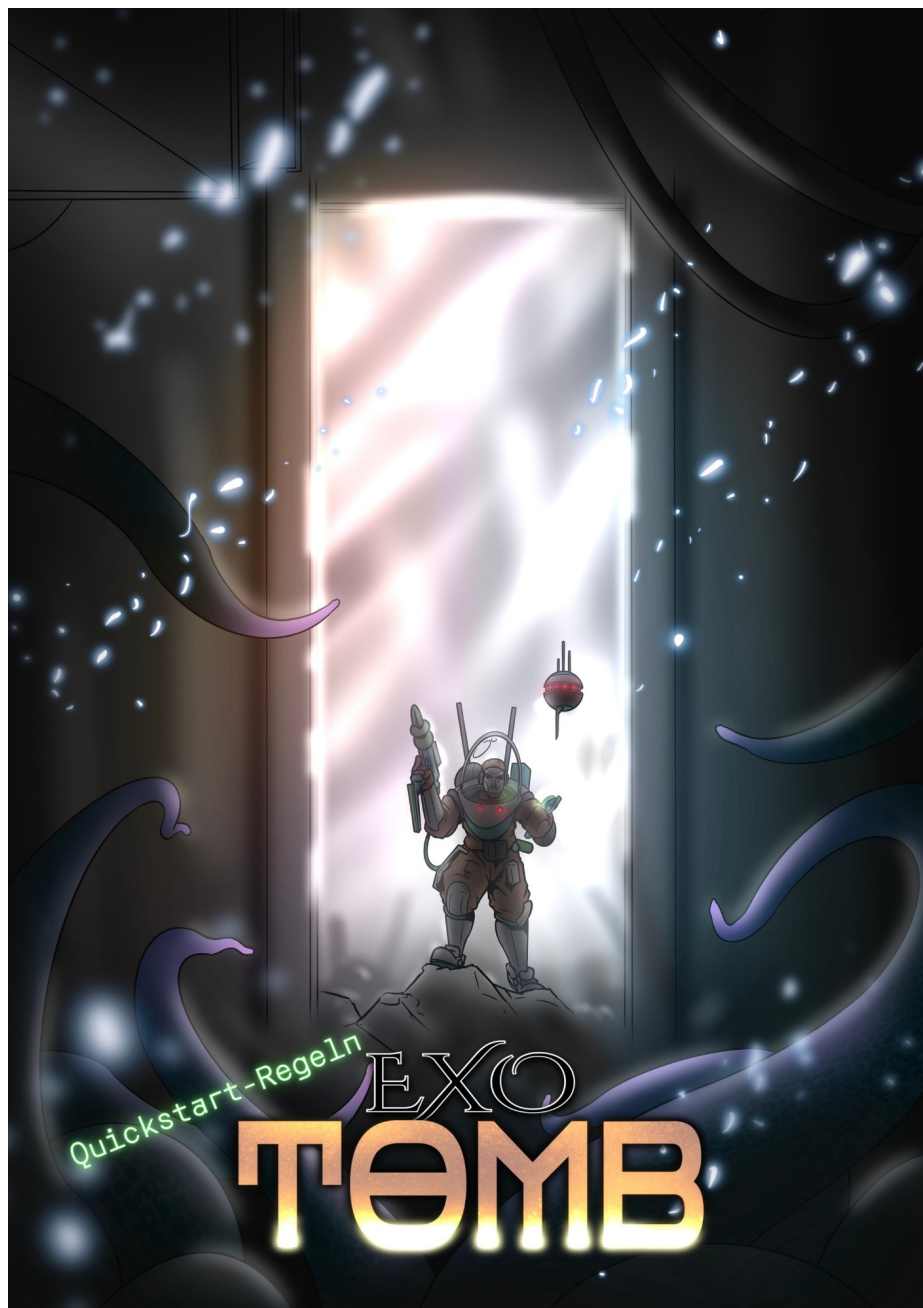




Credits:

Spielidee und -Design: Tobias Spitzbarth

Artwork: Christian Dohlen

Combat Assistant-STL-Design: Dice Per Second 3D Druck

Mit freundlicher Unterstützung von **Dice Per Second 3D Druck**.

Bei der Erschaffung dieses Spiels wurde **keine generative AI** verwendet.

© [2026] Bristle and Broadsword. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Vervielfältigung, Verbreitung, Übersetzung – auch auszugsweise – ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Urhebers nicht gestattet.

Exo Tomb™ ist ein geschützter Titel. Alle darin enthaltenen Texte, Regeln und Illustrationen sind geistiges Eigentum des Autors.

2301 – Exoplanet 12: Inmitten der kargen Einöde ragt ein gewaltiges, von Sandstürmen verwittertes Bauwerk empor. Der Eingang gleicht einem gähnenden, schwarzen Schlund. Die Bedeutung der fremdartigen Symbole an den Wänden interessiert dich nicht. Du bist nur ein Typ mit einem Plasmablaster. Und die Überreste der außerirdischen Zivilisation versprechen gutes Geld.

Wagst du es, einzutreten?

Was ist Exo Tomb?

Exo Tomb ist ein Solo-Sci-Fi-Dungeon-Crawler. Du schlüpfst in die Rolle eines Tomb Warriors, eines Schatzsuchers auf dem Exoplaneten 12. Du erkundest außerirdische Ruinen, bekämpfst die uralten Grabwächter und sammelst Relikte... und versuchst, lebendig zu entkommen.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, mindestens drei Relikte zu finden und die Ruine anschließend durch den Ausgangsraum zu verlassen.

Du benötigst:

- 2 Sätze Rollenspielwürfel (W4, W6, W8, W10, W100) +1 W4
- Ruinenpool und Marker
- Combat Assistant
- Eine Karte der Ruine
- Eine Miniatur für deinen Tomb Warrior*
- Miniaturen für die Kreaturen*

* optionale Standees zum Drucken und Ausschneiden liegen diesem Regelwerk bei.

Tomb Warrior

Zu Beginn des Spiels besitzt dein Tomb Warrior 12 Leben und 1 Energie. Dein Maximalleben von 12 kann nicht überschritten werden. Er startet das Spiel mit einem KDS-Plasmablaster, einem Kampfmesser und 1 Kampf-Stim (siehe Seite 7).

Ruinenpool und Marker

Der Ruinenpool beinhaltet sämtliche Marker, die du während des Spiels benötigst. Es sollte so gestaltet sein, dass du seinen Inhalt nicht sehen und die Marker blind ziehen kannst, z. B. ein Würfelbeutel.

Marker zeigen dir an, was in den einzelnen Räumen der Ruine auf dich zukommt. Marker können z. B. verschiedenfarbige Würfel sein. Es gibt drei verschiedene Marker:

Reliktmarker: Kommst du in einen Raum mit diesem Marker, sammelst du automatisch ein Relikt ein. Behalte den Marker ein.

Ereignismarker: Würfle auf der Ereignistabelle und spiele das entsprechende Ergebnis aus. Der Marker kommt zurück in den Ruinenpool (siehe Seite 7).

Kreaturenmarker: Würfle auf der Kreaturentabelle und wickle den Kampf mit der entsprechenden Kreatur ab. Der Marker kommt zurück in den Ruinenpool (siehe Seite 8).

Die Expedition

Schritt 1: Wähle eine Ruine mit neun Räumen. Alternativ kannst du auch eine eigene Ruine erstellen. Zeichne hierzu neun Räume und verbinde sie beliebig miteinander. Lege jeweils einen Raum als Ein- und Ausgang fest.

Schritt 2: Platziere einen Kreaturenmarker auf dem Ausgangsraum. Ziehe anschließend blind jeweils einen Marker aus dem Ruinenpool und platziere diese in den einzelnen Räumen, bis sämtliche Räume mit einem Marker versehen sind. Auf dem Eingangsraum darf kein Kreaturenmarker liegen.

Schritt 3: Platziere deinen Tomb Warrior auf dem Eingangsraum. Bewege ihn durch die Ruine und versuche, mindestens 3 Relikte zu sammeln. Dabei kann der Tomb Warrior in jeden angrenzenden Raum vorrücken, insofern dieser mit einem Gang mit seinem aktuellen Aufenthaltsraum verbunden ist. Kommst du in einen Raum mit einem Marker, muss dieser eingesammelt und ausgespielt werden.

Schritt 4: Hast du mindestens 3 Relikte eingesammelt, musst du dich zum Ausgang begeben. Sobald in diesem Raum kein Marker mehr liegt, hast du das Spiel gewonnen.

Schritt 5: Betritt die nächste Ruine und beginne den Prozess erneut.

Erneut Scannen

Du kannst 1 Energie ausgeben, um sämtliche leere Räume der Ruine erneut mit Markern zu füllen. Gehe hierzu wie bei **Schritt 2** vor.

Kampf-Stims

Du kannst dich jederzeit dazu entscheiden, ein Kampf-Stim zu verwenden, um 4 Leben wiederherzustellen. Entferne 1 Kampf-Stim aus deinem Inventar.

Gefahrenswürfe

Wenn du im Spiel aufgefordert wirst, einen Gefahrenwurf auszuführen, wirf einen W6 und einen weiteren Würfel entsprechend des Bedrohungslevels. Vergleiche die Ergebnisse. Ist dein Ergebnis gleich oder höher als das des Gefahrenwürfels, so hast du die Gefahr überstanden.

Kampf

Combat Assistant

Der Combat Assistant ist in vier Distanzstufen unterteilt: I-III (kurze, mittlere und weite Reichweite) und Melee (Nahkampf). Kreaturen bewegen sich über den Combat Assistant und ihr Verhalten und die Chance, sie mit Fernkampfwaffen zu treffen, verändert sich je nach Standpunkt. Zu Beginn des Kampfes befindet sich der Gegner stets auf III.

Sieg

Der Kampf ist gewonnen, wenn die gegnerische Kreatur entweder flieht oder ihr Leben auf 0 fällt.

Fernkampfaktionen

Im Fernkampf benutzt du deine Fernkampfwaffe. Befindet sich der Gegner auf den Feldern I-III, so findet ein Fernkampf statt. Hier steht dir pro Runde eine Aktion zur Verfügung:

- **Fernkampfangriff:** Du greifst mit deiner Fernkampfwaffe an (siehe unten)
- **Vorrücken:** Bewege das gegnerische Modell ein Distanzfeld näher an deinen Tomb Warrior heran. Wirf einen W6: bei einer 5+ darfst du sofort eine weitere Aktion ausführen.
- **Zurückfallen:** Bewege das gegnerische Modell ein Distanzfeld weiter von deinem Tomb Warrior weg. Wirf einen W6: bei einer 5+ darfst du sofort eine weitere Aktion ausführen.
- **Kampf-Stim benutzen:** Benutze eine Dosis Kampfstim und heile 4 Leben. Entferne das Kampf-Stim aus deinem Inventar.

Fernkampfangriff

Wirf 3 Würfel: einen **Angriffswürfel** (entsprechend deines Waffenprofils und dem Standort des Gegners), einen **Bedrohungswürfel** (entsprechend des Bedrohungslevels des Gegners) und einen **Kritwürfel** (W4).

- Ist das Ergebnis des Angriffswürfels gleich oder höher als das des Bedrohungswürfels, so fügst du dem Gegner Schaden entsprechend deines Waffenprofils zu.
- Ist sowohl das Ergebnis des Angriffswürfels als auch das des Kritwürfels gleich oder höher als das des Bedrohungswürfels, so fügst du dem Gegner einen kritischen Treffer zu und verursachst doppelten Schaden entsprechend deines Waffenprofils.
- Ist das Ergebnis des Angriffswürfels kleiner als das des Bedrohungswürfels, so erleidest du Schaden entsprechend des Wertes des Kreaturenprofils. Der Kritwürfel hat in diesem Fall keine Bedeutung.

Kreaturenrunde

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, ist der Gegner am Zug. Um zu ermitteln, wie sich dieser verhält, wirf einen W100 und vergleiche das Ergebnis mit dem Kreaturenprofil.

Alle möglichen Aktionen sind im entsprechenden Profil der Kreatur aufgeführt. Drei Beispiele für typische gegnerische Aktionen sind:

- **Vorrücken:** Die Kreatur rückt ein Feld weiter auf den Tomb Warrior zu.
- **Zurückfallen:** Die Kreatur rückt ein Feld vom Tomb Warrior weg.

- **Fliehen:** Die Kreatur flieht aus dem Kampf. Entferne ihre Miniatur vom Combat Assistant. Du erhältst keine Belohnung für diesen Kampf.

Nahkampf

Im Nahkampf benutzt du deine Nahkampfwaffe. Wird die gegnerische Kreatur auf Melee platziert, entbrennt ein Nahkampf. Im Nahkampf können weder du noch dein Gegner Aktionen ausführen (außer im Nahkampf zu kämpfen).

Nahkampfangriff

Ein Nahkampfangriff läuft genauso ab wie ein Fernkampfangriff. Gewinnst du eine Nahkampfunde und fügst dem Gegner Schaden zu, kannst du dich dazu entscheiden, den Nahkampf fortzuführen oder sofort die Aktion "**Zurückfallen**" auszuführen. Du beginnst mit dem nächsten Zug.

Sieg

Hast du die Ruine erfolgreich verlassen, kannst du deine gesammelten Relikte gegen eine von zwei neuen Waffen eintauschen: die Schrotflinte oder den Ganymed-Blaster (siehe Seite 8). Diese ersetzt deinen KDS-Plasmablaster.

Du kannst nun die nächste Ruine betreten. Jede weitere Ruine erhält folgende Modifikatoren:

- +1 Reliktmarker
- +1 Kreaturenmarker
- +1 Raum
- +1 Relikt nötig, um die Ruine erfolgreich abzuschließen.

Tabellen

Ereignisse

W6	Ereignis	Beschreibung
1	Versiegelter Sarkophag	Bedrohungslevel 8 Fehlschlag: Ein BiMec-Sentinel erscheint augenblicklich auf I. Erfolg: +1 Relikt
2	Erodierte Säulen	<i>Die Säulen, welche die Decke dieses Raumes stützen, sind alt und verwittert. Die leiseste Erschütterung könnte sie zum Einsturz bringen.</i> Bedrohungslevel 6 Fehlschlag: Teile der Decke stürzen herab. Du erleidest W4 Schaden. Erfolg: Einstürzte Mauerstücke geben ein Geheimnis preis: +1 Relikt
3	Versorgungsschlauch	Bedrohungslevel 4 Fehlschlag: Säure beschädigt deine Ausrüstung. Erleide 1 Schaden. Erfolg: +1 Energie
4	Künstliche Oase	+ 4 Leben
5	Verlassenes Nest	Wirf einen W6: 1-3: +1 Energie 4-5: +1 Kampf-Stim1 6: +1 Relikt
6	Fernes Echo	<i>Irgendwo, weit, weit im Inneren der Ruine hörst du ein Echo...</i> Würfle zweimal auf diese Tabelle und handle beide Ereignisse in beliebiger Reihenfolge ab. Würfelst du erneut eine 6, würfle nur einmal auf die Tabelle.

Ausrüstung

KDS-Plasmaablaster			
I	II	III	Schaden
W6	W4	W4	W4

Kampfmesser		
Melee	Schaden	Spezial
W4	W4	-

KDS Ganymed-Plasmablaster			
I	II	III	Schaden
W6	W6	W4	W4
Spezial			
1 Energie : Wiederhole verpatzte Angriffswürfe für den Rest des Kampfes.			

Schrotflinte			
I	II	III	Schaden
W6	W4	W4	W6
Spezial			
Befindet sich der Gegner auf I, so fügt die Schrotflinte stattdessen 2W4 Schaden zu.			
Krit : Bei einem kritischen Treffer führt der Gegner sofort die Aktion "Zurückfallen" aus.			

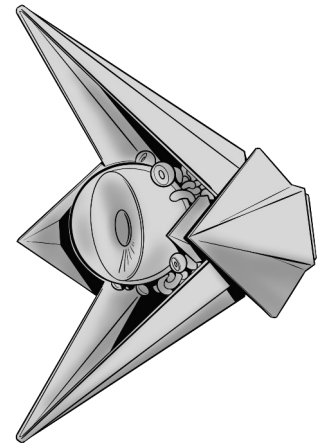
Kreaturen

Kreaturentabelle

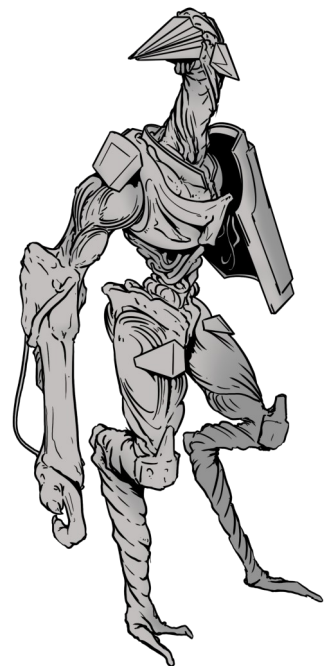
W6	Kreatur
1-3	Abwehdrohne
4-5	BiMec-Füsilier
6	BiMec-Sentinel

Kreaturenprofile

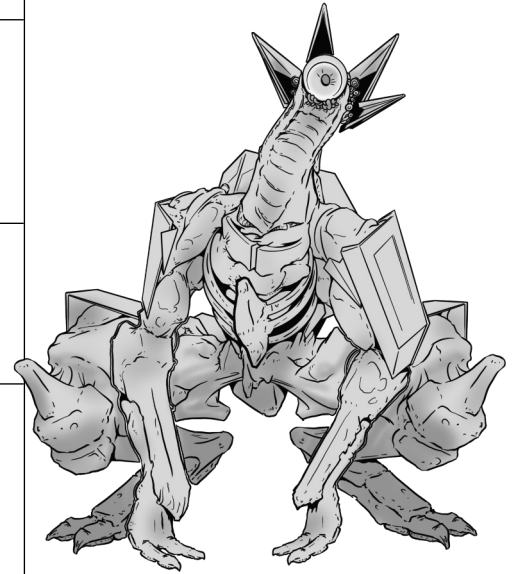
Abwehdrohne		
Bedrohungslevel	Schaden	Leben
W4	2	6
Aktionen Vorrücken 1-50 Zurückfallen 51-99 Fliehen 100		
Spezial Hit and Run: Wann immer die Abwehdrohne im Fernkampf Schaden zufügt, führt sie anschließend sofort die Aktion Zurückfallen aus. Beute: +1 Energie		



BiMec-Füsilier		
Bedrohungslevel	Schaden	Leben
W4	1	5
Aktionen Zurückfallen 1-20 Unterdrückungs- feuer 21-60 Keine Aktion 61-99		
Spezial Wachsam: Wenn du die Aktionen Vorrücken oder Zurückfallen einsetzt und anschließend eine 1-3 würfelst, fügt der BiMec-Füsilier dir sofort 1 Schaden zu. Unterdrückungsfeuer: Wenn der Füsilier diese Fähigkeit einsetzt, kannst du in der nächsten Runde nicht die Aktion "Vorrücken" ausführen. Beute: 1+ Energie		



Bimtec-Sentinel		
Bedrohungslevel	Schaden	Leben
W6	4	8
Aktionen		
Vorrücken 1-50	Zurückfallen 51-65	Keine Aktion 66-99
Spezial Sturmangriff: Immer, wenn der Sentinel durch die Aktion "Vorrücken" auf Melee landet, fügt er in der nächsten Nahkampfrunde zusätzlich W4 Schaden zu. Beute: +1 Relikt		



Wie geht es weiter?

Exo Tomb befindet sich gerade in der Testphase. In der Vollversion erwarten dich viele neue, spannende Features, zum Beispiel:

- Eine spannende Kampagne, in der du tiefer in die Geheimnisse von Exoplanet 12 eindringst.
- Packende Kämpfe gegen neue Kreaturen, darunter vier einzigartige Boss-Gegner.
- Entdecke die Kolonie: Lass deinen Tomb Warrior in seinem Lager zur Ruhe kommen, trainiere neue Fähigkeiten und tausche Relikte gegen neue Waffen, Rüstungen und Support-Gegenstände.
- Gib deinem Tomb Warrior eine einzigartige Vorgeschichte, die ihm neue Fähigkeiten im Spiel verleihen.
- und vieles, vieles mehr!

Wenn du immer auf dem Laufenden bleiben und regelmäßig Updates erhalten möchtest, tritt unserer Whatsapp-Community oder unserem Discord-Server bei. Die Links findest du unter [bristle-and-broadword.de](https://www.bristleandbroadword.de)

Wenn du die Entwicklung von Exo Tomb unterstützen möchtest, kannst du das auf unserem Patreon tun: <https://www.patreon.com/c/bristleandbroadword>

Danke fürs Spielen!

- Tobi