

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...

- Katakomben -

Katakomben sind unterirdische Anlagen, in denen die Toten beigesetzt werden. Nicht selten werden diese Anlagen von den Monstern zweckentfremdet. Katakomben sind auf den Spielplänen nicht verzeichnet und werden zufällig gefunden. Dabei stoßen die Heroen auf eine Luke im Fußboden, die den Zugang zu einem unterirdischen Raum darstellt. Da der Raum nicht im Spielplan verzeichnet ist, stellt irgendein freier Raum auf dem Brett dann die Fläche der Katakombe dar. Eine Katakombe hat gewöhnlich keine Türen zu weiteren Räumen.

Katakomben finden

„Katakomben“ kommen durch die Regeln „Schicksal“ und „Möbel durchsuchen“ ins Spiel.

Wie man die Katakomben betritt

Entscheiden sich die Heroen, die Katakombe zu erforschen, muss zunächst der Höhenunterschied zwischen Fußboden und Katakombe überwunden werden.

Ist kein Seil zur Hand, dann kann auch in die dunkle, unbekannte Tiefe hinabgesprungen werden. Die damit verbundene Verletzungsgefahr kann nur durch einen Freiwilligen mittels einem Wurf mit 2 Kampfwürfeln empirisch ermittelt werden. Jeder Totenschädel entspricht dem Verlust eines Körperkraftpunktes. Das Ergebnis ist proportional zur Tiefe und ist auf alle anwendbar, die anschließend auch noch springen wollen.

Ist ein Seil zur Hand, muss der erste Heroe, der hinabsteigen möchte, zunächst auf die Seiltabelle würfeln:



Abb.: Die Heroen stoßen durch ein „Zufälliges Ereignis“ auf eine geheimnisvolle Luke im Boden. Jetzt wäre ein Seil hilfreich. Ansonsten hilft aber auch ein heroischer Sprung...

Hinweis:

Für die Darstellung der Luke können die „Tunnel“-Spielmarker aus den Ergänzungssets genutzt werden.

SEIL-TABELLE

W10	Ereignis
1-3	Der Abstieg gelingt ohne Zwischenfälle.
4	Verdammt, hier oben ist kein geeigneter Befestigungspunkt zu finden. Mindestens 2 Gefährten müssen hier oben zurückbleiben und das Seil halten.
5	Kurz bevor du den Boden erreichst, reißt das Seil. Dir ist zwar nichts passiert, aber das Seil ist nicht mehr zu verwenden.
6	Gerade als du dein Gewicht auf das Seil legst, reißt das morsche Ding. Du fällst hinab, verlierst einen Körperkraftpunkt und das Seil ist nicht mehr zu verwenden.
7	Bei deinem Abstieg gleitet dir eine Phirole aus dem Gepäck und fällt klirrend zu Boden (Lege einen Trank ab).
8	Der Abstieg klappt ohne Zwischenfälle. Dumm nur, dass deine Ankunft bereits erwartet wurde. Ein streunendes Monster greift dich unmittelbar an, noch bevor deine Gefährten dir folgen können.
9	Der Abstieg klappt ohne Zwischenfälle. Dumm nur, dass deine Ankunft bereits erwartet wurde. Ein streunendes Monster greift dich unmittelbar an und ein zweites setzt unverrichteter Dinge das Seil mit einer Fackel in Brand, so dass es für deine Gefährten unbrauchbar wird.
10	Bis zum Ende des Seils hinabgeklettert, stellst Du fest, noch immer keinen Boden unter den Füßen zu haben. Als du in der Dunkelheit hängend eine Münze fallen lässt, um die verbleibende Tiefe zu prüfen, den Aufprall aber erst nach 30 Sekunden hörst, entscheidest du dich zusammen mit den Anderen zur Umkehr.

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...

- Katakomben -

Betreten die Heroen eine Katakombe, entscheidet ein einziger Wurf auf die Katakomben-Tabelle darüber, was sich in der Dunkelheit verbirgt.

KATAKOMBEN-TABELLE	
W6	Truppe
1-2	Schatzkammer
3	Schlafgemach
4-5	Leichenhalle
6	Waffenkammer

Wie man die Katakomben verläßt

Auch ohne Seil kann man die Katakomben wieder verlassen. Allerdings erst, nachdem auf die Katakomben-Tabelle gewürfelt wurde und alle Gefahren beseitigt sind. In einer Katakombe findet sich immer ausreichend Gerümpel, das sich übereinander stapeln lässt, um wieder nach oben zu gelangen.

Optionale Gold-Tragebegrenzung:

Keiner der Heroen kann eine Katakombe mit mehr als 500 Golddublonen verlassen, es sei denn, er nimmt eine der Kisten (falls vorhanden) als Behältnis für max. 1000 Golddublonen an sich. Die Kiste kann allerdings nur mittels einer Kraftprobe aus der Katakombe gehievt werden. Misslingt sie, dann fällt die Truhe hinab und zerbricht. Gelingt es, die Schatzkiste nach oben zu hieven, dann darf der Heroe seinen weiteren Weg mit dieser Last

nur noch mit einem Tempowürfel fortsetzen. Und zwar so lange, bis er das Ende dieser Herausforderung erreicht oder sich dazu entscheidet, das Gold unter den Gefährten aufzuteilen, sofern deren Beutel nicht bereits mit max. 500 Münzen gefüllt sind. Eine Kiste kann aber auch von zwei Heroen getragen werden. Dabei können 1500 Goldmünzen 2W6 weit getragen oder 2500 Goldmünzen 1W6 weit getragen werden.



Abb.: Sagenumwogene Schatzkammern führen zu keiner Goldschwemme, denn der Abtransport des Goldes gestaltet sich als schwierig...

Schatzkammer

Diese Katakombe wird als geheime Schatzkammer genutzt. Auf dem Boden stehen W6 Schatzkisten, die nur darauf zu warten scheinen, durchsucht zu werden.

Würfel einmal einen W10 für jede Kiste (je höher das Ergebnis, desto wertvoller der Inhalt):

1	<i>Zwischen leeren Beuteln und einigem Plunder räkelt sich ein Rachegeist empor, der dich mit 4 Kampfwürfeln angreift und sich anschließend in Luft auflöst. (Du kannst dich normal verteidigen.)</i>
2	<i>Eine unentdeckte Schnapp-Falle löst aus! Du verlierst einen Körperkraftpunkt.</i>
3	<i>Leer, staubig und morsch. Für den Transport von Gold ungeeignet</i>
4	<i>Katzengold! 30 Golddublonen und zwei tote Katzen</i>
5	<i>Perlen und Klunker im Werte von 50 Golddublonen</i>
6	<i>Schmuck und Edelsteine im Werte von 100 Golddublonen</i>
7	<i>Zwischen Seide und Gewürzen auch einige Golddublonen, 200 Stück</i>
8	<i>Geschmeide und Brillanten im Werte von 300 Golddublonen</i>
9	<i>Goldene Kronen und Zepter im Werte von 400 Golddublonen</i>
10	<i>Bis zum Rand gefüllt mit Golddublonen, 1000 Stück</i>

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...

- Katakomben -

Schlafgemach

Diese Katakombe wird als Schlafgemach des Endgegners dieser Herausforderung genutzt. Hierher zieht er sich zurück, wenn er die ungestörte Ruhe abseits seiner rastlosen Unterebenen sucht. Die hier herrschende Stille kann trügerisch sein. Im Dunklen nur schemenhaft zu erkennen, sind ein Bett, ein Spiegel und ein Geschirrschrank. Jedes Möbel lässt sich jeweils einmal von einem Heroen durchsuchen.



Würfel 2W10 für den Geschirrschrank (siehe Geschirrschrank-Tabelle).

Würfel einen W10 für das Bett:

1	<i>In dem dreckigen Bett liegt niemand, wenn man von dem Dutzend Kakerlaken absieht.</i>
2	<i>Du findest ein unter dem Bett verstecktes Artefakt. Ziehe eine Artefakt-Karte.</i>
3	<i>Du findest nichts, aber als du die Bettedecke aufschlitzt, um auch darin nach Schätzen zu suchen, entdeckst du zwischen den Daunen auch eine Harpien-Feder. Du kannst sie als eine Zutat für einen magischen Trank einsammeln und zusammen mit anderen Zutaten an einem Alchemistentisch einen Trank daraus brauen. Es sei denn, du erkennst die Zutat gar nicht als eine solche...</i>
4	<i>Das Bett ist zwar leer, aber die speckige Matratze ist noch warm... sei auf der Hut!</i>
5	<i>Du erkennst bei schlechtem Licht, dass sich die Konturen einer scheinbar schlafenden Gestalt unter der Bettedecke abzeichnen. Willst Du sofort zuschlagen? Dann weiter mit 7, ansonsten weiter mit 9.</i>
6	<i>Du erkennst bei schlechtem Licht, dass sich die Konturen einer scheinbar schlafenden Gestalt unter der Bettedecke abzeichnen. Willst Du sofort zuschlagen? Dann weiter mit 8, ansonsten weiter mit 10.</i>
7	<i>Tschack, zielstrebig schlägt die Waffe durch das Laken und in den darunter liegenden Körper. Blitzschnell verfärbt es sich blutrot. Als du es beiseite ziehst, stellst du irritiert fest, dass du bei deinem Meuchelmord einen Irrtum begangen hast. Anstelle des Endgegners hast du seine Geliebte im Schlaf überrascht. Durch diesen Fehler wird der Endgegner (durch streuende Monster informiert) derart in blinden Jähzorn geraten, dass er bei seinen Angriffen von nun an auch die Monsterschilde als Totenschädel zählen darf. Alternativ hierzu können bei seinem Angriff auch die schwarzen Würfel geworfen werden, wobei die Verteidigung weiterhin mit normalen Kampfwürfeln erfolgt.</i>
8	<i>Verdammt, du wurdest getäuscht! Unter der Bettedecke befanden sich nur Kissen. Der Endgegner hat Euer Eindringen längst bemerkt und konnte rechtzeitig fliehen. In diesem Moment stürmt auch schon seine Leibgarde in den Raum oberhalb der Katakombe ein und greift die überraschten Gefährten unmittelbar an. Der Spielleiter darf einen Ork oder ein Skelett pro Heroe in den obigen Raum stellen. Aufgrund ihrer speziellen Ausbildung verteidigen sich die Leibgardisten anstelle des Monsterschildes mit dem Heldenschild des Kampfwürfels. Alternativ hierzu können die Leibgardisten auch die grünen Würfel für Angriff und Verteidigung nutzen.</i>
9	<i>Du entscheidest dich, das Laken zur Seite zu ziehen und erkennst ein weibliches Wesen. Just in dem Moment erwacht es und erklärt dir, hier gefangengehalten zu sein. Sie möchte sich dir anschließen und an deiner Seite weiterkämpfen. (Eigenschaften wie Pfadfinder) Nicht weiter vorlesen: Der Spielleiter kann die Kämpferin jederzeit zu seinem eigenen Gunsten nutzen, d.h. sie plötzlich als Geliebte des Endgegners gegen die Heroen kämpfen lassen....</i>
10	<i>Du entscheidest dich, das Laken zur Seite zu ziehen und erkennst den Endgegner, der just in diesem Moment erwacht und dich – noch starr vor Schreck – als erstes angreift und dann im Dunkel der Katakombe entkommt.</i>

Würfel einen W10 für den Spiegel:

1-2	<i>Das Spiegelbild zeigt, dass dich die Strapazen in den letzten Jahren nicht jünger werden ließen. Vielleicht solltest du dich nach diesem Abenteuer endgültig zur Ruhe setzen.</i>
3-4	<i>Als du dich über den Spiegel beugst, stolperst du hinein und wirst zurück zum Eingang bzw. zur Treppe teleportiert. Danach bleibt der Teleport für andere verschlossen.</i>
5-6	<i>Als du in den Spiegel blickst, wirst Du plötzlich von einer Geisterhand hineingezogen. Bestehe eine Intelligenzprobe, um der anderen Dimension wieder zu entkommen. Bestehst du sie nicht, dann verlierst du einen Körperkraftpunkt und musst dein Glück in der nächsten Runde erneut versuchen, usw. bis du dich von alleine befreien kannst oder bis du fern von deinen Gefährten qualvoll verendest.</i>
7-10	<i>Es passiert nichts, es sei denn, ihr spielt mit Schicksalspunkten: Als du in den Spiegel blickst, siehst du plötzlich in deine Zukunft. Schreibe dir dazu auf deinem Persönlichkeitspass einen Schicksalspunkt gut. Gegen diesen Schicksalspunkt kannst du ein zukünftiges Würfelerggebnis, das du im weiteren Spielverlauf selber im Kampf, beim Fallentschärfen oder sonstigem erzielst, für nichtig erklären. Danach darfst du einen erneuten Wurf starten.</i>

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...

- Katakomben -

Leichenhalle

Diese Katakombe wird seit vielen Jahrhunderten als Ruhestätte der Toten genutzt. Die Luft ist von Fäulnis geschwängert. In die Wände sind Öffnungen eingelassen, in deren Schatten die Gebeine längst Vergessener zu erkennen sind. Auf dem feuchten Boden finden sich prall gefüllte Leichensäcke, übereinandergestapelt und durcheinandergeworfen. Vereinzelt liegen tote Körper in den Ecken der Gruft. W6 von den Leichnamen tragen noch Teile ihrer einstigen Ausrüstung am Körper.



Würfeln einen W10 für den Versuch der Leichenfledderei an je einem Leichnam:

1	<i>Schmuck und Edelsteine im Werte von 150 Golddublonen</i>
2	<i>Ein Heiltrank</i>
3	<i>Eine Schriftrolle</i>
4	<i>Ein Ausrüstungsgegenstand</i>
5	<i>5 Pfeile/Bolzen und eine Infektion durch Leichenpilz-Sporen. Wirf in jeder weiteren Runde hustend einen Kampfwürfel. Ist das Ergebnis ein schwarzer Schild, dann verlierst du einen Körperkraftpunkt. Bei einem weißen Schild klingt die Krankheit von alleine wieder ab. Zur Not würde dir auch ein Gegengift oder ein Heiler helfen. Sinkt deine Körperkraft auf 0 Punkte, solange du noch von der Krankheit befallen bist, dann mutierst du zu einem widerlichen Zombie.</i>
6	<i>Die penetranten Fäulnisgase zwingen alle, die sich in dieser Leichenhalle aufhalten, zum Abbruch der weiteren Aktionen. Die Katakombe sollte unverzüglich verlassen werden. Jede weitere Runde in dieser Gruft kostet den Anwesenden einen Körperkraftpunkt.</i>
7	<i>Wenn du eine Intelligenzprobe bestehst, kommt dir der Gedanke, die Leichensäcke genauer zu untersuchen... Beißender Gestank schlägt dir entgegen, als sich dir der entsetzliche Inhalt in seiner Grausamkeit offenbart: Stark verwesene, blutige Fleischklumpen. Diese Fleischklumpen waren einmal Menschen gewesen. Sie sind auf jede erdenkliche Art zugerichtet, verstümmelt und gebrannt worden. Zwischen den blutigen Rümpfen siehst du abgesägte Glieder liegen. Einige Körperteile sind offenbar von Nagetieren angefressen worden. Plötzlich baumelt ein zerquetschter Arm hervor und scheint dir mit grotesker Bewegung zuzuwinken. Aus einem Gesicht ohne Zunge starren dich zwei vor Schmerz zersprungene Augen an. In einem der Leichensäcke aber, findest sich etwas, was deine Bemühungen endlich auszahlt: Ein Artefakt! Ziehe eine Karte vom Artefakte-Kartenstapel.</i>
8	<i>Gerade als du dem skelettierten Kerl seine goldenen Zähne im Werte von 30 Golddublonen herausbrechen willst, packt er dich plötzlich an deinem Arm und greift an...</i>
9	<i>Gerade als du die 5 Pfeile/Bolzen aufgehoben hast, strömt ein Rattenschwarm aus einem Winkel der Katakombe und greift alle in dem Raum anwesenden Heroen an. Jeder Held muss einen Kampfwürfel werfen. Ist das Ergebnis ein Totenschädel, verliert er einen Körperkraftpunkt durch Rattenbisse.</i>
10	<i>Gerade als du dem skelettierten Abenteurer seinen Ausrüstungsgegenstand (Karte ziehen) abgenommen hast, erheben sich W3 Knochenmänner (pro Heroe, der sich hier unten aufhält) mit ungelinken Bewegungen, um sich in der nächsten Runde für den begangenen Frevel zu rächen.</i>

Waffenlager

Diese Katakombe wird als verstecktes Waffenlager genutzt. In dem Lager stehen W3 Waffenstände bzw. Waffenkisten. Siehe „Waffenstände absuchen“.

Das Buch der Bücher

Das „Buch der Bücher“ ist die Antwort auf die unzulängliche Ausführung der europäischen original HeroQuest-Regeln, die mit der amerikanischen Veröffentlichung zwar präzisiert wurden, dem anspruchsvollen Spieler dennoch nicht gerecht werden. Das „Buch der Bücher“ wird fortlaufend erweitert bzw. verbessert, und zwar auf Basis der Ideen und Spielerfahrungen aller HeroQuest-Süchtigen, die sich in den einschlägigen HeroQuest-Foren zusammenfinden. Hier ist also auch Deine Kreativität gefragt!

Das Projekt „Validation“

Das „Buch der Bücher“ ist sozusagen ein in Gemeinschaft standardisiertes und optimiertes Regelwerk. Diese „Validation“ (ugs: etwas gültig machen) geschieht unter Berücksichtigung mehrheitlicher Meinungen und unterschiedlicher Regelvarianten, die stets in Bezug auf die Aspekte Spielbarkeit und Spaßgewinn miteinander abgewogen werden.

Das „Buch der Bücher“ ist eine lose Regelblatt-Sammlung, deren Regeln jeweils einzeln in sogenannten „Validations-Threads“ erarbeitet werden. Jede dieser Regeln ist optional, d.h. man kann einzelne spielen, man kann alle spielen, man braucht keine zu spielen...

Alle Regelentwürfe, die bisher erarbeitet wurden, findest Du auch als PDF-Versionen zum Download.

Jede Anregung zu einer „neuen Regel“ kann in einem Thread „Validationsvorschlag: -Name der Regel-“ gemeinsam diskutiert werden. Entwickelt sich der Vorschlag zu einem brauchbaren, ersten Regelentwurf, wird ein solcher von „Zombie“ zusammengefasst und mittels weiterer „Validations-Threads“ geordnet moderiert. Jeder Regelentwurf wird in einem einheitlichen Design layoutet und zum Download bereitgestellt.

Im Falle weiterer Änderungsvorschläge (u.a. nach Spielberichten) wird der weiter optimierte Entwicklungsstand fortlaufend in Entwürfen zusammengefasst, wobei die Letzten einen Einzug in das „Buch der Bücher“ finden. Am Ende eines Jahres werden die aktuellsten Regelentwürfe dann nochmals gemeinsam abgestimmt.

Wer die aufgenommenen Zusatzregeln auf konstruktive Weise kritisieren möchte, um eine weitere Optimierung zu erwirken, ist herzlich eingeladen die entsprechenden Threads dazu zu nutzen...

Gruß
Zombie