

HeroQuest *Gefechtskarten*

Satz 1 und Satz 2

(Revision 2, im Oktober 2004)

Original-HQ-Karten-Format

Copyrighted 2001 by Ron Shirtz, Jacob Busby & Gerwin Broers

These cards are for private use for gaming only.

They may not be sold, posted, converted, copied, or otherwise distributed without the express permission of the owners.

Deutsche Übersetzung:

Die HeroQuest-Gemeinde des Internet-Forums!

Revision 1

Änderungsbeschreibung:

1. Aus zwei getrennten Kartensätzen wurde eine gemeinsame Datei erstellt
2. Drucktestseite eingefügt
3. Rahmen der Kartenrückseiten geringfügig geändert,
um Maßabweichungen bei beidseitigem Druck unauffällig werden zu lassen

Revision 2

Änderungsbeschreibung:

1. Maße geändert von 8 cm x 5,4 cm in 8 cm x 5,3 cm
2. Überarbeitung der Karten Gefangennahme, Charisma, Heldentat,
Kampfkoloss, Geknechtet
3. Qualität der Bilder erhöht

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | Die Gefechtskarten... (Revision 2, Okt 2004) | | | |
| | | | Drucktestseite | | | |
| | | | Uhlidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |



Die Gefechtskarten... (Revision 2, Okt 2004)



Ublidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums



Rundumschlag



Wenn du im Besitz eines Zweihänders (große Axt oder Schwert) bist, kannst du mit einem Rundumschlag sämtliche neben dir stehenden Gegner bekämpfen. Wirf die Anzahl der Kampfwürfel für die entsprechende Waffe und wende das Ergebnis auf jeden nebenstehenden Gegner an.

Parieren und Kontern



Dir gelingt es, einem gegnerischen Angriff ohne einen Verteidigungswurf auszuweichen und unmittelbar einen Gegenangriff durchzuführen. Dein Gegner ist derart überrascht, dass er deinen plötzlichen Gegenangriff mit einem Verteidigungswürfel weniger abwehrt.

Mächtiger Hieb



Im Laufe eines Nahkampfes holst Du zu einem besonders kraftvollen Schlag aus. Wirf für einen Nahkampf-Angriff die normale Anzahl Kampfwürfel, aber verdopple anschließend das Ergebnis.

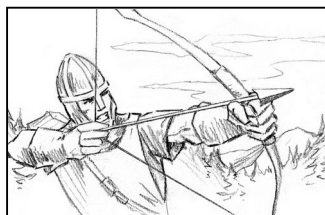
Die Gefechtskarten... (Revision 2, Okt 2004)

Beinhaken



Dein erfolgreicher Ausfallschritt bewahrt dich vor einer gegnerischen Attacke. Der ins Leere gehende Schlag bringt deinen Gegner aus dem Gleichgewicht. Die Gunst der Stunde nutzend, bringst du den bereits strauchelnden Gegner mit einem gekonnten Beinhaken zu Fall, so dass er am Boden liegend die nächste Runde aussetzen muß.

Zielsicherheit



Du zielst mit ruhiger Hand und triffst eine besonders verwundbare Stelle des Gegners. Wirf für einen Fernkampf-Angriff die normale Anzahl Kampfwürfel, aber verdopple anschließend das Ergebnis.

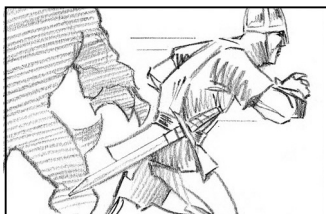
Sturmangriff



Dein Gegner erzittert vor deinem aggressiven Angriffsgebrüll! Während du mit 2 zusätzlichen Kampfwürfeln angreifen kannst, verteidigt er sich mit einem weniger.

Ullidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

Durchbruch



Obwohl dein Weg durch einen oder mehrere Gegner versperrt ist, gelingt es dir, dich durch ein geschicktes Täuschungsmanöver irgendwie hindurch zu schlängeln. Es muß aber mindestens ein Feld dahinter frei sein!

Heldentat



Mit einem heldenhaften Sprung kannst du einen deiner Gefährten vor einem Treffer mit einer Fernkampfwaffe bewahren, indem du dich selbstlos in die Schussbahn wirfst. Um diese Heldentat begehen zu können, mußt du dich jedoch höchsten 2 Felder von der Schusslinie entfernt aufhalten und den dadurch verursachten Schaden komplett erleiden.

Geknechtet



Unterliegt dir eine Grünhaut in einem Zweikampf, so gelingt es dir durch Einsatz unlauterer Verhörmethoden, Informationen über einen Raum aus ihm herauszupressen, bevor der Geknechtete tot zusammenbricht. (Der Spielleiter baut den entsprechenden Raum auf...)

Fußgeschick



Deine geschickten Bewegungen machen es dem Gegner schwer, dich zu treffen.

Bis zum Ende der Runde kannst du dich mit 2 zusätzlichen Kampfwürfeln verteidigen!

Kriegsschrei



Dein Kriegsschrei spornt deine Kameraden zum Sieg an. Von jetzt an bis zum Ende der Runde kann jeder Held mit einem zusätzlichen Kampfwürfel angreifen und verteidigen.

Charisma



Von deinem heroischen Kampfgeist mitgerissen, steckt einer deiner Gefährten eine Verwundung weg, die ihn normalerweise getötet hätte.

Die Gefechtskarten... (Revision 2, Okt 2004)

Finte



Eine plötzliche, unerwartete Bewegung verschafft dir einen Vorteil. Du kannst entweder die Angriffs-, Verteidigungs- oder Geschwindigkeitswürfel erneut werfen.

Glück



Die Glücksgötter lächeln dich an! Du kannst diese Karte dazu nutzen, um die Wirkung einer Gefechtskarte des Gegners aufzuheben.

Kampfkoloss



Mit dem Mut der Verzweiflung wirfst du dich deinen Gegnern entgegen. Du kannst diese Runde eine beliebige Anzahl deiner Verteidigungswürfel zusätzlich zum Angriff verwenden und die Treffer auf Gegner verteilen, die sich auf angrenzenden Feldern befinden. Aufgrund der Anstrengungen reagierst du bei einer Verteidigung aber entsprechend schwächer und darfst die zuvor verwendeten Würfel nicht mehr nutzen.

Ublidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

Feines Gehör



Behutsam an der Tür lauschend, kannst du genau feststellen, wieviele Gegner sich im dahinter liegenden Raum oder Gang aufhalten. Der Böse muss dir die Anzahl und Art der Monster offenbaren. Du musst unmittelbar an der Tür stehen, damit diese Karte genutzt werden kann.

Letzte Kraft



Du mobilisierst deine letzten Kräfte und steckst eine Verletzung weg, die dich normalerweise getötet hätte. Nutze diese Karte um unmittelbar den Verlust von bis zu 2 Punkten an Körperkraft auszugleichen!

Wachsamkeit



Dein Wahrnehmungsvermögen ist extrem geschärft! Mit dieser Karte kannst du eine beliebige Falle gefahrlos passieren!



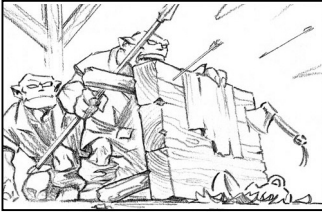
Die Gefechtskarten... (Revision 2, Okt 2004)



Ublidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums



Deckung



Die blinde Vertrautheit mit deiner Umgebung ermöglicht es dir, die vorhandene Deckung optimal zu nutzen. Für den Rest der Runde verfehlen alle Geschosse (z.B. Bolzen, Feuerbälle, usw), mit denen dich die Heroen in dieser Runde angreifen, ihr Ziel! Spiele diese Karte unmittelbar nachdem ein Heroe verkündet hat, dass er dich mit einer Fernwaffe angreift.

Dunkle Zeichen



Du beschwörst die Mächte des Chaos, um deine Gegner zu vernichten. Du kannst diese Karte dazu nutzen, die Wirkung einer Gefechtskarte die gegen dich gerichtet wurde sofort aufzuheben.

Doppelschlag



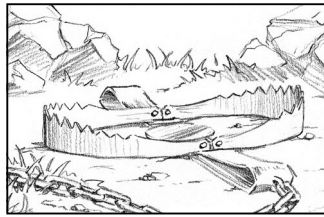
Zusätzlich zum herkömmlichen Angriff eines Fimirs nutzt er seinen knorpeligen Schweif als Keule. Jeder Fimir kann in dieser Runde zu einem Extra-Angriff mit 2 Kampfwürfeln ausholen.

Goblin Armbrustschütze



Einer deiner Goblins ist mit einer Armbrust bewaffnet und kann mit 3 Kampfwürfeln über weite Distanz pro Runde jeweils einen Bolzen verschießen. Die Waffe ist von solch schlechter Qualität, dass sie nicht von den Helden genutzt werden kann, sollte sie in ihre Hände fallen...

Falle!



Du kannst einen beliebigen Helden oder Landsknecht in eine versteckte Falle stolpern lassen. Wirf einen Kampfwürfel: Zeigt dieser einen Totenschädel, erleidet der Betroffene einen Verlust von 1 Punkt seiner Körperkraft.

Dunkle Ehrerbietung



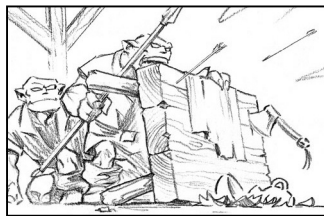
Ein schwarz-magischer Zauberspruch läßt die lebenden Toten erstärken. Alle Untoten verteidigen sich diese Runde mit "Totenschädeln" anstelle von "schwarzen Schilden".

Urängste



Ein Monster deiner Wahl stößt ein furchterregendes Gebrüll aus, das Urängste bei seinen Gegnern weckt. Wer das Monster angreifen will, muß mit einem W6 gleich oder kleiner seiner momentanen Intelligenzpunkte werfen oder durch einen Tapferkeitszauber/Trank von seinen Ängsten befreit werden!

Deckung



Die blinde Vertrautheit mit deiner Umgebung ermöglicht es dir, die vorhandene Deckung optimal zu nutzen. Für den Rest der Runde verfehlen alle Geschosse (z.B. Bolzen, Feuerbälle, usw), mit denen dich die Heroen in dieser Runde angreifen, ihr Ziel! Spiele diese Karte unmittelbar nachdem ein Heroe verkündet hat, dass er dich mit einer Fernwaffe angreift.

Dunkle Zeichen



Du beschwörst die Mächte des Chaos, um deine Gegner zu vernichten. Du kannst diese Karte dazu nutzen, die Wirkung einer Gefechtskarte die gegen dich gerichtet wurde sofort aufzuheben.

Gebündelter Ansturm



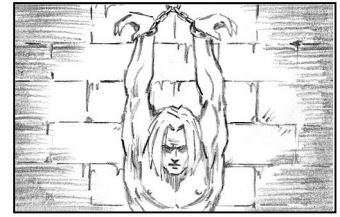
Zwei oder mehrere Monster können ihre Angriffswürfel zu einem gebündelten Großangriff zusammenfassen., sofern sie direkt neben einem Helden stehen.

Goblinfinte



Eine beliebte Taktik von Goblins ist das Ausspielen ihrer Schnelligkeit! Irgendein Goblin kann seine vollen Bewegungspunkte dazu nutzen, auf einen Heroen zuzustürmen, ihn zu attackieren und sich danach sofort wieder über die volle Distanz von ihm zu entfernen. Der verdutzte Heroe darf sich gegen diesen unerwarteten Angriff nicht verteidigen!

Gefangennahme



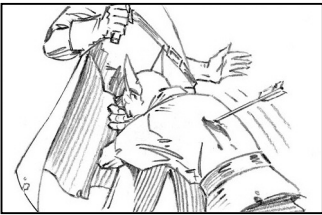
Anstelle eines Angriffes kann es eines der Monster versuchen, einen Heroen an die Wand zu zern und anzuketten. Diese Aktion gelingt nur, wenn eine Kraftprobe bestanden wird.

Der Gefangene muss aussetzen, bis ihn seine Gefährten befreien oder bis er sich dem qualvollen Hungertod ergibt...

Kette: Körperkraft 3, Verteidigung 3

Die Gefechtskarten... (Revision 2, Okt 2004)

Leichenstarre



Ein tödlich getroffenes Monster, das direkt neben einem der Heroen verendet, umklammert diesen bevor es sein Leben endgültig aushaucht. Der sich im Todesgriff befindende Heroe benötigt einen ganzen Zug, um sich von der schmerzvollen Umklammerung zu befreien.

Rückkehr von den Toten



Gerade war der Heroe davon überzeugt seinen Gegner vernichtet zu haben, da rafft sich dieser vom Boden wieder auf und greift erneut an! Der Auferstandene kämpft mit einem Körperkraftpunkt bis zu seinem endgültigen Ende.

Tobsucht



Ein getroffenes Monster steckt eine Verwundung weg und gerät in Rage. Durch seine blinde Wut angetrieben, holt es zu einen Gegenangriff mit zwei zusätzlichen Kampfwürfeln aus. Der wütende Konter trifft den Heroen noch während seines Zuges - er kann sich jedoch normal verteidigen.

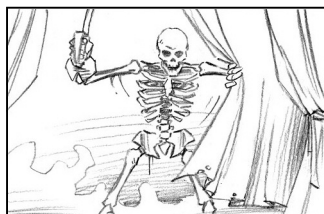
Ubildet durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

Raub



Ein Goblin kann seine gesamten Bewegungspunkte nutzen, um auf einen Heroen zuzurennen und ihn in Windeseile zu berauben. Der Würfel entscheidet über das Diebesgut: 1-2..... die Hälfte seiner Goldmünzen, 3-4..... eine Zauberspruchrolle, 5-6.... einen Trank oder eine Schriftrolle. Anschließend gelingt es dem Wicht sogar, nochmals über die volle Schrittweite zu fliehen. Sollte der Flüchtende aus dem Blickfeld sämtlicher Heroen verschwunden sein, bevor er erneut am Zug ist, so ist das Diebesgut verloren!

Hinterhalt



Völlig überraschend taucht aus dem Nirgendwo plötzlich ein Skelett auf und greift sofort einen der Heroen an. Der betroffene Heroe ist über das unerwartete Auftauchen derart verwundert, dass es ihm nicht mehr gelingt, sich gegen die Attacke zu wehren - der Angriff trifft ihn mit voller Wucht!

Unverwundbar



Ein erfolgreicher Treffer eines Heroen verursacht bei dem getroffenen Monster keinerlei Schäden, da Morcars schützende Mächte es kurzweilig unverwundbar machen.