

Herr des Schwertes



REGELN FÜR EIN HELDEN - ROLLENSPIEL



EIN HELDEN-ROLLENSPIEL IN EINER WELT VOLLER MAGIE UND FINSTERER MÄCHTE

INHALT

EINLEITUNG	1	FALLEN	45
SPIELBESTANDTEILE.		ZWISCHEN DEN EXPEDITIONEN	49
SPIELABLAUF	5	SCHICKSALSPUNKTE UND LEBENSKRAFT, BEUTE, LEBENSHALTUNGSKOSTEN, ZUFÄLLIGE Ereignisse, WOHIN DAS GOLD VERSCHWINDET, GEFOLGSLEUTE, VORBEREITUNGEN AUF DIE NÄCHSTE EXPEDITION.	
ERKUNDUNGSRUNDEN	10	KAMPAGNEN	50
HELDENZÜGE.		TIPS UND TRICKS, WEITERE MONSTER, ABENTEUERIDEEN UND SZENARIEN, DAS ERSCHAFFEN NEUER HELDEN.	
ENTDECKUNGEN	12	SOLOABENTEUER	55
DAS ENTSTEHEN DES VERLIESES, GÄNGE, VERZWEIGUNGEN UND ECKEN, TÜREN, TREPPEN, RÄUME, AUSLEGEN NEUER BODENPLATTEN.		SPIELVORBEREITUNGEN, ERKUNDUNGSRUNDEN, KAMPFRUNDEN, HILFE FÜR TOBARO	
KÄMPFE	15	DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT	62
AUFSTELLEN DER GEGNER, ABLAUF EINER KAMPFRUNDE, BEWEGUNG WÄHREND DER KAMPFRUNDEN, NAHKAMPF, FERNKAMPF, SCHICKSALSPUNKTE, DER TOD...		GESTALTUNG DER VERLIESE, SOLKANS AMULETT, ABLAUF DER KAMPAGNE, SOLKANS EISGEFANGNIS. SKAVEN: KRIEGER DER SKAVEN, ANFÜHRER DER SKAVEN, DIE DUNKLE MAGIE DER SKAVEN, SPEZIALISTEN DER SKAVEN.	
MAGIE	16	DAS LAGER DES HAUPTMANNES, GRAGOTHS LABYRINTH, DER TEMPEL DES FINSTEREN, DER BERNSTEIN-RAUM, DAS EISGEFANGNIS, BEGEGNUNGSTABELLEN.	
DAS WIRKEN VON SPRÜCHEN, DAS BUCH DER WEISSEN MAGIE.		SPIELBÖGEN ZUM AUSFÜLLEN	63
DER SPIELLEITER	22	HELDENBOGEN, ABENTEUERPLAN, KREATURENBOGEN, BEGEGNUNGSTABELLEN.	
DIE AUFGABEN DES SPIELLEITERS, EREIGNISMARKEN, ANFÜHRER.			
SPEZIELLE RÄUME	30		
SCHÄTZE	36		
MAGISCHE ARTEFAKTE.			
SPIELLEITERINFORMATIONEN	41		
HELDENBÖGEN, ÜBERBLICK ÜBER DIE WICHTIGSTEN .. MONSTER UND KREATUREN, WICHTIGE TABELLEN.			

Advanced Heroquest, Heroquest, 3-D Roleplay Hobby Game, and the Games Workshop and Citadel Miniatures logos are all Trademarks owned by Games Workshop Ltd. Advanced Heroquest and all its associated imagery are copyright © 1989 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

SPIELGESTALTUNG

SPIELDESIGN: JERVIS JOHNSON
SPIELENTWURF: PAUL COCKBURN
TITELBILD DER SPIELBOX: JOHN SIBBICK
BODENPLATTEN UND SPIELMARKEN: GARY CHALK
ILLUSTRATIONEN AUF DER SPIELBOX: MARK CRAVEN,
WAYNE ENGLAND, JOHN SIBBICK
**UMSCHLAGILLUSTRATION DES
REGELHEFTES:** WAYNE ENGLAND
ILLUSTRATIONEN IM HEFT: TONY ACKLAND,
PAUL BONNER, PAUL CAMPBELL, GARY CHALK,
WAYNE ENGLAND, FANGORN, JES GOODWIN,
GERRY GRACE, MARTIN MCKENNA,
RUSS NICHOLSON, MARTIN PERROT,
ADRIAN SMITH, STEVE TAPPIN.

ÜBERTRAGEN INS DEUTSCHE VON MICHAEL JOHANN
SATZ UND LAYOUT DER DEUTSCHEN AUSGABE: M. IMMIG

EINLEITUNG

"Der Herr des Schwertes" ist die Umsetzung eines Fantasy-Abenteuers als Rollenspiel. Sie spielen die Rolle eines beeindruckenden Helden, der sich auf die Suche nach sagenumwobenen Artefakten und Reichtümern begibt. Ihre Abenteuer werden Sie zu den dunkelsten Plätzen der Welt führen, in Gänge und Höhlen, die von Furcht und Schrecken beherrscht werden. In diese Gefahren begibt sich Ihr Held in der Hoffnung, Gold und magische Artefakte zu finden - aber möglicherweise auch, um dort den Tod zu finden.

Am besten spielt man "Der Herr des Schwertes" mit vier oder fünf Spielern, obwohl es keine tatsächliche Begrenzung für die Anzahl der Teilnehmer gibt. Sie können also durchaus auch mit weniger als vier oder mehr als fünf Spielern loslegen. Ein Spieler übernimmt immer die Rolle des Spielleiters: Er ist derjenige, der die Monster und finsternen Kreaturen ins Feld führt und das Verlies auf dem Spieltisch auslegt, während es entsteht. Beim ersten Spiel sollte der Besitzer des Spiels in die Rolle des Spielleiters schlüpfen - in weiteren Spielen werden sich sicherlich mehr als genug Gelegenheiten für die anderen Spieler ergeben, auch einmal die Rolle des Spielleiters zu übernehmen. Außer dem Spielleiter spielen alle anderen die Rolle eines Helden.

Die Helden sind Menschen, Elfen oder Zwerge - Abenteurer, berühmte Kämpfer oder Zauberer, die gegen die finsternen Kreaturen der Unterwelt kämpfen. Jedesmal, wenn sich die Helden in die dunklen Höhlen und Gänge vorwagen, haben sie ein Ziel vor Augen, das es zu erringen gilt - eine gefährliche Aufgabe, deren erfolgreiche Lösung einen hohen Lohn verspricht. Doch manchmal muß für diesen Preis ein hoher Tribut entrichtet werden: ein Held kehrt von dem Unternehmen nicht zurück und stirbt im Kampf gegen die Monster den Heldentod.

In diesem Heft haben wir vier Helden für Sie vorbereitet, die Sie während der ersten paar Spiele ins Abenteuer führen können. Für jeden der vier Helden finden Sie in der Schachtel eine Miniatur, die ihn mitsamt seiner Rüstung, Bewaffnung und seiner Ausrüstung darstellt. Aber diese vorgefertigten Helden sind erst der Anfang! Das Spiel beinhaltet Regeln, mit deren Hilfe Sie die Helden von ihren bescheidenen Anfängen bis hin zum sagenumwobenen Superhelden weiterentwickeln können. Außerdem gibt es Regeln, mit denen es möglich wird, eigene Helden zu entwerfen. Das im Fachhandel angebotene Sortiment von Miniaturen beinhaltet tausende verschiedene Zinnfiguren. Darunter befinden sich die unterschiedlichsten Typen, mit den verschiedensten Waffen und Rüstungen ausgestattet, so daß es wohl immer ein Modell gibt, das zu dem von Ihnen entworfenen Helden paßt.

Aber ohnehin haben Sie mit "Der Herr des Schwertes" ein Spiel vor sich, das Ihnen eine Fülle von Möglichkeiten bietet, da es schon in der Grundausstattung eine Reihe von Miniaturen beinhaltet, um eine fantastische Welt lebendig werden zu lassen: von Krieger, Zauberern, Zwergen und Elfen bis hin zu Goblins und Orks, Riesen und sogar Drachen. Und dabei stellen die 36 Miniaturen in diesem Spiel nur einen Bruchteil der Welt dar, die darauf wartet, von Ihnen entdeckt zu werden.

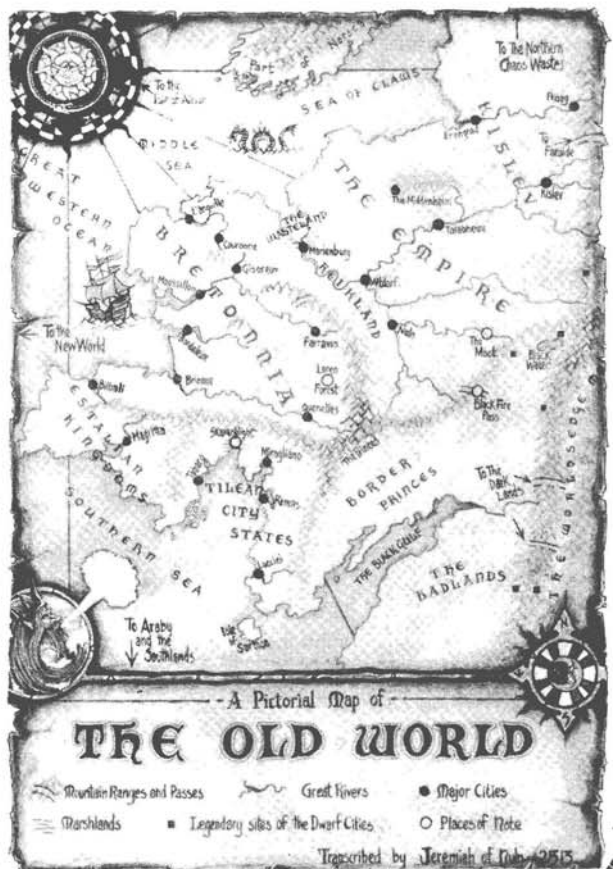
Wenn Sie die Rolle des Spielleiters übernommen haben, so kontrollieren Sie alle Monster und Fallen im Verlies und müssen mit all den Ihnen zur Verfügung stehenden Kräften versuchen, das Vorhaben der Helden zu verhindern. Sie haben außerdem die Aufgabe, den Spielplan mit Hilfe der Bodenplatten auszulegen, wenn die Helden das Verlies erkunden. Sie beschreiben dann den anderen Mitspielern, was sie zu sehen bekommen, wenn ihre Helden z.B. einen Raum betreten, dessen Wände mit einer eigenartig schimmernden Pilzkultur bedeckt sind, oder in dessen Boden sich tiefe Klüfte auftun. Oder werden sie dort gar von schauerhaften Kreaturen erwartet, die aus ihren Gräbern auferstanden sind, um in den finsternen Gewölben ihr Unwesen zu treiben?

Als Spielleiter sollten Sie sich, bevor Sie zum ersten Mal "Der Herr des Schwertes" spielen, die Regeln einmal ganz durchlesen, damit Sie sich einen Überblick über den Ablauf des Spiels und alle vorhandenen Möglichkeiten verschaffen können. Besonders aufmerksam sollten Sie die Kapitel "Erkundungsrunden", "Der Entdeckungszug", "Kämpfe"

und "Der Spielleiter" durchlesen. In diesen Abschnitten sind jene elementaren Prinzipien erläutert, die beim Spielen oft gebraucht werden und daher am wichtigsten sind. Höchstwahrscheinlich werden Sie während der ersten Spiele noch etwas häufiger in den Regeln nachschauen müssen, aber nach und nach prägen sich die Spielmechanismen ein, und schon bald werden Sie das Regelbuch nur noch in den seltensten Fällen zu Rate ziehen müssen. Wenn Sie anfangs, während Sie den Umgang mit dem Spiel erlernen, hier und da ein paar Fehler machen, ist das halb so schlimm. Anfängerfehler vermindern in keiner Weise den Spaß, den Sie beim Spiel haben werden.

Wir haben in dieser Box ein vierteiliges Abenteuer für Sie vorbereitet, das alle Informationen enthält, die Sie zum sofortigen Losspielen benötigen. "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" stellt Ihre Helden dunklen Armeen von Skaven gegenüber - mutierten Rattenmenschen, die in Verliesen unter der Erdoberfläche hausen und Verderben und Zerstörung hinterlassen, wo immer sie auftauchen. Das Zerbrochene Amulett ist ein wertvolles Artefakt, das einst dem mächtigen Solkan gestohlen wurde und sich heute im Besitz der Rattenmenschen befindet. In diesem Abenteuer müssen Ihre Helden die vier Teile des Zerbrochenen Amuletts auffinden und wiederbringen.

"Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" ist aber nur der Anfang. Eine der interessantesten Möglichkeiten besteht darin, eigene Abenteuer zu entwerfen. Lassen Sie Ihre Fantasie spielen und beachten Sie die Tips und Anregungen, die wir in diesem Heft geben. So können Sie ausgedehnte Verliese konstruieren, in denen Sie gefährliche Monster ansiedeln, und Abenteuer erfinden, die das ganze Können der Helden auf die Probe stellen. Abenteuer für Abenteuer entsteht so eine große, sich ständig fortsetzende Heldensage, in der die Helden von einem unterirdischen Verlies zum anderen gelangen und versuchen, die Welt von den üblen und finsternen Kreaturen zu befreien, die die Menschheit bedrohen.



EINLEITUNG

SPIELBESTANDTEILE

Im folgenden Abschnitt wird Ihnen zunächst ein kurzer Überblick über die verschiedenen Spielbestandteile von "Der Herr des Schwertes" gegeben - was Sie mit diesem Spielmaterial alles anfangen können, wird erst später im Regelteil erläutert.

HELDEN UND MONSTER

Die Spielfiguren in dieser Box stellen Helden, Gefolgsleute und finstere Kreaturen dar. Es gibt vier Heldenfiguren (einen Krieger, einen Zauberer, einen Zwerger und einen Elfen), 12 Gefolgsleute und 20 Rattenmenschen (Skaven) - Kreaturen, deren verschlungene Gangsysteme ein großes unterirdisches Königreich darstellen.

Die Spielfiguren müssen zunächst vorsichtig aus dem Gußrahmen gebrochen und auf die vorgesehenen Standfüße gesteckt werden; anschließend lösen Sie bitte die Schilde aus den Rahmen und bringen diese an den Spielfiguren an. (Beachten Sie dabei bitte, daß Zauberer und Elf keinen Schild besitzen.)



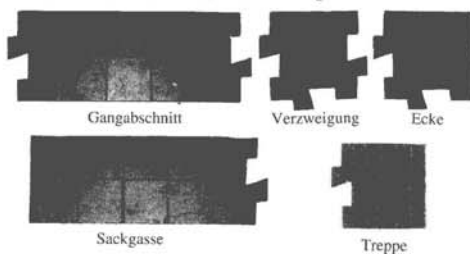
Sie können die Spielfiguren, nachdem sie alles zusammengesteckt haben, bereits zum Spielen benutzen - eine weitaus schönere Möglichkeit besteht aber darin, die Figuren vorher zu bemalen. Eine kurze Anleitung zum Bemalen der Miniaturen finden Sie auf der Spielschachtel.

Wenn Sie die Figuren nicht (oder zunächst nicht) bemalen wollen, dann können Sie die drei verschiedenen Farben der Standfüße zur Unterscheidung der Typen verwenden. Sie können z.B. die Krieger der Skaven auf die schwarzen Standfüße stecken, die Wächter auf grüne und die Anführer auf graue Standfüße. Natürlich kann diese Einteilung von Spiel zu Spiel geändert werden, vorausgesetzt, allen Spielern ist die entsprechende Zuordnung bekannt.

Ein Hinweis sei noch für den Fall gegeben, daß Sie gerne andere oder zusätzliche Figuren in das Spiel integrieren wollen (z.B., weil Sie Ihren selbsterfundenen Kreaturen zu einem plastischen Erscheinungsbild verhelfen wollen): Die Figuren in dieser Box stellen nur einen kleinen Ausschnitt aus dem reichhaltigen Angebot an Miniaturen dar. In entsprechenden Fachgeschäften werden Sie auf eine unglaublich große Auswahl von Miniaturen stoßen - Helden und Monster, wie Sie in "Der Herr des Schwertes" vorkommen. So können Sie, wenn Sie möchten, dem vorliegenden Spielmaterial stets neue Figuren hinzufügen, oder die vorhandenen durch andere ersetzen.

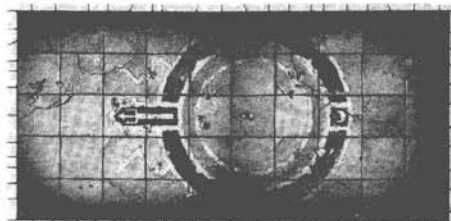
BODENPLATTEN

"Der Herr des Schwertes" wird auf ineinandergreifenden Bodenplatten gespielt. Das System von ineinandergreifenden Bodenplatten mit geraden Gangstücken, Verzweigungen, Ecken und Räumen kann wieder und wieder verwendet werden, um eine beliebige Anzahl verschieden-

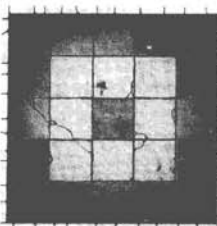


ster Verliese auszuliegen. Sie werden trotz des begrenzten Vorrats an Bodenplatten stets genügend Material zur Verfügung haben, denn Sie können jene Platten, die bereits erkundete Teile des Verlieses darstellen, wieder aufnehmen und zum Auslegen des Teiles verwenden, den die Helden gerade erforschen.

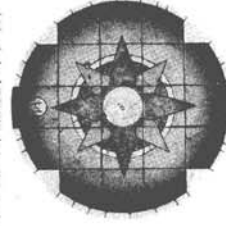
Platten, die Räume darstellen, besitzen keine Steckverbindung, so daß Sie sie sich auf jede erdenkliche Weise an die Gangstücke anlegen lassen. Das System aus Bodenplatten stellt nicht nur das Verlies dar, sondern ist gleichzeitig der Spielplan, auf dem die Figuren aufgestellt und bewegt werden.



Großer Raum



Kleiner Raum

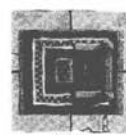


Rotierender Raum

Außer den Platten, mit denen Gänge und Räume ausgelegt werden, gibt es auch solche, die auf die Bodenplatten selbst aufgelegt werden, um bestimmte Details darauf darzustellen: Abgründe und Klüfte, Thronessel, Schatztruhen usw.



Kluft



Thron



Schatztruhe

TÜREN

Die sechs dem Spiel beigegebenen Tür-Modelle können Sie auf dem Spielplan plazieren, um Ein- oder Durchgänge zwischen Räumen und Gängen darzustellen. Wenn die Helden eine Tür öffnen, so läßt sich dies durch Bewegen der Modell-Türen im Rahmen auf dem Spielplan nachvollziehen, so daß immer erkennbar ist, ob eine Tür geöffnet oder geschlossen ist.



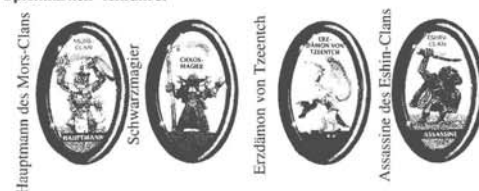
Geschlossene Tür



Geöffnete Tür

SPIELMARKEN

Spielmarken "Anführer"



EINLEITUNG

Die Monster in den Kellerverliesen werden oft von mächtigeren Kreaturen angeführt - Krieger, Hauptmännern, Schwarzmagiern und Dämonen. Der Spielleiter sucht zu Beginn des Abenteuers einige der Marken heraus, die er dann während des Spiels verwendet, um eine Gruppe von Monstern zu verstärken, auf die die Helden gestoßen sind.

Wenn Sie die Anführer plastischer erscheinen lassen und gegenüber den anderen Spielfiguren optisch aufwerten wollen, so finden Sie im Fachhandel eine Reihe von Zinnminiaturen, die diesen Zweck gut erfüllen werden. Die Spielmarken lassen sich dann übrigens als Vorlagen zur farblichen Gestaltung der Zinnminiaturen verwenden.

Ereignismarken

Diese Spielmarken werden zu Beginn in eine Tasse oder einen Beutel gefüllt und gut durchgemischt. Danach zieht der Spielleiter verdeckt einige Marken, die er später zu verschiedenen Zeitpunkten des Spiels einsetzen kann, um den Helden das Fortkommen im Verlies zu erschweren.



Falle



Monster-Begegnung



Hinterhalt



Flucht



Anführer



Schicksal

Falle: Der Spielleiter kann diese Marke ins Spiel bringen, wenn die Helden Gänge und Räume erkunden oder sich an einer Schatztruhe zu schaffen machen.

Monster-Begegnung: Nach Ausspielen der Marke kann der Spielleiter eine Gruppe von Monstern zusammenstellen, die die Helden angreift.

Hinterhalt: Wenn die Helden bereits in einen Kampf verwickelt sind, so erlaubt die Marke dem Spielleiter das Hinzufügen einiger neuer Ungeheuer, die bis zum entsprechenden Zeitpunkt in einem Hinterhalt gelauert haben.

Flucht: Sollte sich das Kampfgeschick gegen die Monster wenden, so erlaubt das Ausspielen der Marke dem Anführer der kämpfenden Gruppe die Flucht.

Anführer: Wenn ein Anführer in einem früheren Gefecht geflohen ist, so kann er mit dieser Marke wieder ins Spiel gebracht werden. Wenn ein Anführer mehrmals geflohen ist, so darf er auch mehrmals mit Hilfe der Marke wieder ins Spiel zurückkehren.

Schicksal: Das Ausspielen der Marke bringt das Schicksal auf die Seite der Monster - so kann damit ein tödlicher Schlag abgewendet werden oder ein ungünstiger Würfelwurf annulliert und in einen günstigeren verwandelt werden.

Spielmarken "Verwundung"



Wenn ein Monster verwundet wird, dann legt der Spielleiter zur Verdeutlichung eine solche Marke neben das Monster, oder ersetzt eine dort bereits liegende durch eine andere; anhand der aufgedruckten Zahl zwischen 1 und 8 wird festgehalten, wieviel Lebenskraft das Monster bereits einbüßen mußte. Sollten Monster im Spiel auftauchen, die eine größere Lebenskraft haben als 8 (z.B. Trolle oder Oger), so muß die verlorene Lebenskraft entweder auf einem Stück Papier festgehalten werden, oder Sie legen zusätzliche Marken daneben und addieren auf.

Das fertige Startabenteuer in diesem Buch, "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett", dreht sich darum, daß die Helden versuchen, alle vier Teile von Solkans Amulett aufzufinden. In jeder einzelnen Abenteueretappe ist ein Teil des Amuletts als Schatz versteckt, und wenn es den Helden gelingt, es zu erbeuten, so verbessern sie dadurch Ihre Erfolgchancen in den weiteren Abenteueretappen.

Das Zerbrochene Amulett

Die vier Teile des Amuletts sind diesem Spiel beigelegt - ähnlich wie die Bodenplatten lassen sich die Teile zusammenfügen. Sorgen Sie dafür, daß die übrigen Spieler das Amulett vor oder während des Spiels nicht zu sehen bekommen - nur dann, wenn die Helden in einem der Verliese fündig geworden sind, händigen Sie auch ein Teil des Amuletts den Spielern aus. Auf diese Art und Weise werden die Helden im Verlauf



des Abenteuers das Amulett nach und nach vervollständigen, und mit jedem dazugewonnenen Teil in der Lage sein, mehr von der geheimen Inschrift auf dem äußeren Rand zu entschlüsseln.

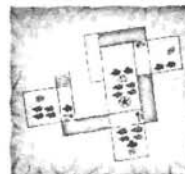
Buchrücken

Der Streifen mit der Aufschrift "Der Herr des Schwertes" läßt sich als Buchrücken für eine Schnellheftermappe oder einen Aktenordner verwenden. Ihr Spielmaterial heben Sie am besten auf, indem Sie die Heftklammern dieses Regelheftes lösen, die Seiten entlang der Falz zerschneiden, lochen und schließlich abheften. Wenn Sie später zusätzliches Material zu "Der Herr des Schwertes" sammeln (z.B. ein selbstentworfenen Abenteuer, ein Protokoll der bisherigen Taten der Helden oder einfach ein paar Ideenschnipsel), dann können Sie es einfach dazuheften. Praktisch ist es, Sortiereinlagen zu verwenden, mit deren Hilfe Sie schnell ein bestimmtes Kapitel auffinden können.

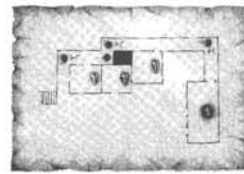


SCHATZKARTEN

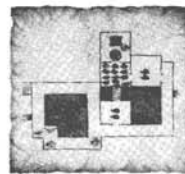
Es gibt vier Schatzkarten, die in der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" benötigt werden. Die Helden können die Karten während ihrer Erkundungen entdecken - dabei sollten die Karten in derselben Reihenfolge ausgehändigt werden, in der auch die Verliese erkundet werden. Wenn die Helden mehr als vier Karten finden, so können Sie selbst noch die eine oder andere Karte zeichnen und den Helden aushändigen - vielleicht läßt sich so bereits ein zukünftiges Abenteuer vorbereiten.



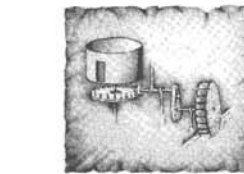
Das Lager des Hauptmanns



Gragoths Labyrinth



Der Tempel der Finsternis



Der Bernstein-Raum

Beachten Sie, daß es keine Karte für die letzte Etappe des Abenteuers, das Eisgefängnis, gibt und - damit die Helden vollständig im Dunkeln tappen - auch nicht geben soll. Geben Sie den Spielern also auch dann keine Karte vom Eisgefängnis, wenn sie eine fünfte Karte finden sollten.

DIE WÜRFEL

In "Der Herr des Schwertes" werden zwei zwölfseitige Würfel verwendet. Jedesmal, wenn Sie dazu aufgefordert werden, einen Würfel zu rollen, so ist damit ein solcher zwölfseitiger Würfel gemeint. Im Text wird auch oft die Kurzform W12 dafür verwendet. Mit dem W12 wird genauso gewürfelt wie mit dem sechseitigen Würfel, der bei den meisten anderen Spielen verwendet wird: Das Würfelergebnis lesen Sie von der obenauf liegenden Seite ab.



An einigen Stellen sollen zwei Würfel geworfen und die Ergebnisse zusammenaddiert werden, um ein Würfelresultat zwischen 2 und

EINLEITUNG

24 zu erhalten - diese Prozedur wird im Text kurz durch die Formel 2W12 ausgedrückt. Ebenso besteht die Möglichkeit, einen Würfel zu rollen und eine feste Zahl hinzuzusaddieren: Zum Beispiel "Wirf einen Würfel und addiere 3, so daß ein Ergebnis zwischen 4 und 15 dabei herauskommt" wird im Text durch den Ausdruck W12+3 umschrieben.

An dieser Stelle sei auch kurz erwähnt, was wir mit dem Begriff "auf eine Tabelle würfeln" meinen: Sie suchen die erwähnte Tabelle im Tabellenteil (oder finden Sie an der entsprechenden Stelle direkt im Text), vollziehen die jeweils in der oberen linken Ecke angegebenen Würfelprozedur, suchen das Würfelresultat in der Spalte darunter und schauen dann rechts daneben nach. Die dort angegebene Information erklärt sich jeweils aus dem Textzusammenhang selbst.

SPIELLEITERINFORMATIONEN

Die acht innersten Seiten des Regelheftes sollten vorsichtig herausgetrennt werden - auf ihnen sind ständig benötigte Informationen für den Spielleiter festgehalten. Acht Heldenbögen liefern Ihnen spielfertig vorbereitete Helden mit Ihren besonderen Fähigkeiten. Die ersten vier Bögen davon beschreiben die Starhelden von "Der Herr des Schwertes" und sind den Figuren zugeordnet, die dieser Box beigelegt sind.

Die übrigen vier Heldenbögen stellen Helden dar, für die wir keine besonderen Figuren vorgesehen haben: Suchen Sie sich etwas passendes im Fachhandel oder spielen Sie einfach mit den beigelegten Figuren, auch wenn einige Details nicht genau hinkommen.

Sie können entweder die zum Spiel benötigten Heldenbögen ausschneiden und den Spielern aushändigen, oder die Informationen auf einen leeren Heldenbogen übertragen und diesen anschließend den Spielern geben.

Neben den Heldenbögen befindet sich unter den Spielleiterinformationen ein Bogen, der die während der Erkundung eines Verlieses am häufigsten benötigten Tabellen zusammenfaßt.



Die übrigen fünf Seiten stellen eine Übersicht über die am weitesten verbreiteten Monster und Kreaturen dar. Darunter befinden sich natürlich auch Informationen über die verschiedenen Spezialisten und Anführer der Rattenmenschen, denen die Helden in der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" gegenüberstehen werden. Alle beschriebenen Kreaturen sind als Zinnminiaturen erhältlich.

Ganz am Ende dieses Regelheftes finden Sie zwei Seiten, die Sie für den persönlichen Gebrauch kopieren dürfen.

Auf der einen Seite befindet sich ein nicht ausgefüllter Heldenbogen, auf dem die Fähigkeiten und die Ausrüstung eines Helden festgehalten werden, daneben ein lediglich mit einem Gitternetz bedruckter Abenteuerplan.

Auf der anderen Seite gibt es zwei Bögen, die der Spielleiter benötigt: In den einen Bogen können Sie Informationen über Monster oder Kreaturen eintragen. Diesen Bogen benötigen Sie, wenn Sie eigene Monster ins Spiel bringen, oder wenn Sie für ein bestimmtes Abenteuer die Informationen über die darin auftauchenden Kreaturen übersichtlich zusammenfassen wollen.

Auf dem zweiten Bogen können Sie Ihre eigenen Begegnungstabellen für selbstentworfenen Abenteuer erstellen.

Sie sollten diese beiden Seiten unbedingt kopieren, bevor Sie sie benutzen, damit Sie nicht die Originale beschriften und später keine Kopiervorlage mehr besitzen.

• • •

"Bei Sigmar, diese Berge reißen dir die Füße wund" donnerte der Krieger Heinrich Löwen, rot im Gesicht von der Anstrengung, die es ihn gekostet hatte, den Berg über den steilen, moosigen Pfad zu erklimmen.

Sven Hammerhelm warf ihm einen abfälligen Blick zu: "Du Memme, die Grauen Berge sind seichte Hügelchen im Vergleich zu den Weltenpfeilern. Wenn Du Deinen Blick einmal von den schneebedeckten Höhen des Karaz-A-Karak hast schweifen lassen und alle Länder des Östlichen Königreiches gesehen hast, wie sie sich zu deinen Füßen in die Ferne erstrecken, dann erst kannst du sagen, daß du einen Berg erklommen hast."

Heinrich schaute den Zwerg verwundert an und schüttelte den Kopf. "Ich habe doch bloß gescherzt, Sven. Sigmar sollte wissen, daß unsere Lage so oder so verzweifelt genug ist: Auf halber Höhe eines seichten Hügelchens festsitzend, einer Horde blutdürstiger Rattenmenschen auf den Fersen, und das nur, um einen halbverrückten Magier zu rächen. Da kann ein bißchen Humor sicherlich nicht schaden."

"Mein Meister war ein bedeutender, weiser Mann", sagte Magnus mit ernster Stimme. Bedächtig strich er sich über den Bart, während eine düstere Mine in seinem Gesicht aufzog: "Wir sind nicht nur unterwegs, um Jervais zu rächen, sondern vor allen Dingen, um zu verhindern, daß Solkans Amulett in die Klauen der Zauberer des Skryre-Clans gelangt. Wenn unser Unternehmen scheitert, dann ist die ganze Welt in Gefahr!"

Magnus' Tonfall hatte die Stimmung schlagartig gesenkt und brachte die übrigen Helden schnell auf den Boden der Tatsachen zurück. Niemals zuvor hatte Heinrich seinen Freund so verbissen erlebt. Magnus hatte sich verändert, seit er seinen Lehrmeister inmitten eines wüsten Schlachtfeldes dahingemetzelter Gefolgsleute und Skaven tot aufgefunden hatte. Er war nicht mehr länger der sorglose junge Zauberer, den er in Parravon kennengelernt hatte, sondern ein Gehetzter, besessen von Rachegelüsten, die vielleicht nur Solkan selbst zugestanden hätten.

Heinrich beneidete Magnus um seine Zielstrebigkeit, denn er selbst war von Furcht erfüllt. Seine Angst wuchs mit jedem mühsamen Schritt. Jeder Meter brachte ihn den tödlichen Gefahren nur näher. Und während sich die Gruppe dem Gipfel der Grauen Berge näherte, begann sich Heinrich zu fragen, warum er überhaupt das sichere Leben als Fischer aufgegeben und gegen ein gefährvolles Abenteuerleben eingetauscht hatte.

In der Zwischenzeit war Torallion zurückgekehrt. Der Elf hatte die Gegend auskundschaftet. "Die Spur der Rattenmenschen führt geradewegs in ein großes Tal", sagte er mit ruhiger Stimme. "Ich habe in den Bergen Blutspuren entdeckt - einige von ihnen müssen also verwundet sein."

EINLEITUNG

"Was du nicht sagst, oh großer Fährtenleser" erwiderte Sven gereizt.

Torallion überhörte seinen Kommentar. "Am Ende des Tals befindet sich ein Höhleneingang - höchstwahrscheinlich führt dieser Weg direkt zu ihrem Hauptquartier."

Als sie den Bergrücken endlich hinter sich gelassen hatten, stießen die Vier auf eine Kluft. Tief unten in dem Loch brodelte ein trüber, nebelbedeckter See. Am Rande ragten steinerne Klauen in die Luft.

"Irgend etwas stimmt mit diesem Wasser nicht", sagte Sven, während er sich im Bart herumzupfte.

"Wenn es nach dir geht, stimmt mit Wasser immer irgend etwas nicht, insbesondere mit Badewasser", erwiderte Torallion trocken. Der Zwerg warf ihm einen finsternen Blick zu.

"Schluß jetzt mit der ewigen Streiterei", sagte Magnus. "Wir müssen alle zusammenarbeiten, wenn wir hier lebend herauskommen wollen. Die Diener der gehörnten Ratte lauern auf uns in ihren Höhlen. Die Krieger des Mors-Clans haben bereits zwölf Menschen getötet, um sich jenes Teil des Amuletts anzueignen, das mein Meister besaß. Und sie werden keine Gnade kennen, wenn sie uns entdecken."

Torallion nickte mit versöhnlicher Geste dem Zwergen kurz zu, dann richtete er seinen Blick wieder auf den See. "Du hast recht, Sohn des Grugni, ich bin schon viel herumgekommen seit ich die unberührten Auen Athel-Lorens verlassen habe. Meine Reisen haben mich von den düsteren Wäldern des Imperiums bis hin zu den Salzmarschen jenseits von Sith Rionnasc'namis-hatir geführt, jenen Ort, den die Menschen Marienburg zu nennen pflegen. Aber ich habe nie zuvor einen so unheimlichen Ort wie diesen gesehen."

"Dann hast du nie auf dem nördlichsten Gipfel der Weltenpfeiler gestanden und den düsteren Tanz des Nordlichtes über den verfluchten Wüsten des Chaos beobachtet", sagte Sven.

Heinrich sträubte sich die Nackenhaare, als sie sich langsam vorwärtsarbeiteten. Fleckige, verfäulte Bäume waren hier und da durch den Nebel zu erkennen.

Als sie sich schließlich dem Steinbogen über dem Eingang der Höhle näherten, glaubte er zischende Stimmen und das Kratzen von Klauen auf Stein vernommen zu haben.

"Was war das?!" fragt er laut.

Torallion legte ihm beruhigend die Hand auf die Schulter.

"Ich habe es auch gehört", sagte er. "Wir werden beobachtet."

"Es tut nichts zur Sache", sagte Magnus. "Wir müssen weiter vorwärts."

Sie warfen sich gegenseitig angsterfüllte Blicke zu. Sogar Magnus war bleich vor Angst, ein nervöses Zucken der Wangen begleitete seine angespannten Gesichtszüge. Alle standen wie angewurzelt da. Heinrich verspürte den Drang, einfach davonzulaufen und diesem unheilvollen Ort den Rücken zu kehren. Die Aussicht, durch die dunklen, von Skaven bevölkerten Gewölbe im Inneren des Berges herumzuirren, war furchterregend. Und seine Freunde sahen auch nicht gerade so aus, als seien sie besonders erpicht darauf.

Plötzlich räusperte sich Sven und spuckte auf den Boden. "Zweifelloos würden uns die Rattenmenschen zur Strecke bringen, wenn wir nun umkehren."

Torallion nickte. "Und außerdem haben wir geschworen, das Amulett bis zu Praznagars Rückkehr wiederzubeschaffen."

"Der Tod meines Meisters muß gerächt werden", sagte Magnus.

Heinrich merkte, daß er nun an der Reihe war - die anderen warteten auf seine Zustimmung. Er nahm all seinen Mut zusammen:

"Es ist unsere Bestimmung, diesen Weg zu gehen", sagte er, wobei er sich nach allen Kräften bemühte, das Zittern seiner Stimme zu unterdrücken. "Denn wenn wir es nicht tun, wer soll es dann an unserer statt tun?"

Gemeinsam setzten sie sich in Bewegung und betraten die Höhle. Vorbei an den Runenzeichen der Gehörnten Ratte stiegen sie in die wartende Dunkelheit hinab.

• • •



GG

SPIELABLAUF

Bevor Sie das erste Spiel beginnen, sollte der Spielleiter das Regelheft mindestens einmal durchgelesen haben, so daß er einen groben Überblick über die Spielprinzipien besitzt und weiß, an welchen Stellen des Heftes er im Bedarfsfall nach bestimmten Regeln suchen muß.

Während des Abenteuers übernimmt der Spielleiter eine ganze Reihe entscheidender Aufgaben. Wenn die Helden sich auf Erkundung begeben, so muß er mit den Bodenplatten den Spielplan auslegen, und den Spielern so neue Räume, Gänge und Türen offenbaren, sobald die Helden sie entdeckt haben. Die meiste Zeit über wird der Spielplan anhand einer Reihe von Zufallstabellen erstellt, wobei der Spielleiter die genaue Anordnung einiger Bodenplatten noch nach eigenem Ermessen festlegen muß. In den Abenteuerzonen hingegen legt der Spielleiter den Plan nach einer fertigen Karte aus. Dabei informiert er die Spieler über alles, was die Helden im neuentdeckten Abschnitt des Verlieses vorfinden.

Der Spielleiter übernimmt die Kontrolle über alle Ungeheuer im Verlies - jene furchterregenden Kreaturen, die sich unter der Erde angesiedelt haben und die zivilisierte Menschheit bedrohen. Die Helden versuchen die Monster zu besiegen und anschließend ihrer Schätze zu berauben - die Aufgabe des Spielleiters ist es, zurückzuschlagen. Dazu führt er die Monster gegen die Helden, und versucht, sie entweder zu besiegen oder zumindest zum Rückzug zu zwingen.

Der Spielleiter überwacht außerdem die Fallen, die in den unterirdischen Gängen und Räumen eingebaut wurden, indem er entscheidet, wann er die Helden in eine Falle tappen läßt und auswürfelt, was dabei geschieht.

Desweiteren achtet der Spielleiter auf die Würfelergebnisse der Helden und beschreibt die Räume und Schätze, die sie entdecken. Er sorgt dafür, daß das Spiel zügig und glatt abläuft, und daß alle Regeln eingehalten werden. In einem speziellen Kapitel dieses Regelheftes mit dem Titel "Der Spielleiter" wird dessen besondere Rolle genau und detailliert erklärt. Der Spielleiter sollte das Kapitel mit Sorgfalt studieren, um sicherzugehen, daß er alles verstanden hat, bevor er die Helden in ihr erstes Abenteuer führt.

Die übrigen Spieler übernehmen die Rolle eines Helden; wenn die Helden ein gewisses Maß an Ruhm erlangt haben, dann führen sie zusätzlich noch deren Gefolgsleute ins Feld. Die Helden erkunden das Verlies, das der Spielleiter auslegt. Dabei bewegen sie sich durch die Gänge, Räume und Kammern und bekämpfen die Monster, die ihnen dort begegnen, in der Hoffnung, sie zu besiegen und auf diese Weise ihre Schätze zu erbeuten. Jeder Spieler entscheidet, was sein Held und dessen Gefolgsleute als nächstes tun werden: wohin sie gehen, wem sie sich im Kampf stellen, welche Waffen sie dabei einsetzen, ob Magie benutzt

werden soll (falls der Held ein Zauberer ist), und so weiter.

Das eigentliche und vordringlichste Ziel der Spieler ist es, ihre Figur zu einem bedeutenden und mächtigen Helden werden zu lassen, einem Krieger oder Zauberer, dessen kühne Taten in der ganzen Welt bekannt sind. Erfolgreiche Helden werden mächtiger, indem sie sich in ihren Fähigkeiten verbessern, magische Gegenstände erbeuten, die ihnen später hilfreich sein können, und durch ihren Ruhm Gefolgsleute finden, die ihnen bei weiteren Unternehmungen zur Seite stehen. Aufgrund seiner ständig wachsenden Macht ist ein Held dazu imstande, sich immer größeren Herausforderungen zu stellen und noch gefährlicheren Feinden gegenüberzutreten, bis schließlich seine Abenteuer wirklich in aller Munde sind und den Stoff bilden, aus dem Legenden hervorgehen.

Während jedes Spiels ist es das unmittelbare Ziel der Helden, ein Abenteuer erfolgreich zu Ende zu bringen - eine Aufgabe zu erfüllen, die sie übernommen haben, und die all ihre Expeditionen in die unterirdischen Welten miteinander verbindet. Ein Abenteuer spielt unter Umständen in mehreren verschiedenen Verliesen. Es kann vorkommen, daß die Helden eine Reihe von Feinden besiegen oder mehrere Schätze zusammensuchen müssen, um das Ziel zu erreichen, daß sie sich gesteckt haben. Manchmal werden die Helden vielleicht sogar mehrere Anläufe benötigen, um ein einziges Verlies vollständig zu erkunden. So ist jedes einzelne Spiel - jede Expedition in ein Verlies - Teil einer großen Entdeckungsreise durch die Welt. Und indem die Helden erkunden, kämpfen und große Schätze finden, verbessern sie ihre Fähigkeiten, sind sie in der Lage, bessere Ausrüstung zu kaufen, und ziehen von überall Gefolgsleute an, die gerne bereit sind, bei einem solch namhaften Abenteurer in den Dienst zu treten.

Wir haben in diesem Regelheft ein fertiges Abenteuer vorbereitet, so daß Sie sofort losspielen können, wenn sie sich mit den Regeln vertraut gemacht haben. "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" ist eine spannende Kampagne, die in vier voneinander getrennten Verliesen spielt - in jedem davon befindet sich ein Bruchstück des verlorenen Amuletts. Aufgabe der Helden ist es, die vier Teile dieses mächtigen Artefaktes aufzuspüren und zusammenzutragen - dazu müssen sie die Anführer der Skaven bezwingen.

Zur näheren Erläuterung der Regeln werden einige Spielsituationen und Verliesausschnitte benutzt, die dem Startabenteuer entnommen sind. Die Beispiele sollen Ihnen verdeutlichen, wie "Der Herr des Schwertes" gespielt wird, aber denken Sie stets daran, daß es sich



lediglich um Beispiele handelt - es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Arten von Abenteuern und Verliesplänen, und eine ebenso große Vielfalt von Monstern und Kreaturen, die den Helden begegnen können.

DIE HELDEN

"Der Herr des Schwertes" ist so ausgelegt, daß Sie ein- und denselben Helden von Spiel zu Spiel behalten. Dabei erweitern oder verbessern Sie die Fähigkeiten des Helden und sammeln um ihn eine Schar von Gefolgsleuten. Sie müssen das Spiel nur dann mit einem ganz neuen Helden beginnen, wenn der Held, den Sie bisher geführt haben, getötet wird - aber selbst dann gibt es noch magische Artefakte, die mächtig genug sind, um ihn aus dem Reich der Toten zurückzuholen und ihm ein zweites Leben einzuhauchen.

Für das erste Spiel muß sich jeder Spieler zunächst einmal einen der vorgefertigten Helden aussuchen, um ihn ins Abenteuer zu führen. Später werden Sie noch lernen, wie Sie einen Helden nach Ihren eigenen Vorstellungen aufbauen können. Für den Anfang ist es aber am besten, wenn die Spieler auf die fertigen Helden zurückgreifen (die ausgefüllten Heldenbögen finden Sie bei den Spielleiterinformationen in der Heftmitte). Die folgenden Helden haben wir für Sie zum Losspielen ausgesucht: den Krieger Heinrich Löwen, den Zwergen Sven Hammerhelm, den Elfen Torallion Sternblatt und den Zauberer Magnus der Helle.

Die Spieler sollten sich einigen, wer welchen Helden spielt. Ist das nicht ohne Weiteres möglich, so rollt jeder einen Würfel, und der Spieler, der das höchste Ergebnis erzielt hat, darf sich als erster einen Helden aussuchen, danach darf der Spieler mit dem zweithöchsten Resultat wählen, usw.. Alle vier Helden haben ihre besonderen Stärken und Schwächen - es ist deshalb nicht allzu wichtig, welchen Helden man erwählt. Egal welchen Helden Sie auch spielen mögen, machen Sie sich klar, daß dieser jetzt **Ihr** Held ist. Wenn Sie wollen, können Sie die Informationen über Ihren Helden - seine Werte und Fähigkeiten - auf einen leeren Heldenbogen übertragen, so daß Sie gegebenenfalls während des Spiels noch Veränderungen vornehmen können.

Wenn nur drei Spieler am Abenteuer teilnehmen (den Spielleiter nicht mitgerechnet), so bleibt einer der Helden übrig. Sind nur zwei Spieler beteiligt, so darf sich jeder einen Helden aussuchen und bekommt von Anfang an einen Gefolgsmann dazu. Wenn nur ein Spieler das Abenteuer bestreitet, so führt er einen Helden und zwei Gefolgsleute ins Spiel. Füllen Sie für jeden Gefolgsmann einen leeren Heldenbogen aus; verwenden Sie dazu die Grundwerte für einen einfachen Söldner. (Nähere Erläuterungen und Regeln für Gefolgsleute finden Sie im Kapitel "Zwischen den Expeditionen").

DAS AUSFÜLLEN EINES HELDENBOGENS

Auf den Heldenbögen werden die verschiedenen Fähigkeiten der Helden festgehalten. Die schon ausgefüllten Bögen beinhalten bereits die Anfangswerte eines Helden, jedoch können sich diese Werte im Verlauf des Spieles ändern. Zunächst haben wir für Sie jene Helden auf die Heldenbögen übertragen, die Sie schon aus den Beispielszenen dieses Regelheftes kennen: Heinrich, Torallion, Sven und Magnus. Wenn Sie später einen eigenen Helden entwerfen, dann müssen Sie sich auch einen Namen für ihn ausdenken - der Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt: Sie werden schon einen heldenhaft klingenden Namen finden.

Schauen wir uns den Heldenbogen einmal genauer an:

In der Mitte des Bogens gibt es einen ovalen Rahmen, in den Sie ein Bild Ihres Helden zeichnen können, dazu ein skizzierter Schild, der mit heraldischen Symbolen verziert werden kann. Fertigen Sie nach Möglichkeit eine Skizze Ihres Helden an, auf der zu sehen ist, welche Waffen er mit sich führt und welche Rüstung er trägt. Sollte der Held im Verlauf des Spiels neue Waffen erbeuten bzw. kaufen, oder ein auffälliges magisches Artefakt erbeuten, so sollten Sie die Skizze entsprechend verändern oder erweitern. In den Schildumriß läßt sich das Wappen Ihres Helden zeichnen - der Schild Ihrer Miniatur kann dann mit dem gleichen Wappen bemalt werden. Wählen Sie ein Symbol aus, das zu Ihrem Helden paßt - ein paar Beispiele dafür, wie so ein Wappen aussehen kann, finden Sie auf einer der Schachtelseiten.

Waffenfertigkeit (Wf), Bogenfertigkeit (Bf), Stärke (St), Konstitution (Ko), Geschwindigkeit (Gs), Mut (Mu) und Intelligenz (In) Ihres Helden können jeweils einen Wert zwischen 1 und 12 annehmen, wobei 12 als maximaler Wert die vollkommene Meisterschaft in der entsprechenden Fähigkeit bedeutet.

Die Waffenfertigkeit gibt an, wie gut der Held mit Stich- und Hiebaffen, z.B. einem Schwert oder einem Kampfstab, umgehen kann. Die Bogenfertigkeit zeigt, wie gut der Held einen Bogen und anderen Schuß- und Wurfaffen bedienen kann. Stärke und Konstitution sind ein Maß für die körperlichen Fähigkeiten des Helden: seine Kraft und seine Zähigkeit. Der Mutwert gibt an, wie tapfer und entschlossen der Held dem Unbekannten entgegentritt und die Intelligenz schließlich ist ein Maß für sein Denkvermögen.

GRUNDWERT		ARTIKELER WERT	
WAFENFERTIGKEIT	8	GESCHWINDIGKEIT	8
BÖGENFERTIGKEIT	6	MUT	6
STÄRKE	8	INTELLIGENZ	9
KONSTITUTION	6	SCHICKALS-PUNKTE	8
	5	LEBENS-KRAFT	2
	8		4
NAME: HEINRICH LÖWEN			
TYP UND RASSE: MENSCH, KRIEGER			
NAHKAMPF		WF DES GEGNERS	
ANGRIFFSWURF		1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	
ENTFERNUNG		1-3 4-12 13-24 25-36 37+	
ANGRIFFSWURF		2 2 2 5 4 5 6 7 8 9 10 10	
FERNKAMPF		ENTFERNUNG	
ANGRIFFSWURF		6 7 8 9 10	
WAFEN		SCHWERT	
RÜSTUNG		LETENHEMD	
AUSRÜSTUNG			

Die Schicksalspunkte spiegeln jene nur schwer zu beschreibenden Werte wie Glück und "das Schicksal auf der eigenen Seite haben" wieder, die einen legendären Helden erst zu einem solchen machen. Die Schicksalspunkte sind sozusagen Münzen des Schicksals: Wenn Sie eine ausgeben, so können sie alles damit rückgängig machen, was soeben geschehen ist - es ist dann eben nicht geschehen, und alles fängt wieder dort an, wo die Geschichte vor ein paar Sekunden noch einen ganz anderen Verlauf nehmen wollte. Sie können durch das Ausgeben eines Schicksalspunktes sogar den Tod eines Helden wieder rückgängig machen.

Die Lebenskraft gibt den Gesundheitszustand eines Helden an. Wenn ein Held beispielsweise in Kämpfen verwundet wird oder in eine Falle gerät, so verliert er einen Teil seiner Lebenskraft. Sinkt die Lebenskraft auf Null, so wird der Held bewußtlos - sinkt sie sogar darunter, dann stirbt er auf der Stelle.

Beachten Sie, daß sich für jede Fähigkeit jeweils zwei Spalten auf dem Bogen befinden. In der ersten Spalte werden die Grundwerte des Helden festgehalten. Die Grundwerte geben die Fähigkeiten des Helden zu Beginn seines Abenteuerlebens an. Dabei sind aber jene Einflüsse unberücksichtigt geblieben, die sich durch das Tragen von Waffen und Rüstungen oder durch Verletzungen ergeben. Die zweite Spalte gibt die aktuellen Werte des Helden wieder. Alle Veränderungen gegenüber den Grundwerten des Helden werden in dieser Spalte festgehalten - tragen Sie dort möglichst nur mit einem Bleistift ein, denn die Werte müssen häufiger verändert werden. Sicher haben Sie schon festgestellt, daß auf den vorbereiteten Heldenbögen die zweite Spalte bei einigen Fähigkeiten bereits ausgefüllt ist. Die dort angegebenen Werte berücksichtigen bereits die Veränderungen, die sich dadurch ergeben, daß der Held eine Rüstung trägt. Nehmen Sie z.B. den Heldenbogen Heinrichs zur Hand: Seine Bogenfertigkeit ist gegenüber dem Grundwert von 7 in dieser Fähigkeit auf 6 gefallen, seine Konstitution ist dagegen von 6 auf 8 gestiegen, die Geschwindigkeit wiederum von 8 auf 6 gefallen. All diese Veränderungen ergeben sich aus dem Umstand, daß er eine bestimmte Rüstung trägt, die ihn zwar langsamer macht und ein wenig behindert, dafür aber gut gegen Verletzungen schützt.

Unterhalb der Fähigkeitswerte des Helden befinden sich auf dem Bogen 5 weitere Abschnitte: Nahkampf, Fernkampf, Waffen, Rüstung und Ausrüstung.

Die Angaben zum Nahkampf benötigen Sie, wenn Ihr Held einem Monster im bewaffneten Kampf gegenübertritt. Um einen Gegner zu treffen, führen Sie einen Angriffswurf mit dem zwölfseitigen Würfel durch - die Zahl, die Sie dabei mindestens würfeln müssen, ist umso höher, je größer die Waffenfertigkeit des Gegners ist. Der Spielleiter teilt Ihnen die Waffenfertigkeit des Gegners mit, wenn es zum Kampf kommt, und Sie suchen dann den Wert in der oberen Zeile. Unter der Waffenfertigkeit des Gegners steht dann die Zahl, die Sie mindestens würfeln müssen, um einen Treffer zu landen.

Mit dem Fernkampf verhält es sich ähnlich: Zählen Sie ab, wieviele Felder (die quadratischen Unterteilungen auf den Bodenplatten) der Gegner entfernt ist. Nun suchen Sie in der oberen Zeile die

SPIELABLAUF

entsprechende Entfernungskategorie und schauen darunter nach, wie hoch Sie mindestens würfeln müssen, um zu treffen.

Im nächsten Abschnitt werden die Waffen des Helden aufgeführt. Dabei wird jede Waffe mit vier für sie charakteristischen Werten in einer eigenen Zeile eingetragen: Reichweite, Schadensklasse, Patzer und Kritischer Treffer.

Die Reichweite gibt an, wie weit man mit der entsprechenden Fernkampfwaffe höchstens schießen kann - mit einem Kurzbogen z.B. können nur Ziele erreicht werden, die höchstens 24 Felder entfernt sind; ein weiter entferntes Ziel kann nicht getroffen werden. Wenn für eine Waffe keine Reichweite angegeben ist, so handelt es sich bei dieser Waffe um eine reine Nahkampfwaffe, mit der entfernte Ziele sowieso nicht erreicht werden können. Die Schadensklasse gibt an, wieviele Würfel geworfen werden dürfen, wenn ein Treffer gelungen ist. Wenn Sie ein besonders niedriges Ergebnis erwürfeln, dann ist bei Ihrem Angriff irgend etwas schiefgegangen, und der Angriff gilt als Patzer. Würfeln Sie hingegen eine besonders hohe Zahl, dann ist der Angriff besonders gut gelungen. Die Angaben in den Spalten "Patzer" und "Kritischer Treffer" geben an, wie niedrig bzw. hoch Sie würfeln müssen, um einen solchen Effekt zu erzielen. (Angriffswurf, Schadenswurf, Patzer, usw. werden noch im Kapitel "Kämpfe" vollständig erläutert.)

Der nächste Abschnitt dient der Auflistung aller Rüstungsteile, die der Held trägt. Wieder ist jedem Teil eine eigene Zeile zugeordnet, in der die Auswirkungen aufgeführt werden, welche das Tragen der Rüstung auf die Werte des Helden hat. Drei Werte sind davon betroffen: die Bogenfertigkeit, die Konstitution und die Geschwindigkeit. Nachdem die entsprechenden Zahlen für jedes einzelne Teil eingetragen wurden, werden die Werte aufaddiert und in der letzten Zeile ("Gesamt") festgehalten. Abschließend tragen Sie in der dafür vorgesehenen Spalte die entsprechend der Summe veränderten aktuellen Werte Ihres Helden ein. Wie schon oben erwähnt, müssen Sie das bei den vorgefertigten Helden nicht mehr tun, da die Veränderungen, die sich durch das Tragen der Rüstung ergeben, bei den aktuellen Werten bereits berücksichtigt wurden.

Listen Sie im letzten Abschnitt des Heldenbogens die Ausrüstungsgegenstände auf, die der Held mit sich führt. Das können z.B. Goldstücke, Seile, magische Tränke und noch so einiges anderes sein. Sollte es sich bei dem Helden um einen Zauberer handeln, dann werden auch seine Zauberkraften - jene besonderen Ingredienzien, die er zum Wirken eines Spruches benötigt - als Ausrüstung aufgeführt.

Der Spieler, der sich dazu entschlossen hat, einen Zauberer zu spielen, sollte sich außerdem das "Buch der Weißen Magie" genauer ansehen.

DER SPIELLEITER

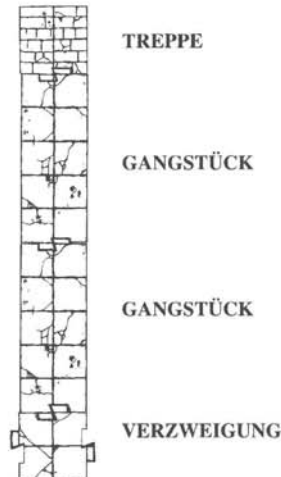
Während die Spieler die Heldenbögen ausfüllen, sollte sich der Spielleiter auf seine Rolle im Spiel vorbereiten:

1. Er füllt alle Ereignismarken (siehe "Spielbestandteile") in eine Tasse oder einen Beutel.
2. Danach sortiert er alle Bodenplatten aus und legt sie in gut erreichbarer Nähe auf den Spieltisch.
3. Die übrigen zum Spiel benötigten Teile (Monsterfiguren, Tür-Modelle, Spielmarken, usw.) sortiert er so im Deckel der Schachtel, daß er sie bei Bedarf schnell zur Hand hat.



SPIELBEGINN

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen wurden, kann das Spiel beginnen. Der Spielleiter legt eine Treppe in die Mitte des Tisches, daran anschließend hintereinander zwei lange Gangstücke, die schließlich auf ein Verzweigung stoßen (siehe Abbildung unten). Alle Verliese werden so begonnen.



Nun würfelt jeder Spieler einmal. Wer dabei das höchste Ergebnis erzielt ("Unentschieden" werden durch einen erneuten Würfelwurf zwischen den betreffenden Spielern gelöst), dessen Held wird der Anführer der Gruppe. Während das Verlies erkundet wird, würfelt der Anführer z.B., ob sich in einem Raum Türen befinden, usw.. Wenn die Helden sich nicht einigen können, dann bestimmt der Anführer die Marschformation der Gruppe. Nach jedem Kampf wird der Anführer neu bestimmt, auf diese Art und Weise sollte jeder Spieler während eines Abenteuers die Chance bekommen, die Gruppe mit seinem Helden anzuführen.

Nachdem der Anführer bestimmt worden ist, würfeln die übrigen Spieler erneut. Wer diesmal das höchste Ergebnis erzielt, zeichnet die Abenteuerpläne: Die während des Abenteuers erkundeten Gänge und Räume sollten vollständig festgehalten werden. Auf der Rückseite des Regelheftes finden Sie zu diesem Zweck einen leeren Abenteuerplan, den Sie vor Spielbeginn kopieren können, um dann während des Spiels auf den Kopien Pläne zu zeichnen. Ein paar hilfreiche Anleitungen zum Planzeichnen werden wir Ihnen in den folgenden Kapiteln geben. Wenn der Anführer neu bestimmt wird, dann würfelt der Kartenzeichner nicht mit, denn er kann unmöglich beide Aufgaben gleichzeitig bewältigen. Im nächsten Spiel sollte daher auf jeden Fall jemand anderes das Zeichnen der Abenteuerpläne übernehmen.

Jetzt stellen die Spieler ihre Heldenfiguren auf die Treppe. Auf einem Spielfeld (quadratische Unterteilungen auf den Bodenplatten) darf nur eine Figur stehen. Sollten bereits zu Anfang Uneinigheiten darüber bestehen, wer sich wo aufstellt, so greift der Anführer bestimmend ein.

Nun aber los! Es kann endlich mit der ersten Erkundungsrunde begonnen werden.

SPIELRUNDEN

Ein Abenteuer verläuft in einer Folge von Runden - dabei gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten: Erkundungsrunden und Kampfrunden. Üblicherweise folgt auf eine Erkundungsrunde eine weitere; dieser Verlauf wird nur dann von einer Kampfrunde unterbrochen, wenn die Spielsituation es erfordert.

Während der Erkundungsrunden bewegen sich die Helden und erforschen das Verlies. Dabei entdecken sie neue Gänge und Räume, öffnen Türen, durchsuchen die Räume, usw.

Eine Kampfrunde erfolgt nur dann, wenn die Helden bei ihren Erkundungen auf Gegner stoßen. Nachdem der Kampf einmal begonnen wurde, folgen solange weitere Kampfrunden, bis eine Entscheidung gefallen ist - so oder so!

ERKUNDUNGSRUNDEN



Während der Erkundungsrunden schauen die Helden sich im Verlies um, auf der Suche nach Monstern, die sie bekämpfen, und Schätzen, die sie bergen können. Damit die Helden ihre Erkundungen in Ruhe fortsetzen können, darf kein Monster in der Nähe sein - ist das der Fall, so setzen Sie das Spiel mit einer Kampfrunde fort. Manchmal bewegen sich die Helden beim Erforschen durch bereits bekannte und untersuchte Gänge und Räume, laufen dabei vielleicht ein Stück ihres Weges zurück: interessant wird es aber vor allen Dingen, wenn sie einen neuen, unbekannten Teil des Verlieses zum ersten Mal betreten...

Jede Erkundungsrunde teilt sich in drei aufeinanderfolgende Züge: Heldenzüge, Entdeckungszug, Spielleiterzug - jeder einzelne Zug wird vollständig zu Ende gebracht, bevor sich ein neuer Zug anschließen kann.

HELDENZÜGE

Während dieses Zuges bewegen sich die Helden. Jeder Spieler darf seinen Helden und dessen Gefolgsleute (sofern er über solche verfügt) bis zu 12 Felder weit ziehen. Statt der Bewegung können Helden (aber nicht die Gefolgsleute) entweder nach Geheimtüren oder verborgenen Schätzen suchen. Ein Held darf eine Tür oder eine Truhe öffnen bzw. schließen, wenn seine Bewegung davor endet. Verzichtet der Held während seines Zuges auf die Bewegung, so kann er dafür entweder eine Rüstung an- oder ausziehen (für einen kompletten Wechsel der Rüstung benötigt er also seinen Zug der laufenden und der folgenden Runde).

ENTDECKUNGSZUG

Wenn sich einer der Helden während seiner Bewegung an eine Stelle begibt, von der aus neue, bisher unbekannte Teile des Verlieses eingesehen werden können, dann legt der Spielleiter jetzt die neuen Teile des Verlieses mit Hilfe der Bodenplatten aus. Dabei hat er ein paar Regeln zu beachten, auf die erst später genau eingegangen werden soll. Sollten sich im neu entdeckten Teil Monster befinden, dann endet der Entdeckungszug sofort. Andernfalls können die Helden noch weitere Aktionen durchführen, die im Kapitel "Entdeckungen" genauer erklärt werden.

SPIELLEITERZUG

Der Spielleiter würfelt zum Abschluß der Erkundungsrunde einmal, wenn er eine 1 oder eine 12 erzielt, dann darf er eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen. Der Einsatz der Ereignismarken wird im Kapitel "Der Spielleiter" erläutert.

HELDENZÜGE

Die Helden und ihre Gefolgsleute bewegen sich während ihres Zuges durch das Verlies und erforschen es. Helden können auch Türen öffnen, nach Schätzen und Geheimtüren suchen, usw.. Die Gefolgsleute bewegen sich während des Zuges nur - sie sind bewaffnete Söldner und keine Abenteurer; ihre Aufgabe ist es, den Helden im Kampf gegen die aufgespürten Monster beizustehen.

Helden und Gefolgsleute bewegen sich alle gleichzeitig. Die Spieler wickeln die Bewegung ihrer Figuren aber nacheinander ab: Zunächst bewegt einer der Spieler alle seine Figuren, dann folgt der nächste Spieler, usw.. Läßt ein Spieler die Figur los, die er bewegt, so endet die Bewegung der entsprechenden Figur - der Zug kann weder rückgängig gemacht werden, noch darf die Figur weitergezogen werden (genau wie beim Schachspiel). Natürlich darf ein Spieler nur seine eigenen Helden und dessen Gefolgsleute bewegen und nicht die Figuren anderer Spieler. Wenn sich die Spieler untereinander nicht auf eine Zugreihenfolge einigen können, so legt der Anführer fest, wer wann ziehen darf.

Ein Held kann während seines Zuges folgende Aktionen durchführen:

1. Er darf sich bis zu 12 Felder weit bewegen. Dabei darf vorwärts, rückwärts und seitwärts gezogen werden, aber nicht diagonal. Wenn die Bewegung den Helden in ein bisher unerforschtes Gebiet des Verlieses bringen soll (z.B. um eine Ecke oder durch eine Tür), so muß er unmittelbar davor stehenbleiben und darf noch nicht entdeckte Gänge und Räume nicht betreten. Im Falle der Tür bedeutet dies, daß er direkt davor anhalten muß, in allen anderen Fällen bleibt er irgendwo auf der Verzweigung oder Ecke stehen, so daß er den bisher unbekannten Bereich einsehen kann. Der Blick, der sich ihm dabei bietet, wird erst während des Entdeckungszuges offenbar, wenn der Spielleiter die neuen Bodenplatten auslegt.

2. Wenn ein Held seine Bewegung vor einer geschlossenen Tür beendet, dann kann er die Tür als Abschluß seines Zuges noch öffnen, sofern er das überhaupt will. Der Held muß aber in jedem Fall vor der Tür anhalten: er kann nicht in der gleichen Erkundungsrunde eine Tür öffnen und hindurchgehen. Liegt hinter einer geöffneten Tür bisher unbekanntes Gebiet des Verlieses, so legt der Spielleiter während des Entdeckungszuges die notwendigen Bodenplatten aus.

3. Endet die Bewegung eines Helden vor einer geschlossenen Truhe, dann kann er die Truhe öffnen. Der Spielleiter teilt dann mit, was sich in der Truhe befindet. Die Gegenstände können von jedem Helden oder auch von Gefolgsleuten herausgenommen werden. Sollten Streitigkeiten darüber entstehen, wer was bekommt, so rollen alle Spieler einen Würfel - derjenige, der das höchste Ergebnis erzielt, darf sich auch als erster etwas für seinen Helden aussuchen, usw.. Es ist natürlich sehr fair und angebracht, einem Helden den Vortritt zu lassen, der sich beim Öffnen der Truhe an einer eventuell vorhandenen Sicherheitseinrichtung verletzt hat.

4. Statt sich zu bewegen kann ein Held nach Geheimtüren suchen. Der Spieler gibt dazu an, welche Wand er genauer untersuchen möchte - sein Held muß sich auf der Bodenplatte befinden, zu der die angegebene Wand gehört, außerdem darf die Wand nicht bereits zu einem früheren Zeitpunkt schon einmal untersucht worden sein (auch nicht von einem anderen Helden). Der Spieler würfelt einmal auf die Tabelle "Suche nach Geheimtüren" und liest das Ergebnis ab. Für die Suche nach Geheimtüren benötigt der Held seinen kompletten Zug - er kann sich also nicht zusätzlich noch bewegen (er darf seine Figur aber vor eine eventuell entdeckte Tür stellen).

5. Sollte sich ein Held in einem Raum aufhalten, der bisher noch nicht nach verborgenen Schätzen durchsucht wurde, so kann er dies jetzt selber tun. Dazu wirft er mit zwei Würfeln auf die Tabelle "Suche nach verborgenen Schätzen". Egal, ob er dabei fündig wird oder nicht - der Held kann sich nicht zusätzlich in dieser Erkundungsrunde bewegen.

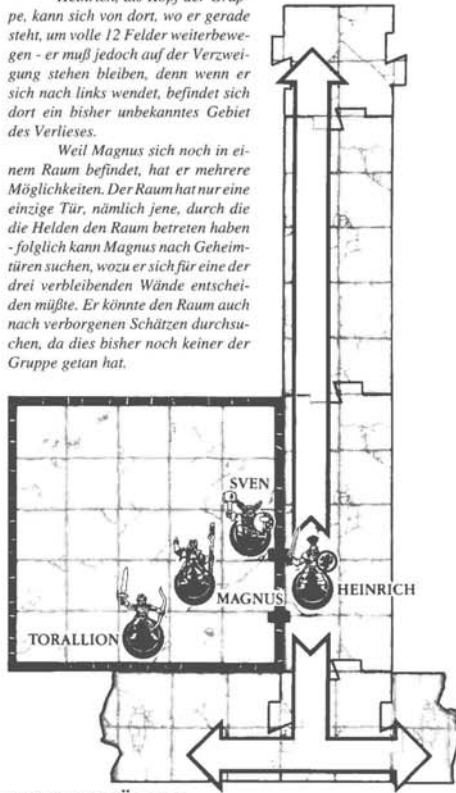
6. Durch den Verzicht auf die gesamte Bewegung dieser Erkundungsrunde ist es einem Helden möglich, seine Rüstung abzulegen oder eine Rüstung anzuziehen (jedoch nicht beides gleichzeitig in einer Runde). Der Spieler, der den Abenteuerplan zeichnet, sollte dort vermerken, daß sich eine Rüstung an der entsprechenden Stelle befindet, wo der Held sie ausgezogen hat. Sollte irgendeiner später die abgelegte Rüstung anziehen, so wird der Vermerk wieder gestrichen.



ERKUNDUNGSRUNDEN

Heinrich, als Kopf der Gruppe, kann sich von dort, wo er gerade steht, um volle 12 Felder weiterbewegen - er muß jedoch auf der Verzweigung stehen bleiben, denn wenn er sich nach links wendet, befindet sich dort ein bisher unbekanntes Gebiet des Verlieses.

Weil Magnus sich noch in einem Raum befindet, hat er mehrere Möglichkeiten. Der Raum hat nur eine einzige Tür, nämlich jene, durch die die Helden den Raum betreten haben - folglich kann Magnus nach Geheimtüren suchen, wozu er sich für eine der drei verbleibenden Wände entscheiden müßte. Er könnte den Raum auch nach verborgenen Schätzen durchsuchen, da dies bisher noch keiner der Gruppe getan hat.



GEHEIMTÜREN

Die Helden können nur in Sackgassen oder in Räumen, die offenbar nur jene Tür haben, durch die sie eingetreten sind, nach Geheimtüren suchen. Während einer Erkundungsrunde kann ein Held nur eine einzige Wand in einem Raum oder eine Sackgasse nach Geheimtüren untersuchen, vorausgesetzt, er befindet sich zu Beginn der Runde im entsprechenden Raum oder Gangstück. In Sackgassen können nur die Seitenwände (also die beiden 5 Felder langen Wände) nach Türen untersucht werden. Der Spieler muß immer angeben, welche Wand sich sein Held genauer anschauen möchte, bevor er auf die Tabelle "Suche nach Geheimtüren" wirft.

Jede Wand kann nur einmal während des Abenteuers untersucht werden - verlief die Suche nicht erfolgreich, so ist in der entsprechenden Wand auch keine Tür zu finden. Auf dem Abenteuerplan sollten gefundene Geheimtüren eingezeichnet werden, ebenso wird dort festgehalten, daß eine Wand erfolglos untersucht wurde, damit man sich später noch daran erinnern kann.

Um eine Geheimtür zu suchen, wirft der Spieler auf die folgende Tabelle:

Suche nach Geheimtüren	
W12	Ergebnis
1	Der Spielleiter darf eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen. In dieser Wand befindet sich keine Geheimtür.
2-6	Der Held findet eine Geheimtür in der Wand. Er darf sie an einer beliebigen Stelle der untersuchten Wand platzieren und seine Figur davor stellen, wenn er möchte.
7-12	

VERBORGENE SCHÄTZE

In jedem beliebigen Raum können die Helden nach verborgenen Schätzen suchen. Ein- und derselbe Raum darf aber nur einmal durchsucht werden - sollte die Suche erfolglos bleiben, dann gibt es in dem Raum auch nichts, was gefunden werden könnte. Auf dem Abenteuerplan wird festgehalten, welche Räume bereits durchsucht wurden, egal, ob etwas gefunden wurde oder nicht.

Um nach verborgenen Schätzen zu suchen, wirft der Spieler mit zwei Würfeln auf die folgende Tabelle:

Suche nach verborgenen Schätzen	
2W12	Ergebnis
2-6	Der Spielleiter darf eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen. Es gibt keine verborgenen Schätze in diesem Raum.
7-16	Der Held findet ein Geheimversteck mit Wertgegenständen - der Wert in Goldstücken wird ermittelt, indem erneut ein Würfel geworfen und das Ergebnis mit 5 multipliziert wird.
17-23	Der Held findet ein verstecktes magisches Artefakt - was er findet, wird durch einen Wurf mit zwei Würfeln auf die Tabelle "Magische Schätze" ermittelt. (Die Tabelle finden Sie im Kapitel "Schätze").
24	

Die Suche nach verborgenen Schätzen und Geheimtüren hat auch ihre schlechten Seiten. Um die dadurch verschwendete Zeit darzustellen, besitzen beide Tabellen als mögliches Ergebnis einen Eintrag "Der Spielleiter darf eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen". Während der ersten Abenteuer möchten Sie wahrscheinlich Ihre Möglichkeiten als Spielleiter noch vor den Spielern geheimhalten, so auch die Bedeutung der Ereignismarken - deswegen wird Genauerer auch erst im Kapitel "Der Spielleiter" erklärt. Als Erläuterung für die Helden muß es zunächst genügen, daß die Zeit, welche sie mit solchen Aktionen verbringen, auch dem Gegner zusätzlich zur Verfügung steht, und ihm die Möglichkeit verschafft, sich besser zu organisieren und auf die Helden vorzubereiten. Mit langen Durchsuchungsaktionen machen sich die Helden also das weitere Vorankommen nicht gerade leichter.

FALLEN

Fallen werden durch die entsprechenden Ereignismarken ins Spiel gebracht. Der Spielleiter kann eine solche Marke entweder ausspielen, wenn ein Held während seiner Bewegung auf ein Feld kommt, das im bisherigen Spielverlauf noch nicht betreten wurde, oder wenn einer der Helden eine Truhe zum ersten Mal öffnet. Der Spielleiter legt dann die Ereignismarke offen auf den Tisch und würfelt anschließend auf die Tabelle "Fallen", die Sie im gleichnamigen Kapitel finden, um festzustellen, auf welche Art von Falle die Helden gestoßen sind.

Entdecken und Entschärfen von Fallen

Die Wahrscheinlichkeit, daß eine bestimmte Falle frühzeitig entdeckt wird, und ebenso die Wahrscheinlichkeit, daß es gelingt, diese zu entschärfen, sind in der Tabelle "Fallen" aufgeführt. Der Spieler muß für den Helden, der die Falle auslösen würde, einen Würfel rollen und mit dem dort angegebenen Wert in der Spalte "Entdecken" vergleichen. Ist sein Ergebnis größer oder gleich dieser Zahl, dann ist es ihm gelungen, die Falle rechtzeitig ausfindig zu machen, so daß er sie umgehen kann. Gelingt das nicht, dann löst er unweigerlich den Mechanismus aus - welche Auswirkungen das hat, liegt an der speziellen Art der Falle und wird im Kapitel "Fallen" detaillierter geschildert.

Wenn die Falle dagegen entdeckt worden ist, dann kann jeder der Helden - nicht nur jener, der sie ausfindig gemacht hat - versuchen, sie zu entschärfen. Ein Held, der das ausprobieren will, aber nicht in einem angrenzenden Feld steht, muß sich zunächst dorthin begeben. Will sich ein Held auf das Wagnis einlassen, dann rollt der Spieler für ihn einen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem Wert, der in der Spalte "Entschärfen" für die jeweilige Falle angegeben ist. Hat er die Zahl getroffen oder sogar ein höheres Ergebnis erzielt, dann hat er den Mechanismus der Falle entschärft. Die Falle ist nun wirkungslos und braucht fortan nicht mehr beachtet zu werden. Ein gewisses Risiko ist natürlich schon dabei: Mißlingt der Wurf, dann wird die Falle beim Entschärfungsversuch ausgelöst.

Wer sich viel mit Fallen beschäftigt, der wird auch irgendwann zum Spezialisten für diese heimtückischen Mechaniken. Gelingt einem Helden beim Entschärfungswurf eine 12, so hat er besonderes Geschick gezeigt und darf in Zukunft bei jedem Entschärfungsversuch einen Punkt zu seinem Würfelergebnis addieren. Diese Besonderheit sollte auf dem Heldenbogen festgehalten werden. Auf der anderen Seite kann man sich natürlich auch besonders ungeschickt anstellen. Würfelt der Held eine 1, dann fügt ihm die Falle mehr Schaden zu als gewöhnlich - er verliert einen Punkt mehr an Lebenskraft als in der Beschreibung der Falle angegeben ist. (Das gilt auch für einen Helden, der bereits durch frühere erfolgreiche Versuche einen Bonus auf das Entschärfen hat).

Wenn die Gruppe es so will, dann muß eine entdeckte Falle nicht notwendigerweise entschärft werden. Eine gesicherte Truhe kann dann natürlich auch nicht geöffnet werden (und wer weiß, welche Schätze sich darin verbergen!). Ist die Falle in einem Raum oder einem Gang installiert, dann darf das dazugehörige und jedes angrenzende Spielfeld fortan nicht betreten werden - ansonsten wird die Falle ausgelöst. Sollte ein Held während der Entdeckung auf einem der betroffenen Felder stehen, dann muß er sich unverzüglich bei nächster Gelegenheit von dort wegbewegen - dabei darf er sich nicht auf irgendein anderes Feld begeben, das sich im Wirkungsbereich der Falle befindet. Entdeckte, nicht entschärfte Fallen müssen vom Kartenzeichner auf dem Abenteuerplan festgehalten werden.

ENTDECKUNGEN

Wenn Sie ein neues Abenteuer beginnen, dann kennen die Helden nur einen sehr begrenzten Ausschnitt des Verlieses, in das sie sich begeben werden: Eine Treppe führt hinab in ein langes Gangstück und endet auf einem Quergang. Das Erkunden des Verlieses macht einen großen Teil der Faszination aus, die von diesem Spiel ausgeht - keiner weiß, in welche Gefilde das Abenteuer führen wird, welche verwinkelten Strukturen von Gängen und Räumen vor den Helden liegen. Je tiefer die Gruppe in das Verlies eindringt, desto mehr offenbaren sich den Helden die düsteren Geheimnisse, die darin verborgen liegen.

Während der Erkundung wird fortwährend das Verlies mit Hilfe der dafür vorgesehenen Bodenplatten ausgelegt. Gleichzeitig hält der Kartenzeichner alles auf einem oder mehreren Abenteuerplänen fest. Er zeichnet den Verlauf der Gänge und die Lage der Räume ein, hält Details wie zum Beispiel ungeöffnete Truhen, nicht entschärfte Fallen oder nicht besiegte Wächterposten fest und markiert nach Schätzen durchsuchte Räume und nach Geheimtüren inspizierte Wände.

Es gibt eine Fülle von Möglichkeiten, wie ein Verlies strukturiert sein kann. Unter Umständen befinden sich alle Gänge und Räume nur auf einer Ebene, ohne daß irgendwo eine Treppe in die Tiefe hinabführt. Dann wieder gibt es Verliese, die sich über mehrere verschiedene Ebenen erstrecken und weit in die Erde hinabreichen. Je tiefer die Helden in ein solches Verlies eindringen, desto spannender wird es, denn in den tiefsten Ebenen hausen die mächtigsten Monster und die finstersten Kreaturen. Als Spielleiter können Sie von vornherein die mögliche Ausdehnung eines Verlieses festlegen, oder aber beschließen, überhaupt keine Begrenzung vorzugeben und solange weitere Gänge, Räume und Ebenen anzuschließen, bis schließlich keine Fortführung mehr möglich ist. Die vielfältigen Möglichkeiten, die sich Ihnen bei der Gestaltung verschiedenartiger Verliese und Höhlensysteme bieten, werden im Kapitel "Kampagnen" noch genauer besprochen. Dort geben wir auch Hinweise, welche besondere Gestalt von Verlies für ein von Ihnen geplantes Abenteuer am geeignetsten ist.

Jedes Verlies besteht aus Gängen und Räumen, unabhängig von der Tatsache, wie es sich im Gesamtüberblick darstellt. Der größte Teil des Verlieses wird zufällig gestaltet - dazu benutzt der Spielleiter eine Reihe von Tabellen, die sich weiter unten in diesem Kapitel befinden. Gänge ziehen sich durch das ganze Verlies und verbinden die verschiedenen Räume miteinander - in den Gängen können die Helden Monstern begegnen, die dort umherstreifen. Daneben gibt es vier verschiedene Arten von Räumen: gewöhnliche Räume (diese kleinen, meist leeren Kammern sind für das eigentliche Abenteuergeschehen bedeutungslos), spezielle Räume (diese Räume weisen irgendwelche Besonderheiten auf, die aber für das eigentliche Abenteuergeschehen ebenfalls unwichtig sind), Quartiere (solche Räume stellen die Unterkunft für eine Gruppe von Monstern dar) und Abenteuerräume (das sind die für das Abenteuergeschehen wichtigen Räume, in denen die Helden eine Aufgabe zu erfüllen haben).

Den Abenteuerräumen kommt eine zentrale Bedeutung zu. Dort finden die Helden vielleicht einen Gegner, den sie bezwingen sollen oder Gegenstände, die für einen erfolgreichen Abschluß des Abenteuers notwendig sind. Es könnte sich bei einem Abenteuerraum z.B. um das Versuchslabor eines verrückten Alchimisten handeln, genauso gut kann es aber auch die Höhle des Löwen sein - die gut bewachten Gemächer eines mächtigen Hauptmanns. Ein Abenteuerraum birgt vielleicht ein eigenartiges Rätsel in sich, das die Helden lösen müssen, damit sie in eine andere Ebene hinabsteigen und ihr Abenteuer fortsetzen können.

An einigen Stellen des Verlieses schließen an die zufälligen Strukturen, die mit Hilfe der Tabellen ermittelt wurden, Abenteuerzonen an. Bei einer Abenteuerzone handelt es sich um einen vor dem Abenteuer festgelegten Abschnitt des Verlieses, von dem der Spielleiter schon eine Karte angefertigt an. Auf der Karte ist bereits festgelegt, welche Monster den Helden begegnen werden, welche Schätze sie finden können, ob es Geheimtüren zu entdecken gibt, und welche Fallen auf sie warten. Das wichtigste Ziel der Helden ist es, die Abenteuerzonen zu erreichen, denn nur dort finden sie das, was sie für die erfolgreiche Erfüllung ihrer Aufgabe benötigen. Der Spielleiter entwirft die Abenteuerzonen, bevor

das Spiel beginnt. Er kann dabei, um sich Anhaltspunkte zu schaffen, die Tabellen zur Hilfe nehmen, mit denen er auch während des Spiels das Verlies gestaltet. Er muß das aber nicht unbedingt tun, sondern kann eine Abenteuerzone auch ganz frei nach eigenen Vorstellungen gestalten.



☞

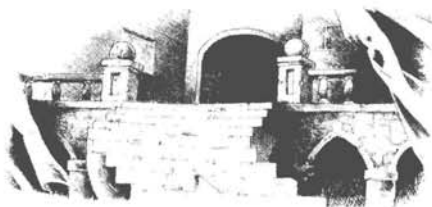
Auf jeden Fall sollten die Abenteuerzonen die spannendsten und gefährlichsten Abschnitte des Verlieses darstellen und einige Besonderheiten aufweisen. Die größten Schätze befinden sich meist dort und werden von den mächtigsten Monstern bewacht, die im ganzen Verlies hausen. Viele Verliese besitzen nur eine einzige Abenteuerzone - meistens auf der tiefsten Ebene des Höhlensystems gelegen, aber nichts sollte Sie daran hindern, eigene Abenteuer zu entwerfen, in denen es zwei oder mehr Abenteuerzonen gibt.

Die Abenteuerzonen beinhalten den wichtigsten Schatz: den Abenteuerschlüssel. Normalerweise handelt es sich dabei um einen bestimmten, wertvollen Gegenstand - meistens nur wertvoll in dem Sinne, daß die Helden ihn unbedingt zur Erfüllung ihres Abenteuers benötigen und selbst kaum etwas damit anfangen können, doch manchmal auch hunderte oder tausende von Goldstücken wert. Es muß kein Gegenstand sein: Wenn die Helden z.B. einen Gefangenen befreien sollen, so ist diese Person der Abenteuerschlüssel. Um was es sich auch drehen mag, das besondere am Abenteuerschlüssel ist, daß die Helden ihn auf jeden Fall ausfindig machen müssen, um ihr Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

"Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" gibt ein gutes Beispiel dafür ab, wie mehrere einzelne Abenteuer miteinander verbunden zu einem großen Abenteuer, einer sogenannten Kampagne, werden. Die Art und Weise, wie die Verliese und Abenteuerzonen angelegt sind, zeigen eine der vielen Möglichkeiten auf, wie ein Höhlensystem gestaltet werden kann. "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" gibt den Helden genügend Ansatzpunkte für Erkundungen, das Verlies ist aber gleichzeitig so einfach gehalten, daß sowohl der Spielleiter als auch die Spieler damit zurecht kommen sollten, wenn sie zuvor noch nie "Der Herr des Schwertes" gespielt haben. Das Geschehen der Kampagne spielt in vier verschiedenen Verliesen, die eine ähnliche Struktur aufweisen und alle nach ein- und demselben Schema erstellt worden sind. Jedes Verlies hat dabei drei Ebenen. Die Helden beginnen auf der obersten Ebene und erkunden diese, bis sie auf einen Abenteuerraum stoßen. Dort führt dann eine Treppe auf die nächste Ebene darunter (alle übrigen Treppen führen aus dem Höhlensystem heraus ans Tageslicht). Auf der zweiten Ebene läuft es ähnlich ab. Die Gruppe durchstreift die Gänge und Räume, tötet die Rattenmenschen, die sie dabei aufspürt, bis schließlich jener Abenteuerraum entdeckt worden ist, in dem sich eine Treppe befindet, die weiter nach unten führt. Die gesamte untere Ebene stellt schließlich die Abenteuerzone des jeweiligen Teilabenteuers dar. Der Spielleiter findet vier verschiedene vorgefertigte Pläne in diesem Heft (für jedes Teilabenteuer eine andere), nach denen er die Bodenplatten der untersten Ebene auslegt. Außerdem beinhalten die Pläne sämtliche Informationen über die Monster, Kreaturen, Fallen und Schätze, die sich in der Abenteuerzone befinden. Abenteuerschlüssel ist in allen Fällen jeweils ein Teil des Zerbrochenen Amuletts, welches die Helden den Rattenmenschen zu entreißen versuchen. Für spieltechnische Belange, wie z.B. das Gewinnen von Schicksalspunkten, zählt jedes Teilabenteuer bzw. jedes Teil des Amuletts wie ein einzelnes Abenteuer. Nichtsdestoweniger gilt die Aufgabe der Helden in dieser Kampagne erst dann als vollständig gelöst, wenn sie alle Teile des Amuletts in ihren Händen halten.

Wie Sie sehen, ist auf der einen Seite das Grundprinzip leicht zu verstehen und nachzuvollziehen, auf der anderen Seite stehen als Ergebnis vier vollkommen unterschiedliche Verliese. Das liegt zum einen daran, daß sich die Pläne für die Abenteuerzonen voneinander unterscheiden, vor allen Dingen aber daran, daß die beiden ersten Ebenen mit Hilfe von Zufallstabellen erstellt werden. Niemand kann vorhersagen, wie das Höhlensystem letztendlich genau aussehen wird, da es erst entsteht, während die Helden es erkunden. Sie wissen wohl, daß es irgendwo auf den oberen beiden Ebenen eine Treppe geben muß, die auf die jeweils darunterliegende Ebene führt, aber wo sich die Treppe befindet, das wissen Sie nicht.

Wenn Sie Ihre eigenen Verliese für ein Abenteuer entwerfen, dann können Sie das Grundprinzip übernehmen, das wir bei der "Suche



ENTDECKUNGEN

nach dem Zerbrochenen Amulett" verwendet haben, oder sich ein ganz anderes System ausdenken. Sie müssen lediglich entscheiden, wie die verschiedenen Ebenen über Abenteuerräume miteinander verbunden sind - der Rest ergibt sich dann durch den Gebrauch der Tabellen: Das Verlies entsteht sozusagen ganz von alleine.

ENTSTEHEN DES VERLIESES

Neue Gänge und Räume kommen dann ins Spiel, wenn die Helden das Verlies erkunden. Mittels eines Würfels und einer Reihe von Tabellen wird das Aussehen des Verlieses dem Zufall überlassen, so daß die Helden nicht wissen, was sie erwartet, bis sie es sich selbst angeschaut haben.

Als Spielleiter legen Sie während einer Erkundungsrunde immer dann neue Bodenplatten aus, wenn

1. ein Held seine Bewegung auf einer Abzweigung beendet, an die sich Gänge anschließen, die bisher noch nicht ausgelegt worden sind.
2. ein Held eine Tür öffnet, die bis zu diesem Zeitpunkt des Abenteuers ständig geschlossen war.

Die folgenden Regeln geben an, wie neue Bodenplatten ausgelegt werden.

GÄNGE

Gänge führen geradewegs von einer Verzweigung weg oder schließen an eine Ecke an. Hinter einigen Türen befindet sich ebenfalls ein Gang.

Verzweigungen: Begeben sich die Helden auf eine Verzweigung, dann führen in jeder bisher unerforschten Richtung Gänge geradewegs von der Verzweigung weg.

Türen in Räumen: Wenn die Helden eine bis dahin geschlossene Tür in einem Raum öffnen, dann führt dahinter mit 50%iger Wahrscheinlichkeit ein Gang entlang der Wand weiter. Würfeln Sie einmal: fällt eine gerade Zahl, so führt die Tür tatsächlich auf einen quer verlaufenden Gang hinter dem Raum, fällt dagegen eine ungerade Zahl, dann befindet sich hinter der Tür ein weiterer Raum.

Türen in Gängen: Alle Türen, die sich in einem Gang befinden, führen in einen Raum, niemals in einen weiteren Gang.

Immer dann, wenn die Helden einen neuen Gang entdecken, egal ob er sich hinter einer Tür befindet oder von einer Verzweigung wegführt, würfelt der Anführer auf die drei folgenden Tabellen. Zunächst wird ein Würfel geworfen, um die Länge des Ganges zu ermitteln. Danach werden zwei Würfel benötigt, um festzustellen, ob der Gang irgendwelche Besonderheiten aufweist. Abschließend wird - wieder mit zwei Würfeln - ermittelt, wie der Gang abschließt.

Länge des Ganges	
W1/2	Ganglänge
1-2	1 Abschnitt(*)
3-8	2 Abschnitte
9-12	3 Abschnitte

(*) eine Bodenplatte entspricht genau einem Abschnitt

Bitte schauen Sie im Abschnitt "Auslegen neuer Bodenplatten" etwas weiter unten im Text nach, wie die neuen Platten genau ausgelegt werden.

Besonderheiten des Ganges	
2W12	Besonderheit
2-4	Begegnung mit Monstern
5-15	Keine Besonderheiten
16-19	1 Tür
20-21	2 Türen
22-24	Begegnung mit Monstern

Türen: Der Anführer entscheidet, in welchem Abschnitt und auf welcher Seite des Ganges die Tür sein soll. Der Spielleiter entscheidet dann, wo sich die Tür auf der angegebenen Bodenplatte in der ausgewählten Wand genau befindet.

Begegnung mit Monstern: Der Spielleiter würfelt auf die Tabelle "Begegnung mit Monstern".

Abschluß des Ganges			
2W12	Gangabschluß	2W12	Gangabschluß
2-3	Verzweigung	15-17	Ecke nach links
4-8	Sackgasse	18-19	Treppe abwärts
9-11	Ecke nach rechts	20-22	Treppe ins Freie
12-14	Verzweigung	23-24	Verzweigung

Verzweigungen: Der Spielleiter legt eine Verzweigung an das Gangende, so daß der gerade ausgelegte Gang auf einen querverlaufenden trifft.

Ecken: Der Spielleiter legt die Ecke so an das Gangende, daß dieser gemäß den Angaben in der Tabelle links oder rechts abbiegt.

Sackgassen: Der Gang endet in einem Haufen Geröll. Die Decke ist eingestürzt und ein Vorwärtsgang für die Helden unmöglich.

Treppen: Treppen ins Freie führen solange aufwärts, bis sie die Erdoberfläche erreichen. Wenn die Helden einen solchen Weg weiterverfolgen, dann ist das Abenteuer für sie beendet. Treppen nach unten führen auf die nächsttiefer Ebene des Verlieses.



VERZWEIGUNGEN / ECKEN

Eine Verzweigung wird nur gelegt, wenn das entsprechende Ergebnis auf der Tabelle "Abschluß des Ganges" erwürfelt wurde. In jeder Richtung führen Gänge von einer Verzweigung fort. Die weiterführenden Gänge können nur dann von den Helden eingesehen werden, wenn sie direkt auf der Verzweigung stehen. Mit den Ecken verhält es sich genauso: Ein Held kann nur um eine Ecke schauen, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt, wenn er auch auf der Ecke steht.

ECKE NACH LINKS

Mit diesem Beispiel sollen die generellen Regeln für das Entstehen des Verlieses beim Erkunden veranschaulicht werden. Die Helden befinden sich auf einer Verzweigung, die sie gerade zum ersten Mal betreten haben. Der Anführer würfelt nun auf jene drei Tabellen, mit denen das Aussehen eines neuen Ganges ermittelt wird. Da in beiden Richtungen ein Gang anschließen muß, erfolgt die ganze Prozedur zweimal.

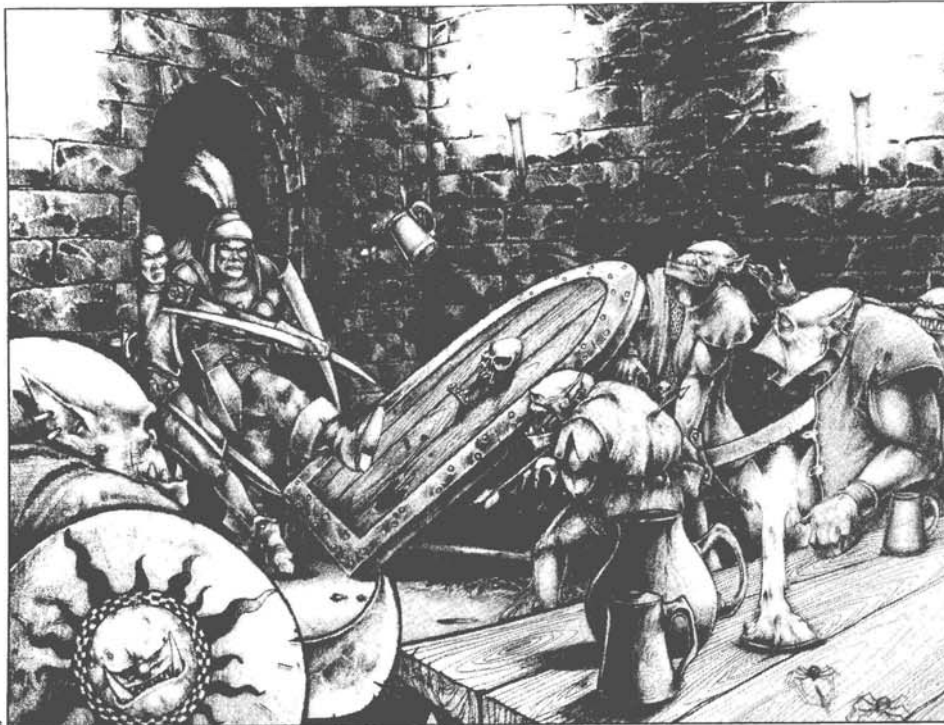
Zunächst entschließt sich der Anführer, den Gang zur rechten Hand auszuwürfeln. Er würfelt eine 2 und entnimmt der ersten Tabelle, daß der Gang einen Abschnitt lang ist. Danach würfelt er mit zwei Würfeln, um Besonderheiten des Ganges zu ermitteln. Das Ergebnis lautet 16: Eine Tür befindet sich im Gang. Um nun zu sehen, wie der Gang endet, rollt er erneut zwei Würfel, wobei er eine 6 erreicht. Das bedeutet, daß der Gang eine Sackgasse ist.

Der Spielleiter legt also eine passende Bodenplatte an, die eine Sackgasse darstellt. Der Anführer darf nun bestimmen, in welcher der Gangwände sich eine Tür befindet. Nachdem er entschieden hat, stellt der Spielleiter die Tür auf, wobei er die genaue Position in der genannten Wand selbst festlegt. Der Kartenzeichner trägt den neu entstandenen Gang in den Abenteuerplan ein und die Spieler erinnern sich daran, daß die Sackgasse nach Geheimtüren untersucht werden kann.

Beim Würfeln für den zweiten Gang fallen nacheinander 1, 9 und 17. Daraus ergibt sich dort ein Gang, der einen Abschnitt lang ist, keine Besonderheiten aufweist und am Ende nach links abbiegt. Die entsprechenden Bodenplatten werden ausgelegt und der Kartenzeichner hält den neuen Gang auf dem Plan fest.

Damit sind die Entdeckungen abgeschlossen.





TÜREN

Türen befinden sich entweder in Räumen oder an den langen Seitenwänden der Gänge. Manche Türen sind sofort zu erkennen, wenn ein neuer Teil des Verlieses ausgelegt wird. In diesem Fall darf der Anführer der Heldengruppe bestimmen, in welcher Wand des Raumes bzw. Ganges die Tür sein soll. Die genaue Lage in der Wand bestimmt in diesem Fall der Spielleiter. In Sackgassen oder Räumen befinden sich aber dann und wann auch Geheimtüren, die die Helden erst einmal entdecken müssen. Wird eine Geheimtür aufgespürt, dann stets in der Wand, die gerade untersucht wurde. Generell gilt außerdem, daß sich in einer Wand immer nur eine Tür befinden kann.

Wenn eine Tür zum ersten Mal entdeckt wird, so ist sie stets geschlossen. Was dahinter liegt wird erst dann ermittelt, wenn einer der Helden die Tür öffnet.

Türen dürfen so platziert werden, daß sie in bereits bekannte Abschnitte des Verlieses führen - solchenfalls wird angenommen, daß die Tür auf der anderen Seite getarnt war und von den Helden nur nicht entdeckt worden ist. Da bekannt ist, was sich auf der anderen Seite befindet, muß nicht gewürfelt werden, wenn die Tür geöffnet wird. Die Türmodelle, die auf dem Spieltisch aufgestellt werden, können geöffnet werden, so daß man sieht, ob eine Tür geöffnet oder geschlossen zurückgelassen wurde. Das gilt nur solange, wie das Türmodell auch tatsächlich auf dem Tisch steht - einmal aus dem Spiel genommen, weil die Helden sich zu weit entfernen, um andere Bereiche des Verlieses zu erkunden, ist die Tür wieder geschlossen, wenn sie erneut aufgebaut wird.

GEHEIMTÜREN

Hat ein Held eine Geheimtür entdeckt, dann darf der Spieler sie an einer beliebigen Stelle der Wand aufstellen, die der Held gerade untersucht hat.

ÖFFNEN VON TÜREN

Sollte zum Abschluß der Heldenzüge eine Tür geöffnet werden, die bislang immer geschlossen war, so muß ermittelt werden, was sich dahinter befindet. Beachten sie dabei folgende Regeln:

Türen in Räumen: Wenn eine Tür vom Raum aus geöffnet wird, dann muß zunächst mit einem Würfelwurf festgestellt werden, was sich dahinter befindet. Fällt eine gerade Zahl, dann verläuft hinter der Tür ein

Quergang, den sie mit den bekannten Tabellen genauer bestimmen können. Fällt dagegen eine ungerade Zahl, dann führt die Tür in einen weiteren Raum, zu dessen genauer Ausgestaltung Sie die Tabellen zum Erstellen von Räumen benötigen.

Türen im Gang: Dahinter befindet sich immer ein Raum.

TREPPEN

Treppen führen entweder in die nächsttiefere Ebene des Verlieses hinab oder aus dem Verlies hinaus ans Tageslicht. Sollte ein Held letztere Treppe benutzen, dann ist für ihn das Abenteuer beendet. Wenn die ganze Gruppe das Höhlensystem verläßt, dann gilt die Expedition generell als beendet.

Steigen die Helden eine Treppe hinab, dann erreichen sie eine neue, tiefergelegene Ebene des Verlieses, die genauso begonnen wird wie die erste Ebene: Direkt von der Treppe weg werden zwei Gangabschnitte ausgelegt, die auf eine Verzweigung stoßen.

RÄUME

Wird eine Tür geöffnet, dann liegt in den meisten Fällen ein Raum dahinter. Räume können Monster, Fallen und Schätze beinhalten, und manchmal stoßen die Helden dort auch auf Besonderheiten.

Sobald ein Raum entdeckt worden ist, muß mit einem Wurf auf die Tabelle "Art des Raumes" festgestellt werden, um was für einen Raum es sich handelt.

Der Spielleiter kann der Tabelle schnell entnehmen, was für eine Bodenplatte er zum Auslegen benötigt - das ist wichtig, da es kleine und große Räume gibt.

Art des Raumes		
W/2	Raumart	Raumgröße
1-6	Gewöhnlicher Raum	klein
7-8	Spezieller Raum	klein
9-10	Quartier	groß
11-12	Abenteuerraum	groß

Gewöhnliche Räume: Das sind kleine, leere Kammern, die von ihren ehemaligen Bewohnern wohl schon vor langem verlassen wurden.

ENTDECKUNGEN

Spezielle Räume: Diese Räume beinhalten irgend etwas Besonderes. Dabei kann es sich z.B. um einen magischen Quell, einen uralten Sarkophag oder eine tiefe Kluft handeln. Der Spielleiter muß im Kapitel "Spezielle Räume" nachschauen, welche interessante Besonderheit den gerade entdeckten Raum auszeichnet.

Quartiere: Das sind größere Räume, in denen die finsternen Kreaturen, die sich im Verlies eingenistet haben, ihre Unterkünfte eingerichtet haben. Der Spielleiter würfelt auf die Tabelle "Quartierbewohner", um herauszufinden, wieviele Bewohner welcher Art sich im Raum befinden. Die Tabelle wird für jedes Abenteuer extra angefertigt, da sich in verschiedenen Verliesen ganz unterschiedliche Kreaturen angesiedelt haben. In der Unterkunft bewahren die Kreaturen natürlich auch ihre Schätze in einer Schatztruhe auf. Welche Schätze? - Um das festzustellen, muß der Spielleiter im gleichnamigen Kapitel nachschauen.

Abenteuerräume: Die Abenteuerräume gehören zu den wichtigsten Orten im Verlies - normalerweise beinhalten sie für die Helden wichtige oder existentielle Dinge. Abenteuerräume werden stets von Monstern bewacht, die verhindern wollen, daß die Helden das bekommen, wohinter sie auch immer her sein mögen. Der Spielleiter stellt mit einem Wurf auf die Tabelle "Begegnungen in Abenteuerräumen" fest, welche Kreaturen sich dort aufhalten (Die Tabelle wird ebenfalls für jedes Abenteuer neu erstellt). Genau wie in Quartieren werden in Abenteuerräumen Schätze aufbewahrt - über den Inhalt einer Schatztruhe informieren Sie sich bitte im Kapitel "Schätze".

TÜREN IM RAUM

Sofort nachdem festgestellt worden ist, was für einen Raum die Helden entdeckt haben, würfelt der Anführer einmal auf die Tabelle "Anzahl der Türen im Raum", um herauszufinden, ob es außer dem Eingang noch weitere offensichtliche Türen gibt. Sollte das der Fall sein, so sucht sich der Anführer die Wand bzw. die Wände aus, in denen eine Tür sein soll. Der Spielleiter entscheidet dann beim Aufstellen der Türmodelle über die exakte Position.

Anzahl der Türen im Raum	
W12	Anzahl der Türen
1-4	Keine weitere Tür
5-8	Eine weitere Tür
9-12	Zwei weitere Türen

Beachten Sie bitte, daß ein Raum auf jeden Fall mindestens eine weitere Tür besitzt, wenn sich darin ein "Wachposten" befindet (Wachposten sind eine besondere Art von Gegner, auf die wir später noch einmal genauer zurückkommen werden). Sollte der Würfelwurf für den Raum etwas anderes besagen, so wird er einfach ignoriert und erneut gewürfelt, bis etwas passendes dabei herauskommt.

Wenn sich im Raum Besonderheiten befinden (etwa eine Statue oder eine Schatztruhe), so muß darauf geachtet werden, daß der Zugang zu den Türen dadurch nicht versperrt wird.

DAS AUSLEGEN NEUER BODENPLATTEN

Es ist die Aufgabe des Spielleiters, alle neuentdeckten Teile des Verlieses mit Hilfe der Bodenplatten auszulegen. Wie er die Teile genau auslegt, ist egal, solange er die folgenden, einfachen Regeln befolgt:

1. Gänge verlaufen immer gerade, solange keine Ecke oder Verzweigung auftritt.
2. Räume müssen mit dem Gang oder dem Raum, von dem aus sie betreten wurden, immer eine gemeinsame Wand besitzen.
3. Gänge, die sich hinter einem Raum befinden, und von diesem aus entdeckt werden, führen nie vom Raum gerade weg, sondern verlaufen quer entlang der Wand. Mindestens eine Bodenplatte muß mit dem Raum eine gemeinsame Wand besitzen, stehen weitere Bodenplatten für den Gang zur Verfügung, dann können sie links oder rechts angelegt werden, aber stets so, daß ein geradliniger Gang entsteht. Diese Methode bewirkt, daß der Gang zwei Enden besitzt, so daß für jedes Ende separat auf die Tabelle "Abschluß des Ganges" geworfen werden muß.

ÜBERLAPPUNGEN

Der Spielleiter sollte darauf achten, daß beim Auslegen neuer Bodenplatten keine Überlappungen mit schon bestehenden Teilen des Verlieses entstehen. Ist ein erworfener Raum zu groß, so wird die kleinere Bodenplatte verwendet - geht auch das nicht, dann muß es sich bei der Tür wohl um eine Fälschung handeln, die nirgendwohin führt und nur dazu da ist, um die Helden zu verwirren. Wenn der vorhandene Platz nicht ausreicht, um die ermittelte Anzahl von Gangstücken unterzubringen, dann wird eben eine Bodenplatte weniger verwendet. Reicht der

Platz nicht einmal für ein einzelnes Gangstück, so kann dort auch kein Gang entlangführen. Sollte eine Verzweigung auf einer Seite direkt an eine Wand stoßen, so ersetzen Sie diese durch eine Ecke. Sind beide Richtungen blockiert, dann wird der ursprüngliche Gang noch ein bißchen verlängert, bevor die Verzweigung bzw. Ecke angelegt wird.

Immer dann, wenn sich die ausgewürfelten Teile nicht auf dem Spielplan unterbringen lassen, ohne sich mit schon vorhandenen zu überlappen, ist es Aufgabe des Spielleiters, sich eine vernünftige Alternative auszudenken. Die Spieler müssen dann die Entscheidung des Spielleiters akzeptieren, egal wie er das Problem löst.

BODENPLATTEN WIEDERVERWENDEN

Irgendwann dehnt sich jedes Verlies so aus, daß der Spielleiter an einen Punkt kommt, wo er eine bestimmte Bodenplatte, die er benötigt, nicht mehr in seinem Vorrat hat. Er kann dann Bodenplatten verwenden, die zu einem früheren Zeitpunkt bereits ausgelegt wurden, aber für das aktuelle Spielgeschehen nicht mehr gebraucht werden. Zweckmäßigerweise werden diejenigen Bodenplatten entfernt, die am weitesten von der Stelle entfernt sind, an der sich die Helden gerade befinden. Sollten die Helden später noch einmal einen Teil des Verlieses betreten wollen, den sie schon kennen, der aber nicht mehr ausgelegt ist, dann läßt sich der entsprechende Ausschnitt des Verlieses mitsamt aller Besonderheiten leicht anhand des Abenteuerplans rekonstruieren, den der Kartenzeichner während des Abenteuers angefertigt hat.

Betreten die Helden eine neue Ebene des Verlieses, dann ist es das Beste, wenn Sie alle bisher ausgelegten Bodenplatten vom Tisch nehmen, damit Platz geschaffen wird für die Erkundung der neuen Ebene.



SACKGASSENVERLIESE

Es ist möglich, wenngleich sehr unwahrscheinlich, daß ein entstehendes Höhlensystem zur Sackgasse wird, bevor die Helden die entscheidenden Abenteuerzonen erreicht haben. Den Helden bieten sich keine neuen Gänge und Räume mehr, die sie erkunden könnten. Das kann nur dann passieren, wenn alle Gänge in Sackgassen enden oder mit Treppen abschließen, die aus dem Verlies hinausführen, und gleichzeitig alle bekannten Türen schon geöffnet und alle Wände erfolglos nach Geheimtüren untersucht wurden. Sollte dieser seltene Fall eintreten, dann erlauben Sie den Helden an den Stellen erneut nach Geheimtüren zu suchen, die sie bereits erfolglos untersucht hatten. Dabei darf solange gesucht werden, bis endlich eine Tür gefunden worden ist, hinter der sich wieder erkundbare Teile des Verlieses befinden. Wenn die Helden bereits alle Abenteuerzonen entdeckt haben, dann brauchen Sie keine Maßnahmen mehr zu ergreifen, die eine weitere Ausdehnung des Verlieses möglich machen.

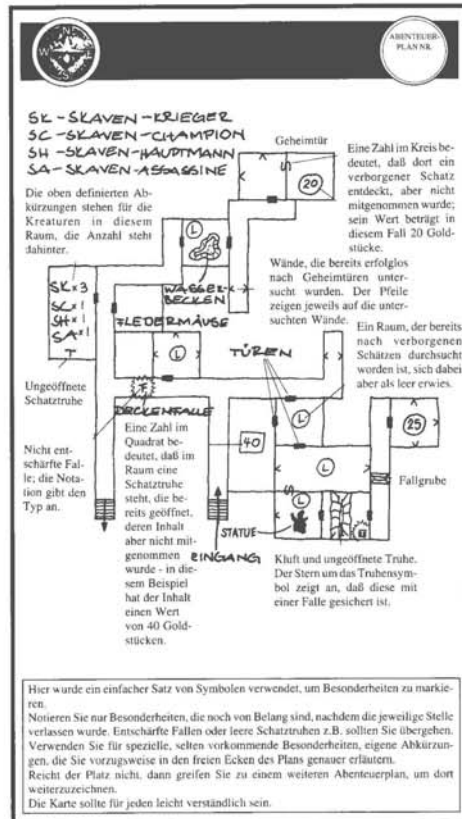


DER ABENTEUERPLAN

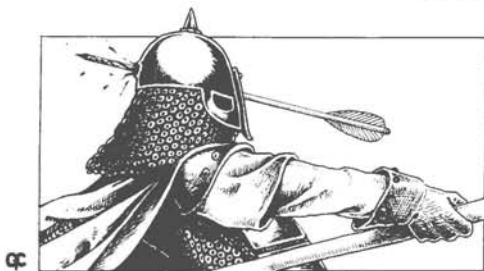
Für jedes Abenteuer sollte ein Spieler zum Kartenzeichner bestimmt werden, der bisher noch nicht an der Reihe war. Der Kartenzeichner hat eine sehr wichtige Aufgabe: Er muß alle Details des Verlaues exakt auf dem Abenteuerplan festhalten, damit Stellen, die bereits bekannt sind, anhand des Planes fehlerfrei rekonstruiert werden können. Um diese Aufgabe korrekt erfüllen zu können, darf der Kartenzeichner während des Abenteuers nicht Anführer der Gruppe werden - das wiederum ist ein Grund dafür, daß jedesmal ein anderer Spieler den Plan zeichnen soll - schließlich möchte auch der vormalige Kartenzeichner einmal den Anführer der Gruppe spielen.

Auf dem Abenteuerplan müssen wirklich alle Details aufgeführt werden. Ein Beispiel dafür, wie so etwas aussieht, finden sie im Folgenden. Eine festgelegte Symbolik für Türen, Schatztruhen und Ähnliches, wie sie dort verwendet wird, legen wir Ihnen sehr zu Herzen, denn das hat drei Vorteile: zum einen dauert es nicht so lange, wenn der Plan angefertigt wird, zum anderen erkennt man die wichtigsten Fakten auf einen Blick, und schließlich ist der Plan so für alle verständlich - nicht nur für denjenigen, der ihn aufgezeichnet hat. Alle Besonderheiten, für die Sie keine Symbole festgelegt haben, werden so exakt wie möglich aufgeschrieben. Es sollten alle Situationen protokolliert werden, die die Helden nicht gelöst haben, z.B. ein Raum voller Monster, die nicht oder nur teilweise besiegt wurden, eine ungeöffnete Truhe, eine nicht entschärfte Falle, usw.

BEISPIELABENTEUERPLAN



KÄMPFE



Immer, wenn die Helden bei ihren Erkundungen auf Gegner stoßen, wird das Spiel mit einer Kampfunde fortgesetzt. Es schließen sich dann solange weitere Kampfunden an, bis der Kampf entschieden ist: Entweder gelingt es den Helden, ihre Gegner zu besiegen, oder sie unterliegen. Eine weitere Möglichkeit, den Kampf zu beenden, besteht in der erfolgreichen Flucht. Dann schließen sich solange weitere Kampfunden an, bis die Helden so viel Vorsprung gewinnen können, daß ihre Gegner die Verfolgung aufgeben. Normalerweise stoßen die Helden nur dann auf Gegner, wenn sie einen bisher unbekannten Teil des Verlieses erkunden, sie können aber auch auf Monster stoßen, die im Verlies umherstreifen - und der Spielleiter kann auf diese Weise ein paar häßliche Überraschungen für die Helden bereithalten.

Um entscheiden zu können, ob Sie als nächstes eine Kampf- oder eine Erkundungsrunde durchspielen, müssen Sie versuchen, sich vorzustellen, ob die möglichen Gegner der Helden diese sehen können oder nicht. Sind keine Gegner in der Nähe, dann handelt es sich bei der nächsten Runde definitiv nicht um eine Kampfunde. Befinden sich Gegner im gleichen Gang wie die Helden, dann werden sie auf jeden Fall die Anwesenheit der Fremdlinge bemerken und angreifen. Wenn die Helden in einer offenen Tür stehen und es halten sich gegnerische Monster im angrenzenden Abschnitt auf, dann sind die Helden ebenfalls entdeckt worden. Steht keiner der Helden in der Tür, sondern mindestens ein Feld davon entfernt, dann befindet sich die Gruppe für die Gegner möglicherweise schon außer Sichtweite und wird von ihnen zunächst nicht wahrgenommen.

Generell gilt: Wenn die Monster die Helden sehen können, dann greifen sie auch an. Das ist natürlich immer der Fall, wenn einer der Helden eine Tür in einen neuen Abschnitt geöffnet hat, in dem sich gegnerische Kreaturen befinden. Die Gegner, auf die die Helden im Verlies stoßen, geben niemals auf und kämpfen bis zum Tode. Es gibt dabei zwei Ausnahmen, auf die wir später noch genauer eingehen werden: Wächterposten können sich vom Kampf zurückziehen, um Verstärkung zu holen, und Anführer sind meist so schlau, die Flucht zu ergreifen, sobald sich das Geschick gegen sie zu wenden scheint, um später mit einer neugesammelten Truppe erneut anzugreifen. Sollten die Helden versuchen, während eines Kampfes zu fliehen, dann kann der Spielleiter entscheiden, ob ihre Gegner die Verfolgung aufnehmen oder nicht. Solange eine Verfolgung nicht aufgegeben wurde, werden weiterhin Kampfunden abgewickelt.

AUFSTELLEN DER GEGNER

Bevor die Figuren für die Monster auf dem Spielplan aufgestellt werden, wird der Initiativwurf durchgeführt: Sowohl der Anführer als auch der Spielleiter würfeln einmal, um festzustellen, wem es gelungen ist, die andere Partei zu überraschen. Einige Helden sind besonders reaktionsschnell oder besitzen so scharfe Sinne, daß sie einen kleinen Vorteil gegenüber den Gegnern haben - beim Wurf für die Helden darf dann ein Bonus hinzuaddiert werden. Wenn z.B. ein Elf die Gegner entdeckt, dann darf der Anführer einen Punkt zum Würfelwurf hinzuzählen.

Ist das Ergebnis, das der Anführer erzielt, größer oder gleich dem Würfelergebnis des Spielleiters, dann haben die Helden ihre Gegner überrascht und besitzen die Initiative. Der Anführer darf nun bestimmen, wo sich die Gegner, die gerade aufgeschreckt wurden, genau befinden. Er muß alle Figuren auf die Bodenplatte stellen, auf der die Gegner entdeckt wurden, pro Spielfeld darf er dabei nur eine Figur aufstellen. Anschließend darf der Spielleiter jede Figur noch um ein Feld bewegen. Danach beginnt die erste Kampfunde.

Hat der Spielleiter den Initiativwurf gewonnen, dann verhält es sich genau umgekehrt: Die Helden wurden von ihren Gegnern überrascht. In diesem Fall darf der Spielleiter die neuen Figuren aufstellen, ebenfalls nur eine pro Spielfeld auf der vorher angegebenen Bodenplatte. Jetzt darf der Anführer jede Figur noch um ein Feld bewegen, bevor das

Spiel mit der ersten Kampfunde beginnen kann. Die Helden verlieren ihren ersten Zug, wenn sie von ihren Gegnern überrascht wurden - die erste Kampfunde beginnt dann also mit dem Zug des Spielleiters.

Bitte beachten Sie beim Aufstellen der Figuren, daß die Monster nur in jenem Gangabschnitt oder Raum positioniert werden dürfen, auf dem sie sich zum Zeitpunkt der Entdeckung auch tatsächlich befunden haben. Der Spielleiter sollte immer angeben, welcher Abschnitt das ist, bevor der Initiativwurf durchgeführt wird.

WACHTPOSTEN

Wächterposten sind ein ganz spezieller Typ von Gegner, für den es besondere Regeln gibt. Zunächst einmal darf der Spielleiter beim Initiativwurf einen Punkt zu seinem Würfelwurf hinzuaddieren, wenn die Helden auf einen Wächterposten stoßen.

Die Wächterposten sind besonders trainierte Gegner, die darauf spezialisiert sind, Räume zu bewachen. Solche Räume besitzen mindestens einen zweiten Ausgang (auch dann, wenn der Wurf auf die Tabelle "Anzahl der Türen im Raum" etwas anderes besagt). Befindet sich ein Wächterposten im Raum, dann darf außerdem der Spielleiter - und nicht der Anführer - die Verteilung der Türen auf die verbleibenden Wände frei bestimmen. Ein Wächterposten kann anstelle seines Angriffs eine Tür öffnen, sofern er im angrenzenden Feld steht.

Sollte der Wächterposten eine Tür öffnen, hinter der sich bisher unerkanntes Gebiet des Verlieses befindet, dann ermittelt der Spielleiter zum Abschluß seines Zuges, wie sich das Verlies dahinter fortsetzt, wozu er die gleichen Regeln benutzt, die auch in der Erkundungsrunde angewendet werden. Danach geht es normal mit einer Kampfunde weiter.



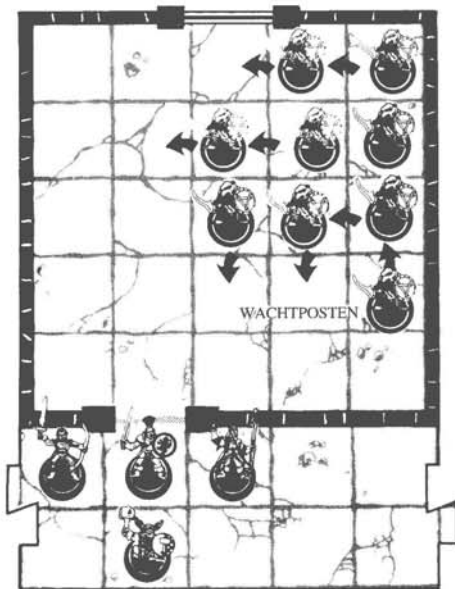
KENNZEICHNEN BESONDERER GEGNER

Sollten die Helden auf eine Gruppe von Gegnern stoßen, in der sich solche mit besonderen Eigenschaften befinden, dann wird es nötig, diese zu kennzeichnen, damit man sie von den übrigen Gegnern unterscheiden kann. Am einfachsten ist es natürlich, wenn man unterschiedliche Spielfiguren besitzt. Da es im Fachhandel ein breitgefächertes Angebot an Zinnminiaturen gibt, sollte es nicht schwer fallen, eine passende Miniatur für jeden vorkommenden Typ von Gegner zu finden.

Besitzen Sie keine oder keine passende Spielfigur, dann können Sie die verschiedenfarbigen Standfüße verwenden, die wir aus diesem Grunde dem Spiel beigelegt haben. Dazu müssen Sie die verschiedenen Farben dem jeweiligen Typ von Gegner zuordnen, so daß die Helden wissen, welche Farbe wofür steht. Die Zuordnung der Farben kann in jedem Kampf unterschiedlich vorgenommen werden, gerade so wie Sie es benötigen. Manchmal können die Helden nicht von vorneherein feststellen, daß es sich bei einem Gegner um einen ganz bestimmten Typ handelt, bis er bestimmte Handlungen durchführt und daran erkannt werden kann. In solchen Fällen verwenden Sie zunächst die Standfüße in der Farbe, die sie für alle anderen gewöhnlichen Monster auch benutzen. Erst, wenn klar ist, um welchen Typ es sich handelt, wird der Standfuß ausgewechselt und die Figur so gekennzeichnet. Die Helden können z.B. einen Wächterposten zunächst nicht von anderen Gegnern im Raum unterscheiden, bis er eine Tür geöffnet hat. Sobald er dies getan hat, wird der Standfuß ausgewechselt.

Die Helden befinden sich bereits auf dem Rückweg, um ihr Abenteuer zu einem erfolgreichen Ende zu bringen. Sie lassen es sich aber nicht nehmen, in einen bisher unerforschten Raum zu schauen, um vielleicht noch ein wenig Beute zu machen. Dabei stoßen sie auf eine Gruppe von Skaven, unter denen sich auch ein Wächterposten befindet. Der Anführer und der Spielleiter führen den Initiativwurf durch, wobei beide einen Punkt hinzuaddieren dürfen (die Helden erhalten einen Bonus, da der Elf in den Raum hineinschauen kann, der Spielleiter, weil sich ein Wächterposten darin aufhält). Der Anführer erzielt eine 4, der Spielleiter eine 3 - die Helden haben ihre Gegner überrascht.

Der Anführer darf die Spielfiguren für die Skaven aufstellen. Dabei achtet er natürlich darauf, daß die Helden im Vorteil sind. Der Spielleiter darf nun noch jede Figur um ein Feld weiterbewegen (er tut dies entsprechend den Pfeilen). Danach wird das Spiel mit einer Kampfunde fortgesetzt.



Beachten Sie die geschlossene Tür auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite: Der Spielleiter hat beschlossen, daß der Wachtposten diese Tür während seines nächsten Zuges öffnen soll. Er muß dann zum Abschluß der Kampfunde ermitteln, was sich dahinter befindet. Es könnte sein, daß entweder ein Quartier oder ein Abenteuerraum direkt angrenzt, in dem sich weitere Skaven befinden. In diesem Fall wird bald mächtige Verstärkung eintreffen, und die Helden sollten sich überlegen, ob sie nicht besser die Flucht antreten.

ABLAUF DER KAMPFRUNDE

Genau wie eine Erkundungsrunde unterteilt sich auch jede Kampfunde in eine Abfolge von Zügen, die nacheinander durchgespielt werden. Jeder Zug muß vollständig abgeschlossen werden, bevor mit dem nächsten begonnen werden kann.

HELDENZÜGE

Jeder Held hat während seines Zuges eine Reihe von verschiedenen Möglichkeiten. In welcher Reihenfolge die Spieler die Züge ihrer Helden und Gefolgsleute durchführen, machen sie unter sich aus. Wieder gilt: Können sich die Spieler nicht einigen, dann muß der Anführer eine Entscheidung fällen und die Reihenfolge festlegen. Jede der folgenden Aktionen kann sowohl von einem Helden als auch von einem seiner Gefolgsleute durchgeführt werden:

1. Eine Figur darf sich entweder bewegen und anschließend angreifen oder angreifen und sich anschließend bewegen. Sollten sich einem Helden mehrere Gefolgsleute angeschlossen haben, dann müssen nicht alle nach dem gleichen Prinzip gezogen werden - einige können erst angreifen, andere sich wiederum erst bewegen.
2. Eine Figur darf auch auf einen Angriff verzichten und stattdessen rennen. Das erlaubt ihr, eine größere Strecke zurückzulegen und wird später noch genauer erklärt.
3. Eine Figur, die neben einer Tür steht, kann diese öffnen oder schließen statt einen Angriff durchzuführen. Das darf nur geschehen, bevor sich die Figur bewegt, oder nachdem sie sich schon bewegt hat. Es ist nicht erlaubt, eine Figur zunächst zur Tür zu bewegen, und dann noch weiterzubewegen, nachdem sie die Tür geöffnet bzw. geschlossen hat. Wenn sich hinter der Tür bisher unbekanntes Gebiet des Verlieses befindet, dann muß ermittelt werden, wie sich das Höhlensystem dort fortsetzt. Dazu werden die gleichen Regeln verwendet, die Sie auch während einer Erkundungsrunde benutzen. Zunächst müssen aber alle übrigen Helden und Gefolgsleute noch ihre Züge durchführen, und erst dann werden die neuen Bodenplatten ausgelegt. Aus dieser Regelung ergibt sich, daß sich keine Figur während eines Zuges durch eine Tür in bisher unbekanntes Gebiet bewegen kann, wenn die Tür gerade erst geöffnet wurde. Das Gleiche gilt sinngemäß für neu entdecktes Gebiet hinter einer Ecke oder einer Verzweigung.

SPIELLEITERZUG

Der Spielleiter verfügt während seines Zuges ebenfalls über eine Reihe verschiedener Möglichkeiten, daneben muß er außerdem ein paar Dinge beachten:

1. Der Spielleiter entscheidet zu Beginn seines Zuges, ob seine Figuren zunächst angreifen und sich dann bewegen oder ob sie sich zunächst bewegen und erst dann angreifen sollen. Wie er sich auch entscheidet, eine einmal festgelegte Reihenfolge ist - im Gegensatz zu den Figuren der Helden - für alle seine Figuren verbindlich. Der Spielleiter führt nun der Reihe nach für jede seiner Figuren den kompletten Zug durch - erst wenn eine Figur ihren Zug abgeschlossen (also angegriffen und sich bewegt) hat, wird die nächste gezogen.
2. Eine Figur kann auch auf einen Angriff verzichten und stattdessen rennen. Das erlaubt ihr, eine größere Strecke zurückzulegen und wird später noch genauer erklärt.
3. Wachtposten können eine Tür öffnen, wenn sie keinen Angriff durchführen. Sie dürfen sich zunächst bewegen, und danach die Tür öffnen, oder umgekehrt, sich jedoch nicht sowohl vor als auch nach Öffnen der Tür bewegen. Sollte sich hinter der Tür bisher unbekanntes Gebiet des Verlieses befinden, dann muß ermittelt werden, wie sich das Höhlensystem dahinter fortsetzt. Dazu werden die gleichen Regeln verwendet, die Sie auch während einer Erkundungsrunde benutzen. Zunächst müssen aber alle übrigen Figuren des Spielleiters noch ihre Züge durchführen, und erst dann werden die neuen Bodenplatten ausgelegt. Folglich kann keine Figur während eines Zuges durch eine Tür in bisher unbekanntes Gebiet bewegt werden, wenn die Tür im gleichen Zug von einem Wachtposten geöffnet wurde. Sinngemäß gilt für neu entdecktes Gebiet hinter einer Ecke oder einer Verzweigung das Gleiche.
4. Während einer Verfolgung darf jede Figur eine Tür öffnen, wenn sie im gleichen Zug keinen Angriff durchführt. Näheres zu Verfolgungen erfahren Sie weiter unten im Text.
5. Wenn ein spezieller Typ von Gegner, z.B. ein Magier oder ein Champion, in seinem Zug besondere Aktion durchführen soll, an denen er eindeutig erkannt werden kann, dann muß der Spielleiter den Helden nun die Identität dieses Gegners preisgeben. Ein Champion, der einen Angriff durchführt, oder ein Magier, der einen Zauber ausspricht, oder aber ein Wachtposten, der eine Tür öffnet, gibt sich durch seine Aktion eindeutig zu erkennen. In diesem Fall tauscht der Spielleiter nun die Figur gegen eine passende aus, oder wechselt den Standfuß gegen einen anderen in der vorher vereinbarten Farbe aus.

ABSCHLUSSZUG

Der Abschlußzug wird nur dann durchgeführt, wenn ein Kampf beendet ist, das heißt, eine Seite hat gesiegt, oder den Helden ist die Flucht gelungen.

Die Flucht der Helden gilt dann als gelungen, wenn keine Gegner mehr in Sichtweite sind, nachdem der Spielleiter seinen Zug beendet hat. Es gibt eine Ausnahme zu dieser Regel: Ist es den Helden gelungen, außer Sichtweite zu geraten, indem sie eine Tür hinter sich geschlossen haben, so folgt eine weitere Kampfunde. Wenn danach weiterhin keine Gegner mehr in Sichtweite sind, dann ist es den Helden endgültig geglückt, zu fliehen.

Wenn die Helden alle Gegner im Kampf getötet haben, dann können sie während des Abschlußzuges die Leichen nach Beute durchsuchen. Den Kreaturentabellen können Sie entnehmen, wieviele Goldstücke die Gegner bei sich führen. Sollte einer der Gegner ein magisches Artefakt besitzen (wie es z.B. bei den Anführern oft der Fall ist), dann dürfen die Helden es ebenfalls an sich nehmen. Der Spielleiter erläutert den Spielern, um was für ein Artefakt es sich dabei handelt.

Sollten die Helden im Kampf fliehen, dann machen sie überhaupt keine Beute. Wenn sie später noch einmal an den Ort des Kampfes zurückkehren, so werden sie feststellen müssen, daß die Leichen der getöteten Gegner mitsamt ihren Waffen bereits weggeschafft worden sind.

Nachdem ein Kampf beendet worden ist, wählen die Helden einen neuen Anführer. Jeder Spieler würfelt einmal für seinen Helden, wobei der derzeitige Anführer nicht mitwürfelt. Wer das höchste Resultat erzielt, übernimmt das Kommando. Das Spiel wird mit einer ganz normalen Erkundungsrunde fortgesetzt.



KÄMPFE

BEWEGUNG WÄHREND DER KAMPFRUNDEN

Der Spielleiter entscheidet, in welcher Reihenfolge die Gegner der Helden ziehen. Die Spieler machen unter sich aus, wer wann ziehen soll - können sie sich nicht einigen, dann muß der Anführer eine Entscheidung darüber treffen.

Jede Spielfigur, ob Held oder Monster, darf sich um so viele Felder vorwärts, rückwärts oder seitwärts bewegen, wie sein Geschwindigkeitswert angibt. Die Figuren dürfen nicht diagonal über das Spielfeld gezogen werden, sich nicht über Felder bewegen, auf denen eine andere Spielfigur steht, und keine Felder betreten, auf denen sich Hindernisse (wie z.B. Truhen) befinden. Es versteht sich von selbst, daß Figuren nicht durch Wände gezogen werden dürfen. Wenn sich eine Figur in den Angriffsbereich einer gegnerischen Figur begibt, dann muß sie dort ihre Bewegung sofort beenden.

Angriffe können nur gegen eine Figur gerichtet werden, die sich in einem direkt horizontal oder vertikal angrenzenden Feld befindet. Eine Figur darf jederzeit in eine bestimmte Richtung gedreht werden, ohne sich dazu im regeltechnischen Sinne bewegen zu müssen. Es ist also egal, ob eine Figur hinter oder vor einer anderen Figur steht: Wenn es nötig sein sollte, wird sie einfach herumgedreht, damit sie einen Angriff durchführen kann. Angriffe können nicht in diagonal benachbarte Felder geführt werden, es sei denn, der Angreifer kämpft mit einer Distanzwaffe (z.B. einem Speer). Wie ein Angriff durchgeführt wird, erläutern wir weiter unten im Text. Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt "Nahkampf" durch.

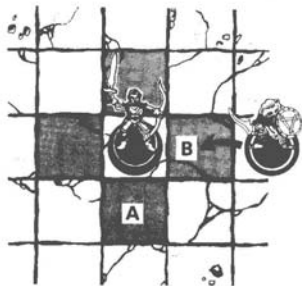
DER ANGRIFFSBEREICH

Jede Figur besitzt einen sogenannten Angriffsbereich, den sie bedroht. Der Angriffsbereich besteht aus allen Feldern, auf welche die Figur einen Angriff mit der gerade verwendeten Nahkampfwaffe durchführen kann. Normalerweise sind das die horizontal und vertikal angrenzenden Felder. Begibt sich eine Figur in den Angriffsbereich einer gegnerischen, dann muß sie ihre Bewegung dort beenden. Eine Figur darf sich nicht mehr aus dem Angriffsbereich des Gegners fortbewegen. Nur dann, wenn eine Figur ihren Zug im Angriffsbereich einer gegnerischen Figur beginnt, darf sie diesen verlassen.

Einige Waffen haben eine größere Reichweite als die übrigen Nahkampfwaffen: Speere, Zweihänder und Hellebarden gehören zu diesen Distanzwaffen (verwechseln Sie diesen Begriff bitte nicht mit Fernkampfwaffen). Führt eine Figur eine solche Distanzwaffe, so besitzt sie einen größeren Angriffsbereich, denn mit der Waffe können auch Angriffe in diagonal angrenzende Felder durchgeführt werden. Der Angriffsbereich der Figur umfaßt dann also alle horizontal, vertikal und diagonal angrenzenden Felder.

Betritt ein Gegner den Angriffsbereich einer Figur, dann konzentriert er den Angriffsbereich auf das Feld, das er betreten hat. Eine Figur, die auf sich auf die anderen Felder bewegt, darf ihre Bewegung jetzt fortsetzen. Das heißt nicht, daß der Angriff auch tatsächlich gegen die Figur geführt werden muß, die sich im konzentrierten Angriffsbereich befindet. Sollten sich im normalen Angriffsbereich weitere Gegner befinden, dann darf derjenige, der die Figur kontrolliert, entscheiden, gegen wen der Angriff tatsächlich gerichtet werden soll.

Wer sich im Angriffsbereich eines Gegners befindet, kann weder Türen noch Truhen öffnen bzw. schließen. Ein Zauberer kann einige Sprüche - z.B. "Flammen des Phönix" - nicht wirken, solange er sich im Angriffsbereich eines Gegners befindet. Für welche Sprüche das gilt, erläutern wir im Kapitel "Magie" bei der Beschreibung der einzelnen Sprüche.



Torallion führt ein Schwert und besitzt daher einen Angriffsbereich, der durch die grauen Felder gekennzeichnet ist. Bewegt sich nun ein Skaven in das Feld "A", so konzentriert er Torallions Angriffsbereich

auf dieses Feld. Die übrigen Skaven dürfen sich nun durch die grauen Felder bewegen.

Beachten Sie auch folgendes: Wenn der Skaven sich in der nächsten Kampfunde von Feld "A" nach Feld "B" begibt, dann muß er dort sofort wieder anhalten und konzentriert Torallions Angriffsbereich nun auf dieses Feld. Erst wenn er den Angriffsbereich vollständig verläßt, wird die Konzentration aufgehoben und Torallion bedroht wieder alle grauen Felder.

Sollte Torallion später einmal eine Distanzwaffe führen, z.B. einen Zweihänder, dann besitzt er einen größeren Angriffsbereich, denn die vier diagonal angrenzenden Felder kommen in diesem Fall dazu.

TÜREN

Helden, Gefolgsleute und Wachtposten (siehe weiter oben im Text) können während ihres Zuges eine Tür öffnen bzw. schließen, wenn sie dafür in der laufenden Runde auf ihren Angriff verzichten. Eine Tür kann nur dann bewegt werden, wenn sich die Figur, die das bewerkstelligen möchte, in einem direkt angrenzenden Feld befindet. Die Figur darf eine Tür nur öffnen bzw. schließen bevor sie sich bewegt oder nachdem sie sich schon bewegt hat. Ein Wachtposten muß sich dabei an die Reihenfolge für Angriff und Bewegung halten, die der Spielleiter für alle seine Figuren festgelegt hat. Das Bewegen der Tür ersetzt den Angriff.

Wenn sich hinter der Tür bisher unerforshtes Gebiet des Verlieses befindet, dann muß ermittelt werden, wie sich das Höhlensystem dahinter fortsetzt. Dazu werden die gleichen Regeln verwendet, die Sie auch während einer Erkundungsrunde benutzen. Das bedeutet, daß keine Figur während eines Zuges eine Tür öffnen und sich anschließend in das neuentdeckte Gebiet bewegen kann. Das Gleiche gilt sinngemäß für eine Figur, die hinter einer Ecke oder einer Verzweigung neues Gebiet entdeckt.

RENNEN

Verzichtet eine Figur in der laufenden Runde auf ihren Angriff, dann kann sie rennen. Dazu bewegt sie sich zunächst um die Anzahl Felder, die ihrem Geschwindigkeitswert entspricht. Anschließend würfelt der Spieler: Fällt eine Zahl zwischen 2 und 12, dann darf sich die Figur um so viele Felder weiterbewegen, wie der Würfel angibt. Fällt hingegen eine 1, dann ist die Figur gestrauchelt und darf sich in der laufenden Runde nicht mehr weiterbewegen.

Es ist nicht möglich, in der gleichen Runde sowohl zu rennen als auch eine Tür zu öffnen bzw. zu schließen.

VERFOLGUNGEN

Sollten die Helden versuchen, im Kampf zu fliehen, dann kann der Spielleiter entscheiden, ob die Gegner ihnen nachsetzen oder nicht. Nehmen die Gegner die Verfolgung auf, so müssen sie rennen, auch dann, wenn sie einen der Helden mit einer normalen Bewegung erreichen und angreifen könnten. Sie dürfen sich allerdings normal bewegen, um anschließend eine Tür zu öffnen.

Eine Verfolgung endet, wenn es den Verfolgern gelingt, die Helden zu stellen; dann dürfen sich alle Figuren auch wieder ganz normal bewegen und angreifen. Es ist möglich, daß die Helden zu Beginn der nächsten Kampfunde erneut die Flucht antreten, und der Spielleiter kann entscheiden, ob dann eine weitere Verfolgung stattfindet.

Eine Verfolgung endet auch dann, wenn es den Helden gelingt, die Verfolger abzuschütteln. Dazu müssen sich alle Helden und ihre Gefolgsleute am Ende des Spielleiterzuges außer Sichtweite ihrer Gegner befinden. Sollten sie diesen Umstand der Tatsache verdanken, daß sie eine Tür hinter sich geschlossen haben, dann geht die Verfolgungsjagd auf jeden Fall noch eine Kampfunde lang weiter. Gelingt es den Helden, weiterhin außer Sichtweite zu bleiben, nachdem der Spielleiter seinen nächsten Zug beendet hat, dann geben die Verfolger auf, und das Spiel wird mit einer ganz normalen Erkundungsrunde fortgesetzt.

Verfolger, denen die Helden entwischt sind, kehren in den Raum zurück, in dem das ursprüngliche Kampfgeschehen begonnen wurde. Anzahl und Art der verbleibenden Gegner müssen für den entsprechenden Raum auf dem Abenteuerplan festgehalten werden, denn wenn die Helden während des Abenteuers dorthin zurückkehren, dann werden sie erneut mit jenen Gegnern konfrontiert, die sie nicht bezwungen haben. Sollten die Helden später einmal in das gleiche Verlies eine weitere Expedition starten, dann treffen sie im entsprechenden Raum wieder auf die ursprüngliche Anzahl von Gegnern, denn die verstrichene Zeit wurde genutzt, um für Verstärkung zu sorgen.



NAHKAMPF

Eine Figur kann nur dann einen Nahkampfangriff durchführen, wenn sich das Ziel in ihrem Angriffsbereich befindet. Auf eine Figur, die sich in einem angrenzenden Feld befindet, können ausschließlich Nahkampf-, keine Fernkampfangriffe durchgeführt werden. Angriffe können nur dann auf ein diagonal benachbartes Feld durchgeführt werden, wenn die Figur gerade mit einer Distanzwaffe kämpft. Sollte eine Figur von ihrem Feld aus mehrere verschiedene Gegner bedrohen, dann entscheidet der Spieler (bzw. der Spielleiter, wenn es sich um eine seiner Kreaturen handelt), gegen wen sich der Angriff richten soll, bevor er diesen tatsächlich ausführt, also bevor irgendwelche Würfel rollen.

Jeder Angriff wird durchgeführt, indem ein- oder zweimal gewürfelt wird: Zunächst führt die attackierende Figur einen Angriffswurf durch, um festzustellen, ob der geführte Schlag tatsächlich trifft. Könnte so ein Treffer gelandet werden, dann wird je nach Schadensklasse der Waffe mit einer bestimmten Anzahl von Würfeln (oder mit einem Würfel mehrmals nacheinander) gewürfelt, um zu ermitteln, wieviel Schaden der Schlag beim Gegner bewirkt.

ANGRIFFSWÜRFEL

Führt eine Figur einen Angriffswurf durch, so muß der Waffenfertigkeitwert der attackierten Figur bekannt sein. Nun wird im Abschnitt "Nahkampf" auf dem Heldenbogen bzw. auf dem Kreaturenbogen nachgeschaut. Dort befindet sich eine kleine zweizeilige Tabelle. In der oberen Zeile sucht der Angreifer zunächst den Waffenfertigkeitwert seines Gegners und schaut dann in der Zeile darunter nach, welches Würfelresultat er mindestens erzielen muß, um einen Treffer zu landen. Ein Treffer gelingt dann, wenn das Würfelresultat größer oder gleich der angegebenen Zahl ist.

KRITISCHE TREFFER

Fällt beim Angriffswurf eine 12, dann hat der Angreifer einen Kritischen Treffer gelandet. Das gestattet ihm zusätzlich einen Freischlag.

Einige größere Waffen, z.B. Zweihänder und Hellebarden, sind schlagkräftiger als die übrigen Nahkampfwaffen. Mit ihnen gelingen häufiger Kritische Treffer als gewöhnlich, nämlich dann, wenn beim Angriffswurf eine 11 oder eine 12 fällt. Wie hoch Sie mit einer bestimmten Waffe würfeln müssen, um einen Kritischen Treffer zu landen, können Sie dem Abschnitt "Waffen" auf den Helden- bzw. dem Kreaturenbogen entnehmen. Den benötigten Mindestwurf finden Sie in der Spalte "Kritische Treffer".

PATZER

Ein Angriff kann natürlich auch gründlich danebengehen. Sollten Sie beim Angriffswurf eine 1 erzielen, dann ist der Schlag ein Patzer. Das bedeutet, der Schlag bringt den Angreifer dermaßen aus dem Gleichgewicht, daß sich seinem Gegner die Gelegenheit zu einem Freischlag bietet. Ein aus einem Patzer resultierender Freischlag wird sofort ausgeführt.

Größere Waffen sind zwar wesentlich schlagkräftiger, doch auf der anderen Seite sind sie auch schwerer zu handhaben. So gelingen mit diesen Waffen nicht nur häufiger Kritische Treffer, dem Benutzer unterlaufen eben auch öfter Patzer: Fällt beim Angriffswurf eine 1 oder eine 2, dann ging der Schlag ganz gründlich daneben. Wie niedrig Ihr Wurf sein muß, damit der Schlag als Patzer gilt, können Sie dem Abschnitt "Waffen" auf den Helden- bzw. dem Kreaturenbogen entnehmen.

FREISCHLÄGE

Freischläge können sich als Folge von Patzern und Kritischen Treffern ergeben. Ein Freischlag wird sofort im Anschluß an die normale Attacke ausgewürfelt. Machen Sie für einen Freischlag einen ganz normalen Angriffswurf, dabei können sich natürlich erneut Patzer und Kritische Treffer ergeben!

SCHADENSWÜRFEL

Wenn ein Treffer gelingt, dann würfeln Sie erneut, um den Schaden festzustellen, den der Schlag dem Gegner zugefügt hat.

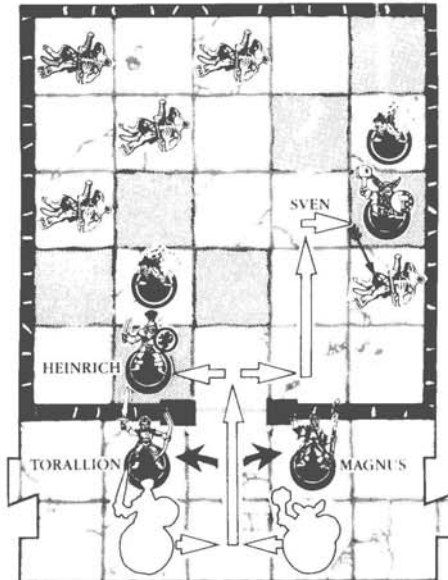
Auf dem Helden- bzw. dem Kreaturenbogen finden Sie in der Abreitung "Waffen" unter der Spalte "Schadensklasse" eine Zahl, die angibt, wieviele Würfel Sie dabei rollen dürfen. Sollten Sie nur den Würfel aus dieser Spielbox besitzen, dann müssen Sie gegebenenfalls mehrmals hintereinander würfeln.

Alle Würfel werden einzeln mit der Konstitution des Gegners verglichen. Für jedes Würfelresultat, das größer oder gleich dem Konstitutionswert ist, verliert der Angegriffene einen Punkt seiner Lebenskraft.

Zeigt ein Würfel bei der Schadensermittlung eine 12, so bedeutet

dies Kritischer Schaden: Der Gegner verliert einen Punkt seiner Lebenskraft, und der Würfel darf erneut geworfen werden. Ein Würfel darf mehrmals hintereinander gerollt werden, wenn er erneut eine 12 zeigt. Wenn auf mehr als einem Würfel die 12 fällt, so dürfen auch mehrere Würfel noch einmal geworfen werden. Das setzt sich solange fort, bis beim Würfeln keine 12 mehr erzielt wird.

Jeder Spieler hält auf seinem Heldenbogen fest, wieviele Punkte Lebenskraft sein Held schon einbüßen mußte. Für die Erfolgsleute des Helden muß ebenfalls Buch führen. Der Spielleiter sollte die Spielmarken "Verwundung" verwenden, um festzuhalten, wieviel Lebenskraft die Gegner der Helden schon lassen mußten. Er kann natürlich auch die entsprechenden Zahlen auf ein Blatt Papier schreiben, jedoch muß er dann darauf achten, daß er die verschiedenen Kreaturen nicht verwechselt.



Nachdem die Helden in einem Raum auf eine Gruppe Skaven gestoßen sind und den Initiativwurf gewonnen haben, treffen sie Vorbereitungen für den bevorstehenden Kampf.

In der ersten Kampfunde bewegen sich Heinrich und Sven, um anschließend anzugreifen. Torallion und Magnus entschließen sich, es genau umgekehrt zu halten. Eine Weile lang diskutieren die Spieler emsig, wer was tun soll, aber nachdem sie sich nicht einigen konnten, hat der Anführer, in diesem Falle Heinrich, die Zugreihenfolge festgelegt:

Auf Torallions Schützenkünste und Magnus' magische Tricks werden wir später noch einmal zurückkommen. Für die aktuelle Situation ist nur von Belang, daß dadurch fünf der sieben Skaven außer Gefecht gesetzt worden sind. Heinrich und Sven bewegen sich wie in der Abbildung dargestellt, beide beenden ihre Bewegung im Angriffsbereich jener Gegner, die sie auch attackieren wollen.

Der Spielleiter teilt den Spielern mit, daß beide Skaven einen Waffenfertigkeitwert von 6 haben. Heinrichs Spieler schaut auf dessen Heldenbogen nach und stellt fest, daß er für einen erfolgreichen Angriff mindestens eine 5 würfeln muß, wenn sein Gegner eine Waffenfertigkeit von 6 hat. Bei Sven verhält es sich genauso. Beide Spieler würfeln: Heinrich erzielt lediglich eine 4 und verfehlt sein Ziel. Sven hingegen würfelt eine 12, das bedeutet, daß ihm ein Kritischer Treffer gelungen ist. Er würfelt sofort noch einmal, um zu sehen, ob auch der Freischlag sitzt. Der Würfel zeigt eine 9, und damit hat Sven seinen Gegner gleich zweimal getroffen.

Nun ermittelt Sven den Schaden, den er dem Skaven mit diesen Treffern zufügt. Er entnimmt seinem Heldenbogen, daß er für die Axt, mit der er kämpft, pro Treffer 5 Würfel rollen darf, ihm stehen nun also insgesamt 10 Würfel zu. Jedes Würfelresultat, das mindestens genauso hoch ist wie die Konstitution seines Gegners - nämlich 6 - kostet den Skaven einen Punkt seiner Lebenskraft. Sven würfelt: 2, 10, 11, 12, 1, 5, 6, 5, 3 und 8. Das sind insgesamt 5 Schadenspunkte, mehr als genug, um den Skaven zu töten, dessen Lebenskraft anfänglich 3 betrug. Beachten sie, daß der Kritische Schaden (Svens viertes Ergebnis war eine 12) in diesem Fall ohne Bedeutung ist, da der Skaven bereits tot ist.

KÄMPFE

FERNKAMPF

Fernkampfangriffe können gegen Figuren gerichtet werden, die sich außerhalb der üblichen Nahkampfreichweite befinden. Solche Angriffe werden mit Bögen, Armbrüsten oder Wurfgeschossen durchgeführt. Damit ein Fernkampfangriff erfolgen kann, müssen die folgenden 5 Bedingungen erfüllt sein:

1. Der Angreifer muß eine Fernkampfwaffe besitzen, die auf dem Helden- bzw. dem Kreaturenbogen verzeichnet sein muß.
2. Das Ziel muß mindestens zwei Felder weit entfernt sein.
3. Der Angreifer darf selbst nicht im Angriffsbereich irgendeines Gegners stehen.
4. Das Ziel muß sich innerhalb der Reichweite der verwendeten Waffe befinden. Die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel ergibt sich durch die Anzahl der Felder, die zwischen ihnen liegt - dabei wird der kürzeste Weg gewählt, und nur in horizontaler und vertikaler Richtung, nicht aber diagonal gezählt. Das Feld, auf dem der Angreifer steht, wird nicht mitgezählt, wohl aber das Feld, auf dem das Ziel steht. Die maximale Reichweite der Waffe entnehmen Sie bitte den Informationen auf dem Helden- bzw. Kreaturenbogen.
5. Es muß eine freie Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel geben.

Nur mit geworfenen Waffen (z.B. Dolchen, Speeren und Äxten) ist es möglich, sich in derselben Kampfrunde zu bewegen und einen Fernkampfangriff durchzuführen. Wer mit einem Bogen oder einer Armbrust schießt, kann sich in der laufenden Kampfrunde nicht noch zusätzlich bewegen.

FREIE SICHTLINIE

Damit ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe möglich wird, muß eine freie Sichtlinie zwischen Angreifer und Ziel bestehen, denn um ein Ziel treffen zu können, muß der Angreifer es genau anvisieren können.

Der gesunde Menschenverstand ist meist die beste Instanz, um eine Entscheidung darüber zu fällen, ob eine freie Sichtlinie besteht oder nicht. Normalerweise kann man sofort erkennen, ob ein Schuß möglich ist. Es ist offensichtlich, daß Wände eine Schußbahn genauso blockieren wie Türen. Ist eine Tür geöffnet, dann kann nur hindurchgeschossen werden, wenn entweder der Angreifer oder das Ziel in einem direkt daran angrenzenden Feld steht. Eine Figur, die zwischen Angreifer und Ziel steht, steht logischerweise direkt in der Sichtlinie, es sei denn, es handelt sich dabei um eine Figur, die auf einem Feld direkt neben dem Angreifer steht und die ihm nicht feindlich gesonnen ist.

Treten Streitigkeiten auf, dann kann der Spielleiter entscheiden, daß eine Sichtlinie weder frei noch vollständig blockiert ist, sondern teilweise verdeckt. Damit steht ihm ein guter Kompromiß zur Verfügung. Unter dem Begriff "teilweise verdeckte Sichtlinie" verstehen wir solche Situationen, in denen sich zwar Hindernisse halb in der Sichtlinie befinden, jedoch ein Schuß trotzdem nicht unmöglich erscheint. Es sollte dabei bedacht werden, daß die Figuren während eines

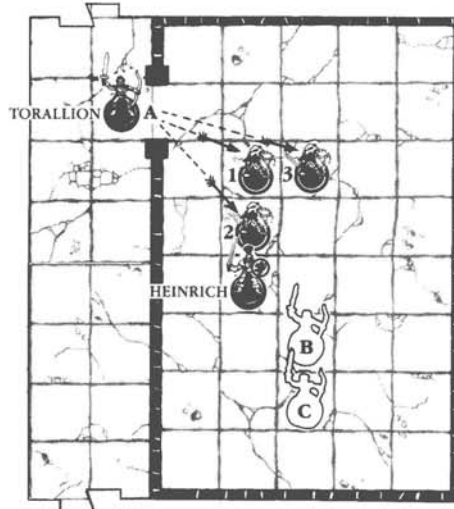
Kampfes in Wirklichkeit niemals steif auf ihrem Platz stehen bleiben, sondern sich zumindest ein wenig mal in die eine, mal in die andere Richtung bewegen. Der Schütze kann einen passenden Moment abwarten, bis eine freie Schußbahn entsteht. Da er dabei nicht viel Zeit zum genauen Zielen hat, wird er nicht so sicher treffen. Wenn die Sichtlinie teilweise verdeckt ist, wird aus diesem Grund der Schuß regeltechnisch so behandelt, als befände sich das Ziel 4 Felder weiter entfernt.

Als Spielleiter sollten Sie versuchen, einen heftigen Streit über Spielregeln möglichst zu vermeiden. Eine Diskussion darüber, wer was sehen kann und wer nicht, ist es nicht wert, daß dafür das ganze Spiel abgebrochen wird und ehemalige Freunde im Zorn auseinander gehen. Bedenken Sie, daß ein einzelner Pfeil noch nie irgendeine bedeutende Sache zum Stillstand gebracht hat (wenngleich Wilhelm Tell etwas ganz anderes dazu zu sagen hätte).

Schauen Sie sich das folgende Beispiel genau an:

Angenommen, Torallion befindet sich in einer der drei Positionen A, B oder C. Von Position A aus kann Torallion, obwohl er auf der anderen Seite der Tür steht, grundsätzlich in den Raum hineinschießen, da er auf dem direkt angrenzenden Feld steht.

Aus dem gleichen Grunde können die Skaven auch auf Torallion schießen. Was die Skaven 2 und 3 betrifft, so ist es einzusehen, wenn der Spielleiter entscheidet, daß für sie die Sichtlinie teilweise verdeckt ist.



Skaven 2 durch die Wand und Skaven 3 durch Skaven 1. Gleiches gilt natürlich umgekehrt, wenn Torallion auf diese Ziele schießen will.

Von Position B aus hat Torallion eine freie Sichtlinie auf Skaven 2 und 3, und eine durch Skaven 2 teilweise verdeckte Sichtlinie auf Skaven 1. Heinrich blockiert die Sichtlinie zu Skaven 2 nicht, da er sich in einem direkt benachbarten Feld zu Torallion befindet.

Steht Torallion hingegen in Position C, dann befindet sich Heinrich nicht mehr in einem direkt angrenzenden Feld zu ihm, und verdeckt die Sichtlinie zu Skaven 2 teilweise. Nun ist also Torallions Sichtlinie zu Skaven 1 und zu Skaven 2 teilweise verdeckt, während er auf Skaven 3 völlig frei schießen kann.



ANGRIFFS- UND SCHADENSWÜRFE

Im großen und ganzen werden Fernkampfangriffe genauso abgehandelt wie Nahkampfangriffe: Zunächst findet ein Angriffswurf statt, um zu ermitteln, ob der Schuß trifft. War der Schütze erfolgreich, so wird ein Schadenswurf durchgeführt.

Berechnen Sie die Entfernung, indem Sie die Felder zählen, die auf dem kürzesten Weg zwischen Schütze und Ziel liegen. Zählen Sie bitte nicht diagonal, sondern nur horizontal und vertikal. Schauen Sie nun im Abschnitt "Fernkampf" auf dem Helden- bzw. Kreaturenbogen nach, welche Zahl beim Angriffswurf mindestens erzielt werden muß, um das Ziel zu treffen. Die Waffenfertigkeit des Angegriffenen spielt dabei keine Rolle, sondern lediglich die Entfernung zwischen Schütze und Ziel. Wenn der Schütze trifft, dann wird der dadurch erzielte Schaden in der gleichen Weise ermittelt wie bei einem Nahkampftreffer.

KRITISCHE TREFFER UND PATZER

Ein Kritischer Treffer im Fernkampf wird erzielt, wenn beim Angriffswurf eine 12 fällt, fällt hingegen eine 1, dann hat das einen Patzer zur Folge.

Gelingt ein Kritischer Treffer, dann wird angenommen, daß das Geschloß eine durch Rüstung ungedeckte Stelle oder einen wunden Punkt getroffen hat. Die Konstitution des Getroffenen wird für die Schadensermittlung dieses Treffers halbiert und nötigenfalls abgerundet.

Ein Patzer bedeutet, daß ein Kamerad anstelle des anvisierten Ziels getroffen wurde. Befindet sich eine befreundete Figur in der Nähe des Ziels - daß heißt höchstens zwei Felder davon entfernt - dann wurde diese getroffen. Sollten mehrere befreundete Figuren in der Nähe des Ziels stehen, dann darf derjenige entscheiden, wer von diesen das Geschloß abbekommen hat, der das ursprünglich anvisierte Ziel führt.

BERGEN VON WURFGESCHOSSEN UND PFEILEN NACH DEM KAMPF

Wurfdolche und -Äxte können nur einmal während eines Kampfes geworfen werden. Für jeden Schuß mit dem Bogen oder der Armbrust wird ein Pfeil bzw. ein Bolzen benötigt. Der Schütze muß genau festhalten, wieviele Pfeile bzw. Bolzen er bereits verschossen hat.

Nach einem Kampf können alle Wurfaffen und -geschosse geborgen werden, sofern die Helden gesiegt haben und nicht geflohen sind. Durch einen Würfelwurf muß festgestellt werden, ob die geborgenen Waffen und Pfeile zerstört sind, oder weiterhin verwendet werden können. Ein Pfeil ist wiederverwendbar, wenn mindestens eine 10 gewürfelt wurde, alle anderen Geschosse und Wurfaffen sind noch intakt, wenn mindestens eine 7 erzielt wurde.

SCHICKSALSPUNKTE

Mit Hilfe von Schicksalspunkten können Ereignisse rückgängig gemacht werden, die in der laufenden Kampfrunde stattgefunden haben. Wird eine Figur z.B. von einem mächtigen Schlag getroffen, dann darf sie, nachdem der Schaden ausgewürfelt worden ist, einen Schicksalspunkt ausgeben und den ganzen Schlag rückgängig machen, so daß sie überhaupt keinen Schaden nimmt. Schicksalspunkte dürfen nicht ausgegeben werden, um Ereignisse rückgängig zu machen, die in vorherigen Runden stattgefunden haben.

Obwohl Schicksalspunkte auch während der Erkundungsrunden ausgegeben werden dürfen, werden sie doch meistens in Kämpfen benutzt. Jeder Held beginnt sein Abenteuerleben mit einer gewissen Anzahl von Schicksalspunkten. Diese Punkte dürfen nur eingesetzt werden, um Ereignisse abzuwenden, die die eigene Person betreffen. Sie können nicht an andere Helden oder Gefolgsleute sozusagen ausgeliehen werden.

Mit einem einzigen Schicksalspunkt können alle Schadenspunkte, die ein Held in der laufenden Runde einstecken mußte, abgewendet werden, auch wenn dies durch mehrere Treffer bewirkt wurde, so daß er in der Runde überhaupt keinen Schaden nimmt. Das gilt unter allen Umständen und ist wohl die wichtigste Funktion von Schicksalspunkten. Egal ob der Schaden von einem gegnerischen Schwerthieb, einem Pfeil oder von einer Falle verursacht wurde - ein Schicksalspunkt wendet ihn ab.

Schicksalspunkte können auch ausgegeben werden, um einen erfolglosen Würfelwurf ins Gegenteil zu verwandeln. Diese Möglichkeit besteht ebenfalls in jeder beliebigen Situation, ob nun eine mißglückter Angriffswurf in einen erfolgreichen Schlag oder eine nicht gelungene Intelligenzprobe in einen genialen Gedankenstreich umgewandelt werden soll, usw.

Wie man Schicksalspunkte dazugewinnt, wird im Kapitel "Zwischen den Abenteuern" erläutert. Jeder Spieler sollte darauf achten, daß er die Schicksalspunkte, über die sein Held verfügt, nicht sinnlos verschwendet, denn wenn der Held erst einmal keine Schicksalspunkte mehr besitzt, ist er leicht verletzbar und kann jederzeit sterben.

DER TOD...

Jeder muß irgendwann einmal sterben, Monster und finstere Kreaturen meist etwas früher als üblich. Ein Monster oder ein Gefolgsmann stirbt, sobald seine Lebenskraft auf 0 oder sogar darunter sinkt. Die Figur wird vom Spielplan genommen - der Angreifer, der ihr den tödlichen Schlag versetzt hat, darf, wenn er möchte, in das freigewordene Feld vorrücken.

Helden fallen in Bewußtlosigkeit, wenn ihre Lebenskraft auf 0 sinkt, und sterben nur dann, wenn die Lebenskraft unter 0 fällt. Eine bewußtlose Spielfigur bleibt nicht aufrecht stehen, sondern wird an der entsprechenden Stelle auf den Spielplan gelegt. In diesem Zustand kann ein Held keine Aktionen mehr durchführen; wird er angegriffen, so wird für ihn ein Waffenfertigkeitstest von 1 angenommen. Ein anderer Held kann seinen bewußtlosen Kameraden bis zu drei Felder weit aus dem Kampfgeschehen herausbewegen, wenn er auf die normale Bewegung verzichtet, vorausgesetzt, er befindet sich in einem direkt angrenzenden Feld.

Dem bewußtlosen Helden kann ein Heiltrank verabreicht werden. Jeder Held oder Gefolgsmann kann das tun, wenn er sich in einem direkt angrenzenden Feld befindet und einen Heiltrank bei sich führt. Damit das ungestört vonstatten gehen kann, dürfen sich weder der bewußtlose Held noch sein hilfreicher Kamerad im Angriffsbereich irgendeines Gegners befinden. Einem Bewußtlosen kann auch mit einem Heilspruch geholfen werden. (Auf Magische Tränke und Zaubersprüche wird später noch genauer eingegangen).

Während der Erkundungsrunden kann ein bewußtloser Held von einem seiner Kameraden getragen werden, jedoch darf sich dieser dann nur sechs Felder weit bewegen.

MAGIE

Magie ist das mächtigste Mittel, das den Helden, manchmal aber auch ihren Gegnern, zur Verfügung steht. Es gibt viele Begabte, die das Handwerk der Magie ausüben, vom einfachsten Dorfzauberer, der zerbrochene Krüge wieder zusammensetzt oder Husten und Erkältungen heilt, bis hin zu den mächtigen Erzmagiern, die Tote wiedererwecken, Feuerstürme über Städte hinwegfegen lassen und Dämonen rufen, um sie ihrem Willen zu unterstellen.

Die Magie wird von unbändigen Energieströmen gespeist, die durch zwei gewaltige Risse im Weltgefüge am Nord- und am Südpol entstehen, und sich in stetiger, aber ungeordneter Bewegung befinden. Ein trainierter Zauberer, der seinen Geist geschärft hat, um die Strömungen wahrzunehmen, erkennt in ihnen gigantische, farbige Wolken in bizzaren Formen. Wenn er einen Spruch wirken will, stellt er eine Verbindung zu den Energieströmen her, trennt vorsichtig eine kleine Menge ab und formt mit der Kraft seines Geistes aus der wilden Struktur ein feines Gewebe besonderer Gestalt: den Zauber.

Jeder Zauberer gehört einer der zehn Schulen der Magie an. Auf ihren Akademien werden die Scholare in die fundamentalen Begriffe und Techniken des Zauberns eingeführt. Darüber hinaus hat sich jede Schule darauf spezialisiert, Zauber aus den Energieströmen einer bestimmten Farbe zu wirken. Ein Jade-Zauberer z.B. zieht die Energie, die er benötigt, ausschließlich aus den Strömen grüner Farbe, die Farbe eines Himmel-Zauberers dagegen ist Blau. Die Zauberer der zehn Schulen lassen sich an ihren magischen Symbolen, der Farbe ihrer Kleidung, und durch ihr Weltverständnis voneinander unterscheiden.

Jede Schule hat ihre eigenen Sprüche. Es kommt nicht selten vor, daß Sprüche unterschiedlichen Ursprungs eine ähnliche Wirkung haben, sich jedoch durch die Zauber-Rituale und die benötigten Zutaten voneinander unterscheiden. Auf der anderen Seite gibt es einige Sprüche, die sich mit keinem anderen vergleichen lassen, und nur auf einer einzigen Schule gelehrt werden. In diesem Regelheft finden Sie die Sprüche der Weißen Zauberer, die der am weitesten verbreiteten Schule angehören.

Die Weißen Zauberer ziehen die Energie für ihre Sprüche aus den roten und orangefarbenen Energieströmen. Ihre Symbole sind der Schlüssel und der Riegel - der magische Schlüssel zum Geheimnisvollen und der Riegel vor dem Unbekannten. Weiße Zauberer sind normalerweise von irgendeinem Vorhaben besessen, verfolgen stets einen Plan, der ihnen nicht aus dem Kopf gehen will, und fühlen sich nicht wohl, wenn sie eine Weile untätig herumgesehen haben. Sie sind heißblütig und kampflustig, und ziehen ihre Energie und Inspirationen aus dem Klirren von Waffen und dem Geschehen auf einem Schlachtfeld. Sie sind wahre Meister der Feuer-Zauber, weswegen sie warme Plätze und offene Feuer lieben - ihre Häuser sind meist ungemütlich stickig und überhitzt. Im Winter beklagen sie sich ständig über die Kälte und warten sehnsüchtig auf die Einkehr der wärmeren Jahreszeiten.

Während sie den Umgang mit den Kräften der Magie erlernen, tragen alle Zauberer ihr Wissen in einem persönlichen Spruchbuch zusammen. Darin werden alle Zauber festgehalten, die der Zauberer

beherrscht, jene Formeln und Zeichen niedergeschrieben, die er von einem Lehrmeister beigebracht bekam oder dem Spruchbuch eines anderen Zauberers entnommen hat.

Der Spieler, der sich für das erste Abenteuer den Zauberer als Heldenfigur gewählt hat, sollte sich das "Buch der Weißen Magie" anschauen. Anfangs beherrscht er nur vier Sprüche daraus, doch später kann er noch einiges dazulernen (siehe "Zwischen den Expeditionen").

Waffen und Rüstungen

Zauberer dürfen keine Rüstungen tragen und keine andere Waffe als den Dolch führen. Eine Ausnahme bildet das magische Runenschwert, das sie zum kämpfen verwenden dürfen. Waffen und Rüstungen stören die Aura des Zauberers, so daß es ihm nicht mehr möglich ist, eine Verbindung zu den Energieströmen um ihn herum herzustellen.

ZAUBERZUTATEN

Der Zauberer benötigt für alle Sprüche Zauberzutaten. Meistens wird nur ein besonderer Gegenstand benötigt, doch manche Sprüche erfordern auch mehr als eine Zutat. Der Zauberer besitzt zu Beginn Zutaten, die für das Wirken von vier Sprüchen ausreichen - der Spieler, der den Zauberer ins Abenteuer führt, darf sich aussuchen, welche Zutaten er mitnehmen soll, nachdem er das "Buch der Weißen Magie" genau studiert hat. Er darf die Zutaten beliebig auswählen, aber sich nun für vier verschiedene oder viermal dieselbe Zutat entscheidet. Die Zutaten werden auf dem Heldenbogen im Abschnitt "Ausrüstung" festgehalten.

WIRKEN VON SPRÜCHEN

Der Zauberer kann pro Spielrunde einen Spruch wirken, dabei ist es egal, ob es sich um eine Erkundungs- oder eine Kampfrunde handelt. Welche Auswirkungen ein Spruch hat und welche Zutaten dafür gebraucht werden, entnehmen Sie bitte dem "Buch der Weißen Magie". Einmal verwendete Zutaten sind verbraucht und werden auf dem Heldenbogen durchgestrichen oder ausradiert.

Wird für einen Spruch nur eine einzige Zutat verwendet, dann darf sich der Zauberer bewegen und den Spruch wirken. Wenn zwei Zutaten benötigt werden, darf er sich nicht bewegen, wenn er in derselben Runde den Spruch wirken will.

DIE INTELLIGENZPROBE

Die Regeln bestimmter Zauber schreiben vor, daß der Zauberer eine Intelligenzprobe ablegen muß, um den Spruch erfolgreich zu wirken. Daher muß der Spieler einmal würfeln und das Ergebnis mit dem Intelligenzwert seines Zauberers vergleichen. Damit die Probe bestanden wird, muß das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Intelligenzwert sein. Andernfalls ist die Probe und damit auch der Spruch mißlungen. Der Zauberer darf einen Schicksalspunkt ausgeben, um eine mißlungene Intelligenzprobe in eine erfolgreiche zu verwandeln.



DAS BUCH DER WEISSEN MAGIE

DRACHENHAUT

Zutat: Roter Drachentaub

Nachdem der Zauberer den Staub in die Luft geworfen hat, dirigiert er diesen mit Gesten, so daß er sich zu einem rot leuchtenden Band verdichtet, das sich um das Ziel des Spruches windet, dort ausdehnt und zu einer Aura verschmelzt. Der Spruch kann auf eine beliebige Figur angewendet werden, die sich im Angriffsbereich des Zauberers befindet. Die Drachenhaut erhöht für die Dauer des Kampfes (also bis zum Beginn der nächsten Erkundungsrunde) die Konstitution um einen Punkt.

AUGE DER ERKENNTNIS

Zutat: Silberner Schlüssel

Auf der Stirn des Zauberers entsteht eine kleine, blutende Wunde, aus der ein Auge tritt - ein Auge ohne Augapfel und Iris, nur aus pulsierendem grünen Licht bestehend. Damit kann der Zauberer durch Wände sehen und sich Bereiche des Verlieses anschauen, die noch nicht erkundet wurden. Der Spieler des Zauberers darf sich einen beliebigen Punkt aussuchen, von dem aus neues Gebiet erkundet werden könnte, z.B. hinter einer Tür oder jenseits einer Verzweigung, und das Aussehen dieses Gebietes mit Hilfe der üblichen Regeln ermitteln. Sollten sich darin Monster befinden, dann haben sie nicht den blassesten Schimmer davon, daß sie entdeckt und ausspioniert worden sind. Wenn die Helden einen Bereich des Verlieses betreten, den der Zauberer bereits mit dem "Auge der Erkenntnis" auskundschaftet hat, dann darf der Anführer beim Initiativwurf drei Punkte hinzuzählen.

Die oben aufgeführten Sprüche beherrscht jeder Zauberer zu Beginn seines Abenteuerlebens. Wenn er sein Wissen um einen der unten stehenden Sprüche erweitert, dann kreuzt der Spieler das Kästchen beim entsprechenden Zauber einfach an.

SCHLÜSSEL DES DIREKTEN WEGES

Zutat: Silberner Schlüssel

Der Zauberer legt den silbernen Schlüssel in die linke Hand und ballt sie zu einer Faust - eine Aura heißen Lichts entsteht darum. Anschließend öffnet er mit enormer Anstrengung die Faust. Mit dem Spruch läßt der Zauberer eine Tür entstehen, wo bisher nackter Fels war. Der Spieler darf ein Tür-Modell an jeder beliebigen Stelle der Bodenplatte aufstellen, auf der sein Zauberer steht. Führt die Tür in bisher unerkanntes Gebiet des Verlieses, und die Helden entschließen sich dazu, sie zu öffnen, dann muß zunächst ein Würfel gerollt werden: Ist das Ergebnis 4 oder niedriger, so befindet sich hinter der Tür nur solider Felsen. Andernfalls wird wie üblich das neue Gebiet des Verlieses ermittelt.

FLAMMENDE HAND DES TODES

Zutat: Roter Drachentaub

Der Zauberer reibt den Drachentaub zwischen den Händen. Danach entsteht in beiden Handflächen eine intensive magische Flamme, die ihre Energie scheinbar aus dem Nichts bezieht und düster flackert. Wenn der Zauberer in einer der darauffolgenden Runden im Nahkampf einen Treffer landet, dann verliert der Gegner sofort so viele Punkte seiner Lebenskraft, wie ein anschließend durchgeführter Wurf mit dem W12 angibt. Der übliche Schaden wird dagegen nicht ausgewürfelt. Mit Beginn der nächsten Erkundungsrunde erlischt die Flamme in den Händen des Zauberers.

FURCHT UND SCHRECKEN

Zutat: Roter Drachentaub

Fremdartig anmutende Blitze entspringen den Fingerspitzen des Zauberers und treffen das Opfer wie ein Peitschenhieb. Das Opfer verspürt für einen kurzen Augenblick den Wunsch, auf der Stelle tot umzufallen, um von den Schmerzen, die der Zauber bereitet, befreit zu sein. Danach rennt es wie besessen davon, um sich irgendwohin zu begeben - nur weg von diesem Ort der Pein. Der Spieler darf die betroffene Figur nach seinen eigenen Wünschen bewegen, dabei rennt sie (siehe "Rennen" im Kapitel "Kämpfe").

MEISTER DER ZEIT

Zutat: Feuerstaub

Der vom Zauberer in den Raum gepustete Feuerstaub verteilt sich sofort und schafft um den Zaubernden eine kühle und dunkle Aura. Außerhalb dieses Bereichs scheinen sich alle in Zeitlupe zu bewegen. Die Aura bewegt sich mit dem Zauberer. Möglicherweise schafft er es, ein paar seiner Freunde darin aufzunehmen: Er würfelt einmal und halbiert das Ergebnis (wobei nötigenfalls abgerundet wird). Die entsprechende Anzahl von Figuren kann der Zaubernde in die Aura aufnehmen. Während einer Erkundungsrunde ist für alle in der Aura eine Bewegung um bis zu 18 Feldern erlaubt, während einer Kampfrunde verdoppelt der Spruch den Geschwindigkeitswert der Figuren innerhalb der Aura.

FLAMMEN DES TODES

Zutat: Feuerstaub

Der Zauberer wirft mit dem Spruch einen gleißenden Feuerball in den Raum, der dort entsteht, wo sich das anvisierte Ziel befindet. Das Ziel darf höchstens 12 Felder weit vom Standort des Zauberers entfernt sein, außerdem muß eine freie Sichtlinie dorthin bestehen. Behandeln sie den Feuerball wie einen Fernkampfangriff (siehe Kapitel "Kämpfe"). Jede Figur, die vom Feuerball berührt wird, ob Freund oder Feind, nimmt automatisch Schaden. (Beachten Sie, daß der Feuerball nicht nur das Zielfeld, sondern auch die angrenzenden Felder bestreicht). Das magische Feuer verursacht bei jedem Opfer Schaden, der mit 5 Würfeln ermittelt wird.

FLAMMEN DES PHOENIX

Zutat: Phoenixfeder

Der Zauberer legt die Phoenixfeder auf die Stirn eines Verwundeten und deckt sie mit der flachen Hand ab. Er nimmt dem Verwundeten seine Schmerzen, indem er sie auf sich selbst überträgt und mit der Kraft seines Spruches bekämpft. Mit Hilfe des Spruches kann der Zauberer sich selbst oder einen Kameraden vollständig heilen, so daß er seine gesamte Lebenskraft zurückgewinnt. Außer dem Verwundeten darf sich niemand im Angriffsbereich des Zauberers befinden, damit der Spruch gelingen kann.

KRÄFTE DES PHOENIX

Zutaten: Phoenixfeder und Drachenzahn

Im tiefsten Innern des Zauberers entsteht eine Stimme, die einen verlorenen Kameraden ruft, um ihn aus dem Reich der Toten zurückzuholen. Mit dem Spruch kann der Zauberer einen toten Genossen wieder zum Leben erwecken. Allerdings muß der Zauber sofort nach dem Tode gewirkt werden, also in der folgenden Erkundungs- bzw. Kampfrunde. Der Zaubernde legt eine Intelligenzprobe ab. Wenn die Probe gelingt, dann kehrt die Seele in den toten Körper zurück und erweckt ihn zu neuer Lebenskraft (das heißt, daß der Held mit seiner vollen Punktzahl ein zweites Leben beginnt). Mißlingt die Probe, verliert sich die Seele im qualvollen Bereich zwischen Leben und Tod.

ZEITSTILLSTAND

Zutat: Phoenixfeder

Die komplizierte Formel dieses Spruches wird unglaublich schnell ausgesprochen, während der Zauberer wilde Gesten vollführt, als wolle er ein drohendes Unheil abwenden. Uplötzlich erstarrt der Zauberer für einen kurzen Moment, als sei er versteinert. Tatsächlich steht sein Herz für einen Moment still, während unbändige Energieströme durch seinen Körper fließen, um plötzlich mit geballter Macht aus seinen Händen hervorzuschnellen. Der Spieler wählt eine Bodenplatte aus, zu der der Zauberer eine freie Sichtlinie hat. Auf dieser erstarren alle Gegner für eine Runde, während sich die Helden normal bewegen können.

FEUERSTURM

Zutaten: Feuerstaub und Drachenzahn

Aus den gestreckten Händen des Zauberers löst sich ein gewaltiger Feuerball und fegt wie ein Sturm über das Opfer. Der Spieler darf einen Feuerball auf dem Spielplan plazieren. Das Ziel darf in freier Sichtlinie höchstens 12 Felder weit entfernt sein. Behandeln sie den Feuersturm wie einen Fernkampfangriff (siehe Kapitel "Kämpfe"). Jede Figur, die vom Feuerball berührt wird, ob Freund oder Feind, nimmt automatisch Schaden. Gelingt eine Intelligenzprobe des Zaubernden, dann bewirkt der Feuersturm bei jedem Opfer 7 Würfel Schaden, andernfalls nur 5 Würfel.

UNBEZWINGBARER MUT

Zutat: Silberner Schlüssel

Der Zauberer konzentriert die Energie, die er für den Spruch benötigt, mit Hilfe seiner eigenen Angst. Wenn er grauenhafte und furchterregende Kreaturen erblickt, die die Angst in seiner Seele wecken, ergreift er den silbernen Schlüssel mit der Hand und schließt sie zur Faust. Immer krampfhafter umfaßt der Zaubernde den Schlüssel, der sich langsam auflöst, bis plötzlich alle Angst von ihm abfällt und er der Situation ganz furchtlos ins Auge blicken kann. Der Zauberer kann auch einen anderen Helden vollkommen von seinen Ängsten befreien - dazu umschließen beide gemeinsam den Schlüssel in ihrer Hand. Der Betroffene hat bis zum Beginn der nächsten Erkundungsrunde einen Mutwert von 12.

DER SPIELLEITER

Warnung! Lesen Sie nicht weiter, wenn Sie nicht die Aufgabe der Spielleitung übernommen haben. Die Informationen, die in diesem und den folgenden Kapiteln enthalten sind, sind ausschließlich für den Spielleiter bestimmt. Helden, die das nicht beachten und trotzdem weiterlesen, werden für Hundert Jahre in eine schleimige Kröte verwandelt. Sie sind gewarnt worden!

Der Spielleiter hat eine ganz besondere Aufgabe zu erfüllen. Er führt keinen Helden ins Abenteuer, sondern steht genau auf der anderen Seite: Er muß versuchen, die Pläne der Helden zu durchkreuzen. Dazu stehen ihm eine ganze Reihe von Monstern und Kreaturen zur Verfügung, mit denen er die Helden bekämpfen kann. Außerdem beschreibt er den Spielern, was ihre Helden während der Erkundung entdecken.

Schöpfen Sie alle Möglichkeiten aus, die sich Ihnen bieten, um den Helden das Leben schwer zu machen. Lassen Sie nichts unversucht, aber überstrapazieren Sie auch nicht den Vorteil, den Sie gegenüber den anderen Spielern besitzen, weil Sie als Einziger die Regeln genau kennen. Seien Sie nicht unfair! Solange Sie die Regeln der Fairness beachten, können Sie mit allen Kräften dem Vorhaben der Helden entgegenwirken.

Im Folgenden fassen wir alle Fakten zusammen, die die Rolle des Spielleiters betreffen, und geben darüber hinaus ein paar nützliche Tips, wie Sie das Geschehen am besten handhaben.

AUFGABEN DES SPIELLEITERS

Der folgenden Liste können Sie entnehmen, was der Spielleiter in verschiedenen Spielsituationen beachten muß und welche Rolle ihm dabei zukommt. Alle Aktionen, die der Spielleiter durchführen muß, sind darin zusammengefaßt, damit Sie einen Überblick gewinnen. Wenn Sie irgend etwas genauer wissen wollen, dann müssen Sie im entsprechenden Kapitel nachschlagen.

Vor Spielbeginn

1. Füllen Sie alle Ereignismarken in einen Beutel oder eine Tasse.
2. Sortieren Sie die Bodenplatten und legen Sie sie griffbereit in Ihre Nähe, damit sie während des Spiels schnell zur Hand sind.
3. Die übrigen Spielmarken und Figuren sortieren Sie am besten im Deckel der Spielschachtel.
4. Legen Sie den Beginn des Verlieses aus: zunächst eine Treppe, daran anschließend zwei Gangstücke, die auf eine Verzweigung stoßen.

Während des Entdeckungszuges der Erkundungsrunden

1. Achten Sie auf die Ergebnisse, wenn die Spieler auf die verschiedenen Tabellen zur Gestaltung des Verlieses würfeln. Wenn die Helden neue Bereiche entdecken, so legen Sie diese entsprechend der Angaben in den Tabellen mit Hilfe der Bodenplatten aus.
2. Stellen Sie die Türmodelle auf. Der Anführer der Gruppe teilt Ihnen mit, in welcher Wand sich eine Tür befinden soll - Sie bestimmen dann, welche Position die Tür in dieser Wand exakt einnehmen soll.
3. Würfeln Sie auf die Begegnungstabellen, wenn die Helden in Quartieren oder Abenteurräumen auf Monster stoßen.
4. Überprüfen Sie, ob der Kartenzeichner alle wichtigen Details auf dem Abenteuerplan richtig festhält. Nicht besiegte Kreaturen, nicht entschärfte Fallen, bereits nach Schätzen durchsuchte Räume und nach Geheimtüren untersuchte Wände müssen auf jeden Fall notiert werden. Bedenken Sie, daß der Abenteuerplan später die einzige Möglichkeit darstellt, bereits bekannte Abschnitte des Verlieses zu rekonstruieren.

Während des Spielleiterzuges der Erkundungsrunden

1. Würfeln Sie einmal. Bei einer 1 oder 12 dürfen Sie eine Ereignismarke verdeckt aus dem Vorrat ziehen.

Während der Kampfunden

1. Sollten sich in einem neuentdeckten Abschnitt des Verlieses Monster befinden, so müssen Sie diese entweder aufstellen oder bewegen, nachdem der Anführer der Gruppe sie aufgestellt hat - das kommt darauf an, wie der Initiativwurf ausgefallen ist.
2. Legen Sie in jeder Kampfunde fest, ob sich Ihre Spielfiguren zunächst bewegen und dann angreifen sollen oder umgekehrt. Die einmal festgelegte Reihenfolge gilt während der laufenden Kampfunde für alle Ihre Figuren. Führen Sie Angriffs- und gegebenenfalls Schadenswürfe für Ihre Figuren durch. Die nötigen Werte entnehmen Sie den Kreaturenbögen bei den Spielleiterinformationen in der Hefmitte.

Wenn die Helden einen Abenteurraum betreten

Entdecken die Helden im Abenteurraum eine Treppe und entschließen sich dazu, hinaufzusteigen, so müssen Sie alle Bodenplatten vom Tisch räumen, um Platz für die Auslage der neuen Ebene zu schaffen. Betreten die Helden die entsprechende Ebene zum ersten Mal, dann fangen Sie mit der gleichen Auslage an wie zu Beginn des Spiels, mit einer Treppe, zwei Gangstücken und einer Verzweigung. Andernfalls legen Sie die Bodenplatten gemäß dem Abenteuerplan aus.



EREIGNISMARKEN

Die schwierigste Aufgabe für einen ungeübten Spielleiter ist der Umgang mit den Ereignismarken. Die Marken erhält der Spielleiter bei folgenden drei Gelegenheiten:

1. Während des Spielleiterzuges in der Erkundungsrunde, wenn Sie entweder eine 1 oder eine 12 würfeln.
2. Zu Beginn eines Abenteuers, wenn die Helden in ein neues Verlies hinabsteigen (Näheres erfahren sie unten im Text).
3. Als mögliches Ergebnis, wenn die Helden nach verborgenen Schätzen oder Geheimtoren suchen.

Es gibt sechs verschiedene Arten von Ereignismarken, hinzu kommen noch jene Spielmarken, die Ihnen erlauben, den finsternen Kreaturen im Verlies einen Anführer voranzustellen. Jede Ereignismarke kann nur unter bestimmten Umständen ausgespielt werden - die Beschreibungen der einzelnen Marken verraten Ihnen mehr darüber. Die Ereignismarke "Monsterbegegnung" kann z.B. nur nach Beendigung des Entdeckungszuges verwendet werden, wenn bereits alle Bodenplatten des neu entdeckten Verliesabschnittes ausgelegt worden sind.

Eine Ereignismarke kann der Spielleiter zum nächstmöglichen Zeitpunkt ausspielen oder noch ein wenig zurückhalten, um nicht gleich sein ganzes Feuer auf einmal zu verschießen. Bis zum Ausspielen bewahren Sie diese verdeckt auf. Im passenden Moment drehen Sie die Marke einfach um und erklären den Helden, was passiert. Danach wandert die gebrauchte Marke in den Vorrat zurück.

Den richtigen Moment abzupassen, ist eine Kunst, die meist nur erfahrene Spielleiter beherrschen. Wenn Sie die Ereignismarken jedesmal sofort nach dem Ziehen ausspielen, dann setzt das die Helden natürlich gehörig unter Druck. Andererseits werden Sie nicht immer die Momente treffen, in denen die Helden geschwächt sind. Sollten Sie die Ereignismarken solange zurückhalten, bis die Helden schon einen großen Teil ihrer Lebenskraft verloren und fast alle Schicksalspunkte ausgegeben haben, dann wird die Wirkung natürlich am größten sein. Unter Umständen haben die Helden aber inzwischen magische Artefakte gefunden und sind gut gegen einen Angriff gefeit. Sie sollten auf jeden Fall immer daran denken, daß Sie Ereignismarken nicht aufbewahren dürfen, um sie bei der nächsten Expedition der Helden anzuwenden. Wenn Sie also zu lange warten, dann verschwenden Sie vielleicht einige der Marken, weil Sie nicht mehr dazu kommen, diese auszuspielen.

In folgenden finden Sie alle Informationen für den Gebrauch der Ereignismarken: Ihre Wirkung und wann sie ausgespielt werden dürfen.

MONSTERBEGEGNUNG

Darf nach Beendigung jedes Erkundungszuges ausgespielt werden. Diese Ereignismarke erlaubt es Ihnen, eine Gruppe von Monstern ins Spiel zu bringen. Dazu würfeln Sie auf die für das laufende Abenteuer gültige Tabelle "Monsterbegegnungen". Stellen Sie die Figuren so auf, daß sie sich in der Nähe der Helden befinden. Die erste Figur muß im Sichtbereich mindestens eines der Helden aufgestellt werden, jedoch so weit wie möglich von diesem entfernt. Alle weiteren Figuren werden dann so aufgestellt, daß sie jeweils in einem Feld stehen, in dessen Nachbarfeld bereits eine Figur steht. Keine Figur darf dabei den Helden näher stehen als jene Figur, die zuerst auf den Spielplan gestellt wurde. Sie müssen daher auch keine freie Sichtlinie zu den Helden besitzen. Da Gegner in der Nähe sind, wird das Spiel mit einer Kampfrunde fortgesetzt.

HINTERHALT

Darf zu Beginn einer beliebigen Kampfrunde ausgespielt werden. Ermitteln Sie eine Gruppe von Monstern, indem Sie auf die Tabelle "Monsterbegegnungen" würfeln. Die Figuren dienen als Verstärkung in einem bereits laufenden Kampf. Wird die Ereignismarke während der ersten Kampfrunde ausgespielt, so werden die Figuren mit den übrigen zusammen gleichzeitig aufgestellt (unterliegen also auch den Regeln über den Initiativwurf). Wird die Verstärkung erst später ins Spiel gebracht, dann werden die Figuren gemäß den obigen Regeln für eine Monsterbegegnung auf dem Spielplan platziert. Sollten Sie für den Hinterhalt zufällig einen Wachtposten erwürfeln, dann behandeln Sie diesen wie ein ganz gewöhnliches Monster. Während einer Kampfrunde darf nur eine Ereignismarke "Hinterhalt" ausgespielt werden.

SCHICKSAL

Darf jederzeit während einer Kampfrunde ausgespielt werden. Ein Monster erhält einen Schicksalspunkt, den es genauso verwenden kann wie ein Held auch.

FLUCHT

Darf jederzeit während einer Kampfrunde ausgespielt werden. Die Marke erlaubt einem Anführer der finsternen Kreaturen die Flucht.

Nehmen Sie einfach die entsprechende Figur vom Feld. Unter Umständen können Sie die Figur später mit Hilfe der Ereignismarke "Anführer" erneut ins Spiel bringen. Verliert ein Anführer im Kampf das Leben, so wird er ganz und gar aus dem Spiel genommen.

ANFÜHRER

Darf ausgespielt werden, wenn irgendeine Gruppe von Monstern auf dem Spielplan aufgestellt wird. Einer der Anführer, der in einem früheren Gefecht geflohen ist, kehrt zurück. Fügen Sie die Figur einfach einer beliebigen Gruppe von Monstern hinzu, die Sie ausgewürfelt haben. Sollte bisher noch kein Anführer geflohen sein, dann dürfen Sie einen neuen Anführer aus dem Schachtelvorrat nehmen - den nächsten, der Ihnen im normalen Verlauf zustehen würde.

FALLE

Darf während einer Erkundungsrunde gespielt werden, wenn:

1. ein Held eine Truhe öffnet.
2. ein Held sich über oder auf ein Feld bewegt, das bisher noch nicht betreten wurde.

Um festzustellen, welche Falle den Helden erwartet, würfeln Sie auf die Tabelle "Fallen". Sie finden die Tabelle sowie genaue Beschreibungen der verschiedenen Fallen im gleichnamigen Kapitel. Weitere Regeln über die frühzeitige Entdeckung und Entschärfung von Fallen finden Sie im Kapitel "Erkundungsrunden".

ANFÜHRER UND SPEZIALISTEN

Diese besonderen Spielmarken werden nicht in der gleichen Weise verwendet wie die Ereignismarken. Sie werden daher auch getrennt von den übrigen Spielmarken aufbewahrt. Anführer und Spezialisten können auf dem Spielplan zwar als Folge einer Zufallsprozedur erscheinen, stehen aber normalerweise immer dann zur Verfügung, wenn die Helden einen bisher unbekannten Verliesabschnitt erkunden.

In jedem Verlies gibt es eine gewisse Anzahl von Persönlichkeiten, die den übrigen Kreaturen als Anführer voranstehen. Im Abenteuer "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" gibt es z.B. sechs Anführer der Skaven, die zu einem beliebigen Zeitpunkt ins Spiel gebracht werden können, sobald sie einmal zur Verfügung stehen: Einen Assassinen, einen Mönch der Finsternis, einen Schamanen der Finsternis, einen Hauptmann mit einem Runenschwert, einen Skaven-Druiden und einen Skaven-Magier. Im ersten Verlies befindet sich keiner dieser Anführer. Im zweiten Verlies aber können die Helden auf einen der Anführer stoßen. Im dritten Verlies bekommen Sie zwei weitere Anführer, die Sie nun zusätzlich zur Verfügung haben. Die übrigen drei Anführer kommen erst im vierten und letzten Verlies ins Spiel. Das bedeutet, daß Ihnen die Anführer auch für den folgenden Durchgang noch zur Verfügung stehen, wenn sie überlebt haben. Es kann durchaus sein, daß so im letzten Verlies sechs Anführer der Skaven auf die Helden warten. In anderen Abenteuern werden natürlich auch ganz andere Anführer in anderer Verteilung auftauchen, die von der genannten erheblich abweichen kann.

Diese Spielmarken können Sie beliebig einsetzen, wenn die Helden auf eine Gruppe von Monstern treffen. Allerdings dürfen Sie denselben Anführer nur ein einziges Mal einsetzen, es sei denn, ihm gelang die Flucht (s.o.) und Sie verfügen über die Ereignismarke "Anführer", um ihn dann wieder ins Spiel zu bringen. Sie verwenden diese beiden regulären Ereignismarken also, um einen Anführer nach Möglichkeit am Leben zu halten. Anführer sind besondere, nicht ersetzbare Kreaturen: Wenn sie einmal getötet wurden, dann tauchen sie nie wieder im laufenden Spiel auf - auch nicht während einer weiteren Expedition in das gleiche Verlies.

Die Anführer kämpfen stets nach ihrem besten Vermögen. Sie setzen alle magischen Artefakte und Zaubersprüche ein, die sie zur Verfügung haben. Wird ein Anführer getötet, können die Helden dadurch reiche Beute machen, denn alles, was der Anführer besaß, geht in ihren Besitz über. Verbraachte Zauberezutaten sind natürlich verloren.

Neben den sechs Spielmarken für jene Anführer, die in der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" ihr Stelldichein geben, haben wir acht weitere Spielmarken mit Anführern für Ihre eigenen Abenteuer vorbereitet. Sie müssen vor Spielbeginn festlegen, wann Ihnen die Anführer im Abenteuer zur Verfügung stehen sollen, und sollten sich selbst auch an die getroffene Regelung halten. Wählen Sie deshalb Anzahl, Art und Einsatzbereich der Anführer mit Sorgfalt. Sie sollten zu den übrigen Kreaturen im Verlies passen und für die Helden eine echte Herausforderung darstellen, aber nicht so mächtig sein, daß die Helden keine Chance gegen sie haben. Z.B. sollte im Hauptquartier der Orks ein Kriegerfürst der Orks als Anführer ausgewählt werden, vielleicht zusätzlich dazu noch ein Ogerhäuptling. Fühlen Sie sich frei, jederzeit eigene Kreaturen und deren Anführer zu entwerfen - das wird jeden Helden überraschen, der doch nicht die Finger von den Spielleiterkapiteln lassen konnte.

SPEZIELLE RÄUME

Sobald die Helden einen Speziellen Raum betreten, ermitteln Sie mit einem Würfelwurf, was sie darin vorfinden.

Viele Räume im Verlies sind leer und verlassen, in anderen wiederum lauert eine Unzahl von finsternen Kreaturen, die nur darauf warten, ihre Klauen und Zähne gegen die Helden im Kampf zu erproben. Einen ganz anderen Typus von Raum stellen die Speziellen Räume dar - sie beinhalten interessante Relikte aus jener Zeit, in der das Verlies geschaffen wurde. Dort entdecken die Helden z.B. Statuen und sprudelnde Quellen, aber auch unterirdische Lebewesen wie z.B. Fledermäuse oder Ratten.

Die Speziellen Räume sind meistens die interessantesten Ecken eines Verlieses, denn die Helden wissen nicht, was sie dort vorfinden werden. Außerdem bietet diese Kategorie von Räumen dem Spielleiter die meisten Entfaltungsmöglichkeiten für seine Kreativität. Wenn Sie ein eigenes Abenteuer entwerfen, dann können Sie ein paar Spezielle Räume ganz nach Ihren eigenen Vorstellungen einbringen. Sie können entweder ein paar der hier vorgestellten Vorschläge ein wenig variieren und mit Zusätzen versehen, oder aber von Grund auf einen neuen Raum aufbauen. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf - Sie können ganz einfache Dinge entwerfen oder sich höchstkomplizierte Besonderheiten ausdenken. Hauptsache, es ist interessant, aufregend oder bereitet den Helden einfach nur Kopfzerbrechen.

In der Spielschachtel finden Sie einige Bodenplatten, die Besonderheiten darstellen, auf die die Helden in Speziellen Räumen stoßen können: eine Kluft, einen Thron, ein Wasserbecken und ein Gitter. Diese Platten werden auf die Bodenplatte des erkundeten Raumes aufgelegt. Zur Darstellung der Statue, der Begegnung mit einem fremden Charakter, und der Monsterbegegnung sind passende Spielfiguren in der Schachtel vorhanden. Ratten, Fledermäuse und Pilze müssen Sie den Spielern einfach so beschreiben, Figuren oder Bodenplatten, die diese Besonderheiten darstellen, gibt es nicht.

Besonderheiten in Speziellen Räumen			
W/2	Besonderheit	W/2	Besonderheit
1	Monsterbegegnung	7	Pilze
2	Begegnung mit einem fremden Charakter	8	Gitter im Boden
3	Kluft	9	Wasserbecken
4	Statue	10	Magischer Kreis
5	Ratten oder Fledermäuse	11	Falltür
6	Schimmelpilze	12	Thron

Ratten oder Fledermäuse: Rollen Sie einen Würfel - fällt eine gerade Zahl, dann befinden sich Ratten im Raum, fällt dagegen eine ungerade Zahl, dann stoßen die Helden auf Fledermäuse.

MONSTERBEGEGNUNG

Würfeln Sie auf die für das Abenteuer entworfene Tabelle "Monsterbegegnungen", um festzustellen, auf wieviele Monster welcher Art die Helden im entdeckten Raum stoßen.



BEGEGNUNG: FREMDER CHARAKTER

Die Gruppe trifft in diesem Raum auf einen ihnen fremden Charakter, der aber ganz deutlich nicht zu den übrigen Kreaturen im Verlies gehört. Jede Begegnung ist einzigartig. Wenn die Helden einem fremden Charakter einmal begegnet sind, dann werden sie ihm später nicht wiederbegegnen. Wenn Sie auswürfeln sollten, daß die Helden dem gleichen Charakter noch einmal begegnen würden, dann behandeln Sie das Ergebnis so, als hätten Sie ermittelt, daß eine Monsterbegegnung stattfindet.

Begegnung mit einem fremden Charakter			
W/2	Charakter	W/2	Charakter
1-3	Mädchen	7-9	Söldner
4-6	Hexe	10-12	Schuft

Sie können zur Darstellung der Charaktere eine Spielfigur verwenden, die üblicherweise einen Gefolgsmann darstellt, und einen farbigen Standfuß zur Kennzeichnung benutzen. Sicherlich werden Sie im Fachhandel auch eine passende Miniatur finden.

Ein **Mädchen** wird in diesem Raum von den finsternen Kreaturen gefangengehalten. Ermitteln Sie auf der Tabelle "Monsterbegegnungen", wer die Gefangene bewacht. Wenn es den Helden gelingt, das Mädchen zu befreien und lebend aus dem Verlies zu geleiten, dann wird der dankbare Vater Ihnen 100 Goldstücke Belohnung auszahlen. Das Mädchen hat folgende Werte: Geschwindigkeit 6, Konstitution 3, Lebenskraft 2. Die Wachen im Raum werden dem Mädchen keinen Schaden zufügen, doch außerhalb des Raumes wird es von den Kreaturen genauso als Gegner angesehen wie die Helden.

Eine **Hexe** hat sich im Raum ein kleines Labor eingerichtet. Es gelten die üblichen Regeln für die Begegnung mit fremden Kreaturen (Initiativwurf, etc.). Die Helden haben genau eine Kampfunde lang Zeit, um entweder die Hexe zu töten oder aber schnell wieder die Tür von außen zu schließen. Lebt die Hexe nach einer Kampfunde noch, so teleportiert sie sich in irgendeinen anderen Raum des Verlieses, wobei sie die Hälfte aller Goldstücke der Helden gleich mitteleportiert. Die Hexe hat folgende Werte: Waffenfertigkeit 7, Konstitution 3, Lebenskraft 2.



SPEZIELLE RÄUME

Ein **Söldner** wird im Raum gefangen gehalten. Ermitteln Sie auf der Tabelle "Monsterbegegnungen", wer ihn bewacht. Wenn die Helden die Wachen töten und den Söldner befreien, dann schließt er sich dem derzeitigen Anführer der Gruppe als treuer Gefolgsmann an. Die Werte des Söldners entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Zwischen den Expeditionen". Die Haft hat ihn allerdings bereits einen Punkt seiner Lebenskraft gekostet (Verändern Sie seine aktuellen Werte entsprechend).

Der **Schurke**, der sich in diesem Raum herumtreibt, ist natürlich nicht als solcher zu erkennen. Er gibt sich vielmehr als einsamer Abenteurer aus und bietet den Helden an, mit ihnen gemeinsam das Verlies zu erkunden. Die Helden können das Angebot annehmen und der seltsamen Gestalt ihr Vertrauen schenken. Wenn sie das einmal getan haben, dann dürfen sie ihn später auch nicht mehr angreifen. Der Schurke hat die gleichen Werte wie ein Sergeant (siehe Kapitel "Zwischen den Expeditionen"). Er unterstellt sich dem jeweiligen Anführer der Gruppe als Gefolgsmann (Der Anführer darf die entsprechende Figur ziehen). Begleitet er die Gruppe und die Helden stoßen auf eine Falle, so müssen sie von allen Würfeln auf "Entdecken" oder "Entschärfen" einen Punkt abziehen.

Lebt der Schurke am Ende des Abenteuers, dann würfeln Sie einmal und entnehmen der nachfolgenden Tabelle, was passiert:

W12	Folgen
1-2	Der Schurke macht sich mit dem gesamten Vermögen der Helden aus dem Staub.
3-4	Er begnügt sich mit der Hälfte ihres Vermögens und macht sich damit aus dem Staub.
5-10	Er versucht, die Helden ihres Vermögens zu berauben, wird dabei aber von den Helden erwischt.
11-12	Der Schurke beschließt, von nun an ein anderes Leben zu führen und schließt sich demjenigen der Gruppe als Gefolgsmann an, der ihn als Anführer im Verließ entdeckte.



KLUFT

Der Schachtel liegt eine Bodenplatte zur Darstellung der Kluft wie in der Abbildung unten gezeigt bei. Ermitteln Sie auf der Tabelle "Monsterbegegnungen" eine Gruppe von Kreaturen, die auf der den Helden gegenüberliegenden Seite der Kluft lauert. Außerdem gibt es auf der anderen Seite der Kluft eine Tür, daneben steht eine Schatztruhe.



Die Helden haben nun vier Möglichkeiten:

Gewagter Sprung: Ein oder mehrere Helden können versuchen, über den klaffenden Abgrund zu springen. Jeder Held muß eine Geschwindigkeitsprobe ablegen. Hat er dabei eine Zahl gewürfelt, die kleiner oder gleich seiner Geschwindigkeit ist, dann ist der Sprung gelungen. Andernfalls stürzt der Held auf Nimmerwiedersehen in den Abgrund.

Mit Hilfe eines Schicksalspunktes kann der Sturz ins Bodenlose verhindert und in einen erfolgreichen Sprung verwandelt werden. Der Sprung verbraucht den gesamten Zug des Helden.

Gesicherter Sprung: Wenn die Helden ein mindestens 10 Meter langes Seil bei sich führen, dann kann einer von ihnen beim Sprung durch Umbinden des Seils gesichert werden. Mindestens ein Held muß das Seil sichern; wenn mehrere Helden gleichzeitig das Seil festhalten, dann müssen sie auf derselben Seite der Kluft stehen, es ist jedoch egal, ob auf der Absprungsseite oder der Gegenseite. Es gelten dieselben Regeln wie beim gewagten Sprung (siehe oben). Mißlingt die Geschwindigkeitsprobe, dann muß mindestens einer der Sichernden eine Stärkeprobe bestehen. Gelingt das, dann kann der Freund am Seil hochgezogen werden und landet auf der Seite, von der aus das Seil gesichert wurde. Nur wenn alle Sichernden die Stärkeprobe nicht bestehen, stürzt der Held ab - es sei denn, er opfert einen Schicksalspunkt. Alle an der Aktion beteiligten Helden verbrauchen den ganzen Zug der laufenden Kampfunde.

Brücke improvisieren: Sollten die Helden mindestens 20 Meter Seil und 10 Kletterhaken dabei haben, dann können sie daraus eine Strickleiter bauen, die als Brücke über die Kluft gespannt wird. Dazu muß sich auf jeder Seite des Abgrunds mindestens einer der Helden befinden. Die beteiligten Helden können während der laufenden Erkundungsrunde keine weiteren Aktionen mehr durchführen. (Ein Brückenbau läßt sich sowieso nur dann bewerkstelligen, wenn keine Gegner mehr im Raum sind). Nachdem die Brücke gebaut wurde, kann die Kluft ohne weiteres sicher überquert werden, jedoch dauert dieses Unterfangen ebenfalls eine ganze Erkundungsrunde.

Aufgaben: Die Monster auf der gegenüberliegenden Seite können ja sowieso nicht angreifen - und wen interessieren schon die Schätze in der Truhe? Also: Tür zu und etwas Sichereres suchen.

STATUE

Im Raum steht eine Statue, in die ein riesiger Rubin als Auge eingelassen ist. Der Edelstein kann ohne weiteres entfernt und mitgenommen werden. Sollte einer der Helden das tun, dann rollen Sie einen Würfel und schauen in der folgenden Tabelle nach, was passiert:

W12	Folge
1-2	Der Held wird mit einem Fluch belegt und verliert alle seine Schicksalspunkte. Der Rubin verwandelt sich in völlig wertlose Kohle.
3-8	Die Statue erwacht zum Leben und greift an. Sie kann den Raum nicht verlassen und hat folgende Werte: Waffenfertigkeit 9, Konstitution 8, Geschwindigkeit 6, Lebenskraft 8. Sie erzielt mit einem Treffer 5 Würfel Schaden.
9-11	Die Statue verwandelt sich in einen Wächterposten, der zwar den Raum nicht verlassen kann, aber alle im Raum befindlichen Türen öffnen kann, um nach Verstärkung zu rufen. Die Werte entnehmen Sie bitte den Kreaturenbögen bei den Spielleiterinformationen.
12	Es passiert nichts. Der Held kann sich den Rubin einfach nehmen.

Die Helden müssen gegebenenfalls die Statue besiegen, damit sie den Rubin erbeuten können. Der Stein ist gut 400 Goldstücke wert.



SPEZIELLE RÄUME

RATTEN

Im Raum wimmelt es nur so von Ratten. Die Helden haben fünf verschiedene Möglichkeiten:

Rattengift: Sollten die Helden Rattengift besitzen, dann können sie es jetzt endlich einmal sinnvoll einsetzen. Das Verstreuen des Giftes dauert eine Erkundungsrunde, während der keiner der Helden etwas anderes tun kann.

Griechisches Feuer: Mit zwei Fläschchen Griechischem Feuer kann der Raum ausgeräuchert werden, so daß die Helden von der Rattenplage befreit sind. Auch das nimmt eine ganze Erkundungsrunde in Anspruch. Ein Fläschchen reicht zwar, um ein Feuer zu entfachen, doch nicht, um alle Ratten zu töten.

Magie: Natürlich kann man auch mit magischem Feuer ausgeräuchern. Der Spruch "Flammen des Todes" reicht aus.

Handarbeit: Eigentlich handelt es sich dabei mehr um Fußarbeit: Die Helden können auf irgendwelche Tricks verzichten und einfach nach den Ratten treten. Im Raum befinden sich 2W12x5 von den beißwütigen Viechern. Jeder Held, der teilnimmt, darf pro Erkundungsrunde einmal würfeln. Die Zahl, die er dabei erzielt, gibt an, wieviele Ratten er getötet hat. Liegt das Ergebnis zwischen 1 und 4, dann muß er allerdings gleichzeitig ein paar Bisse hinnehmen, die ihn einen Punkt seiner Lebenskraft kosten. Ein Schicksalspunkt hilft in dieser Situation nicht.

Tür zuwerfen: Die Helden werfen einfach die Tür zu und lassen Ratten Ratten sein. Der Kartenzeichner darf nicht vergessen, auf dem Abenteuerplan festzuhalten, daß sich die Ratten noch im Raum befinden.

FLEDERMÄUSE

Ein Rudel Fledermäuse hängt von der Decke und wird durch das Öffnen der Tür aufgeschreckt. Wieder haben die Helden fünf Möglichkeiten:

Eulenschrei: Wenn die Helden einen Eulenschrei dabei haben, dann können sie die Fledermäuse damit töten. In der laufenden Erkundungsrunde können sie sonst nichts mehr unternehmen. Einmal eingesetzt, kann der Eulenschrei nicht mehr verwendet werden.

Griechisches Feuer: Mit zwei Fläschchen Griechischem Feuer kann der Raum ausgeräuchert werden. Das reicht, um alle Fledermäuse zu töten und nimmt eine ganze Erkundungsrunde in Anspruch. Ein Fläschchen reicht zwar, um ein Feuer zu entfachen, doch nicht um alle Fledermäuse zu töten.

Magie: Mit Hilfe der "Flammen des Todes" oder eines stärkeren Spruchs kann ein Zauberer leicht das Problem "Fledermäuse" lösen.

Handarbeit: Ein paar Schwertstiche oder Treffer mit anderen Waffen reichen aus, um alle Fledermäuse während einer Erkundungsrunde zu töten. Weitere Aktionen können die Beteiligten in dieser Runde nicht ausführen. Sollten sich die Helden zu dieser Lösung entschließen, dann müssen die Spieler ankündigen, welche Helden die Sache in die Hand nehmen. Danach würfelt der Spielleiter einmal, halbiert das Ergebnis und rundet nötigenfalls auf. Die erhaltene Zahl gibt an, wieviele Punkte ihrer Lebenskraft die Beteiligten insgesamt bei dem Unternehmen einbüßen. Die Schadenspunkte sind gleichmäßig zu verteilen, im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, jedoch kann jeder Held höchstens einen der überschüssigen Punkte zugeteilt bekommen. Schicksalspunkte helfen nicht, um den Schaden abzuwenden.

Tür zuwerfen: Auf dem Abenteuerplan muß notiert werden, daß sich die Fledermäuse noch im Raum aufhalten.

SCHIMMELKULTUREN

Wände, Decken und Boden des Raums sind mit einer schleimigen Schimmelschicht überzogen. Den Helden bieten sich drei Möglichkeiten:

Griechisches Feuer: Ein Fläschchen Griechisches Feuer reicht aus, um die Schimmelschichten abzufackeln. Das dauert eine ganze Erkundungsrunde, während der die Helden nichts anderes unternehmen können.

Nasse Handtücher: Die Helden können sich irgendwelche nasse Lappen oder Kleidungsstücke vors Gesicht halten, während sie den Raum passieren. Der Spieler muß für seinen Helden würfeln, um auf folgender Tabelle zu ermitteln, ob das gutgeht:

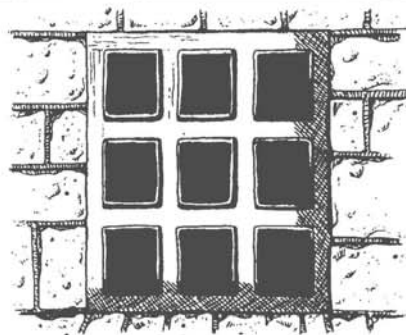
W12	Folge
1	Der Held stirbt einen grausamen Erstickungstod, wenn er keinen Schicksalspunkt mehr übrig hat, um dies abzuwenden.
2-6	Der Held bekommt Atemnot und verliert einen Punkt seiner Lebenskraft, es sei denn, er gibt einen Schicksalspunkt aus.
7-10	Die Sinne des Helden vernebeln sich. Für den nächsten Kampf ist seine Waffenfertigkeit um 2 Punkte vermindert, dann wieder normal.
11-12	Der Held kann den Raum ohne Probleme durchqueren.

Tür schließen: Ganz einfach. Vergessen sie nicht, einen Vermerk auf dem Abenteuerplan zu machen.

PILZE

Im Raum wachsen magische Pilze (Der Spielleiter ermittelt mit einem Würfelwurf, wieviele). Die Helden können den Raum einfach passieren, wenn sie möchten. Andererseits sehen die Pilze schmackhaft aus. Sollte einer der Helden einen Pilz essen, so muß mit einem Würfelwurf auf folgender Tabelle die Wirkung ermittelt werden.:

W12	Wirkung
1-2	Der Pilz ist extrem giftig. Wird dem Helden nicht sofort ein Heiltrank verabreicht oder er einen Schicksalspunkt ausgibt, muß er qualvoll sterben. Der Pilz kann als wirksames Rattengift dienen.
3-4	Der Held fällt auf der Stelle in Tiefschlaf. Würfeln Sie einmal: das Ergebnis gibt an, für wieviele Runden der Held im Tiefschlaf verweilt.
5-6	Nach einer Weile brechen plötzlich auf der Stirn des Helden rote, grüne und gelbe Pocken aus, die für einige Tage nicht verschwinden. Außer dem Schrecken bewirken die Pilze nichts.
7-8	Der Stärkewert des Helden steigt um einen Punkt. Im nächsten Kampf erzielt er mit jeder Nahkampfwaffe einen Würfel mehr Schaden. Nach dem Kampf (also mit Beginn der daran anschließenden Erkundungsrunde) läßt die Wirkung nach.
9-10	Der Held fühlt sich leichtfüßiger: Während der folgenden Erkundungsrunden darf er sich um vier Felder mehr als üblich bewegen. Für die Dauer des nächsten Kampfes verdoppelt sich die Geschwindigkeit des Helden. Danach ist die Wirkung verfliegen.
11-12	Nach dem Genuß dieses Pilzes heilen alle Wunden des Helden und er besitzt wieder seine ursprüngliche Lebenskraft.



GITTER IM BODEN

Ein Gitter ist im Boden des Raumes eingelassen. Der Spielleiter darf das Gitter in jedem beliebigen Spielfeld des Raumes positionieren. Ein Held in einem angrenzenden Feld kann erkennen, daß sich durch das Gitter ein weiterer Raum darunter erreichen läßt. Mit Hilfe der Zufallstabellen wird ermittelt, um was für einen Typ von Raum es sich handelt und welche Besonderheiten er aufweist. Er befindet sich zwischen den Ebenen des Verlieses und besitzt keine Türen. (Es gibt für Abenteuer vorher festgelegte Ausnahmen. In der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" z.B. gäbe es in jedem Fall eine Treppe in die nächsttiefer Ebene des Verlieses, wenn es sich um einen Abenteurerraum dreht).

Sollten sich Monster im Raum aufhalten, dann sind dies Gefangene der Verliesbewohner, die zum größten Teil wegen Feigheit angeklagt und verurteilt worden sind. Unter den Gefangenen befinden sich keine Anführer oder Spezialisten. Würfeln Sie wie gewöhnlich auf die Tabelle "Quartierbewohner", um die Gesamtanzahl der Kreaturen festzustellen, an Stelle jedes Spezialisten setzen Sie aber ein ganz normales Monster ein. Die Gefangenen sind keine Verräter ihrer Rasse - sie kämpfen genauso verbissen wie ihre freien Genossen im Verlies. Da die Gefangenen nicht über Waffen verfügen, erzielen sie bei einem Treffer nur einen Würfel Schaden.

Wenn die Helden das Gitter entfernen, dann dürfen sie zu ihrem Initiativwurf 2 Punkte hinzuzählen (jedoch keine weiteren Punkte, die sonst angerechnet werden). Pro Kampfrunde kann nur entweder ein Held oder ein Gefolgsmann durch das Gitter steigen.

Die Helden benötigen ein Seil, um wieder nach oben zu steigen. Sollten sich alle ohne Seil in die Zelle begeben, dann sind die Helden gefangen und werden ohne Zweifel einen grausamen Tod sterben, sobald die Wachen eintreffen, um nach ihren Gefangenen zu sehen.

Der Spielleiter kann durchaus mit Hilfe einer Ereignismarke einen Anführer oder Verstärkung ins Spiel bringen. Falls die Helden tatsächlich niemanden abgestellt haben, um das Gitter zu bewachen, ist das Einbringen neuer Gegner besonders effektiv, denn den Helden kann so der Weg abgeschnitten werden. Sie können zwar weiterhin einer nach dem anderen mit Hilfe eines Seiles nach oben klettern, doch der erste muß eine Kampfrunde lang alleine mit allen Gegnern kämpfen.



WASSERBECKEN

Die Helden können aus einem magischen Wasserbecken einen Schluck Wasser zu sich nehmen. Jeder Schluck kann - auch bei derselben Person - vollkommen andere Wirkungen hervorrufen als der vorherige. Daher muß jedesmal auf die folgende Tabelle gewürfelt werden, wenn ein Held das Wasser probiert:

W12	Folge
1	Der Schluck ist extrem giftig: Dem Helden muß umgehend ein Heiltrank verabreicht werden, damit er nicht stirbt.
2-4	Der Held fällt für einige Zeit in Tiefschlaf. Würfeln Sie einmal, um zu ermitteln, wieviele Runden lang der Schlaf anhält.
5-8	Den Helden überkommt ein plötzliches Glücksgefühl. Er ist sich sicher, das Schicksal auf seiner Seite zu haben. Er erhält auch tatsächlich vorübergehend einen Schicksalspunkt dazu, den er allerdings ausgeben muß, solange er sich noch im Verlies aufhält. Tut er das nicht, dann verfällt der Punkt.
9-12	Das Wasser ist wohltuend und bekömmlich: Der Held gewinnt alle Punkte seiner Lebenskraft zurück, die er bisher verloren hatte.

MAGISCHER KREIS

Ein großer Kreidekreis, das Rad der Magie, ist auf den Boden gezeichnet - der Spielleiter kann sich jede beliebige Stelle des Raumes aussuchen. Betritt einer der Helden oder ein Gefolgsmann den magischen Kreis, so wird gewürfelt, um festzustellen, was passiert:

W12	Folge
1	Der Held wird von einem Fluch heimgesucht und verliert einen Schicksalspunkt. Der Punkt ist für immer verloren - verändern Sie den Grundwert des Helden entsprechend.
2	Plötzlich erscheint eine Gruppe von Monstern im Raum, die von einer anderen Stelle herteleportiert wurden. Ermitteln Sie auf der Tabelle "Monsterbegegnungen", welche Kreaturen erscheinen. Der Spielleiter darf die Figuren auf jedem beliebigen Feld aufstellen. Die Helden sind sichtlich überrascht und verlieren automatisch die Initiative. Fahren Sie mit einer Kampfrunde fort - der Spielleiter beginnt.
3-6	Es passiert überhaupt nichts.
7-9	Der Held, der den Kreis betritt, wird von reiner magischer Energie durchströmt. Nutzen daraus kann nur ein Zauberer ziehen: Die Energie erlaubt es ihm, den nächsten Spruch zu wirken, ohne daß sich die dabei verwendeten Zauberkraften verbrauchen. Wenn der Kreis im weiteren Abenteuerverlauf noch einmal betreten wird, passiert überhaupt nichts mehr, denn er hat seine Kräfte vorübergehend verbraucht. Für andere Charaktere hat der Kreis keinen Effekt.
10-11	Der Held gewinnt einen Punkt seiner Lebenskraft zurück. Der Magische Kreis verbraucht dafür soviel Energie, daß während der nächsten 5 Erkundungsrunden nichts mehr passiert, wenn jemand ihn betritt.
12	Der Held erhält einen zusätzlichen Schicksalspunkt, den er während des Abenteuer verbrauchern kann. Tut er dies nicht, dann verfällt der Punkt. Wird der Kreis im weiteren Abenteuerverlauf noch einmal betreten wird, passiert nichts mehr.



FALLTÜR

Im Raum finden die Helden eine Falltür vor. Der Spielleiter darf sich ein beliebiges Spielfeld auf der Bodenplatte aussuchen, um dort die Falltür zu plazieren. Es gibt keine weiteren Ausgänge - würfeln Sie also nicht auf die Tabelle "Anzahl der Türen im Raum".

Wird die Falltür geöffnet, dann muß gewürfelt werden:

W12	Folge								
1	Eine Falle verbirgt sich hinter der Tür. Würfeln Sie einmal auf die Tabelle "Fallen" im gleichnamigen Kapitel, und lesen Sie das Ergebnis in der Spalte "Schatztruhen" ab. Die Falle kann weder frühzeitig entdeckt noch entschärft werden - sie schnappt zu, sobald der Held die Tür öffnet.								
2-3	Unter der Tür befindet sich ein Durchlaß, der in einen Raum führt. Bitte schauen Sie etwas weiter oben im Text nach. Es verhält sich so, als sei ein Gitter im Boden.								
4-6	Eine kleine Gruft verbirgt sich unter der Falltür. Wer möchte, kann eine Erkundungsrunde lang die Gruft durchsuchen. In diesem Fall muß einmal gewürfelt werden: <table border="1"> <tr> <td>1-2</td><td>Der Held wirbelt Sporen einer Schimmelpilzkultur auf. Würfeln Sie einmal auf die Tabelle "Schimmelpilzkulturen" (weiter oben). Der Held atmet auf jeden Fall Sporen ein - er kann die Falltür weder schnell genug schließen noch sich mit einem nassen Handtuch schützen. Fällt eine 11 oder eine 12, so muß erneut gewürfelt werden.</td></tr> <tr> <td>3-6</td><td>Die Gruft ist leer.</td></tr> <tr> <td>7-11</td><td>In der Gruft liegt ein Skelett, das einen Ring im Werte von 25 Goldstücken trägt.</td></tr> <tr> <td>12</td><td>Aus der Gruft erhebt sich ein untoter Skaven und greift den Helden an. Setzen Sie das Spiel mit einer Kampfrunde fort. Der Untote hat die Initiative und beginnt den Kampf auf dem Feld, auf dem die Falltür ausgelegt wurde. Seine Werte: Waffenfertigkeit 8, Konstitution 12, Geschwindigkeit 6, Lebenskraft 1. Er erzielt mit der rostigen Axt, die er führt, bei jedem Treffer 6 Würfel Schaden.</td></tr> </table>	1-2	Der Held wirbelt Sporen einer Schimmelpilzkultur auf. Würfeln Sie einmal auf die Tabelle "Schimmelpilzkulturen" (weiter oben). Der Held atmet auf jeden Fall Sporen ein - er kann die Falltür weder schnell genug schließen noch sich mit einem nassen Handtuch schützen. Fällt eine 11 oder eine 12, so muß erneut gewürfelt werden.	3-6	Die Gruft ist leer.	7-11	In der Gruft liegt ein Skelett, das einen Ring im Werte von 25 Goldstücken trägt.	12	Aus der Gruft erhebt sich ein untoter Skaven und greift den Helden an. Setzen Sie das Spiel mit einer Kampfrunde fort. Der Untote hat die Initiative und beginnt den Kampf auf dem Feld, auf dem die Falltür ausgelegt wurde. Seine Werte: Waffenfertigkeit 8, Konstitution 12, Geschwindigkeit 6, Lebenskraft 1. Er erzielt mit der rostigen Axt, die er führt, bei jedem Treffer 6 Würfel Schaden.
1-2	Der Held wirbelt Sporen einer Schimmelpilzkultur auf. Würfeln Sie einmal auf die Tabelle "Schimmelpilzkulturen" (weiter oben). Der Held atmet auf jeden Fall Sporen ein - er kann die Falltür weder schnell genug schließen noch sich mit einem nassen Handtuch schützen. Fällt eine 11 oder eine 12, so muß erneut gewürfelt werden.								
3-6	Die Gruft ist leer.								
7-11	In der Gruft liegt ein Skelett, das einen Ring im Werte von 25 Goldstücken trägt.								
12	Aus der Gruft erhebt sich ein untoter Skaven und greift den Helden an. Setzen Sie das Spiel mit einer Kampfrunde fort. Der Untote hat die Initiative und beginnt den Kampf auf dem Feld, auf dem die Falltür ausgelegt wurde. Seine Werte: Waffenfertigkeit 8, Konstitution 12, Geschwindigkeit 6, Lebenskraft 1. Er erzielt mit der rostigen Axt, die er führt, bei jedem Treffer 6 Würfel Schaden.								
7-9	Die Tür führt in einen völlig abgetrennten Bereich des Verlieses, der sich zwischen den Ebenen befindet. Beginnen Sie diese Zwischenebene wie jede andere Ebene auch. Für das separate, kleine Verlies gelten ein paar abweichende Regeln: <p>Es treten keine Anführer oder Spezialisten in Kämpfen auf. Gegebenenfalls wird ein gewöhnliches Monster dafür eingesetzt. Es gibt keine Treppen, weder aufwärts noch abwärts. Interpretieren Sie ein solches Würfelergebnis als Sackgasse. Räume haben höchstens einen weiteren Ausgang, niemals zwei - es gibt keine Abenteuerräume. Sollten solche Ergebnisse auftreten, wenn das Verlies mit Hilfe der Zufallstabellen ermittelt wird, dann muß noch einmal gewürfelt werden, bis ein passendes Ergebnis dabei herauskommt. Die Bewohner von Quartieren werden ausnahmsweise auf der Tabelle "Monsterbegegnungen" ermittelt. Die Suche nach Geheimtüren ist erlaubt, führt aber nie zum Erfolg. Der Spielleiter darf jede beliebige Ereignismarke verwenden, um eine Falle ins Spiel zu bringen. Die Ereignismarken "Hinterhalt", "Flucht" und "Anführer" dürfen nicht zu ihrem üblichen Zweck ausgespielt werden. Alle gefundenen Schätze haben den doppelten Wert.</p> <p>Wenn die Helden das abgeschlossene Verlies erkunden, dann erwartet sie bei der Rückkehr in das eigentliche Verlies eine böse Überraschung: Auf die Helden wartet eine Gruppe von Monstern, die sie auf der Tabelle "Quartierbewohner" ermitteln. Beachten Sie, daß pro Kampfrunde nur ein Held durch die Falltür nach oben gelangen kann!</p>								
10-12	Hinter der Tür führt eine Treppe auf die nächsttiefere Ebene des Verlieses. Wenn für das Abenteuer festgelegt worden ist, daß sich Treppen nur in Abenteuerräumen befinden (wie z.B. in der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett"), dann befindet sich ein Abenteuerraum unterhalb der Falltür.								

THRON

Ein großer, reich geschmückter Thron steht auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes an der Wand. Auf dem Thron sitzt in herrscherlicher Pose eine Kreatur. Ermitteln Sie auf der Tabelle "Monsterbegegnungen" eine Gruppe von Kreaturen. Der Spielleiter sucht aus der Gruppe ein Monster aus, das auf dem Thron Platz genommen hat. Solange dieser "Herrscher" lebt, strahlt er auf die übrigen Gegner eine eigentümliche Kraft aus: Ihre Konstitution ist um einen Punkt erhöht, außerdem erzielen sie bei einem Treffer einen Würfel mehr Schaden als gewöhnlich. Die Figur, die auf dem Thron sitzt, darf von dort nicht wegbewegt werden, wohl aber Angriffe durchführen. Wird der Herrscher getötet, dann verlieren die übrigen Monster ihre besonderen Zuschläge, auch dann, wenn ein anderer von ihnen auf dem Thron Platz nimmt. Sollten sich Helden oder deren Gefolgsleute auf den Thron setzen, so hat das keine besonderen Auswirkungen.

SCHÄTZE

Außer Ruhm und Ehre wünscht sich ein Held vor allen Dingen, große Schätze zu entdecken. In den Verliesen und Höhlensystemen, die einst unter der Erde angelegt wurden, liegen Schätze und uralte Relikte verborgen. Ja, hier und da finden sich versteckte Schatztruhen, die bis zum Rand mit Gold gefüllt sind, und manchmal stößt man sogar auf einen besonders kostbaren Schatz: ein magisches Artefakt. Als Belohnung für die Tapferkeit, welche die Helden immer wieder unter Beweis stellen, indem sie gegen die finsternen Kreaturen ausziehen, können sie magische Waffen, Spruchrollen, Tränke und eine Menge Gold erbeuten. Diese Beute wird ihnen in späteren Abenteuern nützlich sein; das gefundene Gold können sie zwischenzeitlich gut gebrauchen, um sich neue Ausrüstung zu besorgen und Gefolgsleute anzuheuern.

Die besten Chancen, Schätze zu erbeuten, haben die Helden, wenn sie längst vergessene Geheimverstecke aufspüren. So mancher Raum, der zunächst bedeutungslos erscheint, verbirgt in dieser Hinsicht eine Überraschung. (Beachten Sie in diesem Zusammenhang die Regeln zur Suche von verborgenen Schätzen im Kapitel "Erkundungsrunden").

Auch die Bewohner des Verlieses, jene finsternen Kreaturen, die die Menschheit bedrohen, besitzen Schätze, die sie meistens selber im Verlies entdeckt haben. Gewöhnlich tragen Monster eine kleine Barschaft bei sich - ein paar Goldstücke, welche die Helden erbeuten können, wenn sie die Monster getötet haben. Die Anführer und Spezialisten im Verlies haben manchmal etwas mehr dabei. Einige von ihnen tragen magische Waffen oder besitzen Artefakte, die sie im Kampf gegen die Helden einsetzen. Das ist schon eine lohnendere Beute. Gelingt es, einen Anführer zu töten, dann dürfen seine Schätze natürlich auch geplündert werden. Vielleicht hatte er ja nicht genug Zeit, um ein magisches Artefakt einzusetzen, so daß es noch verwendet werden kann. Was so ein Monster oder Anführer bei sich hat, läßt sich auf den Begegnungstabellen bzw. den Kreaturenbögen feststellen.

Die lohnendsten Funde werden die Helden aber sicherlich in jenen eisenbeschlagenen Holztruhen machen, die ab und zu in den Verliesräumen stehen. Oftmals bewahren die Bewohner darin ein Vermögen auf - auf der anderen Seite ist das ein guter Grund, Sicherheitsvor-

kehrungen zu treffen, und so werden die Helden nicht selten Opfer einer Falle. Wenn die Helden eine Schatztruhe entdecken, dann dürfen sie diese öffnen und den Inhalt an sich nehmen. Nicht selten müssen sie vorher gegen eine Gruppe von Monstern kämpfen, deren Aufgabe es ist, die Truhe zu bewachen. Sobald eine Schatztruhe geöffnet wird, dann muß einmal auf die Tabelle "Inhalt einer Schatztruhe" gewürfelt werden, um zu sehen, was sich darin befindet:

Inhalt einer Schatztruhe	
W12	Inhalt
1	Schatzkarte oder Abenteuerkarte
2	W12 Pfeile und 20 Goldstücke
3	10 Meter Seil und 30 Goldstücke
4	2 Flaschen Griechisches Feuer
5	50 Goldstücke
6	100 Goldstücke
7	150 Goldstücke
8	1 Eulenschrei und 50 Goldstücke
9	1 Dosis Rattengift und 50 Goldstücke
10	200 Goldstücke
11	1 Trank (siehe "Magische Artefakte") und 50 Goldstücke
12	1 magisches Artefakt (Ermitteln Sie auf der Tabelle "Magische Artefakte", was die Helden genau finden)

Beachten Sie, daß ein Held bzw. ein Gefolgsmann höchstens 250 Goldstücke tragen kann. Manchmal muß etwas zurückgelassen werden - so bitter das auch ist. Auf dem Abenteuerplan sollte notiert werden, welche Schätze nicht mitgenommen wurden. Vielleicht kehren die Helden später zurück, um sich ihre Beute abzuholen. Natürlich müssen sie dazu erst wieder die neu eingeteilten Wachen besiegen, die im Quartier Stellung bezogen haben.



MAGISCHE ARTEFAKTE

Magische Artefakte sind die kostbarsten Schätze, welche die Helden in den Verliesen finden können. Im Gegensatz zu Goldstücken, die frei verwendet werden dürfen, um Ausrüstung zu besorgen oder Gefolgsleute anzuheuern, können Artefakte nicht in irgend etwas anderes umgesetzt werden. Dafür stärken sie die Helden enorm und erweisen sich auf lange Sicht als die nützlicheren Funde.

Einige Artefakte dürfen die Helden oder Gefolgsleute nur in begrenzter Anzahl mit sich führen. Zum Beispiel darf jeder nur eine Rüstung tragen, höchstens drei Waffen dabei haben, nicht mehr als einen magischen Ring besitzen und nur ein Amulett tragen. Manchmal müssen die Helden aus diesem Grund nicht-magische Gegenstände zurücklassen, oder Artefakte, die eine schwächere Wirkung besitzen als jene, die sie soeben gefunden haben. Wenn etwas zurückgelassen wird, so muß das auf dem Abenteuerplan festgehalten werden - es könnte ja sein, daß die Helden später noch einmal darauf zurückkommen wollen.

Sollten die Helden ein magisches Artefakt finden, dann muß auf die folgende Tabelle gewürfelt werden. Sie können daraus ablesen, was genau gefunden wurde:

"Magische Artefakte"			
2W12	Artefakt	2W12	Artefakt
2	Mondstein	12-13	Spruchrolle
3-4	Amulett	14-16	Trank
5-6	Zauberstab	17	Pfeil oder Bolzen
7-8	Ring	18-20	Bogen
9-10	Schild oder Helm	19-21	Schwert
11	Waffe	22-24	Rüstung

Die Helden sollten untereinander ausmachen, wer das Artefakt bekommt. Wenn sie sich nicht einigen können, dann fällt der Anführer eine Entscheidung darüber. Sollte es dabei trotzdem ungerecht zugehen, und ein Held wird ständig übergangen, dann sollte der Spielleiter eingreifen. Während des Abenteuers (oder danach) darf ein Artefakt beliebig den Besitzer wechseln, wenn es den Helden sinnvoll erscheinen sollte.

MONDSTEIN

Der Mondstein ist ein von Natur aus mit magischer Energie durchtränkter Halbedelstein. Die Energie des Mondsteins verdichtet sich in W12 Schicksalspunkten, die der Besitzer nach Belieben einsetzen darf. Die Schicksalspunkte verbrauchen sich so, und der Mondstein wird schwächer, bis er schließlich nichts anderes als ein gewöhnlicher Steinbrocken ist. Auch zwischen den Abenteuern gewinnt der Stein seine Kräfte nicht zurück.

AMULETTE

Es gibt zwei verschiedene Amulette. Würfeln Sie einmal: Fällt eine gerade Zahl, so handelt es sich bei dem gefundenen Amulett um ein Energieamulett, anderenfalls ist es ein Schutzamulett.

Energieamulett: Befindet sich der Held im Wirkungsbereich eines Zaubers oder wird ein Spruch direkt auf ihn gerichtet, so darf er einmal würfeln. Ist das Ergebnis 9 oder höher, so bewirkt der Spruch bei ihm nichts. Beachten Sie, daß der Held keine Kontrolle über das Amulett hat, so daß es vorkommen kann, daß ein Spruch nicht wirkt, obwohl es im Grunde wünschenswert wäre (beispielsweise ein Heilzauber).

Schutzamulett: Das Schutzamulett erhöht die Konstitution seines Trägers auf magische Weise um einen Punkt, zusätzlich zu allen Verbesserungen seiner Konstitution, z.B. durch Rüstungen.

Jeder Held oder Gefolgsmann darf nur ein Amulett tragen.

ZAUBERSTÄBE

Nur Zauberer können mit einem Zauberstab etwas anfangen. In jedem Zauberstab ist ein Spruch gespeichert - ermitteln Sie diesen Spruch auf untenstehender Tabelle. Würfeln Sie noch einmal, um festzustellen, für wieviele Anwendungen die Energie reicht. Der Zauberer muß festhalten, wieviele Anwendungen noch möglich sind. Beachten Sie, daß keine Zauberzuten erforderlich sind, wenn mit dem Stab gezaubert wird.

W12	Spruch	W12	Spruch
2-3	Feuersturm	13	Auge der Erkenntnis
4	Kräfte des Phoenix	14	Drachenhaut
5	Meister der Zeit	15	Flammende Schreckensg.
6	Zeitstillstand	16-19	Unbezwingbarer Mut
7-8	Schlüssel des direkten Weges	20-21	Kräfte des Phoenix
9-10	Atemnot	22	Flammende Hand des Todes
11	Flammen des Todes	23-24	Schlüssel des direkten Weges
12	Flammen des Phoenix		

Beschreibungen der Sprüche finden Sie im Kapitel "Magie".

RINGE

Es gibt zwei verschiedene Arten von Ringen, die überdies verschieden starke Wirkungen besitzen. Wird ein Ring gefunden, so würfeln Sie auf die folgende Tabelle:

W12	Art des Ringes
1-3	Schutzring (1.Grad)
4-5	Schutzring (2.Grad)
6	Schutzring (3.Grad)
7-9	Energiering (1.Grad)
10-11	Energiering (2.Grad)
12	Energiering (3.Grad)

Schutzringe: Je nach Grad erhöhen Schutzringe die Konstitution ihres Trägers. Ein Schutzring ersten Grades bringt einen zusätzlichen Punkt Konstitution, ein solcher zweiten Grades zwei Punkte, usw..

Energieringe: Energieringe schützen ihren Träger vor der Wirkung von Zaubersprüchen. Ein Ring ersten Grades neutralisiert die Wirkung eines Spruches auf den Träger, wenn er mit dem W12 entweder eine 11 oder eine 12 würfelt. Der Energiering zweiten Grades hilft, wenn ein Zahl zwischen 9 und 12 geworfen wird. Der Ring dritten Grades schließlich erlaubt seinem Träger jedesmal eine Intelligenzprobe, um die Wirkung des Spruches von sich abzuwenden.

Jeder darf höchstens einen Ring tragen.

SCHILDE UND HELME

Würfeln Sie auf folgende Tabelle, um zu sehen, was entdeckt wurde:

W12	Schild oder Helm	Gs	Bf	Ko
1-6	Magischer Kleinschild	0	-1	+1
7-8	Magischer Großschild	-1	-2	+2
9	Zwergenschild	0	-2	+2
10-11	Magischer Schutzhelm	0	0	+1
12	Zwergenhelm	0	-1	+2

Die Schilde und Helme beeinflussen Geschwindigkeit, Bogenfertigkeit und Konstitution wie oben angegeben. Die Veränderungen müssen auf dem Heldenbogen korrekt festgehalten werden.

Jeder Held darf nur einen Schild und einen Helm besitzen.

SPRUCHROLLEN

Spruchrollen können nur von einem Zauberer benutzt werden. Eine Spruchrolle besitzt die Energie für einen oder mehrere Sprüche. Wird ein Spruch gewirkt, so verblasst die Schrift des entsprechenden Zaubers auf dem Pergament. Würfeln Sie einmal:

W12	Anzahl der Sprüche
1-6	1 Spruch
7-9	2 Sprüche
10-11	3 Sprüche
12	4 Sprüche

Für jeden Spruch muß einmal auf die Tabelle "Sprüche" gewürfelt werden, die Sie etwas weiter oben im Text im Abschnitt "Zauberstäbe" vorfinden. Es können also mitunter verschiedene Sprüche auf ein und demselben Pergament stehen. Sprüche, die mit Hilfe einer Spruchrolle gewirkt werden, erfordern keine Zauberzuten.

TRÄNKE

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Tränken. Würfeln Sie einmal. Fällt eine gerade Zahl, dann finden die Helden einen Krafttrank, ist das Würfelresultat hingegen ungerade, so finden sie einen Heiltrank.

Krafttrank: Der Trank kann zu Beginn einer beliebigen Runde eingenommen werden. Die Stärke des Helden erhöht sich um zwei Punkte, im Kampf erzielt er bei einem Treffer zwei Würfel Schaden zusätzlich. Nach fünf Runden, egal ob Kampfrunde oder Erkundungsrunde, läßt die Wirkung des Trankes nach, und der Held hat wieder seine normalen Fähigkeiten.

Heiltrank: Ein Heiltrank kann zu Beginn jeder Runde geschluckt werden. Das Gebräu kann auch einem bewußtlosen Helden von einem seiner Freunde eingefloßt werden. Während einer Kampfrunde geht das nur, wenn sich sowohl der helfende Freund als auch der Bewußtlose nicht im Angriffsbereich irgendeines Gegners aufhalten. Der Heiltrank regeneriert alle verlorene Lebenskraft bis zum Beginn der nächsten Runde - der Held setzt dann das Spiel mit seinem Grundwert in Lebenskraft fort. Einem Toten hilft das Gebräu freilich nicht. Beachten Sie aber, daß sich in speziellen Räumen Ereignisse ergeben können, die es notwendig machen, einen Heiltrank einzunehmen, um nicht sterben zu müssen.

SCHÄTZE

WAFFEN

Die folgende Tabelle gibt an, welche Schadensklasse eine Waffe hat, wenn sie von einem Helden oder Gefolgsmann mit der angegebenen Stärke geführt wird. Für magische Waffen gelten dieselben Regeln und Einschränkungen wie für gewöhnliche Waffen. Ermitteln Sie, welche Waffe die Helden finden:

W12	Waffe	Stärke									
		1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12
1-3	Dolch	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4-5	Speer	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6-8	Axt	-	3	4	5	6	7	8	9	10	11
9	Kriegsaxt	-	4	5	6	7	8	9	10	11	12
10	Hellebarde	-	3	4	5	6	7	8	9	10	11
11	Zweihänder	-	-	-	6	7	8	9	10	11	12
12	Zweihand-Axt	-	-	-	6	7	8	9	10	11	12

PFEILE UND BOLZEN

Es gibt eine Reihe verschiedener Pfeile und Armbrustbolzen. Mit einem Würfelwurf stellen Sie fest, was gefunden wurde:

W12	Pfeile oder Bolzen	Anzahl
1-4	Pfeil des Todes	4
5	Bolzen des Todes	2
6-7	Pfeil der sicheren Hand	2
8	Bolzen der sicheren Hand	1
9-11	Pfeil des Assassinen	4
12	Bolzen des Assassinen	2

Bolzen oder Pfeile des Todes: Diese Geschosse erzielen bei einem Treffer einen Würfel mehr Schaden.

Bolzen oder Pfeile der sicheren Hand: Der Pfeil oder Bolzen trifft sein Ziel immer - es muß kein Angriffswurf durchgeführt werden, wenn damit geschossen wird.

Bolzen oder Pfeile des Assassinen: Bei der Schadensermittlung erzielen die Geschosse schon bei einer 10 oder einem besseren Würfelresultat Kritischen Schaden (Das bedeutet: der Würfel darf nachgerollt werden). Außer ihren besonderen Eigenschaften gehorchen magische Geschosse den gleichen Regeln wie ganz normale Pfeile oder Bolzen.



BÖGEN

Es gibt vier verschiedene magische Bögen und eine magische Armbrust. Die charakteristischen Werte der Waffe entnehmen Sie bitte der Tabelle, nachdem Sie ermittelt haben, was gefunden wurde. Ansonsten gelten die üblichen Regeln für Fernkampfwaffen.

W12	Bogen	Reichweite	Schadensklasse
1-4	Kurzbogen	28	4
5-7	Normaler Bogen	40	4
8-9	Langbogen	48	5
10-11	Armbrust	48	5
12	Elfenbogen	48	6

SCHWERTER

In der folgenden Tabelle sind alle magischen Schwerter mit ihren besonderen Werten aufgeführt. Magische Schwerter verbessern Waffenfertigkeit und Schadensklasse gegenüber der entsprechenden gewöhnlichen Waffe.

Werfen Sie einen Würfel, um zu sehen, was gefunden wurde:

W12	Schwert	Wf	Sk
1-3	Schwert	+1	0
4-6	Schwert	0	+1
7-8	Schwert	+1	+1
9	Schwert	+2	+1
10	Schwert	+1	+2
11	Schwert	+2	+2
12	Runenschwert	+2	+2

Verwenden Sie die Daten aus der Tabelle "Nahkampf" im Kapitel "Kampagnen", um die endgültigen Werte für die Waffe und die Veränderungen der aktuellen Werte des Helden zu ermitteln.

Ein Zauberer darf auch magische Schwerter nicht benutzen, es sei denn er findet ein Runenschwert.

RÜSTUNGEN

Jeder Held außer einem Zauberer darf eine magische Rüstung tragen. Rollen Sie zwei Würfel, um festzustellen, welche Rüstung gefunden wurde:

2W12	Rüstung	Gz	Bf	Ko
2-6	Lederrüstung	0	-1	+1
7-10	Lederrüstung	-1	-1	+2
11-13	Kettenhemd	-2	-1	+3
14-15	Kettenhemd	-1	-1	+2
16-17	Kettenhemd	0	0	+1
18-19	Schuppenpanzer	-2	-2	+4
20	Mithrilrüstung	0	0	+3
21	Magischer Mantel	0	0	+5
22	Zwergenstahl	-2	-2	+5
23-24	Elfenleder	-1	0	+4

Es gelten die gleichen Regeln wie für andere Rüstungen auch. Die Modifikationen für Geschwindigkeit, Bogenfertigkeit und Konstitution entnehmen Sie bitte der obenstehenden Tabelle.

FALLEN

Die uralten Hallen und Tunnel der unterirdischen Welt sind oft mit Fallen gesichert. Sie sollen den Zutritt zu alten Grabmalen versperren, Diebe davon abhalten, sich ohne weiteres über den Inhalt einer Schatztruhe herzumachen, und Eindringlinge von den Quartieren der Bewohner fernhalten.

Normalerweise werden Fallen ins Spiel gebracht, indem der Spielleiter eine entsprechende Ereignismarke ausspielt. Fallen gehören zu den nützlichsten Ereignismarken, die der Spielleiter zur Verfügung haben kann, denn eine Falle kann die Helden einerseits davon abhalten, eine Schatztruhe zu öffnen, andererseits kann sie auch verwendet werden, um den Zugang zu einem bestimmten Teil des Verlieses zu erschweren oder sogar unmöglich zu machen.

In den Abenteuerzonen kann der Spielleiter nach eigenem Ermessen Fallen verteilen. Er kann von vornherein festlegen, um welche Falle es sich handelt und wo sie sich befindet. Damit er es im Sinn behalten kann, markiert er die Fallen auf seinem Plan und macht ein paar kurze Notizen dazu. Wenn Sie ein eigenes Abenteuer entwerfen, dann sollten Sie daran denken, nicht zu viele Fallen in den Abenteuerzonen unterzubringen. Das verdirbt den Mitspielern den Spaß am Spielen und macht den Helden die Erfüllung ihrer Aufgabe unmöglich. Verteilen Sie möglichst wenige Fallen - eine hier und eine dort an strategisch wichtigen Stellen, damit Sie ein paar Überraschungen für die Helden parat haben und ihnen zu verstehen geben, daß sie sich auf ein gefährliches Abenteuer eingelassen haben. Sie können entweder vor dem Abenteuer genau festlegen, welche Fallen in den Abenteuerzonen lauern, oder sich selbst überraschen lassen und erst zum gegebenen Zeitpunkt, wenn die Helden die Stelle erreichen, auf die Tabelle "Fallen" werfen.

Die Ereignismarke "Falle" kann der Spielleiter ausspielen, wenn die Helden entweder einen Gang bzw. einen Raum zum ersten Mal betreten, oder aber versuchen, eine Truhe zu öffnen.

Wenn ein Held in den Gefahrenbereich einer Falle gelangt (also eine gesicherte Truhe öffnen will oder bei seiner Bewegung geradewegs in die Falle tappen würde), steht ihm ein Entdeckungswurf zu. Sollte der Wurf erfolgreich sein, dann hat der Held die Falle gerade noch rechtzeitig erkannt, um ihr zu entgehen. Ist die Falle erst einmal ausfindig gemacht, dann kann jeder Held, der dies möchte, versuchen, sie zu entschärfen. Mißlingt es, den Mechanismus der Falle außer Betrieb zu setzen, dann wird sie genauso ausgelöst, als sei der Held geradewegs in die nicht erkannte Falle getappt. Es besteht kein Zwang, eine entdeckte Falle zu entschärfen - die Entscheidung darüber hängt allein von der Risikobereitschaft der Helden ab.

Nachdem der Spielleiter eine Ereignismarke "Falle" ausgespielt und die Falle auf dem Spielplan lokalisiert hat, wird mit Hilfe der folgenden Tabelle ermittelt, um welchen Typ es sich dabei handelt. Schauen Sie in der ersten Spalte nach, wenn sich die Falle in einem Raum oder Gang befindet, und in der zweiten Spalte, wenn es sich um einen Sicherungsmechanismus für Schatztruhen handelt.

Fallen				
Raum/Gang	Truhe	Fallentyp	Entdecken	Entschärfen
1	-	Fallgrube	5	unmöglich
2	1	Kreuzfeuer	8	6
3	-	Fallgitter	6	11
-	2	Giftpeil	9	8
4	-	Deckenfalle	7	11
5	3	Giftiges Gas	9	7
6	4	Schnappfalle	7	6
-	5	Dornfalle	6	7
-	6	Schock	10	11
7	7	Spruchsicherung	10	7
8	8	Feuerball	8	9
-	9	Geistesblitz	8	10
-	10	Fluch	10	10
9-12	11-12	Alarm	7	7

Um eine Falle zu entdecken, muß ein Würfel geworfen werden und das Ergebnis muß größer oder gleich der Zahl sein, die Sie der entsprechenden Spalte "Entdecken" der obigen Tabelle entnehmen können. Mit dem Entschärfen verhält es sich genauso - würfelt der Spieler allerdings eine kleinere Zahl als in der Spalte "Entschärfen" angegeben ist, dann wird die Falle ausgelöst, und der Held hat keine Chance mehr, sich schnell genug zu entfernen.

Fallgrube: Grubenfallen können zwar recht leicht entdeckt werden, jedoch besteht nicht die geringste Chance, sie außer Betrieb zu setzen. Wenn ein Held in die Falle tappt, dann stürzt er in eine tiefe Grube. Würfeln Sie einmal: Fällt eine Zahl, die größer als 8 ist, dann verliert er durch den Sturz einen Punkt seiner Lebenskraft. Um wieder aus der Grube zu klettern, muß der Held eine Stärkeprobe ablegen - mit einem



Wurf, der kleiner oder gleich seinem Stärkewert ist, gelingt ihm das Unterfangen. Kommt er nicht heraus, dann kann er in der folgenden Runde einen erneuten Versuch unternehmen, jedoch muß er einen Punkt zu seinem Würfelwurf addieren. Ist er wieder erfolglos, so muß er beim nächsten Versuch zwei Punkte addieren, usw. Sollte der Held zu erschöpft sein, so kann er sich eine Runde lang ausruhen - die Zuschläge entfallen dann zunächst wieder. Solange der Held aber ununterbrochen Versuche unternimmt, wird pro Runde ein Punkt aufgeschlagen. Einer seiner Freunde kann dem gestürzten Helden helfen - in diesem Falle muß nur einem von beiden eine Kraftprobe gelingen. Für die Zuschläge zur Kraftprobe nach erfolglosen Versuchen gilt sinngemäß das Gleiche wie gerade erläutert.

Die übrigen Helden können über die Grube springen, wenn es ihnen gelingt, eine Zahl zu würfeln, die größer oder gleich ihres Geschwindigkeitswertes ist. Andernfalls fallen sie bei dem Sprungversuch in die Grube und müssen ebenfalls herausklettern (gleiche Prozedur wie oben beschrieben). Eine Fallgrube muß auf dem Abenteuerplan festge-



FALLEN

halten werden, denn sollten die Helden später wieder an dieselbe Stelle kommen, so müssen sie wieder über die Grube springen.

Kreuzfeuer: Das Kreuzfeuer ist eine gut getarnte Armbrustfalle. Links und rechts befinden sich schwer erkennbare, kleine Öffnungen in der Wand, aus der eine Reihe von Bolzen schießen. Würfeln Sie einmal und teilen Sie das Ergebnis durch vier, wobei Sie nötigenfalls immer aufrunden. So ergibt sich die Anzahl der Armbrustbolzen, die der Held abbekommt. Für jeden Bolzen wird der Trefferschaden mit drei Würfeln ermittelt.

Fallgitter: Ein großes Fallgitter rasselt hinter dem Helden von der Decke herab. Der Spielleiter darf sich eine beliebige Tür oder eine gerade Linie im Raum bzw. im Gang aussuchen. Das Gitter versperrt entweder die Tür oder trennt den Raum bzw. Gang in zwei Teile. Die Helden können versuchen, das Fallgitter hochzuheben, aber jeder Versuch nimmt eine ganze Erkundungsrunde in Anspruch. Die beteiligten Helden können während der Runde keine anderen Aktionen ausführen. Ihre Stärkewerte werden addiert, anschließend wird ein Würfel gerollt und das Ergebnis hinzugerechnet. Erreichen die an der Aktion Beteiligten so ein Gesamtergebnis, das größer als 20 ist, so gelingt es ihnen, das Gitter eine Runde lang hochzuhalten. Helden, die nicht mitgeholfen haben, können die Gelegenheit ausnutzen, um unter dem Gitter hindurchzuschlüpfen. Damit auch ihre Freunde auf die andere Seite gelangen können, müssen sie nun ihrerseits das Gitter hochheben. Das Fallgitter muß im Abenteuerplan eingezeichnet werden - einmal ausgelöst kann es nicht wieder verankert werden, so sind die Helden gezwungen, das Gitter jedesmal hochzuheben, wenn sie die Stelle passieren wollen.

Giftspieß: Ein Giftspieß schießt aus dem Schloß der Truhe. Würfeln Sie einmal und vergleichen Sie das Ergebnis mit der Konstitution des betroffenen Helden. Ist das Ergebnis größer oder gleich der Konstitution, dann dringt der Spieß ein, und das Gift gelangt durch die entstandene Wunde in den Körper. Der Held verliert sofort alle Punkte seiner Lebenskraft, egal, wieviele er vorher noch besaß. Er sinkt bewußtlos zusammen.

Deckenfalle: Ein riesiger Steinblock fällt donnernd von der Decke herab. Der Spieler darf für seinen Helden einen Würfel rollen. Wenn er dabei ein Ergebnis erzielt, das kleiner oder gleich seinem Geschwindigkeitswert ist, dann streift der Block ihn nur und er nimmt einen Treffer hin, dessen Schaden mit drei Würfeln ermittelt wird. Ist er nicht schnell genug, so wird er von dem Block voll erwischt und muß einen schweren Treffer hinnehmen: Der Schaden wird mit 12 Würfeln ermittelt. Auf Deckenfallen stoßen die Helden meistens in einem Gang, denn wenn die Falle einmal ausgelöst worden ist, versperrt der Steinblock den Weg. Wurde die Deckenfalle zwar rechtzeitig erkannt, aber nicht entschärft, dann ist es möglich, die entsprechende Stelle zu passieren, ohne die Falle auszulösen. Dazu müssen sich die Helden mit halber Geschwindigkeit bewegen, können also in der Erkundungsrunde nur acht Felder zurücklegen - in der Hektik eines Kampfes würde die Falle unweigerlich ausgelöst, lediglich auf der Flucht ist ein Passieren möglich. Vergessen Sie nicht, die Falle auf dem Abenteuerplan zu kennzeichnen, denn sollten die Helden die Stelle jemals schneller passieren als erlaubt, dann wird die Deckenfalle sofort ausgelöst.



Giftiges Gas: Eine Gaswolke tritt aus dem Schloß der Truhe oder einer Öffnung in der Decke und hüllt den Helden ein, der die Falle ausgelöst hat. Wer sich in einem direkt oder diagonal angrenzenden Feld oder nur zwei Felder weit entfernt aufhält, atmet ebenfalls das giftige Gas ein. Alle Betroffenen würfeln einmal (wer sich in einem angrenzenden Feld befindet, darf dabei einen Punkt abziehen, wer zwei Felder entfernt steht, darf zwei Punkte abziehen). Das Ergebnis wird mit der Konstitution des Helden verglichen: Gelingt es, eine Zahl zu würfeln, die kleiner oder gleich der Grund-Konstitution (ohne Einbeziehen von Rüstungen oder magischen Artefakten) ist, dann reichen die Widerstandskräfte des

Körpers aus, um die Wirkung des Gases auf ein unbedeutendes Maß abzuschwächen. Anderenfalls kann das Gas seine Wirkung entfalten. Ermitteln Sie, wenn nötig, auf folgender Tabelle, welches Gas bei der Falle verwendet wurde:

W12 Gas und seine Wirkung	
1-6	Agrin: Das Gas erzeugt plötzliche Benommenheit. Der Held verliert einen Punkt Lebenskraft und kann sich 3 Runden lang nicht bewegen.
7-8	Nausea: Dem Helden wird übel. Er muß sich übergeben und bekommt leichte Schwindelanfälle. Erst nach einem Tag verfliegt die Wirkung des heimtückischen Gases. Während des Abenteuers sind die Werte des Helden für Geschwindigkeit, Waffen- und Bogenfertigkeit auf die Hälfte seines ursprünglichen Wertes zu reduzieren. Seine Stärke ist um zwei Punkte vermindert. In den Erkundungsrunden darf sich der Held nur um 8 Felder bewegen.
9-10	Iliax: Das Gas greift das Nervenzentrum direkt an. Der Held läuft völlig unkontrolliert durch die Gegend und beachtet seine Freunde gar nicht. Der Spielleiter übernimmt die Kontrolle über den Helden und darf die Figur während der nächsten 6 Runden beliebig über den Spielplan bewegen. Die übrigen Helden können versuchen, ihn festzuhalten, bis die Wirkung nachgelassen und der Held sich wieder beruhigt hat (siehe auch Regeln weiter unten im Abschnitt "Geistesblitz").
11	Lotuspollen: Der Held leidet kurzfristig unter Atemlähmung und droht zu ersticken. Der Schaden wird mit 8 Würfeln wie ein Treffer ermittelt.
12	Orchideenstaub: Orchideenstaub ist ein schnell tödlich wirkendes Gas. Der Held beginnt am ganzen Leibe zu zittern, dann verkrampfen sich sämtliche Muskeln. Ihm muß umgehend ein Heiltrank verabreicht werden oder er muß qualvoll sterben.

Schnappfalle: Eine böse Falle. Zwei Stahlklauen schnappen aufeinander und schließen sich so um das Hand- oder Fußgelenk des Helden (je nachdem, ob es sich um eine Truhensicherung oder eine Gangfalle handelt). Das verursacht zunächst einen Treffer in Höhe von vier Schadenswürfeln. Verliert der Held dabei mindestens einen Punkt seiner Lebenskraft, so sind Hand bzw. Fuß gelähmt und während des Abenteuers nicht mehr richtig zu gebrauchen. Die Lähmung einer Hand bedeutet, daß die Waffenfertigkeit des Helden auf die Hälfte reduziert wird, er kann außerdem keine zweihändig geführten Waffen oder Bögen benutzen. Zauberer können in diesem Fall nur noch Sprüche wirken, die höchstens eine Zutat erfordern. Mit einem gelähmten Fuß fällt der Geschwindigkeitswert auf die Hälfte, während der Erkundungsrunden können nur noch acht Felder zurückgelegt werden, Rennen ist ganz und gar unmöglich. Zweihändige Waffen zu führen und Schilde zu benutzen, ist mit einer Fußlähmung nicht möglich. Die Lähmung kann nur nach dem Abenteuer bei einem Heiler behandelt werden.

Dornfalle: Ein Eisendorn schnellt aus dem Schloß der Truhe und dringt in die Hand ein. Das verursacht einen Treffer in Höhe von drei Schadenswürfeln. Der Spielleiter würfelt noch einmal - fällt eine gerade Zahl, so passiert weiter nichts. Fällt aber eine ungerade Zahl, dann war der Dorn vergiftet. Das Gift kann seine Wirkung jedoch nur entfalten, wenn es über eine Wunde ins Blut gerät (also wenn der Held bei dem Treffer mindestens einen Punkt seiner Lebenskraft verloren hat), es macht den Helden für zehn Runden lang vollkommen apathisch. Er steht nur da und befolgt Anweisungen erst nach mehrfacher Wiederholung - dann aber beinahe automatisch. Der Held wird nach Anweisung des Anführers gezogen, jedoch nur um acht Felder pro Erkundungsrunde, er unternimmt keine besonderen Aktionen wie etwa das Suchen nach Geheimtoren. Sollte er eine Tür öffnen oder in einen neuentdeckten Gang schauen, dann haben die Monster, die sich eventuell darin aufhalten, automatisch die Initiative (es sei denn, ein weiterer Held kann sie sehen). Im Kampf bewegt sich der Held nur dann, wenn ein Freund in einem angrenzenden Feld steht und ihm entsprechende Befehle zuruft. Der apathische Held nutzt nur die halbe Geschwindigkeit, rennt nicht, und wehrt sich nur widerwillig (seine Waffenfertigkeit ist zu halbieren) - er greift nicht selber an. Nach Ablauf der Wirkungsdauer erinnert sich der Held an nichts mehr - sollte er jemals in den Raum zurückkehren, wo er von dem Dorn getroffen wurde, dann fällt er aufgrund traumatischer Erinnerung wieder für zehn Runden in den apathischen Zustand zurück.

Schock: Bei der Berührung des Schloßes wird der Held von einem elektrischen Schlag getroffen. Der Schock verursacht einen Treffer in Höhe von fünf Schadenswürfeln (verglichen mit der Grund-Konstitution, da Rüstungen gegen einen elektrischen Schlag nicht helfen) - falls der Held eine Rüstung aus Metall (z.B. ein Kettenhemd, einen Schuppenpanzer oder eine Mithrilrüstung) trägt, wird der Schaden sogar mit zehn Würfeln gegen die Grund-Konstitution ermittelt.

Spruchsicherung: Verwenden Sie den Magischen Kreis und stellen Sie die Figur des betroffenen Helden darauf. Alle Figuren, die dann ebenfalls im magischen Kreis stehen, befinden sich im Wirkungsbereich des Spruches, der die Truhe oder den Gang sichert. Würfeln Sie auf untenstehender Tabelle, welcher Zauber ausgelöst wird:

W12	Spruch
1-2	Feuersturm
3-4	Flammen des Todes
5-8	Furcht und Schrecken
9-10	Flammen des Phoenix
11-12	Tödlicher Fluch

Die Sprüche werden so gehandhabt wie im Kapitel "Magie" beschrieben. Einen Spruch kennen Sie noch nicht - es handelt sich dabei um eine längst vergessene Formel, die aber noch uralte Truhen sichert, in welchen vor Hunderten von Jahren die ehemaligen Bewohner des Verlieses ihre Schätze aufbewahrten.



Tödlicher Fluch: Rollen Sie zwei Würfel. Das Ergebnis gibt an, wieviel Lebenskraft der Held durch den magischen Fluch verlieren wird. Er verliert pro Runde jeweils einen Punkt. Um den Fluch abzuwenden, sind zwei Schicksalspunkte (oder ein genügend großer Vorrat von Heiltränken) notwendig. Hat der Held nur noch einen Schicksalspunkt, dann reduziert sich der Schaden durch das Ausgeben des Punktes auf die Hälfte.

Feuerball: Ein magischer Feuerball entsteht plötzlich auf jenem Feld, auf dem der Held steht. Der Spielleiter legt den Feuerball auf dem Spielplan auf. Alle, die sich im Wirkungsbereich aufhalten, nehmen Schaden hin, der mit fünf Würfeln ermittelt wird. In den folgenden drei Runden darf der Spielleiter den Feuerball jeweils um acht Felder beliebig weiterbewegen - alle die sich danach im Wirkungsbereich aufhalten, müssen wieder Schaden hinnehmen. Anschließend verschwindet der Feuerball wieder.



Geistesblitz: Der Held hat einen plötzlichen Geistesblitz - jedoch keinen besonders guten Einfall, sondern eine Reihe fürchterlicher Gedanken auf einmal. Er wird vollkommen irre und geht unvermittelt auf seine Freunde los. Das Spiel wird sofort mit einer Kampfrunde fortgesetzt. Der Spielleiter führt die Figur des betroffenen Helden und besitzt automatisch die Initiative. Nach sechs Kampfrunden beruhigt sich der Held wieder und läßt, vom Kämpfen völlig erschöpft, von seinen Freunden wieder ab. Diese und die Gefolgsleute können in der Zwischenzeit versuchen, den verrücktgewordenen Freund festzuhalten, damit er kei-

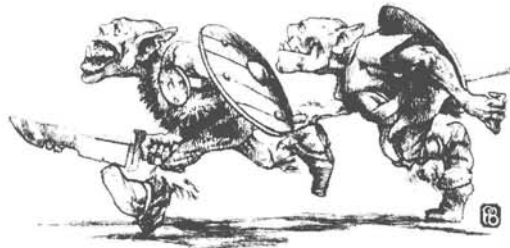
nen Schaden anrichtet. Dazu müssen mindestens drei von ihnen zur gleichen Zeit in benachbarte Felder des irren Helden gelangen, und die Summe ihrer Stärkewerte muß mindestens genauso groß sein wie sein dreifacher Stärkewert. Einmal festgehalten kann der Held sich nicht mehr fortbewegen oder angreifen, so daß die Gefahr beseitigt ist.

Fluch: Die Truhe ist offensichtlich ein Relikt aus uralten Zeiten, denn sie ist mit einem unbekannten Fluch gesichert. Oftmals sind solche Truhen sogar mehrfach mit dem Fluch belegt: Würfeln Sie einmal und teilen Sie das Ergebnis durch vier, wobei Sie nötigenfalls aufrunden. Das Ergebnis gibt an, wie oft der Fluch gespeichert ist. Anschließend würfeln Sie noch einmal, um festzustellen, welcher Fluch auf der Truhe liegt. Eine gerade Zahl bedeutet, daß der Held von einem Fluch der Verdammnis getroffen wird, fällt dagegen eine ungerade Zahl, dann handelt es sich um einen Schicksalsfluch. Liegt der Fluch mehrfach auf der Truhe, so handelt es sich stets um den gleichen Typ.

Fluch der Verdammnis: Alle Fähigkeitswerte des Helden werden für die Dauer des Abenteuers um einen Punkt vermindert, er verliert ebenfalls einen Schicksalspunkt und einen Punkt seiner Lebenskraft.

Schicksalsfluch: Der Held verliert auf der Stelle alle Schicksalspunkte - erst nach dem Abenteuer kann er sich davon wieder erholen. Einen Schicksalspunkt hat er jedoch für immer verloren (Der Grundwert ist entsprechend zu vermindern). Hatte der Held keine Schicksalspunkte mehr, als ihn der Fluch traf, so fällt statt des aktuellen Wertes sein Grundwert auf Null - er ist dann vom Glück verlassen und muß hart kämpfen, um das Schicksal wieder auf seine Seite zu bringen.

Da die Flüche das Schicksal selbst gegen den Helden wenden, kann ein Fluch nicht abgewendet werden, indem ein Schicksalspunkt ausgegeben wird. Der verfluchte Held verspürt ein Gefühl der Beklommenheit und wendet sich von der Truhe ab. Er warnt seine Freunde davor, sich über den Inhalt der Schatztruhe herzumachen, da sie kein Recht dazu hätten. Folgen seine Freunde dem Rat nicht, dann stellt er sich schützend vor die Truhe und verteidigt sie notfalls mit Waffengewalt bis zu seinem eigenen Tode. In diesem Fall übernimmt der Spielleiter die Kontrolle über die Figur, und das Spiel wird mit einer Kampfrunde fortgesetzt.



Alarm: Diese Sicherung löst einen Alarm aus. Der Spielleiter darf eine Gruppe von Monstern, die er auf der Tabelle "Monsterbegegnungen" ermittelt, so aufstellen, daß sie sich gerade noch in der Sichtlinie der Helden befinden.



ZWISCHEN DEN EXPEDITIONEN

Jedes Abenteuer gestaltet sich in eine oder mehrere Expeditionen in unterirdische Verliese. Jede Expedition beginnt, sobald irgendeiner der Helden die Treppe betreten hat, die der Spielleiter zu Anfang auslegt, und endet, wenn alle Überlebenden das Verlies über eine Treppe nach oben verlassen. (Einzelne Helden können schon vorher das Abenteuer aufgeben - für jeden gilt die Expedition als beendet, wenn er wieder aus dem Verlies ans Tageslicht zurückkehrt)

Wenn nicht immer alle mitspielen, dann muß für jeden einzelnen Helden festgehalten werden, wie oft er schon eine Expedition in ein bestimmtes Verlies unternommen hat.

Wenn die Götter sich den Helden gnädig gezeigt haben, dann sind sie mit reicher Beute, vielleicht sogar dem einen oder anderen magischen Artefakt heimgekehrt. Nun müssen sie sich erst einmal ein wenig ausruhen, um neue Kräfte für die nächste Expedition zu sammeln.



Die Zeit die zwischen solchen Expeditionen oder zwischen zwei Abenteuern liegt, wird folgendermaßen durchgespielt:

1. Der Spielleiter gibt alle unbenutzten Ereignismarken wieder in den Vorrat zurück.
2. Verlorene Lebenskraft und Schicksalspunkte werden zurückgewonnen.
3. Die Helden gewinnen für das Erbeuten von Schlüsselschätzen Schicksalspunkte hinzu.
4. Die Beute wird unter den Helden aufgeteilt.
5. Der Sold für die Gefolgsleute wird entrichtet und die Helden entrichten Abgaben für ihre Lebenshaltungskosten.
6. Der Spielleiter ermittelt, ob es zu zufälligen Ereignissen kommt.
7. Die Helden können ihr Geld für Ausbildung, Ausrüstung und das Erlernen von Sprüchen und Zauberezutaten ausgeben.
8. Neue Gefolgsleute werden angeheuert.

SCHICKSALSPUNKTE UND LEBENSKRAFT

Alle Helden und Gefolgsleute gewinnen die verlorenen Punkte ihrer Lebenskraft und alle ausgegebenen Schicksalspunkte zurück.

Wenn ein Schlüsselschatz erbeutet wurde, so gewinnen die Helden dauerhaft Schicksalspunkte hinzu (d.h. ihr Grundwert erhöht sich) - eine Anerkennung der Götter für den Erfolg der Helden.

Wieviele Schicksalspunkte die Helden erhalten, hängt davon ab, wieviele Expeditionen sie benötigten, um den Schlüsselschatz zu erbeuten. Falls nicht alle Helden immer gemeinsam losgezogen sind, wird für jeden Helden gesondert festgestellt, an wievielen Expeditionen er bis dahin im Abenteuer teilgenommen hat. Der folgenden Tabelle entnehmen Sie die Anzahl der Schicksalspunkte, die er für seinen Einsatz erhält.

Schicksalspunkte			
	Anzahl der bisherigen Expeditionen ins gleiche Verlies		
	1	2-3	4 oder mehr
Schicksalspunkte	2	1	0

BEUTE

Die Helden sollten nun die Beute untereinander aufteilen. Goldstücke werden immer gleichmäßig verteilt. Für die übrigen Beutestücke müssen die Helden untereinander ausmachen, wer was bekommen soll. Wenn sie sich partout nicht einigen können, dann greift der Spielleiter ein: Jeder Spieler darf einmal würfeln - derjenige, der das höchste Ergebnis erzielt, darf sich als erster etwas aussuchen, dann geht es der Reihe nach weiter.

Wurde die Beute einmal aufgeteilt, dann kann jeder Held damit machen, was er will. Er darf auch einen Teil davon an seine Gefolgsleute oder andere Helden verschenken oder einen guten Tausch vereinbaren.

LEBENSHALTUNGSKOSTEN

Als nächstes müssen die Helden ihren Gefolgsleuten den Sold entrichten und ihre Lebenshaltungskosten bezahlen. Die Kosten dafür entnehmen Sie der Tabelle auf der folgenden Seite.



ZUFÄLLIGE EREIGNISSE



Die Lebenshaltungskosten haben dabei den absoluten Vorrang. Wenn ein Held sogar dafür kein Geld mehr übrig hat, dann muß er alles, was er noch an Goldstücken besitzt, abgeben, und für den Teil, den er nicht begleichen kann, Schulden machen. Das wird auf dem Heldenbogen vermerkt. Die Schulden müssen so schnell wie möglich beglichen werden, bevor der Held irgendwelche anderen Ausgaben macht.

Gefolgsleute, die nicht ihren Sold erhalten, verlassen den Helden und suchen sich lieber einen vertrauenswürdigeren Brötchengeber.

Geldverleiher und Testamente

Die Helden können nicht eine unbegrenzte Menge Gold mit sich herumschleppen (höchstens 250 Goldstücke pro Held bzw. Gefolgsmann). Daher müssen sie sich einen sicheren Aufbewahrungsort für das Gold suchen, das sie noch nicht ausgeben wollen. Natürlich können sie ihr Gold einfach zu Hause aufbewahren - das kostet nichts und außerdem muß kein Zehnt entrichtet werden. Andererseits ist es dort nicht sicher genug vor Einbrechern und Dieben. Ratsam ist es, das Geld bei einem Geldverleiher zu deponieren. Das kostet nur eine kleine Gebühr in Höhe von 5 GS, die nach Abschluß jeder Expedition erneut entrichtet werden muß, wenn das Geld nicht vollständig zurückgefordert wird. Der Nachteil ist, daß das Zehnt ordnungsgemäß entrichtet werden muß, wenn die Steuern eingetrieben werden. Außerdem ist es sehr schwierig, an das Geld eines verstorbenen Freundes zu kommen, wenn es bei einem Verleiher aufbewahrt wird.

Wenn ein Held stirbt, dann können seine Freunde das Gold, das er zu Hause aufbewahrt hat, einfach unter sich aufteilen. Sollte das Gold aber bei einem Geldverleiher aufbewahrt werden, dann müssen die Helden ein Testament ihres verstorbenen Freundes vorweisen können, das sie als berechnete Erben angibt. In einem Testament kann jeder Held einen oder mehrere seiner Freunde benennen, die sein Vermögen erben sollen. Wenn die angegebenen Erben ebenfalls den Tod fanden, dann lacht sich der Geldverleiher ins Fäustchen, denn er darf das Gold behalten.

Vom Vermögen wird eine Gebühr in Höhe von 20 GS einbehalten, um den letzten Willen des Helden durchzuführen - sollte der Held also weniger besessen haben, dann bekommen seine Erben gar nichts.

Lebenshaltungskosten	
Aufwendungen für:	Kosten
Allgemeine Lebenshaltungskosten	10 GS plus 5 GS pro Schicksalspunkt.
Lebensunterhalt für Gefolgsleute	
Söldner	35 GS
Sergeant	75 GS
Geld aufbewahren	5 GS
Testament aufsetzen oder ändern	25 GS
Ausführung eines Testaments	20 GS

Zufallsereignisse	
2W12	Ereignis
2-4	Keine besonderen Vorkommnisse.
5	Krankheit: Ein Held erkrankt und muß dringend zu einem Heiler gebracht werden, der ihn für 100 Goldstücke wieder auf den Damm bringt. Wenn nicht genügend Geld aufgebracht werden kann, so kann der Held das nächste Abenteuer nicht bestreiten, sondern muß stattdessen erst einmal seine Krankheit auskurieren. Der Spielleiter ermittelt zufällig, welcher Held erkrankt.
6	Verletzung: Eine alte Verletzung aus früheren Abenteuern bricht auf. Rollen Sie mit drei Würfeln den Schaden für einen Treffer aus - vergleichen Sie das Ergebnis jeweils mit der Grund-Konstitution des Helden, denn eine Rüstung hilft in diesem Fall nichts. Der Held beginnt das nächste Abenteuer mit der verminderten Lebenskraft. Ermitteln Sie zufällig, welchen Helden dieses Ereignis trifft.
7	Ärger mit dem Gesetz: Sollte einer der Helden Griechisches Feuer bei sich führen, so muß er eine Gebühr von 30 GS pro Fläschchen entrichten, damit eine Ausnahme von den Sicherheitsbestimmungen gemacht wird.
8	Anerkennung: Eine Sammlung ist in der Stadt veranstaltet worden, um den Helden für ihre Taten Dank zu erweisen. Dabei sind 50 Goldstücke zusammengekommen.
9	Abgabe des Zehnts: Jeder Held muß ein Zehntel seines Geldes, das er bei einem Geldverleiher deponiert hat, an die Stadt entrichten.
10	Beschädigte Waffe: Ein Held, den der Spielleiter zufällig ermittelt, stellt fest, daß eine seiner nicht-magischen Waffen beschädigt ist. Es ist ausgerechnet seine teuerste Waffe, und er muß den ursprünglichen Kaufpreis entrichten, um die Waffe reparieren zu lassen. Ansonsten muß er im folgenden Abenteuer ohne die Waffe auskommen.
11	Raub: Alle Goldstücke, die zu Hause aufbewahrt wurden, sind gestohlen worden.
12-13	Keine besonderen Vorkommnisse.
14	Überfall: Ein Held wird in einer dunklen Gasse überfallen. Dabei wird ihm ein Viertel seiner Barschaft geraubt. Der Held wird vom Spielleiter zufällig bestimmt.
15	Ruhestand: Ein Gefolgsmann läßt sich ausbezahlen und setzt sich zur Ruhe. Der Zufall entscheidet, welcher Gefolgsmann das ist.
16	Freiwilliger: Ein Söldner bietet den Helden seinen Dienst an und verzichtet für das erste Abenteuer auf seine Entlohnung. Wenn sich der Söldner unterstellen möchte, entscheidet der Zufall.
17	Neidischer Herrscher: Der Stadtvorsteher bittet einen der Helden um ein "Geschenk" in Form eines magischen Artefaktes. Der Held kann diese Bitte nicht ablehnen, sonst würde es sicherlich Ärger geben. Held und Artefakt werden zufällig ermittelt.
18	Vorbereitungen des Gegners: Beim letzten Abenteuer haben die Helden schwer zugeschlagen. Das hat ihre Gegner wachgerüttelt, und dieses Mal sind sie besser vorbereitet. Der Spielleiter beginnt das Spiel mit zwei Ereignismarken, die er sofort aus dem Vorrat ziehen darf.
19	Sonderzulage: Für jeden Gefolgsmann, der im letzten Abenteuer gestorben ist, verlangen alle übrigen Gefolgsleute plötzlich kurz vor Beginn des neuen Abenteuers eine Risiko-Sonderzulage in Höhe ihrer üblichen Bezahlung. Die Helden müssen wohl oder übel bezahlen, denn sonst müssen sie ohne Gefolgsleute losziehen. Neue Gefolgsleute können so kurzfristig vor dem Abenteuer nicht mehr angeheuert werden.
20	Es zahlt sich nicht aus, berühmt zu sein: Von nun an erhöhen sich alle Lebenshaltungskosten auf das Doppelte. Wird dieses Ereignis erneut erwürfelt, dann erhöhen sie sich insgesamt auf das Dreifache, usw.
21	Interessantes Angebot: Der Spielleiter muß den Helden eine Schatz- oder Abenteuerkarte zum Preis von 400 Goldstücken anbieten.
22-24	Keine besonderen Vorkommnisse.

WOHIN DAS GOLD VERSCHWINDET...

Alles, was die Helden an Gold besitzen und nicht einem Verleiher zur Aufbewahrung gegeben haben, dürfen sie nun nach Herzenslust ausgeben, um sich Ausrüstung zu kaufen, Zaubersprüche zu erlernen oder sich ausbilden zu lassen.

Achten Sie bitte darauf, die aktuellen Werte auf dem Heldenbogen entsprechend zu verändern, wenn sich das durch den Erwerb neuer Ausrüstung (z.B. einer anderen Waffe) oder durch Ausbildung ergeben sollte. Im Kapitel "Kampagnen" finden sie alle notwendigen Informationen, die Sie dazu benötigen - ein paar Punkte werden aber auch schon in diesem Kapitel kurz angeschnitten.

AUSBILDUNG

Das Erhöhen der Waffenfertigkeit verbessert die Chancen beim Angriffswurf. Übertragen Sie die neuen Werte aus der Tabelle "Angriffswurf im Nahkampf" auf den Heldenbogen.

Mit der Bogenfertigkeit verhält es sich genauso, jedoch werden die einzutragenden Werte der Tabelle "Angriffswurf im Fernkampf" entnommen. Beachten Sie dabei, daß eine Rüstung den Helden beim

ZWISCHEN DEN EXPEDITIONEN

Fernkampf behindert und daher die aktuelle Bogenfertigkeit gegenüber dem Grundwert senkt. Es müssen die korrekten Daten entsprechend der aktuellen Bogenfertigkeit auf dem Heldenbogen eingetragen werden.

Wird die Stärke erhöht, dann darf der Held beim Schadenswurf im Nahkampf für jede Waffe mehr Würfel rollen. Entnehmen Sie die benötigten Informationen darüber der Tabelle "Schadensbonus".

Ein Held darf nach jeder abgeschlossenen Expedition höchstens einen seiner Fähigkeitswerte um einen Punkt erhöhen. Er darf nicht zweimal nacheinander den gleichen Wert erhöhen.

Waffen- und Bogenfertigkeit dürfen höchstens auf 12 Punkte erhöht werden. Nach den ersten beiden Erhöhungen kostet jeder weitere Punkt doppelt soviel wie der vorherige (der dritte kostet 400 GS, der vierte 800 GS, usw.). Stärke, Konstitution, Geschwindigkeit, Mut und Intelligenz dürfen während des ganzen Heldenlebens höchstens um zwei Punkte erhöht werden. Weitere Erhöhungen dieser Fähigkeiten sind nur noch durch den Besitz magischer Artefakte, die Einnahme eines Zauberspruches oder durch die Wirkung eines Zauberspruches, nicht aber durch Ausbildung möglich. Keine Fähigkeit kann sich über das Maximum von 12 Punkten hinaus erhöhen, egal unter welchen Umständen. (Wenn z.B. ein magisches Artefakt eine Fähigkeit auf 13 erhöhen würde, dann fällt der überschüssige Punkt einfach weg, die Fähigkeit hat das Maximum von 12 Punkten erreicht).

Ein Held kann die Anzahl seiner Schicksalspunkte beliebig erhöhen, jedoch nach jeder Expedition höchstens einen Punkt erwerben. Anders als im Falle der Ausbildung opfert der Held den Göttern eine Menge Gold (1000 GS). Die Götter erweisen sich ihm dankbar, indem sie das Schicksal an seine Seite stellen.

NEUE AUSRÜSTUNG

Rüstungen verändern die aktuellen Werte der Fähigkeiten Konstitution, Bogenfertigkeit und Geschwindigkeit. Die Grundwerte des Helden werden nicht verändert - sie stellen seine natürlichen Fähigkeiten ohne Rüstung dar. Das Ablegen einer Rüstung dauert eine Erkundungsrunde lang. Die Werte auf dem Heldenbogen müssen umgehend entsprechend korrigiert werden.

Werden andere Waffen benutzt, so können sich unter Umständen auch Veränderungen bei den Fähigkeiten ergeben. Magische Waffen, die im Verlies gefunden werden, beeinflussen den Schadensbonus und die Waffenfertigkeit, wenn ein Held damit kämpft. Der Spielleiter entnimmt die Informationen den Tabellen im Kapitel "Schätze" und teilt den Spielern alles Notwendige mit. Da ein Held drei verschiedene Waffen mit sich führen darf, muß besonders sorgfältig darüber auf dem Heldenbogen Buch geführt werden. Die Waffe kann zu Beginn jeder Erkundungsrunde, aber nicht während eines Kampfes gewechselt werden.

Andere Ausrüstungsgegenstände, die keinen Einfluß auf die Fähigkeitswerte haben, können die Helden ebenfalls auf dem Markt erwerben. Dazu gehören allgemein nützliche Dinge wie Seile und Kletterhaken, und solche mit eher speziellen Einsatzmöglichkeiten, wie z.B. Griechisches Feuer und Rattengift.

SPRÜCHE UND ZAUBERZUTATEN

Ein Zauberer kann neue Formeln erlernen, indem er bei einem anderen, mächtigen Zauberer Unterrichtsstunden nimmt. Dieser weist ihn in die richtige Anwendung der Formel ein, bringt ihm die entsprechenden Rituale und Gesten bei, und erläutert die Verwendung der benötigten Zauberezutaten.

Jeder Zauberer sollte in seinem persönlichen Spruchbuch festhalten, welche Sprüche er gelernt hat. Um deutlich zu machen, welche Formeln er beherrscht, kreuzt er das freie Kästchen neben der Zauberformel an. Sofern er die nötigen Zauberezutaten bei sich hat, kann er von da an den Spruch jederzeit wirken.

Da das Erlernen von Sprüchen sehr zeitaufwendig ist, kann ein Zauberer zwischen zwei Expeditionen nicht mehr als einen Spruch erlernen.

Wenngleich die notwendigen Zauberezutaten alle den gleichen Preis haben, so werden doch für jeden Spruch ganz bestimmte Zutaten verwendet, und sie lassen sich nicht durch andere ersetzen. Daher muß der Zauberer zu Beginn einer Expedition genau notieren, welche Zauberezutaten er bei sich führt, denn davon hängt ab, welche Sprüche er später im Verlies wirken kann und welche nicht.

BEIM HEILER

Jeder Held kann zwischen den Expeditionen einen Heiler aufsuchen, um sich einer Behandlung zu unterziehen. Heiler sind nicht gerade billig, aber sie verfügen über mächtige Sprüche, die ein gewöhnlicher Zauberer nicht so einfach erlernen kann: Sie können z.B. Krankheiten heilen, gelähmte Körperteile wieder aktivieren und sogar Tote zu neuem Leben erwecken. Dabei haben die Heiler ihre speziellen Fähigkeiten so gut trainiert, daß nach der Behandlung nicht ein Makel zurückbleibt. Ein



Held wird nach dem Besuch beim Heiler wieder alle seine Fähigkeiten zurückgewinnen und restlos gesund werden.

Heiler bieten neben ihren Behandlungen auch magische Heiltränke an, die sie in Zusammenarbeit mit einem Alchimisten herstellen. Der Alchimist liefert die speziell abgestimmte Mixtur, und auf dieser Grundlage wird dann der magische Heilspruch fixiert. Ein Heiltrank regeneriert die verlorene Lebenskraft eines Helden sehr schnell: Bis zum Beginn der nächsten Runde hat er wieder den Grundwert seiner Lebenskraft erreicht.

Tote können mit einem Heiltrank nicht wieder zum Leben erweckt werden, aber ein Heiler kann den notwendigen Lebensfunken wieder entfachen, wenn er den Körper des Toten zur Behandlung gebracht bekommt. Die Helden müssen ihren toten Freund jedoch sofort nach der Expedition zum Heiler bringen, denn sonst hat sich die Seele so weit entfernt, daß selbst mächtigste Magie sie nicht mehr zurückzuholen vermag.

Aufwendung für:	Kosten
Ausbildung	
Erhöhen eines Fähigkeitswertes um einen Punkt	200 GS
Dazugewinn eines dauerhaften Schicksalspunktes	1000 GS
Rüstung	
Schild	10 GS
Lederrüstung	25 GS
Kettenhemd	50 GS
Schuppenpanzer	200 GS
Mithrilrüstung	400 GS
Waffen	
Dolch oder Speer	10 GS
Schwert, Axt oder Kriegshammer	25 GS
Zweihänder, Zweihand-Axt oder Hellebarde	50 GS
Kurzbogen und 6 Pfeile	20 GS
Bogen und 6 Pfeile	25 GS
Langbogen und 6 Pfeile	50 GS
6 Pfeile	10 GS
Armbrust und 6 Bolzen	40 GS
6 Armbrustbolzen	15 GS
Ausrüstung	
10-Meter-Seil	5 GS
10 Kletterhaken	10 GS
1 Flaschen Griechisches Feuer	25 GS
1 Dosis Rattengift	25 GS
Eulenschrei	25 GS
Sprüche erlernen	
Schlüssel des direkten Weges	250 GS
Flammende Hand des Todes	175 GS
Furcht und Schrecken	100 GS
Meister der Zeit	150 GS
Kräfte des Phoenix	200 GS
Feuersturm	200 GS
Zeitstillstand	200 GS
Unbezwingbarer Mut	100 GS
jede Zauberezutat	25 GS
Beim Heiler	
Krankheit kurieren	100 GS
Lähmung heilen	500 GS
Wiedererweckung eines Toten (muß umgehend nach dem Abenteuer erfolgen, der Körper muß zum Heiler gebracht werden)	1000 GS
Heiltrank	50 GS

GEFOLGSLEUTE

Sobald die Helden von einer Expedition wieder zurückkehren, beginnen sich die ersten Erzählungen über ihre Taten in der Stadt zu verbreiten. Wenn die Gruppe ein Abenteuer erfolgreich bestanden hat, dann werden die Namen der Helden bald in aller Munde sein, Berichte über ihre Taten werden in weit entfernte Länder und die entlegensten

ZWISCHEN DEN EXPEDITIONEN

Winkel der Welt vordringen. Schon erzählt man sich von den tüchtigen Helden in jeder Taverne, und an Lagerfeuern werden gerne Geschichten über ihren Heldenmut zum Besten gegeben. Manche Leute sind sogar so beeindruckt von den Berichten über die unglaublichen Heldentaten, daß sie sich dazu entschließen, den Helden ihren Dienst anzubieten, in der Hoffnung, vom Schicksal ebenso begünstigt zu werden wie diese, und den Ruhm mit ihnen zu teilen. Das sind die Gefolgsleute.

Es gibt es recht verschiedene Typen unter den Gefolgsleuten: Manche sind junge, stürmische Burschen, die ihr Glück versuchen wollen, indem sie bei den Helden in den Dienst treten - andere wiederum haben schon eine Menge Erfahrung und sind gut ausgebildete Kämpfer, die es sich leisten können, ihren Auftraggeber selbst auszusuchen. Daneben gibt es eine Reihe von Spezialisten, die über ungewöhnliche Qualitäten und Fähigkeiten verfügen, und die ihren Dienst für ganz spezielle Aufträge anbieten.

In diesem Regelheft stellen wir zwei verschiedene Typen von Gefolgsleuten vor: Den Söldner, einen ausgebildeten Fußsoldaten, und den Sergeanten, einen erfahrenen Kämpfer.

Die Helden können auf zwei verschiedene Weisen Gefolgsleute in ihren Dienst aufnehmen: Einige schließen sich ihnen freiwillig an, weil sie sich durch den Ruhm angezogen fühlen, und den Dienst als eine Ehre betrachten. Reicht die Zahl dieser Freiwilligen nicht aus, so können die Helden überdies Leute anheuern, um für Verstärkung zu sorgen.

FREIWillIGE

Jedesmal, wenn der Held einen Schicksalspunkt dazubekommt, melden sich auch Freiwillige bei ihm, die bereit sind, in seinen Dienst zu treten. Schicksalspunkte bekommt ein Held ja schließlich nur dann, wenn er sein Ziel mit wenigen Expeditionen erreicht, und das heißt, daß er tüchtig, mutig und darüber hinaus vom Glück begünstigt ist - das sind genau jene besonderen Qualitäten, die sich herumsprechen und Freiwillige anziehen.

Wenn sich ein Freiwilliger meldet, so muß der Held ihn nicht in seine Dienste aufnehmen. Auf der anderen Seite kann er nicht erwarten, daß ständig Freiwillige bei ihm vorsprechen. Der Held hat dann erst einmal seine Chance vertan, bis er den nächsten Schicksalspunkt erhält.

Ungeachtet der Tatsache, daß solche Gefolgsleute sich freiwillig melden, muß ihnen ein Sold von 35 Goldstücken pro Expedition bezahlt werden, damit sie weiter im Dienst des Helden bleiben.

ANHEuern VON SöldNERN

Die Helden haben zwischen den Expeditionen genügend Gelegenheiten, um Gefolgsleute anzuheuern, wenn sie keine oder nicht genügend Freiwillige finden, die in ihren Dienst treten wollen. Das erfordert aber einen gewissen finanziellen Aufwand, denn angeheuerte Söldner erwarten schon zu Beginn ihres Dienstes eine einmalige Soldzahlung von 50 Goldstücken, Sergeanten wollen sogar 100 Goldstücke sehen. Darüber hinaus verlangen sie die übliche Besoldung von 35 bzw. 75 Goldstücken pro Expedition - bekommen sie kein Geld, dann werden sie sich nach einem anderen Brötchengeber umsehen.

Solange das Gold reicht, kann jeder Held so viele Gefolgsleute anheuern, wie er möchte. Auch wenn sich schon Freiwillige gemeldet haben, können zusätzlich noch Gefolgsleute angeheuert werden.

VORBEREITUNGEN AUF DIE NÄCHSTE EXPEDITION

Nun sind die Helden für eine neue Expedition vorbereitet. Sollten sie in ein Verlies hinaufsteigen, das sie schon kennen, dann können die Helden jede nach draußen führende Treppe benutzen, die sie bereits entdeckt haben. Die Figuren werden auf die oberste Stufe dieser Treppe gestellt, und es kann losgehen.

Sollte einer der Helden während der letzten Expedition den Tod gefunden haben, dann muß der Spieler mit einem neuen Helden beginnen. Der neue Held übernimmt nichts vom Besitz jenes Helden, den der Spieler im vorherigen Abenteuer ins Verlies geführt hat - er muß sich mit dem Wenigen begnügen, was ein junger, unerfahrener Held besitzt. Natürlich können die anderen Helden ihrem jungen Freund ein wenig unter die Arme greifen, indem sie ihm etwas schenken oder leihen. Benötigt ein Spieler einen neuen Helden, dann kann er entweder einen der vorgefertigten nehmen oder sich selbst einen Helden erschaffen (wie das geht, entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Kampagnen").

SERGEANTEN

Es kostet 100 Goldstücke, einen Sergeanten anzuheuern. Es ist möglich, zwei einfache Söldner zu entlassen und dafür einen Sergeanten anzuheuern. Die Söldner dürfen entweder angeheuert worden sein oder sich freiwillig gemeldet haben. Ein solcher Dienstwechsel verursacht keine zusätzlichen Kosten für das Anheuern.

Während eines Abenteuers kann natürlich niemand entlassen werden, so daß ein Tausch nur zwischen zwei Expeditionen möglich ist. Wie lange die Söldner, die er abgibt, schon in seinem Dienst stehen, spielt keine Rolle - ein Tausch ist also auch möglich, wenn die Söldner schon jahrelang dem Helden treue Dienste leisten.

Sergeanten verlangen nicht nur für ihre Anstellung mehr Geld - sie erwarten mehr Sold für eine Expedition, nämlich 75 Goldstücke. Dafür hat der Held dann auch einen erfahrenen Kämpfer in seinen Diensten.

Um Verwirrung zu vermeiden, sollten Sie für Sergeanten anders gefärbte Standfüße verwenden als für einfache Söldner. Wenn Sie sich selbst weitere Miniaturen zulegen wollen, so können Sie für die unterschiedlichen Typen verschiedene Modelle besorgen. Im Fachhandel finden Sie eine genügend große Auswahl, um passende Figuren aufzutreiben. Wenn Sie den Gefolgsleuten das Wappen des Helden mit auf den Weg geben, indem Sie z.B. die Figur entsprechend bemalen, dann wird dadurch deutlich, wem sie sich verdingt haben - auch das schafft Ordnung auf dem Spielplan und verhindert Verwechslungen.

SERGEANT WAPPENFÄHRER 8 BOGENFÄHRER 7 5 STÄRKE 6 KONSTITUTION 7 10			SERGEANT WAPPENFÄHRER 8 6 MUT 7 INTELLIGENZ 7 SCHICKSALSPUNKTE 1 LEBENSZAHL 3									
NAME: _____												
TYP UND RASSE: MENSCH, SERGEANT												
NAHKAMPF	WFT DES GEHEIMEN: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ANGEHEUERT: 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2											
FERNKAMPF	ENTFERNUNG: 1-3 4-12 13-24 25-36 37+ ANGEHEUERT: 6 7 8 9 10											
WAPPEN	SCHWERT: 4 1 12											
RÜSTUNG	KETENHEMO: -1 SCHILD: -1 GESAMT: -2											
AUSRÜSTUNG	/											

EINFACHE SöldNER

Es kostet 50 Goldstücke, einen einfachen Söldner anzuheuern. Pro Expedition muß ihm ein Sold in Höhe von 35 Goldstücken ausbezahlt werden.

SöldNER WAPPENFÄHRER 7 BOGENFÄHRER 6 4 STÄRKE 6 KONSTITUTION 6 8			SöldNER WAPPENFÄHRER 7 6 MUT 7 INTELLIGENZ 7 SCHICKSALSPUNKTE 0 LEBENSZAHL 3									
NAME: _____												
TYP UND RASSE: MENSCH, SöldNER												
NAHKAMPF	WFT DES GEHEIMEN: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 ANGEHEUERT: 2 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12											
FERNKAMPF	ENTFERNUNG: 1-3 4-12 13-24 25-36 37+ ANGEHEUERT: 6 7 8 9 10											
WAPPEN	SCHWERT: 4 1 12											
RÜSTUNG	KETENHEMO: -1 SCHILD: -1 GESAMT: -2											
AUSRÜSTUNG	/											

KAMPAGNEN

Einer der wichtigsten Aspekte in diesem Spielsystem ist der Aufbau einer Kampagne. Die Idee, die dahintersteht, ist folgende: Jeder Spieler führt immer denselben Helden ins Abenteuer. Nach und nach reihen sich die verschiedenen Abenteuer zu einer kleinen Geschichte der Helden aneinander. Die Helden werden berühmt und mächtiger, sie lassen sich in ihren Fähigkeiten ausbilden, heuern eine kleine Schar von Gefolgsleuten an, die ihnen treue Dienste leistet, und erbeuten eine Menge Schätze. Nach dem ersten Abenteuer sind Sie also erst am Anfang aller Möglichkeiten, die Ihnen dieses Spiel bietet.

Wenn Sie das nächste Abenteuer in Angriff nehmen, dann sollte am besten ein anderer Spieler die Rolle des Spielleiters übernehmen. Dadurch wird verhindert, daß immer einer gegen alle anderen spielen muß - außerdem fließen so neue Ideen ins Spiel, und der ehemalige Spielleiter kann beweisen, daß er einen Helden so geschickt führen kann, wie er es bisher von den übrigen Spielern verlangt hat. Sollten Sie schon beschlossen haben, die Helden durch mehrere Abenteuer zu führen, dann müssen sich entweder zwei Spieler einen Helden "teilen" oder die übrigen Helden nehmen einen neuen Kameraden auf. (Das ist sicherlich die bessere Lösung - wie Sie sich einen neuen Helden erschaffen, erläutern wir etwas weiter unten im Text).

Niemand kann oder will Sie zwingen, ständig dieselben Helden ins Abenteuer zu führen. Wer lieber einen neuen Helden führen möchte, der kann beschließen, daß der ehemalige Held sich zur Ruhe setzen soll. Seine erbeuteten Schätze, seine Ausrüstung und sein Gold behält er in einem solchen Fall. Ebenso können ehemalige Helden wieder in die Bresche springen, wenn der Spieler dies möchte.

Ein Spieler darf mehrere Helden haben, aber für die Dauer eines Abenteuers muß er sich auf einen Helden festlegen, den er spielen möchte. Wenn dann ein neues Abenteuer begonnen wird, kann der Spieler einen anderen Helden ins Verlies führen.

Am besten einigen Sie sich früh genug darauf, wer welchen Helden spielen will, damit der Spielleiter weiß, was ihn erwartet.

HELDENEPOS

Spielen Sie eine Kampagne, so ist es sehr schön, wenn Sie die Geschichte Ihres Helden aufschreiben. Das kann in Form einer fortlaufenden Erzählung geschehen - wenn das nicht liegt, der kann sich vielleicht ein paar Notizen über die spektakulärsten Kämpfe, die spannendsten Verfolgungsjagden, die schrecklichsten Begegnungen mit furchterregenden Kreaturen und die interessantesten Begebenheiten während eines Abenteuers machen. Stück für Stück schreiben Sie so die persönliche Geschichte des Helden auf.

Oft bietet sich auch die Gelegenheit, Ihrem Helden einen zusätzlichen Namen zu geben - alle bekannten Helden haben im Volk verbreitete Namen, die etwas über ihre großen Taten aussagen. Ihr Krieger könnte von seinen Eltern den schlichten Namen Albrecht erhalten haben, und da er noch nichts Besonderes vollbracht hat, beginnt er sein Leben als Abenteuerer mit diesem Namen. Doch eines Tages besiegt er einen Troll und wird unter dem Namen Albrecht Trollscheck beim Volk bekannt. Später gelingt es ihm, einen Dämonen zu töten, und schon hat er einen weiteren Namen, der weit über alle Grenzen bekannt ist: Albrecht der Dämonenbezwinger oder auch Albrecht der Mächtige.

Ebenfalls wichtig ist ein Wappen, unter dem ihr Held überall bekannt ist. Sein Emblem trägt er auf dem Schild, häufig auch auf der Kleidung - treue Gefolgsleute sind stolz, das Wappen ihres Herren auf dem Schild führen zu dürfen. Das Wappen ist ein Zeichen des Mutes und der Ehre: Die Gegner sollen ruhig sehen, mit wem sie es zu tun haben. Die Geschichte Ihres Helden kann Ihnen wiederum gute Anhaltspunkte dafür geben, wie sein Wappen aussehen soll. Vielleicht fügen Sie seinem ursprünglichen traditionellen Wappen ein paar neue Elemente hinzu.



Findet Albrecht ein Runenschwert, mit dem er von da an gegen seine Feinde zieht, so ist es nur recht, wenn das Runenschwert auch in seinem Heldenemblem auftaucht. Wenn Albrecht einem Anführer untoter Skelette den Garaus gemacht hat, dann könnte er einen Totenschädel oder zwei gekreuzte Knochen zu seinem Wappen erklären.

Auf dem Heldenbogen ist extra ein freier Platz für das Wappen vorgesehen worden - dort können Sie das Emblem des Helden aufmalen. Übertragen Sie das Wappen dann am besten auch auf Schild, Kleidung oder Umhang Ihrer Spielfigur, damit die Helden besser voneinander unterschieden werden können. Wenn Ihr Held später neue Waffen und Rüstungen findet, dann können Sie die Zeichnung auf dem Heldenbogen ändern, vielleicht ein neues Wappen erfinden, die Spielfigur anders bemalen, oder sogar eine neue Miniatur im Fachhandel besorgen, die Ihren Helden darstellen soll.

TIPS UND TRICKS

Sobald Sie einmal verstanden haben, wie "Der Herr des Schwertes" gespielt wird, werden Sie auch keine größeren Schwierigkeiten mehr damit haben, eigene Abenteuer und Kampagnen zu erfinden. Entscheidend ist, daß Sie mit "Der Herr des Schwertes" ein System zur Hand haben, mit dessen Hilfe das Verlies während des Spielens entsteht. In den Erkundungsrunden wird so der Spielplan nach Zufallsergebnissen ausgelegt, und während der Kampfunden haben Sie Gelegenheit, spannende Kämpfe zwischen den Helden und ihren Gegnern zu inszenieren.

Zunächst benötigen Sie eine Abenteueridee, eine kleine Geschichte, die die verschiedenen Verliese miteinander verbindet und die Rolle der Helden im Abenteuer erklärt. Nehmen Sie z.B. die "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett". Die Helden sollen die vier Teile von Solkans Amulett wiederbringen. Da die Teile sich an verschiedenen Orten befinden, gibt es im Abenteuer mehrere Verliese, die eben durch das Amulett miteinander verbunden sind. Sobald Sie eine Grundidee festgelegt haben, müssen Sie entscheiden, welche Monster und Kreaturen in den Verliesen leben, und was die Schatzschätze sein sollen. In der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" liegt das auf der Hand: Die Gegner sind Skaven, und die vier Teile des Amuletts stellen jeweils den Schatzschatz eines Verlieses dar.

Nachdem Sie die Grundzüge des Abenteuers festgelegt haben, machen Sie sich an die Gestaltung der einzelnen Verliese. Legen Sie fest, wieviele Ebenen es gibt. Vielleicht möchten Sie nur ein kleines Verlies konstruieren, in dem es nur einen einzigen Abenteuererraum und keine Treppen nach unten gibt. Genauso können Sie sich für ein ausgedehntes Höhlensystem entscheiden, mit einer Vielzahl von Ebenen, in dem die Helden, je tiefer sie hinabsteigen, auf mächtigere Gegner stoßen.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Räume, die sich im Verlies befinden können - es sei denn, beim Entstehen des Verlieses tritt der Fall auf, daß keine Türen oder Verzweigungen mehr vorhanden sind, die in unerkanntes Gebiet führen. Das gilt auch für die Anzahl der Abenteuerträume, denn Sie können vorher festlegen, daß nicht allen Abenteuerträumen eine gleich wichtige Bedeutung zukommt. In der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" verhält es sich beispielsweise so, daß der erste Abenteuertraum, den die Helden auf einer Ebene finden, eine Treppe auf die nächsttiefer Ebene besitzt. Auf der dritten Ebene wird das Verlies nicht mehr nach Zufallsergebnissen aufgebaut, sondern nach einem vor Beginn des Abenteuers fertiggestellten Plan ausgelegt. Wenn die Helden weitere Abenteuerträume entdecken, so führen darin keine Treppen mehr nach unten - die Räume sind ohne weitere Bedeutung für das Abenteuer.

Es ist leicht möglich, durch ein paar einfache Regelungen ein Abenteuer so zu gestalten, daß sich das Geschehen in einer bestimmten Art und Weise entwickelt. Wenn Sie ein neues Abenteuer entwerfen, dann können Sie dies und jenes anders festlegen als vorher, und schon verändert sich der Ablauf des Geschehens. Ein Beispiel: Sie haben sich ein kleines Abenteuer ausgedacht, in dem die Helden drei Geiseln aus einem Verlies befreien sollen. Sie legen fest, daß die Geiseln in den ersten drei Quartieren festgehalten werden, die die Helden entdecken. Die Abenteuerträume sind Laboratorien von finsternen Magiern - Zentren düsterer arkaner Forschung. Damit haben Sie die Grundzüge des Abenteuers klar umrissen. Jetzt können Sie sich über die Feinheiten Gedanken machen. Es ist möglich, eine Monsterbegegnungstabelle für die einfachen Räume zu erstellen, so daß die Helden fast nie auf leere Räume stoßen, oder aber kaum Begegnungen zuzulassen, und die Helden dadurch auf eine lange Reise durch ein System von leeren Räumen und Gängen zu schicken.

Natürlich dürfen Sie auch die Schatztabellen verändern oder eigene erfinden. Die Tabellen in diesem Regelheft eignen sich zwar für jedes Abenteuer, aber sie sind grundsätzlich nur als Vorschlag und

Anhaltspunkt für weitere Tabellen zu verstehen. Bringen Sie eigene Ideen in Form von magischen Artefakten oder besonderen Schätzen ins Spiel. Vielleicht läßt sich um das eine oder andere selbsterfundene Artefakt herum sogar ein Abenteuer gestalten.

Sie können jederzeit fertig gestaltete Verliesabschnitte, ähnlich den Abenteuerzonen in der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett", in ein Zufallsverlies einfügen. Denken Sie daran, daß die Aufgabe für Ihre Helden zwar eine Herausforderung darstellen, aber im Grunde lösbar bleiben sollte. Wenn Sie zu viele oder zu mächtige Gegner einbringen, dann verderben Sie damit ein gutes Abenteuer. In den vorgefertigten Verliesabschnitten besitzen Sie eine wesentlich größere taktische Freiheit. Am besten gestalten Sie eine solche Zone zunächst mit Hilfe der Tabellen, die Sie für Ihr neues Abenteuer entworfen haben, und verändern die Dinge anschließend nach Ihren eigenen Vorstellungen.

Sollten Sie ein großes Verlies gestalten, so empfiehlt es sich für die Vergabe von Schicksalspunkten ebenfalls einen neuen Maßstab anzulegen. Je größer das Verlies, desto eher sollte es noch Schicksalspunkte geben, wenn die Helden mehr Expeditionen als gewöhnlich für das Auffinden eines Schatzes benötigen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, mehrere Schatzkammern in einem Verlies unterzubringen, so daß die Helden bei jeder Expedition die Gelegenheit haben, einen solchen Schatz zu erbeuten.

Sobald sie einmal mit den Spielprinzipien vertraut sind, und in der Gestaltung von Verliesen Erfahrungen gesammelt haben, können Sie ruhig auch einmal ein komplettes Verlies schon vor Beginn des Abenteuers ausgestalten, so daß nichts mehr dem Zufall überlassen bleibt - in diesem Fall ist dann das ganze Verlies eine einzige Abenteuerzone. Wenn Sie ein Abenteuer mit einer anderen Gruppe von Spielern erneut durchspielen, verwenden Sie ruhig die Abenteuerpläne der ersten Gruppe als Grundlage für das Verlies, in das sich die zweite Gruppe begibt.

WEITERE MONSTER

In der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" treffen die Helden fast immer Skaven als Gegner an, aber es gibt natürlich eine Reihe weiterer Monster, die sich den Helden in anderen Abenteuern in den Weg stellen können. Vielleicht haust eine furchterregende, mächtige Kreatur in einem Verlies, und ein ganzes Abenteuer dreht sich darum, die Kreatur aufzuspüren und zu besiegen. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt: Ein mächtiger Minotaur, der einen Goblinstamm beherrscht, und die Mitglieder des Stammes gleichermaßen in Schrecken versetzt wie die Helden, muß getötet werden. Oder treffen die Helden vielleicht am Ende auf ihre eigenen Schattenbilder, ihr böses Gegenstück?

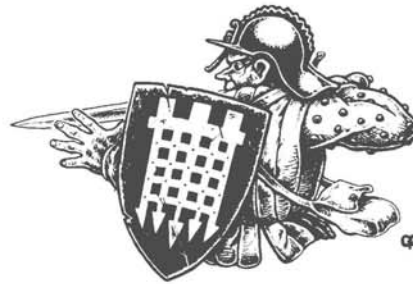
Wenn Sie auf der Suche nach anderen Monstern sind, dann lassen Sie sich doch einfach durch die breite Angebotspalette von Fantasyliteratur, Fantasyspielen und Zinnminiaturen inspirieren. In der Heftmitte finden Sie außerdem ein paar Monster, die wir bereits für Sie ausgearbeitet und mit den wichtigsten Informationen versehen haben. Einige Kreaturen weisen Besonderheiten auf, denen wir jeweils einen eigenen kleinen Abschnitt dieses Kapitels zur Beschreibung zugeordnet haben.

Beim Entwerfen eines eigenen Abenteuers verwenden Sie am besten die Begegnungstabellen aus diesem Heft als Grundlage für Ihre eigenen. Wir haben jedem Monster einen Gefahrenwert (Gw) zugewiesen, der seine relative Stärke gegenüber den anderen Monstern angibt. Goblins haben beispielsweise einen Gefahrenwert von 1/2, Skaven dagegen einen Gw von 1. Das bedeutet, daß zwei Goblins zusammen etwa genauso stark sind wie ein Skaven. Wenn Sie eine eigene Begegnungstabelle erstellen, dann können Sie die vorliegende Tabelle verwenden und Skaven gegen Goblins etwa im Verhältnis 1:2 austauschen. Auf diese Weise können Sie mit allen Begegnungstabellen verfahren und die verschiedenen Einträge durch Monster Ihrer Wahl ersetzen. Auf der vorletzten Seite finden Sie eine leere Tabelle, die Sie kopieren und für Ihr eigenes Abenteuer ausfüllen können - dort ist in der letzten Spalte jeweils der Gefahrenwert vorgegeben, der für den entsprechenden Eintrag herauskommen sollte.

Denken Sie daran, daß die Helden mit der Zeit immer mächtiger werden - das bedeutet, Sie müssen der Gruppe mächtigere Kreaturen gegenüberstellen, damit der Kampf noch eine echte Herausforderung darstellt. Wenn die Helden sich in ihr zweites Abenteuer begeben, dann müssen Sie ein bis zwei Punkte in jeder Zeile hinzuaddieren, um einen Gefahrenwert zu erhalten, der den Fähigkeiten der Helden angemessen ist. Mit der Zeit werden Sie schon herausbekommen, wo Sie die Gefahrenwerte in etwa ansiedeln müssen, damit einerseits die Spannung erhalten bleibt, und andererseits die Helden nicht hoffnungslos unterliegen sind. Für einige Monster gelten spezielle Regeln, die wir im Folgenden näher erläutern:

BERSERKERGANG

Berserker verfügen über die Fähigkeit, sich in einen blutdürstigen Kampfrausch zu versetzen. Der Spielleiter entscheidet, ob und wann



das entsprechende Monster in Kampfrausch gerät. Die Vor- und Nachteile zeigen sich schon bald: Der Berserker entwickelt sich zu einer furchterregenden Kampfmaschine - er schlägt blindlings zu und greift ausschließlich an, dafür vernachlässigt er aber die eigene Deckung und wird verletzbar.

Ein Berserker darf zu Beginn einer beliebigen Kampfrunde in den Kampfrausch versetzt werden, bleibt dann aber solange in seinem Zustand, bis er alle Gegner getötet hat, also bis der Kampf beendet ist.

Im Kampfrausch erhält der Berserker einen zusätzlichen Angriff, der gleichzeitig mit seinem normalen Angriff durchgeführt wird. Wird er selbst angegriffen, so wehrt er sich mehr schlecht als recht - seine Waffenfertigkeit wird für die Belange der Abwehr um drei Punkte reduziert. Ein Berserker muß sich immer dem nächststehenden Gegner zuwenden, sich dorthin bewegen und ihn im Nahkampf angreifen. Nach dem Kampf endet der Rausch, und der Berserker normalisiert sich wieder.

SPRÜCHE WIRKEN

Das Sprüchewirken ist nicht den Helden allein vorbehalten, auch einige ihrer Gegner können Sprüche wirken. Sie verfügen über eine begrenzte Anzahl von Zaubern, die sie beherrschen, und benötigen - genau wie ein Zauberer - die entsprechenden Zauberezutaten, um einen Spruch loszulassen. Sofern ein Spruch dies erfordert, muß eine Intelligenzprobe für das Monster abgelegt werden. Dem Kreaturenbogen ist zu entnehmen, welche Sprüche beherrscht werden und welche Zauberezutaten zur Verfügung stehen.



REGENERIEREN

Ein Monster mit der Fähigkeit zu regenerieren erhält in jeder Kampfrunde zu Beginn des Spielleiterzuges einen Punkt seiner verlorenen Lebenskraft zurück.

UNVERWUNDBARKEIT

Einige Monster sind auf magische Weise vor Verletzungen geschützt. Ein Schadenswurf gegen diese Monster erzielt nur dann Wirkung, wenn mindestens einer der Würfel eine 12 zeigt. Das gilt nicht für zusätzliche Freischläge oder Angriffe, die mit magischen Waffen durchgeführt werden.

KAMPAGNEN

DOPPELANGRIFFE

Manche Kreaturen können zwei Nahkampf-Angriffe pro Kampfrunde durchführen. Für die Treffer sind zwei verschiedene Schadensklassen angegeben, je nachdem, ob der erste oder der zweite Schlag trifft.

SCHLEICHENDES WUNDFIEBER

Es gibt Monster, die ohne Waffen kämpfen, und bei einem Treffer mit ihren Klauen Schleichendes Wundfieber übertragen können. Wenn sie einen erfolgreichen Angriff durchführen, so muß zusätzlich zum üblichen Schaden noch ermittelt werden, ob das Wundfieber übertragen wurde. Würfeln Sie dazu einmal und vergleichen Sie das Ergebnis mit der Konstitution des Getroffenen. Liegt der Wurf über dem Grundwert des Helden, dann hat er sich infiziert. Auf dem Heldenbogen sollte vermerkt werden, daß der Held nun Schleichendes Wundfieber hat. Weitere Treffer, die die Krankheit übertragen würden, haben dann keine besonderen Folgen mehr.

Zunächst macht sich das Wundfieber nicht bemerkbar. Nachdem die Helden von ihrer Expedition zurückgekehrt sind, verliert jeder Infizierte einen Punkt seiner Konstitution und einen Punkt seiner Stärke. Bei einem Heiler kann die Krankheit vollständig kuriert werden. Unternimmt der Held nichts gegen das Wundfieber, so muß er mit den verminderten Werten die nächste Expedition beginnen. Nach jeder Expedition verliert er erneut eine Stärke- und einen Konstitutionspunkt, wenn er sich nicht von einem Heiler behandeln läßt. Fällt auf diese Weise einer der beiden Werte auf Null, so stirbt der Held. Nach der Behandlung beim Heiler erholt sich der Kranke schnell und gewinnt alle bis dahin durch das Wundfieber verlorenen Punkte zurück.

FLIEGEN

Monster, die fliegen können, dürfen sich beliebig durch gegnerische Abwehrbereiche bewegen und müssen dort nicht ihre Bewegung beenden.

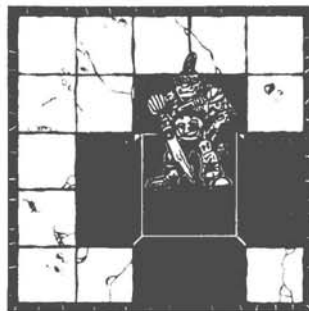
FURCHTERREGENDE KREATUREN

Es kommt zwar selten vor, daß sich ein Held wirklich fürchtet, doch manche Kreaturen sind sogar für die tapfersten Kämpen einfach zu gräßlich und furchterregend, um standhaft zu bleiben. Wenn sich ein Held oder ein Gefolgsmann zu Beginn irgendeines Zuges während der Kampfrunden im Angriffsbereich einer furchterregenden Kreatur befindet, so muß er eine Mutprobe ablegen. Dazu würfelt der Spieler einmal. Liegt das Ergebnis über seinem Mutwert, so wird er von der Furcht übermannt: Die Figur darf in der laufenden Kampfrunde nicht bewegt werden und nicht angreifen, es sei denn, sie öffnet eine Tür oder rennt davon (Der Spieler teilt dies dem Spielleiter mit, der in diesem Fall die Figur während der laufenden Kampfrunde führt und durch Rennen so weit wie möglich von der Kreatur fortbewegt).

Furchterregende Kreaturen lassen sich von anderen Monstern mit der gleichen Eigenschaft nicht beeindrucken - sie müssen keine Mutprobe ablegen, wenn sie in deren Angriffsbereich stehen, sondern kämpfen wie gewöhnlich weiter.

GROSSE MONSTER

Für große Monster gelten ein paar besondere Regeln bezüglich ihrer Bewegung, ihres Angriffsbereichs und Sichtlinien: Die Standfüße für große Monster bedecken vier Spielfelder. Bei der Bewegung wird nur eines dieser Felder beachtet - das in Bewegungsrichtung vorne rechts liegende Feld. Sie ziehen das Monster nun so, als bedecke es nur dieses eine Feld. Das Monster kann also auch zwei Figuren passieren, wenn nur ein Feld dazwischen frei ist. Ebenso können große Monster sich durch Türen in einen anderen Raum oder Gang bewegen. Achten Sie dabei bitte darauf, daß die Figur nicht so stehenbleiben kann, daß sie sich in zwei Räumen bzw. Gängen gleichzeitig befindet. Ein großes Monster besitzt einen acht Felder umfassenden Angriffsbereich, wie in der folgenden Abbildung dargestellt:



Die grauen Felder stellen den Angriffsbereich des Ogers dar.

Große Monster blockieren jede Sichtlinie, die über eines der vier Felder hinweglaufen, auf denen es steht. Figuren gewöhnlicher Größe verdecken die Sichtlinie zu einem großem Monster nicht - das gilt sowohl für Fernkampfangriffe auf das Monster, als auch für solche, die das Monster selbst durchführt.

ABENTEUERIDEEN

Das Wichtigste, was Sie für ein selbstentworfenes Abenteuer benötigen, ist eine gute Hintergrundgeschichte. Helden brauchen eine Herausforderung, um ihren Platz in einer gemütlichen Kneipe zu verlassen und in dunkle, weniger komfortable Verliese hinauszusteigen - nach Möglichkeit eine Aufgabe, deren Erfüllung viel Ruhm und Ehre verspricht. Lassen Sie ihrer Fantasie freien Lauf, wenn Sie ein Abenteuer entwerfen. Denken Sie doch nur einmal an all die sagenhaften Romane und spannenden Filme, die Sie kennen, und lassen Sie sich ein wenig davon inspirieren. Sicherlich haben Sie auch ganz eigene Ideen, die Sie mit diesem Spiel endlich verwirklichen können. Ein paar Anregungen geben wir Ihnen mit den folgenden Abenteueransätzen. Wenn Sie selbst nicht entscheiden wollen, welche Idee Sie aufnehmen und ausarbeiten sollen - lassen Sie den Zufall ein Wörtchen mitreden:

WJ2	Szenario	WJ2	Szenario
1	Der Nekromant	7	Die Geisel
2	Die Wette	8	Überflutete Gänge
3	Verfolgungsjagd	9	Der Entdecker
4	Mörderbrut	10	Die Kronjuwelen
5	Ausbruch	11	Narrenspiel
6	Erdbeben	12	Der Ork-Hauptmann

DER NEKROMANT

"In der letzten Zeit hat es eine Menge Überfälle auf unser Dorf gegeben - schreckliche Kreaturen waren es, halb lebendig und doch schon lange tot. Es muß einen Nekromanten in jenen Höhlen geben, der die grauenhaften Gestalten wieder zum Leben erweckt hat."

Im Verlies stoßen die Helden ausschließlich auf Untote. Ein mächtiger Zauberer steckt hinter der ganzen Geschichte. Die Helden müssen diesen Drahtzieher im Verlies aufspüren und besiegen, damit der Spuk ein Ende hat. Natürlich ist das nicht ganz so einfach, denn ständig werden die Helden von jenen Gestalten bedrängt, die der Zauberer aus dem Grab gerufen hat.

Sie benötigen ein Verlies, aus dem der Nekromant nicht entkommen kann - er muß daher sein Quartier verteidigen, bis er keine Kraft mehr für Zaubersprüche aufbringen kann, um sich gegen die Helden durchzusetzen. Ein gut bewachter Höhlenkomplex mit einigen Räumen und Gängen, aber ohne zweiten Ausgang bietet sich an. Entwerfen Sie selbst einen Zauberer menschlicher Herkunft, und passen Sie seine Fähigkeiten dem Vermögen der Helden an.

DIE WETTE

"Ich glaube kaum, daß ihr den Mut aufbringt, in dieses Verlies hinauszusteigen. Ich wette 500 Goldstücke darauf, daß ihr es keine ganze Stunde im Verlies aushaltet."

Der Spielleiter kann den Eingang für 40 Erkundungsrunden verschließen, so daß die Helden einen anderen Ausgang finden müssen. Um das Unternehmen etwas interessanter zu gestalten, sollte der Spielleiter eine Reihe mächtiger Gegner bereithalten, die jeden Ausgang bewachen. Es ist eben tatsächlich recht gefährlich - niemand würde einfach so 500 Goldstücke verschenken.

VERFOLGUNGSJAGD

"Er ist entkommen"

Ein wichtiger Gefangener ist ausgebrochen. Die Helden sollen die Verfolgung aufnehmen und den Gefangenen stellen. Der hat sich aber ein ausgedehntes Verlies als Zuflucht ausgesucht. Der Spielleiter führt den Gefangenen, welcher den Helden zunächst eine oder zwei Erkundungsrunden voraus ist. Die Gänge und Räume, die der Gefangene auf der Flucht vorfindet, werden vom Spielleiter verdeckt ermittelt und in einen Plan eingetragen. Das Verlies sollte keine weiteren Ausgänge besitzen, durch die der Gefangene entkommen könnte. Wird es den Helden gelingen, dem Flüchtenden auf den Fersen zu bleiben, oder müssen sie am Ende gar das ganze Verlies Raum für Raum durchsuchen, um ihn zu finden?

MÖRDERBRUT

"Sie sammeln offensichtlich immer mehr Leute in ihrem Versteck jenseits des Waldes. Wenn jetzt nicht eingegriffen wird, kommt jede Hilfe zu spät - sie werden alle Farmen im Tal zerstören."

Der Spielleiter legt eine Anzahl von Gegnern fest, die zu der Bande gehören. Die Mörderbrut hat sich in einem Verlies eingenistet,

von wo aus sie brandschatzend durch das Tal zieht. Während einer Expedition in das Versteck können keine weiteren Gegner mehr hinzukommen - zwischen den Expeditionen hat die Bande genug Zeit, um ihre Verluste auszugleichen.

AUSBRUCH

"Es muß, verdammt nochmal, einen Weg hier raus geben."

Dieses Abenteuer beginnt im Verlies, wohin die Helden verschleppt worden sind. In den Abenteurräumen führen jeweils Treppen auf die darüberliegende Ebene, weitere Treppen sollte es im ganzen Verlies nicht geben. Die Helden beginnen auf der dritten oder vierten Ebene in einem Gefängnis, aus dem sie sich befreien und danach im Verlies nach oben vorwärtsarbeiten müssen. Lassen Sie sich für den Ausbruch selbst etwas einfallen - vielleicht ein unvorsichtiger Wärter, den die Helden überwältigen können, um ihm die Schlüssel abzunehmen. Werden sie lebend herauskommen? Ach ja - eine Kleinigkeit muß noch erwähnt werden: Die Ausrüstung der Helden wird irgendwo anders in einem Abenteurraum des Verlieses aufbewahrt, jedenfalls nicht direkt neben ihrem Gefängnis.

ERDBEBEN

"He, Magnus - warst du das?!"

Das Erdbeben können Sie in ein beliebiges Abenteuer einbringen. Entwerfen Sie eine Tabelle, mit deren Hilfe Sie Teile des Verlieses zerstören können, sobald die Helden den Schatz erbeutet haben. Geröll blockiert Gänge und in einigen Räumen haben sich tiefe Klüfte aufgetan. Das Erdbeben eignet sich besonders dazu, den Rückweg etwas schwieriger zu machen, falls die Helden ihr eigentliches Ziel zu schnell erreicht haben.

DIE GEISEL

"Meine Tochter...ich bitte euch, findet meine Tochter!"

Die Aufgabe der Helden ist es, eine oder mehrere Geiseln zu befreien, die im Verlies von finsternen Kreaturen gefangen gehalten werden. Der Spielleiter kann festlegen, daß die Geiseln getötet werden, wenn die Helden nicht genug Einsatz zeigen oder zuviel Zeit benötigen. Sollte es den Helden gelingen, die Geiseln zu befreien, dann haben sie ein ganz anderes Problem: Die Gefangenen erfreuen sich nicht gerade des besten Gesundheitszustandes und können ohne Unterstützung nicht gehen. Der Rückweg wird daher zum Alptraum. Im Schnecken-tempo geht es durch die dunklen Gänge, und immer wieder müssen die Helden mit einem Angriff rechnen. Dabei ist es nicht so einfach, die kranken Gefangenen vor den Gegnern zu schützen.

ÜBERFLUTETE GÄNGE

"Hat irgend jemand in der letzten Zeit den Zwergen gesehen?!"

Dieses Handicap können Sie in ein beliebiges Verlies einbauen, jedoch darf es nur eine Ebene geben. In allen Gängen und Räumen steht kniehoch Wasser. Alle können sich nur mit halber Geschwindigkeit fortbewegen. Die Schadensklasse ist für alle Angriffe um einen Punkt zu senken. Um das Ganze etwas spannender zu machen, bauen Sie hier und da ein paar Fallen und Besonderheiten ein, die dafür sorgen, daß der Wasserspiegel ein wenig steigt...

DER ENTDECKER

"Jetzt umkehren?! Ihr müßt verrückt sein! Ich muß wissen, was sich hinter dieser Tür verbirgt."

Ein wißbegieriger Entdecker heuert die Helden als Begleitung für eine Expedition an. Im Verlies verringern Sie die Anzahl und den Wert der Schätze, die gefunden werden können, drastisch. Das sollten die Spieler keinesfalls vorher wissen. Der Entdecker verspricht allerdings pro erkundetem Raum eine Prämie in Höhe von 5 Goldstücken. Der Spielleiter führt den Entdecker, der im Großen und Ganzen das tut, was die Helden vorschlagen - manchmal schlägt er jedoch auch quer. Zur Umkehr ist er erst bereit, wenn er mehr als die Hälfte seiner Lebenskraft verloren hat oder angesichts eines furchterregenden Monsters vom Schrecken übermannt wird. Es ist keine leichte Aufgabe, einen neugierigen, aber unbekümmerten Auftraggeber zu beschützen, aber die Helden sollten ihn im eigenen Interesse lebend wieder aus dem Verlies geleiten, damit sie die versprochene Belohnung auch kassieren können.

DIE KRONJUWELEN

"Bringt sie mir zurück, und ich werde wohlhabende Männer aus euch machen. Aber wehe, nur das leiseste Gerücht über den Verlust der Juwelen kommt auf - dann werdet ihr hängen!"

Einer Horde Goblins und Orks ist es mit viel Glück gelungen, einen wichtigen Schatz zu stehlen, die Kroninsignien des Prinzen z.B. oder die gesamte Mitgift für seine Braut. Die Helden sollen den Schatz

wiederbringen. Jeder Teil der Beute ist für sich wertvoll genug, doch der königliche Auftraggeber betont, daß erst alles zusammen den wirklichen Wert des Schatzes ausmacht. Die Räuber hingegen erkennen keinen besonderen Sinn darin, alles beisammenzuhalten. Sie teilen die Beute unter ihren Anführern auf.

Wenn Sie den Wert aller anderen Schätze im Verlies erheblich senken, dann können Sie die Helden leicht in Gewissenskonflikte bringen. Vielleicht reicht die Beute nicht aus, um die normalen Lebenshaltungskosten zu bestreiten, und die einzige Alternative zum Verhungern ist - urgh - der Verkauf eines der wichtigen Beutestücke... ("Ähm, vielleicht können wir es ja später wieder zurückkaufen.")

NARRENSPIEL

"Wir sind schon allen nur denkbaren Kreaturen begegnet - aber was zum Teufel sollen wir damit anfangen?"

Die Abenteurräume werden von Spiegelbildern der Helden bewacht. Diese sind genauso ausgerüstet wie die Helden selbst und haben genau die gleichen Fähigkeiten. Je besser die Helden vorbereitet sind, desto besser sind es auch ihre "Gegner". Der letzte, entscheidende Kampf findet dann zwischen den Helden und ihren Spiegelbildern und jenem verrückten Magier statt, der die ganze Sache inszeniert hat.

DER ORK-HAUPTMANN

"Es ist berichtet worden, daß das Heer der Orks von einem ihrer großen Hauptmänner ins Feld geführt wurde. Aber in der Schlacht mit den Truppen des Reiches ist er schwer verwundet worden. Er muß sich irgendwo in den Bergen versteckt halten. Ein prächtiges Kopfgeld ist ausgesetzt worden."

Entwerfen Sie eine Abenteuerzone, in der der verwundete Hauptmann der Orks von seiner Leibwache beschützt und gepflegt wird. Die Orks sind von der Schlacht zu sehr mitgenommen, so daß sie sich nicht um die Helden kümmern können. Das ist auch gut so, denn zunächst ist die Leibgarde des Hauptmanns ein zu großer Brocken für die Helden. Aber man hat von einem magischen Artefakt gehört, das gute Dienste leisten könnte und in einem anderen Verlies liegt. Vielleicht können die Helden auch ein paar Gefangene der Orks befreien, die gerne bereit sind, ihnen in dieser Angelegenheit zur Seite zu stehen.

ERSCHAFFENEINES HELDEN

Während die Helden ihre Abenteuer in den unterirdischen Verliesen bestreiten, sehen sich ständig neuen Gefahren gegenüber, die sie bewältigen müssen. Es kommt vor, daß ein Held vom Glück verlassen wird und einen entscheidenden Treffer hinnehmen muß, ohne ihn mit einem Schicksalspunkt abwenden zu können. Die Folge davon ist unweigerlich der Tod des Helden. Sollten seine Freunde nicht in der Lage sein, den leblosen Körper zu einem Heiler mitzunehmen und die nötigen 1000 Goldstücke für seine Wiedererweckung aufzubringen, so haben sie ihren Kameraden für immer verloren. Die Gruppe muß Ausschau nach einem anderen Helden halten, der bereit ist, die schmerzliche Lücke wieder zu füllen. Sollten Sie gerade erst mit dem Spielen begonnen haben, dann ist es wohl am besten, wenn Sie als Ersatz einen der vorgefertigten Helden verwenden. Sind Sie dagegen mit "Der Herr des Schwertes" bereits gut vertraut und haben schon so manchen Spielabend hinter sich, dann möchten sie sicherlich einen Helden ins Spiel bringen, den Sie sich selbst ausgedacht haben und der Ihren Vorstellungen am ehesten entspricht.

"Der Herr des Schwertes" bietet Ihnen die Möglichkeit, sich eigene Helden zu erschaffen. Alles, was Sie dazu benötigen, ist ein Würfel, ein Bleistift und ein leerer Heldenbogen. Legen Sie zunächst fest, welcher Rasse der Held angehören soll - wenn Sie unentschieden sind, dann lassen Sie den Würfel darüber entscheiden (siehe Tabelle "Rasse des Helden"). Drei Rassen stehen Ihnen zur Auswahl: Menschen, Elfen oder Zwerge. Nun müssen Sie die Fähigkeitswerte ihres Helden auf der Tabelle "Heldenerschaffung" ermitteln. Je nach Rasse wählen Sie eine andere Spalte auf der Tabelle aus und vollziehen die dort angegebenen Würfelprozeduren der Reihe nach, wobei Sie die Ergebnisse auf dem Heldenbogen eintragen. Danach müssen Sie entscheiden, ob der Held ein Krieger oder ein Zauberer sein soll.

Sobald Sie einmal die Fähigkeitswerte ermittelt haben, können Sie alle übrigen Angaben, die Sie für Ihren Helden benötigen, den Tabellen in diesem Kapitel entnehmen. Füllen Sie zunächst die Abschnitte Nahkampf und Fernkampf sorgfältig aus. Um den Heldenbogen schließlich zu vervollständigen, müssen Sie wissen, welche Waffe der Held führt und welche Rüstung er trägt. Zu Beginn seiner Abenteuerlaufbahn erhält jeder Held 50 bis 80 Goldstücke, um sich Ausrüstung zu besorgen. Suchen Sie das Passende für Ihren Helden aus.

Nachdem Sie sich durch die Tabellen gearbeitet haben, ist der Held spielfertig für seine erste Expedition. Sie müssen jetzt nur noch einen Namen erfinden, eine kleine Zeichnung Ihres Helden anfertigen

KAMPAGNEN

(oder ein passendes Bild auftreiben) und sein Wappen festlegen.

Ausbildung

Zwischen den Expeditionen kann jeder Held Gold für seine Ausbildung investieren. Die Tabellen in diesem Kapitel geben an, welche Veränderungen sich auf dem Heldenbogen ergeben, wenn er seine Waffenfertigkeit, seine Bogenfertigkeit oder seine Stärke erhöht. Prüfen Sie bitte sorgfältig, ob alle Eintragungen auf dem Heldenbogen nach dem Steigern der Fähigkeitswerte noch auf dem richtigen Stand sind.

Die Veränderungen, die sich durch den Erwerb neuer Waffen oder Rüstungen ergeben, entnehmen Sie bitte den Tabellen "Nahkampf-Waffen", "Fernkampf-Waffen" und "Rüstungen".

Monster

Einige Tabellen dieses Kapitels werden auch vom Spielleiter benötigt, um die Kreaturenbögen korrekt auszufüllen. Da Sie für Monster weder Rasse noch Fähigkeitswerte auswürfeln müssen, brauchen Sie die Angaben nur, um Angriffswürfe, Waffenwerte und Ähnliches festzustellen.

RASSE

Jeder Held ist entweder Mensch, Elf oder Zwerg. Suchen Sie sich eine dieser Rassen aus. In einer Heldengruppe müssen nicht alle Rassen vertreten sein, es spricht auch nichts dagegen, daß eine Gruppe z.B. nur aus Zwergen oder Elfen besteht. Wenn Sie unentschieden sind, welcher Rasse Ihr Held angehören soll, dann können Sie auf die folgende Tabelle würfeln:

Rasse des Helden	
W12	Rasse
1-6	Mensch
7-9	Zwerg
10-12	Elf

Zwerge

Alle Zwerge sind erfahrene Bergbauer und Handwerker, wodurch sie eine wesentlich größere Chance haben, unnatürliche Gesteinsformationen zu erkennen und komplizierte Mechaniken zu durchschauen. Daher dürfen Zwerge auf alle Würfe zum Erkennen oder Entschärfen von Fallen zwei Punkte zum Würfelresultat addieren.

Elfen

Die Elfen sind reaktionsschnell und haben besonders scharfe Augen, die sie in ihrer gewohnten Umgebung - den ausgedehnten Wäldern des Elfenreiches - benötigen, um Gefahren schnell zu erkennen. Deshalb darf der Anführer beim Initiativwurf einen Punkt dazugaddieren, wenn ein Elf den entdeckten Gegner sehen kann.

FÄHIGKEITEN

Nachdem Sie festgelegt haben, welcher Rasse Ihr Held angehören soll, ermitteln Sie seine Fähigkeitswerte. Die Fähigkeitswerte geben an, wie gut der Held mit Waffen umgehen kann, wie erfolgreich er Zaubersprüche wirkt, wie mutig er ist, usw..

Mit Hilfe der folgenden Tabelle lassen sich alle Werte durch eine Würfelprozedur ermitteln. Dabei müssen Sie stets einen bestimmten Würfel rollen und eine feste Zahl hinzuaddieren. Wenn Sie die angegebenen Würfel (z.B. einen Achtseiter) nicht zur Hand haben, dann können Sie auch den dem Spiel beigegebenen W12 verwenden, indem Sie alle Würfelresultate ignorieren, die zu hoch sind und solange erneut werfen, bis eine geeignete Zahl dabei herauskommt. Gibt die Tabelle also beispielsweise an, daß Sie einen W8 rollen müssen, dann ignorieren Sie auf dem W12 alle Resultate zwischen 9 und 12 und würfeln erneut.

Jeder Fähigkeitswert muß mit einer eigenen Würfelprozedur ermittelt werden, die von Rasse zu Rasse verschieden ist:

Heldenerschaffung			
Fähigkeit	Mensch	Zwerg	Elf
Waffenfertigkeit	W6+4	W6+5	W6+4
Bogenfertigkeit	W6+4	W6+4	W6+5
Stärke	W4+3	W4+3	W4+3
Konstitution	W4+3	W4+4	W4+2
Geschwindigkeit	W6+4	W6+3	W6+5
Mut	W8+3	W8+3	W8+3
Intelligenz	W8+3	W8+2	W8+3
Lebenskraft	W4+1	W4+1	W4+1
Schicksalspunkte	2	2	2

ZAUBERER

Sie dürfen entscheiden, ob der Held, den Sie erschaffen, die Fähigkeit besitzt, zu zaubern. Zauberer können Sprüche wirken, doch Sie müssen dafür auch einige Nachteile in Kauf nehmen: Sie dürfen keine Rüstungen tragen und höchstens mit einem Dolch kämpfen. Der Gruppe kann ein Zauberer durch den Einsatz mächtiger Magie gute Dienste leisten - vorausgesetzt, er wird von seinen Freunden gut gegen Angriffe geschützt. Andernfalls wird er feststellen müssen, daß die Verteidigung gegen mächtige Monster ohne Rüstung und vernünftige Waffe ein hartes Brot darstellt.

Zwergenzauberer

Zwerge besitzen eine weniger hohe Begabung für die Magie als Menschen. Daher gelten für Zwergenzauberer einige Einschränkungen und besondere Regeln. Jedesmal, wenn ein Zwerg einen Spruch wirken will, muß er eine Intelligenzprobe ablegen, und zwar auch dann, wenn der Spruch üblicherweise keine Intelligenzprobe erfordert. Mißlingt die



Probe, so wird der Zauber nicht wirksam, die Zauberezutaten sind aber trotzdem verloren. Verlangt ein Spruch schon von vorneherein eine Intelligenzprobe, dann muß der Zwerg zwei Proben nacheinander ablegen und beide erfolgreich bestehen, damit der Zauber gelingt.

Daneben benötigen Zwerge eine längere und intensivere Ausbildung, um einen Spruch zu erlernen. Die Kosten für das Erlernen eines Spruches werden dadurch doppelt so hoch.

Aus den vier Startzaubern, über die ein Zauberer für gewöhnlich verfügt, darf sich der Zwerg nur zwei Sprüche aussuchen, die er zu Beginn seiner Heldenlaufbahn beherrscht.



Elfenzauberer

Die Fähigkeitswerte eines Elfenzauberers unterscheiden sich ein wenig von denen eines gewöhnlichen Elfen, da er lange Zeit mit dem Studium der arkanen Künste zugebracht hat. Nach dem Auswürfeln der Fähigkeitswerte wird die Intelligenz des Helden um einen Punkt erhöht, die Stärke dagegen um einen Punkt gesenkt.

Elfenzauberer beginnen ihr Heldenleben mit den gleichen vier Sprüchen wie ihre menschlichen Kollegen.

Kosten für die Startzauber

Das Erlernen der vier Startzauber kostet pro Spruch 100 Goldstücke, für einen Zwergen das Doppelte.

NAHKAMPF

Der folgenden Tabelle können Sie entnehmen, welche Zahl beim Angriffswurf mindestens geworfen werden muß, um einen Gegner zu treffen. Suchen Sie die Waffenfertigkeit Ihres Helden in der ersten Spalte und übertragen Sie die entsprechende Zeile vollständig auf den Heldenbogen in den Abschnitt "Nahkampf".

Angriffswurf im Nahkampf											
Wf des Angreifers	Waffenfertigkeit des Gegners										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10	10
2	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10	10
3	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10	10
4	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10
5	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10
6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10
7	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10
8	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
10	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
11	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7
12	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6

FERNKAMPF

Mit Hilfe der untenstehenden Tabelle können Sie ermitteln, welche Zahl beim Angriffswurf im Fernkampf mindestens geworfen werden muß, um das anvisierte Ziel zu treffen. Suchen Sie die Bogenfertigkeit Ihres Helden in der ersten Spalte und übertragen Sie die entsprechende Zeile vollständig auf den Heldenbogen in den Abschnitt "Fernkampf".

Angriffswurf im Fernkampf					
Bf des Schützen	Entfernung des Ziels in Feldern				
	1-3	4-12	13-24	25-36	37 oder mehr
1	11*	12*	Vorbei	Vorbei	Vorbei
2	10	11*	12*	Vorbei	Vorbei
3	9	10	11*	12*	Vorbei
4	8	9	10	11*	12*
5	7	8	9	10	11*
6	6	7	8	9	10
7	5	6	7	8	9
8	4	5	6	7	8
9	3	4	5	6	7
10	3	3	4	5	6
11	3	3	3	4	5
12	3	3	3	3	4

* Wenn der Schütze bereits eine 11 oder 12 benötigt, um zu treffen, ist ein kritischer Treffer unmöglich - er sollte sich glücklich schätzen, das Ziel überhaupt getroffen zu haben.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Bevor Sie die Abschnitte "Waffen" und "Rüstung" auf dem Heldenbogen korrekt ausfüllen können, müssen Sie entscheiden, wie Sie Ihren Helden ausrüsten wollen. Jeder Held bekommt ein Startkapital von 50 bis 80 Goldstücken: Würfeln Sie einmal mit dem W4, addieren Sie 4, und multiplizieren Sie anschließend das Ergebnis mit 10, um das genaue Startkapital Ihres Helden festzulegen.

Das Startkapital kann von den folgenden Ausnahmen abgesehen beliebig verwendet werden:

Ausbildung: Erst nach der Rückkehr von der ersten Expedition darf Geld für die Ausbildung investiert werden.

Sprüche lernen: Die vier Startzauber erhält jeder Zauberer kostenlos. Weitere Sprüche können erst nach der Rückkehr von der ersten Expedition erlernt werden.

Zauberezutaten: Jeder Zauberer erhält zu Beginn pro Spruch, den er beherrscht, eine Zauberezutat kostenlos - Zwergezauberer erhalten also nur zwei Zauberezutaten. Die Zutaten dürfen nach Belieben gewählt werden, es ist also auch möglich, beispielsweise eine Zauberezutat viermal mitzunehmen, so daß nur ein einziger Spruch gewirkt werden kann (dafür aber eben viermal). Erst nach der Rückkehr von der ersten Expedition dürfen weitere Zauberezutaten erworben werden.

Nachdem Sie unter Beachtung obiger Regeln die Ausrüstung festgelegt haben, können Sie den Heldenbogen nun vervollständigen.



NAHKAMPFWAFFEN

Der Tabelle auf der folgenden Seite können Sie die Schadensklasse sowie die Werte für einen Patzer bzw. einen Kritischen Treffer für die verschiedenen Waffen entnehmen. Die Schadensklasse hängt dabei von der Stärke des Helden ab: Suchen Sie die Waffe in der rechten Spalte und den Stärkewert des Helden in der obersten Zeile, um den korrekten Wert zu ermitteln.

Manche Waffen erfordern eine Mindeststärke - wenn die Stärke des Helden unter diesem Wert liegt, dann ist er nicht in der Lage, die Waffe zu führen.

Mit großen Waffen können mächtigere Schläge gelandet werden. Daher werden bereits Kritische Treffer erzielt, wenn beim Angriffswurf eine 11 oder eine 12 fällt, im Gegensatz zu den leichteren Waffen, mit denen nur bei einer 12 ein Kritischer Treffer gelandet werden kann. Auf der anderen Seite ist die Handhabung großer Waffen schwieriger, so daß ein Wurf von 1 oder 2 zu einem Patzer führt. Verwechseln Sie die Kritischen Treffer nicht mit Kritischem Schaden - beim Schadenswurf erzielen auch große Waffen nur dann Kritischen Schaden, wenn eine 12 gewürfelt wurde.

Sollte Ihr Held eine Waffe besitzen, die in der Tabelle nicht aufgeführt ist, so nehmen Sie ersatzweise die Werte jener Waffe, die ihr vom Typ her am ähnlichsten ist.

Nahkampfwaffen haben keine Reichweite: Es kann jeweils nur ein Gegner auf einem benachbarten Feld angegriffen werden. Einige Waffen (wie z.B. der Speer) erlauben auch Angriffe auf diagonal benachbarte Felder.

KAMPAGNEN

NAHKAMPFWAFFEN													
Waffe	Stärke											Patzer	Kritisch
	1-2	3-4	5	6	7	8	9	10	11	12			
Unbewaffnet	-	1	1	1	2	3	4	5	6	7	-	-	
Dolch	1	1	1	2	3	4	5	6	7	8	1	12	
Speer	-	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	12	
Schwert	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12	
Axt, Kriegshammer	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	12	
Hellebarde	-	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1-2	11-12	
Zweihänder	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12	
Zweihänderaxt	-	-	-	5	6	7	8	9	10	11	1-2	11-12	
Klauen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	-	-	
Schwere Waffen	-	-	-	-	7	8	9	10	11	12	1-2	11-12	

Unbewaffnet: Diese Angaben gelten für alle Angriffe, die ohne Waffe geführt werden.

Speer: Speere vergrößern den Angriffsbereich, da auch Gegner auf diagonal benachbarten Feldern angegriffen werden können.

Hellebarde: Hellebarden vergrößern den Angriffsbereich - sie erlauben Angriffe auf die diagonal angrenzenden Felder.

Klauen: Nur bestimmte Monster können auf diese Art angreifen. Die Angaben gelten für alle Angriffe mit natürlichen Waffen wie z.B. Hörnern, Klauen und Schwänzen.

Schwere Waffen: Nur bestimmte, besonders starke und große Monster können mit solchen Waffen umgehen. Die Angaben gelten für alle überdimensionierten Waffen wie z.B. große Äxe und Keulen.



FERNKAMPFWAFFEN

Die untenstehende Tabelle gibt an, welche Reichweite und welche Schadensklasse die verschiedenen Fernkampfwaffen haben. Bitte beachten Sie, daß die Stärke des Helden keinen Einfluß auf die Schadensklasse einer Fernkampfwaffe hat.

Im Fernkampf führt eine 1 beim Angriffswurf zu einem Patzer, eine 12 zu einem Kritischen Treffer - das gilt für alle Fernkampfwaffen. Wenn der Schütze bereits eine 11 oder 12 benötigt, um ganz normal zu treffen, ist ein kritischer Treffer unmöglich.

Fernkampfwaffen			
Waffe	Reichweite	Schadensklasse	Besonderheiten
Geworfener Dolch	3	2	Bewegen und werfen
Geworfene Axt	3	3	Bewegen und werfen
Geworfener Speer	6	3	Bewegen und werfen
Kurzbogen	24	3	-
Normaler Bogen	36	3	-
Langbogen	48	4	Stärkewert mindestens 6
Armbrust	48	4	Laden dauert eine Runde

Bewegen und werfen: Der Held darf sich in der Runde, in der er die Waffe wirft, zusätzlich bewegen. Mit einem Bogen oder einer Armbrust ist das nicht möglich.

Stärkewert mindestens 6: Ein Langbogen muß kräftig gespannt werden. Wer nicht mindestens eine Stärke von 6 besitzt, kann die Waffe nicht benutzen.

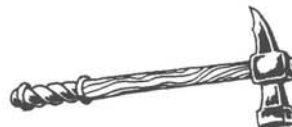
Laden dauert eine Runde: Bevor ein Bolzen verschossen werden kann, muß die Armbrust geladen werden. Das dauert eine ganze Kampfrunde lang, während der sich der Held nicht bewegen darf.

RÜSTUNGEN

Rüstungen erhöhen zwar die Konstitution, behindern aber andererseits den Helden und machen ihn unbeweglicher. Daher senken Rüstungen die Bogenfertigkeit und die Geschwindigkeit gegenüber den Grundwerten des Helden.

Die Kreaturenbögen in der Heftmitte sind bereits vollständig ausgefüllt. Dabei wurde auch berücksichtigt, welche Rüstung das jeweilige Monster üblicherweise trägt, so daß die Aufschläge bzw. Abzüge, die sich dadurch ergeben, bereits eingerechnet worden sind. Sie müssen also normalerweise nicht mehr auf der untenstehenden Tabelle nachschlagen. Wenn ein Monster eine andere Rüstung tragen soll, so müssen Sie zunächst durch Rückwärtsrechnen die Startwerte ermitteln und danach die Abzüge und Aufschläge für die neue Rüstung berechnen.

Rüstungen			
Typ	Bogenfertigkeit	Konstitution	Geschwindigkeit
Schild	-1	+1	-
Lederrüstung	-1	+1	-1
Kettenhemd	-1	+2	-2
Schuppenpanzer	-2	+3	-2
Mithrilrüstung	-1	+3	-1



SOLOABENTEUER

In diesem Kapitel stellen wir jene Regeln vor, die Sie benötigen, um "Der Herr des Schwertes" alleine spielen zu können, wenn Sie einmal keine Mitspieler gefunden haben.

Bei Soloabenteuern übernehmen Sie alle Rollen gleichzeitig: Sie sind Spielleiter, Held, Anführer und Kartenzeichner. Im großen und ganzen bleiben die Regeln gleich, aber Sie müssen ein paar kleine Veränderungen beachten, die sich gegenüber dem normalen Spiel ergeben. Sie können ja z.B. schlecht einfach so gegen sich selbst kämpfen und brauchen eine Regelung dafür, wie die Monster ziehen und angreifen sollen.

Sie können die Regeln für Soloabenteuer dazu verwenden, einfach aus Lust am Spielen loszulegen, aber genauso gut können Sie damit ein paar Varianten ausprobieren, beispielsweise ein wenig mit der Koordination von Helden und ihren Gefolgsleuten im Kampf herumexperimentieren. Wenn Sie sich als Spielleiter auf ein Abenteuer vorbereiten, das Sie selbst entworfen haben, dann können Sie zunächst einen Solodurchgang starten, um zu überprüfen, ob das Spielgleichgewicht gewahrt ist, und alles sich so entwickelt, wie Sie sich das gedacht haben. Die Abenteuerpläne, die Sie während eines Soloabenteuers erstellen, eignen sich darüber hinaus als Grundlage für zukünftige Abenteuer.

SPIELVORBEREITUNGEN

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich überlegen, wie groß das Verlies gestaltet wird. Unter Umständen lassen Sie nur eine Ebene zu und ignorieren alle Ergebnisse, die eine Treppe in tiefere Ebenen anzeigen. Wenn Sie eine Menge Zeit haben, dann wollen Sie vielleicht ein ausgedehntes Verlies mit mehreren Ebenen erkunden und gar keine Begrenzung vorgeben.

Legen Sie außerdem fest, welche Begegnungstabellen Sie verwenden wollen. Zunächst können Sie am besten die Tabellen benutzen, die wir für "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" vorbereitet haben. Sobald Sie einmal andere Begegnungstabellen für eigene Abenteuer entworfen haben, dürfen Sie natürlich auch darauf zurückgreifen.

Wenn Sie möchten, dann können Sie Ihren Helden einfach so in ein Verlies hinabsteigen lassen, um dort Monster zu bekämpfen und Schätze zu erbeuten, ohne ein besonderes Ziel vor Augen zu haben. Wie im gewöhnlichen Spiel zu mehreren macht natürlich auch ein Soloabenteuer mehr Spaß, wenn der Held eine Aufgabe zu erfüllen hat. Der Einfachheit halber könnten Sie ein paar besondere Kreaturen auswählen, die der Held in den Abenteuerträumen antrifft und besiegen muß. Nehmen Sie beispielsweise sechs der vorbereiteten Anführer-Spielmarken und ziehen Sie immer zwei davon, wenn der Held einen Abenteuertraum betritt. Jedem dieser Paare ordnen Sie außerdem ein magisches Artefakt

zu, das Sie im Kapitel "Schätze" zufällig ermitteln. Würfeln Sie dann aus, wer von beiden das Artefakt bei sich trägt, und überprüfen Sie, ob er es gegen den Helden einsetzen kann.

Die ermittelten Artefakte stellen gleichzeitig die Schlüsselschätze des Abenteuers dar, so daß der Held sechs Anführer besiegen und die Artefakte beibringen muß, um das Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

Weitere Spielmarken außer den Anführern benötigen Sie bei einem Soloabenteuer nicht. Legen Sie also die Ereignismarken beiseite und lassen Sie alles außer Acht, was sich auf diese Marken bezieht.

ERKUNDUNGSRUNDEN

Das Verlies wird mit Hilfe der üblichen Regeln und Tabellen ermittelt. Der einzige Unterschied zum Gruppenspiel besteht darin, daß Sie über die genaue Auslage der ermittelten Bodenplatten selbst entscheiden.

DER SPIELLEITERZUG

Während des Spielleiterzuges würfeln Sie jeweils einmal und schauen in der folgenden Tabelle nach:

W12	Ereignis
1	Falle
2-11	Nichts passiert
12	Monsterbegegnung

Falle: Würfeln Sie aus, wer von der Gruppe in die Nähe der Falle geraten ist. Dann ermitteln Sie auf der Tabelle "Fallen" in der Spalte "Räume und Gänge", welche Gemeinheit auf ihn wartet. Dem Helden bzw. Gefolgsmann steht wie gewöhnlich ein Entdeckungswurf zu. Ist die Falle rechtzeitig erkannt worden, so kann er sie umgehen. Andernfalls schnappt die Falle zu - die Auswirkungen sind die gleichen wie im Gruppenspiel. Die Falle muß nicht entschärft werden - im Solospiel ist das Verfahren etwas vereinfacht: Eine Falle wird nur beachtet, sobald sie entdeckt worden ist, danach taucht sie im Spiel nicht mehr auf. Eine entdeckte Falle kann einfach umgangen werden.

Monsterbegegnung: Ermitteln Sie wie üblich auf der Tabelle "Monsterbegegnungen" eine Gruppe von Monstern, auf welche die Abenteurer stoßen. Sie entscheiden selbst, wie Sie die Figuren aufstellen, jedoch muß das erste Monster so nah wie möglich (unter Beachtung der unten beschriebenen Regeln) bei der Abenteurergruppe aufgestellt werden. Dann setzen Sie das Spiel mit einer Kampfrunde fort.

GEHEIMTÜREN

Wie üblich kann nach Geheimtüren gesucht werden. Fällt bei der Suche eine 1, so ziehen Sie keine Ereignismarke - stattdessen wird die Suche durch eine Gruppe von Monstern gestört, welche den Raum betritt (siehe "Monsterbegegnung" im vorherigen Abschnitt).

VERBORGENE SCHÄTZE

In Soloabenteuern gibt es keine verborgenen Schätze - daher lohnt sich die Suche danach auch nicht.

KAMPFRUNDEN

Die folgenden Regeln sind zu beachten, wenn es zum Kampf kommt. Sie geben an, wie die Figuren aufgestellt und bewegt werden.

Eine kleine Anmerkung dazu: Es ist unmöglich, die komplizierte Strategie und Taktik eines Kampfgeschehens mit mehreren Beteiligten in einfachen Regeln festzulegen, so daß die Aktionen immer plausibel erscheinen. Sicherlich werden Sie dann und wann feststellen, daß das erwürfelte Ergebnis keinen besonderen Sinn ergibt, und den Monstern keinen Vorteil verspricht. Ein Kampf macht deshalb wesentlich mehr Spaß, wenn Sie die folgenden Regeln nur als grundsätzliche Anleitung betrachten, und ein wenig Ihrem gesunden Menschenverstand vertrauen. Denken Sie immer daran, was Sie tun würden, wenn Sie Spielleiter wären und die Abenteurergruppe bekämpfen müßten. Machen Sie Ihrem Helden und seinen Gefolgsleuten das Leben unter Beachtung der Regeln so schwer wie möglich. Je härter die Bedingungen sind, desto glorreicher ist der Sieg.

DAS AUFSTELLEN DER FIGUREN

Sie dürfen die Figuren in beliebiger Reihenfolge auf dem Spielplan aufstellen, solange alle Figuren, die Fernkampfwaffen führen oder Sprüche wirken können, hinter jenen stehen, die lediglich eine gewöhnliche Nahkampfwaffe führen. Die erste Figur muß so nah an den Helden wie möglich aufgestellt werden. Sollte es möglich sein, eine der Figuren so zu platzieren, daß sie sofort angreifen könnte, so muß das auch getan werden. Alle übrigen Figuren müssen jeweils in einem Feld aufgestellt



SOLOABENTEUER

werden, das zu einem Feld benachbart ist, in dem bereits eine Figur steht.

Jetzt würfeln Sie wie gewöhnlich aus, wer die Initiative hat. Haben die Helden die Initiative, dann werden die gegnerischen Figuren jeweils um ein Feld bewegt und die Helden beginnen anschließend den Kampf. Besitzen die Gegner die Initiative, dann verlieren die Helden ihren ersten Zug, und es geht gleich mit dem Spielleiterzug der ersten Kampfrunde weiter.

DER SPIELLEITERZUG

Würfeln Sie zu Beginn des Zuges einmal, und lesen Sie in der Tabelle "Taktik des Gegners" ab, wie sich das Kampfgeschehen entwickelt. Beachten Sie, daß es zwei verschiedene Abschnitte auf der Tabelle gibt, der erste Abschnitt wird verwendet, wenn alle Gegner nur mit Nahkampfwaffen ausgerüstet sind, der zweite Abschnitt, falls mindestens einer der Gegner eine Fernkampfwaffe besitzt oder Sprüche wirken kann.

"Taktik des Gegners"	
ALLE GEGNER FÜHREN NAHKAMPFWAFFEN	
W12	Taktik
1	Verstärkung
2-6	Bewegen und Angreifen
7-12	Angreifen und Bewegen
MINDESTENS EIN GEGNER FÜHRT EINE FERNKAMPFWAFFE	
W12	Taktik
1	Verstärkung
2-4	Bewegen und Angreifen
5-8	Angreifen und Bewegen
9-12	Fernkampfangriff

Verstärkung: Ermitteln Sie auf der Tabelle "Monsterbegegnungen" eine Gruppe von Monstern, die als Verstärkung ins Spiel kommt und gemäß oben aufgeführter Regeln aufgestellt wird. Setzen Sie danach das Spiel wie gewohnt fort - alle Gegner verwenden in der laufenden Kampfrunde die Taktik "Bewegen und Angreifen".

Bewegen und Angreifen: Alle Gegner bewegen sich erst und greifen anschließend an.

Angreifen und Bewegen: Alle Gegner greifen zunächst an und bewegen sich erst danach.

Fernkampfangriff: Alle Gegner, die lediglich eine Nahkampfwaffe führen, bewegen sich aus dem Schußfeld, um jenen, die mit Fernkampfwaffen ausgerüstet sind, einen Fernkampfangriff zu ermöglichen.

DAS BEWEGEN DER FIGUREN

Die folgenden Regeln müssen bei der Bewegung der Figuren beachtet werden, wenn als Taktik entweder "Angreifen und Bewegen" oder "Bewegen und Angreifen" ermittelt wurde. Jeder Gegner, der eine Nahkampfwaffe führt, soll nach Möglichkeit so gezogen werden, daß er einen Angriff durchführen kann. Kann er ein solches Feld nicht erreichen, so bewegt er sich so nah wie möglich an das Geschehen heran, wozu er nötigenfalls rennt. Gegner, die entweder Sprüche wirken können oder eine Fernkampfwaffe bei sich haben, suchen ein Feld auf, von dem aus ein Fernkampfangriff durchgeführt werden kann.

Fernkampfangriffe

Wenn Sie auf der Tabelle ermittelt haben, daß in der laufenden Kampfrunde Fernkampfangriffe stattfinden sollen, dann werden die Figuren wie folgt gezogen:

Alle Figuren, die nur eine Nahkampfwaffe besitzen, bewegen sich so, daß für die Schützen eine freie Sichtlinie zu den Abenteurern entsteht. Figuren, die mit Fernkampfwaffen ausgerüstet sind, bewegen sich nicht, es sei denn, sie befinden sich im Angriffsbereich des Helden oder eines Gefolgsmannes. Nachdem alle Figuren bewegt wurden, werden die Fernkampfangriffe durchgeführt. Figuren, die nicht schießen und einen Nahkampfangriff durchführen können, tun dies.

ANGRIFFE

Jede Figur greift nach Möglichkeit an. Können Angriffe gegen mehrere Figuren gerichtet werden, dann wird bevorzugt die Figur angegriffen, die eine niedrigere Waffenfertigkeit besitzt. Sollten die Waffenfertigkeiten bei allen möglichen Zielen gleich hoch sein, so wird zunächst jene Figur angegriffen, die eine niedrigere Konstitution hat. Reicht dieses Kriterium für die Ermittlung des Zieles nicht aus, dann muß der Würfel entscheiden.

Für Gegner, die mehrere verschiedene Sprüche wirken können, wird zunächst zufällig ermittelt, welchen Spruch sie wirken sollen. Das Opfer des Spruches wird ebenfalls zufällig ausgewählt. Wenn der Spruch einen größeren Wirkungsbereich besitzt, so wird das Ziel stets so ausgewählt, daß möglichst viele Abenteurer betroffen sind.

HILFE FÜR TOBARO (Ein Soloabenteuer)

Die Stadt Tobaró wird ständig von Skaven angegriffen. Die Stadtväter wissen keinen Rat, und bald droht Tobaró gänzlich in Furcht und Schrecken zu versinken. Bisher war Tobaró ein Städtchen, das abgesehen von wenigen, eher unbedeutenden Überfällen in Frieden gelassen wurde. Doch seit kurzem wird der Skaven-Clan, der in einem Höhlensystem der nahegelegenen Berge haust, von dem mächtigen Magier Finsterherz angeführt und gegen die Stadt aufgetrieben.

Die immer größer werdende Bande blutrünstiger Skaven gelangt durch die Kanalisation in die Stadt, wo sie schon in den frühen Morgenstunden plündernd und mordend durch die Straßen zieht. Inzwischen kann sich kein Mensch mehr auf die Straße trauen, ohne um sein Leben fürchten zu müssen. Zu Tausenden strömen die Skaven seitdem in die leergefegten Straßen der Stadt, angeführt von dem berüchtigten Schwarzmagier, der die Ursache des ganzen Übels darstellt.

Die Stadtväter haben in ihrer Versammlung beschlossen, zum letzten Mittel zu greifen: Hilfe kann nur von außerhalb kommen. Boten haben diese Nachrichten in andere Städte getragen. Die Stadtväter von Tobaró versprechen jenen Helden, die ihnen zur Hilfe kommen, eine hohe Belohnung. Und Ihre Helden haben beschlossen, sich der Sache anzunehmen.

BESONDERE REGELN

Die Helden

Die Gruppe besteht aus vier Helden, vier einfachen Söldnern und einem Sergeanten. Die Gefolgsleute sind den Helden von der Stadt an die Seite gestellt worden und verlangen keinen Sold.

Die Aufgabe

Die Helden müssen versuchen, den Schwarzmagier der Skaven zu töten, um dem Angriff die Spitze zu nehmen. Nachdem sie drei Ebenen des Verlieses erkundet haben, stoßen die Helden auf Finsterherz, und es kommt zum entscheidenden Kampf. Gelingt es, den Schwarzmagier zu töten und danach lebend aus dem Verlies zu entkommen, dann haben die Helden ihre Aufgabe erfolgreich gelöst. Die übrigen Dinge nehmen in diesem Fall wie von selbst ihren Verlauf: langsam ziehen sich die Skaven zurück und räumen die Stadt.

Im Gegensatz zu einem normalen Abenteuer können die Helden nur eine einzige Expedition in das Verlies unternehmen, denn die Zeit drängt. Gelingt das Unterfangen nicht beim ersten Versuch, dann kommt für Tobaró jede Hilfe zu spät. Die Helden erhalten nach erfolgreichen Abschluß des Unternehmens zwei Schicksalspunkte, andernfalls ist die Chance ganz vertan.

Die Struktur des Verlieses

Das Verlies hat drei Ebenen. Jede Ebene entsteht unter Beachtung der üblichen Regeln zufällig, jedoch führt jede Treppe, welche die Helden als Abschluß eines Ganges finden, nach oben. Treppen nach unten befinden sich jeweils nur im ersten Abenteuerraum, den die Helden auf der ersten bzw. zweiten Ebene entdecken.

Skaven

Verwenden Sie die Begegnungstabellen, die auch in der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" benutzt werden. Gelingt den Helden im Kampf die Flucht, dann kehren die unbesiegten Skaven wieder dorthin zurück, wo sie zuerst von den Helden aufgespürt wurden. Sollten die Helden die entsprechende Stelle noch einmal passieren müssen, dann werden sie von den verbliebenen Gegnern erneut angegriffen.

Abenteuerräume

Jede Ebene besitzt nur einen Abenteuerraum. Wird im Verlauf der Erkundungen auf einer Ebene ein zweiter Abenteuerraum ermittelt, dann wird das Ergebnis umgewandelt: Die Helden haben die Tür zu einem Quartier geöffnet.

In jedem Abenteuerraum führt eine Treppe auf die nächsttiefer Ebene, mit Ausnahme des Abenteurerraumes auf der untersten, dritten Ebene. Im Raum halten sich Kreaturen auf, die auf der Tabelle "Wachen in Abenteuerräumen" ermittelt werden, außerdem befinden sich darin die folgenden Anführer der Skaven, von denen einige ein magisches Artefakt besitzen:

Ebene	Anführer	Magisches Artefakt
Eins	Assassine	-
Zwei	Mönch der Finsternis	Stab des Todes
	Druide	-
Drei	Schamane der Finsternis	Rauchwerfer
	Hauptmann	Runenschwert
	Magier	Energiering (3.Grad)

Wenn es den Helden gelingt, die Anführer zu töten, dann können sie die magischen Artefakte an sich nehmen. Mit dem Stab des Todes und dem Rauchwerfer können sie allerdings nichts anfangen, denn nur die Schamanen und Mönche wissen damit umzugehen.

Den ehernen Talisman in der einen und das Breitschwert in der anderen Hand, versetzte Heinrich der Tür einen Tritt, so daß sie sich krachend öffnete. Im Raum rannten ein paar Skaven geduckt umher und versuchten, einen Schildwall aufzubauen, während sie drohend ihre Waffen schwenkten.

"Beim Zahn des Grugni" raunte Sven, "mehr als ein Dutzend von den Biestern". Unter großen Anstrengungen hob der Zwerg die eigenartige Axt empor, die er erst vor kurzem gefunden hatte. Die Runenzeichen auf der Klinge begannen in einem kräftigen Blau zu glühen.

Heinrich befühlte die Wunde an seinem Arm, was einen stechenden Schmerz verursachte. Er wartete auf seine Freunde, damit sie die Sache gemeinsam angehen konnten. Die Abenteurer boten nach all ihren Erlebnissen einen traurigen Anblick: Svens Kopf war stark bandagiert, seine Rüstung verbeult und an einigen Stellen durchbohrt. Auf Magnus' rechter Hand klaffte eine tiefe Schnittwunde, sein Gesicht war durch eine Reihe häßlicher Blutergüsse angeschwollen, und wenn er versuchte, seinen Kameraden ein ermutigendes Lächeln zuzuwenden, dann entstellte eine Reihe fehlender Zähne seine Mimik. Torallions ehemals grünes Gewand war inzwischen blutdurchtränkt und zerrissen. Die fehlende linke Ohrspitze erinnerte an einen früheren Kampf.

Ein großer Skaven in etwas besserer Rüstung tat einen Schritt nach vorn und verteilte Befehle. Über seinem Kopf schwebte ein großes schwarzes Runenschwert. Heinrich nahm beunruhigt die rotglühenden Runen darauf zur Kenntnis.

Nachdem sie sich durch ein endlos erscheinendes Labyrinth von Gängen geschlagen hatten, in denen alleorten die verfluchten Rattenmenschen auf sie lauerten, waren sie endlich am Ziel angelangt: Vor ihnen stand der Hauptmann der Skaven. Heinrich betete, daß sie diese Begegnung überleben würden.

"Wir fordern das Amulett meines Meisters", sagte Magnus mit gemessener, todrühiger Stimme. "Gebt es uns, und wir werden euch verschonen."

Der Hauptmann begann zu kichern. "Dummkopf, Du, kleiner. Töten dich, wir, ruck-zuck. Machen einen Braten und Knochen nagen wir ab. Töten euch alle, wie andere auch."

Torallion spannte den Bogen und richtete einen seiner goldgefiederten Pfeile auf den Hauptmann. "Wir hatten euch gewarnt - jetzt habt ihr eure Chance ver-

tan." Mit diesen Worten ließ Torallion den Pfeil los, aber der Hauptmann duckte sich mit unmenschlicher Geschwindigkeit, so daß das Geschöß seinen Kopf verfehlte. Der Hauptmann ging zum Angriff über und seine Krieger folgten ihm in den Kampf.

Eine Woge schwarzpelziger Skaven mit rotunterlaufenen Augen und hellroten, sabbernden Zungen bewegte sich auf die Helden zu, begleitet von den irren Zischlauten dutzender Stimmen. Einen Moment lang stand Heinrich wie angewurzelt da, und die Furcht drohte ihn zu übermannen, doch dann nahm er sein Schwert fest in den Griff und trat den Skaven entgegen. Wahllös droste er nach links und rechts auf die Rattenmenschen ein, wo ein paar der Skaven unter den Schlägen seiner glühenden Klinge tot zusammenbrachen. Heinrich hatte einen Keil in die Menge getrieben, und nun stand er inmitten der blutdürstigen Horde und mußte eine Reihe von Treffern hinnehmen.

Für einen Moment wurde Heinrich schwarz vor den Augen, die Kampfgeräusche schienen sich langsam zu entfernen. Der Krieger verlor das Gleichgewicht, doch die Skaven drängten von allen Seiten so dicht an ihn heran, daß er nicht umfiel. Heinrich sammelte all seine Willenskraft, um der drohenden Bewußtlosigkeit entgegenzuwirken.

Brüllend fuhr der Krieger herum, stieß die Skaven beiseite, die ihn bedrängten und schlang sein Schwert metzelnd im Kreis herum. Sven hatte unterdessen ein zwergisches Kriegslied angestimmt, und nun schlugen sich die beiden durch, bis sie schließlich Rücken an Rücken kämpften.

Plötzlich fuhr ein Feuersturm unter die Skaven und aus den Flammen wankte der Hauptmann, gräßlich entstellt und von Schmerzen benommen. Blindlings schlug Heinrich auf den Skaven ein und tötete ihn.

Einen Moment lang herrschte Totenstille. Die Helden waren als einzige am Leben geblieben. Heinrich stieß seine Faust in die Luft und brüllte triumphierend.

Magnus schritt ruhig den eingearbeiteten Kreis in der Mitte des Raumes ab. Er legte seinen Talisman in die Mitte des Kreises und winkte Torallion und Heinrich zu sich, damit sie es ihm nachtäten. Unter leisem Rumpeln öffnete sich eine Falttür und gab ein kleines Versteck frei. Ein Teil des zerbrochenen Amuletts lag darin - endlich hatten sie ihr Ziel erreicht. Heinrich wußte, daß dies erst der Anfang ihres Abenteuers war.



DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

"Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" ist ein spielfertig vorbereitetes Abenteuer, das auf alle Regeln zurückgreift, die Sie in diesem Heft kennengelernt haben. Bevor Sie anfangen zu spielen, sollten Sie sich vergewissern, ob Sie mit dem Spielprinzip vertraut sind und alle Regeln verstanden haben. Es ist sehr nützlich, wenn die Mitspieler, die die Rolle eines Helden übernehmen, schon jene Regeln kennen, die die Erkundung, Kampf und Magie betreffen. Als Spielleiter müssen Sie unbedingt auch die übrigen Kapitel gut durchgelesen haben, damit Sie wissen, wie das Spiel abläuft.

Sollten Sie sich nicht sicher sein, ob Sie alles verstanden haben, dann machen Sie doch einfach einen kurzen Probendurchgang. Legen Sie den Beginn eines Verlieses wie vorgeschrieben mit den Bodenplatten aus, und ermitteln Sie ein paar Gänge und Räume. Wenn Sie die Kampfregeln ausprobieren wollen, dann nehmen Sie ein paar Figuren für Skaven sowie die Heldenfiguren, und stellen Sie in einem großen Raum auf - spielen Sie ein paar Kampfrunden durch, solange bis alle meinen, daß sie das grundsätzliche Prinzip verstanden haben. Nach dem Probendurchgang sammeln Sie die Bodenplatten wieder ein und berichtigen die Heldenbögen, so daß alle wieder mit "frischen" Helden das eigentliche Spiel beginnen können. Nun kann es losgehen.

GESTALTUNG DER VERLIESE

Das Abenteuer besteht aus vier verschiedenen Verliesen, die die Helden erkunden müssen. Dazu kommt ein fünfter Teil als großes Finale, auf den die Spieler nicht vorbereitet sein sollen.

In der Spielschachtel finden Sie vier Abenteuerkarten, von denen jede eines der Verliese darstellt. Die Abenteuerkarten beinhalten einige Hinweise für die Helden, so daß sie nicht ganz unvorbereitet auf die Abenteuerzonen stoßen. Die Karten sind aber längst nicht so genau wie jene Pläne, über die Sie als Spielleiter verfügen. Sollten die Helden eine Karte finden, oder durch ein Zufallsereignis zwischen den Expeditionen zum Verkauf angeboten bekommen, dann händigen Sie den Spielern eine der Karten aus. Dabei teilen Sie immer in der richtigen Reihenfolge aus, geben den Spielern also zunächst die Karte für das erste Verlies. Sollten bereits alle vier Karten im Besitz der Helden sein, dann müssen Sie eigene Pläne zeichnen, falls eine fünfte oder noch weitere Karten gefunden werden. Keinesfalls dürfen die Helden eine Karte vom Eisgefängnis bekommen.



ERSTE EBENE

Jedes Verlies in diesem Abenteuer besteht aus drei Ebenen. Jedesmal werden die üblichen Regeln für die Startauslage eines Verlieses befolgt. Es beginnt also mit einer abwärts führenden Treppe, an die sich zwei Gangstücke anschließen, die dann auf eine Verzweigung stoßen. Danach wird das Aussehen des Verlieses zufällig ermittelt, während die Helden es erkunden. Alle Monster, denen die Helden während ihrer Expeditionen begegnen, sind Skaven. Für das Abenteuer haben wir Begegnungstabellen vorbereitet, die Sie weiter unten im Text finden. Von den üblichen Regeln, die zur Gestaltung der Verliese herangezogen werden, gibt es nur zwei Ausnahmen:

Treppe abwärts: Wenn Sie dieses Ergebnis als Gangabschluß ermitteln, dann wird stattdessen eine Treppe ausgelegt, die aus dem Verlies hinausführt.

Abenteuerraum: Im ersten Abenteuerraum, den die Helden auf dieser Ebene finden, führt die einzige Treppe auf die nächsttiefer Ebene. Außerdem stoßen die Abenteurer darin auf eine Gruppe Skaven, die eine Schatztruhe bewacht. Wie Sie den Raum ganz genau arrangieren, ist Ihre Sache. Wenn die Helden auf der ersten Ebene weitere Abenteuerräume entdecken, dann befindet sich darin zwar eine Schatztruhe, die natürlich auch bewacht wird, eine Treppe gibt es aber nicht.

ZWEITE EBENE

Die zweite Ebene beginnen Sie wie die erste mit zwei Gangstücken, die auf eine Verzweigung stoßen. Verwenden Sie die gleichen Begegnungstabellen wie auf der ersten Ebene, ebenso benutzen Sie die gleichen Regeln zur Gestaltung des Verlieses. Wiederum gibt es nur eine einzige Treppe nach unten, und die befindet sich im ersten Abenteuerraum, den die Helden auf der Ebene entdecken. Die Treppe führt auf die dritte Ebene und damit direkt in die Abenteuerzone des Verlieses.

ABENTEUERZONEN

Wenn die Helden von der zweiten Ebene tiefer ins Verlies hinabsteigen, dann betreten sie sofort die Abenteuerzone, für die Sie als Spielleiter jeweils einen vorgefertigten Plan in diesem Heft finden. Sorgen Sie dafür, daß die Spieler die Pläne nicht vorher einsehen können. Für die gesamte dritte Ebene gelten ein paar besondere Regeln:

Erkundungsrunden

Anders als in den ersten beiden Ebenen wird das Verlies nicht mehr zufällig gestaltet. Die Bodenplatten werden stattdessen nach dem Plan des Spielleiters ausgelegt. Ansonsten verläuft jede Erkundungsrunde wie üblich. Wenn die Helden sich ein neues Gebiet anschauen, dann weiß der Spielleiter bereits, wie es aussieht. Die Monster und Kreaturen, denen die Helden in der Abenteuerzone begegnen, sind bereits von vornherein festgelegt. Sie müssen also nicht mehr würfeln.

Ereignismarken

Der Spielleiter darf die Marken "Falle", "Monsterbegegnung", "Hinterhalt" und "Anführer" in den Abenteuerzonen nicht ausspielen.

Fallen

Alle Fallen sind auf dem Plan des Spielleiters markiert. Die Regeln über das Entdecken und Entschärfen der Fallen gelten weiterhin, jedoch wird der Entdeckungswurf durchgeführt, sobald ein Held das entsprechende, auf dem Plan markierte Spielfeld betritt.

Suche nach Geheimtüren

Die Helden dürfen jetzt in jeder beliebigen Wand nach Geheimtüren suchen, also nicht nur in Sackgassen oder Räumen. Das Absuchen eines Wandabschnittes auf einer Bodenplatte dauert eine Erkundungsrunde. Wenn die Helden eine Wand untersuchen, in der es eine Geheimtür gibt, dann entdecken sie die Tür auf jeden Fall. Befindet sich keine Geheimtür in der Wand, dann gibt es auch nichts zu entdecken. Es wird nicht auf die Tabelle "Suche nach Geheimtüren" gewürfelt.

Suche nach verborgenen Schätzen

Die Suche nach verborgenen Schätzen ist auch in den Abenteuerzonen erlaubt. Es wird jedoch nicht auf die entsprechende Tabelle gewürfelt. Stattdessen schaut der Spielleiter auf seinem Plan nach, ob es etwas zu finden gibt.

Kampfrunden

Die einzige Veränderung gegenüber den üblichen Regeln besteht darin, daß es allen Skaven erlaubt ist, Türen zu öffnen. Sollte das vorkommen, dann legt der Spielleiter die Bodenplatten aus und stellt weitere Monster auf, die sich eventuell in den neuen Räumen befinden.

Schlüsselschätze

Jeder Teil des Zerbrochenen Amuletts ist ein eigener Schlüsselschatz für eines der Verliese. Daher können die Helden jedesmal Schicksalspunkte dazugewinnen, wenn sie ein Bruchstück des Artefaktes entdecken.

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

SOLKANS AMULETT

Sobald Sie alle Spielvorbereitungen getroffen haben, lesen Sie den Spielern die folgende Geschichte vor, damit sie in die richtige Stimmung zum Abenteuer kommen:

"Als die Großen Mächte den Krieg begannen, wurde die Welt in ihren Festen erschüttert. Tausende von Jahren hatte das Ewige Reich bestanden, fest verwurzelt in den Elfenländern der Tileanischen Seen. Es war das erste Königreich der Menschheit, launisch wie ein kleines Kind. Auch wenn die Hauptstadt Remas, der Sitz der Könige, in der damaligen Zeit als Wunder angesehen werden mußte, so war doch das Reich an sich barbarisch und unsicher.

Khorne, der Gott des Blutes, sprach zu seinen Anhängern, und indem sie taten, wie ihr Gott es ihnen aufgetragen hatte, fügten sie dem Reich schweren Schaden zu. Ja, wie ein Stilet bohrte sich der Kult des Khorne ins Herz des Reiches. Die Anhänger verbreiteten falsche Weisheit und falschen Rat. Bald herrschte Korruption und Ständesdünkel, und die Regierungszeit Kaisers Giovanni VII. wurde begleitet von heimtückischen Morden. Wie eine Krankheit breitete sich der üble Kult über das Land aus und verdrängte jene Kräfte des Herdes und des Himmels, die den einfachen Menschen über Jahrhunderte hinweg gute Dienste geleistet hatten. Dann sprach Khorne erneut, und es ward Krieg.

Solkán, der Rächer, erwachte aus seinem tiefen Schlaf. Auch wenn ihm die Belange der Menschen wenig kümmerten, so achtete er doch den Tempel in Remas, der in seinem Namen errichtet worden war. Und als Remas niederbrannte und Solkán die Todesschreie seiner sterbenden Priester vernahm, da erhob sich der Rächer und trat in seiner prächtig glänzenden Rüstung aus reinstem Silber auf die Erde.

Angesicht zu Angesicht standen sich Solkán und Fernandang gegenüber. Fernandang war ein mißgestalteter und korrupter Ogerhäuptling, dem Khorne die Befehlsgewalt über seine Armeen übertragen hatte. Der Oger kämpfte mit einer martialischen Waffe: Die Klinge seiner Axt spie heißes Blut, und eine Zunge, die aus dem Stiel heraushing, fuhr dann und wann leckend daran entlang, um sich am Blute zu laben. Solkán kämpfte mit einer silbernen Sense, und wenn er zu einem mächtigen Schwung ausholte, dann reichte sie weiter als man sich vorstellen vermog. Viele, die den Zweikampf beobachteten, wurden von den Sensenhieben Solkáns niedergemetzelt.

Der Kampf zwischen den beiden zog sich über Stunden hin. Khornes schützende Hand über dem Oger war so mächtig, daß nicht einmal Solkán ihn bezwingen konnte, so sehr er auch mit seiner Sense Schwünge verteilte. Plötzlich, als Solkán erneut ausholte, blieb seine riesige Sense in einer Menschentraube hängen. Die Klinge war derart mit Leichen überhäuft, daß Solkán für einen Moment nicht genug Kraft aufbringen konnte, um die Sense wieder zu befreien. Fernandang nutzte die Gelegenheit zu einem kraftvollen Schlag, den er gegen Solkáns Brustkorb richtete.

Doch der Hieb tötete Solkán nicht. Die Axt des Ogers traf ein Amulett, das Solkán auf der Brust trug, und unter der Wucht des Schläges zerbrach es in vier Stücke, die in großem Bogen davonflogen und hinter dem Horizont verschwanden. Das erzürnte Solkán so sehr, daß er zu einem wütenden Schwung ausholte, um sich zu rächen. Der Sensenhieb traf den Ogerhäuptling, und trennte dessen Rumpf in der Mitte durch, so daß jeder Lebensfunke in ihm erlosch. Und so endete der Krieg zwischen Solkán und Khorne.

Diese Geschichte habe ich durch meinen Nachforschungen zusammengetragen. Ich bin mir auch sicher und der Gefahr bewußt, daß die Skaven nach jenem Teil des Amuletts suchen, das ich besitze. Doch warum sind sie ausgerechnet hinter einem Artefakt her, daß für Recht und Gesetz steht? Vielleicht wollen sie nur verhindern, daß es in die richtigen Hände fällt und gegen die Mächte der Finsternis eingesetzt werden kann, denen sie dienen. Wer kann sich schon in die Gedanken dieser fremdartigen Bestien versetzen, geschweige denn die Gründe für ihr Handeln verstehen? Gerüchte gehen um, daß die Skaven befürchten, Solkáns Amulett solle gegen den Dämonenfürsten Praznagar eingesetzt werden, wenn dieser zurückkehrt. Doch was auch immer ihre Beweggründe sein mögen - etwas Gutes führen sie bestimmt nicht im Schilde.

Über eines bin ich mir im Klaren: Die Skaven sind fest dazu entschlossen, meinen Teil des Amuletts in ihre Klauen zu bringen. Schon dreimal mußte ich mich mit der Kraft meiner Zauberei gegen die Angriffe der Skaven-Krieger vom Mors-Clan wehren. Bisher ist es mir immer gelungen, sie zurückzuschlagen. Inzwischen sehe ich mich dazu gezwungen, Leibwächter anzuheuern. Ich habe meinem ehemaligen Schüler eine Botschaft überbringen lassen, er möge zu mir kommen, um mich auf dem Wege von Parravon zu einer sichereren Stadt zu begleiten. Die Unannehmlichkeiten, die damit verbunden sind, muß ich im Interesse der Menschheit in Kauf nehmen. Ich bin mir ziemlich sicher, daß ich einen Ort für das Amulett ausgesucht habe, wo es vor den Skaven in Sicherheit ist.

Letzter Eintrag Jervais' in der städtischen Chronik. Niedergeschrieben im Jahre 2412.

Nachdem Sie den Spielern die Geschichte vorgelesen haben, müßte den Helden klar sein, daß sie die vier Teile von Solkáns Amulett wiederbringen sollen, die einst zu Boden fielen, als der Gott von Fernandangs Axt getroffen wurde. Erklären Sie den Helden, daß die Bruchstücke des Artefakts in vier verschiedenen Verliesen liegen, die von Skaven bewohnt werden, und daß sie sich in diesen Höhlensystemen jeweils den Weg auf die unterste Ebene bahnen müssen, um den wichtigen Schatz zu erbeuten. Verraten Sie aber unter gar keinen Umständen, daß die Helden danach noch ein abschließendes Abenteuer erwartet. Sorgen Sie außerdem dafür, daß kein Spieler das Amulett zu sehen bekommt, bevor die Helden es erbeutet haben. Ihre Pläne müssen Sie ebenfalls geheimhalten, damit das Abenteuer spannend bleibt. Daß sich keiner der Spieler das Abenteuer vorher durchlesen darf, versteht sich von selbst.

ABLAUF DER KAMPAGNE

Sorgen Sie dafür, daß die Helden die vier Teile des Amuletts nacheinander suchen. Sie sollen zunächst in das Lager des Hauptmanns hinabsteigen, sich dort von der ersten auf die dritte Ebene durchschlagen, wo sie dann ein Bruchstück des Artefakts erbeuten können. Das Verzauberte Labyrinth sollen sie in jedem Fall erst dann erkunden, wenn sie die Aufgabe im Lager des Hauptmanns erfüllt haben.

Unter Umständen benötigen die Abenteurer mehrere Expeditionen in eines der Verliese, um das dort versteckte Bruchstück des Amuletts zu bergen. Sobald ein Held das Verlies über eine Treppe ans Tageslicht verläßt, gilt die Expedition für ihn als beendet. Eine weitere Expedition kann erst dann begonnen werden, wenn alle überlebenden Helden aus dem Verlies zurückgekehrt sind. Legen Sie die bekannten Teile eines Verlieses entsprechend dem Abenteuerplan aus, den der Kartenzzeichner während früherer Expeditionen angefertigt hat. Die Helden finden bei einer weiteren Expedition alle Türen verschlossen vor. Die Quartiere und Abenteurräume sind wieder voll besetzt, denn die Skaven hatten genug Zeit, um sich zu verstärken und die Verluste auszugleichen. Lediglich die Schätze, die schon erbeutet wurden, werden nicht aufgefüllt, und außerdem können Anführer, die getötet wurden, nicht mehr auftauchen.

Halten Sie für jeden Helden getrennt genau fest, wieviele Expeditionen er benötigte, bevor das Ziel erreicht wurde. Natürlich wird es den Helden irgendwann gelingen, alle Skaven in einem Verlies zu besiegen und ein Bruchstück des Amuletts zu erbeuten. Händigen Sie den Spielern in diesem Fall tatsächlich einen Teil des Amuletts aus, das Sie in der Spielschachtel vorfinden. Wahrscheinlich werden sich die Spieler über die geheime Botschaft wundern, wenn sie diese auf dem Rand des ausgehängten Bruchstücks entdecken. Verraten Sie aber nichts - die Spieler sollen ruhig eine Weile herumräteln und im Unklaren bleiben. Da die Helden die Botschaft erst ganz entziffern können, wenn sie alle Teile des Amuletts erbeutet haben, müssen Sie dafür Sorge tragen, daß die Spieler die übrigen Teile des Amuletts nicht schon vorher zu Gesicht bekommen.

Nach und nach werden die Helden alle Bruchstücke des Amuletts erbeuten, nachdem sie sich durch vier verschiedene Verliese geschlagen haben. Was dann? Nun - die Helden wären keine Helden, wenn sie das Amulett nicht zusammensetzen würden, um endlich die geheime Inschrift auf dem Rand entschlüsseln zu können. Jetzt können Sie auch Ihr Geheimnis lüften und den Spielern vom abschließenden Abenteuer erzählen, das sie erwartet.



SOLKANS EISGEFÄNGNIS

Der Krieg zwischen Solkán und Khorne war ein schreckliches Ereignis der Geschichte: Mächtige Armeen metzelten sich gegenseitig nieder, Magier brachen das Weltgefüge entzwei, indem sie Berge umstürzten und den Lauf von Flüssen veränderten - die Götter selbst wurden hin- und hergerissen zwischen Triumph und schmerzlicher Niederlage, die sie miterleben mußten.

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

Daß Solkan letztendlich den Krieg gewann, ist bekannt, und ebenso wissen die Helden, daß sein Amulett ihm das Leben rettete, indem es den mächtigen Schlag Fernandangs abfing und dabei in vier Teile zerbrach. Aber welche Kräfte dem Amulett innewohnen, das ist unbekannt. Nur Sie als Spieler wissen, was es damit auf sich hat.

In einem früheren Krieg gegen den Gott der Skaven, die Gehörnte Ratte, war es Solkan gelungen, den Dämonenfürsten Praznagar zu besiegen und gefangenzunehmen. Praznagar war der oberste Diener der Gehörnten Ratte auf Erden, und er war so gefährlich, daß Solkan ihn eigentlich hätte töten müssen, nachdem er ihn in seine Gewalt gebracht hatte. Doch Solkan beschloß, den Herrscher der finsternen Mächte zu bestrafen, indem er ihn zu ewigem Leben verdammt. Er schuf ein Gefängnis aus purem Wasser, dem einzigen Element, das nicht vom Odem der finsternen Mächte durchdrungen und daher noch vollkommen rein war. Solkan fror Praznagar in einem Eisblock ein, wo der Dämonenfürst seitdem ein schreckliches Dasein in ewiger Finsternis fristet.

Gleichzeitig schuf Solkan das Amulett, das es ihm erlaubte, seine Anhänger von überall her zum Eisgefängnis zu teleportieren. Auf diese Weise konnte er Praznagar ständig überwachen. Das Amulett zeigt eine Karte des Eisgefängnisses und trägt eine Inschrift, die vor dem gefährlichen Dämonenfürsten warnt.

Die Skaven hoffen, mit dem Amulett zu Praznagar gelangen zu können, um ihn zu befreien. Doch Solkan war schlau genug, dafür zu sorgen, daß normal sterbliche Lebewesen mit dem Amulett nichts anfangen können...



SKAVEN

In der "Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" begegnen die Helden ausschließlich Skaven, Monstern einer Rasse mutierter Rattenmenschen. Ihre Kraft und Stärke beziehen die Skaven aus feuerspeiendem Stein, der größten und mächtigsten Quelle ursprünglicher und ungezügelter magischer Energie. Das unterirdische Reich der Skaven hat sich im Laufe der Zeit bis in die entlegensten Gegenden ausgedehnt und umspannt die ganze bekannte Welt. Ihre ursprüngliche Heimat liegt im Nordwesten Tileas, und dort ist auch heute noch ihre Macht am größten.

Von Tilea aus graben die Skaven unterirdische Tunnel, um an jene Orte zu gelangen, an denen die Bruchstücke von Solkans Amulett auf die Erde gefallen waren. Um jedes Teil des Amuletts, das sie entdeckten, errichteten die Rattenmenschen ein Verlies und stellten Wachen darin auf. Die Skaven werden dieses Artefakt mit großer Verbissenheit verteidigen, denn sie wissen, welche Bedeutung das Amulett besitzt und hoffen, den Dämonenfürsten Praznagar befreien zu können, um endgültig die Herrschaft zu ergreifen.

Es gibt verschiedene Arten von Skaven. Wie sie sich voneinander unterscheiden, und welche wichtigsten Besonderheiten sie aufweisen, kann den Kreaturenbögen entnommen werden. Diesem Spiel sind einige Figuren beigelegt. Mit Hilfe der farbigen Standfüße ist es möglich, die verschiedenen Typen voneinander zu unterscheiden. Das reicht vollkommen aus, um "Der Herr des Schwertes" spielen zu können. Sie müssen lediglich festhalten, welche Farbe welchen Typ darstellt. Wenn Sie die verschiedenen Typen durch unterschiedliche Figuren darstellen möchten, dann schauen Sie sich einfach im Fachhandel um, der ein breites Angebot an Zinnfiguren bereithält, unter denen Sie auch passende Figuren für Skaven und eine Reihe anderer Monster finden werden. Rein äußerlich lassen sich die verschiedenen Typen der Skaven zunächst kaum voneinander unterscheiden, aber sie verraten sich natürlich durch ihre Besonderheiten. Verwenden Sie zunächst nur Standfüße einer Farbe (bzw. Figuren gleichen Aussehens), und erst wenn klar ist, um welchen Typ es sich handelt, wechseln Sie die Standfüße (bzw. die Figuren) aus. Das ist dann der Fall, wenn z.B. ein Wächter eine Tür öffnet, ein Champion oder Hauptmann seinen ersten Angriff startet, oder ein Magier einen Spruch wirkt.

Das Gros der Skaven machen ihre Krieger aus, wenngleich einige von ihnen zu Wächtern ausgebildet sind. Die Krieger werden von Champions und Hauptmännern angeführt. Im Abenteuer tauchen sechs

solcher Anführer auf, über die Sie die Kontrolle haben. Darunter sind auch zwei magiebegabte Kreaturen, die Sprüche wirken können. Auf den Kreaturenbögen finden Sie jeweils die wichtigsten Angaben über die Anführer, unter anderem auch, ob und welche Sprüche sie wirken können. Außer den Kriegern und den Anführern gibt es ein paar Spezialisten, für die besondere Regeln gelten, die wir in diesem Kapitel genauer erläutern.

Ein einzelner Skaven ist nicht sehr mutig, doch in großer Zahl werden sie stark und stellen eine tödliche Bedrohung dar. Eine große Gruppe von Skaven, vielleicht durch eine Ereignismarke "Hinterhalt" ins Spiel gebracht, in der sich überdies noch ein Hauptmann und ein Skaven-Magier befinden, bringt die Helden mit Sicherheit so arg in Bedrängnis, daß sie alle Hände voll zu tun haben werden, um sich zu verteidigen. Eine solche kleine Armee kann ausreichen, um die Helden aus dem Verlies zu jagen oder - je nach Entwicklung der Dinge - sogar zu töten.

Jede Gruppe von Skaven kämpft bis zum Tode (das bedeutet regeltechnisch, daß die Skaven mit Ausnahme der Wächterposten den Raum nur verlassen dürfen, um die Verfolgung flüchtender Helden aufzunehmen). Sollten Sie merken, daß die Helden aus dem Verlies flüchten wollen, dann versuchen Sie das durch den Einsatz aller Ihnen zur Verfügung stehenden Mittel zu verhindern. Denken Sie aber stets daran, nicht alle mächtigen Skaven an einem Ort zu versammeln, denn der Zauberer der Helden könnte sonst mit einem einzigen Spruch zu große Wirkung erzielen.

KRIEGER DER SKAVEN

Die meisten Skaven, denen die Helden begegnen werden, stammen aus zwei großen Krieger-Clans, dem Clan der Mors und dem der Rictus. In diesen Clans gibt es vier verschiedene Typen von Skaven: Krieger, Champions, Hauptmänner und Wächterposten.

Krieger sind leicht, aber ausreichend für einen Kampf gerüstet. Die meisten von ihnen führen Schwerter oder jene typischen Skaven-Waffen, die aus einer Klinge mit Widerhaken und einem recht kurzen Griff bestehen. Champions tragen eine bessere Rüstung als die gewöhnlichen Krieger. (Die Helden werden übrigens mit erbeuteten Rüstungen der Skaven nichts anfangen können, da die Größen- und Proportionsunterschiede enorm sind.)

Hauptmänner kämpfen mit einem Runenschwert, das die Schadensklasse gegenüber der eines gewöhnlichen Schwertes um 2 Punkte erhöht. Die Wächterposten sind nur leicht gerüstet, damit sie beweglich bleiben. Im Gegensatz zu allen anderen Skaven dürfen die Wächterposten während eines Kampfes Türen öffnen und den Raum verlassen, um Verstärkung herbeizuholen. Die besonderen Regeln für Wächterposten wurden im Kapitel Kampf ja bereits ausführlich dargelegt.

ANFÜHRER DER SKAVEN

Im Abenteuer "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" stehen Ihnen insgesamt sechs verschiedene Anführer der Skaven zur Verfügung, die irgendwann im Verlauf des Geschehens auftauchen.

Sechs ovale Spielmarken, die wir dem Spiel beigelegt haben, stellen diese Anführer dar. Die Anführer-Marken gehören nicht zu den übrigen Ereignismarken und werden daher zu Beginn des Spiels nicht mitgemischt. Stattdessen erhalten Sie die Anführer-Spielmarken nach und nach in einer vorher festgelegten Reihenfolge, während das Abenteuer seinen Fortgang nimmt. Sobald Sie die Marke eines Anführers einmal erhalten haben, steht er Ihnen jederzeit zur Verfügung, um im Kampf eingesetzt zu werden. Im Gegensatz zu den Ereignismarken dürfen Sie die Anführer-Marken auch zwischen den Expeditionen behalten, um sie erst später einzusetzen. Es ist sogar erlaubt, die Anführer mit in das nächste Verlies zu nehmen. Gelingt einem Anführer durch die entsprechende Ereignismarke die Flucht, dann dürfen Sie den Anführer später wieder ins Spiel bringen, sofern Sie über die notwendige Ereignismarke verfügen. Ist ein Anführer hingegen getötet worden, dann wird die Marke ganz aus dem Spiel genommen - der Anführer kann keinesfalls mehr auftauchen, auch nicht in irgendeinem anderen Abenteuer, das die Helden später einmal spielen werden.

Die Anführer der Skaven kämpfen stets nach ihrem besten Vermögen. Dabei verwenden sie nach Möglichkeit magische Artefakte, die sie bei sich haben, und versuchen die Sprüche zu wirken, die sie beherrschen und für die sie die notwendigen Zauberzutaten besitzen. Wenn die Helden einen Anführer töten, dann dürfen sie alle magischen Artefakte aus dessen Besitz an sich nehmen, außerdem erbeuten sie jene Zauberzutaten, die während des Kampfes nicht verbraucht wurden.

Bitte beachten Sie, daß die Helden mit dem Stab des Todes und dem Rauchwerfer nichts anfangen können, da nur die Mönche und Schamanen der Skaven damit umzugehen wissen.

Besondere Regeln, die die Anführer der Skaven betreffen, erläutern

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

tern wir im folgenden. Diese Regeln gelten auch dann, wenn die Helden während eines späteren Abenteuers erneut auf Anführer treffen, die in "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" nicht getötet wurden. Um die Anführer von den anderen Monstern unterscheiden zu können, verwenden Sie entweder die farbigen Standfüße oder besorgen sich passende Zinnminiaturen im Fachhandel.

VERFÜGBARKEIT DER ANFÜHRER

Während das Abenteuer seinen Fortgang nimmt, bekommen Sie als Spielleiter immer wieder neue Anführer dazu, die Ihnen von da ab zur Verfügung stehen, bis sie getötet werden. Wenn die Helden eines der Verliese zum ersten Mal betreten, dann nehmen Sie sich die Spielmarken jener Anführer, die in untenstehender Tabelle aufgeführt sind. Anführer, die im bisherigen Abenteuerlauf nicht getötet wurden, stehen Ihnen weiterhin zur Verfügung - sie behalten die entsprechenden Spielmarken also bzw. suchen sie zu Beginn der nächsten Expedition wieder aus dem Vorrat heraus.

Verlies	Anführer
Das Lager des Hauptmanns	kein Anführer
Das Verzauberte Labyrinth	Assassine des Eshin-Clans
Der Tempel der Finsternis	Mönch der Finsternis
	Schamane der Finsternis
Der Rotierende Raum	Hauptmann des Mors-Clans
	Druide des Skryre-Clans
	Schwarzmagier des Skryre-Clans

Das Eisgefängnis: Im letzten Teil des Abenteuers tauchen keine Anführer der Skaven auf, auch nicht jene, die die übrigen Teile des Abenteuers überlebt haben.

ASSASSINE



Der Assassine des Eshin-Clans ist ein geschulter Meuchler. Wenn sich der Assassine in einer Gruppe von Skaven befindet, auf die die Helden stoßen, dann dürfen die Skaven beim Initiativwurf zwei Punkte dazuzählen.

Gelingt es den Skaven auf diese Art, die Helden zu überraschen, dann dürfen Sie den Assassinen auf einem beliebigen, schon erkundeten Feld aufstellen, das sich in der Sichtlinie der Helden befindet, und zwar so nahe wie Sie möchten.

Der Assassine kann flüchten, ohne daß eine entsprechende Ereignismarke ausgespielt wird. Dazu muß er sich nach Abschluß des Spielleiterzuges von jedem Helden und Gefolgsmann mehr als sechs Felder weit entfernt befinden. Um den Assassinen später wieder ins Spiel zu bringen, benötigen Sie in jedem Falle die Ereignismarke "Anführer".

MÖNCH DER FINSTERNIS



Der Mönch der Finsternis ist mit einem Stab des Todes bewaffnet. Dieses magische Artefakt befähigt ihn, einen Spruch zu wirken, der bei den Opfern rapiden Verfall zur Folge hat. Es dauert zwei Kampfunden, den Zauber auszusprechen. Innerhalb dieser Zeit kann der Mönch keine anderen Aktionen durchführen und darf sich nicht bewegen. Zu Beginn des Zauberrituals darf er sich nicht im Angriffsbereich eines Gegners befinden.

Nach Abschluß der zweiten Kampfunde und jedesmal, wenn er angegriffen wird, muß der Mönch eine Intelligenzprobe ablegen. Mißlingt die Probe, dann konnte er sich nicht genug konzentrieren und das Ritual wird unterbrochen. Der Mönch kann dann versuchen, das Ritual später noch einmal korrekt durchzuführen.

Wenn er hingegen die Intelligenzprobe erfolgreich ablegt, dann wirkt der Spruch auf alle Gegner, auch solche, die der Mönch nicht sehen kann. Jeder Held und jeder Gefolgsmann muß nun eine Intelligenzprobe ablegen. Gelingt die Probe, dann reicht die geistige Kraft, um den Spruch abzuwenden. Andernfalls beginnt der Held bzw. Gefolgsmann unglaublich schnell zu altern. Innerhalb weniger Sekunden durchlebt er seine verbleibenden Lebensjahre und am Ende dieses Prozesses steht der Tod. Die einzige Möglichkeit, den Verfall aufzuhalten, besteht darin, einen Schicksalspunkt auszugeben.

Nachdem der Spruch einmal erfolgreich gewirkt wurde, zerfällt der Stab des Todes zu Staub. Gelingt dem Mönch der Finsternis danach die Flucht und er taucht später noch einmal auf, dann hat er wieder einen neuen Stab des Todes bei sich.

SCHAMANE DER FINSTERNIS



Der Schamane der Finsternis besitzt einen Rauchwerfer: An einer etwa armlangen Kette hängt ein rauchender Ball, der giftige Dämpfe von sich gibt. Der Rauchwerfer ist eine Fernkampfwaffe, die nur einmal während des Kampfes geworfen werden kann. Seine Reichweite beträgt 12 Felder. Der Schamane kann seine spezielle Waffe nicht werfen, wenn er sich im Angriffsbereich eines Gegners aufhält.

Suchen sie sich ein Zielfeld aus, das in der Reichweite liegt und zu dem der Schamane eine freie Sichtlinie besitzt. Führen Sie dann wie üblich einen Angriffswurf durch. Patzer oder Kritische Treffer können dabei nicht erzielt werden. Ist der Wurf erfolgreich, so landet der Rauchwerfer auf dem anvisierten Feld. Andernfalls hat der Schamane die Entfernung nicht richtig eingeschätzt oder einen gründlichen Fehler beim Werfen gemacht. Ermitteln Sie dann auf der folgenden Tabelle, um wie viele Felder der Wurf danebengeht.

W12	Abweichung	W12	Abweichung
1	6 Felder zu kurz	7	1 Feld zu weit
2	5 Felder zu kurz	8	2 Felder zu weit
3	4 Felder zu kurz	9	3 Felder zu weit
4	3 Felder zu kurz	10	4 Felder zu weit
5	2 Felder zu kurz	11	5 Felder zu weit
6	1 Feld zu kurz	12	6 Felder zu weit

Ermitteln Sie das Feld, auf dem der Rauchwerfer landet, indem Sie die Schublinie ungefähr verfolgen und die angegebene Anzahl von Feldern abzählen.

Sollte der Schamane zu kurz geworfen haben, dann kann es vorkommen, daß das Geschloß hinter ihm landet, wirft er zu weit, so kann das Geschloß über seine Reichweite von 12 Feldern hinausgelangen. Beide Ergebnisse sind in diesem Zusammenhang gültig. Natürlich kann nicht durch Wände geworfen werden - hier prallt der Rauchwerfer vor die Wand und landet im unmittelbar davor angrenzenden Feld.

Die Dämpfe, die aus dem Rauchwerfer strömen, breiten sich auf dem getroffenen und allen acht angrenzenden Feldern (also auch den diagonal benachbarten) aus. Jeder, der sich dort aufhält oder zu späterem Zeitpunkt eines der Felder betritt, muß eine Intelligenzprobe ablegen, um die Luft anzuhalten. Mißlingt die Probe, dann tritt ein qualvoller Tod durch Ersticken ein, es sei denn, das Opfer gibt einen Schicksalspunkt aus. Mit Beginn der nächsten Erkundungsrunde verglüht der Rauchwerfer und die giftigen Dämpfe verfliegen, so daß keine Gefahr mehr besteht.

HAUPTMANN



Der Hauptmann des Mors-Clans ist ein erfahrener Krieger, der es auch alleine mit mehreren Gegnern aufnehmen könnte. Er ist mit einem Runenschwert bewaffnet, das auf magische Weise seine Waffenfertigkeit und seine Stärke jeweils um 2 Punkte verbessert.

MAGIEBEGABTE ANFÜHRER



Im Abenteuer tauchen zwei magiebegabte Anführer des Skryre-Clans auf, ein Druide und der mächtigere Schwarzmagier. Beide können - genau wie ein Zauberer - Sprüche wirken, wozu sie Zauberzutaten benötigen.

Druide

Der Druide besitzt die Zauberzutaten, die er benötigt, um jeweils einmal die Sprüche "Feuerball" und "Flammende Schreckensgestalt" zu wirken.

Schwarzmagier der Skaven

Der Magier besitzt die Zauberzutaten für die Sprüche: "Atemnot" (1*), "Flammende Schreckensgestalt" (1*), "Feuerball" (2*).

Er trägt außerdem einen Energiering dritten Grades. Wenn er in den Wirkungsbereich eines Spruches gelangt und eine Intelligenzprobe erfolgreich ablegt, dann schützt ihn der Ring vor dem Zauber. Sollte der Spruch direkt gegen ihn gerichtet sein, so geht er einfach daneben. Befindet sich der Magier jedoch lediglich im Wirkungsbereich eines Zaubers, der auch andere betrifft, so wendet der Ring die Wirkung nur von ihm selbst ab.

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

DIESCHWARZE SKAVENMAGIE

Die Magier der Skaven gehören dem Zweig der schwarzen Magie an. Ihnen stehen andere Sprüche zur Verfügung als den weißen Zauberern. Davon kommen die folgenden Sprüche in diesem Abenteuer vor:

ATEMNOT

Zutat: Eine Phiole Sumpfgas

Das Opfer des Spruches greift unwillkürlich nach der eigenen Kehle und schnappt nach Luft. Dunkle Rauchschwaden steigen ihm aus Mund und Nase, während sich die Lunge mit giftigem Rauch füllt.

Zwischen Opfer und Zauberndem muß eine freie Sichtlinie bestehen. Der vom Zauber Betroffene kann sich während der nächsten drei Runden nur um ein Feld bewegen (Die Figur wird dabei vom Spieler gezogen). Wenn der Magier, der den Spruch gewirkt hat, während dieser Zeit nicht getötet wird, dann muß das Opfer qualvoll an der Rauchvergiftung sterben.

FEUERBALL

Zutat: Ein Stück feuerspeienden Steins

Eine schwarze Kugel, aus der gelbe und blaue Flammen züngeln, entsteht in der Hand des Zaubernden und schnell auf das Ziel zu. Legen Sie einen Feuerball auf den Spielplan. Der Zauberer muß zum Zielfeld eine freie Sichtlinie haben und darf davon nicht weiter als 12 Felder entfernt sein. Jeder, der sich im Wirkungsbereich befindet - ob Freund oder Feind - nimmt Schaden, der mit fünf Würfeln gegen die Konstitution ermittelt wird. Beachten Sie, daß der Feuerball alle umliegenden Felder bestreicht.

FLAMMENDE SCHRECKENSGESTALT

Zutat: Silberne Dämonenstatuette

Nachdem der Zaubernde das Ritual beendet hat, scheinen ihm Hörner und Fangzähne zu wachsen, seine Finger verwandeln sich in lange, scharfe Krallen und sein Gesicht nimmt dämonisch entstellte Züge an. Während am ganzen Körper Flammen entlangzüngeln, stößt der Zaubernde ein bestialisches Brüllen aus. Die flammende Schreckensgestalt, die er angenommen hat, macht aus dem Zaubernden bis zum Ende des Kampfes eine furchterregende Kreatur. Die Regeln für furchterregende Kreaturen entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Kampagnen".

SPEZIALISTEN DER SKAVEN

Neben den sechs Anführern gibt es eine Reihe weiterer Skaven mit besonderen Eigenschaften, denen die Helden in den Verliesen begegnen können. Wenn Sie entweder die Bewohner eines Quartiers oder die Wachen in einem Abenteuerraum ermitteln, und beim Würfeln auf die entsprechende Tabelle ein Resultat zwischen 9 und 12 erzielen, dann müssen Sie auf der Tabelle "Spezialisten der Skaven" feststellen, ob sich solche zusätzlich zu den übrigen Monstern im Raum aufhalten.

Die unten erläuterten, besonderen Regeln für die Spezialisten der Skaven gelten nicht nur in diesem Abenteuer, sondern auch dann, wenn die Helden später einmal den gleichen Spezialisten begegnen sollten. Um die Spezialisten auf dem Spielbrett von den anderen Monstern zu unterscheiden, verwenden Sie entweder die farbigen Standfüße oder besorgen sich passende Zinnminiaturen im Fachhandel.

Die besonderen Waffen, die einige der Spezialisten verwenden, sind für die Helden und ihre Gefolgsleute als Beute nutzlos, denn es bedarf langen Trainings, um damit umgehen zu können. Erläutern Sie das den Spielern. Wenn sich die Helden mit einer solchen Erklärung nicht zufrieden geben und die Waffen genauer in Augenschein nehmen, dann beschreiben Sie einen undurchschaubaren Ziel- und Auslösemechanismus. Reicht das nicht, um die Helden davon abzubringen, die Waffe selbst zu verwenden, dann müssen sie eben am eigenen Leib erfahren, wie schwer die Handhabung ist: Ein Nichttrainierter, der versucht, die speziellen Waffen abzufeuern, erzielt automatisch einen Fehlschuß und trifft sich selbst.

SCHATTENSCHLEICHER/GASSENLÄUFER



Diese nur leicht bewaffneten Kundschafter werden vor allen Dingen im Eshin-Clan ausgebildet. Wenn sich in einer Gruppe von Monstern ein Schattenschleicher oder ein Gassenläufer befindet, dann darf der Spieler beim Initiativwurf einen Punkt zu seinem Ergebnis addieren.

PESTBRINGER

Die Pestbringer des Skryre-Clans tragen sechs große, mit giftigen Gasen gefüllte Glaskugeln bei sich. Die Kugeln sind an einer etwa armlangen Kette befestigt und werden in die Nähe des Opfers geschleudert, wo Sie auf dem Boden zerschellen. Für Angriffe mit dieser Waffe gelten die gleichen Regeln wie für den Rauchwerfer.

Die giftigen Gase breiten sich auf dem Zielfeld und allen acht benachbarten Feldern aus. Jeder, der sich im Wirkungsbereich befindet oder hindurchbewegt, muß eine Intelligenzprobe ablegen, um den Atem anzuhalten. Geht die Probe daneben, dann stirbt er innerhalb weniger Sekunden, wenn er nicht noch einen Schicksalspunkt übrig hat, den er ausgeben kann, um das Einatmen der Gase zu überleben. Die Gase verfliegen bis zum Ende des nächsten Spielleiterzuges - dann können die Felder wieder gefahrlos betreten werden.

FLAMMENWERFER-KOMMANDOS



Ein Flammenwerfer-Kommando des Skryre-Clans besteht aus zwei Skaven. Einer der beiden bedient den eigentlichen Flammenwerfer, während der zweite das explosive Gemisch zum Befüllen der Waffe transportiert, das aus feuerspeiendem Stein gewonnen wird.

Wenn Sie keine passenden Zinnminiaturen zur Hand haben, dann sollten Sie für beide Skaven Standfüße der gleichen Farbe verwenden. Wird einer der beiden getötet, dann ist ein Einsatz der Waffe nicht mehr möglich.

Der Flammenwerfer kann nur dann eingesetzt werden, wenn sich die beiden Mitglieder des Kommandos in benachbarten Feldern aufhalten und sich in der laufenden Runde nicht bewegt haben. Suchen Sie sich ein Zielfeld aus, das zwar beliebig weit vom Kommando entfernt sein darf, zu dem aber mindestens einer der beiden Skaven eine freie Sichtlinie haben muß. Führen Sie dann wie den nötigen Fernkampf-Angriffswurf durch. Gelingt der Schuß, dann wird auf dem Zielfeld ein Feuerball plaziert, und alle, die sich im Wirkungsbereich befinden, werden von der Flamme getroffen. Der Schaden wird jeweils mit 5 Würfeln gegen die Konstitution des Opfers ermittelt. Ein Kritischer Treffer hat in diesem Zusammenhang keine besonderen Auswirkungen. Mißlingt der Schuß, so passiert nichts, es sei denn, das Flammenwerfer-Kommando würfelt einen Patzer - dann fliegt die Waffe mitsamt den beiden Skaven in die Luft. Alle Figuren, die zu diesem Zeitpunkt in einem benachbarten Feld stehen, nehmen dann einen Treffer hin, dessen Schaden jeweils mit 5 Würfeln gegen die Konstitution ermittelt wird.



JEZZAILACHIS

Die Jezzailachis des Skryre-Clans bedienen eine großkalibrige Muskete, eine Waffe, die die Skaven Jezzail nennen. Ein Kommando Jezzailachis besteht aus zwei Mitgliedern: Sie laden gemeinsam die Waffe, dann zielt einer der beiden, während der andere die Jezzail abfeuert. Beide dürfen sich in der laufenden Runde nicht bewegen und müssen in benachbarten Feldern stehen, damit die Muskete abgefeuert werden kann. Wird ein Mitglied des Kommandos getötet, dann kann die Jezzail nicht mehr eingesetzt werden.

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

Die Muskete ist eine Fernkampfwaffe beliebiger Reichweite. Bei einem Treffer wird der Schaden mit 6 Würfeln festgestellt. Da die speziellen Geschosse, die mit der Jezzail abgefeuert werden, jede Rüstung durchdringen, muß die Konstitution des Betroffenen zum Zwecke der Schadensermittlung entsprechend vermindert werden.

DAS LAGER DES HAUPTMANNS

In einem Verlies, tief im Innern der Grauen Berge, bereitet ein Hauptmann der Skaven vom Rictus-Clan seinen Plan vor, die nahegelegene Stadt Parravon im wahrsten Sinne des Wortes zu unterminieren. In seinem Quartier können die Helden das erste Bruchstück des Amulettes finden.

Sobald die Helden das Verlies zum ersten Mal betreten, lesen Sie den Spielern den folgenden Text vor:

"An den Wänden hängen gräßliche Trophäen und Erinnerungen an die früheren Siege der Skaven, die in diesem Verlies hausen: blutbesudelte, zerbrochene Schilde ihrer Gegner, Skalps und Totenschädel, stumpfe, verrostete Waffen von mehr als einem Dutzend verschiedener Rassen. In die Türen und Bodenschwellen wurde die Rune des Rictus-Clans geritzt."

Anführer der Skaven

Im Lager des Hauptmanns hält sich keiner der Anführer auf.



ERLÄUTERUNGEN ZUR ABENTEUERZONE

Das Lager des Hauptmanns wird durch ein raffiniert angelegtes System von Gangstücken, die sich nur mit einem speziellen Schlüssel auf- und abwärts kurbeln lassen, vor Eindringlingen geschützt. Die betreffenden Gangstücke sind auf dem Plan markiert. Zu Beginn der Expedition sind alle diese Gangstücke hochgekurbelt und zunächst nicht als Gang zu erkennen. Die Helden stehen also scheinbar vor einer Wand. Sie legen die Gänge erst dann aus, wenn die Helden herausgefunden haben, wie die Passagen heruntergekurbelt werden.



Das Lager des Hauptmanns wird von Kriegern des Rictus-Clans bewacht. Jeder von ihnen trägt eine Geldbeutel, in dem sich 20 Goldstücke befinden.

Position A

Für die Helden sieht es zunächst so aus, als ende der Gang in einer Sackgasse (legen Sie daher eine Bodenplatte dorthin, die den Gang als Sackgasse kennzeichnet). In Wirklichkeit geht der Gang dort weiter, doch das dahinterliegende Gangstück ist hochgekurbelt worden. Lesen Sie den Spielern den folgenden Text vor, sobald die Helden Position A erreicht haben:

"Am Ende des Ganges ist in den Boden ein magisches Symbol eingemeißelt - es handelt sich eindeutig um das Symbol der Jade-Zauberer."

Das ist alles, was die Helden im Gang entdecken können, egal wie lange und hartnäckig sie suchen. Eine genauere Untersuchung des Symbols bringt die Helden ebenfalls nicht weiter, für rohe Gewalt gilt das gleiche, denn das Symbol ist unzerstörbar.

Im Raum neben dem Gang halten sich vier Skaven-Krieger auf. Dort steht außerdem eine Truhe. Wenn die Helden die Truhe öffnen, lesen Sie Folgendes laut vor:

"In der Truhe liegt ein eherner Talisman, der das Symbol der Jade-Zauberer zeigt. Wenn ihr den Talisman genau betrachtet, dann fällt euch auf, daß er genau in das gemeißelte Symbol passen würde, das ihr eben im Gang entdeckt habt."

Sobald der Talisman in das gemeißelte Symbol gelegt wird, senkt sich langsam das hochgekurbelte Gangstück herab, bis es sich mit den normalen Gängen auf gleicher Höhe befindet. Tauschen Sie die Bodenplatte "Sackgasse" gegen eine Ecke aus - wenn die Helden die Ecke betreten, legen Sie den Rest des Ganges aus, der scheinbar erneut als Sackgasse endet. Lesen Sie dabei den Spielern folgendes vor:

"Mit knarrenden und rasselnden Geräuschen, die von einer Kette herrühren müssen, senkt sich die Wand vor euch langsam in den Boden und gibt den Blick auf eine Ecke frei, hinter der ein Gang nach links abbiegt."

Der Talisman kann ohne weiteres wieder aufgenommen werden, ohne daß sich die Passage dadurch senkt. Das ist sogar ratsam, denn die Helden benötigen den Glücksbringer später noch.

Position B

Mit dem hochgekurbelten Gangstück ist es nicht anders als zuvor in Position A, jedoch hält sich im Gang kein Wachposten auf. Symbol und Talisman zeigen das Zeichen der Gold-Zauberer.

Position C

Das hochgekurbelte Gangstück funktioniert genauso wie in Position A und B, das zugeordnete Symbol ist jenes der Himmels-Zauberer.

Position D

Die Helden haben das Lager des Hauptmanns erreicht. Der Hauptmann kämpft mit einem Runenschwert, das die Waffenfertigkeit um einen Punkt verbessert, außerdem trägt er einen Schutzring ersten Grades, der die Konstitution um einen Punkt erhöht. Er besitzt zwei Edelsteine, die er in einem Beutelchen nahe am Körper aufbewahrt. Der Wert jedes Edelsteins beträgt etwa 50 Goldstücke.

Sollte es den Helden gelingen, die Skaven und ihren Hauptmann zu besiegen, dann lesen Sie den Spielern folgenden Text vor:

"Es sieht so aus, als sei dieser Raum das Lager des Hauptmanns. Karten und Zeichnungen, die an den Wänden hängen, verraten, daß der Plan, die Stadt Parravon zu zerstören, kurz vor seiner Vollendung stand. Euch ist klar, daß der Angriff der Skaven mit großer Wahrscheinlichkeit abgewehrt werden kann, wenn ihr diese Karten nach Parravon bringt und dem Stadtrat vorlegt."

"Am Ende des Raums seht ihr einen großen, in den Boden gehauenen magischen Kreis. Bei genauer Betrachtung zeigt sich, daß drei Symbole etwas tiefer in den Boden gemeißelt sind, als der Rest des Kreises. Es sind jene drei Symbole, die ihr zuvor schon in den Gängen entdeckt habt."

Wenn die drei Talismane in die dafür vorgesehenen Vertiefungen gelegt werden, dann springt in der Mitte des Kreises eine bis dahin nicht erkennbare Falltür auf, hinter der sich ein kleines Geheimversteck befindet. Dort liegt ein Bruchstück von Solkans Amulett.

Einer der Helden oder ein Gefolgsmann ist in der Lage, alleine alle Karten und Zeichnungen zu tragen, die an den Wänden hängen. Sollten die Helden das Verlies lebend verlassen und die Karten in Parravon abliefern, dann kann der Angriff der Skaven leicht abgewehrt werden, und die Helden erhalten als Anerkennung für ihre große Hilfe 500 Goldstücke vom Stadtrat.

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

GRAGOTHS LABYRINTH

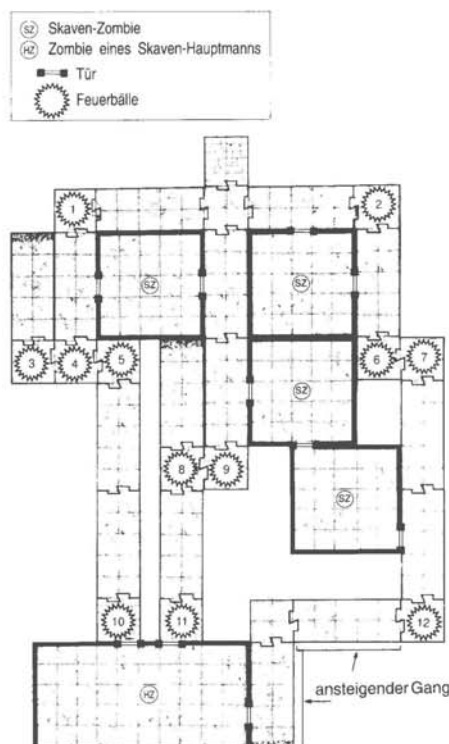
Gragoths Labyrinth, das sich in diesem Verlies befindet, wurde vor langer Zeit von einem mächtigen Schwarzmagier, der unter dem Namen "Gragoth, Meister der Dämonen" bekannt ist, geschaffen, um das zweite Bruchstück des Zerbrochenen Amuletts sicher zu verstecken.

Wenn die Helden das Verlies zum ersten Mal betreten, dann lesen Sie folgenden Text vor:

"Am Eingang entdeckt ihr ein mit Blut auf die Wand getünchtes Symbol: Eine Hand, die einen gebogenen Kurzdolch umgreift - das ist das gefährliche Zeichen der Assassinen des Eshin-Clans. Euch überkommt ein leichtes Frösteln, und ihr seid euch nicht sicher, ob es sich bei dem Geräusch, das ihr soeben vernommen habt, um das Knarren einer Tür oder die ängstlichen Schreie eines Gefolterten dreht."

Anführer der Skaven

Sobald die Helden diesen Teil des Abenteuers in Angriff nehmen, erhalten Sie aus dem Vorrat die Anführer-Markie für den Assassinen des Eshin-Clans. Sie dürfen die Marke ab jetzt zu einem beliebigen Zeitpunkt ausspielen, wenn die Helden auf eine Gruppe von Skaven treffen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR ABENTEURZONE

Das Labyrinth wird von zwei Feuerbällen bewacht, die an zufällig ermittelten Punkten erscheinen, eine Weile lang auf der Stelle tanzen, um dann die Gänge entlangzuschießen und alles zu verbrennen, was ihnen in die Quere kommt. Dann verschwinden sie wieder, aber nur, um einen Moment später an andere Stelle erneut aufzutauchen und das gleiche Schauspiel zu vollführen. Die Feuerbälle reichten Gargoth nicht aus, und so wird das Labyrinth von ein paar Untoten bewacht, denen der Meister der Dämonen jenen letzten, nie endenden Dienst zugedacht hat.

Bei den Bodenplatten, auf denen sich die Feuerball-Startpositionen 10 und 11 befinden, handelt es sich um Treppen, die zum Lager des untoten Skaven-Hauptmanns hinaufführen. Der Gang jenseits der Startposition 12 steigt leicht an und führt ebenfalls zum Lager des Hauptmanns.

Sobald die Helden das Labyrinth über die Treppe betreten, lesen Sie Folgendes vor:

"Die Gänge in diesem Teil des Verlieses haben ein eigenartiges Aussehen. Sie sind eher rund als eckig und gleichen stellenweise beinahe

einer Röhre. Die Wände sind schwarz und wirken verbrannt. Plötzlich vernehmt ihr ein Geräusch, das wie das Schlagen von tausend Flügeln klingt, aber ihr könnt nicht ausmachen, von woher es an eure Ohren dringt, dann ist es genauso plötzlich wieder still."

DIE FEUERBÄLLE

Der Turnus, in dem sich die Feuerbälle bewegen, dauert genau drei Runden lang. Während des ersten Spielleiterzuges erscheint der erste Feuerball, im nächsten Zug der zweite, und während des dritten Spielleiterzuges bewegen sich beide Feuerbälle.

Zu Beginn des ersten und zweiten Spielleiterzuges würfeln Sie jeweils einmal und bringen den Feuerball auf dem Spielplan in die Position mit der Nummer, die dem Würfelergebnis entspricht. Liegt die Bodenplatte, auf der sich die Startposition befindet, noch nicht aus, dann kann der Feuerball nicht ins Spiel gebracht werden und der Wurf verfällt. Kann der Feuerball ins Spiel gebracht werden, dann verharret er bis zum Beginn des dritten Spielleiterzuges tanzend auf seinem Platz. Befindet sich ein Held im Wirkungsbereich des Feuerballs, wenn dieser erscheint, oder betritt er ein Feld, das sich bereits im Wirkungsbereich des Feuerball befindet, dann muß er Schaden hinnehmen, der mit 5 Würfeln gegen seine Konstitution ermittelt wird.

Während des dritten Spielleiterzuges schießen beide Feuerbälle gleichzeitig plötzlich die Gänge entlang. Rollen Sie zwei Würfel, um festzustellen, um wie viele Felder Sie die Feuerbälle bewegen dürfen. Ein Feuerball kann weder durch Türen gezogen werden, noch hin- und herziehen, er muß sich immer vorwärts bewegen, darf dabei aber um die Ecke gezogen werden. Jeder, der von einem Feuerball gestreift wird, nimmt Schaden, der mit 5 Würfeln gegen seine Konstitution ermittelt wird. Nachdem die Feuerbälle ihre Bewegung beendet haben, werden sie vom Spielplan genommen. Bereits in der nächsten Runde erscheint selbstverständlich der erste Feuerball wieder, aber wer weiß schon so ganz genau, wo das sein wird...

Der Assassine des Eshin-Clans

Sollte der Assassine noch leben, wenn die Helden die dritte Ebene erreichen, dann können Sie ihn anstelle eines Feuerballs auf dem Spielplan platzieren (Der Assassine taucht nicht auf, wenn sich bereits zwei Feuerbälle im Spiel befinden). Sie müssen nicht würfeln, sondern dürfen die Figur an jeder beliebigen Stelle des Labyrinths ins Spiel bringen, die von keinem der Helden oder ihren Gefolgsleuten eingesehen werden kann. In der ersten Kampfrunde besitzt der Assassine automatisch die Initiative und darf einen Punkt zu seiner Waffenfertigkeit addieren. Nutzt der Assassine seine besondere Möglichkeit zu fliehen im Labyrinth aus, dann darf er während der laufenden Expedition überhaupt nicht mehr auftauchen.

SKAVEN-ZOMBIES

Die Skaven, die in diesem Abschnitt des Verlieses "leben", tragen alle ein magisches Halsband, das mit der Haut fest verbunden ist und eine ganze Reihe von arkanen Symbolen aufweist. Die Halsbänder verfügen über magische Heilkräfte, so daß ihre Träger am Ende jeder Kampfrunde einen Punkt ihrer Lebenskraft zurückgewinnen. Lesen Sie den Helden die folgenden Sätze vor, wenn sie zum ersten Mal einen untoten Skaven verletzen:

"Ihr starrt ungläubig auf den Skaven, denn die klaffende Wunde, die ihr ihm verpaßt habt, beginnt sich wieder zu schließen - es scheint, als heile sich der Skaven selbst!"

Wenn der Skaven keinen Punkt seiner Lebenskraft mehr hat, dann bricht er zusammen. Das Halsband ist aber weiterhin aktiv, und sobald er wieder einen Punkt Lebenskraft hat, steht der Skaven auf und setzt den Kampf fort bzw. beginnt ihn erneut. Solange der Skaven "tot" am Boden liegt, besitzt er natürlich keinen Angriffsbereich, so daß es den Helden erlaubt ist, direkt neben ihm vorbeizugehen.

Sollten die Helden den Skaven durchsuchen, bevor er sich wieder erholt hat, dann lesen Sie bitte diese Zeilen vor:

"Der Skaven trägt ein sonderbares Halsband, das mit seiner Haut verwachsen zu sein scheint. Es ist über und über mit magischen Symbolen bedeckt. Vielleicht war das die Ursache für die schnelle Heilung seiner Wunden. Das heißt: ist die Ursache dafür, denn ihr stellt fest, daß die Wunden immer noch heilen, obwohl der Skaven längst tot sein sollte..."

Es ist erlaubt, den Skaven anzugreifen, während er am Boden liegt, um auf diese Weise Zeit zu gewinnen. Dazu muß kein Angriffswurf durchgeführt werden. Jeder Schlag trifft automatisch und erzielt die doppelte Anzahl Würfel an Schaden. Es ist unmöglich, das Halsband von seinem Träger zu lösen. Gelangt der Skaven irgendwie aus dem Raum, den er bewacht (beispielsweise, indem die Helden ihn hinaustragen), dann verliert das Halsband seine Wirkung und der Skaven stirbt augenblicklich, weil aller Schaden, den er über Jahre hinweg hat einstecken müssen, auf einmal tatsächlich eintritt.

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

DER UNTOTE HAUPTMANN DER SKAVEN

Der untote Hauptmann trägt ein ähnliches Halsband wie die übrigen Zombies. Jedoch ist dieses Artefakt mächtiger als die anderen, denn es gibt pro Kampfrunde zwei Punkte der verlorenen Lebenskraft zurück. Ansonsten gelten die eben erläuterten Regeln auch für den untoten Hauptmann.

Gelingt es den Helden, den Hauptmann zu bezwingen, dann lesen Sie den folgenden Text vor:

"Nachdem der Hauptmann zu Boden gefallen ist, ertönt plötzlich eine fremdartige, tonlose Stimme, deren Ursprung ihr nicht festmachen könnt."

"Nicht schlecht; aber der Sieg über meine treuen Skaven-Diener ist noch nicht das Ende. Auch nach ihrem Tode werden sie sich weigern, das herauszugeben, was rechtmäßig mir gehört. Wenn ihr nicht beweist, daß ihr es wert seid, werde ich euch niemals das geben, wonach ihr sucht. Beantwortet mir eine Frage richtig, dann soll es euch gehören:

Sagt den Namen, der mir bei meiner Geburt gegeben wurde rückwärts auf."

Die richtige Antwort ist die Phrase "den Namen, der mir bei meiner Geburt gegeben wurde" rückwärts ausgesprochen, lautet also: "edruw nebegge trubeg reniem ieb rim red, neman ned". Kommen die Helden auf die richtige Lösung, dann taucht der zweite Teil von Solkans Amulett aus dem Nichts auf und die Stimme setzt erneut zu sprechen an:

"Ihr habt bewiesen, daß ihr das Amulett verdient habt - alle Achtung. Ich gebe nun also beides ab, das Amulett und mein Leben. Lebt ihr dagegen wohl."

Geben die Helden eine falsche Antwort, dann passiert nichts, und sie können weitere Antworten vorschlagen. Gragoth hat sein körperloses Dasein im Reich zwischen den Welten satt, und er wünscht sich von Herzen, seine Seele zur verdienten Ruhe bringen zu können. Doch dazu muß Gragoth das Amulett loswerden, und das geht wiederum nur, wenn jemand das Rätsel löst. Deswegen bringt Gragoth mehr als genug Geduld mit, um sich eine Reihe falscher Antworten anzuhören. Die Sache hat natürlich eine kleinen Haken: Während die Helden raten, verstreicht kostbare Zeit, die ihre Gegner nutzen, um sich zu mobilisieren. Jedesmal, wenn die Helden eine falsche Antwort geben, darf der Spielleiter eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen.

DER TEMPEL DER FINSTERNIS

Die Priester und Schamanen der Finsternis zelebrieren wohl den übelsten Kult, der unter den Skaven verbreitet ist. Die Anhänger der Finsternis verbreiten Krankheit und Verfall, ihre Waffen sind gleichermaßen todbringend wie scheußlich. In einem geheimen unterirdischen Tempel der Finsternis wird das dritte Bruchstück des Amuletts aufbewahrt.

Wenn die Helden das Verlies zum ersten Mal betreten, dann lesen Sie den folgenden Text vor:

"Die Wände sind feucht und modrig, größtenteils mit Schimmel und Schwämmen bedeckt. Die Luft riecht faul und abgestanden. Nur ein ganz seichter Windhauch weht träge durch die Gänge. Die Atmosphäre ist bedrückend - das ganze Verlies trägt deutliche Zeichen des Verfalls, und ihr befürchtet bei jedem Schritt, daß die Wände in sich zusammenfallen und ihr von der herabstürzenden Decke begraben werdet."

Anführer der Skaven

Wenn die Helden dieses Verlies zum ersten Mal betreten, dann nehmen Sie sich die Spielmarken "Mönch der Finsternis" und "Schamane der Finsternis" aus dem Vorrat. Sie können diese Anführer von nun an einer beliebigen Gruppe von Monstern voranstellen, denen die Helden begegnen.

Sollte der Assassine noch am Leben sein, dann befindet er sich ebenfalls im Tempel der Finsternis.

ERLÄUTERUNGEN ZUR ABENTEUERZONE

Betreten die Helden die dritte Ebene des Verlieses, dann legen Sie eine Treppe und daran anschließend eine rechte Ecke (keinesfalls eine Verzweigung) auf dem Tisch aus. Die zweite Treppe wird nicht ausgelegt, da die Helden zunächst von der Existenz der Geheimtür nichts wissen. Beachten Sie, daß das Gangstück zwischen den Positionen C und D leichtes Gefälle nach unten aufweist.

Sobald die Heldenfiguren aufgestellt worden sind, lesen Sie folgende Zeilen vor:

"Ein abscheulicher Gestank wie von fauligem Fleisch dringt in Eure Nasen - es ist kaum auszuhalten. Hier unten ist die Aura des Verfalls noch stärker als bisher. Wände und Decken sind über und über mit schleimigen Pilzen und Moder bedeckt. Sogar der Boden ist mit einer Schicht aus Schimmel und Schlamm bedeckt, die unter euren vorsichtigen Schritten ein ekliges, matschendes Geräusch von sich gibt."



Positionen A bis D

In den Positionen A bis D befinden sich jeweils Fallen, die sofort ausgelöst werden, wenn einer der Helden oder ein Gefolgsmann das Feld betritt. Die folgenden Fallen haben die Skaven im Gang zum Tempelraum in der jeweiligen Position errichtet, um Eindringlinge abzufangen:

- | | |
|---|-------------|
| A | Fallgrube |
| B | Kreuzfeuer |
| C | Gasfalle |
| D | Deckenfalle |

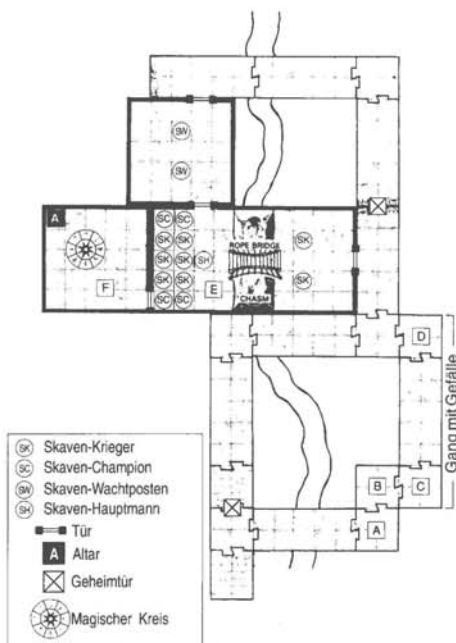
Nähere Erläuterungen zu den Fallen entnehmen Sie bitte dem gleichnamigen Kapitel.

Position E

Die Kluft in diesem Raum kann nur mit einem gewagten Sprung (siehe Kapitel "Spezielle Räume"), oder mit Hilfe der Seilbrücke überwunden werden.

Jeder, der auf der Brücke steht, kämpft mit einer um einen Punkt verminderten Waffenfertigkeit. Die Helden oder ihre Gefolgsleute können auch versuchen, die Brücke zu kappen, solange sie sich nicht im Angriffsbereich eines Gegners aufhalten. Die Skaven versuchen unter keinen Umständen, die Brücke zu kappen. Das Kappen wird wie ein normaler Nahkampf-Angriff abgewickelt, jedoch trifft jeder Schlag automatisch. Die Brücke wird zu diesem Zweck so behandelt, als habe sie eine Konstitution von 8 und 5 Punkte Lebenskraft. Sobald die "Lebenskraft" der Brücke auf Null sinkt, bricht sie zusammen. Alle, die zu diesem Zeitpunkt auf der Brücke stehen, stürzen in die Kluft und sterben.

Anführer der Skaven, die noch am Leben sind, sollten nach Möglichkeit im Tempelvorraum eingesetzt werden. Der Mönch der Finsternis trägt einen neuen Stab des Todes bei sich, falls er seinen ersten Stab im Verlauf dieser oder einer vorhergehenden Expedition eingesetzt und dadurch verloren hat.



DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

Position F

Im hinteren Teil des Raumes steht ein Altar. Sie können eine Schatztruhe verwenden, um den Altar auf dem Spielplan darzustellen. Lesen Sie den Spielern den folgenden Text vor, sobald sie den Raum einsehen können:

"Die Wände des Tempels sind mit schäbigen Teppichen und Tüchern verhängen, auf denen Szenen des Verfalls und der Krankheit dargestellt sind. Die dargestellten Tollwut-Opfer klagen still ihr Leid - es ist, als würdet ihr die Schmerzensschreie der Opfer hören, die euch von mottenerfressenen Leinentüchern anblicken."

Im hinteren Teil des Raums steht ein moosbedeckter Steinaltar, der Spuren von Zerstörung aufweist, die offensichtlich von Opfermännern stammen. Aus einem Riß in der Vorderseite des Altars ist ekelhafter Schleim gequollen und hat sich zäh auf den Boden ergossen, wo er bis in den magischen Kreis vorgekrochen ist, der grob in den Boden gemeißelt wurde."

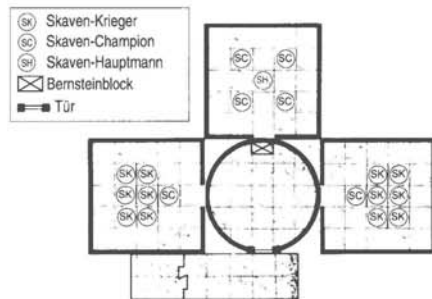
DER BERNSTEIN-RAUM

Das vierte Verlies ist die Domäne des Skryre-Clans, dem die mächtigsten Magiebegabten der Skaven angehören. Es wird von den Kriegern des Mors-Clans und ihren eigenen Magiern bewacht. Das ganze Verlies wird von magischer Energie durchströmt. Wenn die Helden es zum ersten Mal betreten, lesen Sie folgenden Text vor:

"Eine Aura des Geheimnisvollen liegt über diesem dunklen Ort. Die Wände scheinen zu schimmern, die Türen knarren verdächtig und diejenigen von euch, die darin geschult sind, nehmen magische Energieströme in allen nur erdenklichen Farben wahr, die durch die Gänge fließen."

Anführer der Skaven

Für das letzte Verlies stehen Ihnen ab jetzt die noch verbliebenen Anführer zur Verfügung, um Gruppen von Monstern zu verstärken. Nehmen Sie die Spielmarken "Schwarzmagier der Skaven", "Skaven-Druide" und "Hauptmann des Mors-Clans" aus dem Schachtelverpackung. Anführer aus den bisherigen Verliesen, die nicht getötet wurden, können ebenfalls im Verlies auftauchen.



ERLÄUTERUNGEN ZUR ABENTEUERZONE

Auf den ersten Blick stellt sich die Aufgabe der Helden im vierten Verlies sehr einfach dar: Wenn die Helden den ersten Raum der Abenteuerzone betreten, sehen sie sofort das letzte fehlende Stück des Amuletts. Lesen Sie den Spielern die folgenden Zeilen vor:

"Auf der euch gegenüberliegende Seite des runden Raums, der offenbar keine weiteren Türen besitzt, ist ein großer Bernsteinblock in die Wand eingelassen. Euer Blick fällt sofort auf das Bruchstück von Solkans Amulett, das in der Mitte des Blocks eingegossen wurde. Eine nähere Untersuchung des Bernsteins bringt euch zu der Erkenntnis, daß es nichts einfacheres auf der Welt gibt, als den Block mit einem Schwert oder einer Axt zu zertrümmern, und das Amulett auf diese Weise zu befreien."

Das stimmt. Doch sobald einer der Helden oder ein Gefolgsmann versucht, den Bernstein zu zerschlagen, beginnt der Raum sich plötzlich um 90 Grad zu drehen. Würfeln Sie einmal: Fällt eine gerade Zahl, dann dreht sich der Raum im Uhrzeigersinn, fällt eine ungerade Zahl, so dreht er sich in die andere Richtung.

Von nun an dreht sich der Raum zu Abschluß des Spielleiterszuges jeweils erneut um 90 Grad, wobei jedesmal gewürfelt werden muß, um die Drehrichtung zu ermitteln. Auf diese Weise können die Skaven aus den drei umliegenden Räumen die Helden angreifen.

Sollten sie noch Anführer zu Ihrer Verfügung haben, die bis jetzt überlebt haben, dann dürfen Sie in jedem Raum einen der Anführer aufstellen, also insgesamt höchstens drei.

Ein Skaven, der sich im magischen Kreis aufhält, kämpft mit einer um einen Punkt erhöhten Waffenfertigkeit, seine Konstitution ist ebenfalls um einen Punkt verbessert. Magiebegabte Skaven, die im Kreis stehen, bestehen jede Intelligenzprobe, die ein Spruch erfordert.

Wenn die Helden den Tempelraum nach verborgenen Schätzen durchsuchen, dann entdecken sie ein kleines Geheimfach im Altar, das allerdings mit einer Gasfalle gesichert ist. Im Fach befindet sich das dritte Bruchstück von Solkans Amulett.



Zertrümmern des Bernsteinblocks

Helden oder ihre Gefolgsleute können versuchen, den Bernstein zu zertrümmern. Der Bernstein muß sozusagen angegriffen werden.

Er besitzt 6 Punkte Lebenskraft und hat eine Konstitution von 10. Jeder Angriff auf den Block trifft automatisch. Sobald die Lebenskraft des Bernsteins auf Null sinkt, zerspringt der Block und das Bruchstück des Amuletts fällt zu Boden. Jede Figur, egal ob Held, Gefolgsmann oder Skaven, kann das Amulettstück während einer Kampfrunde an sich nehmen, wenn er auf seinen Angriff verzichtet und auf dem entsprechenden Feld steht.



WIEDERHERSTELLUNG VON SOLKANS AMULETT

Wenn die Helden alle vier Bruchstücke erbeutet haben, ist es ihre Aufgabe, das Amulett wieder zusammenzusetzen. Sobald das letzte Stück eingefügt wird, finden sich die Helden im fünften Verlies wieder, denn das Amulett teleportiert sie zu Solkans Eisgefängnis. Lesen Sie den Spielern folgenden Text vor:

"Endlich habt ihr alle vier Teile des Amuletts beisammen. Ihr legt die Bruchstücke erwartungsvoll zusammen, doch kaum, daß ihr das letzte Stück eingefügt habt, verschwindet das Amulett und eine eigenartige Stille legt sich über den Raum. Dann spürt ihr, wie eiskalter Wind aufkommt. Nebel entsteht um euch herum, und verdichtet sich, bis ihr nicht einmal mehr euch selbst sehen könnt. Dann löst sich der Nebel wieder auf, und langsam könnt ihr die Konturen eines ganz anderen Raumes erkennen. Es ist sehr kalt, und nur ein schwacher, blauer Schimmer erhellt den Raum. Plötzlich bemerkt ihr, daß ihr nicht allein seid."

Nun setzen Sie das Abenteuer mit dem fünften Verlies fort, dem Eisgefängnis. Räumen Sie alle Bodenplatten vom Tisch, und ziehen Sie dabei eine ernste, unheilverkündende Mine. Legen Sie den ersten Raum des Eisgefängnisses aus.

Sollten die Helden die übrigen drei Teile des Amuletts gar nicht mit ins Verlies genommen haben, dann müssen Sie abwarten, bis sie aus dem Verlies in die Stadt zurückgekehrt sind, wo die fehlenden Teile aufbewahrt werden. Sicherlich brennen die Helden darauf, das Amulett zusammenzufügen. Jetzt können Sie endlich den Text vorlesen. Die Helden haben nicht genügend Zeit, um sich zu erholen. Sie regenerieren keine Lebenskraft, erhalten keine Schicksalspunkte, können sich keine Ausrüstung kaufen, usw..

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

DAS EISGEFÄNGNIS

Behandeln Sie dieses Abenteuer genau wie die anderen auch. Da das ganze Verlies nur aus einer Abenteuerzone besteht, müssen weder Räume noch Gänge zufällig ermittelt werden. Halten Sie sich beim Auslegen der Bodenplatten einfach an den Plan, der unten abgebildet ist.

Das Eisgefängnis ist jener Ort, an den Solkan Praznagar verbannt hat. Er befindet sich irgendwo zwischen den Welten. Daher hat das Eisgefängnis keinen Ausgang - die Helden können das Verlies nur dann verlassen, wenn sie Praznagar und seine Leibwache besiegen.

PRAZNAGARS UNTOTEN-LEIBWACHE

Auch wenn es den Skaven bisher nicht gelungen ist, Praznagar zu befreien, so haben sie doch eine aus Untoten bestehende Garde aufgestellt, um den Dämonen zu bewachen. Wie stark die Bewachung ist, hängt davon ab, wie schnell die Helden ihre Aufgabe, Solkans Amulett wiederzubeschaffen, gelöst haben. Je länger sie dafür benötigten, desto mehr Zeit hatten die Skaven, um die Leibwache zu rekrutieren. Zählen Sie alle Expeditionen zusammen, die die Helden bisher in "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" unternommen haben (wobei die Expedition, während der die Helden das letzte Teil des Amuletts entdeckt haben, mitgezählt wird). Nun schauen Sie in der folgenden Tabelle nach, wie sich die Leibwache zusammensetzt. Suchen Sie die Anzahl der Expeditionen in der ersten Spalte - die Leibwache besteht aus allen Monstern, die bis zur entsprechenden Zeile aufgelistet wurden, wird also immer stärker, je länger die Helden brauchen.

Praznagars Untoten-Leibwache	
Anzahl der Expeditionen	Untoten-Leibwache
4	1 Hauptmann in Runen-Rüstung (Konstitution +3) 1 Magier (Sprüche: 2* "Feuerball", 2* "Flammende Schreckensgestalt") 1 Champion, bewaffnet mit dem Schwert der Macht (Schadensklasse +1) 1 Champion, gerüstet mit dem Schild der gelungenen Verteidigung (Konstitution +2, Geschwindigkeit -1) 3 Krieger
5-6	2 Krieger
7-8	1 Wachtposten
9-10	2 Krieger
11-12	1 Krieger, 1 Wachtposten
13-14	2 Krieger
15	1 Krieger
16	1 Krieger
17+	1 Hauptmann, bewaffnet mit der Axt des Schreckens (Schadensklasse +1; wer diese Waffe führt, wirkt auf seine Gegner wie eine furchterregende Kreatur)

Die untoten Skaven unterscheiden sich von ihren lebenden Vorbildern nur durch den unangenehmen Leichengeruch und ihr äußeres Erscheinungsbild, sie haben jedoch genau die gleichen Werte.

Die Leibwache hält sich in den Räumen C, D und E auf. Sie dürfen alle Skaven, die Ihnen zur Verfügung stehen, beliebig auf diese drei Räume verteilen. Notieren Sie sich, welche Skaven in welchem Raum Wache halten, bevor die Helden mit der Erkundung des Verlieses beginnen.



ERLÄUTERUNGEN ZUM EISGEFÄNGNIS

Position A

In diesen Raum wurden die Helden von Solkans Amulett teleportiert. Stellen Sie die Figuren in die Mitte des Raums und lesen Sie folgenden Text vor:

"Um euch herum weht ein eiskalter Wind, der durch die kleinsten Löcher und Risse in euren Rüstungen dringt und beißend schmerzt. Plötzlich vernehmt ihr wie aus großer Ferne ein bestialisches und unheimliches Brüllen, das aus einer anderen Zeit zu euch zu dringen scheint."

Position B

Das Eisgefängnis ist, wie der Name bereits andeutet, ein großer Eisblock, der am anderen Ende des Raums steht. Als Sockel für den Block dient eine riesig vergrößerte Nachbildung von Solkans Amulett (Legen Sie das vollständig zusammengelegte Amulett auf den Spielplan). Die Helden erkennen sofort, daß eine riesige Skavengestalt im Block eingefroren ist: Praznagar, der Dämonenfürst. Der grauenhafte, schmerzzerfüllte Schrei, den die Helden vernommen haben, stammt von Praznagar und wurde mit dem Dämonenfürsten im Augenblick seiner Gefangennahme durch den mächtigen Solkan im Block eingefroren.

Wenn die Helden versuchen wollen, den Eisblock zu zerstören, dann haben sie nicht die geringste Aussicht auf Erfolg. Es ist nicht möglich das Eis zu schmelzen, auch nicht mit magischem Feuer. Die Felder, welche vom Amulett ganz oder teilweise bedeckt werden, können nicht betreten werden, denn das Eisgefängnis reicht genau bis zum Rande des Sockels.

Positionen C, D und E

In diesen Räumen halten sich die Untoten auf, die das Gefängnis des Dämonenfürsten bewachen. In jedem Raum steht eine Schatztruhe, deren Inhalt Sie der folgenden Tabelle entnehmen können:

Truhe in Raum	Inhalt
C	300 Goldstücke, 1 Mondstein und 1 Elfenbogen
D	100 Goldstücke, 2 Mondsteine, 1 Spruchbuch (Sprüche: "Flammende Schreckensgestalt", "Schlüssel des direkten Weges")
E	300 Goldstücke, 1 Mondstein und 1 Zwerghelm

Wenn die Helden den ersten Mondstein finden, lesen Sie den Spielern folgende Zeilen vor:

"Einen solch ebenmäßigen Mondstein habt ihr noch nie gesehen, er ist klar wie das Wasser eines unberührten Gebirgsbaches und hat nicht den kleinsten Makel. In der Mitte des Steins pulsiert eine kalte, blaue Flamme. Aus dem Stein strömt reine magische Energie, die so stark ist, daß man sie mit Händen fühlen kann. Sogar diejenigen von Euch, die im Umgang mit Magie nicht geschult sind, glauben die Energieströme sehen zu können und verspüren ein elektrisierendes Kribbeln, wenn sie den Stein in Händen halten. Euer Zauberer wird dagegen vom gleißelnden Licht der Energie geblendet."

Alle drei Mondsteine erlauben den Zutritt zum Eisgefängnis. Jeder, der den Stein bei sich trägt, kann sich in dem Eis wie in normaler Luft bewegen, einmal eingedrungen, prallt er aber von der äußeren Schicht zurück, wenn er den Eisblock wieder verlassen will und ist so selbst gefangen. Die einzige Möglichkeit, zu entkommen, besteht darin, den Dämonenfürsten Praznagar zu bezwingen (siehe etwas weiter unten im Abschnitt "Der Kampf gegen Praznagar").

Wenn Praznagar getötet wird, erlischt die Flamme in den drei Mondsteinen, doch die wunderschönen und einzigartigen Stücke sind beim Verkauf zusammen immerhin noch gut tausend Goldstücke wert.

DER KAMPF GEGEN PRAZNAGAR

Wenn die Helden einmal in den Eisblock eingedrungen sind, können sie nur daraus entkommen, wenn sie den Dämonenfürsten töten.

<div>PRAZNAGAR DER DÄMONENFÜRST</div> 	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw				
	9	7	6+2	8	9	9	9	5					
	NAHKAMPF												
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	6
FERNKAMPF													
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite		Schadens-klasse					
Angriffs-wurf													
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
LEDERRÜSTUNG SCHWERT DER FINSTERNIS FÜRCHTERREGENDE KREATUR													

DIE SUCHE NACH DEM ZERBROCHENEN AMULETT

Lesen Sie den Helden den folgenden Text vor, wenn sie den Kampf gegen Praznagar gewonnen haben:

"Ein ohrenbetäubendes Brüllen erfüllt den Raum, während das Eis in tausend Stücke bricht. In einem Meer aus blauen Flammen verbrennt der Dämonenfürst, während eine dichte blauschwarze Rauchwolke entsteht und sich im Raum ausbreitet. Plötzlich entfährt der sterbenden Gestalt Praznagars ein greller Lichtblitz, der euch so stark blendet, daß ihr einige Sekunden lang nichts sehen könnt. Gleichzeitig verstummen alle Geräusche. Als ihr wieder in der Lage seid, etwas zu sehen, erkennt ihr um euch herum eine Landschaft. Neben Euch liegt Praznagars Schwert, doch die dunkle Aura, die es bisher ausstrahlte, ist zerstört. Als es dunkel wird, erkennt ihr in der Ferne die Lichter eurer Heimatstadt, und nach all den Strapazen und Erlebnissen seid ihr froh, endlich wieder heimzukehren."

Die Helden, ihre Gefolgsleute und alles, was sie bei sich trugen, wurden durch Solkans Zauber zu einem sicheren Ort teleportiert, der in der Nähe ihrer Heimatstadt liegt.

"Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" hat ein Ende gefunden. Das Amulett ist wieder im Besitz Solkans, wo es am sichersten aufgehoben ist. Die Kluft zwischen den Welten, in der sich das Eisgefängnis befand, hat sich geschlossen und den Dämonenfürsten Praznagar auf ewig in sich begraben. Die Helden haben ihren Freund Jervais gerächt und sein Lebenswerk zuende gebracht.

Solkán hat den Helden das Schwert Praznagars hinterlassen, um seine Dankbarkeit zu erweisen. Die finsternen Kräfte, die einst das Schwert beherrschten, wurden von dem Gott gebannt, so daß jeder Sterbliche das Schwert nun führen kann, ohne den dunklen Mächten zu verfallen. Praznagars Schwert lehnt an einem Felsblock, nur ein paar Meter von den Helden entfernt.

Praznagars Schwert		
Schadensklasse	Patzer	Kritischer Treffer
6	nie	12

"Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" ist vorbei, doch das Abenteuerdasein der Helden hat gerade erst begonnen, und wer weiß, welchen Gefahren sie in Zukunft ins Auge blicken müssen.



BEGEGNUNGSTABELLEN

Im Abenteuer "Die Suche nach dem Zerbrochenen Amulett" begegnen die Helden ausschließlich Skaven. Verwenden Sie die folgenden Begegnungstabellen, wenn die Helden auf eine Gruppe von Monstern treffen.

Welche Tabelle Sie jeweils benötigen, entnehmen Sie den Regeln im Kapitel "Erkundungsrunden". Neben den Monstern, auf welche die Helden stoßen, ist auch die Anzahl der Goldstücke aufgeführt, die diese bei sich tragen. Wenn die Helden den Kampf gewonnen und alle Skaven getötet haben, dann dürfen Sie das Gold an sich nehmen.

Quartierbewohner		
W12	Bewohner	Schätze
1	4 Krieger	40 GS
2	2 Krieger & 1 Champion	40 GS
3	5 Krieger	50 GS
4	3 Krieger & 1 Wachtposten	50 GS
5	6 Krieger	60 GS
6	4 Krieger & 1 Champion	60 GS
7	2 Krieger & 2 Champions	60 GS
8	1 Hauptmann	60 GS
9	6 Krieger & 1 Champion *	80 GS
10	6 Krieger & 1 Champion *	80 GS
11	2 Krieger & 1 Hauptmann *	80 GS
12	4 Krieger, 1 Wachtposten & 2 Champions *	100 GS

* Wenn Sie ein Resultat zwischen 9 und 12 würfeln, dann müssen Sie auf der Tabelle "Spezialisten der Skaven" feststellen, ob sich Spezialisten der Skaven zusätzlich zu den schon ermittelten Monstern im Quartier aufhalten.

Spezialisten der Skaven	
W12	Spezialisten
1-7	Keine
8	1 Schattenschleicher
9	2 Gassenläufer
10	1 Pestbringer
11	1 Flammenwerfer-Kommando
12	1 Jezzail-Kommando

Monsterbegegnungen		
W12	Begegnung	Schätze
1-2	2 Krieger	20 GS
3-4	1 Wachtposten	20 GS
5-6	3 Krieger	30 GS
7-8	1 Krieger & 1 Champion	30 GS
9	4 Krieger	40 GS
10	2 Krieger & 1 Champion	40 GS
11	3 Krieger & 1 Wachtposten	50 GS
12	4 Krieger & 1 Champion	60 GS

Wachen in Abenteuerräumen		
W12	Wachen	Schätze
1	2 Champions & 1 Hauptmann	100 GS
2	6 Krieger & 2 Champions	100 GS
3	8 Krieger & 1 Champion	100 GS
4	4 Krieger, 1 Wachtposten & 1 Hauptmann	120 GS
5	3 Champions & 1 Hauptmann	120 GS
6	8 Krieger & 2 Champions	120 GS
7	2 Krieger, 2 Champions & 1 Hauptmann	120 GS
8	6 Krieger, 1 Wachtposten & 1 Hauptmann	140 GS
9	4 Krieger, 2 Champions & 1 Hauptmann *	140 GS
10	8 Krieger & 3 Champions *	140 GS
11	4 Champions & 1 Hauptmann *	140 GS
12	12 Krieger, 1 Wachtposten & 1 Champion *	160 GS

* Wenn Sie ein Resultat zwischen 9 und 12 würfeln, dann müssen Sie auf der Tabelle "Spezialisten der Skaven" feststellen, ob sich Spezialisten der Skaven zusätzlich zu den schon ermittelten Monstern im Abenteuerraum aufhalten.

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	5	GESCHWINDIGKEIT	8
BOGENFERTIGKEIT	6	MUT	9
STARKE	4	INTELLIGENZ	9
KONSTITUTION	4	SCHICKSALSPUNKTE	2
NAME: MAGNUS DER HELE		LEBENSKRAFT	
TYP UND RASSE: MENECH, ZAUBERER		3	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	6	7	8	9	10

WAFFEN	DOLCH	REICHWEITE	SCHADENSKLASS	INITI	ENTFERN
		-	1	1	12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
GESAMT			

AUSRÜSTUNG	DAS BUCH DER WEISSEN MAGIE, 4 ZAUBERZUTATEN, 10-METER-SEIL, KLEITERHAKEN
------------	--

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	8	GESCHWINDIGKEIT	6
BOGENFERTIGKEIT	8	MUT	9
STARKE	6	INTELLIGENZ	8
KONSTITUTION	5	SCHICKSALSPUNKTE	2
NAME: HEINRICH LÖWEN		LEBENSKRAFT	
TYP UND RASSE: MENECH, KRIEGER		4	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	6	7	8	9	10

WAFFEN	SCHWERT	REICHWEITE	SCHADENSKLASS	INITI	ENTFERN
		-	4	1	12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
GESAMT			

AUSRÜSTUNG	KETTENHEMD, SCHILD, GESAMT
------------	----------------------------

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	9	GESCHWINDIGKEIT	9
BOGENFERTIGKEIT	9	MUT	9
STARKE	5	INTELLIGENZ	9
KONSTITUTION	5	SCHICKSALSPUNKTE	2
NAME: TORALION STERNBLAT		LEBENSKRAFT	
TYP UND RASSE: ELF		4	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	3	4	5	6	7

WAFFEN	SCHWERT	REICHWEITE	SCHADENSKLASS	INITI	ENTFERN
	LANGBOGEN	48	4	1	12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
GESAMT			

AUSRÜSTUNG	6 PFEILE, BESONDERHEIT: +1 BEIM INITIATIVWURF
------------	---

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	8	GESCHWINDIGKEIT	6
BOGENFERTIGKEIT	7	MUT	10
STARKE	6	INTELLIGENZ	7
KONSTITUTION	6	SCHICKSALSPUNKTE	2
NAME: SVEN HAMMERHELM		LEBENSKRAFT	
TYP UND RASSE: ZWERG		5	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	7	8	9	10	11*

WAFFEN	KRIEGSHAMMER	REICHWEITE	SCHADENSKLASS	INITI	ENTFERN
		-	4	1	12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
GESAMT			

AUSRÜSTUNG	6 PFEILE, BESONDERHEIT: +1 BEIM INITIATIVWURF
------------	---

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	8	GESCHWINDIGKEIT	9
BOGENFERTIGKEIT	6	MUT	10
STÄRKE	7	INTELLIGENZ	6
KONSTITUTION	6	SCHICKSALSPUNKTE	2
		LEBENSKRAFT	5
NAME: ROGAR		TYP UND RASSE: MENSCH, KRIEGER	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	6	7	8	9	10

WAFFEN	ZWEIHÄNDER	REDUKT	SCHADENSLAUF	PATRI	KÄUFER
		-	6	1-2	11-12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
GESAMT			

AUSRÜSTUNG	
------------	--

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	9	GESCHWINDIGKEIT	8
BOGENFERTIGKEIT	8	MUT	9
STÄRKE	5	INTELLIGENZ	9
KONSTITUTION	6	SCHICKSALSPUNKTE	2
	7	LEBENSKRAFT	3
NAME: LADRI		TYP UND RASSE: ELF DES HOCHVOLKS	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	5	6	7	8	9

WAFFEN	SCHWERT	REDUKT	SCHADENSLAUF	PATRI	KÄUFER
		-	3	1	12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
	LEDERRÜSTUNG	-1	+1
GESAMT		-1	+1

AUSRÜSTUNG	SPRUCHBUCH (DÄMONENHAUT + AUGEN DER ERKENNTNIS) 2 ZAUBERERZUTATEN, HEILTANK BESONDERHEIT: +1 SEIN INITIATIVWURF
------------	---

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	5	GESCHWINDIGKEIT	8
BOGENFERTIGKEIT	6	MUT	9
STÄRKE	4	INTELLIGENZ	7
KONSTITUTION	4	SCHICKSALSPUNKTE	2
		LEBENSKRAFT	4
NAME: TELOR		TYP UND RASSE: MENSCH, ZAUBERER	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	6	7	8	9	10

WAFFEN	DOLCH	REDUKT	SCHADENSLAUF	PATRI	KÄUFER
		4	1	1	12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT
GESAMT			

AUSRÜSTUNG	SPRUCHBUCH, 4 ZAUBERERZUTATEN 10-METER-SEIL, KLETTERHAKEN
------------	--

GRUNDWERT AKTUELLER WERT		GRUNDWERT AKTUELLER WERT	
WAFFENFERTIGKEIT	9	GESCHWINDIGKEIT	6
BOGENFERTIGKEIT	5	MUT	4
STÄRKE	4	INTELLIGENZ	9
KONSTITUTION	6	SCHICKSALSPUNKTE	7
	7	LEBENSKRAFT	2
NAME: DURGIN		TYP UND RASSE: ZWERG	

NAHKAMPF	WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	ANGRIFFSWURF	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10

FERNKAMPF	ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
	ANGRIFFSWURF	7	8	9	10	11*

WAFFEN	ZWEIHANDAXT	REDUKT	SCHADENSLAUF	PATRI	KÄUFER
		-	5	1-2	11-12

RÜSTUNG	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT	
	LEDERRÜSTUNG	-1	+1	-1
SCHILD		-1	+1	0
GESAMT		-2	+2	-1

AUSRÜSTUNG	*KEIN KRITISCHER TREFFER AUF DIESE ENTFERNUNG! BESONDERHEIT: +2 AUF ENTFERNUNG + ENTSCHARTEN VON FÄLLEN
------------	--

SKAVENBÖGEN

SKAVEN-KRIEGER

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	5	5	7	10	6	6	3	1

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

LEDERBRÜSTUNG
SCHILD
SCHWERT

SKAVEN-WACHTPOSTEN

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	5	6	11	6	6	3	2

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

SCHILD
SCHWERT

SKAVEN-CHAMPION

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
7	5	6	8	9	8	6	3	2

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

KETTENHEMD
SCHILD
SCHWERT

SKAVEN-HAUPTMANN

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
8	5	7	8	9	9	7	4	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	6	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

MAGISCHE HELLEBARDE

SKAVEN-GASSENLAUFER

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	5	5	12	6	6	3	2

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

GIFTDOLCH (WIE SCHWERT)

SKAVEN-SCHATTENSCHLEICHER

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
7	7	5	5	12	6	6	3	3

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	3	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

GIFTDOLCH (WIE SCHWERT)

SKAVEN-PESTBRINGER

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	3	5	10	6	6	3	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	2	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf	6	7	8	9	10	*	*

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

HELLEBARDE
*SIEHE BESONDERE REGELN

SKAVEN-JEZZAILACHI-KOMMANDO

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	6	4	10	6	6	3	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	2	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf	6	7	8	9	10	*	*

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

SCHWERT
*SIEHE BESONDERE REGELN

SKAVENBÖGEN

SKAVEN-FLAMMENWERFER-KOMMANDO

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	4	4	10	6	6	3	10

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	2	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf	6	7	8	9	10	*	*

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

SCHWERT
* SIEHE BESONDERE REGELN



SKAVEN-DRUIDE

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
5	6	4	5	10	6	9	3	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	1	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

DOLCH
SPRÜCHE: 1x „FEUERBALL“
1x „FLAMMENDE FEUERGESTALT“



SCHWARZMAGIER DES SKRYRE-CLANS

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
5	7	5	5	10	6	10	4	10

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10		

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

DOLCH, ENERGIERING
SPRÜCHE: 1x „ATHEMINOT“, 1x „FLAMMENDE SCHRECKENSGE-STALT“, 2x „FEUERBALL“



SCHAMANE DER FINSTERNIS

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	4	5	10	6	6	3	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	2	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf	6	7	8	9	10	*	*

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

STAB (WIE SCHWERT)
* SIEHE BESONDERE REGELN



MÖNCH DER FINSTERNIS

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
6	6	4	5	10	6	8	3	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	2	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

SCHWERT
STAB DES TODES



HAUPTMANN DES MORS-CLANS

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
8+2	5	7+2	8	9	9	7	4	10

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	7	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

KETTENHEMD, SCHILD
RÜNENSCHWERT (Wf +2, Gs +2)



ASSASSINE DES ESHIN-CLANS

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
9	9	5	7	12	9	7	4	8

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	3	

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN

GIFTDOLCH (WIE SCHWERT)



PAZNAGAR DER DÄMONENFÜRST

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
9	7	6+2	8	9	9	9	5	-

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	6	

FERNKAMPF


Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse
Angriffs-wurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN


LEDERÜNTUNG
SCHWERT DER FINSTERNIS
(KEIN PATZER Gs + 2)
FÜRCHTEREBENDE KREATUR



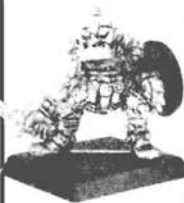
KREATURENBÖGEN


GOBLIN	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw					
	5	5	4	5	6	5	5	2	1/2					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
	Angriffs-wurf	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	2	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klass						
Angriffs-wurf														
	AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
	SCHWERT													


GOBLIN- BOGENSCHÜTZE	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw													
	5	5	4	5	6	5	5	2	1/2					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
	Angriffs-wurf	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	1	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klass						
Angriffs-wurf	7	8	9	10	11*	24	3							
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN														
DOLCH, KURZBOGEN * KEIN KRITISCHER TREFFER AUF DIESE ENTFERNUNG														


ORK	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw													
	6	5	5	8	0	7	5	4	1					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
	Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klass						
Angriffs-wurf														
LEDERRÜSTUNG SCHILD SCHWERT														

ORK- CHAMPION	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw													
	7	5	6	8	5	8	5	4	2					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
	Angriffs- wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens- klasse						
Angriffs- wurf														
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN														
LEDERRÜSTUNG														
SCHILD														
SCHWERT														


	ORK- HAUPTMANN																																					
	<table><tr><td>Wf</td><td>Bf</td><td>St</td><td>Ko</td><td>Gs</td><td>Mu</td><td>In</td><td>Lk</td><td>Gw</td><td colspan="4"></td></tr><tr><td>8</td><td>5</td><td>6</td><td>9</td><td>6</td><td>9</td><td>6</td><td>4</td><td>6</td><td colspan="4"></td></tr></table>												Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw					8	5	6	9	6	9	6	4	6				
	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw																													
	8	5	6	9	6	9	6	4	6																													
	NAHKAMPF																																					
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners																									
Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4																										
FERNKAMPF																																						
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite		Schadens-klass																														
Angriffs-wurf																																						
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN																																						
KETTENHEMD SCHILD SCHWERT																																						


CHAOS-KRIEGER	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw													
	7	5	5	7	7	8	6	3	1					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
	Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	3	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klass						
	Angriffs-wurf													
	AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
	LEDERRÜSTUNG													
	SCHILD													
	SCHWERT													


<div>CHAOS-KÄMPFER</div> <div></div>	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw				
	8	4	6	9	6	9	8	4	4				
NAHKAMPF													
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	6
FERNKAMPF													
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klass						
Angriffs-wurf													
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
SCHUPPENPANZER													
SCHILD													
AXT													


<div>CHAOS- CHAMPION</div> <div></div>	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw				
	10	4	6	10	6	10	8	4	8				
NAHKAMPF													
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffs-wurf	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	5	
FERNKAMPF													
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse						
Angriffs-wurf													
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
SCHUPPENPANZER ZWEIHANDAXT (PATZER 1-2 KRITISCHER TREFFER 11-12)													


KREATURENBÖGEN


ZOMBIE	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw				
	6	1	5	4	6	10	2	3	1				
NAHKAMPF													
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3	
FERNKAMPF													
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse						
Angriffs-wurf													
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
HAMMER (WIE SCHWERT)													
FURCHTERREGENDE KREATUR													


SKELETT	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw					
	6	4	5	5	6	10	2	3	2					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
	Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	3	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse						
Angriffs-wurf														
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN														
SENSE (WIE HELLEBARDE)														
FURCHTERREGENDE KREATUR														


MUMIE	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw					
	7	1	6	8	6	10	5	4	10					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
	Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	4	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klassifiz.						
Angriffs-wurf														
KLAUEN ÜBERTRÄGT SCHLEICHENDES WUNDEFIEBER FURCHTERREGENDE KREATUR														

FIMIR	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw				
	6	2	5	7	6	8	5	4	7				
NAHKAMPF													
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
Angriffs-wurf	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	32	
FERNKAMPF													
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse						
Angriffs-wurf													
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
LEDERRÜSTUNG													
AXT													
ZWEI ANGRIFFE													

	OGER	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw												
		7	3	8	8	7	7	4	9	8				
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
	Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	8	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse						
	Angriffs-wurf													
	AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
	GROSSE HACKE													
	FURCHTERREGENDE KREATUR													
	GROSSES MONSTER													

	TROLL												
	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw				
	5	1	9	8	7	6	4	9	9				
	NAHKAMPF												
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Angriffs-wurf	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	9	
	FERNKAMPF												
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klassen						
Angriffs-wurf													
	AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN												
	GROSSE KEULE												
	FURCHTERREGENDE KREATUR												
	GROSSES MONSTER, REGENERIERT												

MINOTAUR	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw													
	7	4	7	8	8	8	4	9	9					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
	Angriffs-wurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	7	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse						
Angriffs-wurf														
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN														
GROSSE KEULE														
FURCHTERREGENDE KREATUR														
GROSSES MONSTER, BESSERE														

BLUTDÄMON	Wf Bf St Ko Gs Mu In Lk Gw													
	5	3	8	10	10	8	5	6	12					
	NAHKAMPF													
	Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	St. des Gegners
	Angriffs-wurf	6	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10	6	
	FERNKAMPF													
	Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadens-klasse						
Angriffs-wurf														
	AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN													
	SCHWER VERWUNDBAR, FLIEGT, FURCHTERREGENDE KREATUR, GROSSES MONSTER, KLAUEN													

CHARAKTERBÖGEN

CHAOS-FÜRST

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
12	3	6	10	6	10	8	5	12

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	4	4

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 SCHUPPENPANZER
 ZWEI ÄXTE
 ZWEI ANGRIFFE

DÄMONETTE

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
8	1	5	7	10	10	6	4	12

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	3

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 KLAUEN, FURCHTERREGENDE KREATUR, SCHWER VERWUNDBAR, GROSSES MONSTER, ZWEI ANGRIFFE, SPRÜCHE: 2, ATEMNOT

UNTOTEN-CHAMPION

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
8	1	6	8	6	10	3	4	6

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4	4

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 KETTENHEMD
 SCHWERT
 FURCHTERREGENDE KREATUR

GRÖßERER DÄMON VON TZEENTCH

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
7	1	8	9	8	10	-	10	20

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	6	6

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 KLAUEN, FURCHTERREGENDE KREATUR, SCHWER VERWUNDBAR, GROSSES MONSTER, ZWEI ANGRIFFE, SPRÜCHE: 2, ATEMNOT

2 x FEUERBALL
 2 x FLAMMENDE GESTALT

MINOTAUR-FÜRST

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
9	4	8	9	8	9	6	10	11

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	8	8

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 GROSSE KEULE
 BERSERKER, GROSSES MONSTER, FURCHTERREGENDE KREATUR

CHAOS-MAGIER

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
7	3	5	7	8	9	10	4	11

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	3	3

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 SENSE (WIE HELLERBARDE)
 SPRÜCHE: 1, ATEMNOT, 1, FEUERBALL, 1, FLAMMENDE SCHRECKENSGESTALT

ORK-GENERAL

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
9	3	6	9	6	10	7	4	8

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	3	3

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 KETTENHEMD
 ZWEIHÄNDER (PATZER 1-2, KRITISCHER TREFFER 11-12)

OGER-GENERAL

Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
9	1	9	10	5	8	6	10	10

NAHKAMPF

Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Stk des Gegners
Angriffswurf	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	9	9

FERNKAMPF

Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse
Angriffswurf							

AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN
 KETTENHEMD
 GROSSES SCHWERT (WIE GROSSE KEULE), GROSSES MONSTER

WICHTIGE TABELLEN

GÄNGE

Türen in Räumen: Wenn die Helden eine bis dahin geschlossene Tür in einem Raum öffnen, dann führt dahinter mit 50%iger Wahrscheinlichkeit ein Gang entlang der Wand weiter. Würfeln Sie einmal: fällt eine gerade Zahl, so führt die Tür tatsächlich auf einen quer verlaufenden Gang hinter dem Raum, fällt dagegen eine ungerade Zahl, dann befindet sich hinter der Tür ein weiterer Raum.

Türen in Gängen: Alle Türen, die sich in einem Gang befinden, führen in einen Raum, niemals in einen weiteren Gang.

Länge des Ganges	
W12	Ganglänge
1-2	1 Abschnitt(*)
3-8	2 Abschnitte
9-12	3 Abschnitte
	(*) eine Bodenplatte entspricht genau einem Abschnitt

Besonderheiten des Ganges	
2W12	Besonderheit
2-4	Begegnung mit Monstern
5-15	Keine Besonderheiten
16-19	1 Tür
20-21	2 Türen
22-24	Begegnung mit Monstern

Abschluß des Ganges	
2W12	Gangabschluß
2-3	Verzweigung
4-8	Sackgasse
9-11	Ecke nach rechts
12-14	Verzweigung
15-17	Ecke nach links
18-19	Treppe abwärts
20-22	Treppe ins Freie
23-24	Verzweigung

RÄUME

Art des Raumes		
W12	Raumart	Raumgröße
1-6	Gewöhnlicher Raum	klein
7-8	Spezieller Raum	klein
9-10	Quartier	groß
11-12	Abenteuerraum	groß

Anzahl der Türen im Raum	
W12	Anzahl der Türen
1-4	Keine weitere Tür
5-8	Eine weitere Tür
9-12	Zwei weitere Türen

Besonderheiten in Speziellen Räumen	
W12	Besonderheit
1	Monsterbegegnung
2	Begegnung mit einem fremden Charakter
3	Kluft
4	Statue
5	Ratten oder Fledermäuse
6	Schimmelpilzkulturen
7	Pilze
8	Gitter im Boden
9	Wasserbecken
10	Magischer Kreis
11	Falltür
12	Thron

GEHEIMTÜREN UND VERBORGENE SCHÄTZE

Suche nach Geheimtüren	
W12	Ergebnis
1	Der Spielleiter darf eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen.
2-6	In dieser Wand befindet sich keine Geheimtür.
7-12	Der Held findet eine Geheimtür in der Wand. Er darf Sie an einer beliebigen Stelle der untersuchten Wand platzieren und seine Figur davor stellen, wenn er möchte.

Suche nach verborgenen Schätzen	
2W12	Ergebnis
2-6	Der Spielleiter darf eine Ereignismarke aus dem Vorrat ziehen.
7-16	Es gibt keine verborgenen Schätze in diesem Raum.
17-23	Der Held findet ein Geheimversteck mit Wertgegenständen - der Wert in Goldstücken wird ermittelt, indem erneut ein Würfel geworfen und das Ergebnis mit 5 multipliziert wird.
24	Der Held findet ein verstecktes magisches Artefakt - was er findet, wird durch einen Wurf mit zwei Würfeln auf die Tabelle "Magische Schätze" ermittelt. (Die Tabelle finden Sie im Kapitel "Schätze").

FALLEN UND SCHÄTZE

Fällen				
Raum oder Gang	Truhe	Fallentyp	Entdecken	Entschärfen
1	-	Fallgrube	5	unmöglich
2	1	Kreuzfeuer	8	6
3	-	Fallgitter	6	11
-	2	Giftpfel	9	8
4	-	Deckenfalle	7	11
5	3	Giftiges Gas	9	7
6	4	Schnappfalle	7	6
-	5	Dornfalle	6	7
-	6	Schock	10	11
7	7	Spruchsicherung	10	7
8	8	Feuerball	8	9
-	9	Geistesblitz	8	10
-	10	Fluch	10	10
9-12	11-12	Alarm	7	7



Inhalt einer Schatztruhe	
W12	Inhalt
1	Schatzkarte oder Abenteurkarte
2	W12 Pfeile und 20 Goldstücke
3	10 Meter Seil und 30 Goldstücke
4	2 Flaschen Griechisches Feuer
5	50 Goldstücke
6	100 Goldstücke
7	150 Goldstücke
8	1 Eulenschrei und 50 Goldstücke
9	1 Dosis Rattengift und 50 Goldstücke
10	200 Goldstücke
11	1 Trank (siehe "Magische Artefakte") und 50 Goldstücke
12	1 magisches Artefakt (Ermitteln Sie auf der Tabelle "Magische Artefakte", was die Helden genau finden)

KREATURENBÖGEN

	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
	NAHKAMPF								
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Angriffs-wurf									
	FERNKAMPF								
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse		
Angriffs-wurf									
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN									

	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
	NAHKAMPF								
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Angriffs-wurf									
	FERNKAMPF								
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse		
Angriffs-wurf									
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN									

	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
	NAHKAMPF								
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Angriffs-wurf									
	FERNKAMPF								
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse		
Angriffs-wurf									
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN									

	Wf	Bf	St	Ko	Gs	Mu	In	Lk	Gw
	NAHKAMPF								
Wf des Gegners	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Angriffs-wurf									
	FERNKAMPF								
Entfernung	1-3	4-12	13-24	25-36	37+	Reichweite	Schadensklasse		
Angriffs-wurf									
AUSRÜSTUNG / BESONDERHEITEN									

BEGEGNUNGSTABELLEN

Quartierbewohner			
W12	Bewohner	Schätze	Gw
1			4
2			4
3			5
4			5
5			6
6			6
7			6
8			6
9*			8
10*			8
11*			8
12*			10

Wachen in Abenteuerräumen			
W12	Wachen	Schätze	Gw
1			10
2			10
3			10
4			12
5			12
6			12
7			12
8			14
9*			14
10*			14
11*			14
12*			16

Monsterbegegnungen			
W12	Begegnung mit	Schätze	Gw
1-2			2
3-4			2
5-6			3
7-8			3
9			4
10			4
11			5
12			6

Spezielle Monster	
W12	Besonderheit
1-7	Keine
8	
9	
10	
11	
12	

Gw: Empfohlener Gefahrenwert der Begegnung.

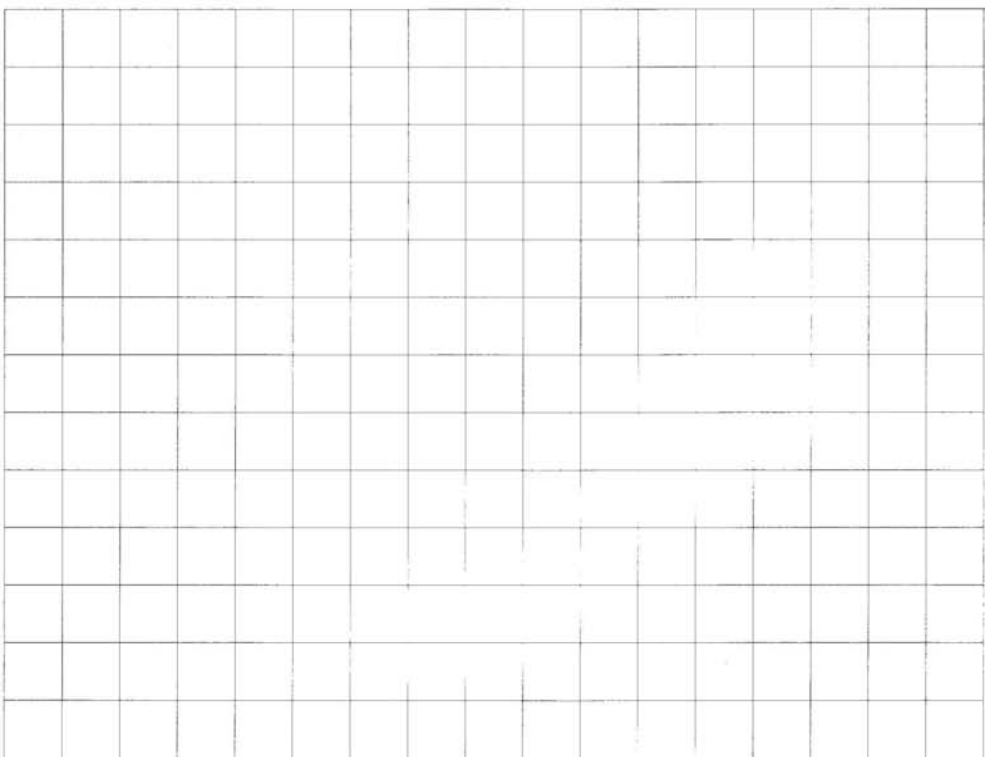
Schätze: Die Schätze, welche die Monster bei sich führen, sollten ungefähr das Zehnfache ihres Gefahrenwertes in Goldstücken ausmachen.

* Wenn Sie ein Resultat zwischen 9 und 12 würfeln, dann müssen Sie auf der Tabelle "Spezielle Monster" ermitteln, ob sich Gegner mit besonderen Eigenschaften zusätzlich zu den schon ermittelten Monstern im Quartier bzw. Abenteuerraum aufhalten. Zu den speziellen Monstern zählen die Anführer, Champions, Zauberer, Wachtposten, besondere Einsatztruppen usw..



GERMANISCHES
KRIEGSSPIEL

Plan Nr.



Diese Seite darf zum persönlichen Gebrauch fotokopiert werden.

GRUNDWERT AKTUELLER WERT				GRUNDWERT AKTUELLER WERT			
WAFFENFERTIGKEIT				GESCHWINDIGKEIT			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
BOGENFERTIGKEIT				MUT			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
STARKE				INTELLIGENZ			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
KONSTITUTION				SCHICKSALSPUNKTE			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				LEBENS-KRAFT			
				<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

NAME: _____

Typ und Rasse: _____

NAHKAMPF												
WF DES GEGNERS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ANGRIFFSWURF												

FERNKAMPF					
ENTFERNUNG	1-3	4-12	13-24	25-36	37+
ANGRIFFSWURF					

WAFFEN				
	BEIHEUTE	SCHADENKLASSE	FAZES	KETTISCH

RÜSTUNG			
	BOGENFERTIGKEIT	KONSTITUTION	GESCHWINDIGKEIT

AUSRÜSTUNG			
GESAMT			