

# HORRIFIED

## DUNGEONS & DRAGONS





# SPIELMATERIAL



**SPIELPLAN**



**5 HELDENAUFSTELLER  
(MIT FARBIGEN STANDFÜßEN)**



**10 BÜRGERAUFSTELLER  
(MIT DURCHSICHTIGEN STANDFÜßEN)**



**5 MONSTERTAFELN**



**60 GEGENSTÄNDE**



**4 MONSTERFIGUREN**



**1 SCHRECKENSMARKER**

**1 WUTMARKER**



**1 BEUTEL**



**4 VERSTECKPLÄTTCHEN**

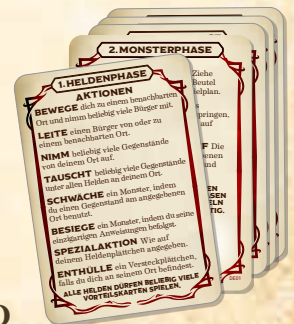


**5 HELDENPLÄTTCHEN**



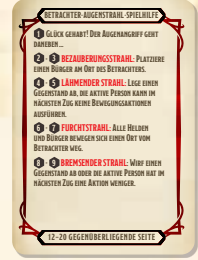
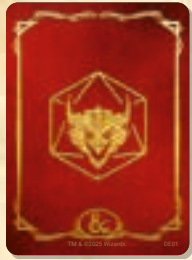
**3 MONSTERWÜRFEL**

**120-SEITIGER  
WÜRFEL (W20)**



**5 ÜBERSICHTSKARTEN**





## BETRACHTER- AUGENSTRAHL-SPIELHILFE

30 MONSTERKARTEN

20 VORTEILSKARTE

## 17 MONSTERPLÄTTCHEN

### ROTER DRACHE



6 HINDERNISPLÄTTCHEN

1 KUGEL DER DRACHEN

### BETRACHTER



10 SCHADENSMARKER

## SPIELZIEL

*Horrid: Dungeons & Dragons* ist ein kooperatives Spiel. Ihr gewinnt oder verliert gemeinsam. Ihr gewinnt, wenn ihr alle Monster auf dem Spielplan besiegt. Jedes Monster wird auf eine besondere Art und Weise besiegt, die auf seiner Monstertafel nachzulesen ist. Weitere Details zu jedem Monster findet ihr ab Seite 10.

Ihr verliert, wenn der Schreckensmarker das Ende der Leiste erreicht (die Monster haben die Insel überrannt!) ODER wenn der Stapel mit den Monsterkarten aufgebraucht ist (eure Zeit ist abgelaufen!).



## SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE MONSTER

1. Legt den Spielplan aus und macht euch mit den verschiedenen Orten der Vergessenen Reiche vertraut.
2. Mischt die vier Versteckplättchen und legt sie verdeckt auf diese vier Orte: Totenkopfsinsel, Drachenausguck, Obelisk des Auges und Verlassenes Lager. Die Orte sind auf dem Spielplan mit  gekennzeichnet.
3. Steckt den Schreckensmarker in einen durchsichtigen Standfuß und stellt ihn auf Feld 0 der Schreckensleiste, oben am Spielplanrand.
4. Steckt die 10 Bürgeraufsteller in durchsichtige Standfüße und stellt sie neben dem Spielplan bereit.
5. Mischt die Monsterkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.
6. Entscheidet, gegen welche Monster ihr spielen möchtet. Legt die entsprechenden Monstertafeln neben dem Spielplan bereit. Sortiert sie dabei anhand ihres Wutwertes von niedrig (unten) nach hoch (oben).
7. Befolgt die Spielvorbereitung für jedes Monster, gegen das ihr spielt. Die Angaben hierzu findet ihr ab Seite 10 sowie auf der Rückseite der Monstertafeln. Legt alle nicht benutzten Monstertafeln, -figuren und -plättchen zurück in die Schachtel.
8. Steckt den Wutmarker in einen durchsichtigen Standfuß und stellt ihn auf die unterste Monstertafel (= Monster mit dem niedrigsten Wutwert).

### MONSTER-SCHWIERIGKEITSGRAD:

Wenn dies euer erstes *Horrid: Dungeons & Dragons* Spiel ist, empfehlen wir euch, gegen die Täuschungsbestie und den Betrachter zu spielen. Wenn ihr *Horrid* schon einmal gespielt habt oder schon etwas erfahrener seid, empfehlen wir euch die Kampagne des Roten Drachen (sie erfordert zwei verschiedene Herausforderungen, um ihn zu besiegen!) und irgendein anderes Monster.

## SPIELVORBEREITUNG FÜR DIE HELDEN

1. Wählt jeweils einen eigenen Helden aus, mit dem ihr spielen möchtet. Nehmt euch das entsprechende Heldenplättchen, den Aufsteller und eine Übersichtskarte. Legt alle unbenutzten Übersichtskarten, Heldenplättchen und -aufsteller zurück in die Schachtel.
2. Stellt eure Helden auf den jeweiligen Startort, der auf ihren Plättchen angegeben ist.
3. Mischt die Vorteilskarten und zieht jeweils eine davon. Legt die restlichen Vorteilskarten als gut gemischten Stapel verdeckt neben dem Spielplan bereit.
4. Werft die 60 Gegenstände in den Beutel und mischt sie darin. Zieht dann 12 zufällige Gegenstände heraus und legt sie offen auf die Orte, die auf den Gegenständen angegeben sind. Legt danach den Beutel neben dem Spielplan bereit.

### BEISPIEL-AUFBAU EINES SPIELS MIT 3 PERSONEN MIT BETRACHTER UND TÄUSCHUNGSBESTIE

#### SCHRECKENS-MARKER

#### SCHRECKENSLEISTE



#### PERSON 1



#### PERSON 2



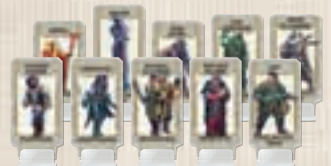
#### VORTEILSKARTEN-STAPEL



#### MONSTERKARTEN-STAPEL



PERSON 3



#### BÜRGER



#### MONSTERTAFELN



#### BETRACHTER-SCHADENS-MARKER



#### MONSTER-WÜRFEL



#### 20-SEITIGER WÜRFEL (W20)



#### BEUTEL



## SPIELABLAUF

Würfelt den 20-seitigen Würfel (W20). Die Person mit dem höchsten Ergebnis beginnt das Spiel (bei einem Gleichstand wird erneut gewürfelt). Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn rund um den Tisch.

Jeder Zug besteht aus zwei Teilen: der Heldenphase und der Monsterphase.

1. **HELDENPHASE:** Führe bis zu so viele Aktionen aus, wie auf deinem Heldenplättchen angegeben sind. (Du darfst auch weniger Aktionen ausführen.) Zusätzlich dürfen ALLE Helden beliebig viele Vorteilskarten spielen, also auch während der Heldenphase von anderen.
2. **MONSTERPHASE:** Ziehe eine Karte vom Monsterkarten-Stapel und führe sie aus.

## VERWENDUNG DES 20-SEITIGEN WÜRFELS (W20)

- Das &-Zeichen auf dem Würfel steht für 20.
- In der Heldenphase erhält der aktuelle Held für jedes Würfelergebnis von 20 oder höher (auch wenn es durch eine Vorteilskarte verstärkt wurde) eine neue Vorteilskarte.
- Während der Monsterphase: Für Ergebnisse von 20 werden keine Vorteilskarten vergeben.
- Ein Wurf von 1 ist immer ein kritischer Misserfolg – auch wenn eine Vorteilskarte diesen Wert anpassen kann.

## HELDENPHASE

Führe bis zu so viele Aktionen aus, wie auf deinem Plättchen angegeben sind. (Du darfst auch weniger Aktionen ausführen.) Du kannst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen und die gleiche Aktion mehrmals ausführen. Zusätzlich dürfen ALLE Helden beliebig viele Vorteilskarten spielen, also auch während der Heldenphase von anderen.



## AKTIONEN

### BEWEGEN

Bewege deinen Helden entlang eines Weges zu einem benachbarten Ort. Wann immer du dich bewegst, darfst du dabei beliebig viele Bürger mitnehmen, die auf deinem Ort stehen. Wenn du angewiesen wirst, deinen Helden auf einen bestimmten Ort zu versetzen, stellst du deine Figur direkt dorthin, anstatt den Weg zu folgen. Du darfst einen Ort mit einem Monster sowohl betreten und verlassen, als auch deinen Zug dort beenden. Dadurch bist du möglicherweise verwundbarer für Angriffe während der Monsterphase.

Kreise der Teleportation ermöglichen es dir, dich mit einer Bewegungsaktion zwischen verschiedenen Bereichen

der Vergessenen Reiche zu bewegen. Du kannst dich von jedem Kreis der Teleportation zu jedem anderen Kreis der Teleportation bewegen. Es gibt auch zwei Geheimgänge, die genauso funktionieren wie die Kreise der Teleportation. Burg Korkenzieher führt zum Schädelhafen-Tor und Das Klaffende Portal: Brunnen führt zum Brunneneingang.

### LEITEN

Bewege einen Bürger vom Ort deines Helden zu einem benachbarten Ort ODER bewege einen Bürger von einem benachbarten Ort zum Ort deines Helden.

### AUFNEHMEN

Nimm beliebig viele Gegenstände vom Ort deines Helden auf. Lege alle aufgenommenen Gegenstände vor dich. Hinweis: Es ist eine gute Idee, Gegenstände so früh wie möglich aufzunehmen. Du wirst sie brauchen, um Monster zu schwächen und sie zu besiegen. Zudem kannst du Gegenstände benutzen, um dich gegen Monsterangriffe zu verteidigen.

### TAUSCHEN

Alle Helden am gleichen Ort wie dein Held dürfen beliebig viele Gegenstände miteinander tauschen. Ihr müsst nicht „eins gegen eins“ tauschen, und dein Held muss dabei nicht einbezogen sein, solange die Helden, die tauschen, an deinem Ort sind.

### SCHWÄCHEN

Benutze einen oder mehrere deiner Gegenstände, um die Schwächung eines Monsters voranzutreiben (siehe Monstertafeln). Weitere Details zu den einzelnen Monstern findet ihr ab Seite 10.

### BESIEGEN

Benutze einen oder mehrere deiner Gegenstände, um ein Monster zu besiegen. Die Schwächung eines Monsters muss vollständig abgeschlossen sein, bevor ihr die Besiegen-Aktion gegen dieses Monster ausführen könnt. Wenn ein Monster besiegt wird, bewege den Schreckensmarker auf der Schreckensleiste um ein Feld zurück, dadurch erhaltet ihr mehr Zeit. Deine heldenhaften Aktionen haben dir mehr Zeit verschafft. Weitere Details zu den einzelnen Monstern findet ihr ab Seite 10.

### SPEZIALAKTION

Nutze die auf deinem Heldenplättchen aufgedruckte Spezialaktion. Manche Helden kostet es keine Spezialaktion, ihre Fähigkeit zu nutzen, oder sie können sie nur einmal pro Zug nutzen.

Helden in *Horrified: Dungeons & Dragons* würfeln mit einem W20, wenn sie ihre Spezialaktion einsetzen. Vergleiche das Ergebnis dieses Wurfs mit den Effekten, die auf deinem Heldenplättchen stehen. Ein Ergebnis von 1 ist immer ein kritischer Misserfolg und es passiert nichts. Du führst die angegebene Aktion sofort aus, nachdem du gewürfelt hast und bevor du deine nächste Aktion beginnst. Deine nächste Aktion kann darin bestehen, deine Spezialaktion noch einmal zu nutzen.

### EFFEKTE, DIE IN DER MONSTERPHASE AKTIVIERT WERDEN

Die Klerikerin und die Kämpferin haben Effekte, die in der Monsterphase ihres Zuges aktiviert werden. Wenn du mehrere Spezialaktionen durchgeführt hast und mehrere Effekte oder denselben Effekt mehrfach hast, kannst du die Reihenfolge der Effekte und den Zeitpunkt ihrer Anwendung wählen. Jeder Effekt tritt einmalig auf und muss ausgeführt werden, bevor du den nächsten Effekt verwendest. Effekte können gegen verschiedene Monster eingesetzt werden. Sobald die Monsterphase abgeschlossen ist, verfallen alle ungenutzten Effekte.

**Beispiel:** In der Heldenphase der Kämpferin würfelt sie eine 12. Sie kann jedes Treffer-Würfelergebnis gegen einen beliebigen



Helden ignorieren. In der Monsterphase würfelt der Betrachter und erhält einen Treffer. Die Kämpferin beschließt, zu warten und ihre Fähigkeit nicht einzusetzen, da der Ziel-Held diese abwehren kann. Beim Wurf des Roten Drachens in dieser Runde erzielt dieser 2 Treffer, und die Kämpferin entscheidet sich, seine Fähigkeit einzusetzen, um die Treffer zu ignorieren. Wenn es keine Treffer gegeben hätte, hätte die Kämpferin die Fähigkeit nicht nutzen können, und sie wäre verloren gegangen. Wenn sie dasselbe Ergebnis zweimal gewürfelt hätte, hätte sie die Fähigkeit einmal gegen den Angriff des Betrachters und einmal gegen den Angriff des Roten Drachens einsetzen können, um alle Treffer zu verhindern.

Der Magier hat die Spezialaktion, sich selbst, einen anderen Helden oder ein Monster an verschiedene Orte zu teleportieren. Die Orte sind auf dem Spielplan von 1–20 nummeriert. Würfe mit dem W20, um den Zielort der Teleportation zu bestimmen. Der Rote Drache muss allerdings immer zurück zu seinem Startpunkt teleportiert werden und darf nicht an einen zufälligen Ort auf dem Spielplan geschickt werden. Der Zauber des Magiers wirkt immer.... Also selbst wenn niemand an den Zielort möchte, muss jemand dorthin! Die Ergebnisse können unglaublich nützlich sein, oder auch ziemlich nervig.

### Ein Versteck enthüllen

Am Ort eines verdeckten Versteckplättchens kannst du Gegenstände beliebiger Farbe mit einer Gesamtstärke von 3 oder mehr ausgehen, um das Versteck und das zugehörige Monster zu enthüllen. Wenn es leer ist, wurde kein Monsterversteck gefunden.

## BÜRGER

Während der Monsterphase können Bürger auf ihrem Startort auf dem Spielplan erscheinen. Jeder dieser Bürger versucht,

einen bestimmten „sicheren Ort“ zu erreichen, der auf seinem Aufsteller angegeben ist. Ihr könnt die Aktionen „Bewegen“ und „Leiten“ nutzen, um sie zu ihren sicheren Orten zu führen. Erreicht ein Bürger seinen sicheren Ort, entfernt ihn vom Spielplan. Wer am Zug ist, zieht als Belohnung eine Vorteilskarte.



### BÜRGER UND DER KREIS DER TELEPORTATION

Bürger können sich als Teil einer Bewegungsaktion mit einem Helden durch einen Kreis der Teleportation bewegen. Helden können mit der Aktion „Leiten“ keinen Bürger durch einen Kreis der Teleportation bewegen. Bürger können zu einem Kreis der Teleportation geleitet werden, wo sie auf einen Helden warten können, der sie abholt.

### VORTEILSKARTEN

Ihr beginnt das Spiel mit jeweils einer Vorteilskarte. Ihr könnt weitere Vorteilskarten erhalten, indem ihr Bürger zu ihren sicheren Orten führt oder ein Würfelergebnis von 20 oder höher auf dem W20 erzielt! Ihr dürft Vorteilskarten in jedem Spielzug spielen (egal wer am Zug ist), aber nur während der Heldenphase. Es ist ratsam, dass ihr euch über eure Vorteilskarten austauscht und abspricht, wann ihr sie spielen wollt. Wer eine Vorteilskarte spielt, legt sie offen auf einen Ablagestapel. Das Spielen einer Vorteilskarte erfordert keine Aktion.



## BEISPIEL EINER HELDENPHASE

Maria, die den Zauberer spielt, möchte versuchen, zum Versteck und zu den Gegenständen im Verlassenen Lager in den Arkanen Kammern zu gelangen.

**ERSTE AKTION** Maria beschließt, ihre Magier-Spezialaktion einzusetzen und würfelt einen W20. Sie würfelt eine 9. Das bedeutet, dass sie den W20 erneut würfelt, um ihren neuen Ort zu bestimmen. Sie würfelt jetzt eine 13 und bewegt sich sofort zu Kalabaschs Kammern.

**ZWEITE AKTION:** Maria nimmt die drei Gegenstände an diesem Ort an sich, die der Magier benutzen kann.

An diesem Punkt hat der Magier mehrere Möglichkeiten: Sie kann ihn zum Versteckplättchen im Verlassenen Lager bewegen oder ihn zur Täuschungsbestie im Goblin-Basar bewegen und helfen, diese zu besiegen. Maria entscheidet sich für die Täuschungsbestie.

**DRITTE UND VIERTE AKTION:** Maria bewegt den Magier zu dem Ort, an dem sich die Täuschungsbestie befindet. In der vierten Aktion des Magiers legt Maria einen ihrer neuen Gegenstände auf die Monstertafel der Täuschungsbestie. Jetzt liegen 4 Gegenstände auf der Monstertafel – nicht genug, um sie zu besiegen.

Bevor Maria ihren Zug beendet, bietet Joshua an, seine Drizzt Do'Urden-Vorteilskarte zu spielen, wodurch der Magier 2 zusätzliche Aktionen erhält. Damit kann sie versuchen, die Täuschungsbestie zu besiegen!

**FÜNFTE UND SECHSTE AKTION:** In ihrer fünften Aktion legt Maria einen weiteren Gegenstand auf die Monstertafel der Täuschungsbestie. Das sind insgesamt 5 Gegenstände, genug, um einen Versuch zu wagen, sie zu besiegen. In ihrer sechsten Aktion entscheidet sich Maria für die Besiegen-Aktion. Sie darf dabei KEINE 2, 5, 6, 14, 15, 16 oder 17 würfeln. Mit einem entschlossenen Wurf würfelt sie eine 12 – und besiegt die Täuschungsbestie! Der Sieg über das Monster senkt die Schreckensleiste von 5 auf 4.

Marias Heldenphase ist beendet und nun beginnt die Monsterphase.





## GEGENSTÄNDE

Ihr benutzt Gegenstände, um die Schwächung der Monster voranzutreiben, um Monster zu besiegen und um euch gegen Monsterangriffe zu verteidigen. Jeder Gegenstand zeigt einen Namen, eine Farbe, einen Ort, einen Stärkewert und ein Symbol für die Art. Der Ort gibt an, wo der Gegenstand auf dem Spielplan platziert wird, sobald er aus dem Beutel gezogen wird. Die Form, die den Stärkewert umgibt, und die Farbe geben die Art des Gegenstands an: Waffe , Magisch oder Gewöhnlich . Die Art eines Gegenstands ist für bestimmte Aktionen wichtig. Wer einen Gegenstand benutzt, legt ihn auf einen offenen Ablagestapel neben dem Spielplan, sofern nichts anderes angegeben ist. Ist der Beutel leer, füllt ihn mit allen bereits abgelegten Gegenständen auf.

**STÄRKE** → **2**

**FARBE** →

**DOLCH**

**HAUS DER WUNDER**

**ORT**

**NAME**

**SECHSECK ROTE GEGENSTÄNDE SIND WAFFEN**

**KREIS BLAUE GEGENSTÄNDE SIND ARKAN**

**QUADRAT GELBE GEGENSTÄNDE SIND GEWÖHNLICH**

**BELIEBIGES PLÄTTCHEN**

**EINFARBIGE PLÄTTCHEN**

Eine beliebige Anzahl von Gegenständen in der angegebenen Form kann als Teil einer einzigen Aktion gespielt werden. Jede Stärkeanforderung wird auf dem Symbol des Gegenstands, der Monstertafel oder dem Versteckplättchen angezeigt. Addiere alle Stärken der Gegenstände zusammen, um die Anforderung zu erfüllen oder zu übertreffen.

## VERSTECKE

Verstecke sind geheime Orte, die von Monstern in einem Gebiet bewohnt werden und zu Beginn des Spiels nicht bekannt oder zugänglich sind. Du kannst ein Versteck enthüllen (= aufdecken), indem du dich zu seinem Ort bewegst und Gegenstände **BELIEBIGER FARBE(N)** mit einer Gesamtstärke von 3 oder mehr ablegst. Das Versteck bleibt für den Rest des Spiels auf dem Spielplan liegen, selbst wenn das zugehörige Monster nicht im Spiel ist.

## MONSTERPHASE

In deiner Monsterphase ziehst du die oberste Karte vom Monstertafelstapel und führst die drei Bereiche der Karte von oben nach unten aus. Nachdem du die Karte ausgeführt hast, lege sie offen auf einen Ablagestapel.

**1** → **GEGENSTÄNDE**

**MONSTERAKTION**

**VERBORGEN VOR ALLER AUGEN**

PLATZIERE JEDES -MONSTER IN DAS VERSTECK, DAS IHM AM NÄCHSTEN LIEGT.

**EREIGNIS**

**MONSTERANGRIFF**

## MONSTER-FARBSYMBOL

<b>TRUHE / GELB</b>	<b>SCHWERT / ORANGE</b>
<b>ZAUBERSTAB / LILA</b>	<b>SCHÄDEL / BLAU</b>
<b>HUT / BRAUN</b>	<b>ZAUBERBUCH / TÜRKIS</b>
<b>TRANK / GRÜN</b>	<b>SCHILD / ROT</b>

- GEGENSTÄNDE** Ziehe die oben rechts auf der Karte angegebene Anzahl an Gegenständen aus dem Beutel. Lege jeden Gegenstand auf den Ort des Spielplans, der auf ihm angegeben ist. Wird der Beutel dabei leer, lege alle bereits abgelegten Gegenstände in den Beutel zurück, schüttle ihn gut und ziehe dann weiter.
- EREIGNIS** Lies das Ereignis laut vor und führe seinen Text aus. Wenn das Ereignis ein Farbsymbol für ein Monster anzeigt, das nicht in deinem Spiel ist, ignoriere das Ereignis und fahre mit dem Monsterangriff fort.
- MONSTERANGRIFF** Befolge die Anweisungen für den Monsterangriff, die ganz unten auf jeder Monstertafel angegeben sind.

**HINWEIS:** Falls ein Ereignis oder Monsterangriff auf mehrere Monster oder Orte zutrifft, bestimmst du als aktive Person die Reihenfolge dieser Aktivierungen.

**ANZAHL DER MONSTERWÜRFEL**

**FARBSYMBOL** **BEWEGUNG UM ANZAHL ORTE**

## WIE MONSTER ANGREIFEN

Beginne in der Zeile für den Monsterangriff immer ganz links mit dem ersten Symbol. Es gibt an, ob zuerst das wütende Monster oder alle Monster mit dem passenden Symbol aktiviert werden. Du kannst entweder die Farbe oder Form des Symbols zuordnen. Wenn ein Ereignis oder ein Monsterangriff auf mehrere Monster oder Orte im Spiel zutrifft, entscheidet die aktive Person über die Reihenfolge, in der diese Monster ihre Aktion(en) ausführen.

Ist auf keiner Monstertafel im Spiel das angegebene Farbsymbol vorhanden, ignoriere dieses Farbsymbol. Es wird dann kein Monster dadurch aktiviert.

**1** → **GEGENSTÄNDE**

**EREIGNIS**

**MONSTERANGRIFF**

**STRACHLER**

**ANGRIFF**

**VERBORGEN VOR ALLER AUGEN**

PLATZIERE JEDES -MONSTER IN DAS VERSTECK, DAS IHM AM NÄCHSTEN LIEGT.




Ist das Wutsymbol abgebildet, wird sich das Monster mit dem Wutmarker bewegen und angreifen. Dies kann dazu führen, dass dasselbe Monster zweimal in einem Zug aktiviert wird (durch das Wut- und das Farbsymbol). Schließe die Bewegung und den Angriff eines Monsters ab, bevor du dich dem nächsten Monster zuwendest.

Nachdem du geprüft hast, ob ein Monster sich bewegt und dich angreift, halte dich an die Reihenfolge auf der Monsterkarte.

Zuerst bewegst du das Monster um so viele Orte auf den nächstgelegenen Charakter (Held oder Bürger) zu, wie auf der Monsterkarte angegeben. Sind mehrere Charaktere gleich weit entfernt, bewegt sich das Monster stets auf einen Helden statt auf einen Bürger zu. Sind mehrere Helden gleich weit entfernt, entscheidest du, auf welchen es sich zubewegt. Monster können die Kreise der Teleportation genau wie Helden benutzen. Sobald das Monster einen Ort mit einem Charakter erreicht, beendet es dort seine Bewegung. Steht ein Monster zu Beginn seiner

Bewegung auf einem Ort mit einem Charakter, bewegt es sich nicht. Gibt es auf dem Spielplan keinen Charakter, auf den sich das Monster zubewegen kann, bewegt es sich ebenfalls nicht.

**BESONDERE BEWEGUNG VON DRACHEN:** Drachen können sich nicht in die Stadt Tiefwasser bewegen, was durch das Symbol  angezeigt wird. Wenn alle Helden und Bürger in Tiefwasser sind, bewegt sich der Rote Drache nicht.

**HINWEIS:** Wenn du angewiesen wirst, ein Monster, einen Helden oder einen Bürger zu einem Ort oder eine andere Figur zu bewegen, musst du den kürzesten möglichen Weg wählen. Gibt es mehrere kürzeste Wege, wählst du zwischen ihnen aus. Sobald eine Figur ihr Ziel erreicht hat, beendet sie ihre Bewegung.

## BEISPIEL EINER MONSTERPHASE

Maria setzt ihren Zug mit ihrer Monsterphase fort:

Sie enthüllt die oberste Monsterkarte: Verborgen vor aller Augen.

1. **GEGENSTÄNDE:** Die Karte zeigt an, dass ein Gegenstand platziert wird, und Maria zieht ihn aus dem Beutel. Er heißt Rationen und wird im Das Klaffende Portal: Schankraum platziert.
2. **EREIGNIS:** Verborgen vor aller Augen zielt speziell auf Monster mit Kiste (Gelb) als einem ihrer Symbole. Da die Gruppe noch den Roten Drachen und den Betrachter besiegen muss und beide das Symbol nicht haben, wird das Ereignis ignoriert.
3. **MONSTERANGRIFF:** Die Spielenden haben Glück, dass das wütende Monster diese Runde ignoriert wird, denn das aktuelle wütende Monster ist der Betrachter! Unglücklicherweise ist das nächste Symbol das Zauberbuch (Türkis), und beide Monster haben dieses Symbol und bewegen sich um einen Ort und dürfen mit 2 Würfeln (falls möglich) angreifen.

Maria hat eine wichtige Entscheidung zu treffen, da sich beide Monster bewegen werden. Maria entscheidet sich, den Roten Drachen zuerst zu bewegen. Er ist sowohl zwei Felder von ihrem eigenen Charakter, dem Magier, entfernt, als auch zwei Felder von Michaels Schurke entfernt, da sich der Rote Drache auf einem Kreis der Teleportation befindet. Maria entschließt sich, den Roten Drachen näher an den Dieb zu bewegen, da die Gruppe will, dass der Rote Drache in seinem Hort-Versteck ist. Michaels Schurke besitzt viele Gegenstände und kann sich darauf vorbereiten, ihn zu besiegen. Der Rote Drache hat an seinem Ort niemanden, den er angreifen kann, also beendet er seinen Zug.

Der Betrachter ist nur einen Ort von Brians Kämpferin im Klaffenden Portal: Schankraum entfernt. Maria hat keine andere Wahl, als ihn an diesen Ort zu bewegen. Maria würfelt dann mit zwei Monsterwürfeln, wie auf der Monsterkarte angegeben. Sie würfelt ein Treffer- und ein Macht-Symbol! AUTSCH! Sie führt zuerst das Macht-Symbol aus und würfelt einen W20, um zu bestimmen, welcher Augenstrahl den Kämpfer treffen wird. Sie würfelt eine 15 – der Augenstiel wurde deaktiviert. Der Betrachter setzt stattdessen seinen Antimagie-Augenstrahl ein und alle Charaktere müssen einen

Gegenstand ablegen, wenn sie einen haben! Das war Brians letzter Gegenstand, also wird der nächste Würfel mit dem Treffer-Symbol der Kämpferin Schaden zufügen. Brian entfernt den Kämpfer vom Spielplan bis zu seinem nächsten Zug, in dem er wieder im Das klaffende Portal: Schankraum auftaucht. Dann bewegt Maria den Schreckensmarker um ein Feld auf 5 und ihr Zug ist beendet. Jetzt ist Michael an der Reihe.





Dann greifst du mit dem Monster einen Charakter an dessen Ort an, indem du mit der angegebenen Anzahl von Monsterwürfel würfelst. Befindet sich niemand am Ort des Monsters, greift es nicht an. Befinden sich mehrere Charaktere am Ort des Monsters, greift es stets einen Helden statt eines Bürgers an. Du als aktive Person bestimmst, wen das Monster angreift, falls sich mehrere Helden an dessen Ort befinden.

Denkt daran, alle Ergebnisse der Spezialaktionen aus der Heldenphase für die Klerikerin oder Kämpferin anzuwenden (siehe Spezialaktion, Seite 5).

Wiederhole den Vorgang mit dem nächsten Farbsymbol (wenn es eines gibt) auf der Monsterangriffszeile.

### BEDEUTUNG DER WÜRFELSEITEN

Für jedes Ausrufezeichen, das du gewürfelt hast, musst du zunächst die „Macht“ dieses Monsters ausführen. Überprüfe danach, ob sich das Ziel immer noch am Ort des Monsters befindet. Falls ja, wirken nun alle Treffersymbole auf dieses Ziel. Falls nein, verfallen alle Treffersymbole.

Wessen Held angegriffen wird, kann sich gegen die Treffer des Monsters verteidigen. Dafür musst du für jedes gewürfelte Treffersymbol einen Gegenstand ablegen. Hast du nicht genügend Gegenstände oder möchtest du sie nicht ablegen, wirst du besiegt.

Nimm deine Figur vom Spielplan und rücke den Schreckensmarker um 1 Feld auf der Leiste vor. Zu Beginn deines nächsten Zuges stellst du deine Figur auf das Klaffende Portal: Schankraum und führst deinen Zug wie gewohnt aus, mit der vollen Anzahl deiner Aktionen. Ein besiegtter Held behält alle seine Vorteilskarten und Gegenstände. Bürger werden hingegen sofort besiegt, sobald sie Treffer von einem Monster erleiden. Entferne den Bürger vom Spielplan und rücke den Schreckensmarker um 1 Feld auf der Leiste vor. Ihr dürft keine Gegenstände ablegen, um Bürger hiervoor zu retten.



**MACHT-SYMBOL:** Führe die „Macht“ des Monsters einmal für jedes gewürfelte Ausrufezeichen aus.



**TREFFER-SYMBOL:** Das Ziel erleidet 1 Treffer für jedes gewürfelte Treffersymbol.



**LEER:** Das Monster verfehlt. Diese Würfelseite hat keine Auswirkung.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann auf eine von drei Arten enden:

### DIE HELDEN GEWINNEN!

Wenn ihr alle Monster im Spiel besiegt, gewinnt ihr und werdet zu Helden des Reiches!

Jetzt zieht los und schaut, ob Durnan euch einen kostenlosen Humpen spendiert. Aber wahrscheinlich nicht.

### OH SCHRECK, OH SCHRECK!

Sobald der Schreckensmarker das letzte Feld der Leiste (Totenkopf) erreicht, habt ihr verloren. Der Schreck sitzt zu tief, um weiterzuspielen, und ihr müsst die Vergessenen Reiche den Monstern überlassen.

### DIE ZEIT IST UM!

Sobald ihr eine Karte vom Monsterkarten-Stapel ziehen müsst, der Stapel aber aufgebraucht ist, habt ihr ebenfalls verloren. Ihr habt zu lange gebraucht, um die Welt zu retten, und alle Bürger sind geflohen.

## DIE MONSTER

### WÜTENDE MONSTER

Die Monster werden durch eure Bemühungen, sie zu besiegen, aufgebracht – und eines davon ist immer besonders wütend. Zu Beginn des Spiels steht der Wutmarker auf der Monstertafel mit dem niedrigsten Wutwert. Immer wenn das Wutsymbol auf einer Monsterkarte zu sehen ist, wird das wütende Monster bewegt und greift womöglich an (was dazu führen kann, dass sich dasselbe Monster in einem Zug zweimal bewegt und angreift). Einige Ereignisse weisen euch an, den Wutmarker auf das nächste Monster zu stellen. Stellt ihn in diesem Fall auf die Monstertafel mit dem nächsthöheren Wutwert. Gibt es kein Monster mit einem höheren Wutwert, stellt den Wutmarker zurück auf das Monster mit dem niedrigsten Wutwert. Falls kein anderes Monster mehr im Spiel ist, versetzt ihr den Wutmarker nicht.

## SOLO SPIELEN

Wenn du alleine versuchst, die Welt zu retten, zweifeln die Bürger daran, dass du dieser Aufgabe gewachsen bist. Beginne daher das Spiel mit dem Schreckensmarker auf Feld 3 der Leiste.

### VON EINEM HELDEN BESIEGT

Wenn ein Monster besiegt wird, entfernt es vom Spielplan. Für den Rest des Spiels ignoriert ihr alle Ereignisse und Monsterangriffe, die sich auf das besiegte Monster beziehen. Stand der Wutmarker auf der Tafel des besiegtten Monsters, stellt ihn nun auf das nächste Monster (wie oben in „Wütende Monster“ beschrieben). Legt alle Gegenstände, die sich eventuell auf der Monstertafel befinden, auf den Ablagestapel und alle weiteren Plättchen des Monsters zurück in die Schachtel.



# MIMIK



**KOMPLEXITÄT: HOCH** ♦  
**HAT EIN VERSTECK: NEIN**

## HINWEISE ZUM MIMIK:

- Der Mimik beginnt das Spiel auf seiner Monstertafel und nicht auf dem Spielplan.
- Der Mimik kann auch auf seiner Monstertafel ein wütendes Monster sein.
- Solange der Mimik auf seiner Monstertafel ist, haben Vorteilskarten keinen Einfluss auf ihn.
- Solange der Mimik auf seiner Monstertafel ist, haben Ereignisse von Monsterkarten keinen Einfluss auf ihn.
- Die Angriffsbewegung des Monsters GILT auch für den Mimik. Bewege den Mimik um so viele Felder auf seiner Monstertafel.

**AUFGABE:** Findet den Mimik und besiegt ihn schnell.

**MACHT:**  
**AASJÄGER**

Entfernt den Gegenstand mit der höchsten Stärke von dem Ort, der dem Helden der aktiven Person am nächsten ist.

**SCHRITT**  
**1**

## SCHWÄCHEN: WO IST ER?!

Bewegt sich pro Monster-Angriff! Wenn der Mimik an einem Feld vorbeizieht oder auf einem landet, zieht einen Gegenstand. Haben alle Helden einen farblich passenden Gegenstand, legt diese Gegenstände ab und der Mimik erscheint an dem Ort der aktiven Person. Wenn nicht, rückt der Schreckensmarker um 1 Feld auf der Leiste vor und der Mimik bleibt auf seinem Weg. Legt den gezogenen Gegenstand ab.

**SCHRITT**  
**2**

## BESIEGEN: KÄMPFT GEGEN DEN MIMIK

Sobald der Mimik auf dem Spielplan erscheint, könnt ihr gegen ihn kämpfen. Legt an dem Ort, an dem sich der Mimik befindet, **6+** ab, um den Mimik zu bekämpfen und ihn zu besiegen!

# TÄUSCHUNGSBESTIE



**KOMPLEXITÄT: HOCH** ♦  
**HAT EIN VERSTECK: NEIN**

**AUFGABE:** Findet heraus, wo sich die Täuschungsbestie wirklich befindet, und zwingt sie dann!

**MACHT:**  
**TÄUSCHUNG**

Bewegt die Täuschungsbestie zum nächstgelegenen Helden. Dieser Held erleidet in diesem Zug alle Treffer der Täuschungsbestie.

**SCHRITT**  
**1**

## SCHWÄCHEN: UNTERSUCHT DAS TÄUSCHUNGSFELD

Legt einen Gegenstand an den Ort, an dem sich die Täuschungsbestie befindet, ab und platziert ihn auf einem der untenstehenden Felder. Die Stärke des Gegenstandes muss der Anzahl der verdeckten Zahlen entsprechen (1, 2 oder 3). Sobald ihr mindestens 5 Gegenstände platziert habt, könnt ihr versuchen, die Täuschungsbestie zu besiegen.

**SCHRITT**  
**2**

## BESIEGEN: SCHLAGT DIE TÄUSCHUNGSBESTIE

Legt an dem Ort der Täuschungsbestie ab und würfelt einen W20. Wenn das Ergebnis durch einen Gegenstand verdeckt ist, ist die Täuschungsbestie besiegt. Wenn nicht, bewege einen der Gegenstände auf ein anderes Feld. **1:** Legt einen platzierten Gegenstand ab. **20:** Ihr besiegt die Täuschungsbestie und erhaltet in diesem Zug eine Vorteilskarte und eine zusätzliche Aktion.

## HINWEISE ZUR TÄUSCHUNGSBESTIE:

- Wenn ihr den Gegenstand auf die Tafel der Täuschungsbestie legt, entspricht die Stärke des Gegenstands der Anzahl der Zahlen, die ihr verdecken könnt. Ein Gegenstand der Stärke 1 kann also nur in der obersten Reihe platziert werden, wo er eine einzelne Zahl verdecken würde.
- Ihr könnt Gegenstände der Stärke 4, 5 oder 6 auf jedes Feld legen.
- Sobald 5 Gegenstände auf der Monstertafel der Täuschungsbestie liegen, könnt ihr eine Aktion ausführen, um sie zu besiegen, auch in derselben Heldenphase.
- Ihr könnt mehr als 5 Gegenstände auf die Tafel der Täuschungsbestie legen, aber beachtet, dass sie alle abgelegt werden, sobald das Monster besiegt ist.



# BETRACHTER



**KOMPLEXITÄT: HOCH ♦**  
**HAT EIN VERSTECK: NEIN**

## HINWEISE ZUM BETRACHTER:

- Wenn der Betrachter bei seinem Wurf für den Machtangriff Augenstrahl ein Ergebnis von 20 würfelt: Es wird keine Vorteilskarte ausgegeben.
- Ihr könnt besprechen, welchen Augenstiel ihr ausschalten wollt, wenn ihr eine Schwächen-Aktion ausführt.

### AUFGABE:

Beschädigt die Augenstiele des Betrachters und blendet dann sein zentrales Antimagie-Auge, um ihn zu besiegen.

### MACHT:

#### AUGENSTRAHL

Würfelt den W20 und vergleicht das Ergebnis mit der Betrachter-Augenstrahl-Spielhilfe. Wenn der Augenstiel nicht beschädigt wurde, benutzt der Betrachter diesen Strahl. Wenn der Augenstiel beschädigt wurde, setzt der Betrachter seinen Antimagie-Auge-Angriff ein und zwingt alle Helden mit Gegenständen, 1 Gegenstand abzulegen.

### SCHRITT

1

### SCHWÄCHEN: BESCHÄDIGT DIE AUGENSTIELE

Legt am Ort des Betrachters einen beliebigen Gegenstand ab und würfelt den W20. **1** Du triffst nicht. **2-15** Beschädige einen Augenstiel deiner Wahl. **16-19** Beschädige bis zu zwei Augenstiele deiner Wahl. **20** Beschädige bis zu drei Augenstiele deiner Wahl, hol den Gegenstand, den du abgelegt hast, zurück und du erhältst eine Vorteilskarte.

### SCHRITT

2

### BESIEGEN: BLENDET DEN BETRACHTER

Sobald ihr alle 10 Augenstiele beschädigt habt, könnt ihr versuchen, das zentrale Antimagie-Auge des Betrachters zu blenden. Verwendet **6+** am Standort des Betrachters, um ihn zu besiegen.

# ROTER DRACHE



**KOMPLEXITÄT: HOCH ♦**  
**HAT EIN VERSTECK: JA**

## HINWEISE ZUM ROTEN DRACHEN:

Die Kampagne des Roten Drachen besteht aus zwei Monstertafeln. Die erste Herausforderung besteht darin, die Kugel der Drachen zu finden; die zweite Herausforderung besteht darin, die Kugel der Drachen zu benutzen, um den Roten Drachen in seinem Hort zu besiegen.

- Der Rote Drache greift normal an, wenn eines der Symbole enthalten wird.
- Man benötigt eine Bewegungsaktion, um den Hort des Roten Drachen zu betreten und wieder zu verlassen.
- Der Hort des Roten Drachen ist ein einzelner Ort, sodass die Monster dort beliebige Helden angreifen können.
- Monster und Helden können von Vorteilskarten beeinflusst werden, während sie sich im Hort des Roten Drachen befinden.
- Wenn sich Monster auf dem Spielplan befinden, während die Helden im Hort des Roten Drachen sind, dürfen sie sich dorthin bewegen und ihn betreten.
- Der Rote Drache kann sich nicht in die Stadt Tiefwasser bewegen, wie durch das Symbol angegeben. Wenn alle Helden und Bürger in Tiefwasser sind, bewegt sich der Rote Drache nicht.
- Der Rote Drache kann nicht nach Tiefwasser teleportiert werden. Die Teleportation des Magiers führt immer dazu, dass der Rote Drache an seinen Startort teleportiert wird.
- Jede andere Bewegung, die dazu führen würde, dass der Rote Drache gezwungen wäre, Tiefwasser zu betreten, führt stattdessen dazu, dass sich der Rote Drache überhaupt nicht bewegt.

**AUFGABE:** Holt euch die Kugel der Drachen, lockt den Roten Drachen in seinen Hort und besiegt ihn.

### MACHT:

#### FEUER-ATEM

Jeder Held und Bürger am Ort des Roten Drachen wird getroffen.

### SCHRITT

1

### SCHWÄCHEN: ENTRÄSELT DAS GEWÖLBE DER KUGEL DER DRACHEN

Legt im Versteck des Gewölbes der Kugel der Drachen einen Gegenstand ab. Verschiebt gleichfarbige Hindernisplättchen um beliebig viele Felder. Ihr sammelt die Kugel ein, wenn sie auf das Feld des Gewölbeausgangs bewegt wird. Die aktive Person, die die Kugel einsammelt, behält sie. Sie kann mit einer Teilen-Aktion getauscht werden, gilt aber nicht als Gegenstand.

### SCHRITT

2

### SCHWÄCHEN: LOCKT DEN ROTEN DRACHEN AN

Nutzt eine Aktion am Ort des Hortes des Roten Drachen, um 1 Gegenstand aus dem Beutel zu ziehen. Der Rote Drache reagiert auf den Diebstahl, indem er sich so viele Felder in Richtung Hort des Roten Drachen bewegt, wie die Stärke des Gegenstands beträgt. Auch wenn ihr die Kugel nicht habt, könnt ihr diese Schwächen-Aktion ausführen.

### SCHRITT

3

### SCHWÄCHEN: UMZINGELT DAS VERSTECK

Solange sich der Rote Drache im Hort des Roten Drachen aufhält, könnt ihr eine Aktion verwenden, um einen Gegenstand oder die Kugel der Drachen auf den angegebenen Feldern zu platzieren. Sobald die Kugel und alle drei Gegenstände platziert sind, könnt ihr mit Schritt 4 fortfahren.

### SCHRITT

4

### BESIEGEN: ZERSTÖRT DEN DRACHEN

Während der Rote Drache den Hort des Roten Drachen bewacht, würfelt einen W20 und addiert die Stärken der in Schritt 3 platzierten Gegenstände hinzu. Wenn die Summe 20 oder höher ist, besiegt ihr den Roten Drachen. Andernfalls legt ihr einen der platzierten Gegenstände ab und kehrt zu Schritt 3 zurück.



*Horried: Dungeons & Dragons* kann mit anderen *Horried* Spielen kombiniert werden. Ihr könnt euch selbst mit Kombinationen furchterregender Monster herausfordern, um eine erschreckende Mischung aus Angst und Zerstörung zu erschaffen, die nur ihr euch vorstellen könnt.

**AUTOR UND REDAKTION:**  
MIKE MULVIHILL

**AUTOR UND MONSTERHERAUSFORDERUNGEN:**  
PETER LEE

**ILLUSTRATIONEN:**  
NATHAN ANDERSON, JAMES BOUSEMA, PAULIINA HANNUNIEMI, STUDIO HIVE, BLOC ILLUSTRATION,  
RAPH LOMOTAN, GRIM MOON, JOHANNA RUPPRECHT

**ART DIRECTION:**  
SAM DAWSON

**GRAFIKDESIGN-ASSISTENZ:**  
SARAH BAYNES

**BEARBEITUNG:**  
SHARON TURNER MULVIHILL  
ANGELA TAYLOR HYLLAND

**PROJEKTLITER:**  
Q LAI

**TECHNISCHE PRODUKTENTWICKLUNG:**  
CASSANDRA WITIVER-KAWASAKI

**SPIELTEST:**  
COLIN BURKS, JOSHUA GREEN, MICAH GREEN, SCHUYLER HOOTEN, ALEXANDER HRUSKA-JOHNSON,  
RICH MULVIHILL, GARRETT PARTCH, AND ISABEAU ROSEN

**BESONDEREN DANK:**  
LYSA PENROSE, ISABEAU ROSEN

**URSPRÜNGLICHES HORRIED-DESIGN:**  
PROSPERO HALL

**BESONDERER DANK AN HASBRO UND WIZARDS OF THE COAST:**  
CHRISTOPHER TROISE, CAIT DROUIN, KARA KENNA, CHRISTOPHER JENNERJOHN

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, THEIR RESPECTIVE LOGOS, AND THE DRAGON AMPERSAND,  
ARE REGISTERED TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST LLC. ©2025 WIZARDS OF THE COAST.  
ALL RIGHTS RESERVED.

RAVENSBURGER VERLAG GMBH • POSTFACH 24 60 • D-88194 RAVENSBURG

Ravensburger