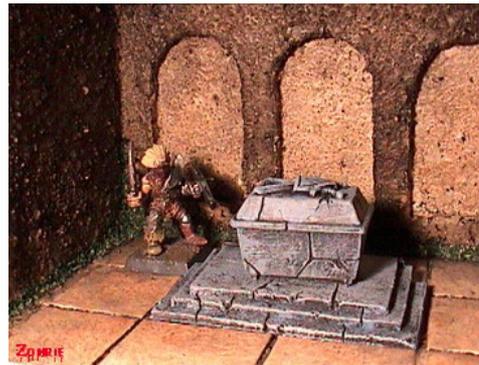


Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck  
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

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

## - Sarkophag durchsuchen -

Es können einzelne Sarkophag untersucht werden, was aufgrund der damit beanspruchten Zeitdauer jedoch stets eine Aktion darstellt. Diese Möbel können nur einmal von einem Heroen abgesehen werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden. Vor dem Durchsuchen muss sich direkt neben dem Sarkophag gestellt und der schwere Deckel beiseite geschoben werden. Dazu ist das Bestehen einer **Kraftprobe\*** erforderlich. Besteht jemand die erforderliche Kraftprobe, schiebt sich der Deckel knirschend beiseite...



Dann würfelt der Spieler mit 2W10 auf die Sarkophag-Tabelle. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle. Der Spielleiter liest das Ergebnis vor:

„Du findest...“

SARKOPHAG-TABELLE

Ergebnis	Du findest...
01-02	... kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 400 Golddublonen.
03-04	... in Lumpen eingewickelt: einen brauchbaren Ausrüstungsgegenstand. Ziehe eine Ausrüstungskarte!
05	... den seit Urzeiten verschlossenen Eingang zu einer unterirdischen Gruft. Die nun in ihrer Ruhe gestörten Untoten beginnen bereits krampfartig zu zucken... Jetzt kann dir nur noch eine bestandene Kraftprobe helfen! Nur dann gelingt es dir nämlich, den Sarkophagdeckel wieder zu schließen und euch alle vor schrecklichem Ungemach zu bewahren. Mißlingt die Probe, entsteigen dem Gewölbe während der kommenden Masterphasen erst drei Skelette und in der darauf folgenden noch zwei nach Heroenfleisch gierende Zombies...
06	... den Deckel des Sarkophags doch als zu schwer. Unkontrolliert stürzt er krachend zu Boden und verletzt deinen Fuß. Du verlierst einen Körperkraftpunkt. Wie schade, dass dir dieser Umstand nicht belohnt wird, aber der Sarkophag ist leer...
07-08	... zu deinem Erstaunen fest, dass der Sarkophag keinen Boden besitzt. Statt dessen erkennst Du eine uralte Leiter die Dich in die modrige dunkle Tiefe eines alten Geheimraumes führt. Führe eine <b>Intelligenz-Probe**</b> durch. Bei Bestehen entscheidest du dich dafür, nicht herabzusteigen. Besteht du (oder ein mutigerer Heroe) die Probe nicht, steigst Du hinab ...und kurze Zeit später wieder hinauf...völlig enttäuscht, nichts gefunden zu haben.
09-15	... das Innere des Sarkophags bis zum Rand gefüllt mit Knochen...
16	... Unmanegen von Staub und einen großen Eisenring, der in eine leicht hervorstehende Fliese eingelassen wurde. Sofern du eine Kraftprobe bestehst, gelingt es dir die Platte anzuheben und du erblickst ein darunter verborgenes Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte!
17	... in Leinen eingewickelt: ein Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte!
18	... mit den skelettierten Händen einer hier beigesetzten Legende umklammert: eine einzigartige Waffe! Ziehe eine <b>Relikt-Karte***</b> .
19	... nur eine leere Ruhestätte vor, die von und für einen Nekromanten geschaffen wurde. Enttäuscht über den Lohn deiner Bemühungen, spuckst du in das leere Grab. Diese Schändung bleibt von der Gegenseite nicht unbemerkt, die daraufhin wutentbrannt auf Rache sinnend, zusätzliche Kräfte mobilisiert. Der Böse darf sofort W6 Zombies und W6 Skelette in den Eingangsbereich des Verlieses stellen und ab seiner nächsten Runde die Verfolgung der Grabschänder aufnehmen...
20-21	... die Ruhestätte einer Mumie, die dich unversehrt sofort angreift.
22-30	... den Muff der Jahrhunderte, der dir da gerade entgegenschlägt, einfach unerträglich. Ansonsten gähnende Leere.

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...

- *Sarkophag durchsuchen* -

SARKOPHAG-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
31-32	... die versteckten Besitztümer des Dungeon-Oberhauptes: Gold im Wert von 500 Golddublonen.
33-34	... nichts besonderes im Inneren des Sarkophages. Zwar sind dir die seltsamen Runen auf dem Grabdeckel aufgefallen, ob du sie jedoch zu entziffern vermagst, muss zuvor eine <b>Intelligenz-Probe**</b> entscheiden. Bei Bestehen wirst du dir über den doppelten Boden im Klaren und entdeckst darunter ein Relikt. Ziehe eine <b>Relikt-Karte***</b> . Anderenfalls mußt du eine weitere Intelligenz-Probe bestehen, um auf die Idee zu kommen, einen deiner Gefährten nach der Deutung der Runen zu fragen (wobei der Hilfe leistende dann auch derjenige ist, der den doppelten Boden entdeckt und den Gegenstand an sich nimmt)...
35	... ungeahnte Kräfte in dir schlummern. Nachdem du all deine Kräfte zusammennimmst, um den schweren Granitdeckel mit einem starken Ruck noch ein bißchen weiter beiseite zu wuchten, gleitet er zu deinem Erstaunen plötzlich von seinem Sockel. Starr vor Schreck, kannst du nur noch tatenlos zusehen, wie er auf der anderen Seite des Grabes donnernd auf den Boden kracht und laut tosend in tausend Stücke zerberstet... Leider hast du dadurch die Besatzung aller direkt angrenzenden Räume/Gänge, die noch unerkundet sind, auf dich aufmerksam gemacht... Sofern gewollt, werden die Monster aufgestellt und dürfen sofort 1x agieren. Sind dort keine Monster vorgesehen, gilt das Ereignis für den nächstgelegenen Raum, der noch nicht erkundet wurde.
36	... eine bösertige Überraschung. Der Rachegeist eines hier beigesetzten Magiers entschwebt aus dem Grab und greift dich sofort mit 4 Kampfwürfeln an, um sich danach augenblicklich wieder in Luft aufzulösen. Du kannst dich normal verteidigen.
37-45	... einen toten Abenteurer, dessen abgebrochene Fingernägel auf ein entsetzliches Ende hindeuten.
46-54	... kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 100 Golddublonen.
55-56	... in Lumpen eingewickelt: zwei brauchbare Ausrüstungsgegenstände. Ziehe zwei Ausrüstungskarten!
57	... obwohl du sogar über den Rand gebeugt, kopfüber hängend den Boden abtastest, trotzdem nichts von Wert. Erst später stellst du ungläubig fest, dass dir bei dieser Aktion wohl einer deiner Goldbeutel entglitten sein muss. Streiche die Hälfte deines derzeitigen Goldes weg!
58	... leider nur eine versteckte, bösertige Falle. Als du über den Rand des Sarkophags in das Innere hineinblickst schießt dir ein Pfeil ins Gesicht und verletzt deine rechte Gehirnhälfte. Du verlierst einen Intelligenzpunkt und einen Körperkraftpunkt.
59	... das du den enorm schweren Deckel noch nicht weit genug bewegt hast. Weil schon ziemlich entkräftet, versuchst du ihn mit der Waffe in deiner Hand aufzuhebeln. Wie nicht anders zu erwarten, hält sie diesem hirnlosen Unterfangen nicht Stand und zerbricht. Müde und schlapp verzichtest du auf einen neuerlichen Anlauf. Lege die Ausrüstungskarte ab!
60	... nichts. Doch bei deinen Bemühungen dich von dem Sarkophag abzuwenden, stolperst du über eine knorrige Wurzel, die mit dem ohrenbetäubenden Laut „Auuuauutsch!“ deine volle Aufmerksamkeit auf sich zieht. Zu deinem Erstaunen reckt sie sich daraufhin aus dem Erdreich und gibt sich als eine Alraune zu erkennen. Wenn die Regel zur „Alraune“ (Buch der Monster) nicht greifbar ist, kann sich der Heroe die Alraune zumindest als erforderliche Zutat für die <b>Gegengift- oder Antiserum-Rezeptur****</b> einstecken, sofern er im Besitz einer dieser Rezepturen ist.
61	... das einfach es zu dunkel ist, woraufhin du hoffnungsvoll deine Fackel entzündest... Gerade als du den leeren Sarkophag ausleuchtest, löst sich von der Fackel ein heißer Tropfen Pech, um genau auf deinem Handrücken zu landen. Sofort bildet sich eine riesige Brandblase, die schmerzhaft nach lindernder Kühlung verlangt. Nicht mehr Herr deiner Sinne, greifst du kurzerhand nach dem erst besten Trank aus deinem Gepäck... Lege jetzt wieder schmerzfrei eine deiner Tränkekarten ab!
62	... etwas scheinbar wunderschönes! Ein glitzernd buntes Irrlicht steigt tanzend aus dem Inneren des Sarkophags empor und versucht alle Anwesenden durch sein farbenprächtiges Schauspiel in seinen Bann zu ziehen, sofern die Regel zum „Irrlicht“ (Buch der Monster) greifbar ist. Anderenfalls entschwebt es unverrichteter Dinge von dannen...

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...

## - Sarkophag durchsuchen -

SARKOPHAG-TABELLE (Fortsetzung)	
Ergebnis	Du findest...
63-70	... mal abgesehen von der fausthohen Staubschicht, einen leeren Sarkophag vor dir... Wenn du im Besitz der <i>Immuntrank</i> - oder <i>Antiserum-Rezeptur</i> **** bist, stellst du erfreut fest, dass es sich hierbei um eine der erforderlichen Zutaten handelt. Anderenfalls fällt dir nichts auf.
71-72	... ein rostige Rüstung aus der die verrotteten Gebeine ihres einstigen Besitzers ragen. Gut das es dir gelang deinen naturgegebenen Ekel vor solcherlei Dingen zu überwinden! Sonst hättest du nämlich den noch nicht gänzlich vermoderten Fetzen Tierhaut nicht gefunden, dessen schon stark verblichene Aufschriften sich nach genauem Betrachten als äußerst hilfreich erweisen. Ziehe eine <i>Schriftrollen-Karte</i> *****!
73	... kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 300 Golddublonen.
74-76	... kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 200 Golddublonen.
77-79	... einen versteckten Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt.
80-82	... kostbare goldene Grabbeigaben im Werte von 50 Golddublonen.
83-84	... es plötzlich doch keine so gute Idee, den von Schimmelpilz befallenen Sarkophag geöffnet zu haben. Denn, giftige Pilzsporen werden nun freigesetzt und gelangen in deine Lungenwege. Auch sonstige, direkt neben dem Sarkophag stehende Gefährten sind betroffen. Aufgrund der Vergiftung kämpfst du fortan mit einem Kampfwürfel weniger bis du auf einen Heiler aufsuchst, der dich für 100 Golddublonen wieder kuriert.
85-86	... leider nur eine versteckte, bössartige Falle. Als du dich frustriert dem leeren Grab abwenden willst, beginnt der Raum zu vibrieren. Zunächst rieselt Staub die Decke herab, Sekunden später stürzen mit lautem Getöse ganze Teile der Decke zu Boden. Alle Figuren im Raume würfeln mit einem Kampfwürfel. Bei einem Schädel werden sie von dem herunterfallendem Geröll getroffen. Die Auswirkungen entsprechen denen einer Schlagfalle, außer das anschließend kein Feld blockiert ist.
87-92	... das Innere des Sarkophags bis zum Rand gefüllt mit den Innereien eines Drachens. Gerade willst du dich angewidert abwenden, als sich vom Rande des Deckels eine glibbrige, ellenlange Schnecke löst und dir vor die Füße fällt... Wenn du im Besitz der <i>Widerstandstrank-Rezeptur</i> **** bist, stellst du erfreut fest, dass es sich hierbei um eine der erforderlichen Zutaten handelt. Anderenfalls zertrittst du den glibberigen Parasiten mit deinem Stiefel, dessen Sohle bei deinem nächsten Schritt zähe Fäden zieht.
93-98	... auf dem Boden des Sarkophags: eine zweischwänzige Schlange. Wenn du im Besitz der <i>Antiserum-Rezeptur</i> **** bist, stellst du erfreut fest, dass es sich hierbei um eine der erforderlichen Zutaten handelt. Anderenfalls fällt dir nichts auf.
99-100	... in Lumpen verschnürt: Die abgetrennten Schädel einer verschollenen Zwergen-Brüderschaft.

\* siehe Regel „Körperkraft eines Heroen“

\*\* siehe Regel „Intelligenz eines Heroen“

\*\*\* Relikt-Karten sind für die Heroen 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.

\*\*\*\* Rezepturen sind bislang noch nicht validiert. Die Karten befinden sich noch im Entwurfsstadium. Die speziell zu den Rezepturen erforderliche Regel „Tränke brauen!“ wird in absehbarer Zeit ebenfalls ausgefeilt.

\*\*\*\*\* Siehe Regel „Die Schriftrollen!“. Karten sind downloadbar.

### Bezugsort und sonstige Hinweise:

Die Relikt-Karten und zusätzliche Artefakt-Karten stehen (demnächst) zum Download auf der Internetseite „Heroquest.de“ bereit.