

Nachtschlund

— ✧ — EIN WÜRFELABENTEUER FÜR ZWEI — ✧ —

Druckvorlagen



Seiten 2 und 3: Reisebogen und Kampfblatt. Für jeden Lauf einen, beidseitig gedruckt. Druckt sie so oft aus, wie ihr wollt.



Seiten 4 bis 7: Beutekarten. Doppelseitig drucken, Wenden an der langen Kante, am besten auf festerem Papier. Dann entlang der Linien ausschneiden.



Seite 8: Talentbogen. Falls der im Buch voll ist oder ihr von vorn beginnen wollt.



Druckeinstellung: Tatsächliche Größe (100 %), nicht „An Seite anpassen“.





HIER AUSSCHNEIDEN

Reisebogen

RÜCKEN AN RÜCKEN · DER NACHTSCHLUND · RUNA UND FENN

LAUF NR. _____

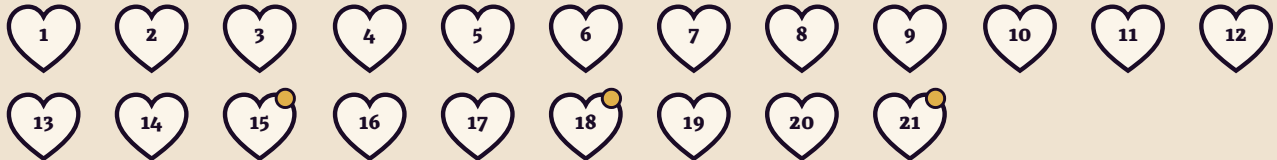
DATUM _____

IHR BEGINNT AUF ☐ Etage I ☐ Etage II ☐ Etage III

Checkpoint: je übersprungene Etage 1 Beute

HERZEN

Zum Start 15 leicht ausmalen (mit Talenten 18 oder 21, in Gold). Nach jedem Kampf den Stand vom Kampfblatt übernehmen.



DER ABSTIEG

Hakt jeden Halt ab und notiert die Seite. Elite ist freiwillig.

Etage I
WURZELGEWÖLBE

- Doppelkampf** zwei Monster S. _____
- Zwischenspiel** Schatz oder Quelle S. _____
- Elite** ab 9 Herzen, s. Buch S. _____
- Rast** +5 Herzen S. _____
- Endboss** Mutter Myzel S. _____
- Beute** Schatz oder Herzen S. _____

Etage II
VERSUNKENE ABTEI

- Doppelkampf** zwei Monster S. _____
- Zwischenspiel** Schatz oder Quelle S. _____
- Elite** ab 9 Herzen, s. Buch S. _____
- Rast** +5 Herzen S. _____
- Endboss** Der Glockenwurm S. _____
- Beute** Schatz oder Herzen S. _____

Etage III
HERZ DER GLUT

- Doppelkampf** zwei Monster S. _____
- Zwischenspiel** Schatz oder Quelle S. _____
- Elite** ab 9 Herzen, s. Buch S. _____
- Rast** +5 Herzen S. _____
- Endboss** Der Glutkönig S. _____
- Epilog** Aufstieg S. _____

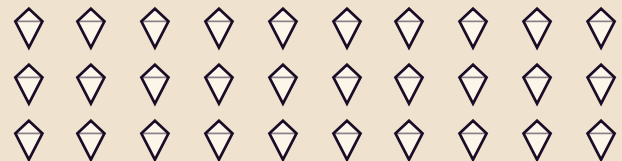
GÜRTELTASCHE

Je behaltene Karte ein Kreis, benutzte
Einmal-Karten streichen

	Glutklinge	☐	☐	☐	☐	☐
	Funkenstein	☐	☐	☐	☐	☐
	Auge der Tiefe	☐	☐	☐	☐	☐
	Knochenwürfel	☐	☐	☐	☐	☐
	Heiltrank	☐	☐	☐	☐	☐
	Joker	☐	☐	☐	☐	☐

SPLITTER

Am Ende auf den Talentbogen übertragen



Monster 1 ·



Elite 3 ·



Boss 5

DAS ENDE DIESES LAUFS



Gefallen auf S. _____ gegen _____



Der Nachtschlund ist bezwungen. Niemand vor euch kam so weit.

Kampfblatt

EIN FELD PRO KAMPF

Im Buch wird nichts gestrichen. Schreibt Leben des Monsters und eure Herzen in „Start“ und nach jeder Runde den neuen Stand in die Spalte dieser Runde.

1 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

2 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

3 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

4 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

5 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

6 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

7 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

8 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

9 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

10 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

11 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐

12 Monster _____

	Start	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LEBEN										
HERZEN										

Endboss, 1. Wurf: ☐ ☐ ☐ ☐



Die Spalte zeigt die Runde, z. B. für Wut-Leisten. Nach dem Kampf die Herzen auf den Reisebogen übertragen.



HIER AUSSCHNEIDEN

Beutekarten 1 von 2

RÜCKEN AN RÜCKEN · DER NACHTSCHLUND

Schneidet die Karten aus und mischt sie zu einem verdeckten Stapel. Beute heißt: oberste Karte ziehen.

DAUERHAFT Glutklinge Runas Klinge macht 1 Schaden mehr.	DAUERHAFT Glutklinge Runas Klinge macht 1 Schaden mehr.	DAUERHAFT Glutklinge Runas Klinge macht 1 Schaden mehr.	DAUERHAFT Glutklinge Runas Klinge macht 1 Schaden mehr.
DAUERHAFT Funkenstein Fenns Funke macht 1 Schaden mehr.	DAUERHAFT Funkenstein Fenns Funke macht 1 Schaden mehr.	DAUERHAFT Funkenstein Fenns Funke macht 1 Schaden mehr.	DAUERHAFT Funkenstein Fenns Funke macht 1 Schaden mehr.
DAUERHAFT Auge der Tiefe In Runde 1 jedes Kampfes 1 Fokus. Mehrere Augen zählen, höchstens 3.	DAUERHAFT Auge der Tiefe In Runde 1 jedes Kampfes 1 Fokus. Mehrere Augen zählen, höchstens 3.	DAUERHAFT Auge der Tiefe In Runde 1 jedes Kampfes 1 Fokus. Mehrere Augen zählen, höchstens 3.	DAUERHAFT Auge der Tiefe In Runde 1 jedes Kampfes 1 Fokus. Mehrere Augen zählen, höchstens 3.



Tip: Steckt die Karten nach dem Spiel in eine Klarsichthülle und legt sie ins Buch. Dann bleiben sie für jeden Lauf erhalten.



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



Beute



HIER AUSSCHNEIDEN

Beutekarten 2 von 2

RÜCKEN AN RÜCKEN · DER NACHTSCHLUND

Schneidet die Karten aus und mischt sie zu einem verdeckten Stapel. Beute heißt: oberste Karte ziehen.

DAUERHAFT Knochenwürfel Nach jedem Wurf darf jeder von euch eine 3 oder 4 einmal neu werfen. Mehrere zählen nicht zusammen.	DAUERHAFT Knochenwürfel Nach jedem Wurf darf jeder von euch eine 3 oder 4 einmal neu werfen. Mehrere zählen nicht zusammen.	DAUERHAFT Knochenwürfel Nach jedem Wurf darf jeder von euch eine 3 oder 4 einmal neu werfen. Mehrere zählen nicht zusammen.	EINMAL Heiltrank Zwischen zwei Runden oder außerhalb des Kampfes: +4 Herzen. Dann ablegen.
EINMAL Heiltrank Zwischen zwei Runden oder außerhalb des Kampfes: +4 Herzen. Dann ablegen.	EINMAL Heiltrank Zwischen zwei Runden oder außerhalb des Kampfes: +4 Herzen. Dann ablegen.	EINMAL Heiltrank Zwischen zwei Runden oder außerhalb des Kampfes: +4 Herzen. Dann ablegen.	EINMAL Heiltrank Zwischen zwei Runden oder außerhalb des Kampfes: +4 Herzen. Dann ablegen.
EINMAL Joker Beim Legen statt eines deiner Würfel, der verfällt. Zählt als jede Zahl. Dann ablegen.	EINMAL Joker Beim Legen statt eines deiner Würfel, der verfällt. Zählt als jede Zahl. Dann ablegen.	EINMAL Joker Beim Legen statt eines deiner Würfel, der verfällt. Zählt als jede Zahl. Dann ablegen.	EINMAL Joker Beim Legen statt eines deiner Würfel, der verfällt. Zählt als jede Zahl. Dann ablegen.



Tipp: Steckt die Karten nach dem Spiel in eine Klarsichthülle und legt sie ins Buch. Dann bleiben sie für jeden Lauf erhalten.



Talentbogen

RÜCKEN AN RÜCKEN · DER NACHTSCHLUND

Der Nachtschlund vergisst euch nicht, und ihr vergesst ihn nicht. Aus jedem Tod nehmt ihr ein Stück seiner Macht mit nach oben.

TALENTE Beim Erwachen: Splitter vom Konto ausgeben und Talente abhaken. Sie gelten ab dem nächsten Lauf für immer.

**Zähe Haut**
♦♦♦ 3
Euer Höchstmaß steigt auf 18 Herzen. Ihr beginnt jeden Lauf damit.

**Wacher Geist**
♦♦♦♦ 4
In Runde 1 jedes Kampfes habt ihr 1 Fokus.

**Scharfe Klinge**
♦♦♦♦♦ 5
Runas Klinge trifft schon ab einer 4.

**Weiter Funke**
♦♦♦♦♦♦ 6
Fenns Funke trifft auch mit einer 3.

**Eisenherz**
♦♦♦♦♦♦♦ 7
Noch einmal 3 mehr: Höchstmaß und Start 21.
nur nach Zäher Haut

**Glückswurf**
♦♦♦♦♦♦♦♦ 8
Einmal pro Runde erhöht einer von euch einen eigenen Würfel offen um 1, nie über 6.

LATERNEN Erreichte Checkpoints. Ab hier dürft ihr einen neuen Lauf beginnen.

**Etage II erreicht**
Mutter Myzel besiegt am

**Etage III erreicht**
Glockenwurm besiegt am

**Beute am Checkpoint**
je übersprungene Etage 1 Beutekarte

CHRONIK DER LÄUFE Splitter-Konto: neuer Stand = alter Stand + gesammelt – ausgegeben

LAUF	DATUM	GEFALLEN GEGEN	SPLITTER +	AUSGEGEBEN –	KONTOSTAND
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Chronik voll? Führt sie auf dem Talentbogen zum Ausdrucken weiter (QR-Code S. 120). Talente und Laternen bleiben hier.

Der Nachtschlund ist bezwungen
Hier unterschreiben die Ersten, die lebend aus dem Herzen der Glut zurückkamen.

Runa

Fenn