

HEROQUEST

Zusatzregeln :

Version 10.1 , 17. März 2018

1. Grundwerte / Spezialfähigkeiten der Heroen
2. Bewegung
3. Waffenregeln (Nahkampf)
4. Fernwaffen / Sichtbereich und Sichtlinie / Wurfwaffen
5. Tragebegrenzungen
6. Ausrüstungsgegenstände und Maximalwerte
7. Wertesystem / Heldenstatus
8. Zauberei und Magie / Zusätzliche Zaubersätze / Erläuterungen
9. Tod und Ohnmacht eines Heroen
10. Fallen
11. Schatzkisten durchsuchen
12. Durchsuchen von Räumen
13. Zufällige Ereignisse
14. Trankzutaten / Tränke brauen / Kauftränke
15. Farbige Kampfwürfel: Ausrüstung, neue Artefakte, Regeln und Zauber
16. Psychischer Kampf
17. Verlust von Intelligenz
18. Diverses
19. Bestiarium - Neue Monster

Dieses Zusatzregelwerk ist eine Ergänzung der bestehenden Grundregeln für das Brettspiel „HeroQuest“ und kann unentgeltlich von der Homepage der HQ-Cooperation (www.hq-cooperation.de) heruntergeladen werden. Wichtig: Der Inhalt dieses Regelwerkes ist ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung der hier zusammengetragenen Regeln ist untersagt.

Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.

1. Grundwerte der Heroen

Die Helden starten die Herausforderungen mit folgenden Werten:

	Angriff	Verteidigung	Intelligenz	Körperkraft	Ausrüstung
Barbar	1+1	2	2	8	Langschwert (3+1 Kampfwürfel)
Elf	1	2	4	6	Kurzschwert (2 Kampfwürfel)
Zwerg	1	2	3	7	Axt (3 Kampfwürfel)
Zauberer	0	2	6	4	Knüppel (1 Kampfwürfel)
Kampfmagier	1	2	5	5	Kurzschwert (2 Kampfwürfel)

Die Anzahl der Kampfwürfel im Angriff beziehen sich auf den waffenlosen Kampf, ohne Ausrüstung. Im waffenlosen Kampf werden ausschließlich **grüne** Kampfwürfel verwendet. Ausnahme ist der Barbar, der im waffenlosen Kampf einen weißen Zusatzwürfel erhält. Sobald der Kämpfer eine Waffe trägt, werden die grünen Würfel im Nahkampf durch die den Waffen entsprechenden Würfel ersetzt.

1.1 Spezialfähigkeiten der Heroen

Barbar:

Der Barbar greift im Nahkampf mit einer Handwaffe immer mit einem **weißen** Kampfwürfel extra an. Im Falle von „Rost“ wird nur die Waffe beschädigt (siehe Kap. 15.1 „Rost“), der Barbar würfelt in diesem Fall mit einem Langschwert mit 3 **grünen** und einem weißen Kampfwürfel. Auch bei magischen Waffen, die mit **schwarzen** Würfeln angreifen, bleibt der eine typbezogene Kampfwürfel immer **weiß**. Wenn der Barbar über 9 Körperkraftpunkte verfügt, darf er den ersten Wurf auf der Ohnmacht- oder Tod-Tabelle wiederholen, bei erreichten 10 Körperkraftpunkten erhält er +1 auf den Wurf *und* darf den Wurf wiederholen. Der zweite Wurf ist in jedem Fall bindend.

Elf:

Der Elf erhält die vier Spezialfähigkeiten „*Kräuterheilung*“, „*Gewandtheit*“, „*Fernkämpfer*“ und „*Magische Begabung*“. Diese Fähigkeiten sind keine Zaubersprüche und sind bis auf die „magische Begabung“ nicht abhängig von der Anzahl der Intelligenzpunkte.

- *Kräuterheilung*: Der Elf kann einmal pro Herausforderung W6 Körperkraftpunkte bei sich oder einem Heroen mit Basekontakt regenerieren.
- *Gewandtheit*: Einmal pro Quest darf der Elf aufgrund seiner Gewandtheit eine zusätzliche Aktion ausführen. Das kann sein KÄMPFEN-GEHEN-KÄMPFEN, GEHEN-AKTION-KÄMPFEN usw. Es darf aber keine Aktion dreimal vorkommen: KÄMPFEN-KÄMPFEN-KÄMPFEN o. ä. Die *Gewandtheit* ist vor der ersten Aktion bekannt zu geben.
- *Fernkämpfer*: Beim Schuss mit einem Bogen darf ein misslungener Würfelwurf einmal wiederholt werden. Ein mit einem Bogen bewaffneter Elf kann kein Langschwert im Nahkampf benutzen. Er ist zwangsweise mit einem Kurzschwert bewaffnet. Die einzige Ausnahme besteht durch das „Geisterschwert“. Sollte der Elf im Besitz des Geisterschwertes sein, kann er diese Fähigkeiten nutzen, allerdings damit nicht diagonal attackieren.
- *Magische Begabung*: Durch seine vier Intelligenzpunkte ist der Elf grundsätzlich dazu in der Lage, Zaubersprüche zu sprechen. Allerdings kennt er keine und wird das Spiel immer ohne Zauber beginnen. Durch Möbelsuchtabellen kann es jedoch passieren, dass der Elf zusätzliche Zauberspruchsätze findet und einsetzen kann, Sinkt die Anzahl der Intelligenzpunkte unter 4, kann er diese Zauber nicht mehr aussprechen (näheres in Kapitel 8.1, zusätzliche Zaubersätze). Der Elf findet einen zufällig ermittelten Zauberspruchsatz aus den Lehren des Lebens, der Lehre

des Himmels oder der Lehre des Lichts. Die anderen Lehren bleiben ihm verborgen.

Zwerg:

Der Zwerg erhält die Spezialfähigkeiten „*Fallen entschärfen*“, „*Magieresistenz*“ und „*Zwergenkonstitution*“.

- *Fallen entschärfen*: Der Zwerg kann ohne Werkzeugkiste Fallen entschärfen.
- *Magieresistenz*: Wenn ein Magier (Freund oder Feind) einen seiner Zaubersprüche auf den Zwergen zaubert, muss der Zwerg mit einem **weißen** Kampfwürfel versuchen, den Zauber abzuwehren, indem er ein Monsterschild erwürfelt. Diese Resistenz schützt bei Zaubern, die auf eine ganze Gruppe gewirkt werden nur und ausschließlich den Zwergen. Wenn der Zwerg 4 Intelligenzpunkte erreicht, darf er den Resistenzwurf einmal wiederholen, wenn er die für ihn maximale Anzahl an Intelligenzpunkten (5) erreicht, darf er mit weißen Schilden versuchen, den Zauber abzuwehren. Verletzungen durch die „magische Falle“ sind von dieser Regel ausgenommen. Beachte, das auch Zauber zur Unterstützung (Heilzauber usw.) durch die Resistenz abgewehrt werden können
- *Zwergenkonstitution*: Bei allen Arten von Vergiftungen (Giftnadeln in Fallen, Vergiftungen mit bleibenden Folgen aus den Möbelsuchtabellen, Schatzkarte Gift, Tausendfüßer aus den Schicksalskarten oder Treffer durch eine Waffe eines Seuchenmönches der Skaven) darf der Zwerg ebenfalls einen KW werfen und versuchen, ein Monsterschild zu erzielen. Wenn das gelingt, wehrt der Körper des Zwergen das Gift ab und erleidet keine Verletzung. Wenn der Zwerg 8 Körperkraftpunkte erreicht, darf er den Konstitutionswurf einmal wiederholen, wenn er die für ihn maximale Anzahl an Körperkraftpunkten (9) erreicht, darf er mit weißen Schilden versuchen, die Vergiftung abzuwehren.

Zauberer:

Der Zauberer erhält pro Intelligenzpunkt 3 Basiszauber (je einen Feuerball, einen Heilzauber und ein Schutzschild). Bei 6 Intelligenzpunkten also insgesamt 18 Zauber (6 von jeder Sorte). Bei steigender Anzahl der Intelligenzpunkte steigt analog die Anzahl der Basiszauber (21 bei 7 IP, 24 bei 8 IP). Um einen der Zauber zu wirken, würfelt der Zauberer mit 2 Kampfwürfeln wobei die Anzahl der erwürfelten Schädel gleichzeitig der Intensität des Wurfes entspricht.

Hierbei gelten folgende Auswirkungen:

- Feuerzauber: Die Anzahl der geworfenen Schädel entspricht dem Schaden, den das Ziel erleidet.
- Heilzauber: Die Anzahl der geworfenen Schädel entspricht der Heilung von Körperkraftpunkten.
- Schutzschild: Die Anzahl der geworfenen Schädel entspricht den zusätzlichen Verteidigungswürfeln, mit denen das Ziel sich ab sofort extra verteidigen kann. Der Zauber endet, wenn der Träger des Schutzschildes einen Körperkraftpunkt verliert, der Zauberer kann die Auswirkungen des Schutzschildes nicht einfach selbst beenden. Solange die Zauberwirkung andauert, darf der Zauber nicht ein zweites Mal auf dasselbe Ziel gesprochen werden. Das Schutzschild kann auf den Zauberer selber oder einen beliebigen anderen Heroen gezaubert werden.

Alle unterstützenden Zauber (Heilzauber und Schutzschild) können auf Ziele im Sichtbereich gezaubert werden, der Schadenszauber (Feuerball) benötigt eine korrekte Sichtlinie (siehe 4.1 Sichtlinie- und bereich).

Zauberpatzer: Wenn beim Wurf für einen Zauber zwei Monsterschilde gewürfelt werden, schlägt die Beschwörung fehl. Der misslungene Versuch sorgt für eine magische Rückkopplung, die sich mit einem lauten Knall über dem Zauberen entlädt. Dieser verpatzte Spruch gilt als doppelt erfolglos gewirkt, der Zug des Zaubers endet sofort.

Der Zauberer beginnt das Spiel mit 2 grünen Kampfwürfeln um die Basiszauber zu wirken. Es gibt ein Stufensystem, welches dem Zauberer erlaubt, questunabhängig seine Fähigkeiten zu verbessern. Ab einer gewissen Anzahl an erfolgreich gewirkten Zauber (nur Basiszauber) kann er mit andersfarbigen Würfeln zaubern. Folgende Magiestufen sind vorhanden:

Magiestufe	erfolgreich gewirkt	erlaubte Würfel
1	-9	
2	10 - 29	
3	30 - 59	
4	60 - 99	
5	ab 100	

Ein Zauber gilt als gewirkt, wenn beim Wurf mindestens 1 Schädel erzielt wird. Es ist beispielsweise beim Feuerball unerheblich, ob der erfolgreich gewirkte Zauber auch Schaden verursacht, der Versuch war erfolgreich und somit gilt der Zauber als erfolgreich gewirkt.

Die gewirkten Zauber (erfolgreich oder nicht) werden notiert und zusammengerechnet. Wenn die Anzahl erfolgreich gewirkter Zauber erreicht ist, die den Aufstieg erlaubt, wird (auch mitten im Spiel) sofort die neue, gültige Magiestufe benutzt.

Zusätzlich zu den Basiszaubern kann sich der Zauberer zu Beginn einer jeden Herausforderung einen weiteren Spezial-Zauberspruch pro Intelligenzpunkt aus den folgenden Sprüchen auswählen:

Flaschengeist - Heilzauber - Granithaut - Tapferkeit - Nebelschleier - Durch-die-Wand-Zauber - Gewitter - Morpheus Arme - Schattenversteck - Steinsperre - Rückenwind

Es handelt sich hierbei um die Originalzauber des Deutschen HeroQuest Grundspiels und einiger zusätzlicher Zauber aus der Deutschen HeroQuest Erweiterung „Morcar's Magier“. Die Zauber gelingen wie bisher auch durch Wirken in der Aktionsphase.

Der Zauberer kann zusätzlich zu den Spezialzaubersprüchen weitere Zaubersprüche erwerben, die so genannten „*Gildenzauber*“. Siehe hierzu Kapitel 8.1, zusätzliche Zaubersätze.

Der Zauberer ist automatisch Mitglied jedes Zauberordens, er darf Zaubersätze aus jeder Lehre sprechen.

Kampfmagier:

Der Kampfmagier ist ein Adept der magischen Lehren und kann einen Satz (3 Zaubersprüche) aus den folgenden Lehren einsetzen: Lehre des Lebens, Lehre der Bestien, Lehre des Himmels, Lehre des Lichts, Lehre der Schatten und Lehre des Todes.

Um eine der Lehren einzusetzen, muss der Kampfmagier Mitglied einer der folgenden Orden sein: Jadeorden (Lehre des Lebens), Bernsteinorden (Lehre der Bestien), Himmelsorden (Lehre des Himmels), Lichtorden (Lehre des Lichts), Grauer Orden (Schatten) und Amethystorden (Lehre des Todes).

Wenn der Kampfmagier die Anzahl seiner Intelligenzpunkte auf 6 steigert, darf er -nachdem er einen

Zauber ausgesprochen hat- versuchen, die notwendigen Kräfte zu regenerieren, um den Zauber erneut zu sprechen: Der Kampfmagier wirft nach Aussprache eines Zaubers einen Kampfwürfel. Wirft er einen Schädel oder ein weißes Schild, kann der Zauber nicht erneut gewirkt werden. Wirft er ein Monsterschild, kann er den Zauber erneut aussprechen, solange, bis er beim Regenerationswurf etwas anderes als ein Monsterschild würfelt. Wenn der Kampfmagier das Maximum von 7 Intelligenzpunkten erreicht, gelingt die Regeneration bereits bei einem weißen Schild. Dieser Wurf darf allerdings nicht wiederholt werden.

Der Kampfmagier kann bei höherer Anzahl der Intelligenzpunkte zusätzliche Zaubersprüche temporär erhalten (Siehe hierzu Kapitel 8.1, zusätzliche Zaubersätze). Allerdings darf er nur einen Zaubersatz erhalten, der mit der Lehre seines Ordens verwandt ist. Ein Magier des Himmelsordens kann keinen Zaubersatz aus der Lehre des Todes sprechen usw. Die Orden sind wie folgt miteinander verwandt:

Lehre des Lebens / Lehre des Himmels / Lehre des Lichts

Lehre der Schatten / Lehre des Todes / Lehre der Bestien

Der Kampfmagier ist zwar ein guter Nahkämpfer, verfügt aber nicht über die körperlichen Kräfte eines Barbaren oder Zwergen. Daher darf er niemals einen permanenten Angriffswert von 3 überschreiten. Er ist also maximal entweder mit dem Langschwert bzw. einer Axt zu bewaffnen.

2. Bewegung

Anders als in den Grundregeln bewegen sich die Heroen in ihrer Bewegungsphase um einen festen Wert zu dem ein W6 hinzuaddiert wird. Dieser Wert ist völkerspezifisch und symbolisiert die verschiedenen Agilitäten der einzelnen Heroen. Die Heroen bewegen sich nach folgender Tabelle:

Elf, Dunkelelf	W6+6
Barbar, Zauberer, Kampfmagier, Paladin, Amazone u. ä.	W6+5
Zwerg	W6+4

Sollte durch Vergiftungen oder ähnliche Effekte eine Einschränkung der Bewegung eintreten, verliert der Heroe seinen W6-Wurf und kann sich lediglich noch seinen Grundwert bewegen.

3. Waffenregeln (Nahkampf)

Die Helden können zwei normale / große Waffen und einen Dolch mit sich führen: In der Hand wird die Primärwaffe getragen, auf dem Rücken eine optionale zweite Waffe - die sogenannte Sekundärwaffe. Am Gürtel kann der Dolch befestigt werden.

Große Waffen: Langschwert, Breitschwert, Streitaxt, Armbrust, Kurzschwert, Knüppel, Bogen, Axt

Die Heroen können ohne Abzüge zwischen Fern- und Nahkampfwaffen wechseln und somit zu jeder Spielsituation die entsprechende Waffe wählen. Es gelten allerdings folgende Einschränkungen:

- Ein Heroe, der eine Fern- und eine Nahkampfwaffe besitzt, darf keinen Schild mit sich führen. Das schnelle Wechseln zwischen diesen Waffen ist mit einem Schild in der Hand nicht möglich.
- Ein Heroe, der eine beidhändig geführte Waffe mit sich führt (großes Breitschwert, Streitaxt) kann keine Fernkampfwaffe und keinen Schild mit sich führen.
- Ein Heroe kann nur zwischen Nah- und Fernkampfwaffen ohne Abzüge wechseln. Der Wechsel von Schwertern und Äxten zu Waffen, die auch diagonal Schaden anrichten können sowie umgekehrt, ist nicht möglich. Die zweite Handwaffe ist fest auf dem Rücken vertäut, während der Bogen locker über der Schulter hängt. Ein Wechsel ist nur nach Ansage (auf Kosten einer Aktion) möglich.

Weiterhin können die Helden folgende Rüstungen tragen:

Helm, Armschutz und Tarnkappe (nur Zauberer), Kettenhemd, Schild (nur wenn der Held als Primärwaffe keine zweihändige Waffe trägt bzw. eine seiner Waffen keine Fernkampfwaffe ist).

Wenn ein Held seine primäre Waffe verliert, muss er mit der sekundären Waffe weiterkämpfen. Verliert er auch diese, nimmt er den Dolch. Sollte auch diese Waffe verloren gehen, kann er nur noch mit seinem Grundangriffswert von 2 (Barbar), 1 (Elfen, Zwerge) bzw. 0 (Zauberer), angreifen.

3.1 Kampf mit diagonal einsetzbaren Waffen

Waffen, mit denen diagonal attackiert werden kann, unterliegen folgenden Regeln:

- Es kann niemals diagonal durch Türen und/oder Geheimtüren attackiert werden (Ausnahme: Doppeltüren, die über 2 Felder reichen)

3.2 Monster mit Speeren

Auch Monster können diagonal angreifen. Dazu müssen sie mit Speeren bewaffnet sein. Die Bewaffnung sollte im Questplan vermerkt sein. Diagonal angreifende Monster unterliegen den gleichen Einschränkungen wie Helden.

3.3 Knüppel

Der Knüppel des Zauberers kann nicht von Rost befallen werden und auch nicht mit Waffenöl zu einer höheren Effektivität aufgewertet werden. Er kann allerdings sehr wohl beim Einsatz beschädigt werden. Hierzu wird wie bei 15.2 beschrieben die Regel „schartig“ eingesetzt, der Knüppel greift nur noch mit einem grünen Kampfwürfel an.



4. Fernwaffen

Der Held kann jederzeit mit einer Fernwaffe auf seine Gegner schießen. Voraussetzung hierfür ist ein freies Schussfeld. Mit Bogen und Armbrust kann nicht auf ein direkt angrenzendes Feld gezielt werden, das schließt auch die diagonalen Felder ein. **Die Sichtlinie unterliegt dem Entscheid des Spielleiters.** Die Fernwaffengeschosse können **nicht** durch andere Figuren hindurchgehen. Sollte im Einzelfall die Frage gestellt werden, ob auf Treppen und / oder Podesten über den kleinen Zwerg oder Goblin hinweggeschossen werden darf, kann der Spielleiter den Schuss mit Abzügen in der Kampfwürfelanzahl zulassen. Die Monster können sich normal verteidigen. Ein Schuss durch die Tür ist ebenfalls möglich aber nur in direkter, gerader Linie. Bei schrägen Schussbahnen durch Türen kann es ggf. auch Abzüge geben. Durch Geheimtüren kann nicht geschossen werden.

Eine Reglementierung der Pfeil- und Bolzenanzahl ist nicht vorgesehen. Es wird davon ausgegangen, daß ein Fernkämpfer immer genug Projektile dabei hat.

4.1 Sichtbereich und Sichtlinie

Während der Sichtbereich klar definiert ist (der zaubernde bzw. schießende muss sich im gleichen Raum oder Gangabschnitt aufhalten), gibt es immer wieder Situationen, in denen die Sichtlinie nicht einwandfrei geklärt ist. Folgende grobe Regel soll den Begriff „direkte Sichtlinie“ unterstützen. Ein Heroe oder Zauberer kann kein Feld sehen, wenn ein anderer Heroe oder ein Monster die Sicht auf des Feld versperrt. Nicht die zu treffende Figur, sondern das Feld muss für den zaubernden bzw. schießenden sichtbar sein. Zu diesem Zweck wird von einem Punkt auf dem Feld eine Linie zu dem Feld des Zieles gezogen. Diese Linie darf keine Felder überqueren, die durch Heroen oder Monster besetzt sind.

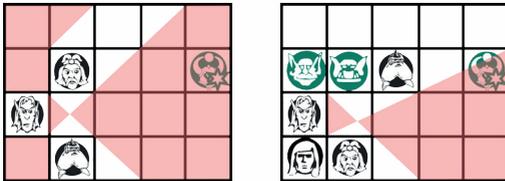


Abb. 1: Der Elf kann von seiner Position aus alle Felder mit seinem Pfeil erreichen, die von dem roten Bereich teilweise oder ganz bedeckt sind.

Bei einem Schuss durch eine normale Tür ist eine Sichtlinie gegeben, wenn die Flugbahn absolut gerade ist. Durch Geheimtüren kann nicht geschossen oder gezaubert werden.

4.2 Wurfaffen

Ein Dolch oder Handbeil darf geworfen werden. Um einen erfolgreichen Angriff mit einer Wurfaffe durchzuführen, muss eine korrekte Sichtlinie zum Ziel bestehen. Außerdem kann eine Waffe nicht weiter als 5 Felder geworfen werden. Wirft ein Spieler seine Waffe und schaltet das Opfer nicht komplett aus, so muss er anschließend mit einem Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Schädel, geht die Waffe kaputt bzw. kann nicht wiedergefunden werden. Um die Waffe wieder aufzunehmen, muss der Heroe auf ein an das Feld des Opfers angrenzendes Feld ziehen und die Waffe an sich nehmen.

5. Tragebegrenzung zwischen den Herausforderungen

Zusätzlich zu den Waffen können die Heroen Gegenstände, die bei der Schatzsuche gefunden wurden, mit sich führen: Artefakte, Spruchrollen und die verschiedensten Tränke. Heiltränke (HT2 und HT4) werden auf dem Persönlichkeitsspass notiert, für alle anderen Gegenstände gilt folgende Regel: am Ende der Herausforderung dürfen die Heroen nicht mehr als

- 4 Schatzkarten
- 2 Spruchrollen
- 2 Artefakte

in die nächste Herausforderung mitnehmen. Hat ein Spieler mehr als 2 Artefakte, so muss er diese ablegen. Für den Fall, dass es sich bei einem Artefakt um eine Waffe handelt, gilt trotzdem die Regel, dass maximal 2 Artefakte getragen werden können und ein Spieler nur 2 große Waffen und den Dolch tragen darf. Während der Herausforderung gibt es keinerlei Begrenzung, was das Tragen von Gegenständen angeht.

6. Ausrüstungsgegenstände und Maximalwerte

Die Helden können diverse Ausrüstungsgegenstände mit sich führen, es gelten folgende Regeln:

- Die Helden dürfen maximal drei Gegenstände zum Körperschutz gleichzeitig tragen aber nicht zwei Gegenstände mit den gleichen Eigenschaften. Z. B. darf ein Kettenhemd nur mit einem Umhang kombiniert werden, wenn nicht beide Gegenstände die Verteidigung erhöhen. Ein

Kettenhemd und ein Umhang der unsichtbar macht oder die Anzahl der Intelligenzpunkte um eins erhöht ist somit zulässig.

- Eine Werkzeugkiste kann in jedem Fall und auch von jedem Helden getragen werden.

Es gelten folgende Maximalwerte:

- Der maximale permanente Angriffswert eines Helden darf 5 nicht überschreiten
- Der maximale permanente Verteidigungswert eines Helden darf 6 nicht überschreiten, egal welche Ausrüstung getragen wird.

Temporäre Erhöhung der Werte durch z.B. Tränke oder Zauber sind weiterhin erlaubt.

Sollten die Heroen während der Herausforderung zusätzliche Waffen finden, aber aufgrund der Tragebegrenzung keine Waffe mehr aufnehmen können, dürfen sie die Waffen mitnehmen. Auf diesem Weg darf auch der Zauberer Waffen tragen, sie aber weiterhin nicht benutzen. Im Falle eines Waffenverlustes der Primärwaffe dauert das Bereitmachen der vertäuten Waffe einen **kompletten** Spielzug. Überzählige Waffen **müssen** zwischen den Herausforderungen zum üblichen halben Preis verkauft werden.

7. Wertesystem / Heldenstatus

Mit zunehmender Erfahrung erlernen die Helden neue Fähigkeiten und erhalten zusätzliche Kräfte. Das Questpunkt-Wertesystem des Persönlichkeitspasses ist der Maßstab für den Heldenstatus.

Die Helden erlangen pro bestandener Herausforderung einen Questpunkt. Dieser wird auf einer Markierskala auf dem Persönlichkeitspass eingetragen. Sollte ein Held 10 Questpunkte erreichen, kann er sich wahlweise einen zusätzlichen Körperkraft- oder Intelligenzpunkt anschreiben. Danach beginnt er die Markierskala wieder bei Null. Folgende Werte dürfen bei der Ansammlung von Körperkraft- und Intelligenzpunkten nicht überschritten werden:

Charakter	max. Körperkraftpunkte	max. Intelligenzpunkte
Barbar	10	4
Elf	8	6
Zwerg	9	5
Zauberer	6	8
Kampfmagier	7	7

Sollte ein Held während einer Herausforderung sein Leben verlieren, aber aufgrund des positiven Wurfes auf der Tod-Tabelle wiederbelebt werden können, verliert er einen der hinzugewonnenen Punkte. Wenn der Heroe bereits zusätzliche Intelligenz- sowie Körperkraftpunkte besitzt, wird die Art des Verlustes zufällig durch einen Würfelwurf bestimmt. Die Anzahl der Körperkraft- und Intelligenzpunkte eines Heroen kann niemals unterhalb der Startwerte fallen.

8. Zauberei und Magie

Beim effektiven Wirken eines Zaubers wird zwischen Sichtlinie und Sichtbereich unterschieden: Sämtliche unterstützende Zauber (Heilzauber, Nebelschleier, Durch-die-Wand, Rückenwind, Granithaut und Tapferkeit) darf der Zauberer im Sichtbereich wirken (siehe 4.1, Sichtlinie und -bereich). Das bedeutet, dass sich der Zauberer im gleichen Raum oder Gangabschnitt wie der bezauberte Heroe oder Landsknecht befinden muss. Für alle Angriffszauber (z. B. Morpheus Arme, Gewitter, usw.) muss eine direkte Sichtlinie bestehen - zu groß ist die Gefahr einen umstehenden

Gefährten und nicht das beabsichtigte Ziel zu treffen. Eine Ausnahme macht der „Flaschengeist“. Dieser darf gemäß des Kartentextes zwar „brettweit“ gesprochen werden, der Zauberer muss aber, wenn er den Flaschengeist auf einen Gegner ausspricht, diesen mindestens einmal im Sichtbereich gehabt haben, um von seiner Existenz überhaupt zu wissen. Danach kann der Flaschengeist gewirkt werden und trifft dann sein Ziel an jeder beliebigen Stelle des Spielfeldes. Diese Regelung entspricht denen der Basiszauber, (siehe 1.1 Zauberer).

Sollte ein gegnerischer Magier mit seinem Chaoszauberspruch „Flucht“ verschwinden, muss er seine neue Position nicht zeigen und kann somit eine Attacke durch den Flaschengeist verhindern.

8.1 Zusätzliche Zaubersätze

Zauberer, Elf und Kampfmagier haben die Möglichkeit, zusätzliche Zauber zu erhalten. Diese können unter anderem in Möbelsuchtabellen gefunden werden oder durch andere zufällige Ereignissen in ihren Besitz geraten. Die Anzahl der gleichzeitig zu besitzenden Zaubersprüche ergibt sich aus der Anzahl der Intelligenzpunkte: Bei einem oder mehreren dazugewonnenen Intelligenzpunkten können die zaubernden Charaktere zusätzliche **temporäre** Zaubersprüche besitzen. Im Umkehrschluss verlieren die Charaktere diese Fähigkeit, wenn ihnen Intelligenzpunkte verloren gehen. Diese temporären Zaubersätze können einmal gesprochen werden und sind danach nicht mehr zu benutzen. Im Einzelfall können diese Zaubersätze an ein magisches Artefakt gekoppelt sein („Zauberbuch“) und gelten dann als permanente Zauber.

Folgende zusätzliche Zaubersprüche können die Heroen in Relation zu der Anzahl ihrer Intelligenzpunkte besitzen:

Intelligenzpunkte	Anzahl zusätzlicher Zaubersprüche		
	Zauberer	Elf	Kampfmagier
8	3	-	-
7	2	-	2
6	1 (Grundwert)	2	1
5	1	1	1 (Grundwert)
4	1	1 (Grundwert)	1
3	1	-	-
2	-	-	-

Ab der 11. bestandenen Herausforderung erhält der Zauberer das Recht, zwischen den Abenteuern die Zauberakademien zu besuchen und gegen ein Entgelt Zaubersprüche zu erlernen. Der Zauberer darf diese so genannten Gildenzauber zu seinem Pool hinzufügen und sie anstelle der grundsätzlichen Spezialzauber mitnehmen. Voraussetzung dafür ist allerdings ein (eben der erste) zusätzlicher Intelligenzpunkt. Trotzdem darf er nicht mehr Spezialzauber mit sich führen als er Intelligenzpunkte hat, nur die Auswahl wird größer. Der Zauberer ist automatisch Mitglied jedes Zauberordens. Er darf im Falle von in Möbelsuchtabellen gefundenen Zaubersätzen alle Lehren benutzen.

Sollte jemals ein Zauberer über weniger als 3, ein Kampfmagier oder Elf über weniger als 4 Intelligenzpunkte verfügen (durch „Gift“ oder andere Ereignisse), so kann er keine Zauber mehr aussprechen.

8.2 Erläuterungen und Sonderregeln

8.2.1 Tiefschlaf

Einige Spielkarten (Morpheus Arme, Tiefschlaf, etc.), erlauben den Heroen ein Monster in eine Ohnmacht oder einen Tiefschlaf zu versetzen. Entgegen der Anweisung auf der Karte kann sich eine schlafende oder sich in Ohnmacht befindliche Figur **nicht** verteidigen. Sollte die Figur angegriffen werden, nimmt sie den eventuell entstehenden Schaden ohne Gegenwehr hin. Nach einem solchen Angriff (sollte das Monster immer noch über Körperkraftpunkte verfügen) endet der Zauber allerdings, das Monster erwacht und ist ab sofort wieder spielberechtigt.

8.2.2 Unsichtbarkeit

Einige Zaubersätze und Tränke machen Helden für eine kurze Zeit unsichtbar. Entgegen des Kartentextes auf manchen Karten gilt immer folgende Regel: Das Feld, auf dem ein Heroe steht, welcher unsichtbar ist, kann von anderen Heroen und von Monstern passiert werden. Allerdings kann eine Spielfigur ihren Zug auf einem solchen Feld nicht beenden.

8.3 Spruchrollen

Die Helden finden im Schatzkartenstapel sowie beim Durchsuchen von Möbeln Spruchrollen. Findet ein Held eine Spruchrolle, zieht er die oberste Karte vom Spruchrollenstapel. Weiterhin können Spruchrollen in Schatztruhen sein, diese sind im Erklärungstext zu vermerken. Sollte eine bereits namentlich bekannte Spruchrolle zur Lösung einer Quest auffindbar sein, muss der Spielleiter die Spruchrolle vor Beginn der Quest aus dem Stapel entfernen und sie bei Bedarf aushändigen.

Spruchrollen können von allen Helden benutzt werden, solange die Anzahl ihrer Intelligenzpunkte nicht 2 unterschreitet. Ein Held, der nur noch über 1 Intelligenzpunkt verfügt, kann keine Spruchrollen mehr benutzen. Er hat sie an Ort und Stelle liegen zu lassen, andere Helden dürfen die Spruchrollen übernehmen. Die maximale Anzahl von Spruchrollen am Ende der Herausforderung ist auf 2 beschränkt, sollte ein Held mehr als 2 besitzen, so muss er die überzähligen ablegen bzw. an einen Mitspieler geben, der weniger als 2 Spruchrollen besitzt. Während der Herausforderung können beliebig viele Spruchrollen mitgeführt werden.



9. Tod und Ohnmacht eines Heroen

Kommt ein Spieler innerhalb eines Gefechts an oder unter die Grenze seiner Lebenskraft, wird zwischen folgenden Möglichkeiten unterschieden:

- Der Held landet bei 0 KKP und ist ohnmächtig. Er muss auf der Ohnmachts-Tabelle würfeln.
- Der Held landet bei -1 KKP. Der Held ist tot, kann aber wiederbelebt werden. Hierzu wird auf der Tod-Tabelle gewürfelt.
- Der Held landet bei -2 und weniger KKP. Der Heroe ist tot und kann nicht wiederbelebt werden.

Ohnmachts-Tabelle

W6 Wurf	Auswirkung
1+2	Der Heroe ist so stark ohnmächtig, dass er zwar mit einem normalem Heiltrank oder -zauber wiederbelebt werden kann, dieser regeneriert aber lediglich einen Körperkraftpunkt. Der Heroe kämpft bis zum Ende der Herausforderung mit -1 KW, die Heilung kostet 100 Goldmünzen und ist nach der Herausforderung in der Stadt beim Heiler zu entrichten.
3-5	Der Heroe kann mit einem normalen Heiltrank oder -zauber wiederbelebt werden.
6	Nur leichte Ohnmacht, der Heroe muss eine Runde aussetzen und kann anschließend mit einem Körperkraftpunkt wieder aufstehen und weiterspielen.

Tod-Tabelle

W6 Wurf	Auswirkung
1+2	Der Heroe ist tot und kann nicht wiederbelebt werden. Der Spieler kann das Spiel mit einem neuen Charakter bei der Treppe neu beginnen und zu den anderen Heroen aufschließen.
3-5	Der Heroe kann nur mit dem Elixier des Lebens wiederbelebt werden. Er kämpft bis zum Ende der Herausforderung mit -1 KW, die Heilung kostet 100 Goldmünzen.
6	Der Heroe kann nur mit dem Elixier des Lebens wiederbelebt werden, erhebt sich aber anschließend und kann ohne bleibende Behinderung die Herausforderung fortsetzen.

Ein Heroe, der auf die Tod-Tabelle würfeln muss (also durch das „Elixier des Lebens“ wiedererweckt werden musste), verliert einen der **zusätzlich** hinzugekommenen Körperkraft- oder Intelligenzpunkte (siehe 7. Heldenstatus). Die Art des Verlustes wird zufällig durch einen Würfelwurf ermittelt. Aufgrund dieses Verlustes sind die Folgen im Bezug auf Zaubersprüche aus den Tabellen (siehe 8. Zauberei und Magie) abzulesen.

In jedem Fall, ob Ohnmacht oder Tod, muss ein gefallener Heroe mit einem W6 auf der Sturz-Tabelle würfeln. Dies symbolisiert, dass dem Heroen beim Fallen bzw. der missglückten Verteidigung Ausrüstungsgegenstände zerbrechen.

Sturz-Tabelle

W6 Wurf	Auswirkung
1	Es zerbrechen alle Trankphionen, die sich auch über die Spruchrollen ergießen und diese somit unleserlich machen. Weiterhin zerbricht ein schützender Ausrüstungsgegenstand, zunächst der Schild (bzw. Armschutz), ist keiner vorhanden, dann der Helm.
2	Es zerbrechen alle Trankphionen und ein schützender Ausrüstungsgegenstand, zunächst der Schild (bzw. Armschutz), ist keiner vorhanden, dann der Helm.
3	Es zerbricht ein schützender Ausrüstungsgegenstand (s.o.) und die momentane (oder auch die zuletzt benutzte) Waffe wird beschädigt. Ein Fernkämpfer wirft einen W6: 1-3 Fernwaffe, 4-6 Handwaffe. Ersetze einen weißen Kampfwürfel durch einen grünen .
4	Es zerbricht ein schützender Ausrüstungsgegenstand, zunächst der Schild, ist keiner vorhanden, dann der Helm. Ist auch der nicht vorhanden, wurde das Kettenhemd (bzw. Tarnkappe) durch den Sturz zerstört.
5	Die momentane (oder auch die zuletzt benutzte) Waffe wird beschädigt. Ein Fernkämpfer wirft einen W6: 1-3 Fernwaffe, 4-6 Handwaffe. Ersetze einen weißen Kampfwürfel durch einen grünen .
6	Alles bleibt unversehrt

Weiterhin muss jeder Heroe, der stürzt, mit einem Würfelwurf festlegen, wieviel Goldmünzen er verliert. Durch den Sturz platzt einer der Goldsäcke am Gürtel und W10 x 20 Münzen kullern durch die Ritzen in Mauern und Boden und verschwinden.

Sollten die anderen Heroen nicht über entsprechende Tränke/Zauber/Zutaten verfügen, um dem Schwerverletzten bzw. Toten zu helfen, müssen sie das Opfer an Ort und Stelle liegen lassen um sich auf die Suche nach selbigen zu begeben. In diesem Fall (also wenn die Heroen nicht mehr im Sichtbereich des Opfers sind) kommen diebische Snotlinge und Goblins und rauben dem ohnmächtigen bzw. toten Heroen alles verbliebene Gold. Die Heroen können das Gold nicht mitnehmen, sie sind zu beschäftigt, schnell die benötigten Zutaten zu beschaffen. Sollte der Held unwiderruflich tot sein, können die Heroen das Gold, die Besitztümer und die Ausrüstung des Heroen mitnehmen, falls die Waffentragbeschränkungen nicht verletzt werden. Magische Waffen und Artefakte werden durch den Lebensverlust des Trägers zu normalen Gegenständen, die Magie kann aufgrund des leblosen Trägers nicht mehr gewirkt werden. Sie verlieren **alle** magischen Eigenschaften. Alternativ kann der Ort des Todes mit dem Marker „verlorene Ausrüstung“ bestückt werden, ein neuer Held, der von der Treppe das Spiel beginnt, kann die Ausrüstung an sich nehmen.

10. Fallen

10.1 Finden von Fallen

Die Helden können den Raum nicht durchsuchen wenn:

- sich ein Monster oder eine Kampfhandlung im Sichtbereich befindet
- die Fallen sich nicht im gleichen Raum wie der Suchende befindet.

Nach Finden einer Falle legt der Spielleiter eine Fallenmarkierung mit einem Fragezeichen auf das entsprechende Feld (siehe Abb. 2).



Abb. 2: Nachdem die Spieler nach Fallen und Geheimtüren gefragt haben, werden Fallen mit den Fallenmarkern markiert.

10.2.1 Speerfalle

Ein Heroe, der in eine Speerfalle läuft, würfelt sofort mit einem Kampfwürfel. Bei einem Totenkopf trifft ihn ein versteckter Pfeil oder Bolzen, er verliert einen KKP und sein Zug endet. Bei einem Schild

verfehlt ihn der Pfeil und er kann seinen Zug ganz normal weiterführen.

10.2.2 Fallgrube

Ein Heroe, der in eine Fallgrube fällt, verliert sofort einen KKP. Sein Zug endet in diesem Augenblick. In der nächsten Runde kann er herausklettern und sofort normal weiterziehen. Während er in der Fallgrube steckt, kämpft er mit einem Kampfwürfel weniger (sowohl im Angriff, als auch in der Verteidigung). Die Fallgrube bleibt anschließend als festes Hindernis auf dem Spielbrett liegen. Helden sowie Monster können die Fallgrube überspringen. Hierzu muss ihr Bewegungswurf (bzw. ihre maximal zur Verfügung stehende Tempoanzahl) genug Reserven aufweisen, um das dahinterliegende Feld zu erreichen. Diagonalsprünge sind nicht möglich, Fallgruben in Ecken ohne Möglichkeiten eines korrekten Sprunges sind zu vermeiden. Der Spieler wirft zum Überspringen einen Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel fällt der Heroe in die Grube und erleidet den Verlust von einem KKP und steckt fortan in der Grube. Mehr als 2 Heroen passen nicht gleichzeitig in eine Fallgrube (Doppelfallgruben aus dem „Elf Quest Pack“ 4 Personen). Alle folgenden Heroen schaffen zwar die Überquerung, erleiden allerdings trotzdem den Verlust von 1 KKP. Ihr Zug endet hier.

10.2.3 Schlagfalle

Ein Held, der eine Schlagfalle auslöst, erleidet den Schaden von 2 KW bzw. die Anzahl der gewürfelten Schädel aufgrund von der Decke fallenden Gesteins. Gegen diesen Schaden ist keine Verteidigung möglich. Der Held muss sich entscheiden, auf welches **freie** angrenzende Feld er ausweicht. Anschließend ist das Feld, auf dem die Falle ausgelöst wurde, blockiert und kann NICHT mehr betreten werden. Bei Schlagfallen mit Pfeilmarkierungen ist der Pfeil sowohl das auslösende, als auch das mit Geröll bestückte Feld. Dies tritt allerdings nur bei Originalquesten und älterem Herausforderungen auf. Der Pfeil kann in modernen Herausforderungen auch nur der Auslöser sein, der sich sogar in einem anderen Raum befindet. In diesem Fall (muss im Erklärungstext vermerkt sein) bleibt das Feld der Auslösung unbeschadet.

10.2.4 Fallbeil

Der Heroe, der das Fallbeil auslöst und alle ihm folgenden Spielfiguren innerhalb der weißen Fallbeilmarkierungen werden mit 2 Kampfwürfeln angegriffen, und können sich mit 2 Kampfwürfeln verteidigen.

10.2.5 Gruft der Finsternis

Der Held der in die Gruft der Finsternis fällt, würfelt zunächst mit einem KW. Wirft der Heroe irgendeinen Schild, kann er sich grade noch rechtzeitig am Rand festklammern, sein Zug endet hier. Bei einem Schädel fällt der Heroe in die Grube und erleidet einen Schaden von 2 Körperkraftpunkten, darf sich aber mit einem Kampfwürfel verteidigen. Die Gruft der Finsternis kann **nicht** entschärft werden. Beim Versuch die Falle zu entschärfen, muss ein jeder Heroe umgehend mit dem KW würfeln um zu entscheiden, ob er hereinfällt oder nicht.

10.2.6 Magische Feuersbrunst

Mit Ausnahme der Schicksalskarte „magische Feuersbrunst“ die sofort auslöst, gilt für die normale Feuersbrunst folgende Lösung bei Spielen mit der HQ-Rassel (Was ist eine HQ-Rassel? siehe <http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=48>): Der Heroe, der die magische Feuersbrunst auslöst, muss seinen Zug sofort beenden. Alle anderen Heroen, die noch am Zug sind, können versuchen, den Raum oder Gangabschnitt zu verlassen. Sobald der Spielleiter am Zug ist (schwarze Kugel im Röhrchen), explodiert die Feuersbrunst und richtet den Schaden von 3 Kampfwürfeln an. Die Heroen dürfen sich normal verteidigen.

10.3 Entschärfung

Um Fallen zu entschärfen, muss der Heroe das Feld betreten (Ausnahme „Gruft der Finsternis“). Nach der Ansage, er **will** entschärfen, betritt er das Feld. Nun können folgende Charaktere versuchen, die Falle wie folgt zu entschärfen:

- **Zwerg:** Der Zwerg hat einen angeborenen Instinkt zum Fallenentschärfen. Er wirft mit einem KW. Nur bei einem schwarzen Schild misslingt die Entschärfung.
- **Heroen mit Werkzeugkiste:** Der Heroe wirft mit einem KW. Bei einem weißen Schild misslingt die Entschärfung.
- **Normale Heroen:** Der Heroe wirft mit einem KW. Bei einem Totenschädel misslingt die Entschärfung.

Missglückt die Entschärfung, erleidet der Heroe die vollen Konsequenzen, so als wenn er sie ausgelöst hätte.

Eine nicht ausgelöste Falle kann nach ähnlichen Regeln wie eine Fallgrube passiert (übersprungen) werden. Hierzu muss der Heroe genug Bewegungspunkte übrig haben, so dass er das Feld hinter der Falle erreichen kann. Er wirft einen Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel löst er die Falle aus und erleidet alle sich dadurch ergebenden Konsequenzen.

11. Schatzkisten durchsuchen

Einige Schatztruhen sind durch Fallen geschützt. Die Art der Falle geht aus dem Erklärungstext hervor. Findet ein Heroe eine Schatzkiste mit einer Falle, muss er vor Öffnung der Kiste die Falle entschärfen. Hierzu wirft er mit einem Kampfwürfel. Bei einem schwarzen Schild misslingt die Entschärfung und der Heroe erleidet die im Erklärungstext beschriebenen Konsequenzen. Der Akt der Entschärfung bedeutet keine Aktion. Der Held kann zur Schatzkiste gehen, nach Schatzkistenfallen fragen, die Falle entschärfen und die Kiste öffnen. Misslingt die Entschärfung, endet sein Zug sofort. Der Heroe kann erst im nächsten Zug die Kiste öffnen, falls ihm nicht ein anderer Heroe zuvorkommt.

Die Entschärfung von Fallen an Schatzkisten stellt eine Abstraktion der generellen Fallenregeln (siehe Kap. 9) dar. Alle Heroen sollen die gleichen Chancen haben, Schatzkisten zu öffnen, somit nützen Werkzeugkiste und Zwergendasein nichts.

12. Durchsuchen von Räumen

Räume können generell nur durchsucht werden, wenn keine Monster bzw. Kampfhandlungen im Sichtbereich des Suchenden sind. Alle Räume (und auch Gänge) können so oft wie gewünscht nach Schätzen durchsucht werden, eine Schatzkarte wird immer gefunden. Wird die Schatzkarte „Nichts“ gefunden, sind alle bisher aufgedeckten Räume und Gänge sowie der aktuelle Raum leer und können nicht mehr durchsucht werden.

13. Zufällige Ereignisse

Hat der Spielleiter vor seinem Spielzug keine Monster mehr zur Verfügung, darf er einen 10-seitigen Würfel werfen. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der Anzahl im Spiel befindlicher Heroen, so darf er eine Ereigniskarte „Zufällige Ereignisse“ vom Stapel heben und das Ereignis verkünden. Ist die gewürfelte Zahl größer als die Anzahl der Mitspieler, wird keine Karte gezogen, das Schicksal schlägt diese Runde nicht zu. Je mehr Spieler an einem Spiel teilnehmen, desto mehr „Zufällige Ereignisse“ werden eintreten. Wenn gemäß dem Text einer Ereigniskarte nur eine einzelne Person von dem Ereignis betroffen sein soll, dann trifft es stets die Figur des Spielers, welcher der zuvor gewürfelten

Augenzahl entsprechend im rechten Uhrzeigersinn vom Spielleiter sitzt.

Um die Heroen nicht gleich zu Beginn ihres Abenteuers mit einem Schicksalsschlag zu konfrontieren, empfiehlt es sich, erst nach Ende ihrer ersten Monsterbegegnung mit der Würfelprozedur zu starten.

14. Tränke und Trankzutaten

Trankzutaten können im Schatzkartenstapel und in den Möbelsuchtabellen (MST) gefunden werden. Eine Erkennungsprobe (wie in der Validation „Tränke brauen“) ist zur Erkennung notwendig. Die gefundenen Trankzutaten können an jedem Alchimistentisch zur Erstellung von Heiltränken benutzt werden. Sollte kein Alchimistentisch zugegen sein, würfeln die Heroen zur Erstellung des Trankes auf der Experimentiertabelle (siehe Validationsregel „Tränke brauen“ auf www.hq-cooperation.de).

Folgende Zutaten sind notwendig:

- 2 Zutaten ergeben einen Trollbann-Trank, der alternativ zur Spruchrolle „*Trollbann*“ die regenerativen Fähigkeiten des Trolls negieren. Weiterhin kann mit 2 Zutaten ein Trank gebraut werden, der die Auswirkungen der vergifteten Klingen der Skaven-Seuchenmönche beendet.
- 3 verschiedene Zutaten ergeben einen normalen Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt.
- 4 verschiedene Zutaten ergeben einen Trank, der einen Heroen von einer bleibenden Verletzung kuriert.
- 5 verschiedene Zutaten ergeben ein Elixier des Lebens, welches einen toten Heroen (-1 KKP) bei einem Wurf von 3-6 auf der Tod-Tabelle wieder zum Leben erweckt. Der Trank gibt dem Heroen alle verlorenen Körperkraftpunkte zurück. Das selbe Elixier kann auch benutzt werden, um einem Heroen seine verlorenen Intelligenzpunkte zu regenerieren, wenn seine Intelligenz durch Umstände auf 0 sinkt (siehe Kap. 16, Verlust von Intelligenz).

Folgende „bleibende Verletzungen“ gibt es:

- Eingeschränkte Bewegung: Der Heroe bewegt sich nur noch um seinen Grundwert
- Angriff / Verteidigung (oder beides) mit einem Kampfwürfel weniger

Alternativ kann der Heroe bis an das Ende der Herausforderung mit der Behinderung weiterspielen und anschließend den Schaden durch einen Heiler gegen die Entrichtung von 100 Goldmünzen kurieren lassen.

Eine weitere Alternative ist die Schatzkarte „Begegnung eines Druiden“. Hier kann der Schaden vorort gegen die Gebühr von 100 Goldmünzen durch einen Druiden beseitigt werden.

Die bisher im Spiel vorkommende Vergiftung, die den Verlust von einem oder mehreren Körperkraftpunkten erwirkt, kann nach wie vor durch die käuflich zu erwerbende Trankkarte „Gegengift“ geheilt werden. Dieser Trank stammt aus der US-Version von „Karak Varn“ und kann für 100 Goldmünzen erworben werden. Weiterhin kann durch das Artefakt „Gegengift“ ein Giftschaden verhindert werden.

14.1 Kauftränke

Zwischen den Herausforderungen ist es den Helden (wenn in der Herausforderung nicht anderes beschrieben) erlaubt, Ausrüstung und Tränke zu erwerben. Diese Tränke können auf der Homepage der HQ-Cooperation heruntergeladen werden. Es ist dem Spielleiter überlassen, die Anzahl der verfügbaren Tränke zu minimieren.

15. Neue farbige Kampfwürfel

Die neuen, farbigen Kampfwürfel können wie folgt im Spiel eingesetzt werden:

15.1 Rost

Wird ein Heroe mit „Rost“ konfrontiert, der seine Waffe unbrauchbar macht, würfelt er (solange er keine neue Waffe kauft) mit grünen Kampfwürfeln anstelle der Standard-Kampfwürfel. Das eine fehlende Schädelssymbol stellt dar, dass die Waffe an Effektivität verloren hat. Der Heroe kann mit der rostigen Waffe weiterkämpfen, bei erneutem Kontakt mit Rost geht die Waffe allerdings vollends kaputt. Eine verrostete oder anderweitig beschädigte Waffe (z.B. Sturztabelle) kann nicht wieder repariert werden. Sie kann zwischen den Herausforderungen in der Stadt oder beim gelegentlich auftauchenden Goblinhändler (Schatzkartenstapel) zu einem Viertel (abrunden) des originalen Kaufpreises verkauft werden. Wenn eine Heroe mehrere Waffen besitzt, ist immer die zuletzt benutzte Waffe gemeint, sie erleidet den Schaden. Rost, der in Kontakt mit anderen Ausrüstungsgegenständen kommt (Helm, Schild, Kettenhemd), zerstört - wie im Kartentext beschrieben - den Gegenstand.

Folgende Waffen und Rüstungen sind nicht aus Metall: Der Bogen, der Knüppel und das Lederwams. Diese Gegenstände werden nicht durch Rost beeinflusst, können allerdings immer noch „beschädigt“ werden“.

15.2 Ausrüstung beschädigt/schartig

Durch Umstände wie z. B. Schicksalskarten kann es gelegentlich vorkommen, dass ein Heroe in seinem letzten Kampf einen Teil seiner Ausrüstung beschädigt. Sollte ein Rüstungsteil (Helm, Schild, Kettenhemd, Armschutz oder Tarnkappe) beschädigt werden, wirft der Heroe bei zukünftigen Verteidigungswürfen **einen** blauen Kampfwürfel anstelle eines weißen. Wird eine Handwaffe schartig so wird ein weißer Angriffswürfel durch einen grünen ersetzt. Würfelt der Heroe aufgrund von Rost bereits mit grünen Kampfwürfeln, so verliert er einen der grünen Kampfwürfel komplett.

Derart beschädigte Ausrüstung kann zwischen den Herausforderungen gegen ein Entgelt von 50 Goldmünzen beim Schmied wieder repariert werden.

Das Lederwams wird, wenn es beschädigt wird, unwirksam, die Riemen lösen sich und es ist kein Schutz mehr für den Körper. Der Heroe muss sich ab sofort mit einem Kampfwürfel weniger verteidigen.



15.3 Waffenöl

Ein Heroe kann vor einer Herausforderung seine Nahkampfwaffe mit magischem Waffenöl behandeln. Dadurch verbessert sich die Effektivität der Waffe. Um dies darzustellen, darf einer der weißen Kampfwürfel durch einen schwarzen Würfel ersetzt werden. Der Effekt des Waffenöls gilt für die Dauer einer Herausforderung. Der Effekt endet ebenfalls, wenn die Waffe durch „Rost“ beschädigt wird. Allerdings behält die Waffe durch den Schutz des Waffenöls alle weißen Kampfwürfel. Somit ist Waffenöl ein guter Schutz gegen einem im Spiel vorkommenden Rostschaden. Waffenöl verhindert allerdings nicht die verminderte Effektivität sollte die Waffe „schartig“ werden. Derartige Schäden sind durch das Waffenöl nicht zu verhindern. Waffenöl kann niemals auf magische Waffen angewendet werden.

15.4 Magische Waffen

Wenn eine magische Waffe (Runenaxt o. ä.) von „Rost“ befallen wird, verliert sie ihre magischen Fähigkeiten und wird zu einer normalen Handwaffe ihres Typs. Ihre schwarzen Angriffswürfel werden durch weiße ersetzt. Wenn eine magische Waffe „schartig“ wird, muss einer der schwarzen Kampfwürfel -so wie bei normalen Waffen- durch einen grünen ersetzt werden. Auch eine magische Waffe kann durch die Entrichtung von 50 Goldmünzen wieder in ihren Ursprungszustand zurück versetzt werden.

15.5 Artefakte / Zaubersätze

Einige Artefakte und Zaubersätze erlauben es den Spielern, mit schwarzen Kampfwürfeln zu attackieren oder sich mit grünen Kampfwürfeln zu verteidigen. Werden Nahkämpfe mit solchen Artefakten ausgeführt, können für zusätzliche Kampfwürfel (z. B. durch Tapferkeit, Granithaut usw.) immer nur normale, weiße Würfel benutzt werden. Die Anzahl der farbigen Würfel ist durch Tränke oder Magie nicht veränderbar. **Im Zweifelsfall werden immer die normalen, weißen Kampfwürfel benutzt.**

15.6 Endgegner / Charaktermodelle

Einige Endgegner können im Einzelfall mit den blauen Kampfwürfeln verteidigen. Eine entsprechende Anmerkung steht hierzu im Erklärungstext der Herausforderung.

15.5 Keine bunten Kampfwürfel ?

Wenn du keine bunten Kampfwürfel hast, die Variationen aber einsetzen möchtest, dann benutze folgende Möglichkeit :

Bunte Würfel:

Grüne Kampfwürfel im Angriff:
Grüne Kampfwürfel in der Verteidigung:

Blaue Kampfwürfel in der Verteidigung:

Schwarze Kampfwürfel im Angriff:

Standardwürfel:

Der Heroe trifft nur noch bei weißen Schilden
Der Heroe verteidigt sich mit Schädeln

Das Monster verteidigt mit weißen Schilden

Der Heroe trifft mit einem W6 bei einer 3-6,

Entstehen bei der Benutzung von Standardwürfeln „Mischwürfe“ aus beispielsweise 3 grünen und einem weißen Würfel (Der Barbar greift mit einem rostigen Schwert an), dann müssen die Würfe nacheinander ausgeführt werden - erst die für die bunten, dann die normalen.

16. Psychischer Kampf

Einige Chaosmagier verfügen über die Sonderregel „Psychischer Kampf“. Diese Fähigkeit wird im Erklärungstext der Herausforderung notiert. Ein solcher Chaosmagier attackiert mit der Anzahl Kampfwürfel, die der Anzahl seiner Intelligenzpunkte entspricht. Eine Verteidigung ist nur mit so vielen Kampfwürfeln erlaubt, wie der Verteidiger Intelligenzpunkte besitzt. Entstehender Schaden wird allerdings von den Körperkraftpunkten abgezogen.

17. Verlust der Intelligenz

Durch Giftränke oder Chaoszaubersprüche kann die Anzahl der Intelligenzpunkte bis auf 0 fallen. Ein Heroe mit 0 (oder weniger) Intelligenzpunkten ist nur noch ein lebender Körper ohne Geist, der von seinen Mitspielern geführt werden muss. Er kann nicht mehr angreifen, Zaubern, Tränke nehmen oder Räume und Gegenstände durchsuchen. Er bewegt sich ab sofort nur noch mit seinem Grundbewegungswert, darf sich aber mit der Anzahl seiner ihm durch Ausrüstungsgegenstände zustehenden Verteidigungswürfel verteidigen. Beispiel: Der Barbar hat Helm, Schild und Kettenhemd und darf sich mit 3 Kampfwürfeln verteidigen. Seine natürliche Grundverteidigung von 2 Würfeln steht ihm wegen der geistigen Umnachtung nicht zu. Nach Einnahme eines Elixiers, welches aus 5 Zutaten gebraut wird, erhält der Heroe wieder seinen Grundwert. Sollte der Heroe mit 0 Intelligenzpunkten die Herausforderung beenden, wird er ganz normal wieder auf seinen Grundwert aufgefrischt.

18. Diverses

Wiederholungswürfe

Sollte ein Heroe durch Zauberei oder ähnliche Effekte Wiederholungswürfe erhalten, beziehen sich diese Würfe - wenn nicht anders angegeben- immer auf den **gesamten** Würfelwurf. Wichtigste Regel hierbei: Bereits wiederholte Würfe dürfen niemals erneut durch einen anderen Effekt wiederholt werden.

19. Bestiarium - Neue Monster

Hier folgt eine Auflistung neuer Monster inklusive ihrer Symbole, Werte und Sonderregeln. Im Anschluss an die Tabellen folgt eine Beschreibung der Spezialfähigkeiten in alphabetischer Form.

	Monster	A	V	T	KK	I	Spezialfähigkeiten
	Goblin	2	1	10	1	2	
	Nachtgoblin	2	1	10	1	2	Speer
	Squig	4	2	W6	1	1	schwer zu kontrollieren
	Riesenspinne	4/3/2	3	6	2	1	Spinnenangriff, langsam
	Spinnen	1	1	8	1	0	
	Ork	3	3	8	1	1	
	Schwarzork	4	3	7	2	3	
	Fimir	3	3	6	2	3	
	Skelett	2	2	6	1	0	Speer
	Zombie	2	3	4	2	0	
	Mumie	3	4	4	2	0	
	Todesalb	3	2	6	2	0	Durchdringen
	Fledermäuse	2	1	10	1	0	Fliegen
	Riesenfledermaus	Werte in der Questmap					Fliegen
	Ungor	3(2)	2	6	1	1	Speer
	Gor	4	3	6	2	1	
	Chaosbarbar	3	3	7	1	2	
	Chaoskrieger	4	4	6	3	3	
	Chaoschampion	Werte in der Questmap					Chaosmagier
	Gargoyle	5	5	6	4	0	immun gegen Beeinflussung
	Troll	3	3	6	2	1	Regeneration
	Riesentroll	4	5	6	6	1	vielarmig

	Monster	A	V	T	KK	I	Spezialfähigkeiten
	Oger Krieger	5	5	5	5	1	
	Oger Offizier	6	6	6	6	3	
	Oger Herrscher	Werte in der Questmap					
	Hexer	Werte in der Questmap					Chaosmagier
	Niederer Dämon	3	3	10	2	3	Fliegen, Feuerball, Dämonischer Rettungswurf
	Drache	Werte in der Questmap					Drachenkampf, Feuerstrahl, großes Ziel, immun gegen Beeinflussung, Gift

Sonderregeln

CHAOSMAGIER: Ein Chaosmagier ist dazu in der Lage, Chaoszauber auszusprechen.

DÄMONISCHER RETTUNGSWURF: Dämonen verfügen über einen „Dämonischen Rettungswurf“ der mit **blauen** Kampfwürfeln ausgeführt wird. Für jeden erfolgreichen Verlust der Körperkraft können sie nach der Verteidigung versuchen, ein Monsterschild zur Verhinderung des Verlustes zu würfeln.

DRACHENKAMPF: Drachen können 4 x attackieren:

- an der Front ihrer Base (1 Bissattacke)
- jeweils einmal links und rechts (2 Klauenattacken)
- nach hinten (1 Schwanzattacke)

die jeweiligen Profilwerte stehen im Text der Herausforderung, wobei der Angriffswert jeweils 3 Zahlen hat, nämlich die Anzahl der zu benutzenden Angriffswürfel an der Front, der beiden Klauenattacken und der Schwanzattacke (Beispiel: A= 4/2/3 sind 4 Würfel vorne, 2x2 Würfel zur Seite, 3 Würfel nach hinten). Schwanzattacken können giftig sein.

DURCHDRINGEN: Ein Todesalb kann durch einen Heroen hindurch ziehen. Der Heroe verliert einen KKP. Als Alternative kann der Heroe eine I-Probe bestehen um den Verlust zu verhindern.

FEUERBALL: Dämonen können anstelle ihrer Bissattacke einen kleinen Feuerball zaubern, der einen Schaden von zwei Kampfwürfeln verursacht, gegen den sich die Heroen normal verteidigen können.

FEUERSTRAHL: Alternativ zu seinen Attacken kann ein Drache einen Feuerstrahl ausstoßen. Dieser Feuerstrahl trifft seine Ziele in gerader Linie im Sichtbereich und verursacht beim ersten Ziel einen Schaden von 4 Kampfwürfeln, beim nächsten dahinter stehenden Ziel 3 Kampfwürfel, dann 2 und ein eventuelles 4. Ziel wird noch mit einem Kampfwürfel angegriffen. Die Ziele können sich normal verteidigen.

FLIEGEN: Monster mit der Fähigkeit „Fliegen“ können über Felder ziehen, die von Heroen besetzt sind, dürfen ihre Bewegung aber nicht auf einem solchen beenden.

GIFT: Attacken durch Monster können einen Heroen durch Einwirkung von Gift dauerhaft schädigen. Diese Verletzungen werden durch Abzüge von Kampfwürfeln, Bewegungsreichweiten oder Einschränkungen anderer Spezialfähigkeiten symbolisiert. Die genauen Folgen einer Vergiftung sind im jeweiligen Erklärungstext beschrieben.

GROSSES ZIEL: Drachen sind große Wesen, das heißt, dass sie immer im Sichtbereich beschossen werden können. Nichts verdeckt die Sicht auf einen Drachen. Selbstverständlich verdeckt auch ihnen nichts die Sicht für ihren Feuerstrahl.

IMMUN GEGEN BEEINFLUSSUNG: Monster mit dieser Fähigkeit können nicht durch beeinflussende Sprüche/Spruchrollen wie zum Beispiel „Gewitter-Zauber“, „Morpheus Arme“ u. ä. kontrolliert werden.

LANGSAM: Wenn die Spinne wendet, gilt das als Aktion. Die Spinne kann nicht mehr kämpfen

SCHWER ZU KONTROLLIEREN: Vor dem Spielzug des Squigs wird ein Kampfwürfel geworfen. Bei einem schwarzen Schild dürfen die Heroen den kompletten Spielzug des Squigs durchführen.

SPEER: Monster mit Speeren können diagonal angreifen.

SPINNENANGRIFF: Die Riesenspinne hat mehrfache Attacken und greift ihre Feinde somit direkt nach vorne mit 4 Kampfwürfeln, diagonal mit 3 Kampfwürfeln und auf das erste Feld seitlich mit 2 Kampfwürfeln an.

REGENERATION: Der Troll verteidigt sich mit weißen und schwarzen Schilden. Die Fähigkeit „Regeneration“ kann durch die Spruchrolle „Trollbann“ negiert werden.

VIELARMIG: Ein entfernter Verwandter der Trolle ist der vielarmige Riesentroll. Er kommt nur vereinzelt vor und ist im Questplan farbig markiert. Der Riesentroll darf zweimal attackieren: Entweder darf er zweimal das gleiche Ziel oder aber zwei unterschiedliche Heroen angreifen, es muss aber Basekontakt vorhanden sein. Der Riesentroll darf sich zwischen seinen Attacken nicht bewegen. Im Gegensatz zu seinen kleineren Vettern verfügt er **nicht** über Regeneration.

	Skaven	A	V	T	KK	I	Spezialfähigkeiten
	Klanratte	2	2	10	1	2	
	Sturmratte	3	4	10	2	2	
	Schattenläufer	2	2	12	1	3	Schleuder
	Riesenratte	1	1	10	1	1	
	Rattenoger	5	5	7	5	2	Raserei
	Meutenbändiger	3	2	10	1	3	Peitsche, Bändiger
	Seuchenmönch	3	3	10	2	2	Seuchenwaffen
	Assassine	4	4	12	3	5	Wurfsterne, schneller Kämpfer
	Skavenzauberer	2	2	10	2	6	Adept
	Grauer Prophet	2	3	10	3	7	Magier der gehörnten Ratte
	Häuptling	Werte in der Questmap					

Sonderregeln der Skaven

ADEPT: Ein Adept der Skaven beherrscht bis zu 4 Sprüche der Skavenmagie.

BÄNDIGER: Solange ein Meutenbändiger auf einem an den Rattenoger angrenzenden Feld steht, kämpft der Rattenoger normal mit A=5, V=5. Befindet sich der Bändiger nicht auf einem angrenzenden Feld, fallen die Kampfwerte um jeweils einen KW auf A=4, V=4. Stirbt der Meutenbändiger, verliert der Rattenoger noch einen KW in Angriff und Verteidigung und kämpft dann mit den Werten A=3, V=3. Allerdings gerät der Oger durch den Verlust des Bändigers in Raserei und benutzt bis zu seinem Tode schwarze Kampfwürfel im Angriff.

Wird eine Gruppe Riesenratten von einem Meutenbändiger begleitet, dürfen die Riesenratten eine zusätzliche Bewegung nach Ihrer Attacke machen (also gehen-kämpfen-gehen). Allerdings müssen die Riesenratten diese Zusatzbewegung immer im Sichtbereich des Bändigers beenden. Stirbt der Bändiger, endet diese Sonderregel.

PEITSCHEN: Ein Meutenbändiger kann mit einer Peitsche diagonal angreifen.

SCHLEUDER: Ein Monster mit einer Schleuder attackiert mit 2 Kampfwürfeln im Fernkampf.

SCHNELLER KÄMPFER: Ein Assassine kann zweimal pro Runde angreifen, entweder zweimal das gleiche Ziel oder aber zwei unterschiedliche Heroen, es muss aber Basekontakt vorhanden sein.

SEUCHENWAFFEN: Wenn ein Heroe eine Verwundung durch einen Seuchenmönch erhält, ist er geschwächt. Bis zur Einnahme des nächsten Heiltrankes oder -Zaubers oder eines speziellen Trankes (gebraut durch 2 Zutaten) werden alle geworfenen Totenschädel im Angriff einmal wiederholt.

MAGIER DER GEHÖRNTEN RATTE: Ein Grauer Prophet beherrscht bis zu 8 Sprüche der Skavenmagie.

WURFSTERNE: Ein Monster mit Wurfsternen attackiert mit 3 Kampfwürfeln im Fernkampf.