

# HeroQuest Contest 2

- im Januar 2003 -

(Beste Solo Herausforderung)

Idee, Text und Fotos: „ZOMBIE“  
alias Michael Heuer



Im Bann der Voodoo-Priesterin



## Wichtige Hinweise zur Spielregel

### Grundregel

Die Eigenschaften der in der Herausforderung vorkommenden Kreaturen basieren auf den Vorgaben des amerikanischen Regelwerkes, d.h. alle Mumien verfügen über 2 Körperkraftpunkte. Für das Solo-Abenteuer werden einige Bestandteile des Ergänzungssets „Gegen die Ogre Horden“ benötigt.

### Vereinfachungen zum Solo-Spiel

Da die Rollen des „Bösen“ und des Barbaren von nur einer Person übernommen werden, sind in dem Solo-Abenteuer weder Geheimtüren noch Fallen zu suchen. Lediglich die Suche nach verborgenen Schätzen ist weiterhin sinnvoll, sofern ausreichend Zeit dafür zur Verfügung steht...(Schatzkarte ziehen)

### Möbel durchsuchen

Der Held kann einzelne Möbel untersuchen, was aufgrund der damit beanspruchten Zeitdauer jedoch stets eine Aktion darstellt. Möbel können nur durchsucht werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden und der Held direkt neben dem Möbel steht.

### Möbel verschieben

„Einfache“ Tische, der Alchemisten-Tisch und die Folterbank können mit Kraftaufwand vor die Tür geschoben werden, um möglichen Verfolgern den Weg zu verbarrikadieren. Dies ist eine Aktion, für die der Held direkt neben dem Möbel stehen muss und die einen Mindestkraftaufwand erfordert. Gelingt es dem Barbaren mit 1W6 kleiner oder gleich seiner momentanen Körperkraftpunkte zu würfeln, steht die verbarrikadierte Tür den Verfolgern als Hindernis im Weg, das sie ebenfalls mit entsprechendem Kraftaufwand zur Seite schieben müssen. Solange der Barbar noch über mindestens 6 Körperkraftpunkte verfügt, ist diese Art von „Krafttest“ für ihn natürlich überflüssig. Ein „Krafttest“ kann nur einmal je Figur ausgeführt werden. Bei Nichtbestehen ist das entsprechende Möbel doch zu schwer, so dass in der nächsten Runde eine andere Figur ihren Versuch starten muss.

Dass das Verschieben des Möbels meistens mit dem Queren zusätzlicher Schrittfelder verbunden ist, fällt aufgrund der relativ kleinen Räume nicht ins Gewicht.

Möbel können nur verschoben werden, wenn sich keine Gegner in dem Raum befinden, in dem das Möbel steht. Das gilt auch für die Gegenseite: Solange sich der Held noch in dem verbarrikadierten Raum aufhält, kann sie das Hindernis nicht überwinden, so dass sie ihre Krafttests erst ausführen kann, nachdem der Held den Raum verlassen hat.

#### Foto:

*Der Barbar ist in Sicherheit. Solange er sich in dem verbarrikadierten Raum befindet, können die Untoten nicht herein...*



### Objektivität

Auch wenn es aus Sicht des Heldenspielers schwerfällt, die Rolle des Bösen muss unbarmherzig sein! Das bedeutet z.B., dass

- die Mumien möglichst zuerst versuchen, verbarrikadierte Türen zu räumen, bevor es die „schwächeren“ Zombies probieren. Vor allem, wenn sie dichter an den Türen stehen...
- die Monster stets die Verfolgung des Barbaren aufnehmen...
- dem Barbaren beim „Show down“ am Spielende der Weg zum Ausgang erschwert wird...

### Spielstart

Dieses Solo-Abenteuer steht nicht in Verbindung mit anderen Abenteuern, von daher muss der Barbar ohne bisher gewonnene, zusätzliche Ausrüstung beginnen. Damit gelten für ihn die Werte Angriff 3, Verteidigung 2...

## Spielende

Der Barbar soll die Priesterin gefangennehmen, will er die Belohnung kassieren. D.h., ihre Körperkraft muss zunächst exakt auf Null Körperkraftpunkte reduziert werden, damit sie sich nicht mehr wehren kann. Das „auf die Schulter heiven“ (aber auch das Ablegen) der Bewußtlosen zählt jeweils als eine Aktion. Der Weg zum Ausgang läßt sich mit Hilfe des Schlüssels abkürzen. Durch die Last wird die Flucht zum Ausgang dennoch erschwert, da die Schrittweite des Barbaren auf einen Würfel eingeschränkt ist. Auch Angriff und Verteidigung des Tragenden wird um einen Kampfwürfel reduziert.

Sollte die Körperkraft der Priesterin während des Zweikampfes auf unter Null reduziert werden, so wurde sie „versehentlich getötet“ und die Belohnung ist futsch...da ihre Seele so nicht mehr dem reinigenden Feuer ausgesetzt werden kann - der Bürgermeister ist außer sich!

## Erläuterungen zur Hauptfigur „Annabelle, der Voodoo-Priesterin“

Als Dungeon-Boss kommt „Annabelle, die Voodoo-Priesterin“ zum Einsatz! Da diese Figur weder im Basisset noch im Ergänzungsset zur Verfügung steht, sollte die Figur des Hexers als Ersatz dienen.

Die Voodoo-Priesterin hat die besondere Fähigkeit, Untote mit einem Fluch zu belegen, der diese im Vergleich zu üblichen Untoten erheblich widerstandsfähiger werden läßt. Solange die Voodoo-Priesterin lebt oder der Fluch nicht auf andere Weise gebannt werden kann, erheben sich die im Kampf mit Körperkraft (KK) = 0 Punkte gefallenen Untoten nach einer gewissen Zeit wieder, solange sie nicht mit  $KK < 0$  besiegt wurden. Dazu wirft der Masterspieler in seiner Runde für jeden einzelnen Untoten, der zuvor mit  $KK = 0$  zu Boden gesunken ist, einen Kampfwürfel.

Bei einem „schwarzen Schild“ erhebt sich der Untote mit vollständig regenerierter Körperkraft wieder und steht der Voodoo-Priesterin ab der nächsten Runde erneut zur Verfügung.

Bei allen anderen Würfelergebnissen bleibt der Untote auf dem Spielbrett liegen. In der nächsten Runde wirft der Masterspieler erneut den Würfel des Schicksals...usw.

Tempo:	8 Felder
Angriff:	2 Kampfwürfel
Verteidigung:	3 Kampfwürfel
Körperkraft:	5 Punkte
Intelligenz:	5 Punkte

Diese Charakterfigur kann Türen öffnen.  
Türen öffnen zählt wie bisher nicht als einzelne Aktion.

Alle Untoten einer Herausforderung, sind von vornherein mit ihrem Fluch belegt. Das heißt, sie braucht während des gesamten Spielverlaufes keine Zauberformeln auszusprechen.



**Foto:**  
Annabelle, die Voodoo-Priesterin!  
Neben ihrem Thron die Quelle ihrer Macht: Das Fluchbuch!

## Erhöhung der Spielchancen

Ist für den Heldenspieler absehbar, das Ziel nicht zu erreichen, kann er sich für eine Flucht entscheiden. Sollte es dem Barbaren bis zu dieser Entscheidung gelungen sein, verstecktes Gold zu finden, kann er sich nach Erreichen des Ausgangs zusätzliche Ausrüstung erwerben, die ihm für seinen neuen Versuch dienlich ist. Hierzu wird die Anwendung der Regel „Zwischen den Herausforderungen“ empfohlen, die gemeinschaftlich im HeroQuests-Forum diskutiert wird...es zählt der letzte Entwurf (Thread: „Validation: Zwischen den Herausforderungen!“).

Darüber hinaus gibt es für den Helden eine etwas höhere Überlebenschance bei Anwendung der „Tod-Regel“, wie sie derzeit ebenfalls im HeroQuests-Forum diskutiert wird (Thread: „Richtig matschig tot?“).

Anmerkung: Beide Regeln sind zur Zeit noch in Diskussion, daher nur zu Testzwecken empfohlen und grundsätzlich optional...

## Erläuterungen zum Spielplan

### A - Startfeld des Barbaren

Verdammt! Kaum hat der Barbar das unterirdische Gewölbe betreten, schon nähern sich ihm abscheuliche Untote von allen Seiten...ein Angriff auf diese Kreaturen ist wohl unnötige Kraftvergeudung, zumal alle Untoten in dieser Herausforderung mit einem Fluch belegt sind und mit  $KK < 0$  erledigt werden müssen, sollen sie nicht ständig wieder auferstehen...

### B - Orientierungsraum

Da der Solospieler den Spielplan kennt, darf dem Barbar hierdurch kein Vorteil entstehen. D.h. in einem Raum mit mehr als einer weiteren Tür muss der „Zufall“ entscheiden, welcher Weg fortgesetzt wird. Dazu ist 1W6 zu werfen...das Ergebnis entspricht der entsprechend gekennzeichneten und zu öffnenden Tür auf dem Spielplan. Diese Weise der Orientierung stellt keine Aktion dar, d.h. die Auswahl einer Tür kann auch während des Ziehens der Figur durchgeführt werden.

### C - Grabkammer

Um dem Abenteurer einen variablen Schwierigkeitsgrad zu verleihen, wird erst mit Öffnen der Tür die Anzahl der Bewohner festgelegt. Das hat den Vorteil, dass auf den Solospieler bei Nichtbestehen des Abenteurers der Reiz auf einen neuen Versuch ausgeübt wird, basierend auf der Hoffnung beim nächsten mal weniger Gegner anzutreffen.

Wird eine Grabkammer geöffnet, entscheidet 1W6 über die Anzahl und Standposition der Skelette:

- 1-3 => 1 Skelett
- 4-5 => 2 Skelette
- 6 => 3 Skelette

### D - Labor

Wird der Alchemisten-Tisch (verschiebbar) untersucht, entdeckt der Barbar einen Krug mit der Aufschrift „Drachendarmschneckenschleim“. Das Zeug riecht so übel und über eine sinnvolle Verwendung ist sich der Barbar momentan auch nicht bewußt, sodass er den Krug auf dem Tisch stehen läßt.

Darüber hinaus wird in der oberen Schublade ein Intelligenztrank gefunden. Nimmt der Barbar diesen Trank zu sich, gewinnt er einen zusätzlichen Intelligenzpunkt bis zum Ende dieser Herausforderung...

### E - Bibliothek

Wird der Bücherschrank untersucht, entscheidet 1W6 über die Entdeckung:

- 1 => ein Heiltrank (+ 4 KK), versteckt in einem hohlen Buch
- 2-3 => nicht außergewöhnliches
- 4-6 => eine alte Pergamentrolle mit Hinweis zum „Drachendarmschneckenschleim“: sich mit dieser Paste einzureiben, bietet einen zusätzlichen Schutz mit einem weiteren Verteidigungswürfel. Es liegt nun im Ermessen des Barbaren noch einmal ins Labor zurück zu hasten, um sich in einer zusätzlichen Aktion mit dem stinkenden Zeug zu beschmieren...es sei denn, der Alchemisten-Tisch wurde zuvor nicht untersucht!

Wird der „einfache“ Tisch (verschiebbar) untersucht, entscheidet 1W6 über die Entdeckung:

- 1-2 => nichts
- 4-5 => Essenreste, eine willkommene Stärkung! Du gewinnst einen verlorenen Körperkraftpunkt zurück!
- 6 => Unter dem Tisch liegt ein brauchbarer Ausrüstungsgegenstand, der vom Kartenstapel gezogen wird.

### F - Raum mit drei Stahltüren

Diese Türen sehen nicht nur verschlossen aus, sie sind es auch! Ohne einen passenden Schlüssel ist hier kein Durchkommen möglich...das Aufschließen zählt als einzelne Aktion.

Wird die Folterbank (verschiebbar) untersucht, entscheidet 1W6 über die Entdeckung:

- 1-2 => nichts
- 3-6 => gefesselter Orc

Der Orc bittet dich um Hilfe! Er fleht dich an, ihn zu befreien! Er bietet dir seine Unterstützung an, würdest du ihn losbinden! Entscheidet sich der Barbar dafür ihn loszubinden, wirf erneut 1W6 um zu sehen, was passiert:

1 => Vertrauen missbraucht! Der Orc greift den Barbaren an!

2-6 => Der Orc steht dem Barbaren von nun an als „Gefolgsmann“ zu Verfügung! Allerdings nur bis zu dem Zeitpunkt, zu dem der Barbar irgendwo Gold entdeckt und der Orc in seinem Blickfeld steht. Dann kehrt das Böse wieder aus ihm hervor, so dass er von da ab an wieder der Gegenseite zur Verfügung steht!

### **G - Waffenkammer oder Gefangenzelle**

Hinter zwei der drei Türen sind Waffenkammern. Die dritte Tür verschließt eine Gefangenzelle. Doch hinter welcher Tür befinden sich die begehrten Waffen?

Wird die erste der drei Stahltüren mit dem zu findenden Schlüssel aufgeschlossen, entscheidet 1W6 über den Rauminhalt:

- 1-4 => Waffenkammer
- 5-6 => Gefangenzelle

Wurde die erste Waffenkammer entdeckt, entscheidet bei der zweiten Tür erneut 1W6:

- 1-3 => Waffenkammer
- 4-6 => Gefangenzelle

#### Waffenkammer

Wird der Waffenständer (bzw. Waffenkiste sofern kein zweiter vorhanden) untersucht, findest du einen brauchbaren Ausrüstungsgegenstand! Ziehe eine Ausrüstungskarte aus dem verdeckten Ausrüstungskartenstapel!

#### Gefangenzelle

Die Voodoo-Priesterin hält einen Ogre-Anführer gefangen und scheint ihn einer Gehirnwäsche unterzogen zu haben. Seine Eigenschaften:

- Tempo 4 Felder
- Angriff 6 Würfel
- Verteidigung 6 Würfel
- Körperkraft 10
- Intelligenz 2

Der Ogre greift sofort an, sobald die Tür aufgeschlossen ist!

### **H - Kiste, gesichert mit Schnappfalle**

Wird die Kiste untersucht, entscheidet 1W6 über die Entdeckung:

- 1-3 => die Falle wurde entdeckt und entschärft, ein Schlüssel und ein Heiltrank (+ 4 KK) gefunden
- 4 => die Falle wurde entdeckt und entschärft, ein Schlüssel gefunden
- 5 => zwar wurde die Falle entdeckt, beim Entschärfen hat sich der Barbar dennoch verletzt:  
Verlust eines Körperkraftpunktes. Ein Schlüssel ist gefunden...
- 6 => Beim Öffnen der Kiste reißt die Schnappfalle dem Barbaren seine linke Hand ab.  
Er muß fortan mit einem Kampfwürfel für Angriff und Verteidigung weniger weiterspielen...der Schlüssel ist dennoch gefunden...

### **I - Kaminzimmer**

Wird der Kamin untersucht, obliegt es der Intelligenz des Barbaren, die Geheimtür zu finden. Würfelt er kleiner oder gleich seinen Intelligenzpunkten, begreift er den versteckten Mechanismus hinter dem am Kamin hängenden Bild, mit der sich die Geheimtür knarrend öffnen läßt...

### **J - Gruft**

Der Barbar kann versuchen, den Deckel des Sarkophags zur Seite zu schieben. Dies ist eine Aktion, die einen Mindestkraftaufwand erfordert. Gelingt es dem Barbaren mit 1W6 kleiner oder gleich seiner momentanen Körperkraftpunkte zu würfeln, rutscht der Deckel krachend zu Boden und offenbart 1W6:

- 1 => Mumie, unmittelbar angreifend
- 2 => gähnende Leere
- 3-6 => Geisterschwert (Artefakt-Karte)

### **K - Hexentisch**

Wird der Hexentisch untersucht, entdeckt der Barbar das „Fluchbuch“. Nun obliegt es seiner Intelligenz was weiterhin geschieht. Würfelt er kleiner gleich seinen Intelligenzpunkten, begreift er, dass das Buch im Kamin verbrannt werden muss, um die Untoten vom Fluch der Voodoo-Priesterin zu befreien. Wird das Buch in dem Kamin verbrannt (hineinwerfen am Kamin stehend ist keine Aktion), gehen die Untoten wie gewöhnlich bei KK=0 zugrunde und stehen nicht mehr auf.

### **L - Geschirrschrank**

Wird der Geschirrschrank untersucht, entscheidet 1W6 über die Entdeckung:

- 1-2 => nicht außergewöhnliches
- 3-4 => ein brauchbarer Ausrüstungsgegenstand, der vom verdeckten Kartenstapel gezogen wird.
- 5-6 => ein Heiltrank (+ 4 KK)

## M - Der Blutpfuhl

In Mitten des Raumes hat die Voodoo-Priesterin einen Blutpfuhl geschaffen: ein klaffendes Loch im Boden, gefüllt mit siedendem Blut, angereichert mit schwarz-magischen Essenzen. Kommt jemand mit diesem klebrigen Zeugs in Berührung, löst sich binnen kurzer Zeit erst die Haut und dann das Fleisch von seinen Knochen. Das Gehirn wird verflüssigt und mit dem Virus des Bösen infiziert.

Als der Barbar den Raum betritt, sieht er am anderen Ende den Zwergen, den Alben sowie den Zauberer gefesselt, waffenlos und völlig erschöpft. Hinter den drei Gefangenen jeweils ein Skelett im Begriff die Unglücklichen in den Pfuhl zu stoßen. Von jetzt an würfelt der „Böse“ in seinen folgenden Runden zur Darstellung des Szenarios eines dramatischen Überlebenskampfes für jeden der Gefangenen einmal mit einem Kampfwürfel („Schicksalswürfel“). Bei einem „schwarzen Schild“ kann dieser sich nicht mehr der Gewalt seines Vollstreckers erwehren und stürzt schreiend in den heißen Pfuhl.

Stürzt einer der Gefangenen in den Pfuhl, klettert er in der nächsten Runde des „Bösen“ skelettiert heraus und steht ihm in der übernächsten Runde zur vollen Verfügung.

**M1 Positionsfeld:** gefangener Zwerg

**M2 Positionsfeld:** gefangener Alb

**M3 Positionsfeld:** gefangener Zauberer

Ein Gefangener gilt als befreit, sobald sein Vollstrecker vom Barbaren ausgeschaltet wird. Bei dem Zweikampf zwischen Barbaren und Vollstrecker wird für den Gefangenen kein „Schicksalswürfel“ geworfen! Befreite Helden stehen dem Barbaren ähnlich wie Landsknechte zur Verfügung, tragen aufgrund ihrer Situation aber keine Ausrüstung bei sich: Angriff 1, Verteidigung 1, keine Zaubersprüche...

Ausrüstungskarten können auf die befreiten Gegangen übertragen werden, um deren Kampfstärke zu erhöhen... Das Übergeben von Ausrüstungsgegenständen stellt keine Aktion dar, jedoch müssen sich die Figuren dazu direkt auf zwei angrenzenden Feldern befinden...

**M4 Positionsfeld:** Annabelle, die Voodoo-Priesterin (siehe Erläuterungen zur Hauptfigur)

Hinweis: Die Körperkraftpunkte der Gefangenen und von Annabelle sind am Rand des Spielplanes verzeichnet...



**Foto:**  
*Der Barbar kämpft sich den Weg frei, um auch die Gefangenen zu befreien...*