

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- *Waffenstände absuchen* -

Es können einzelne Waffenstände oder Waffentruhen untersucht werden, was aufgrund der damit beanspruchten Zeitdauer jedoch stets eine Aktion darstellt. Diese Möbel können nur einmal von einem Heroen abgesucht werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden.

Steht einer der Heroen direkt neben dem Waffenstand, würfelt der Spieler mit 2W10 (hintereinander) auf die Waffenstände-Tabelle. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest...“



WAFFENSTÄNDER-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01	... einen verbeulten Schild, einen eingedellten Helm und ein löchriges Kettenhemd. <i>"Mist, wieder nur Schrott!"</i> Doch plötzlich kommt dir die Idee, einen der drei Gegenstände mitzunehmen, um ihn in der nächsten Stadt zum halben Neupreis wieder herrichten zu lassen.
02	... in einer bestickten Lederscheide einen Dolch aus purem Gold. Für dieses sehr kostbare Einzelstück wird dir ein Händler gut und gerne 150 Golddublonen aushändigen, wenn du wieder mal in einer Stadt einkehrst.
03	... ein von oben bis unten total verdrehtes Schwert. Nur wenn du eine Intelligenzprobe* bestehst bemerkst du, dass das Schwert eigentlich viel zu leicht ist, um aus kampftauglichen Materialien geschmiedet zu sein. Kurz am Schmutzfilm gekratzt, kommt darunter reines Silber zum Vorschein. Wenn du es in der nächsten Stadt veräußerst, wirst du bestimmt so an die 300 Golddublonen dafür erhalten. Anderenfalls schmeißt du es mit den Worten: <i>"immer dieser billige Plunder!"</i> einfach weg.
04	... dich genial! Wer außer dir würde sonst schon auf die Idee kommen auch die dicke Staubschicht unter dem Ständer mal gründlich zu durchforsten? Selbstzufrieden lässt du die zwei bestimmt vielgesuchten Goldtaler im Wert von umgerechnet jeweils 25 Dublonen in deinem Goldbeutel verschwinden.
05-09	... einen gut erhaltenen Ausrüstungsgegenstand. Ziehe eine Ausrüstungskarte.
10	... neben dem Waffenstand stehend, eine schmale, längliche Holzkiste, die mit einer dicken Eisenkette gesichert ist. Schnell begreifst du, dass sich die massiven Ketten wohl nur mit Gewalt lösen lassen. Bestehst du eine Kraftprobe** , gelingt es dir die Kiste zu öffnen und du darfst zwei Ausrüstungskarten ziehen. Anderenfalls murmelst du für die übrigen Gefährten unüberhörbar vor dich her: <i>"Diese dämliche Kiste ist verschlossen!"</i> , so dass keine weiteren Versuche mehr unternommen werden...
11	... zwei gut erhaltene Ausrüstungsgegenstände. Ziehe zwei Ausrüstungskarten.
12	... eine einzigartige Waffe. Ziehe eine Relikt-Karte*** .
13	... ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte.
14	... den auffälligen Griff eines im Boden steckenden Schwertes, der in Wirklichkeit ein Hebel zu sein scheint. Stelle anhand einer Kraftprobe** fest, ob es dir gelingt den angerosteten Mechanismus zu bedienen. Falls ja, findest du in einer sich öffnenden Spalte ein kostbares Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte. Bestehst du die Kraftprobe nicht, bricht der Hebel entzwei...
15	... falls du eine Intelligenzprobe* bestehst, keine Erklärung für dein Verhalten! Obwohl du dich schon enttäuscht abgewendet hast, lässt dich dann irgend etwas noch mal zurückgehen. Ein Glück, sonst hättest du das auf den ersten Blick völlig unscheinbare Relikt nämlich tatsächlich übersehen. Ziehe eine Relikt-Karte*** . Ansonsten widmest du dich wieder <i>"wichtigeren"</i> Dingen.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Waffenstände absuchen -

WAFFENSTÄNDER-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
16-20	... einen alten Köcher mit 10 Pfeilen!
21-25	... einen alten Köcher mit 10 Bolzen!
26-30	... einen noch brauchbaren Schild, der dich mit einem zusätzlichen Kampfwürfel schützt.
31-35	... ein altes Schwert, mit dem du mit 2 Kampfwürfeln angreifen kannst.
36-60	... nur unbrauchbaren Schrott: rostige Schilde, zerbrochene Lanzen, krumme Schwerte...
61	... neben dem Waffenstand stehend, eine schmale, längliche Holzkiste, die mit einer dicken Eisenkette gesichert ist. Bei deinen hektischen Versuchen, die straffe Umspannung etwas zu lockern, geht dir leider deine Waffe kaputt. Lege eine deiner Waffen ab.
62	... es äußerst unangenehm, dass der morsche Waffenstand aufgrund deiner Berührung lautstark zusammenbricht. Durch den Lärm werden die Monster aus dem nächstgelegenen Raum alarmiert. Sofort stürmen sie durch dessen Tür...
63	... es mehr als nur peinlich. Da bist du aus unzähligen Kämpfen als Sieger hervorgegangen, ohne auch nur einen Kratzer davongetragen zu haben, und nun DAS! Es ist ja auch wirklich zu dumm, dass sich der schwere Granithammerkopf gerade in dem Augenblick von seinem morschen Stiel löst, als du spaßeshalber mit ihm in der Luft rumfuchtelst, um ein imaginäres Skelett zu zertrümmern. Der riesige Bluterguss deines lädierten Oberschenkels schmerzt ungemein... Ziehe dir einen Körperkraftpunkt ab.
64	... eine alte antike, nicht brauchbare Waffe, deren Aussehen dich derart fasziniert, dass du ihre Klinge unbedingt anfassen musst. Unglücklicherweise ist sie mit einem Schneidengift versehen, so dass dir unerträgliche Qualen widerfahren. Aufgrund der Vergiftung kämpfst du fortan mit einem Kampfwürfel weniger, bis dich ein Heiler für einen Preis von 100 Golddublonen erlöst.
65-72	... nur eine unvorhersehbare Falle. Völlig unverhofft surren unzählige Pfeile aus kleinen Wandöffnungen. Jeder Anwesende in diesem Raum muss mit einem Kampfwürfel ermitteln, ob er getroffen und verletzt wurde. Ist das Ergebnis ein Totenkopf, verliert er einen Körperkraftpunkt.
73-75	... nur eine unvorhersehbare Falle. Völlig unverhofft surren unzählige Pfeile aus kleinen Wandöffnungen. Jeder Anwesende in diesem Raum muss mit zwei Kampfwürfeln ermitteln, ob er getroffen und verletzt wurde. Für jeden Totenkopf verliert er einen Körperkraftpunkt.
76-100	... außer Staub, Spinnenweben und Schmutz nur einen absolut leeren Waffenstand vor!

* siehe Regel „Intelligenz eines Heroen“

** siehe Regel „Körperkraft eines Heroen“

*** Relikt-Karten sind nicht käuflich zu erwerben. Es handelt sich bei dieser Ausrüstung um die für HeroQuest überarbeiteten D&D-Waffenkarten, die im Gegensatz zu den herkömmlichen Ausrüstungskarten jeweils einmalig sind. Relikte sind einzigartige und überaus seltene Waffen über deren Herkunft und Geschichte meist nichts bekannt ist. Diese äußerst kostbaren Überbleibsel vergangener Zeiten verleihen ihrem Besitzer besondere Fähigkeiten und steigern sein Geschick im ewig andauernden Kampf gegen das Böse.

Bezugsort und sonstige Hinweise:

Die Relikt-Karten sowie zusätzliche Artefakt-Karten stehen (demnächst) zum Download auf der Internetseite „Heroquest.de“ bereit. Es empfiehlt sich, die Karten zu laminieren, damit sie den übrigen HeroQuest-Karten in nichts nachstehen...

