

Chronicles of Drunagor

Inhaltsverzeichnis

- [1 Age of Darkness](#)
 - [1.1 Inhalte](#)
- [2 Age of Darkness Apocalypse](#)
 - [2.1 Inhalte*](#)
- [3 Tabletop Simualtor](#)

Chronicles of Drunagor ist ein [Dungeon Crawler](#) des Herstellers *Creative Games Studio LLC* (kurz CGS), der neben 3D-Gelände auf ein, für das [Genre](#) eher unübliches, Ressourcen-Management zur Ausübung der Helden-Aktionen setzt.

Chronicles of Drunagor: Age of Darkness wurde 2020 per [Kickstarter](#) finanziert und im Frühjahr 2021 an die Backer ausgeliefert. [CoD](#) setzt auf eine umfangreiche Kampagne mit 18 Haupt-Quests, die zwischen den Abenteuern per Story-Texten verbunden werden. Die Hauptkampagne kann an vorgegebenen Stellen für eine der Nebenkampagnen aus den Erweiterungen unterbrochen werden.

Die Aktionen eines Helden werden durch ein s. g. Action-Cube-System durchgeführt, bei dem der Held bereits zu Beginn über eine Vielzahl von verschiedenen [Skills](#)/Aktionen verfügt, die mit den namensgebenden Cubes bei Verwendung gesperrt werden, so dass diese vorerst nicht wieder ausgeführt werden können. Legt der Held eine Ruhephase ein, können alle Cubes wieder eingesammelt und die [Skills](#) wieder freigegeben werden. Im Gegenzug muss allerdings pro Ruhephase ein s. g. Cursed Cube auf einem [Skill](#) platziert werden, der diesen somit dauerhaft sperrt. Diese Cursed Cubes können mittels entsprechender Aktionen im Spiel wieder entfernt werden.

Verliert ein Held alle seine [Lebenspunkte](#) wird er zwar wiederhergestellt und kann weiterkämpfen, er erhält allerdings einen s. g. Trauma Cube, der bis zur nächsten Camp-Phase nicht wieder entfernt werden kann und somit zum dauerhaften Verlust eines [Skills](#) führt.

Neben den Monstergegnern stellt die sich stetig ausbreitende *Darkness* eine ernstzunehmende Bedrohung für die Helden dar. Die *Darkness* wird durch Plättchen repräsentiert, die am Rundenende über die Felder des Spielplans gelegt wird und so versucht die Helden zu erreichen. Helden in unmittelbarer Nähe der *Darkness* können Schaden erleiden oder in ihren Angriffen behindert werden, wohingegen Monster von angrenzender *Darkness* profitieren und mehr Schaden verursachen.

Die Abschnitte des jeweiligens Szenarios sind mit s. g. Tür-Karten verbunden, die abhängig von der Umgebung tatsächlich Türen oder auch nur eine Art *Fog of War* darstellen und beim Öffnen den Aufbau des folgenden Abschnitts inkl. Aufstellung der Monster und Sonderregeln preisgeben. Auf jeder Tür befindet sich ein *QR-Code* der auf die Website von CGS leitet und alternative, z. T. schwierigere Aufbauten des folgenden Abschnitts darstellt. Dadurch konnten bereits in der Vergangenheit Anpassungen am Schwierigkeitsgrad oder Fehlerkorrekturen nachträglich vorgenommen werden.

An bestimmten Stellen innerhalb eines Szenarios kann mit der Umgebung über das s. g. Interaction Book interagiert werden. Je nach Entscheidung des Spielers wird der zugehörige Text im [Abenteuerbuch](#) nachgeschlagen. Hierbei kann es vorkommen, dass getroffene Entscheidungen sofort oder später Einfluss auf den Verlauf des Szenarios oder der Kampagne haben können.

1 Age of Darkness

1.1 Inhalte

[Kickstarter Age of Darkness](#)

- Core Box
- Stretch Goal Box
- Rise of the Undead Dragon (Expansion)
- Desert of Hellscar (Expansion)
- Ruins of Luccanor (Adventure Pack)
- The Shadow World (Adventure Pack)
- Monster Pack
- Darkness Dice
- Extra Dungeon Trayz
- Hero Trayz

2 Age of Darkness Apocalypse

Im Juni 2021 wurde bekannt gegeben, dass ein Reprint aller *Age-of-Darkness*-Materialien Ende Juli per Gamefound-Kampagne wieder erworben werden können. Zusätzlich wird es neue Erweiterungen und Add-Ons geben. Außerdem soll es ein Upgrade-Pack für Backer der Age-of-Darkness-Kampagne und Lokalisierungen des Spiels in diversen Sprachen, u. a. auch Deutsch geben.

[Gamefound Apocalypse](#)

2.1 Inhalte*

- Apocalypse (Expansion)
- Apocalypse Stretch Goals
- Hero Pack [#1](#)

* bisher bekannt

3 Tabletop Simualtor

Der [Unknowns](#)-User [snoggle1981](#) entwickelt in Zusammenarbeit mit CGS ein [Tabletop Simulator](#) Mod, mit dem Teile des Spiels ausprobiert werden können.