

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...

- Ohnmacht, Lähmung und der Tod -

N anstelle des abrupten Exitus eines Heroen und dem damit verbundenen Ausscheiden des Spielers auf dem Höhepunkt der Spielspannung, stellt diese Regel den realitätsnahen „Showdown“ dar. Der Spieler erhält die Möglichkeit, ein bildliches Ende oder ein besseres Schicksal seiner Spielfigur mitzuerleben. An Letzteres klammert der Spieler zwangsläufig seine allerletzte Hoffnung, wodurch weitere spannende Spielminuten gewonnen werden. Im Gegenzug für diese Bevorteilung der Helden spieler erhält der Spielleiter die Möglichkeit des Plünderns und weitere Findigkeiten, um Reichtum und Ausstattung der Gefährten zu schmälern.

Keine Körperkraftpunkte mehr

Sobald ein Held seinen letzten Körperkraftpunkt verliert haut ihn der Treffer um. Ihm wird schwarz vor Augen und er ist nicht mehr in der Lage, von alleine einen Heiltrank zu sich zu nehmen.

Er würfelt W6 auf die Ohnmacht-Tabelle und sieht was passiert. Hat er jedoch soviel Punkte verloren, dass die Körperkraft (KK) < 0 ist, erübrigt sich das Würfeln auf die Tabelle. Er ist erledigt! Es gelten dann die Regeln für den "Tod", siehe Hinweise ab der nächsten Seite...



Abbildung: Ein lebloser Körper, tot oder nur bewußtlos?

OHNMACHT-TABELLE		
Ergebnis	Beschreibung der Ohnmacht	Lähmung *
1	Der Treffer hat dich dermaßen mitgenommen, dass du in eine „kurze Besinnungslosigkeit“ fällst und zu Boden stürzt. Bereits in der nächsten Runde kehren die Lebensgeister wieder zu dir zurück, so dass du dich langsam wieder aufraffen kannst (siehe Hinweise).	Keine
2	Der Treffer hat dich dermaßen mitgenommen, dass du bewußtlos zusammenbrichst. Die Ohnmacht dauert so lange an, bis dir jemand einen Heiltrank verabreicht.	Bei dem Treffer hat eines deiner Augen an Sehkraft verloren. Mit dieser Behinderung gelingt dir das Fallenentschärfen nur bei einem „schwarzen Schild“.
3	Der Treffer hat dich dermaßen mitgenommen, dass du bewußtlos zusammenbrichst. Die Ohnmacht dauert so lange an, bis dir jemand einen Heiltrank verabreicht.	
4	Geschieht das weder diese noch in der nächsten Runde, wirst du deinen schweren Verletzungen erliegen...	Keine
5	Der Treffer hat dir das Gefühl in einem Arm genommen. Dadurch wird dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt.	Der Treffer hat dir das Gefühl in einem Bein genommen. Dadurch wird deine Beweglichkeit um die Hälfte (nur noch mit einem Würfel weiterziehen) sowie dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt.
6	Der Treffer hat dir das Gefühl in einem Bein genommen. Dadurch wird deine Beweglichkeit um die Hälfte (nur noch mit einem Würfel weiterziehen) sowie dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt.	

* Von einer Lähmung kann max. 1 Körperteil betroffen sein

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...

- Ohnmacht, Lähmung und der Tod -

Nicht nur kaputte Knochen (bei KK=0 und KK<0)

Ob durch die Wucht des Angriffes bzw. Sturzes auch Habseligkeiten zu Bruch gehen, entscheidet wieder ein Würfel. Der Gefallene wirft hierzu einmal einen W6. Der Spielleiter verkündet den Schaden gemäß Sturztabelle:

STURZ-TABELLE	
Ergebnis	Beschreibung des Schadens
1-2	Es blieben alle Gegenstände unversehrt!
3	Beim Sturz zerbrachen sämtliche Phiolen! Lege alle Tränkekarten ab.
4	Beim Sturz glitt dir deine Waffe aus der Hand, die aus deiner letzten Bewegung heraus gegen die Mauerwand schleuderte. Die Waffe muss zum Preis ihres halben Wertes von einem <i>Schmied</i> * gerichtet werden, soll sie weiter verwendet werden.
5	Beim Sturz zerbrachen sämtliche Phiolen, deren Inhalt sich zu allem Übel auch noch über Deine <i>Schrift- und Zauberspruchrollen</i> ** ergoss und sie somit unleserlich machten. Lege die entsprechenden Karten in ihre Stapel zurück.
6	Durch die Wucht des Angriffes zerbrach dein Schild, welches dich vielleicht vor dem Treffer noch hätte retten können. Zudem zerbrachen beim Sturz sämtliche Phiolen, deren Inhalt sich zu allem Übel auch noch über Deine <i>Schrift- und Zauberspruchrollen</i> ** ergoss und sie somit unleserlich machten. Lege die entsprechenden Karten in ihre Stapel zurück.

* siehe Regel „Zwischen den Herausforderungen“: In Abhängigkeit der Aufenthaltsdauer innerhalb der Stadtmauern können die Heroen auf einen Schmied stoßen.
 ** siehe Regel „Die Schriftrollen“: Schriftrollen können in Möbeln gefunden werden und gar nützliches Wissen vermitteln. Diese speziellen Karten befinden sich noch in der Validation und warten auf Eure Optimierung.

Hinweise zur Ohnmacht-Tabelle:

Ohnmacht

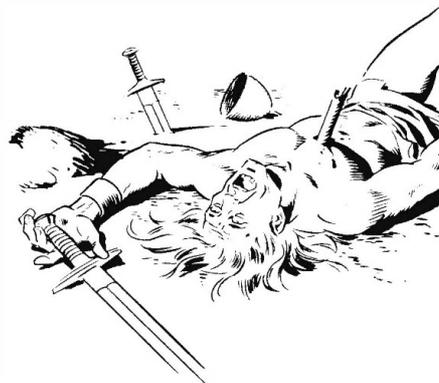
Ein bewußtloser Held kann sich nicht mehr verteidigen. Wird er im Zuge der Kampfrunde erneut angegriffen, genügt dem Angreifer ein einziger "Totenschädel", um ihn zu erledigen.

Kurze Besinnungslosigkeit

Im nächsten Spielzug, also in den nach den Monsterbewegungen folgenden Heldenbewegungen, kann der Held wieder aufstehen. Dabei darf er keine weiteren Aktionen mehr durchführen und sich nur mit einem Kampfwürfel verteidigen. Im übernächsten Spielzug kann der Held normal weiterkämpfen, selbst mit seinen null KK-Punkten. Ein Held mit null KK-Punkten schleppt sich aber nur mühsam voran und kann sich daher nur mit einem Würfel fortbewegen. Wenn der Kämpfer erneut Schaden nimmt, d.h. die KK < 0 Punkte entspricht, gilt er als erledigt.

Lähmung

Lähmung kann am Ende der Herausforderung bei einem Heiler behoben werden. Der Heiler, den man zeitweilig auf dem Basar antrifft, verfügt über entsprechende Werkzeuge, Zauber und heilende Kräfte. Er verlangt 100 Golddublonen für seine Inanspruchnahme!



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...

- Ohnmacht, Lähmung und der Tod -

Weitere Hinweise zur Ohnmacht-Tabelle:

Plündern

Ein am Boden liegender Heroe kann entweder angegriffen oder auf kosten 1 Aktion ausgeplündert werden. Wird er von einem Monster beraubt, so kann es sich entweder den Goldbeutel mit dem gesamten Gold darin greifen oder aber alle übrigen Gegenstände schnappen. Kleidungsgegenstände wie Rüstungen, Armbänder und Mäntel werden nicht berücksichtigt, da das Aufnehmen zu viel Zeit kosten würde.

Kennzeichnung mit Beute fliehender Monster

Greift sich ein Monster das Gold oder die übrigen Gegenstände, kann der Spielleiter den „Gold-Marker“ bzw. den „Gepäck-Marker“ zur Kennzeichnung des fliehenden Monstern unter diese Figur legen.



Abb.: „Gold-Marker“ und „Gepäck-Marker“ in Originalgröße zum Ausschneiden und Sammeln

Plündernde Gefährten dürfen hingegen immer nur einen einzigen Gegenstand pro Zug an sich nehmen.

Handelt es sich beim Plünderer um ein Monster, sollten die Helden ihm nachsetzen und versuchen, es nicht aus den Augen zu verlieren. Denn, sollte es am ANFANG seines Zuges aus dem Blickfeld sämtlicher Heroen und Landsknechte verschwunden sein, kann es die Gelegenheit nutzen und unbeobachtet durch einen geheimen Weg fliehen. Das Diebesgut ist dann verloren und das Monster wird ins **Schattenversteck***** gestellt. Gleiches gilt, wenn es dem diebischen Monster gelingt, die Herausforderung über einen öffentlich sichtbaren Ausgang zu verlassen (Wendeltreppe / Tür am Rand des Brettes).

***siehe Regel „Das Schattenversteck!“. Der Spielleiter kann mit Hilfe des Schattenversteckes Monster sammeln und sie später aus dem Hinterhalt zuschlagen lassen

Geht ein Heroe außer Sichtweite seiner Kameraden zu Boden, so läuft er Gefahr, durch plötzlich auftauchende Kreaturen seiner kompletten Habe beraubt zu werden. Dies geschieht automatisch, wenn es keinem seiner Gefährten gelingt, innerhalb der nächsten Runde wenigstens in seine Sichtweite zu gelangen, um die feigen Plünderer zu verschrecken und sie an ihrem Vorhaben zu hindern...



Abb.: Beispiel für Plündern außerhalb der Sichtlinie! Nachdem der Alb zu Boden fällt, stellt sich ein weiterer Ork dem Zauberer in den Weg. Damit ist es für den Zauberer ausgeschlossen, innerhalb seiner nächsten Runde in Sichtweite seines Gefährten zu gelangen...sämtliche Besitztümer des Alben werden für immer verloren sein. Denn bis zur übernächsten Runde haben von der Decke krabbelnde Kobolde und sonstige feige Kreaturen aus geheimen Verstecken den auf dem Boden liegenden längst von seinem Habe befreit und sind blitzschnell wieder entschwunden.

Hinweis:

Die einfachere Vorgehensweise beim Plündern außerhalb der Sichtweite seiner Gefährten soll einem schnelleren Spielfluss dienen (Zeitraffer) und zugleich die tatsächlichen Dimensionen des Verlieses zum Ausdruck bringen. Da nämlich das Dungeon in Wirklichkeit viel größer ist als es auf dem Spielbrett dargestellt werden kann, dauert es natürlich wesentlich länger, einen auf dem Boden liegenden zu erreichen, der sich außerhalb der Sichtlinie befindet.

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...

- Ohnmacht, Lähmung und der Tod -

Weitere Hinweise zur Ohnmacht-Tabelle:

Kameradenhilfe

Dem Bewußtlosen kann durch Einflößen eines Heiltrankes geholfen werden. Dies gilt als eine Aktion und kann nur durchgeführt werden, wenn der Helfer selber am Zug ist und sich auf einem angrenzenden Feld befindet. Das Einflößen kann nur stattfinden, wenn beide sich nicht in unmittelbarer Nähe eines Monsters aufhalten. Die Rückkehr ins volle Bewußtsein ist bei Zurückgewinn von mindestens einem Punkt an Körperkraft gewiß. Der Betroffene spielt dann in der nächsten Runde normal weiter. Der Bewußtlose kann auch von einem Helden oder Gefolgsmann getragen werden. Das Tempo des Tragenden halbiert sich bei dieser Aktion (1 Würfel oder ggf. aufrunden). Der Tragende kann keine Angriffe mehr ausführen und sich nur noch mit einem Kampfwürfel verteidigen. Das Aufnehmen und das Absetzen des Unglücklichen gilt für den Tragenden als jeweils eine Aktion.

Tod

Der Held wird durch den Treffer schwer verletzt und kippt leblos zu Boden. Er gilt als erledigt und spielt im weiteren Spielverlauf dieser Herausforderung keine Rolle mehr. Die Hinterlassenschaften, die der Held bei sich trägt, können von anderen Helden oder Monstern geplündert werden (s.o.). Die Goldschätze und Teile seiner Ausrüstung, die der Held zwischen den **Herausforderungen****** gesammelt und in der Stadt gelassen

hat, können gemäß Testament (nur) auf den Nachfolger übertragen werden. Das Aufsetzen eines Testaments kostet 50 Golddublonen und kann nur zwischen den Herausforderungen geschehen.

Im Todesfall eines Heroen müssen die von ihm angeheuerten Landsknechte und Söldner jeweils einen Stimmungstest mittels eines Kampfwürfels durchführen:

Schädel:

Der Gefolgsmann wird zum Rächer und kämpft bis zum Ende der Herausforderung mit einem zusätzlichen Kampfwürfel weiter.

Heroenschild:

Der Gefolgsmann absolviert seinen Dienst ganz normal weiter.

Monsterschild:

Der Gefolgsmann ist völlig verstört, verfällt der Desillusionierung und begibt sich Richtung Ausgang.

Überlebt ein führungsloser Gefolgsmann die Herausforderung, schließt er sich dem Nachfolger des Verstorbenen an, um den Tod seines einstigen Anführers gemeinsam mit dessen „Schwager“ zu rächen - sofern dieser die Dienste wünscht und bereit ist die Entlohnung (und nur die) zu entrichten.

**** siehe Regel „Zwischen den Herausforderungen!“:
In Abhängigkeit der Aufenthaltsdauer innerhalb der sicheren Stadtmauern eröffnen sich den Heroen die unterschiedlichsten Möglichkeiten.

