahl pro Held: 3 Verwendung: Senkt die Widerstandskraft eines Monsters automatisch um 1. Nach Gebrauch bitte ablegen.
	GEFOLGSMANN	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: Kann im Kampf anstelle des Helden gegen ein Monster antreten, außer gegen Sagor selbst. Kampfkraft 5, Widerstandskraft 3. Ist der Gefolgsmann besiegt, muß seine Marke abgelegt werden.
	MAULTIER	Zulässige Anzahl pro Held: 1 Verwendung: Held darf zwei weitere Schatztruhen mitführen.

Achtung: Wenn eine Fackel, ein Heiltrank oder ein magischer Pfeil benutzt wurde, wird er von dem Charakter-Blatt genommen und zu den unbenutzten Ausrüstungsteilen gelegt.

Mit Goldmünzen kann man Ausrüstung kaufen. Jeder Held beginnt mit 20 Goldmünzen in beliebiger Aufteilung.

Schatztruhen findet man in den Räumen des Verlieses. Jede Schatztruhenkarte enthält einen Goldenen Talisman und einen Silberdolch, die man zum Sieg über Sagor benötigt. Der Goldene Talisman senkt Sagors Kampfkraft und der Silberdolch seine Widerstandskraft. Helden ohne Maultier können nicht mehr als sechs Schatztruhen mit sich führen.