

HERO QUEST™



US - SPIELANLEITUNG

Der Trank wird sofort Deine Körperpunkte erhöhen und Dich zum Leben erwecken.

2) Wenn Du einen Zauberspruch mit Heilzauber besitzt und noch keine Aktion in Deiner Runde ausgeführt hast, kannst Du geheilt werden, indem Du den Zauber auf Dich anwendest.

Wichtig! Nachdem Deine Körperpunkte 0 erreicht haben, kannst Du nicht mit einem Zauber von einem Gefährten gerettet werden, es ist zu spät. Du wirst gestorben sein, bis er in seiner Runde bereit wäre, Dir den Heiltrank zu geben.

Z Was geschieht, wenn Dir die Monster ausgehen?

Einige Suchen können mehr Monster benötigen, als im Spiel vorhanden sind. Das kann geschehen, wenn die Helden es versäumen, Monster zu töten. Getötete Monster können später wieder im Spiel benutzt werden, wenn das Zargon-Buch ihren Einsatz fordert. Wenn alle Monster eines besonderen Typs schon auf dem Spielbrett sind, kannst Du als Zargon ein ähnliches benützen.

Das Spiel beenden

Als Held schließt du erfolgreich ein Abenteuer ab, wenn du das Spielziel UND die Wendeltreppe erreicht hast.

Das Abenteuer kann auch beendet werden, wenn die Helden freiwillig zur Wendeltreppe zurückkehren oder alle Helden bei dem Versuch, das Spiel erfolgreich zu beenden, gestorben sind. Es gibt üblicherweise einen Schatz oder eine Belohnung bei einem erfolgreichen Abschluss der Mission.

Nachdem Du erfolgreich das Abenteuer abgeschlossen hast, kreise die entsprechende Spielnummer auf deinem Charakterblatt ein. Behalte dieses Blatt als Erinnerung, welche Abenteuer Du bereits beendet hast.

Was zwischen den Abenteuern passiert

Als Held werden Dir nun Deine Anfangswerte zurückgegeben. Körperpunkte und Intelligenzpunkte erhalten den gleichen Wert wie zu Beginn des Abenteuers. Zauberer erhalten ihre Zaubersprüche zurück und schließlich könnt Ihr die Waffenkammer besuchen.

Seid geduldig, es kann schon ein paar Abenteuer dauern bis Ihr genug Goldstücke habt um einzukaufen.

Zauberer: Da es so wenige Dinge gibt, die Du von der Waffenkammer kaufen kannst, wäre es weise, wenn du dein Geld sparen würdest.

Andere mächtige magische Gegenstände werden in künftigen Abenteuern angeboten werden (in Ergänzungen). Vielleicht willst du Dein Geld für jene Gegenstände ausgeben.

Wichtig! Du behältst gefundene Schätze und nimmst sie mit in Dein nächstes Abenteuer. Vergesst nicht Dinge, die Ihr gekauft habt, in Euer Charakterblatt ein- und das dafür verwendete Gold auszutragen.

Z Verlorene Artefakte

Für den weiteren Verlauf der Abenteuer ist es wichtig, dass verschiedene Helden bestimmte Artefakte besitzen. Sollte ein Artefakt, durch Tod eines Helden verloren gegangen sein, muss Zargon, es im nächsten Spiel sehr früh als Sonderschatz einfügen.

Z Unbeendete Abenteuer

Zargon, wenn ein Abenteuer unglücklich endet (Tod aller 4 Helden oder versäumtes Spielziel), solltest du das Spiel modifizieren bevor es nochmals gespielt wird. Benutze dazu die leere Karte die sich am Ende des Buches befindet.

Merket auf, ich Mentor, Wächter von Loretome, werde Euch erzählen von längst vergangenen Zeiten, von schlimmen Tagen, als alle Menschen auf einige Wenige blickten, auf die Helden, deren selbstloser Mut die Hoffnung auf eine bessere Zukunft am Leben erhielt. Ich denke an Sir Rogar und die Männer, die ihm zu unglaublichen Abenteuern folgten. Denn ich fürchte die dunkle Macht kehrt zurück.

Die finsternen Mächte von Zargon, dem bösen Zauberer hatten alle überrannt. An der Seite des Schwarzen Banners hatten sich die Truppen des Chaos versammelt, vor denen selbst die tapfersten Krieger des Reiches geflohen waren. Das Land lag brach und drohte zu zerfallen; und alle Männer verzweifelten.

Da kam ein starker Kriegerprinz von den Grenzgebieten -Rogar der Barbar-, er trug einen glänzenden Diamanten auf seiner Stirn - den Stern des Westens. Da kehrte Hoffnung zurück. Die Männer krochen aus ihren Verstecken im Wald und strömten zu seinem Banner.

Andere große Helden schlossen sich ihm an: Durgin, der furchtlose Zwergenkrieger vom Schattengebirge, Ladril der Albenkönig aus dem entfernten Athelon und Telor der Zauberer, dessen Magie Rogar, oftmals retten sollte.

Lange Jahre bildete Rogar seine Armee aus, vorsichtig darauf bedacht, den offenen Kampf mit dem Chaos zu vermeiden. Mehrmals plünderte er die Versorgung des Chaosheers, zerstörte wertvolle Waffen und tötete unzählige Kobolde.

Dann kam den Tag, auf den Rogar gewartet hatte. Seine Armee war stark und kampfgewandt geworden. Von einem Lager im Hochgebirge sah Ladril hinab auf die schwarzen Horden und Durgin blies mit seinem mächtigen Horn zum Angriff aus der Ebene. Die Truppenteile vereinigten sich direkt im Lager der schwarzen Horden. Viele Krieger des Chaos und ihre dunklen Vasallen fanden im Morgengrauen den Tod. Was noch am Leben war, stob in Panik, die Ausrüstungsgegenstände zurücklassend, auseinander.

Doch der Sieg war nicht vollständig. Zargon und sein General entkamen über das Meer des Grauens und jetzt schmieden sie dunkle Rachepläne.

Bald bedarf es eines neuen Rogars. Aber wo finden sich Helden, die ihm gleichen?

Sie haben viel zu lernen, um so groß zu werden, wie ehemals Rogar und seinen Begleiter.

Das Buch, das ich hüte - Loretome - wurde geschrieben, als die Zeit begann. Alles was war und alles was immer sein wird steht in seinen unzählbaren Seiten geschrieben. Mit der Hilfe von Loretome kann ich Euch führen, aber ich kann nicht eingreifen, um größeres Übel für die Welt zu verhindern. Es liegt in Eurer Hand, das Reich vor der dunklen Macht des Chaos und Zargons zu bewahren.....

Mentor

Eine kurze Einführung

Heroquest ist ein fantastisches Abenteuerspiel in den Tiefen eines verborgenen Steinlabyrinths.

Dieser Irrgarten im Untergrund wird von Monstern bewohnt und vom bösen Zauberer Zargon kontrolliert.

Vier tapfere Helden sind von Mentor gerufen worden, um laut der alten Sage mit den Mächten des Chaos zu streiten. Es ist eine absolute Herausforderung, in die verräterischen Tiefen hinabzusteigen, um mit Zargon zu streiten. Zerstört die bösen Mächte von Chaos.

Gemäß ihres Eides gegenüber dem Imperium finden sich die tapferen Helden, vereinigen sich zu einer Gruppe und reisen tiefer und tiefer in eine dunkle, versteckte Welt.

Was macht Heroquest einzigartig?

Ein Spieler übernimmt die Rolle von Zargon, dem bösen Zauberer, dem Spielleiter.

Die anderen Spieler übernehmen die Rollen der Helden: Sie spielen den Barbar, den Zwerg, den Alb und den Zauberer.

Ein Spiel für 2 bis 5 Spieler. Heroquest wird vorerst in 14 Runden - genannt Herausforderungen - gespielt, die im Buch der Herausforderungen exakt beschrieben sind.

Ein Spiel kann 1-2 Stunden dauern, je nach Schwierigkeitsgrad.

Während der Suche kann ein Held wertvolle Schätze finden. Diese Reichtümer können zwischen den Spielen verwendet werden, um mächtige Waffen und Rüstungen aus der Waffenkammer zu kaufen.

Die Helden sollen gemeinsam Zargon besiegen.

Einzelsiege sind nicht das Ziel des Spieles. Die Gemeinschaft ist stark. Der einzelne Held schwach.

Das Abenteuer endet nie.....

Neue Abenteuer können in Ergänzungen gekauft werden.

Inhalt:

31 Monster:

8 Orcs, 6 Goblins
3 Fimire, 4 Chaoskrieger
1 Hexer, 1 Gargoyle
4 Skelette, 2 Zombies und 2 Mumien

4 Helden:

1 Barbar, 1 Zwerg, 1 Alb
und 1 Zauberer

15 Möbelstücke:

2 Tische, 1 Thron, Tisch des Alchemisten
3 Schatzkisten, 1 Grab, 1 Zaubertisch,
2 Bücherregale, 1 Küchenkasten, 1 Kamin
1 Waffenständer, 1 Folterbank

Sonstige Artikel:

Kerzenhalter, Flaschen, Waage, Totenschädel
und Ratten

21 Türen:

5 geschlossene und 16 offene

66 Spielkarten:

24 Schatzkarten 10 Artefakte, 8 Monster,
3 Luftzaubersprüche, 3 Feuerzaubersprüche,
3 Erdzaubersprüche, 3 Wasserzaubersprüche
und
12 Chaoszaubersprüche

1 Spielbrett

1 Spielanleitung

1 Abenteuerbuch

4 Charakterkarten:

1 Barbar, 1 Zwerg, 1 Kobold und 1 Zauberer

1 Informationsschirm

1 Block Charakterblätter

6 weiße Kampfwürfel

2 rote Würfel

Kartonfliesen:

Stufen, blockierte Plätze, Grubenfallen,
geheime Türen, Schlagfallen, Totenschädel

Die 2 Monsteraktionen

Aktion 1 - Angreifen

Ein Monster greift jeden Helden an, der auf einem angrenzenden Feld steht, jedoch nur einmal pro Zug. Ein Monster benötigt keine besonderen Waffen. Seine Stärke beruht auf seinen naturgegebenen Fähigkeiten.

Wie ein Monster angreift

Ein angreifendes Monster wirft die auf der Monsterkarte angegebenen Kampfwürfel. Ein anderes Ergebnis als ein Totenschädel ist ein fehlgegangener Angriff.

Jeder Totenschädel, der geworfen wurde zeigt einen Treffer an und ist mit einem Körperpunktverlust des Helden gleichzusetzen. Bei Treffern muss sich der angegriffene Held verteidigen. Erreichen die Körperpunkte des Helden 0 so ist er tot (siehe tote Helden). Wichtig! Wenn der Held nur einen Körperpunkt besitzt wenn er ins Gefecht geht, aber mehr als einen Treffer bekommt, werden seine Körperpunkte nicht als Minusresultat geführt. Die kleinste mögliche Körperpunktzahl ist 0.



Totenschädel

Wie sich ein Held verteidigt

Ein Held, der sich verteidigt, wirft normalerweise 2 Kampfwürfel (außer er befindet sich in einer Falle oder besitzt Rüstungsmaterial). Jedes weiße Schild bewahrt den Helden vor einem Treffer.



Weißes Schild

Aktion 2 - Zaubern

Als Zargon kannst Du einen Chaosspruch anstatt eines Angriffs verwenden. Du musst

Deine Zaubersprüche den im Handbuch speziell angeführten Monstern geben. Ein Monster kann nur dann einen Zauberspruch verwenden, wenn es den Helden „sieht“.

Wichtig: Du kannst nur einen Spruch pro Runde verwenden, verwendete Spruchkarten werden abgelegt

Der Zauber und seine Wirkung wird ausführlich auf der entsprechenden Chaoskarte erklärt.

Anmerkung: Einige Chaoszauber werden nicht in den ersten 14 Spielen benutzt. Sie werden in künftigen Abenteuern benutzt werden und können auch von Dir verwendet werden, wenn Du eigene Abenteuer entwirfst.

Tote Helden

Als Held stirbst Du, wenn Deine Körperpunkte auf null reduziert wurden, und wenn Du keinen Heilungszauber oder Heilungstrank hast, um Dich zu retten.

Was passiert einem toten Helden?

Als Held bist Du, wenn Du stirbst, für das restliche Abenteuer aus dem Spiel. Du kannst Deinen Helden umbenennen und ihn als einen neuen Charakter im nächsten Abenteuer spielen. Rüstung, Waffen, und Schätze, die Dir vor Deinem Tod gehörten, kann ein anderer Held im Raum an sich nehmen.

Warnung! Wenn keine anderen Helden im Raum oder Gang anwesend sind, wenn Du stirbst, wird ein Monster im Raum oder Gang Deine Verlassenschaft stehlen. Die Monster können diese Dinge zwar nicht verwenden, aber das Zeug ist aus dem Spiel.

Wie ein Held dem Tod entkommt

Sollten Deine Körperpunkte auf 0 reduziert sein, gibt es nur zwei Möglichkeiten Dich zu retten:

1) Wenn Du einen Heilungstrank in Deinem Besitz hast, kannst Du sofort trinken.

HAktion 6 - Fallen entschärfen

Ein Held, der eine nicht ausgelöste Falle entschärfen will, muss zuerst die Position der Falle kennen und muss einen Werkzeugkasten besitzen (außer dem Zwerg). Der Werkzeugkasten kann zwischen den Abenteuern gekauft werden (siehe Waffenblatt).

Wie ein Held mit einem Werkzeugkasten die Falle entschärft

Ein Held muss, bevor er sich bewegt, erklären, dass er auf die Falle steigt um diese zu entschärfen.

Er bewegt sich auf das Fallenfeld und wirft einen Kampfwürfel. Erscheint ein Totenschädel, hat er die Falle ausgelöst und erleidet alle Konsequenzen, als wäre er blind hineingelaufen.

Bei einem anderen Würfelergebnis wurde die Falle erfolgreich entschärft und kann von nun an gefahrlos passiert werden.

Wie der Zwerg eine Falle entschärft

Als Zwerg brauchst du keinen Werkzeugkasten um eine Falle zu entschärfen. Du hast große Chancen, eine Falle aufgrund Deiner angeborenen Fähigkeiten zu entschärfen.

Bevor du Dich bewegst, musst Du ankündigen, dass Du auf die Falle steigst um diese zu entschärfen.

Wirf einen Kampfwürfel. Hast Du ein schwarzes Schild geworfen, so hast Du die Falle ausgelöst und erleidest die für diese Falle üblichen Körperschäden.

Bei jedem andern Ergebnis hast Du die Falle erfolgreich entschärft. Ab sofort kann dieses Feld gefahrlos begangen werden.

Anmerkung: Eine entschärfte Falle ist gleichzusetzen mit einem normalen Spielbrettfeld.

ZZargon, des bösen Zauberers Zug

Zargon, wenn ALLE 4 Helden ihren Zug beendet haben beginnt Dein Zug. Du kannst alle Deine Monster am Spielbrett bewegen und wie Helden könne diese auch Aktionen ausführen und sich bewegen. Kein Monster darf sich eine Teilstrecke bewegen, eine Aktion setzen und sich dann weiterbewegen.

Jedes Monster kann folgende Dinge tun:

- Angreifen
- Zauberspruch verwenden

Anmerkung: Nur bestimmte Monster können Zaubersprüche verwenden. Genauer steht im Buch der Herausforderung.

Monster können nicht:

- Schätze suchen
- Geheimtüren suchen
- Diagonal angreifen
- Durch Wände gehen
- Türen öffnen und schließen
- Zu mehr als einem Feld stehen

Anmerkung: Monster lösen keine versteckten Fallen aus und darum haben sie es auch nicht nötig danach zu suchen und diese zu entschärfen - basta!

Monster Bewegung

Dummerweise für Helden müssen Monster nicht würfeln. Jede maximale Monsterbewegungszahl ist auf der Monsterkarte und dem Infoscreen vermerkt.

Monster dürfen nicht weiter als ihre maximale Punktzahl gehen.

Zusammenbau

Bevor Sie Heroquest spielen, müssen mehrere Stücke zusammengesetzt werden. Detaillierte Angaben für den Zusammenbau finden Sie auf dem Innendeckel der Schachtel.

Inbetriebnahme

Wählen Sie Ihre Rolle.

Ein Spieler muss die Rolle des Zargon übernehmen. Der oder die anderen Spieler übernehmen die Rollen vom Barbaren, Zwerg, Alb und Zauberer.

Wenn weniger als 5 Spieler mitspielen, übernimmt einer die Rolle des Zargon, den anderen ist es erlaubt mehr als einen Helden zu führen. Das macht das Spiel schwieriger.

Wichtig: Die Rolle des Zargon ist sehr wichtig. Er leitet das Spiel und entscheidet über die Regeln.

Nur er weiß, wo Monster, Geheimtüren, Türen, Schätze und Fallen sind. Er allein hat Einblick in das Buch der Herausforderungen.

Vorschlag: Wenn Sie der Käufer sind, der Mitspieler um sich versammelt, dann spielen Sie die Rolle des Zargon.

Wie Zargon dieses Buch verwendet

Als Zargon müssen Sie die gesamte Spielanleitung lesen und diese verstehen. Nur dann wissen Sie genug, um das Spiel laufen zu lassen.

Sind sie bereit das Spiel zu beginnen? Lesen sie laut für alle Mitspieler: "Ein Blick in die Welt von Heroquest", auf Seite 10 und 11

Achtung: Das Buch der Herausforderungen ist nur für Ihre Augen bestimmt. Jedoch gibt es Abschnitte in jeder Herausforderung, die für alle Spieler laut vorgelesen werden müssen.

Diese Abschnitte sind im Buch besonders gekennzeichnet.

Um diese Anweisung weiter zu vereinfachen, verwenden wir zwei verschiedene Symbole, um Zargons Aktion und die Reaktion der Helden gegenüberzustellen.

Z Zargons Symbol **H** Helden Symbol



ZZargon - Das Aufstellen des Spieles

Zargon, um das Spiel richtig aufzustellen, müssen Sie die folgenden elf Schritte durchführen:

1. Öffnen sie das Buch der Herausforderungen Schlagen Sie „Die Bewährung“ auf und lesen sie das Kapitel leise für sich selbst. Jede Herausforderung hat 3 Abschnitte: Der Pergamenttext, die Karte und die Anmerkungen.

Der Pergamenttext

Der Pergamenttext weist die Helden in das Abenteuer ein, erklärt das Spielziel und zeigt den richtigen Ausgang.

Dieser Abschnitt wird immer laut verlesen.

Die Karte

Die Karte zeigt, wie das Spielbrett im Verlauf des Spiels auszusehen hat. In der Karte sind Symbole, die die Startpositionen der Monster kennzeichnen - versteckte Kreaturen unter Ihrer Kontrolle. Diese Symbole gleichen denen auf den Monsterkarten und denen des Info-schirmes. Die Karte eröffnet Ihnen, wo Möbel, Stiegen, blockierte Felder Türen und Geheimtüren sind. Weiters finden Sie hier Symbole für verborgene Schätze und Fallen.

Wichtig: Stellen Sie zu diesem Zeitpunkt nichts auf das Spielbrett. Sie enthüllen die Einzelheiten erst dann, wenn die Helden die einzelnen Dinge am Spielbrett entdecken.

Anmerkungen

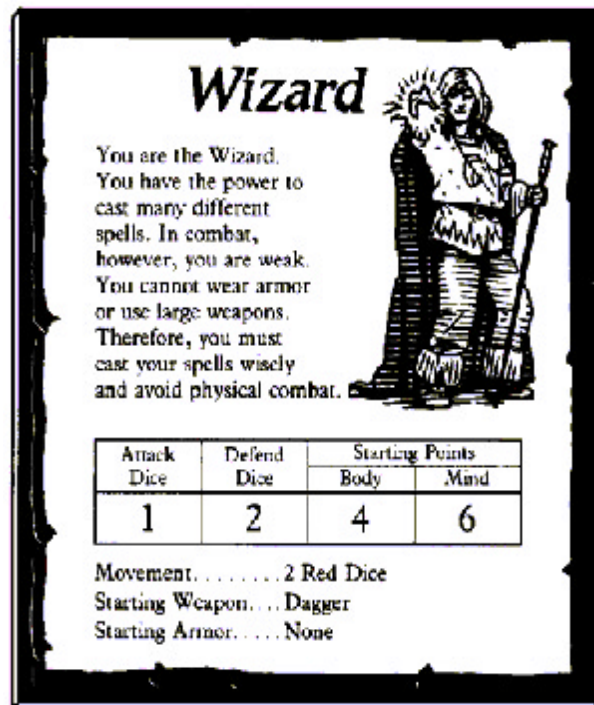
Lesen sie die Anmerkungen vor Spielbeginn sorgfältig durch. Die Anmerkungen erklären, was in bestimmten Räumen geschieht, sobald sie die Helden betreten.

Wichtig: Sie werden später im Spiel die Anmerkungen den Helden offenbaren, wenn sich die Helden in die entsprechenden Räume bewegen.

2. Öffnen Sie das Spielbrett und legen Sie es flach vor sich auf den Tisch, so dass Sie den Schriftzug „Heroquest“ lesen können.

3. Charakterkarten

Breiten Sie die Charakterkarten offen auf den Tisch aus. Die Menge der Würfel und die Anfangswerte jedes Spielers sind hier vermerkt



Charakterkarte

Angriffswürfel

Entspricht der Kampfkraft des Helden und seiner Waffen - ändert sich während des Spiels aufgrund gefundener Gegenstände.

Verteidigungswürfel

Entspricht der Kraft des Helden, mit der er Angriffen zu widerstehen vermag. Im Laufe des Spiels kann sich die Verteidigungskraft des Helden ändern.

Körperpunkte

Diese entsprechen der physischen Kraft des Helden.

Der Barbar ist der widerstandsfähigste, der Zauberer der schwächste von allen.

Intelligenzpunkte

Entsprechen der Weisheit der Helden und gleichzeitig ihrer Widerstandskraft gegenüber Magie, wobei der Zauberer die größte und der Barbar die geringste besitzt.

Schatzkisten und Möbelfallen

Diese Fallen sind sehr variantenreich. Sie reichen von vergifteten Nadeln, ausströmenden Gas und Explosionsfallen bis zu abgeschossenen Pfeilen. Wenn in dem Raum wo Das Möbelstück oder die Kiste steht, nach Fallen gesucht wird, meint Zargon, dass das Ding gefährlich aussieht und deutet darauf. Die Falle wurde entdeckt und kann im nächsten Zug entschärft werden.

Auslösen von Schatzkistenfallen

Wenn Du als Held nach einem Schatz suchst, ohne vorher nach Fallen gesucht zu haben, löst Du die Falle aus und Zargon liest Dir die Konsequenz aus seinem Buch vor. Dein Zug ist zu Ende.

Wenn du die Falle erfolgreich entschärft hast, kannst du mit deinem Zug fortfahren (siehe Fallenentschärfen auf Seite 20). Du kannst in deinem nächsten Zug nach Schätzen suchen.

Über Fallen springen

Als Held, dessen Weg durch eine Falle blockiert ist, kannst Du versuchen, diese zu überspringen:

Du musst mindestens zwei Bewegungspunkte übrig haben, um über die Falle auf das nächste freie Feld dahinter zu gelangen.

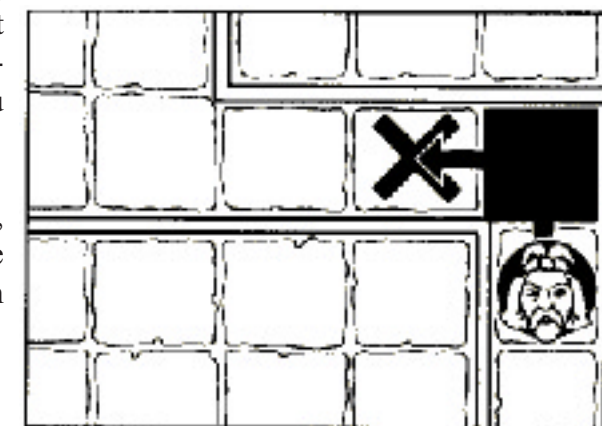
Du musst mit einem Kampfwürfel würfeln. Erscheint ein Totenkopf so löst Du die Falle aus und erleidest alle fallenbezogenen Schäden. Wenn es zu der Falle ein passendes Symbol gibt, wird Zargon es unter Deine Heldenfigur legen und Dein Zug ist beendet.

Bei jedem anderen Ergebnis hast du die Falle übersprungen und kannst, sofern du noch Bewegungspunkte oder Aktionen vor Dir hast, Deinen Zug fortsetzen.

Anmerkung: Schlagfallen die ausgelöst wurden, können nicht übersprungen werden, da der Weg dauerhaft mit Geröll blockiert ist. Einzig und allein Fallgruben die ausgelöst wurden können übersprungen werden.

Mehr über das Überspringen von Fallen

Es kann nie mehr als 3 mögliche Felder geben, eine einzelne Falle zu überspringen. Eine Falle in der Ecke eines Ganges hat nur ein mögliches Feld.



Um die Falle erfolgreich zu überspringen muss der Held zu der angekreuzten Stelle kommen.

Ist das mit X markierte Feld von einem Monster besetzt und Du hast keine speziellen Waffen bei Dir, bleibt Dir nichts anderes übrig als in die Falle zu fallen (mit Körperschaden) um mit dem Monster aus der Falle zu kämpfen.

Monster mit genug Bewegungspunkten, springen immer erfolgreich über Fallen. Wenn sie in Fallen geraten erleiden sie keinen Schaden.

Was passiert einen Helden in der Falle

Als Held in der Falle kannst Du nach Geheimtüren oder Schätzen suchen, als wäre es ein eigener Raum.

Auch in der Falle kannst Du angreifen und Dich verteidigen, Du darfst allerdings nur einen Kampfwürfel weniger verwenden (das ist gut für die Monster)!

Anmerkung: Als Held bleibt Deine minimale Angriffs- und Verteidigungsstärke ein Kampfwürfel, auch wenn durch die obige Regel Deine Kampfwürfelfanzahl 0 wäre.

Im Normalfall kannst Du in Deiner nächsten Runde aus der Falle steigen.

Wichtig: Wenn die Fallgrube ausgelöst wurde und daher das Fallgrubensymbol auf dem Spielbrett liegt, kann die Falle weder entschärft noch aus dem Spiel entfernt werden. Die Helden müssen darüberspringen. (siehe Seite 19, über Fallen springen)



Schlagfallen

Helden seht Euch vor. Schlagfallen sind sehr gefährlich. Eine auszulösen bedeutet, dass große Teile der Decke herabstürzen. Wenn die Falle bei einer Suche gefunden wird, meint Zargon: „Die Decke sieht hier gefährlich aus.“ Und deutet auf das entsprechende Feld. Zargon wird keine Fallensymbole auf das Spielbrett legen, denn zu diesem Zeitpunkt ist die Falle verborgen und scharf. Der Held kann versuchen über die Falle zu springen oder diese, in seinem nächsten Zug zu entschärfen. Ein Held, der ohne zu suchen in die Falle läuft, „löst sie aus. Das bedeutet, dass ein Speer aus der Wand oder dem Boden schießt.

Auslösen der Schlagfalle

Wenn Du als Held in eine Schlagfalle läufst, wir Dich Zargon aufhalten und Dir sagen: „Du hast eine Schlagfalle ausgelöst. Die Decke stürzt ein!“ Zargon legt das Fallensymbol unter die Heldenfigur.

Wichtig: Wenn die Schlagfalle ausgelöst wurde und daher das Schlagfallensymbol auf dem Spielbrett liegt, kann die Falle weder entschärft noch aus dem Spiel entfernt werden.

Zargon wir Dir 3 Kampfwürfel zum Würfeln geben. Für jeden Totenkopf verlierst Du einen Körperpunkt. Du hast keine Möglichkeit der Verteidigung.

Nun musst Du eine kritische Entscheidung treffen: Gehst Du einen Schritt nach vor oder einen zurück. Bedenke, das Feld auf dem die Falle war ist von jetzt an blockiert. Es besteht die Möglichkeit, dass Du für immer gefangen bist. Möglicherweise bist Du auch von Deinen Gefährten abgeschnitten.

Nach Deiner Entscheidung und der Bewegung in die gewählte Richtung, ist dein Zug zu Ende.



Speerfallen

Speerfallen sind sehr gut getarnt. Werden sie beim Suche gefunden, sagt Zargon: „Diese Stelle sieht verdächtig aus.“ und zeigt auf das verdächtige Feld. Zargon wird keine Fallensymbole auf das Spielbrett legen, denn zu diesem Zeitpunkt ist die Falle verborgen und scharf. Der Held kann versuchen über die Falle zu springen oder diese, in seinem nächsten Zug zu entschärfen. Ein Held, der ohne zu suchen in die Falle läuft, „löst sie aus. Das bedeutet, dass ein Speer aus der Wand oder dem Boden schießt.

Auslösen der Speerfalle

Ein Held, der in eine solche Falle läuft, wirft einen Kampfwürfel. Erscheint ein Totenschädel, verliert er einen Körperpunkt und sein Zug ist beendet. Bei jedem anderen Ergebnis gelang es ihm, dem Speer auszuweichen, und er kann seinen Zug fortsetzen. Die Speerfalle ist nun für immer verschwunden und kann gefahrlos passiert werden.

Anmerkung: Es gibt keine Speerfallensymbole.

4. Trennen Sie 4 Charakterbogen vom Block (siehe unten). Geben Sie jedem Helden ein Blatt und einen Bleistift.

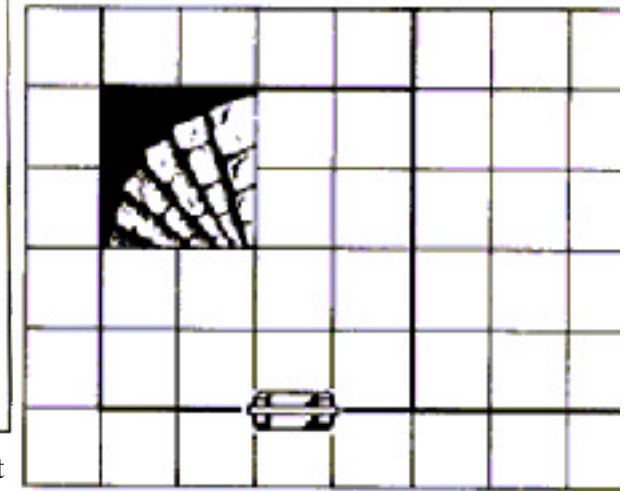
5. Die Heldenspieler schreiben ihre Startwerte (Körperpunkte, Intelligenzpunkte) in die Karte. Wem es gefällt, der kann seiner Figur auch einen Namen geben. Während des Spieles werden die Körper- und Intelligenzpunkte von verschiedenen Ereignissen beeinflusst. Diese Änderungen müssen auf dem Charakterbogen aufgezeichnet werden. Findet ein Spieler einen Schatz, so muss er ebenfalls aufgezeichnet werden. Es ist wichtig, dass jeder Spieler sein Datenblatt jederzeit auf dem aktuellen Spielstand bringt

Aufschreiben der Körperpunkte

6. Plazieren Sie den Infoschirm so, dass er zwischen Ihnen und dem Spielbrett steht.
7. Stellen Sie das Buch der Herausforderungen zwischen sich und den Infoschirm.

8. Trennen Sie alle Sorten von Türen, Möbeln ect. Sortieren Sie die Kartonteile in vier Stapel oder Gruppen.

Anmerkung: Zum schnellen Erkennen der Monster verwenden Sie das letzte Blatt dieser Anleitung.



Beginn von Heroquest

9. Studieren Sie die Karte. Plazieren Sie am Spielbrett nur die Teile des Anfangsraum (gewöhnlich der mit der Wendeltreppe).

Wichtig: Zeigen Sie keine Fallen, keine Geheimtüren und keine Schätze.

10. Sortieren der Karten.

Die Karten werden in 8 Stapel sortiert: Schatzkarten, Artefaktkarten, Monsterkarten, Chaosspruchkarten, Luft-, Feuer-, Wasser- und Erdspruchkarten.

Schatzkarten

Mischen Sie die Schatzkarten vor jedem Spiel und legen Sie den Kartenstapel für alle Spieler gut erreichbar verdeckt auf.

Artefaktkarten

Sind spezielle Karten, die während des Spiels entdeckt werden. Behalten Sie den Stapel hinter dem Infoschirm.

Monsterkarten

Breiten Sie die 8 Monsterkarten aus und legen Sie diese für alle Spieler sichtbar neben das Spielbrett, so dass jeder Held sich über die betreffenden Monster informieren kann. Jede Information über die Monster finden Sie auch auf der Monstertabelle.

Chaosspruchkarten

Es gibt 12 Chaoszaubersprüche. Diese Sprüche gehören Zargon und werden in den Spielanmerkungen erklärt. Behalten Sie diese hinter dem Infoschirm.

Anmerkung: Manche Chaossprüche werden erst in Ergänzungen benötigt. (Separat zu kaufen).

Heldensprüche

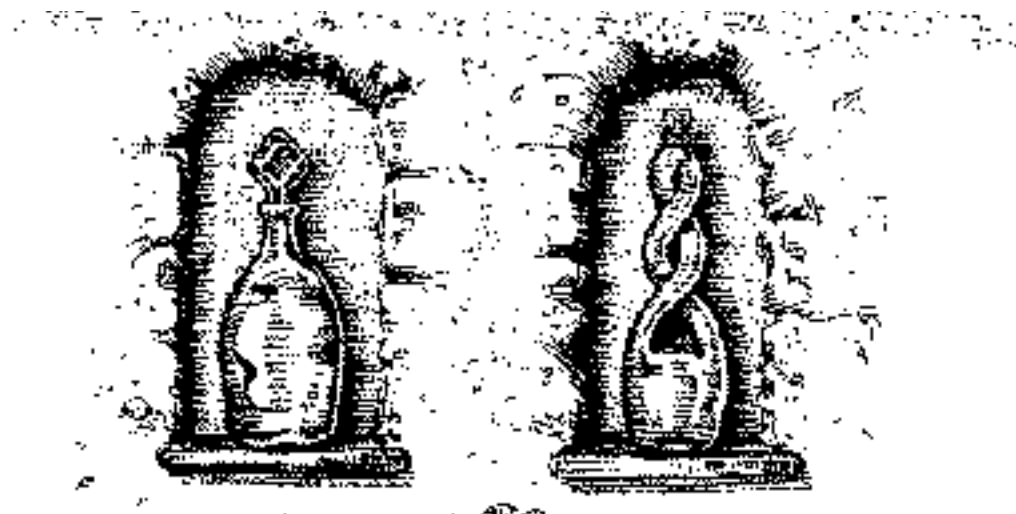
Es gibt vier Gruppen von Heldensprüchen. Feuer-, Wasser-, Luft- und Erdzauber entsprechen den vier Naturelementen. Jede Spruchgruppe enthält verschiedene Sprüche für den Zauberer und den Alb.

Sprüche austeilen

Die Sprüche werden folgendermaßen ausgeteilt: Zuerst wählt der Zauberer eine Spruchgruppe, dann der Alb. Die restlichen Sprüche bekommt der Zauberer.

Anmerkung: Es wird empfohlen, dass der Zauberer als erstes die Feuersprüche wählt. Der Alb sollte die Erdzauber nehmen.

11. Zuletzt legen Sie 3 weiße und 2 rote Würfel neben das Spielbrett, wo sie alle Spieler leicht erreichen können. Behalten sie 3 weiße Kampfwürfel für sich.



Feld bewegt, in dem eine Fallgrube, eine Speerfalle oder eine Schlagfalle versteckt ist, löst er automatisch die Falle und damit den verbundenen Körperschaden aus.

Eine Schatzkistenfalle ist eine, in einem Möbelstück versteckte Falle. Wenn Du nach einem Schatz suchst bevor Du nach einer Falle gesucht hast, löst Du die Falle aus. Es zählt sich also aus, oft nach Fallen zu suchen.

Wie ein Held nach Fallen sucht

Ein Held kann nur nach Fallen suchen, wenn keine Monster sichtbar sind.

Du musst laut sagen: „Ich suche nach einer Falle!“ Zargon wird Dir dann die betroffenen Felder mitteilen. Er wird keine Fallensymbole auf das Spielbrett legen, denn zu diesem Zeitpunkt sind sie verborgen und scharf.

Wenn eine Falle entdeckt ist, kannst Du versuchen, darüberzuspringen oder diese in Deinem nächsten Zug entschärfen (siehe Aktion 6 Fallenentschärfung Seite 20).

Warnung! Es gibt einige Fallen in Räumen, die direkt bei der Tür angebracht sind. Ein Held der eine solchen Raum betritt löst automatisch die Falle und seinen Körperschaden aus.

Ein Held ist nicht in der Lage durch eine Tür zu sehen und eine solche Falle zu entschärfen, denn dazu muss er sich im Raum befinden.

Monster lösen keine Fallen aus.

Die 4 Arten von Fallen

Die Positionen der Fallen sind im Buch der Herausforderung vermerkt.

Fallgruben

Eine Fallgrube ist ein verstecktes Loch im Boden. Wenn eine solche Falle durch Suchen gefunden wird, meint Zargon „der Boden scheint hier wackelig zu sein“, und deutet auf die entsprechende Stelle. Er wird zu diesem Zeitpunkt kein Fallgrubensymbol auf das Spielbrett setzen. Wenn die Falle entdeckt wurde kann der Held über diese springen (siehe „Springen über Fallen“ Seite 19) oder sie in seinem nächsten Zug entschärfen (siehe „Fallenentschärfen“ Seite 20). Wenn ein Held ohne zu suchen in die Falle hineinläuft, löst er diese aus.

Auslösen der Fallgrube

Wenn ein Held sich auf das Fallenfeld bewegt, wird ihn Zargon aufhalten und sagen: „Du bist in eine Fallgrube gestolpert.“



Zargon legt das Fallensymbol unter die Heldenfigur und teilt Dir mit, dass Du 1 Körperpunkt verloren hast. Den Verlust notierst Du auf Deinem Charakterblatt.

HWie Helden auf streunende Monster reagieren.

Als Held würfelst Du die Verteidigung gegen den Monsterangriff. Dann kannst du Deinen Zug fortsetzen. (siehe „Wie sich ein Held verteidigt“ Seite 21)

HFallen

Wenn Du als Held ein Falle aus dem Schatzkartenstapel ziehst, lies diese laut vor und befolge die Anweisung.

HMehr über Schätze

Schätze können die verschiedensten Dinge sein, wie Goldmünzen, Zaubersprüche, Heiltränke oder Artefakte.

Artefakte

Zehn der speziellen Schätze sind Artefakte. Ihre detaillierte Beschreibung ist auf der Artefaktkarte nachzulesen. Die Artefakte können Waffen, Rüstung oder einen anderen Kraftgewinn beinhalten. Das Finden eines Artefakts kann ein wichtiger Bestandteil eines Abenteuers sein.

Wichtig! Einige der Artefakte können nur von einem bestimmten Helden verwendet werden. So kann zum Beispiel der Stab des Zauberers und sein Mantel nur vom Zauberer verwendet werden. Findet ein anderer Held diese Dinge händigt er sie dem Zauberer aus.

Tränke

Ein Held kann jederzeit einen Trank zu sich nehmen. Wie und wie lange dieser Trank wirkt, ist der Tränkeliste und manchmal auch Zargon's Buch zu entnehmen. Du kannst auch mehr als einen Trank auf einmal zu Dir nehmen. Heiltränke sind sehr wertvoll. Wenn Deine Körperpunkte auf null fallen, kannst Du den Heiltrank

zu Dir nehmen, bevor Du stirbst. Du kannst den Heiltrank auch einen Deiner Gefährten geben, aber nur innerhalb Deines Zuges.

HAktion 4 - Geheimtüren suchen

Geheimtüren und versteckte Türen können von einem Helden nur gesehen werden, wenn er danach sucht. Solche Anlagen gibt es in den verschiedensten Formen, wie Wandnischen, Gleitbrücken und Schiebetüren. Du kannst keine Geheimtüre finden wenn Du diese nicht suchst.

Wie ein Held nach einer Geheimtüre sucht

Ein Held kann nur dann nach Geheimtüren suchen, wenn keine Monster sichtbar sind.

Du musst laut sagen: „Ich suche eine Geheimtüre!“ Zargon wird dann sämtliche Geheimtüren in dem Raum oder Gang aufdecken, indem er ein Geheimtürensymbol auf das entsprechende Feld legt. Bewege Deine Figur nicht während du suchst.



Geheimtüre

Die Türe ist nicht geöffnet, solange Du nicht am angrenzenden Feld stehst und Du sie zu öffnen wünschst. Nur wenn die Türe offen ist, wird Zargon den Raum offenbaren. Eine geöffnete Türe kann nicht wieder geschlossen werden.

HAktion 5 - Fallensuche

Es gibt vier Typen von Fallen: Fallgruben, Schlagfallen, Speerfallen und Schatzkistenfallen. Diese können in allen Räumen und Gängen gefunden werden. Allein Zargon weiß wo sie zu finden sind. Wenn sich ein Held auf ein

Ein Blick in die Welt von Heroquest

Willkommen, meine Freunde in der Welt von Heroquest.....einem Platz wie keinem anderen.

Um Zugang zu erhalten, solltet Ihr zuerst ein Teil davon werden. Einer von Euch spielt die Rolle des Zargon, des bösen Zauberers. Der Rest von Euch spielt die Rolle der tapferen Helden.

Als Helden solltet Ihr zusammenarbeiten um das Imperium vor Zargons bösen Kräften zu retten. Sind Eure Kräfte und Eure tapferen Bemühungen ausreichend?

Die Zeit wird es zeigen. Beginnt Eure Reise mit dem ersten Abenteuer - „Die Bewährung“ - aus dem Buch der Herausforderungen.

Euer Ziel ist es, Verag, einen üblen Gargoylen, der sich in den Katakomben versteckt, zu suchen und zu töten.

Euer Überleben hängt von Eurer guten Zusammenarbeit ab. Kein guter Held kämpft alleine.

Achtet sorgfältig auf die Worte Zargons

“Helden, Euer Ziel ist klar. Ich habe jedoch mein eigenes Ziel, nämlich das, Euch zu vernichten!“

„Ihr beginnt das Spiel auf der Wendeltreppe, ich werde Euch den Platz auf dem Spielbrett, wo Ihr beginnt, zeigen. Erörtert miteinander Eure nächsten Schritte, aber seid gewarnt, Eure Entscheidungen gelten für Euch alle.

„Ihr bewegt Euch Feld für Feld entlang von Korridoren und in verschiedene Räume. Die Reichweite Eurer Bewegungen wird von den zwei roten Würfeln bestimmt und ist purer Zufall. Wohin ihr Euch aber bewegt, ist Eure Entscheidung - und ich bin Euer Schicksal.

„Lasst die Vorsicht Euren Führer sein, denn hinter jedem Schatten, den Ihr entdeckt, lauert Gefahr.“

“Während Ihr Korridore und Zimmer untersucht, ergeben sich viele Dinge:

Geschlossene Türen, Möbelstücke, schreckliche Monster, blockierte Gänge und gefährliche Fallen. Ich stelle diese Dinge auf das Spielbrett, damit Ihr sie seht. Die Standorte dieser Dinge sind mir lange vor Euch bekannt, ich sehe sie in meiner Karte, die Eure Augen nie schauen werden!

„Ihr wagt Euch tiefer und tiefer in die Unterwelt, Ihr werdet es mit vielen bösen Monstern zu tun bekommen. Diese Geschöpfe werden Eure Kraft und Euren Mut fordern. Einige von Euch werden nur Schwert und Rüstung benutzen. Euer Erfolg oder Misserfolg ist von einigen Kampfwürfeln abhängig, da diese besonderen Würfel die Kraft Eures Angriffs und die Eurer Verteidigungsstärke widerspiegeln. Andere von Euch werden die Macht magischer Zauber haben, die Euch helfen. Verwendet sie weise!

„Ihr könnt Euch entscheiden, in Eurer Runde zu kämpfen oder magische Zauber zu verwenden. Oder zieht Ihr es vor, nach unermesslichen Schätzen zu suchen?. Sucht Ihr geheime Türen, die Euer Fortkommen sichern? Oder versucht Ihr, verborgene Fallen zu finden, die Euch nach dem Leben trachten? Ja, Ihr könnt sogar versuchen, eine entdeckte Falle, zu entschärfen, aber Ihr müsst Eure Aktion vorsichtig wählen, da ihr nur eine Aktion in einer Runde ausführen könnt.

„Sobald jeder von Euch eine Runde abgeschlossen hat, werde ich mit meiner beginnen. Bereitet Euch vor! Meine Monster kommen in großer Zahl. Ich beherrsche jedes gegenwärtige Monster auf dem Spielbrett und kann jedes einzelne von ihnen in einer Runde bewegen! Achtet auf diese Warnung. Ich bin auch mit der Macht der Magie bewaffnet. Wagt Ihr, Eure magische Kräfte mit meinen zu messen?

„Euer Abenteuer wartet. Bereite Euch darauf vor, vor dem Unbekannten zu stehen! Werdet Ihr die Kämpfe gegen meine Monsterheere überleben, oder werden Euer Körper und Geist lange vor dem Sieg geschwächt werden? Werdet Ihr Schaden durch versteckte Fallen erleiden, oder werdet Ihr sie finden und entschärfen? Werdet Ihr in den dunklen Verliesen auf ewig gefangen sein, oder werdet Ihr geheime Eingänge entdecken? Werdet Ihr Reichtum durch verborgene Schätze finden, oder werden Gier und Flüchtigkeit Euer Niedergang sein? Wir werden sehen, welchen Lauf Euer Schicksal nimmt.

„Kommt, lasst uns das Abenteuer beginnen.“

oder Monster aussprechen. Wurde der Spruch einmal verwendet, hat er für dieses Spiel die Wirkung verloren und wird abgelegt - verwende sie also weise.

Anmerkung: Die Wirkung des Spruches ist auf der Spruchkarte genau beschrieben.

HAktion 3 - Schatzsuche

Schätze können nur in Räumen, nicht aber in Gängen gefunden werden. In einem Raum kann von allen 4 Helden gesucht werden. (pro Held einmal). das bedeutet, jeder Held darf in einem Raum nur einmal suchen.

Anmerkung: Einige Schätze sind mit Fallen gesichert. (siehe Seite 16 Fallensuche).

Wie ein Held nach Schätzen sucht

Als Held kannst Du nur dann in Räumen nach Schätzen suchen, wenn diese frei von Monster sind.

Du musst laut verkünden: „Ich suche einen Schatz!“ Schatzsuche bedeutet:

Du siehst Dich um, öffnest Dinge und suchst nach interessanten Sachen wie Goldmünzen, unabhängig auf welchem Feld des Zimmers Du stehst. Bewege Deinen Helden nicht während Du suchst.

Wenn kein spezieller Schatz in Zargon's Karte vermerkt ist, ziehst Du eine Karte aus dem Schatzkartenstapel und liest diese laut vor. Die Karte kann Dir alles mögliche offenbaren, wertvolle Dinge oder magische Tränke. Schreibe den Wert in Goldmünzen oder den Trank auf deine Charakterkarte. Die Karte wird in diesem Abenteuer nicht mehr in den Kartenstapel zurückgelegt.

Anmerkung: Du kannst Deinen Goldschatz jederzeit mit Deinen Gefährten teilen. Später, zwischen den einzelnen Abenteuern kannst Du Dir um dieses Gold Waffen aus der Waffenkammer kaufen (Siehe Seite 13).

Sei Vorsichtig! Die Hälfte der Schatzkarten sind streunende Monster und Fallen. Diese „bösen“ Schatzkarten kommen in den Schatzkartenstapel zurück und können bei der nächsten Schatzsuche wieder gezogen werden.

Wichtig! Der Schatzkartenstapel wird vor jeder Schatzsuche neu gemischt.

ZWie reagiert Zargon auf die Schatzsuche eines Helden

Wenn ein spezieller Schatz in Zargon's - Karte vermerkt ist, liest er laut die betreffende Stelle im Buch vor. Der so beschriebene Schatz kann nur einmal gefunden werden. Ist kein spezieller Schatz in Zargon's Karte vermerkt, zieht der Held eine Schatzkarte aus dem Stapel. Sollte der Held ein streunendes Monster aufwecken geschieht folgendes:

ZStreunende Monster

Diese Monster kommen aus Löchern, Ritzen und anderen verborgenen Plätzen. (Die Monster sind in Zargon's Buch verzeichnet).

Zargon stellt das Monster neben den Helden und würfelt mit den Kampfwürfeln (wähle die Menge der Kampfwürfel aus der betreffenden Monsterkarte aus). In dieser Runde kann Zargon nur den Schatzsucher angreifen, in weiterer Folge bewegen und kämpfen diese Monster wie andere.

Anmerkung: Sollten die Felder um den Helden derart blockiert sein, dass ein Angriff nicht möglich ist, soll Zargon versuchen, den Helden so einzuklemmen, dass er ihn in der nächsten Runde angreifen kann.

Dolch und Armbrust zum Beispiel sind spezielle Waffen, um Monster aus der Entfernung anzugreifen.

Einige Langwaffen ermöglichen es Dir, diagonal anzugreifen.



Der Zauberer mit Gefährten ist in sicherer Position. Er kann vom Monster nicht angegriffen werden. Er selbst kann aber mit einem Zauberspruch das Monster angreifen.

Die Verwendung von diagonal schlagenden Waffen ermöglicht es auch mehreren Helden, Monster anzugreifen.



Beide, der Zauberer und der Barbar sind in der Lage das Monster, das die Türe blockiert, anzugreifen. Der Barbar direkt (angrenzendes Feld) und der Zauberer mit einem Spruch (diagonal).

Für weitere Informationen über Waffen und Rüstungen verwende bitte die Waffenkarte.

H Aktion 2 - Zaubersprüche (Alb und Zauberer)

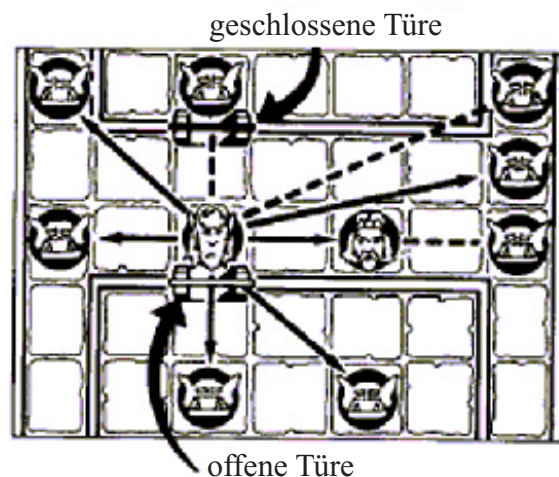
Als Zauberer oder Alb kannst Du statt mit einer Waffe auch mit einem Zauberspruch angreifen.. Du kannst Deine Magie auf alles, was in Deinem Blickfeld liegt, richten.

Wichtig: Du kannst nur in Deinem Spielzug zaubern.

„Sehen“

Für den Zauberer und den Alb, die einen Spruch verwenden, ist es unabdingbar, das Objekt, auf das sich der Zauber konzentriert, zu sehen.

Eine Daumenregel: Ziehe eine gerade Linie zwischen der Mitte des Feldes, auf dem sich der Zaubernde befindet und der Mitte des Feldes, auf dem der Verzauberte steht. Ist in dieser Geraden keine Unterbrechung, wird sie von keiner Wand und keinem Eck unterbrochen, ist das Blickfeld frei. (siehe Skizze)



Freie Sicht

Blockierte Sicht

Als Alb oder Zauberer kannst Du einen Zauber auf Dich selbst, einen anderen Helden

Z Der Beginn des Spiels

Zargon liest den Spielern laut vor. Es ist wichtig, dass die Spieler den Hintergrund des Spieles kennen und das Ziel verstehen.

Wichtig: Es wird nur der Text des Pergaments laut verlesen. Die Informationen in der Karte und deren Anmerkungen sind momentan den Helden nicht mitzuteilen.

Spielreihenfolge

Das Spiel beginnt mit dem Spieler zur linken Seite Zargons, und geht weiter im Uhrzeigersinn. Haben alle Helden ihren Zug vollendet, beginnt Zargon's Runde. In seinem Zug bewegt Zargon alle seine Monster auf dem Spielbrett. Diese Sequenz wiederholt sich solange bis die Helden das Spielbrett verlassen.

Tipp: Eine gute Rundenaufteilung ist wenn der Barbar zu Zargon's linker Seite, dann der Zwerg, der Alb und zuletzt der Zauberer sitzt.

H Die Runde der Helden

Als Held kannst Du dich bewegen und eine Aktion setzen ODER eine Aktion setzten und Dich bewegen. Niemals darfst du einen Teil der Strecke gehen, eine Aktion setzen und den Rest der Strecke gehen. Du kannst eine der folgenden Aktionen ausführen:

Angreifen

Zauberspruch verwenden (Alb, Zauberer)

Schätze suchen

Geheimtüren suchen

Fallen suchen

Fallen entschärfen

Diese Aktionen sind auf der Rückseite der Charakterkarten vermerkt und werden besser auf den Seiten 12 - 20 erläutert.

Helden Bewegung

Als Held beginnst du im Normalfall auf der Wendeltreppe und wenn nicht anders angegeben endet das Abenteuer auch hier.

Die Treppe führt dich hinunter, hinunter, hinunter.....direkt in die Festung des Chaos.

Um ein Abenteuer sicher zu beenden, musst du hierher zurückkehren. Nur hier bist du frei von Sorge und Pein.

Damit du weißt, wie weit du gehen kannst, musst du mit beiden roten Würfeln werfen, dann bewegst du dich vorsichtig die Gänge entlang. Am Spielbrett sind die Gänge 1 oder zwei Felder breit. Räume sind mit weißen Linien umrandet (die Wände). Du brauchst nicht die gesamte Wurfzahl zu gehen. Es ist verboten, über Monster zu gehen oder sich durch Wände oder diagonal zu bewegen. Sie KÖNNEN über andere Helden gehen. Sie können Räume nur

Der Spielzug jedes Spielers

Egal ob Zargon oder Held beide machen in ihrem Zug folgendes:

Bewegen der Figur und setzen einer Aktion

ODER

Setzen einer Aktion und bewegen der Figur

durch Türen betreten. Sie dürfen kein Feld mit einem anderen Helden oder mit einem Monster teilen. Ausnahmen: Auf der Wendeltreppe oder in einer Fallgrube.

Umsehen und Türen öffnen

Wenn Du Dich als Held bewegst, kannst Du einen Gang „entlangsehen“ oder durch eine offene Tür „sehen“. Wie im wirklichen Leben kannst du nur sehen, was in Deiner Blickrichtung liegt. Es ist unmöglich durch geschlossene Türen oder von Steinen blockierte Gänge zu sehen. Sich umsehen, ist keine der 6 Aktionen. Sie können in ihrem Zug sich neben eine Tür bewegen und Zargon bitten die Türe zu öffnen. Zargon wird die Tür aufmachen, indem er das geschlossene Türstück beseitigt und es durch ein offenes Türstück ersetzt. Eine Tür aufzumachen zählt auch nicht als eine der 6 Aktionen. Schauen und Türen öffnen, kannst Du zusätzlich zu Deinen Aktionen ausführen.

Anmerkung: Zu Beginn des Spieles sind Türen geschlossen. Sobald eine Tür aufgemacht wird, kann sie nicht mehr geschlossen werden.

Wichtig: In einer Falle gefangen zu werden, Tränke trinken und Dinge aufnehmen, gelten nicht als Aktionen. Sie können zusätzlich in einem Zug getan werden.

Z Zargon's Reaktion auf die Bewegung der Helden

Zargon muss die Bewegung der Helden genau beobachten und mit der Karte aus dem Buch vergleichen. Sieht ein Held in einen Gang, muss er die eventuell sichtbaren Türen, Steinblockaden und Monster im Blickfeld der Helden aufstellen. (siehe Seite 14 - Blickfeld)

Öffnet ein Held eine Türe, so hat er den offenen Türrahmen, Monster usw. aufzustellen.

Wichtig: Keine Fallen, keine Geheimtüren und keine Schätze zu diesem Zeitpunkt anzeigen!

Blockierte Felder

Zargon muss die blockierten Felder auf das Spielfeld setzen sobald diese ins Blickfeld des Helden kommen. Weder Helden noch Monster können sich auf diesen Feldern befinden, oder hindurchgehen.

H Die 6 Helden-Aktionen

Als Held kannst Du irgendeine der folgenden 6 Aktionen in Deinem Zug ausführen (Es ist allerdings möglich, dass Du keine durchführen kannst.)

H Aktion 1-Angreifen

Als Held, kannst Du ein Monster angreifen, sofern Du dich auf einem angrenzenden Feld zu dem Monster befindest. Deine Angriffsstärke ergibt sich aus den Angriffspunkten Deiner Charakterkarte und der von dir verwendeten Waffe. Einige Waffen erlauben Dir einen diagonal geführten Angriff, die meisten aber nicht.



Der Alb kann an 4 Seiten des Monsterfelds angrenzen.

Wichtig: Du kannst nur mit einer Waffe einmal angreifen.

Zu Beginn des ersten Spieles ist jeder Held mit einer speziellen Waffe ausgerüstet, die auf seiner Charakterkarte vermerkt ist. Dort befindet sich auch die Anzahl der Kampfwürfel, mit denen er angreifen darf.

Der Barbar beginnt mit der stärksten Waffe, dem Breitschwert.

Der Zwerg besitzt ein Kurzschwert aber zusätzlich die spezielle Fähigkeit, Fallen zu entschärfen.

Der Alb beginnt auch mit einem Kurzschwert aber er besitzt magisches Wissen in Form dreier Zaubersprüche (1 Spruchgruppe).

Der Zauberer beginnt mit einem kleinen Dolch, besitzt aber magische Kräfte in Form von 9 Zaubersprüchen (drei Gruppen). Wie auch immer, aufgrund seiner magischen Fähigkeiten, kann er weder schwere Rüstung noch starke Waffen verwenden.

Wie ein Held angreift

Als Held, musst Du einen weißen Kampfwürfel werfen. Die Menge der zu werfenden Würfel ist abhängig von Deiner Angriffsstärke (schau auf Deine Charakterkarte). Hast Du keinen Totenschädel gewürfelt, ist der Angriff misslungen.

Jeder gewürfelte Totenschädel ist ein Treffer, der deinen Gegner einen Körperpunkt kosten kann, außer er verteidigt sich erfolgreich. Wenn die Körperpunkte eines Monsters 0 erreichen wird es vom Spielbrett entfernt.



Totenschädel

Z Wie sich Monster verteidigen

Ein Monster, das sich verteidigt würfelt gemäß der angegebenen Verteidigungs-würfelmenge. Jedes schwarze Schild ergibt einen Angriffspunkt des angreifenden Helden weniger und schützt somit vor einem gewürfelten Totenschädel.



Schwarzes Schild

Viele Monster werden mit nur 1 Schlag getötet. Einige Monster allerdings brauchen mehr als 1 Treffer (siehe Monsterkarte oder spezielle Anweisung im Buch der Herausforderung). Um derart verletzte Monster darzustellen verwendet man Schädelfliesen, auf die man das betroffene Monster stellt. 1 verlorener Körperpunkt = 1 Schädelfliese



Schädelfliese

Anmerkung: Wenn das Monster den Angriff überlebt, kann es den Helden nicht zurück angreifen. Das ist erst in Zargon's nächster Runde möglich. (Sehen Sie auf Seite 21 „Wie ein Monster angreift“ und „Wie ein Held sich verteidigt“.)

H Ein Besuch in der Waffenkammer

Hast Du im Verlauf eines Abenteuers Schätze gesammelt, so kannst Du Dir in der Waffenkammer bessere Waffen und Ausrüstung kaufen. (Waffenkarte).

Diese Waffen ermöglichen es Dir, Deine Angriffsstärke und auch Deine Verteidigungsstärke zu erhöhen.