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...

- Kämpfen mit und ohne Kampfmittel -

Zu Beginn einer Herausforderung ist ein Heroe normalerweise mit einer Waffe ausgestattet, die ihm die „Kampfaktion" ermöglicht. Genaugenommen handelt es sich dabei um eine „Angriffsaktion", auf die der Gegner umgehend mit seiner Verteidigung reagieren kann. Sollte ein Heroe während einer Herausforderung die Waffe verlieren, dann können anschließende Kämpfe mit den Fäusten ausgetragen werden.

Angriff

Ein angreifender Heroe wirft die auf seiner Charakterkarte angegebene Anzahl an Kampfwürfeln. Sie ist abhängig von der Art seiner Waffe.

Die Heroen starten mit folgenden Waffen:

Barbar:	*Langschwert, 3 Kampfwürfel*
Zwerg:	*Handbeil, 2 Kampfwürfel*
Alb:	*Kurzschwert, 2 Kampfwürfel*
Zauberer:	*Dolch, 1 Kampfwürfel*

Einige Waffen erlauben einen diagonal geführten Angriff. Andere wiederum dienen dem Fernkampf, bei dem über mehrere Felder geworfen oder geschossen werden kann.

Ein angreifendes Monster wirft die auf der Monsterkarte* angegebenen Kampfwürfel.

Bei dem Angriff geht es darum möglichst viele „Schädel" zu würfeln. Je mehr „Schädel" bei einem Angriff gewürfelt werden, desto schwerer ist der Treffer. Wurde kein „Schädel" gewürfelt, ist der Angriff misslungen.

Wird bei einem Angriff ein Treffer erzielt, dann hat der Gegner unmittelbar einen Verteidigungswurf durchzuführen, um den möglichen Schaden festzustellen.

Verteidigung

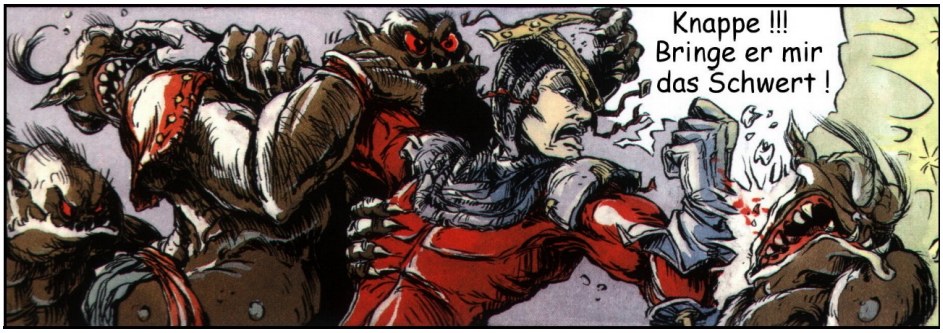
Ein Heroe der sich verteidigt, wirft normalerweise 2 Kampfwürfel (außer er befindet sich in einer Falle oder besitzt Rüstungsmaterial). Jedes „weiße Schild" bedeutet eine erfolgreiche Abwehr und hebt einen zuvor vom Gegner gewürfelten „Schädel" wieder, so dass der Schaden entsprechend gemildert wird.

Ein angreifendes Monster wirft die auf der Monsterkarte* angegebenen Kampfwürfel. Monster müssen „schwarze Schilde" würfeln, um Treffer abzuwehren.

Jeder Schädel, der nicht erfolgreich verteidigt werden kann, kostet dem Gegner einen Körperkraftpunkt.
Ein Gegenangriff ist frühestens in dem folgenden Spielzug der Heroen bzw. des Spielleiters möglich.

Waffenloser Kampf

Verliert ein Heroe während des Spieles Teile seiner Ausrüstung, so kann er dennoch weiter kämpfen **...**



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...

- Kämpfen mit und ohne Kampfmittel -

Waffenloser Angriff

Ein Heroe ohne Waffe kann mit seinen Fäusten kämpfen, sofern seine gegenwärtige Körperkraft ausreichend ist. Bei 4 oder weniger Körperkraftpunkten ist die Schlagkraft nicht ausreichend, um dem Gegner einen Schaden zuzufügen. Damit ist der Zauberer generell zu schwach für diese Aktion.
Ein Angriff ohne Waffe wird mit einem einzigen Kampfwürfel ausgeführt. Ist das Ergebnis ein „Schädel“, dann wurde der Gegner getroffen. Ob der Treffer zu einem Schaden führt, stellt der Gegner wiederum umgehend durch seine Verteidigung fest.

Waffenlose Verteidigung

Eine Heroe ohne Schild, Helm oder sonstiger Schutzausrüstung verteidigt sich entsprechend seines Grundwertes auf der Charakterkarte (Verteidigung mit 2 Kampfwürfeln).

(*) Monsterwerte

Die auf den Monsterkarten angegebene Anzahl zu werfender Kampfwürfel sollte den realistischeren Werten der U.S.-Regelversion angepasst werden.
Die nachfolgende Tabelle stellt die erhöhten Werte in kursiver Schrift dar:

		Angr.	Vert.	Tempo	KK	Int.
	Gobling	2	1	10	1	1
	Ork	3	2	8	1	2
	Fimir	3	3	6	***2***	3
	Skelett	2	2	6	1	0
	Zombie	2	3	4	1	0
	Mumie	3	4	4	***2***	0
	Chaos-Kr.	***4***	4	6	***3***	3
	Gargoyle	4	***5***	6	***3***	4

Da die Monster während des Spieles keine Ausrüstungsteile verlieren können, gelten für sie die o.g. Regeln für den waffenlosen Kampf selbstverständlich nicht.

Darstellung des erlittenen Schadens

Während die Heroen-Spieler den Verlust von Körperkraftpunkten direkt in den Persönlichkeitspass eintragen, ereilt den meisten Monstern bereits nach einem einzigen erfolgreichen Treffer der Tod.

Einige Monster erweisen sich aufgrund einer höheren Anzahl an Körperkraftpunkten jedoch als widerspenstiger.
Werden derartige Monster verletzt, kann man kleine Würfel verwenden, die man neben die betroffene Figur legt. Die oben liegende Seite sollte dann die bereits verlorenen Körperkraftpunkte anzeigen, damit die Heroen weiterhin im Unklaren über die Gesamtanzahl der Körperkraftpunkte des Gegners bleiben.

Abb.: *Der Angriff des Abenteurers kostet der Mumie einen seiner zwei Körperkraftpunkte. Ein kleiner Würfel dient den Spielern als Gedächtnisstütze, solange die Kreatur nicht zurück in die Hölle geschickt wurde.*