

HeroQuest

Der Kampf um Treborien

Das Buch der Regeln

Vorwort

HeroQuest ist „das Spiel der großen Abenteuer in einer Welt der Phantasie“. Seit Ende der Achtziger Jahre hat es viele Fans gefunden. Es hat mehrere Erweiterungen und damit immer mehr Spielmaterial gegeben. Die Menge der Regeländerungen durch begeisterte Spieler sprengt mittlerweile die Grenzen des Spielbaren.

Auch ich habe festgestellt, dass die ursprünglichen Regeln und Abenteuer nach einiger Zeit eher fade sind. Das Basispiel und auch die Erweiterungen bieten den Figuren mit den Originalregeln nicht so viele Möglichkeiten zur Entfaltung.

Daher habe ich ein eigenes Regelwerk entwickelt. Diese Regeln sind zum Teil selbst ausgedacht, zum Teil sind sie die Umsetzung einiger Ansätze von Regeln, die eine große Spielergemeinde zusammengetragen hat. Vielen Dank an meine Freundin, die mir beim Bearbeiten gute Ideen mitgeteilt hat.

Wie gesagt ist es so gut wie unmöglich, alle von den Fans ausgedachten und weiterentwickelten Regeln in einem Spiel zu befolgen. Deswegen bekam das Spiel, das nach meinen Regeln gespielt wird, einen zusätzlichen Namen: Der Kampf um Treborien. Näheres hierzu ist dem Buch Loretome zu entnehmen.

Es sei noch erwähnt, dass die Eigenschaften der Charaktere so gewählt sind, dass sie, wenn sie im Team kämpfen, fast unschlagbar sind. Voraussetzung ist natürlich eine entsprechende Handhabung der Charaktere. Jeder hat Vor- und Nachteile. Letztere können durch geschicktes Agieren der anderen aber aufgewogen werden.

Christian Simon

Die Spielvorbereitungen

Das Spiel kann im Prinzip von bis beliebig vielen Spielern gespielt werden. Einer davon muss den so genannten Bösen spielen. Dessen Aufgabe ist es, die Monsterfiguren zu setzen und die Einrichtungsgegenstände nach dem Plan auf das Spielbrett zu stellen.

Die anderen Spieler suchen sich jeder einen Charakter aus, mit dem sie spielen wollen.

Jeder Spieler, der einen der fünf Charaktere spielt (im Folgende „Held“ oder „Heroe“ genannt), nimmt sich einen Charakterbogen. Dort trägt er die aktuellen Daten seiner Figur ein. Im Spielverlauf können sich diese Daten ändern. Dann müssen sie vom Spieler aktualisiert werden.

Die Zauberin erhält die Liste aller möglichen Zauber, damit sie immer weiß, wie sie ihre Zauber zu handhaben hat.

Der Stapel der Schatzkarten wird gemischt und beim Bösen abgelegt. Das gleiche gilt für die Schicksalskarten. Außerdem sollte sich der Böse die Monsterfiguren und Einrichtungsgegenstände in Reichweite stellen, damit er sie schnell zur Hand hat.

Die Würfel kommen griffbereit auf den Tisch, das Brett wird mit dem Schriftzug zum Bösen hingelegt, damit es die Richtung hat, welche auch die Pläne für die Abenteuer haben.

Dann kann es eigentlich schon losgehen.

Vor oder nach einem Abenteuer

Während ihrer Abenteuer finden die Helden Geld. Dies können sie vor oder nach einem Abenteuer verwerten, wenn in der entsprechenden Beschreibung nichts anderes vermerkt ist. Es kann nämlich vorkommen, dass ein größeres Abenteuer in zwei kleinere geteilt wurde, zum Beispiel, wenn die Helden zwei oder mehr Etagen eines Gemäuers untersuchen müssen.

Von dem Geld können sich die Helden ausrüsten. Dazu gibt es eine Liste von Ausrüstungsgegenständen, in welcher die Preise und Eigenschaften der Ausrüstung vermerkt sind.

Das Tragen von Ausrüstungsgegenständen

Prinzipiell kann ein Charakter alle Ausrüstungsgegenstände (dazu zählen auch Waffen) verwenden, deren Voraussetzungen er erfüllt. Allerdings kann er nicht unbegrenzt viele Ausrüstungsgegenstände mit sich herumtragen:

Jeder Charakter verfügt über einen Rucksack, in welchen 7 Ausrüstungsgegenstände jeglicher Art hineinpassen. Dort hinein kommen die „inaktiven“ Waffen und Rüstungsgegenstände. Sinnvollerweise kann jeder Charakter nur eine Waffe, eine Rüstung, einen Helm, ein Paar Handschuhe etc. aktiv tragen. Möchte ein Spieler die aktive Waffe wechseln, so muss er den Rucksack abnehmen, den entsprechenden Gegenstand hervorholen, austauschen und den Rucksack wieder aufsetzen. Dies kostet ihn eine Aktion (siehe Spielverlauf).

Auch das Hervorholen von Tränken aus dem Rucksack kostet eine Aktion. Deswegen gibt es die Gürteltasche, in welche 5 Tränke hineinpassen (ob gleichartige oder verschiedene, ist egal). Nimmt ein Spieler einen Trank vom Gürtel, so kostet dies keine Aktion. Auch Spruchrollen können am Gürtel getragen werden.

Trägt jemand eine zweihändig zu führende Waffe, kann er natürlich keinen Schild tragen. Das weitere sei dem gesunden Menschenverstand der Spieler überlassen.

Der Spielverlauf

Der Spieler links vom Bösen beginnt die Runde. Der Böse ist immer zuletzt an der Reihe.

Jeder Spieler kann während seines Zuges mit jeder seiner Figuren zwei Aktionen durchführen, auch der Böse. Folgende Handlungen gelten als Aktionen:

- Figur bewegen
- Angreifen
- Suchen
- Zaubern
- Falle entschärfen
- Spezielle Fähigkeit einsetzen
- Aktive Waffe, Rüstung oder Zauber wechseln
- Mana regenerieren

Das Einnehmen eines Trankes gilt nicht als Aktion, wenn der Trank in der Gürteltasche ist, wohl aber, wenn er sich im Rucksack befindet. Ein Trank von der Gürteltasche kann jederzeit, also auch vor, zwischen und nach den beiden Aktionen, getrunken werden. Die oben aufgeführten Handlungen werden im Folgenden näher beschrieben.

Figur bewegen

Will ein Held seine Figur bewegen, wirft er so viele Tempowürfel, wie ihm zur Verfügung stehen, und versetzt anschließend seine Figur um die entsprechende Anzahl an Feldern. Er kann aber auch weniger Felder setzen, nicht jedoch mehr.

Hat ein Spieler gewürfelt, kann er sich nicht mehr für eine andere Handlung entscheiden. Er muss zwar nicht setzen, kann aber zum Beispiel nicht mehr angreifen, anstelle zu setzen. Mit dem Würfeln ist eine Aktion verfallen.

Der Böse muss nicht würfeln. Seine Monster haben alle ein Tempo von einer gewissen Anzahl Felder. Der Böse kann jedes Monster um die entsprechende Anzahl Felder fortbewegen. Hier gilt wie beim Schach: Hat er die Figur gesetzt und losgelassen, kann er diese Aktion nicht mehr rückgängig machen und sich für eine andere Handlung entscheiden.

Angreifen

Bei einem Angriff werden die Kampfwürfel geworfen, und zwar so viele, wie die entsprechende Figur aufgrund ihrer Fähigkeiten, Waffen und Gegenstände mit bestimmten Eigenschaften zur Verfügung hat. Dazu muss die Waffe oder der Gegenstand natürlich aktiv sein. Gegenstände, die passiv mitgetragen werden, übertragen ihre Eigenschaften nicht auf den Träger.

Der Angegriffene darf sich verteidigen, und zwar völlig analog zum Angriff: Fähigkeiten und aktive Waffen und Gegenstände entscheiden darüber, wie viele Kampfwürfel er zur Verteidigung würfeln darf.

Um einen Gegner zu schädigen, muss der Angreifer Totenschädel würfeln. Die angegriffene Figur verliert für jeden Totenschädel einen Punkt ihrer Körperkraft. Jeder geworfene Schild neutralisiert einen Totenschädel, wobei ein Held weiße und der Böse schwarze Schilde benötigt. Jeweils andere Schilde zählen nicht.

Greift zum Beispiel der Barbar einen Ork an, darf er am Anfang 3 Kampfwürfel werfen. Würfelt er 3 Totenschädel, ist der Ork tot, da er nur einen Punkt Körperkraft und nur zwei Kampfwürfel zur Verteidigung hat. Er verliert auf jeden Fall seinen Punkt Körperkraft. Würfelt der Barbar zwei Totenschädel, so muss der Ork 2 schwarze Schilde werfen, um zu überleben. Wirft der Barbar nur einen Totenschädel, so braucht der Ork auch nur einen Schwarzen Schild. Wirft der Barbar nur Schilde, so braucht sich der Ork gar nicht zu verteidigen.

Auch beim Angreifen gilt: Sind die Würfel gefallen, kann sich der Spieler nicht mehr für eine andere Handlung entscheiden.

Suchen

In den finsternen Gewölben, durch welche unsere Helden ziehen, gibt es viele verborgene Schätze, aber auch Fallen und

Geheimtüren. Es empfiehlt sich also, nach allem zu suchen, um nicht blindlings in eine Falle laufen oder die Schätze in den Händen der Monster zu lassen.

Man kann jeden Flur, jeden Raum und jeden Einrichtungsgegenstand nach Schätzen, Geheimtüren oder Fallen untersuchen. Es kann durchaus sein, dass sich zum Beispiel ein Schrank plötzlich beiseite schiebt und eine Tür oder einen Gang freigibt.

Der Böse sieht auf seinem Plan, ob der untersuchte Gegenstand bzw. Flur oder Raum das Gesuchte beinhaltet oder nicht.

Es gibt auch noch die Möglichkeit, einen Raum statt gezielt nach einer Sache (Falle, Schatz oder Geheimtür) zu untersuchen, gleich den ganzen Raum zu „durchsuchen“. Die Spieler sollten sich allerdings überlegen, ob sie diese Regelung akzeptieren. Sie empfiehlt sich allerdings, wenn nur wenige Helden mitspielen, da durch sie Zeit gespart wird.

Das Durchsuchen gilt auch als eine Aktion. Wird ein Raum durchsucht, wird allerdings nicht alles gefunden, was es in dem Raum gibt:

Gibt es in dem Raum Fallen, so findet er diese, falls das für ihn möglich ist (siehe Abschnitt Fallen). Fallen, die eventuell in der Einrichtung lauern, findet er nicht.

Gibt es in dem Raum keine Fallen (mehr), oder wurden diese schon gefunden, dann findet derjenige, der den Raum durchsucht, eventuell vorhandene Geheimtüren. Wiederum sind solche ausgenommen, die nur durch das Untersuchen eines bestimmten Gegenstandes gefunden werden können.

Gibt es in dem Raum weder Fallen oder Geheimtüren, die auf die eben beschriebene Weise gefunden werden könnten, oder wurden diese schon gefunden, so findet der Sucher die Schätze, die es in dem Raum gibt. Auch hier gilt das nicht für Schätze, die in der Einrichtung verborgen sind.

Die gleiche Vorgehensweise gilt bei der Durchsuchung eines Gegenstandes.

Alles Gold, was im Gemäuer versteckt ist, wird nach dem Spiel aufgeteilt. Musste jemand eine Schatzkarte ziehen und findet dabei Gold, so darf er den ganzen Betrag behalten.

Zaubern

Die Zauberin, der Alb (und durch die Verwendung von Schriftrollen auch die anderen Helden) sind in der Lage, Zauber auszusprechen. Auch der Böse kann in einem Abenteuer durchaus ein Monster haben, das in der Lage ist, Zauber auszusprechen.

Jeder Zauber ist eine Aktion. Um den Zauber auf eine bestimmte Figur anwenden zu können, muss diese für gewöhnlich „sichtbar“ sein, es sei denn, in der Beschreibung des Zaubers steht etwas anderes. Wann eine Figur für eine andere sichtbar ist, entscheiden alle Spieler gemeinsam und im Streitfall der Böse. Dieser sollte sich aber gut überlegen, ob er diese Regelung missbraucht, sonst wird er nicht mehr lange der Böse sein.

Wie die einzelnen Zauber funktionieren, ist den entsprechenden Beschreibungen zu entnehmen.

Eine Falle entschärfen

Der Zwerg ist in der Lage, manche Fallen zu entschärfen. Welche das sind, steht im Abschnitt „Fallen“.

Auch ein anderer Spieler kann eine Falle entschärfen, wenn er im Besitz des Werkzeugkastens ist. Dieser kann wie jeder andere Ausrüstungsgegenstand vor oder nach einem Abenteuer erworben werden.

Während der Zwerg jedoch alle für ihn sichtbaren Fallen auf einmal entschärfen kann, kann jeder andere Charakter immer nur eine Falle nach der anderen entschärfen.

Dazu wird ein Tempowürfel (W6) gewürfelt. Die Falle ist dann entschärft. Wirft der Spieler allerdings eine 1, so verliert er dabei einen Punkt seiner Körperkraft. Der Zwerg verfährt ebenso.

Der Spieler muss, wenn er nicht der Zwerg ist, direkt neben der Falle stehen, die er entschärfen möchte.

Spezielle Fähigkeit anwenden

Wie die Helden ihre Spezialfähigkeiten anwenden, ist im Abschnitt „Die Helden von Treborien“ beschrieben.

Aktive Waffe, Rüstung oder Zauber wechseln

Wie schon erwähnt, kann jeder Held soviel Zeug mit sich herumtragen, wie seine Körperkraft und sein Rucksack es erlauben. Dies bedeutet aber nicht, dass auch alle Sachen aktiv sind. Beispielsweise kann die Amazone außer ihrem Bogen noch ein Schwert bei sich haben, damit sie im Ernstfall auch einen Nahkampf bestreiten kann. Um statt mit dem Bogen mit dem Schwert zu kämpfen, muss sie den Bogen gegen das Schwert austauschen. Diese Handlung kostet eine der beiden Aktionen, welche der Spieler in einer Runde zur Verfügung hat.

Der Umgang mit Mana

Abhängig vom Charakter und dessen Intelligenzpunkten besitzt eine Figur Mana. Die maximale Manapunktzahl ist das Vierfache der Intelligenz und kann durch deren Erhöhung vergrößert werden.

Mana ist die geistige Energie, über die die Helden verfügen. Beim Einsatz der Spezialfähigkeiten der Helden wird diese verbraucht. Um das Mana wiederzuerlangen, wirft der Held einen Kampfwürfel. Würfelt er keinen Totenschädel, bekommt er einen Punkt Mana zurück.

Einige Stöcke regenerieren jede Runde (nicht jede Aktion) Manapunkte des Trägers, wenn der entsprechende Stock die aktive Waffe ist. Falls der Träger von dieser Eigenschaft Gebrauch machen möchte, kostet ihn das eine Aktion.

Damit die Helden nicht nach jedem größeren Kampf etliche Runden stehen bleiben, um ihr Mana zu regenerieren, darf der Böse in der zweiten Runde, in der ein Held nur „herumgestanden“ hat, einen Kampfwürfel werfen. Würfelt er einen Totenschädel, wird der entsprechende Spieler von einem Streunenden Monster angegriffen. Diese Regelung greift auch dann, wenn der Spieler sinnlos herumläuft.

Bewusstlosigkeit

Sollte die Körperkraft eines Charakters auf Null fallen, gilt er als bewusstlos. Er muss spätestens in der folgenden Runde (die neue Runde beginnt, wenn der Böse seinen Zug beendet hat) wiederbelebt werden.

Dies kann durch die Zauber „Wiederbeleben“ und „Rückkehr aus dem Jenseits“ oder durch einen Heiltrank geschehen. Ein Heilzauber hilft hier nicht.

Sterben

Ein Charakter, der gestorben ist, bleibt tot. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, einen Charakter ins Leben zurückzuholen, und das ist der Zauber „Rückkehr aus dem Jenseits“. Dieser muss aber im selben Abenteuer angewendet werden, in dem der Held gestorben ist. Hat die Zauberin die Burg des Abenteurers verlassen, hat der Held für immer das Zeitliche gesegnet.

Fallen

Aus Erfahrung bilden Fallen immer Streitpunkte beim Spiel. Dem soll hier durch möglichst konkrete Regeln vorgebeugt werden.

Allgemein: Sobald ein Held eine Falle auslöst, oder in eine Falle gerät, ist seine Runde sofort beendet. Dasselbe gilt auch für Monster. Monster können gefahrlos über nicht ausgelöste Fallen laufen, sie dürfen aber nicht darauf stehen bleiben.

Ansonsten gelten auch für Monster dieselben Regeln wie für Helden. Falls in den Abenteuern nicht anders beschrieben, werden die einzelnen Fallen so gespielt:



Fallgrube: Jeder Held der in eine Fallgrube gerät, verliert einen Punkt seiner Körperkraft. Erst in der nächsten Runde darf er wieder herausklettern und normal weiterziehen. Man kann versuchen, gerade, nicht diagonal, über die Falle zu springen, wenn man noch genug Schritte übrig hat, und dieses Feld gegenüber noch frei ist. Jeder Held, der den Sprung wagt, muss einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf fällt er in die Fallgrube. Sonst ist der Sprung geglückt. Das Feld mit der Falle zählt beim Laufen wie ein normales Feld. Die Fallgrube kann von allen gefunden und vom Zwerg oder mithilfe des Werkzeugkastens entschärft werden.



Große Fallgrube: Der Held benötigt drei Schritte, damit er die Falle der Länge nach überspringen kann. Zusätzlich muss er einen schwarzen Schild würfeln. Schafft er es nicht, so fällt er in die Grube. Will er die Fallgrube der Breite nach überspringen, so gelten dieselben Regeln wie bei der normalen Fallgrube. Die große Fallgrube bleibt als Hindernis auf dem Brett und kann nicht entschärft werden. Sie kann allerdings von jedem gefunden werden.



Schlagfalle: Jeder Held, der auf ein Feld mit einer Schlagfalle kommt, löst diese Falle sofort aus. Die Steine stürzen auf den Helden und fügen ihm einen Verlust von 3 Punkten Körperkraft zu, wenn er sich nicht verteidigen kann: Trägt der Held einen Helm, so reduziert sich der Schaden auf 2. Die Verteidigungskraft des Helmes verringert sich dann um einen Kampfwürfel. Die verbleibenden Verlustpunkte kann der Held mit je einem Kampfwürfel auszugleichen versuchen: Für jeden weißen Schild wird ein Verlustpunkt neutralisiert. Danach darf er auf ein angrenzendes, unbesetztes Feld ausweichen. Kann der Held nicht auf ein angrenzendes Feld ausweichen, gilt er als tot. Schlag-

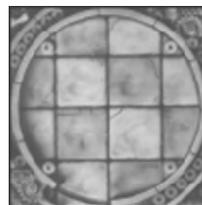
fallen können nur vom Zwerg gefunden und von niemandem entschärft werden.



Speerfalle: Jeder Held, der in eine Speerfalle gerät, muss einen Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Totenschädel, verliert er einen Punkt seiner Körperkraft. Diese Falle kann nur einmal ausgelöst werden. Die Speerfalle kann vom Zwerg oder mithilfe des Werkzeugkastens entschärft werden.



Atem des Chaos: Der Todesnebel strömt durch alle im Plan gekennzeichneten Gänge. Er kann sich pro Zug 6 Felder weit bewegen, darf aber nie auf einem besetzten Feld landen. Jedem Helden, durch den er zieht, raubt er 1 Punkt Körperkraft. Er kann auch mehrere Helden in einem Zug angreifen. Monster greift er nicht an! Er kann nur durch den Gewitter-Zauber oder das Geisterschwert zerstört werden.



Rotierender Raum: Dieser Raum dient dem Bösen, um die Helden zu verwirren. Kein Held, der hineingeht, weiß, wo er später wieder herauskommt. Der W6 bestimmt, wie im Plan beschrieben, wo der Held den Ausgang findet.



Fallbeil: Diese Falle wird ausgelöst, wenn ein Held auf einem Feld landet, das mit einer schwarzen Klinge markiert ist. Ein riesiges Fallbeil schwingt von der Decke herab und attackiert mit je 2 Kampf-Würfeln alle Figuren (auch Monster) auf den Feldern, die mit den schwarzen oder weißen Klingensymbolen markiert sind. Die Figuren können sich normal verteidigen. Das Fallbeil kann von allen gefunden und entschärft werden (ggf. mit Werkzeug).



Streuner – Falle: Wenn ein Held auf diese Falle tritt, muss er sofort stehen bleiben. Der Böse muss nun das Streuende Monster vor dem Helden platzieren und den Helden 1x angreifen. Diese Falle ist dann entschärft. Sie kann von jedermann gefunden, aber nicht entschärft werden.



Teleporter – Falle: Wenn ein Spieler seinen Zug auf dem Feld mit der Markierung „A“ beendet, wird er sofort auf das Feld mit der Markierung „B“ teleportiert. Funktioniert aber nicht umgekehrt, also von „B“ nach „A“! (Mit Zahlen gekennzeichnete Teleport Fallen funktionieren in Pfeilrichtung!) Der Held hat danach jegliche Orientierung verloren, und beendet sofort seine Runde. Teleport Fallen können nicht durch Suchen gefunden und ebenso wenig entschärft werden.



Orkan – Falle: Diese Falle wird ausgelöst, sobald ein Held auf das im Buch markierte Feld läuft. Sobald die Falle ausgelöst wird, bläst ein heftiger Wind alle Figuren im selben Raum 8 Felder weit von sich. Ihr Flug ist erst beendet, nachdem sie 8 Felder weit geflogen sind, auf ein Hindernis treffen, oder eine weitere Falle auslösen. Schaden nehmen sie sonst keinen! Die Falle kann nicht durch Suchen gefunden und auch nicht entschärft werden.



Abgrund: Dieser Abgrund ist vollständig mit Moos bewachsen und glitschig. Für jedes Feld des Abgrundes, welches ein Held betritt, muss er einen Kampfwürfel werfen. Würfelt er einen Totenschädel, so ist er abgerutscht und verliert einen Punkt seiner Körperkraft. Seine Runde ist dann sofort beendet.

Diese Regelung gilt nur, wenn in der Abenteuerbeschreibung nichts anderes vermerkt ist.

Erfahrung sammeln

Jedes Abenteuer bringt den Helden Erfahrungspunkte. Diese werden wie folgt berechnet:

In einer Liste notiert sich der Böse das Produkt aus Verteidigung und Lebenspunkten jedes von den Helden besiegten Monsters. Diese Produkte werden am Ende des Spieles addiert und ergeben die Erfahrungspunkte, welche die Helden zusammen erkämpft haben.

Diese Erfahrungspunkte werden unter den Helden aufgeteilt. Welcher Held wie viele Punkte erhält, entscheidet der Böse. So kann auch noch dann jemand Erfahrung bekommen, wenn er nur einen Teil des Abenteuers bestreiten konnte, weil er vorzeitig weg musste, oder weil er später eingestiegen ist.

Die Erfahrungspunkte, die ein Spieler für seinen Helden erhalten würde, werden noch durch die Wurzel des Levels der Figur geteilt. Auf diese Weise erhält ein starker Held im Durchschnitt für ein getötetes Monster weniger Erfahrungspunkte als ein schwacher.

Hat ein Spieler 10 Erfahrungspunkte gesammelt, so darf er seine Intelligenz, seine Körperkraft, seine Stärke oder seine Geschicklichkeit um einen Punkt erhöhen.