

HEROQUEST

DAS BUCH DER REGELN



Stand: September 2003

Hausregeln von Falkos & Graf von Krolock basierend auf dem Regelwerk von Nieimleben13

Layout by derrob ©2003

Ich bin Mentor. Merkt auf, denn ich werde Euch erzählen von längst vergangenen Tagen. Von einer Schlimmen Zeit, als alle Menschen auf einigen wenige blickten, auf die Heroen, deren selbstloser Mut die Hoffnung auf eine besseren Zukunft am Leben erhielt. Ich will Euch berichten von einem dieser Helden, Rogar, und den Männern die ihm folgten...

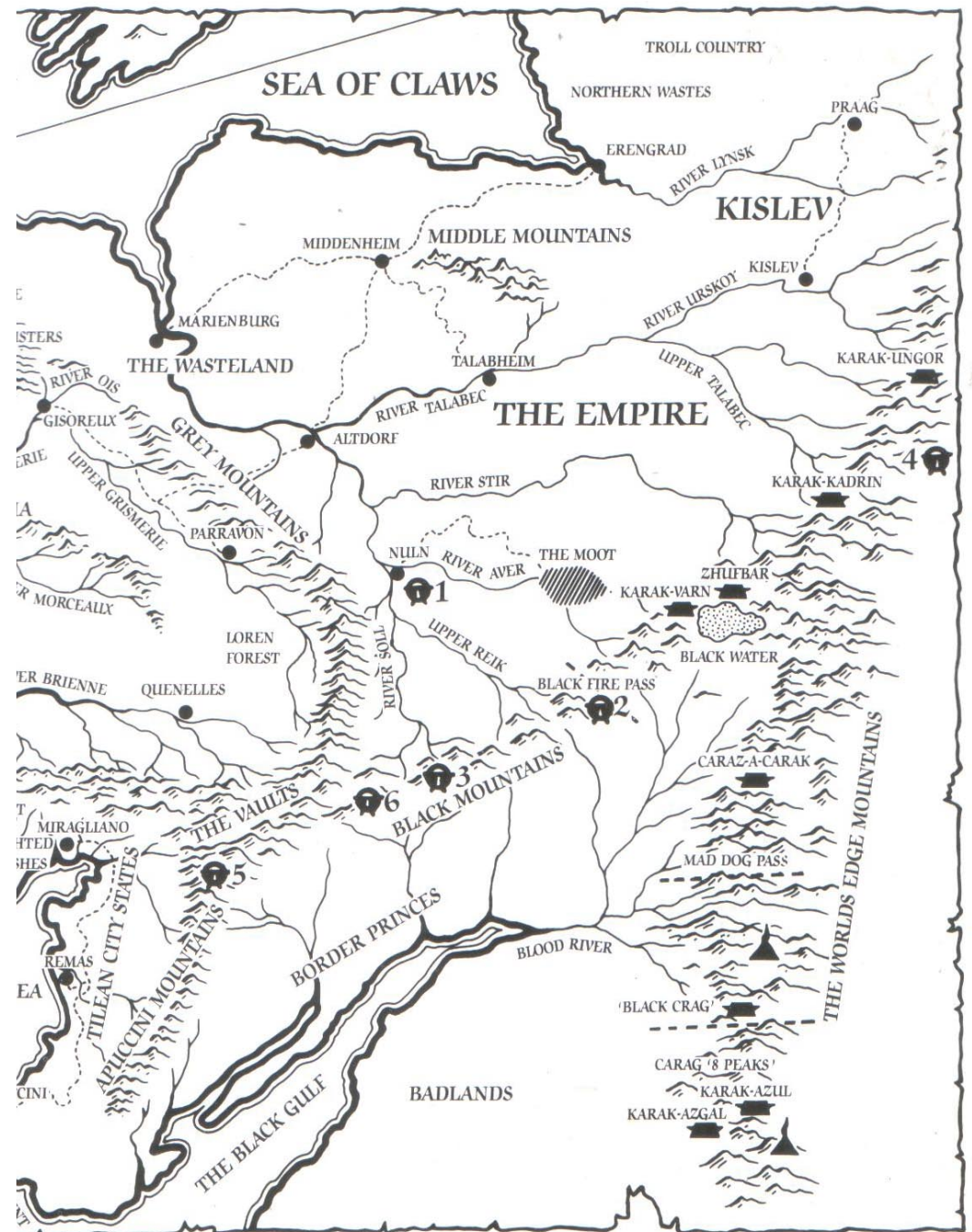
Morcars schwarze Legionen hatten alles überrannt, was es vorher gab. Unzählige Männer hatten sich zum Kampf erhoben, aber alle waren gescheitert. Gnadenlos war der Vernichtungswille auf beiden Seiten. Zuerst kamen einzelne Stoßtrupps, begierig den Widerstand suchend. Dann folgten die Legionen: Endlose, waffenstarrende Kolonnen von Schwarzgekleideten Kriegern. An der Spitze ritt Baryn, Morcars Erster Feldherr, dessen Kampfgeist genauso gefürchtet war, wie seine tückische Bosheit. Über den Kriegern wehte das Schwarze Banner. Und wo es vorübergezogen war, da blieben nur rauchende Ruinen und nackte Verzweiflung zurück!

Doch aus der Epoche der Dunkelheit erwuchs ein Man, der die Geschichte der Menschheit wenden sollte. Rogar, ein Barbaren-Prinz aus dem Grenzland. Er focht einen unermüdlichen Kampf gegen Morcars Legionen. Immer mehr Männer folgten ihm, denn er trug die Krone von Lithor - die Legendaäre Krone, die schon die Häupter der Altzeit Könige geziert hatte! An Rogar erfüllte sich die Weissagung von Lithor: Wer diese Krone besitzt, den wird große Weisheit erfüllen, und die Menschheit wird ihn zu ihrem Anführer wählen. Und in der Tat: Rogar war wirklich weise, und bald hatte er eine treue Gefolgschaft um sich versammelt, aus der er eine ständig wachsende Armee rekrutierte.

Viele Jahre lang spielte er mit den Schwarzen Eroberern Katz und Maus. Er wich aus, wenn die Chancen gegen ihn standen und schlug zu, sobald sich ein Vorteil bot. Andere große Heroen stießen zu ihm: Durgin, der Zwergenkrieger, kam aus dem Nordgebirge. Ladril, der Alb, brachte viele nützliche Fertigkeiten aus den Wäldern des Westens mit. Und schließlich war da noch der Zauberer Telor, dessen Zaubersprüche Rogar oft vor dem Schlimmsten bewahrten.

Endlich war der Tag gekommen, den Rogar so heiß ersehnt. Seine Armee war nun stark genug ausgebildet und kampferprobt. Auf steinigen Ebenen trafen beide Heere aufeinander. In einer schrecklichen Schlacht mussten sich die furchtlosen Männer einer Überzahl seelenloser Kreaturen erwehren. Doch als der Abend dämmerte, da hatte die Dunkelheit ihren schrecken verloren.

Baryn war geschlagen. Seine kopflose Armee bis über den Südpass zurückgeschmettert. Die Schlacht am Tanos Feld hatte eine neue Ära im Überlebenskampf der Menschheit eingeläutet. Aber noch war der Sieg nicht gesichert. Baryn war entkommen, und er würde keine Zeit verlieren, mit einer neuen Kriegsmacht zurückzukehren. Rogar ließ die Festung am Südpass errichten, wo seither die Ritter von Kellar die östliche Flanke unseres Reiches bewachen. Doch Baryn wird kommen, und vielleicht sogar früher als uns lieb sein kann...





HEROQUEST

Inhalt

- 2 Einleitung
- 3 Inhalt
- 4 Die Rollen wählen
 - Die Rollenkarten
 - Die Persönlichkeitspässe
 - Die Vorbereitung
- 5 Der Spielverlauf
 - Das Ziel des Spiels
 - Der Zug des Helden
- 7 Der Kampf
 - Der Ablauf des Kampfes
- 9 Die Kunst des Zauberns
- 10 Das Suchen
- 11 Schatzkarten
- 12 Streunende Monster
 - Zauberspruchrollen
 - Nach Geheimtüren suchen
 - Nach Fallen suchen
- 13 Die Fallen
- 14 Das Türen öffnen
 - Der langfristige Spielverlauf
- 15 Die Landsknechte
 - Tränke und Zauberspruchrollen
- 16 Der Waffenhändler und der Alchemistenshop
 - Der Rucksack und die Gürteltasche

Stand: September 2003

Hausregeln von Falkos & Graf von Krolock basierend auf dem Regelwerk von Nieimleben13

Layout by derrob ©2003

Die Rollen wählen

Es können beliebig viele Spieler am Spiel teilnehmen. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Bösen und befiehlt alle Monster! Die übrigen Spieler steuern Helden.

Die Rollenkarten

Es stehen den Spielern verschiedene Heldencharaktere mit jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten zur Auswahl. Für jeden dieser Charaktere existiert eine spezielle Rollenkarte auf der die folgenden Fähigkeiten angegeben werden.

- Anfangswert der Körperkraft und der Intelligenz
- Anfangswert der Angriffsstärke und der Verteidigungsstärke bzw. die Startwaffe
- Welche Waffen und Ausrüstungsgegenstände benutzt werden können
- Welche Zauber beherrscht und erlernt werden können
- Unter welchen Bedingungen Türen geöffnet und Fallen entschärft werden können

Entscheidet sich ein Spieler für einen dieser Charaktere, darf und muß er diesen bis zu dessen Tode verkörpern. Ein Charakterwechsel zwischen den einzelnen Herausforderungen oder Abenteuern ist nicht möglich.

Die Persönlichkeitspässe

Im Laufe des Spiels werden die einzelnen Fähigkeiten eines Helden durch verschiedenste Ereignisse beeinflusst. Um diese und alle weiteren Veränderungen langfristig nachvollziehen zu können, müssen sie genaustens vermerkt werden. Dazu bekommt jeder Held am Anfang eines Spiels einen Persönlichkeitspass den er während des Spiels ständig zu aktualisieren hat.

Körperkraft und Intelligenzpunkte dürfen nie ihren ursprünglichen Wert übersteigen!

Die Vorbereitung

Normalerweise starten die Helden in einem Raum mit einer Wendeltreppe oder vor einer Tür am Rande des Spielbretts. In einigen Abenteuern jedoch starten sie an anderen Plätzen. Was dann genau zu tun ist, wird im Buch der Herausforderung ausführlich erklärt. Außer den in Sichtweite der Helden gelegenen Dingen wird noch nichts auf das Spielbrett gestellt, auch nicht die Türen oder die blockierten Felder. Sämtliche sichtbaren Türen sind verschlossen. Jeder Held stellt seine Figur auf ein beliebiges Feld direkt auf den Stufen.

Der Waffengürtel

Wenn ein Held einen Waffengürtel besitzt, kann er keinen Rucksack mehr tragen. Die Gürteltasche bleibt ihm aber! Ein Waffengürtel kann maximal 2 Waffen tragen!

Etwas übergeben oder verabreichen

Wenn ein Held einem anderen Helden etwas übergeben oder verabreichen möchte, muß er sich unmittelbar neben ihm befinden und eine Aktion dafür opfern.

Etwas annehmen

Wenn ein Held einem anderen Helden etwas überreicht, was dieser nicht sofort aktiv verwenden möchte, verstaut er den jeweiligen Gegenstand normalerweise direkt im Rucksack oder der Gürteltasche seines Partners. Es kann jedoch vorkommen, daß der Empfänger einfach keinen Platz mehr hat. In solch einem Fall kann der Transfer nicht stattfinden und dem Empfänger bleibt nichts anderes übrig, als, während seines nächsten Zugs, sein Inventar zu neu ordnen.

Etwas aufnehmen

Wenn ein Held etwas aufnehmen und verstauen möchte, beispielsweise Ausrüstungsgegenstände eines toten Gefährten oder eine gerade gefundene Waffe aus einem Schrank, muß er sich unmittelbar neben dem jeweiligen Objekt befinden und eine Aktion dafür opfern. Ist sein Inventar voll, kann er entweder den Gegenstand liegen lassen oder gegen einen anderen aus dem Rucksack oder der Gürteltasche tauschen.

Das Inventar ordnen

Es kann vorkommen daß ein Held so viele Gegenstände mit sich führt, daß ein neuerliches Aufnehmen eines Gegenstandes nicht mehr möglich ist. In solch einem Fall ist der Held gezwungen, sein Inventar komplett neu zu ordnen. Weil dies jedoch immer eine recht langwierige Angelegenheit ist, kostet es eine komplette Aktion und darf nicht durchgeführt werden, falls sich der Held in der Kampfphase befindet.

Wer sein Inventar ordnet, darf beliebig viele Waffen, Rüstungen und Gegenstände zwischen aktiv getragenen, dem Rucksack und der Gürteltasche hin und her transferieren.

Weitere Regelausführungen und Erleuterungen sind bitte dem Anhang zu entnehmen!

Der Waffenhändler & der Alchemistenshop

Viele Herausforderungen beginnen oder enden in einer Stadt oder einem Dorf. Manchmal kommt es vor, daß sich in solch einem Ort ein Waffenhändler oder Alchemist niedergelassen hat, bei dem die Helden zwischen den einzelnen Herausforderungen ihre Ausrüstung erweitern können. Ob dies jedoch der Fall ist, liegt einzig und allein in der Entscheidungsgewalt des Bösen der dazu, nach Beendigung einer Herausforderung, stets gefragt werden sollte.

Beim Waffenhändler können Waffen, Rüstungen und andere nützliche Ausrüstungsgegenstände ge- und verkauft werden. Möchte ein Held einen Gegenstand verkaufen, so bekommt er jedoch nur den halben Kaufpreis.

Bei den Waffen wird grundsätzlich zwischen Hand- und Schusswaffen unterschieden. Handwaffen dienen generell zur Verbesserung der Angriffsstärke im Nahkampf. Schusswaffen haben den Nutzen einen Gegner über eine gewisse Entfernung anzugreifen. Neben dem Waffenhändler können die Helden zusätzlich auch dem Alchemistenshop einen Besuch abstatten, um ihre Ausrüstung um einige hilfreiche Zaubersprüche zu erweitern. Genau wie beim Waffenhändler können hier sämtliche Gebräue ge- und auch wieder verkauft werden. Möchte ein Held einen Trank verkaufen, so bekommt er jedoch ebenfalls nur den halben Kaufpreis erstattet.

Der Rucksack und die Gürteltasche

Zu der Grundausstattung eines jeden Helden gehört eine Gürteltasche und ein Rucksack in denen alle Waffen und Gegenstände aufbewahrt werden können, die gerade nicht aktiv gebraucht werden.

In der Gürteltasche können nur Tränke oder Zaubersprüche transportiert werden! In der Gürteltasche kann man maximal 2 Gegenstände transportieren. Aber nur Tränke und Schriftrollen.

Wie viel in den Rucksack des Helden passt steht auf dessen Charakterkarte!

Die Waffen wechseln ?

1 Aktion - Nicht während der Kampfphase

Während des Spielverlaufs können bestimmte Situationen auftreten, in denen der Held seine aktiv getragenen Waffen wechseln möchte - beispielsweise um von einem Langschwert und kleinen Schild zu einem Bogen zu wechseln, um einen entfernt stehenden Gegner attackieren zu können. Solch ein Waffenwechsel gilt immer als 1 komplette Aktion und darf nicht während der hektischen Kampfphase durchgeführt werden.

Gegen einen gewissen Betrag kann man jedoch einen Waffengürtel erstehen mit dem ein Waffenwechsel jederzeit und ohne Abzug einer Aktion möglich ist.

Der Spielablauf

Der Spieler zur Linken des Bösen beginnt das Spiel. Nach seinem Zug gibt er weiter an den nächsten Helden zu seiner Linken, und so weiter. Mit dem Bösen wird jede Runde beendet. Wenn er an der Reihe ist, kann er alle Monster marschieren und angreifen lassen, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Spielbrett befinden. Sämtliche Angaben zu Körperkraft, Intelligenz, Angriffs- und Verteidigungsstärke sowie des Bewegungsradius der Monster sind auf den Monsterkarten angegeben. Damit die Züge übersichtlich bleiben, sollte der Böse die Monster einzeln nacheinander bewegen und angreifen lassen.

Das Ziel des Spiels

Jede Herausforderung beinhaltet ein spezielles Spielziel. Um eine Herausforderung erfolgreich zu bestehen, muß das jeweilige Ziel von mindestens einem Helden erreicht werden. Üblicherweise müssen die Helden, nachdem sie alle an sie gestellten Aufgaben erfolgreich gelöst haben, wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurückkehren.

Eine Herausforderung kann jedoch auch vorzeitig beendet werden indem die Helden freiwillig zur Treppe zurückgehen. Dann gilt sie allerdings als nicht abgeschlossen und muß noch einmal ganz von vorne begonnen werden.

Anmerkung: Dem Bösen wird empfohlen in solch einem Fall die Herausforderung etwas schwieriger zu gestalten, da die Helden mit den örtlichen Gegebenheiten bereits vertraut sind!

Der Zug eines Helden

Jeder Zug eines Helden setzt sich aus 2 Aktionen zusammen! Wer am Spiel ist darf entscheiden ob er marschieren, angreifen, zaubern oder eine andere Aktion tätigen möchte. Dabei ist es dem jeweiligen Spieler überlassen, ob er zuerst marschiert und dann eine Aktion tätigt oder umgekehrt. Er darf aber nicht erst ein Stück marschieren, dann eine Aktion ausführen, und danach den Rest seines Weges zurücklegen.

Er darf aber auch 2x dieselbe Aktion tätigen. z.B.:
2x marschieren, 2x kämpfen,
2x zaubern!



Die Bewegungsphase

Auf der jeweiligen Rollenkarte ist angegeben, wie viele normale Würfel ein Held werfen darf, um seine Bewegungspunkte zu ermitteln - üblicherweise mit 2 W6. Dabei bleibt es ihm überlassen, ob er die volle Augenzahl marschiert oder auch weniger.

In der Bewegungsphase muß darauf geachtet werden, daß folgende Aktionen während des Marschierens nicht erlaubt sind:

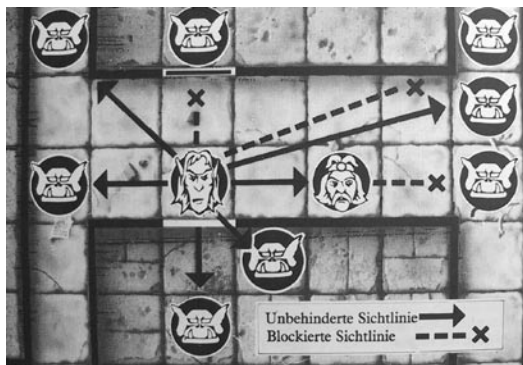
- Diagonal marschieren
- Einen Zug auf einem besetzten Feld beenden.
- Über eine Figur hinweg marschieren, wenn es nicht ausdrücklich von dem jeweiligen Spieler der betroffenen Figur erlaubt wird.

Wenn die Helden über das Spielbrett marschieren, betreten sie neue Räume und Gänge. Der Held, der als erster einen neuen Raum oder ein Gang betreten möchte, muß seinen Zug zunächst unterbrechen und dem Bösen laut mitteilen, daß er hineinschauen möchte. Der Böse hat nun Zeit, alle sichtbaren Monster und Dinge in diesem Raum oder Gang auf das Spielbrett zu setzen. Danach bleibt es dem Helden überlassen, ob er den Raum oder Gang betritt oder lieber etwas anderes macht. Zu Beginn des Spiels sind sämtliche Türen verschlossen. Sobald eine Tür geöffnet wurde, kann sie nicht mehr verschlossen werden.

Die Sichtweise

Generell ist es einem Helden möglich, alles zu sehen was sich in gerader unbehinderter Sichtlinie zu ihm befindet. An Monstern kann immer vorbeigesehen werden.

Räume und Gänge können dementsprechend immer komplett überblickt werden.



Die Aktionsphase

In der Aktionsphase haben die Helden die Möglichkeit, verschiedenste Dinge zu tun. Zum Beispiel laufen, Fallen suchen oder entschärfen, Waffen wechseln, kämpfen, Schätze suchen... Hierzu muß allerdings beachtet werden, daß jeder Held zwei Aktionen pro Zug durchführen darf.

Die Kampfphase

Obwohl alle unten aufgelisteten Aktionen grundsätzlich immer während der Aktionsphase durchführbar sind, gibt es dennoch unbedingt zu beachtende Einschränkungen: Befindet sich ein Held in unmittelbarer Nähe eines Monsters, so ist er in der Kampfphase.

Der Aufstieg eines Helden

Immer wenn ein Held eine Herausforderung überlebt, wird ihr erfolgreiches Bestehen auf dem Persönlichkeitspass unter ‚Bestandene Herausforderungen‘ notiert.

Hat ein Held 5 Abenteuer überstanden, gilt er als Champion.

Ab jetzt kann er Landknechte anheuern.

Außerdem bekommt er einmalig 500 Goldmünzen Belohnung!

Schafft es ein Held sogar 10 Abenteuer zu bestehen, darf er sich dafür einen Körperkraftpunkt oder einen Intelligenzpunkt mehr auf dem Persönlichkeitspass notieren.

Nun ist der Grundwert des Helden so lange er lebt um diesen Punkt erhöht!

Bei 10 weiteren bestandenen Abenteuern darf sich ein Held auch einen weiteren Punkt gutschreiben!

Die Landknechte

Wenn sich ein Held durch seine Heldentaten in gefährlichen Herausforderungen ausgezeichnet hat, so daß über seine Taten in Tavernen und an Lagerfeuern im ganzen Land berichtet wird, möchte er vielleicht einige Getreue haben, mit dessen Hilfe er in zukünftigen Aufgaben zu noch größerem Ruhm gelangen kann. Solche wagemutigen Männer, die für einen gewissen Lohn jederzeit bereit wahren sich von einem großen Helden führen zu lassen, finden sich überall. Es gibt verschiedene Typen von Landknechten, jeder von ihnen hat seine eigenen Stärken und Schwächen und seinen eigenen Preis. Landknechte können keine Schätze oder Fallen suchen. Sie können auch nicht mit anderen Waffen und Ausrüstungsgegenständen ausgestattet werden. Landknechte tragen auch keine Tränke oder Spruchrollen mit sich. Wenn ein Held 5 Missionen erfolgreich bestanden hat, kann er Landknechte anheuern.

Tränke & Zauberspruchrollen

Wirkung und Dauer eines Trankes ist dem Alchemistenshop, der jeweiligen Karte oder manchmal auch dem Buch der Herausforderung zu entnehmen. Möchte ein Held einen Trank trinken oder eine Zauberspruchrolle aus seinem Rucksack benutzen, so kann er dies nicht während der Kampfphase tun und es kostet ihn eine komplette Aktion. Etwas aus der Gürteltasche benutzen kostet dagegen nichts und ist jederzeit möglich. Tränke trinken braucht keine Aktion!

Gelingt es einem Monster an einen Trank oder einer Spruchrolle zu kommen, so kann es diese einsetzen. Darum ist es auch möglich, das sich Monster beispielsweise durch einen Heiltrank verlorene Körperkraftpunkte auffrischen!

Zwerg

Der Zwerg ist von allen Helden der Geschickteste im Umgang mit Fallen. Er ist im Besitz einer speziellen Werkzeugkiste und hat aufgrund einer langen Tradition der Zwergenvölker im Umgang mit Fallen die größten Fähigkeiten.

Möchte der Zwerg eine Falle entschärfen, muß er 1 Sternwürfel werfen:

- Wirft er einen Stern, ist sein Versuch gelungen.

Anderenfalls ist der Versuch fehlgeschlagen und die Falle wird mit all ihren Konsequenzen ausgelöst.

Werkzeugkiste

Außer dem Zwerg benötigen alle anderen Helden eine Werkzeugkiste um Fallen entschärfen zu können. Solch eine Werkzeugkiste kann zwischen den einzelnen Herausforderungen gegen einen bestimmten Betrag beim Waffenhändler erworben werden.

Das Türen öffnen

Türen können nur von Helden geöffnet werden. Um eine Tür zu öffnen muß sich der Held direkt auf dem Feld vor ihr befinden und seinen Wunsch, die Tür zu öffnen, laut aussprechen. Ist die Tür offen, muß der Böse sämtliche sichtbaren Monster und Dinge die sich hinter ihr befinden auf das Spielbrett setzen und die geschlossene Tür durch eine geöffnete ersetzen. Falls der Held noch Schritte übrig hat, kann er seinen Zug nach dem Öffnen fortsetzen. Geheimtüren werden immer sofort nach dem Finden auf die entsprechenden Felder gelegt. Sie bleiben jedoch genau wie normale Türen solange geschlossen, bis ein Held sie öffnet.

Der langfristige Spielverlauf

Wenn ein Held eine Herausforderung überlebt, kann er in der nächsten Herausforderung erneut verkörpert werden. Sämtliche Besitztümer bleiben ihm dabei erhalten. Dadurch wird der Held immer mächtiger, denn er kann Gold sammeln und sich dafür beim Waffenhändler und im Alchemisten Shop eine bessere Ausrüstung kaufen.

Vor jeder neuen Herausforderung werden die Körperkraft- und Intelligenzpunkte jedes Helden wieder auf ihren ursprünglichen Wert aufgefüllt. Auch die Zauberkraft regeneriert sich soweit, daß sämtliche beherrschten Zauber in der nächsten Herausforderung neu ausgesprochen werden können.

Wer sich in der Kampfphase befindet, kann nicht alle Aktionen ausführen.

Beispielsweise ist es während der Kampfphase nicht erlaubt, eine Suche durchzuführen, eine Falle zu entschärfen oder mitgeführte Gegenstände aus dem Rucksack zu benutzen, zu übergeben oder aufzunehmen.

Des weiteren ist es nicht möglich Gegenstände zwischen Gürteltasche oder Rucksack hin und her zu transferieren. Auch das Wechseln von Waffen ist nicht erlaubt. In der Kampfphase befindet man sich immer dann, wenn sich eine feindlich gesinnte Person in einem Umkreis von 3 oder weniger Feldern aufhält.

Das Kämpfen

Bevor die großen Abenteuer beginnen, müssen erst alle Kampftechniken erlernt werden. Viele Gefahren werden am Wege lauern.

Jeder Kampf untergliedert sich in zwei Phasen? Angriff und Verteidigung.



Jemanden im Nahkampf angreifen

Um jemanden oder etwas mit einer für den Nahkampf konzipierten Waffe anzugreifen, muß man sich auf einem Feld direkt neben der Person befinden. Generell ist es nicht erlaubt, diagonal anzugreifen. Es gibt jedoch bestimmte Waffen, mit denen auch diagonale Angriffe möglich sind.

Jemanden im Fernkampf angreifen

Für den Fernkampf gelten die gleichen Regeln wie für den Nahkampf. Jedoch muß sich der Angegriffene in gerader unbehinderter Sichtlinie zum Angreifer befinden. Ist die Sichtlinie jedoch durch eine Mauer, eine verschlossene Tür, eine andere Person, einen Gegenstand oder etwas ähnlichem blockiert, so ist der Angriff nicht durchführbar. Fernangriffe können des Weiteren nicht gegen Gegner auf unmittelbar benachbarten Feldern ausgeführt werden.

Der Ablauf eines Kampfes

Sind alle Voraussetzungen für einen erfolgreichen Angriff erfüllt, kann der Held oder das Monster versuchen seinen Gegner zu attackieren. Hierzu muß als erstes die Anzahl der zur Verfügung stehenden Kampfwürfel ermittelt werden.

Während die Angriffs- und Verteidigungsstärke eines Helden immer direkt von seiner gegenwärtigen Bewaffnung und Ausrüstung abhängig ist und somit variiert, besitzen Monster in der Regel feststehende Werte. Diese Werte müssen den Monsterkarten entnommen werden.

Angriff

Zum Angriff darf der Angreifer die Anzahl Kampfwürfel werfen, die ihm aufgrund seiner momentanen Bewaffnung zur Verfügung stehen. Für jeden geworfenen Totenschädel verliert der Angegriffene einen Punkt seiner Körperkraft. Wird kein einziger Totenschädel geworfen, so ist der Angriff fruchtlos.

Verteidigung

Nachdem der Angreifer seinen Wurf erfolgreich ausgeführt hat, kann der Angegriffene seinerseits versuchen sich zu verteidigen. Dazu darf er ebenfalls nur die ihm zur Verfügung stehende Anzahl Kampfwürfel werfen. Jedes geworfene Schild wehrt einen Totenschädel des Angreifers ab. Hierbei müssen Helden weiße und Monster schwarze Schilde werfen. Für jeden vom Angreifer geworfenen Totenschädel, der nicht durch ein im Gegenzug geworfenen Schild abgewehrt werden konnte, muß sich der Angegriffene 1 Punkt seiner Körperkraft abziehen und diesen Verlust auf seinem Persönlichkeitspass vermerken. Sinkt der Körperkraftwert dabei auf null oder in den negativen Bereich, so stirbt die Person.

Tod

Wenn die Körperkraftpunkte eines Helden in den negativen Bereich fallen stirbt er, es sei denn ein anderer Held kann ihn innerhalb einer Runde wiederbeleben (Wiederbelebung, Zauber oder Heiltrank). Ein gestorbener Held scheidet umgehend aus dem Spiel aus, kann aber in der nächsten Runde wieder als neuer Charakter zum Einsatz kommen. Er kann diese Mission aber nicht mit Erfolg bestehen.



installiert sind. Diese Fallen können nur gefunden werden, wenn man direkt auf diesem Feld (nicht den ganzen Raum) nach Fallen sucht. Es darf aber kein Monster in Sichtweite sein.

Die Fallen

Fallen werden sichtbar sobald sie entweder durch Suchen entdeckt, oder durch betreten des jeweiligen Feldes ausgelöst werden. Durch Suchen gefundene Fallen werden nach dem Finden auf das Spielbrett gelegt.



Da die Monster mit der Umgebung vertraut sind, können sie sich frei bewegen ohne Fallen auszulösen. Sie dürfen allerdings nicht auf einer Falle stehen bleiben, dann wird die Falle ausgelöst.

Wenn eine Falle durch Suchen entdeckt wurde kann jeder Held versuchen, sie entweder unbeschadet zu passieren, oder sie in seinem nächsten Zug zu entschärfen.

Eine Falle überwinden

Jeder der eine Fallenüberquerung wagt (egal ob Monster oder Held) muß 1 Sternwürfel werfen:

Wirft er einen Stern, kann er die Falle unbeschadet überwinden. Ansonsten wird die Falle ausgelöst. Ist eine Falle gefunden aber noch nicht ausgelöst worden, können Monster diese ungehindert überwinden.

Anmerkung: Schlagfallen die einmal ausgelöst wurden können nicht mehr passiert oder entschärft werden, da diese Stelle dauerhaft mit Geröll blockiert ist. Fallgruben aller Art die ausgelöst wurden können ebenfalls nicht mehr passiert oder entschärft werden sondern sind nur noch durch einen Sprung zu überwinden!

Eine Falle entschärfen

Sobald eine Falle sichtbar aber noch nicht ausgelöst ist, können die Helden versuchen sie zu entschärfen. Wer eine Falle entschärfen möchte, muß dies zuerst dem Bösen laut mitteilen. Erst dann darf sich die jeweilige Person vorsichtig auf das Feld mit der Falle begeben und versuchen sie zu entschärfen.

Ist eine Falle einmal erfolgreich entschärft worden, muß sie vom Spielbrett entfernt werden und das Feld ist fortan von jedem Helden gefahrlos zu passieren.

Wichtig: Durch Schatzsuche gefundene Gegenstände dürfen immer sofort verstaut werden. Ist kein Platz im Rucksack oder der Gürteltasche vorhanden, muss der gefundene Gegenstand liegengelassen werden und kann von einem anderen Helden oder Monster mitgenommen werden.

Streunende Monster

Streunende Monster sind Kreaturen die plötzlich aus Löchern, Ritzen, Spalten oder anderen verborgenen Orten auftauchen und den suchenden Helden überraschen. Der jeweilige Typ des Streunenden Monsters ist für jedes Abenteuer im Buch der Herausforderung angegeben. Wenn bereits alle Monster dieses Typs anderweitig verwendet werden, muß der Böse die Monsterkarten mischen und durch zufälliges Ziehen einen anderen Monstertyp ermitteln. Streunende Monster greifen immer sofort an.

Zauberspruchrollen

Wenn ein Held eine Zauberspruchrolle findet, darf er die oberste Karte des Zauberspruchrollenstapels ziehen, die gefundene Schriftrolle in seinem Rucksack oder seiner Gürteltasche verstauen und den Fund in seinem Persönlichkeitspass vermerken. Zauberspruchrollen werden immer solange behalten, bis sie zum Einsatz kommen.

Nach Geheimtüren suchen

Geheimtüren und versteckte Durchgänge können ausschließlich durch Suchen gefunden werden, und sind umgehend auf das Spielbrett zu setzen, sobald sie ein Held entdeckt hat. Nach Geheimtüren kann sowohl in Räumen, als auch in Gängen gesucht werden. Jede Geheimtür bleibt solange geschlossen, bis ein Held zu ihr geht und sie öffnet. Ab diesem Zeitpunkt gilt die Tür, bis zum Ende der Herausforderung, als offen und ist für jede Figur passierbar.

Nach Fallen suchen

Fallen und versteckte Mechanismen können genau wie Geheimtüren durch Suchen gefunden werden und sind auf dem Spielbrett zu markieren, sobald ein Held sie entdeckt oder ausgelöst hat. Jede Falle die entdeckt, aber nicht ausgelöst oder entschärft wurde, ist aktiv und scharf. Nach Fallen kann in Räumen und Gängen gesucht werden. Einzelne Gegenstände oder Objekte sollten einzeln abgesucht werden, da sie oft durch versteckte Mechanismen geschützt sind.

Wichtig: Es gibt einige Fallen in Räumen oder Gängen, die unmittelbar hinter einer Tür

Hierbei muß allerdings beachtet werden, daß er sämtliche Besitztümer und bis dahin erlernte Fähigkeiten verloren hat. Im Todesfall eines Helden haben seine Gefährten die Möglichkeit, alle von ihm mitgeführten Gegenstände an sich zu nehmen, sofern sie noch genug Platz dafür haben. Das Aufnehmen der Gegenstände erfordert eine Aktion. Hierzu kann jeder noch im Spiel verbliebene Held aber auch jedes Monster versuchen, die Leiche des Gestorbenen zu erreichen und dessen Besitztümer aufzunehmen. Sollte die Hinterlassenschaft von einem Monster aufgenommen werden, bleibt den Helden nichts anderes übrig als dem Monster nachzusetzen. Gelingt es solch einem Monster jedoch nach einer kompletten Runde aus dem Blickfeld sämtlicher Helden zu verschwinden, so ist die Ausrüstung für immer verloren.

Anmerkung: Um die Hinterlassenschaft eines verstorbenen Helden darzustellen benutzt man die speziellen Einzelmarkierungen für Ausrüstungen! Trägt ein Monster die Ausrüstung eines verstorbenen Helden, wird die entsprechende Markierung unter ihm platziert!

Anmerkung: Landsknechte sind sofort tot, sobald ihre Körperkraft auf null sinkt! Sie können nicht wiederbelebt werden.

Die Kunst des Zauberns

Helden die des Zauberns mächtig sind, können anstatt zu kämpfen während ihrer Aktion auch einen Zauber aussprechen. Zauber dürfen sowohl auf sich selbst, als auch auf einen anderen Helden oder ein Monster angewendet werden. Es kann immer nur 1 Zauber pro Aktion aufgesagt werden. Also maximal 2 Zauber pro Zug, es sei denn ein Gegenstand oder eine Karte befähigen den Zaubern den zu mehr.

Anmerkung: Einige spezielle Monster besitzen ebenfalls die Fähigkeit Zaubersprüche auszusprechen. Hierbei gelten dieselben nachstehenden Regeln wie auch für die Helden!



Einen Zauber aussprechen

Möchte man einen Zauber gegen eine Person aussprechen, gelten die gleichen Regeln wie beim Fernkampf allerdings mit einer Ausnahme: Man kann einen Zauber auch auf eine Person, die auf einem direkt angrenzenden Feld steht aussprechen. Wenn der Zauber gegen einen Helden oder ein Monster ausgesprochen wird, so muß diese Person direkt sichtbar sein - das heißt, sie muß sich in gerader und unbehinderter Sichtlinie zum Zauberer befinden. Ist die Sichtlinie jedoch durch eine Mauer, eine verschlossene Tür, eine andere Person, einen Gegenstand oder etwas ähnlichem blockiert, so kann der Zauber nicht wirken.

Wichtig: Jeder Zauber kann nur einmal pro Herausforderung ausgesprochen werden.

Die magischen Artefakte

Es gibt spezielle Artefakte, die ihrem Träger besondere Fähigkeiten verleihen. Oft ist das Finden eines solchen Artefakts wesentlicher Bestandteil einer Herausforderung. Magische Artefakte sind nicht käuflich.

Verlorene Artefakte

Es kann vorkommen, daß der Besitz bestimmter Artefakte, für das erfolgreiche Bestehen einer Herausforderung, unabdingbar ist. Sollte ein solches Artefakt durch den Tod eines Helden oder anderer Umstände verloren gegangen sein, muß der Böse es in der nächsten Herausforderung als Sonderschatz wieder ins Spiel einbringen.

Das Suchen

Während seines Zuges hat jeder Held die Möglichkeit nach etwas zu suchen. Da eine intensive Suche jedoch sehr zeitaufwendig ist, muß ein Held der suchen möchte eine Aktion opfern. Weil das Suchen jedoch äußerste Konzentration und Vorsicht erfordert, können Situationen auftreten, in denen es nicht möglich ist eine Suche durchzuführen. Dies ist immer der Fall, wenn sich ein Monster im selben Raum oder Gang wie der Suchende befindet.

Gesucht werden kann nach drei verschiedenen Dingen:

1. Nach Schätzen
2. Nach Geheimtüren
3. Nach Fallen

In Räumen und Gängen suchen

Räume und Gänge können immer komplett und auf einmal, unter Beachtung der oben stehenden Regeln, abgesucht werden.



Absuchen von Gegenständen und Objekten

Gegenstände und Objekte wie beispielsweise Möbelstücke können im Gegensatz zu Räumen und Gänge grundsätzlich einzeln und getrennt voneinander abgesucht werden. Jedes Suchen erfordert eine Aktion. Um einen Gegenstand zu durchsuchen, muß der Suchende direkt auf einem Feld neben dem Gegenstand stehen. Der Böse hat daraufhin seinerseits dem Helden das Ergebnis unmittelbar mitzuteilen.

Nach Schätzen suchen

Nach Schätzen kann in Räumen, Gängen und Gegenständen gesucht werden. Wird in einem Raum nach einem Schatz gesucht und es sind mehrere Schätze zu Finden muss der Meister dieses den Helden mitteilen. Er braucht aber nicht sagen, wo im Raum sich diese Schätze befinden. Sind alle Möglichkeiten des Schatzsuchens in einem Raum erschöpft, und trotzdem fragt ein Held nach einem Schatz, erscheint ein Streunendes Monster.

Ausnahme: Befinden sich mehrere Gegenstände in einem Raum oder Gang, darf jeder Gegenstand separat durchsucht werden!

Wichtig: Wird in einem Raum ein zweites Mal nach Schätzen gefragt, ohne das der Meister auf einen weiteren Schatz hingewiesen hat, erscheint ein Streunendes Monster!

Schatzkarten

Einige Herausforderungen enthalten genaue Angaben über spezielle Schätze oder Artefakte, die durch Suchen gefunden werden können. Sind keine speziellen Schätze für einen durchsuchten Raum, Gang oder Gegenstand angegeben, so muß der Held die oberste Schatzkarte ziehen.

Einige Schatzkarten geben an, daß GOLD oder JUWELEN gefunden wurden. Der Held der eine solche Karte zieht, vermerkt den Wert des Fundes in seinem Persönlichkeitspass und legt die Karte anschließend neben dem Stapel ab. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.

Andere Schatzkarten zeigen ZAUBERTRÄNKE an. Diese können beliebig lange behalten werden, bis der Heroe den Trank verwendet. Gefundene Tränke dürfen aber auch sofort getrunken werden. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Die Karten kommen erst in der nächsten Herausforderung wieder zum Einsatz.

Die restlichen Schatzkarten zeigen FALLEN, STREUNDENDE MONSTER oder LANDSKNECHTE an. Diese Karten müssen unmittelbar nachdem sie aufgenommen wurden laut vorgelesen und die Anweisungen sofort befolgt werden. Nach dem Benutzen wird die Karte anschließend neben dem Stapel abgelegt. Diese Karten kommen erst wieder in der nächsten Herausforderung zum Einsatz.