

# *HeroQuest Schicksalskarten*

*(Revision 2, im Mai 2008)*

Original-HQ-Karten-Format

Drucktestseite

Blatt beidseitig bedrucken und gegen Licht halten

*Uliidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

**Revision 1:**  
Ca. 50 % geänderte  
oder neue Karten

**Revision 2:**  
**Geänderte Karten:**  
Monsterspinne,  
Maul der Verdammnis,  
Monströse Hand,  
Giftschlangen,  
Versprengte Söldner,  
Morcars Macht,  
Alte Wunde



*Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)*



*Ublidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*



## Monsterspinne



Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn du einen Landsknecht an deiner Seite hast:

Aus dem Schatten einer dunklen Ecke bewegt sich eine Monsterspinne auf einen deiner Landsknechte zu. Sie packt ihn mit drei Klauen und verschwindet mit dem Wehrlösen schnurrstracks senkrecht entlang der Wand bis in ihr dunkles Nest, in dem sie ihn genüsslich verspeist.

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

## Maul der Verdammnis

- Falle -

Plötzlich und unerwartet bricht neben dir eine Kreatur des Chaos aus der Erde empor, die mit ihrem Scherenmaul nach allem schnappt, was ihr in die Quere kommt.

Ihre Bewegungen sind so schnell, dass sie in jeder Runde 2 Angriffe führt. Und sie ist derart gelenkig, dass ihre Angriffe bis zu zwei Felder weit reichen. Da sie aber weder Ohren noch Augen hat, richtet sie ihre Angriffe in eine Himmelsrichtung, die jedesmal mit einem W10 ermittelt wird. Das Ergebnis wird einfach über die umliegenden Felder abgezählt, wobei die Felder hinter angrenzende Wände nicht mitgezählt werden.

Angriff: 2 KW  
Verteidigung: 6 KW  
Körperkraft: 2  
Tempo: 0

## Monströse Hand

- Falle -

Völlig überraschend bricht neben dir eine monströse Hand aus dem unteren Geschoss empor. Die Klaue greift wild um sich, wobei sich ihr blinder Angriff in eine Himmelsrichtung erstreckt, die jedesmal mit einem W10 ermittelt wird. Das Ergebnis wird einfach über die umliegenden Felder abgezählt, wobei die Felder hinter angrenzende Wände nicht mitgezählt werden. Wird jemand erfasst, so hat der Unglückliche eine Kraftprobe zu bestehen, um durch die Quetschung nicht einen Körperkraftpunkt zu verlieren.

Anschließend wird das Opfer gegen eine Wand geschleudert, wobei sich das Tragen eines Helmes von Vorteil erweist, um sich gegen eine Gehirnerschütterung bzw. den Verlust eines Intelligenzpunktes zu schützen.

Verteidigung: 2 KW  
Körperkraft: 3  
Tempo: 0

## Giftschlangen



Auf dem Boden wimmeln unzählige Giftschlangen. Jeder Heroe, der sich mit dir in dem selben Gang oder Raum aufhält, wirft einen Kampfwürfel. Bei einem "schwarzen Schild" wird der Betroffene gebissen und erleidet eine bleibende Vergiftung. Fortan kämpft er geschwächt mit einem Kampfwürfel weniger bis ein Heiler aufgesucht und mit 100 Golddublonen entlohnt wird.

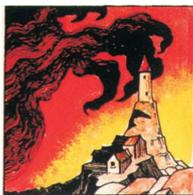
Ulludiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

## Versprengte Söldner



Euch begegnet ein Haufen versprengter Söldner. Nimm das Gespräch auf und bestehe eine Intelligenzprobe. Verläuft die Verhandlung erfolgreich, schließen sich euch W6 Landsknechte für den halben Sold an. Anderenfalls verlangen sie den vollen Sold oder ziehen ihren eigenen Weg unbeirrt weiter.

## Morcars Macht



Nur gültig, wenn Gefechtskarten im Einsatz sind:

Dieses Verlies ist von unsagbarer Boshaftigkeit geprägt. Schaurige Schreie hallen unentwegt durch die Gänge, dass einem das Blut in den Adern gefriert. Die Nerven liegen blank, und jeder Heroe, dessen Verstand dieser Qual nicht standhält, verliert vor lauter Angst einen Teil seiner Fähigkeiten. Der Spielleiter zieht von jedem Heroen, der keine Intelligenzprobe besteht, eine willkürliche Gefechtskarte ein.

## Alte Wunde

Gerade als du dich bester Gesundheit erfreust und mit voller Körperkraftpunktzahl durch die Gegen stolzierst, bricht eine schlecht verheilte Wunde wieder auf. Du verlierst einen Körperkraftpunkt, wenn du nicht bereits verwundet bist.

### Hypnose-Nebel



Bösartige Nebelschwaden ziehen auf und versuchen die Heroen psychisch zu beeinflussen. Jeder Held muss eine Intelligenz-Probe bestehen, um sich dem zu widersetzen. Wird sie nicht bestanden, darf der Böse sofort mit der Figur setzen und ein beliebiges Ziel angreifen.

### Bücherwurm



Du trägst einen gefräßigen Buchwurm mit dir, welcher völlig unbemerkt eine komplette Schrift- oder (Zauber-)Spruchrolle verspeist.

### Quell der Weisheit



Ein leises Plätschern deutet darauf hin, dass sich hinter der nächsten Tür eine Quelle zu befinden scheint. Wer immer sich von dieser Quelle zu erfrischen vermag, erhält sämtliche Intelligenzpunkte zurück, die er auf seinem Wege bislang verloren hat.

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

### Flaschengeist



Plötzlich bemerkst du, dass sich ein Korken von einer deiner Phiolen gelöst hat. In Wahrheit hat sich ein Flaschengeist klammheimlich aus dem Staub gemacht. Zuvor hat er dir das Gesöff zu deinem Gunsten verzaubert. Zu dessen ursprünglichen Wirkung erhältst du bei Gebrauch 2 verlorene Körperkraftpunkte zurück.

### Fallgrube



Du fällst in eine unentdeckte Fallgrube und verlierst einen Punkt deiner Körperkraft.

### Fledermausschwarm



Ein an der Decke hängender Fledermausschwarm fällt plötzlich über euch her. Jeder Heroe wirft einen Kampfwürfel. Ist das Ergebnis ein "Totenkopf", verliert er einen Körperkraftpunkt.

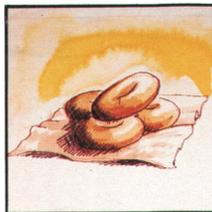
Ulliadiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

### Morcars Fluch



Ein unheilvolles Flüstern und Raunen zieht durch die Gänge. Jeder Heroe muss eine Intelligenz-Probe bestehen, um sich den einmaligen Angriffen von körperlosen Geistwesen zu widersetzen. Wird sie nicht bestanden, verliert der Betreffende einen Körperkraftpunkt.

### Schmalzgebäck



Du entdeckst einen verlorenen Schmalzkringel. Wirf einen W6, wenn du hungrig bist:

- 1: Vergiftet, du verlierst einen Körperkraftpunkt
- 2-3: Schmeckt gut
- 4-5: Köstlich, du gewinnst einen verlorenen Körperkraftpunkt zurück
- 6: Delikat, du gewinnst zwei verlorene Körperkraftpunkte zurück

### Einstürzende Decke



Durch eine unachtsame Bewegung rutscht ein Stützpfeiler zur Seite und läßt die Decke über dich einstürzen. Stehst du zufällig an einer Tür, so schützt dich die Zarge vor den Trümmern.

- ansonsten wie Schlagfalle -

## Katakombe



Unter einem Gitterrost entdeckt ihr den Eingang zu einer Katakombe.

Es gelten die Katakomben-Regeln! Werden keine Katakomben-Regeln gespielt, bleiben sie unerforscht.

## Katakombe



Unter einem Gitterrost entdeckt ihr den Eingang zu einer Katakombe.

Es gelten die Katakomben-Regeln! Werden keine Katakomben-Regeln gespielt, bleiben sie unerforscht.

## Durst



Die staubige Luft innerhalb des Verlieses macht dir zu schaffen. Du trinkst vor lauter Durst einen deiner Tränke.

*Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)*

## Pest-Hauch

Du hast dich beim Durchsuchen einer verwesenen Leiche mit dem Pest-Virus infiziert. Wer an der Pest erkrankt, muss fortan zu Beginn jedes Zuges einen Kampfwürfel werfen:

**Schädel:**

Verlust eines Körperkraftpunktes  
**Weißer Schild:**

Weiterhin infiziert, nimmt jedoch in dieser Runde keinen Schaden

**Schwarzer Schild:**

Die Pest ist abgeklungen.

Der Spielleiter beobachtet den Versuchten. Kommen die Gefährten direkt auf eines der angrenzenden 8 Felder des Erkrankten, so widerfährt ihnen das gleiche Schicksal...

## Wegelagerer



Du und deine Gefährten seid in den Hinterhalt von Wegelagerern geraten, die sich mit Seilen von der Decke herablassen. Jeder Heroe wird unmittelbar von einem Gegner (Landsknecht-Karte) angegriffen. Erst anschließend erkennen sie in Euch die Gesandten des Kaisers. In Reue und vor Ehrfurcht schließen sie sich Euch bis zum Ende dieser Herausforderung an.

## Toter Abenteurer



Ein auf dem Boden liegender, skelettierter Abenteurer erhebt sich und greift dich unmittelbar an.

*Ullidiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

## Bisswunde



Unbemerkt krabbeln ein Riesentausendfüßer auf dich zu, hangelt sich von deinen Stiefel über die Kleidung bis hin zum Arm und beißt dir in die Hand. Du verlierst einen Punkt deiner Körperkraft.

## Drachenknochen



Du stolperst über ein paar alte Drachenknochen, die dir einen bescheidenen Blick in die Zukunft erlauben. 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 Fallenentschärfen oder sonstigem erzielst, für nichtig erklären. Danach darfst du einen erneuten Wurf starten.

## Scorpion



Beim Durchsuchen eines dahingeschiedenen Abenteurers krabbeln plötzlich ein Scorpion aus den Lumpen hervor und beißt dir in die Hand. Fortan kämpfst du geschwächt mit einem Kampfwürfel weniger bis dich ein Heiler gegen eine Bezahlung von 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit.

## Erdbeben



Ein plötzliches Erdbeben wirft dich zu Boden. Du verlierst dabei einen Gegenstand in einer Felspalte.

W6:  
1-2 Schild  
3-4 Waffe  
5-6 Helm

## Fuß gebrochen

Du stolperst unglücklich über eine hervorstehende Bodenplatte und brichst dir den Fuß. Du musst fortan mit einem Würfel weniger weiterziehen bis dich ein Heiler gegen eine Bezahlung von 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit.

## Plündererei

Ein auf dem Wege liegender Leichnam eines unbekanntem Abenteurers bietet dir eine günstige Gelegenheit, an neue Habseligkeiten zu gelangen:

Entsprechend der Stärke deiner Körperkraft findet sich:

weniger als 3 Körperkraftpunkte:  
Ein Heiltrank und eine Schriftrolle!

3 Körperkraftpunkte:  
Ein Heiltrank!

mehr als 3 Körperkraftpunkte:  
50 Golddublonen!

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

## Goblin-Händler



Der Goblin-Waffenhändler Naglfar ist mit seiner Ware in der Nähe. Ruft seinen Namen und er erscheint, um Euch mit seiner Ausrüstung zu versehen. Er kauft auch gebrauchte Sachen zum halben Preis an. Versucht ihn nicht zu betrügen oder zu bestehlen, seine Rache könnte sich für Euch als fatal herausstellen..

## Plündererei

Ein auf dem Wege liegender Leichnam eines unbekanntem Abenteurers bietet dir eine günstige Gelegenheit, an neue Habseligkeiten zu gelangen:

Entsprechend der Stärke deiner Körperkraft findet sich:

weniger als 3 Körperkraftpunkte:  
Eine Schriftrolle!  
Ziehe eine Karte!

3 Körperkraftpunkte:  
Eine (Zauber-)spruchrolle!  
Ziehe eine Karte!

mehr als 3 Körperkraftpunkte:  
Eine Hand voll Würmer!

## Plündererei

Ein auf dem Wege liegender Leichnam eines unbekanntem Abenteurers bietet dir eine günstige Gelegenheit, an neue Habseligkeiten zu gelangen:

Entsprechend der Stärke deiner Körperkraft findet sich:

weniger als 3 Körperkraftpunkte:  
Ein Artefakt!  
Ziehe eine Karte!

3 Körperkraftpunkte:  
Ein Schild!

mehr als 3 Körperkraftpunkte:  
Ein herkömmliches Schwert!

Uhdliert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

## Pilz

Du kommst an einem gar übelriechenden Pilz vorbei. Nur eine bestandene Intelligenzprobe kann dich davon abhalten, dir das Ding vor lauter Hunger in den Hals zu schieben. Andererseits widerfährt dir danach eine wunderliche Heilwirkung. Zwei verlorene Körperkraftpunkte werden zurückgewonnen!

## Streunender Hund



Völlig unerwartet läuft dir ein streunender, scharfer Hund entgegen. Der Hund läuft unbeirrt weiter, wenn der Spielleiter keine Hundefigur zur Hand hat. Ist eine derartige Figur verfügbar, heftet sich der Hund an deine Versen und steht dir fortan treu zur Seite.

Angriff 2 Verteidigung 1  
Tempo 8 Körperkraft 1

## Blutlache

Du rutschst auf einer glitschigen Blutlache aus und fällst so ungeschickt, dass dir eine Phiole zerbricht. Lege eine Trank-Karte ab bzw. streiche einen Trank aus dem Persönlichkeitspass.

## Loch im Goldsack



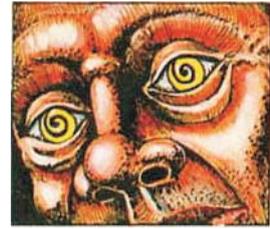
Du bleibst mit deiner Tasche an einem Mauervorsprung hängen. Als du bemerkst, dass dabei auch etwas herunterfällt, sind bereits die Hälfte deiner Golddublonen in kleinen Bodenspalten verschwunden.

## Köcher



Du entdeckst in dem Staub herumliegender Steine einen alten Köcher mit 5 durchaus noch brauchbaren Pfeilen. Trage sie in deinen Persönlichkeitspass ein.

## Schwarzer Star



Die schlechte Beleuchtung innerhalb des Verlieses schadet dem Augenlicht. Du verlierst deine Weitsichtigkeit. Bei Fernangriffen würfelst du fortan nur noch mit einem Kampfwürfel bis dich ein Heiler gegen eine Bezahlung von 100 Golddublonen von deinem Leiden befreit.

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

## Öllampe



Du stößt unachtsam eine auf eisernem Ständer stehende Ölfunzel um und setzt dadurch deine unmittelbare Umgebung in Brand. Du, und jeder der sich auf einem deiner 8 angrenzenden Felder aufhält, verliert einen Körperkraftpunkt.

## Patrouillen und Einsatz



Der Spielleiter ist ermächtigt, zusätzliche Kräfte ins Spiel zu bringen. Ob Monster zu seiner oder Landsknechte zu Eurer Unterstützung, muss er von dem gegenwärtigen Kräftegleichgewicht abhängig machen.

Es gelten die "Patrouillen und Einsatz"-Regeln. Werden sie nicht gespielt, passiert hier nichts.

## Patrouillen und Einsatz



Der Spielleiter ist ermächtigt, zusätzliche Kräfte ins Spiel zu bringen. Ob Monster zu seiner oder Landsknechte zu Eurer Unterstützung, muss er von dem gegenwärtigen Kräftegleichgewicht abhängig machen.

Es gelten die "Patrouillen und Einsatz"-Regeln. Werden sie nicht gespielt, passiert hier nichts.

Ulliärt durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

## Stachelfalle

Dieses Schicksal tritt nicht ein, wenn der Heroe vor einer Tür steht:

Verdächtig wackelt die alte Bodenfliese, auf der du soeben zum Stehen gekommen bist.

Taumelnderweise gelingt es dir bei bestandener Kraftprobe gerade noch, das Gleichgewicht zu halten und rechtzeitig zurückzuweichen. Anderenfalls bohren sich die Dornen einer Stachelfalle durch deine Füße. Du musst fortan mit einem Würfel weniger weiterziehen bis die Qual mit der Einnahme des nächsten Heiltrankes ein Ende nimmt.

Wenn der Weg durch die Stachelfalle versperrt wird, dann muss sie wie eine Fallgrube übersprungen werden...

## Käfig

Dieses Schicksal tritt ein, wenn der Heroe vor einer Tür steht:

Ein Käfig saust von der Decke auf dich herab. Das rasselnde Geräusch in letzter Sekunde wahrnehmend, gelingt es dir bei bestandener Kraftprobe eine Hechtrolle auszuführen und der drohenden Gefangennahme zu entgehen.

Ein in dem Käfig Gefangener agiert bei Kämpfen mit einem Kampfwürfel weniger und kann nur befreit werden, wenn...

1. jemand eine Werkzeugkiste dabei hat.
2. ein Zwerg sein mechanisches Geschick spielen lässt und in einem Befreiungsversuch mittels eines Kampfwürfels einen Schädel würfelt.
3. jemand den Schlüssel findet. Das nächste Monster mit mindestens 2 Intelligenzpunkten trägt den Schlüssel bei sich.

Blockiert der Käfig den Weg, kann man auf Kosten einer Aktion drüberklettern.

## Kräuterbeutel



An einem rostigen Nagel hängt ein alter, leerer Kräuterbeutel. Du kannst deine gesammelten Trank-Zutaten darin verstauen, damit sie weniger Platz in deinem Rucksack brauchen und zugleich länger frisch bleiben.

Trage dein neues Besitztum sogleich in deinen Persönlichkeitspass ein.

## Riesenratten



Aus dem Schatten einer dunklen Ecke bewegen sich W6 Riesenratten auf die Helden zu und attackieren auf der Stelle mit folgendem Profil:

A=1, V=1, T=10, I=1, K=1

## Verirrter Landsknecht



Dir läuft plötzlich ein verirrter Landsknecht in die Arme. Er sei der einzige Überlebende einer Hexenjägerbande, die einem heimtückischen Hinterhalt zum Opfer fiel. Da es ihm in eurer Nähe sicherer erscheint als seinen Weg weiter alleine zu beschreiten, schließt er sich dir an.

## Sauerstoffmangel



Die modrige Luft innerhalb des Verlieses schadet dem Konzentrationsvermögen. Du verlierst dabei sogar einen Intelligenzpunkt bis du zurück an die frische Luft kommst.

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

## Rost

Ein gar allzu sorgloser Umgang mit Waffen und Rüstung führt nicht selten zu einer geringeren Haltbarkeit. Deine Nahkampfwaffe fängt an zu rosten, sofern sie nicht magisch ist! Du musst einen weißen Kampfwürfel im Angriff durch einen grünen ersetzen.

## Verrat



Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn du einen Landsknecht an deiner Seite hast: Einer deiner Landsknechte entpuppt sich als übler Verräter, stiehlt dir unbedenkt einen Goldbeutel mit 50 Golddublonen und verschwindet in einem günstigen Moment völlig spurlos.

## Begegnung eines Druiden



Aus einer dunklen Nische tritt plötzlich ein alter Druiden hervor als er erkennt, dass von euch keine Gefahr ausgeht. In dieses Labyrinth hätte es ihn auf seiner Suche nach Heilpflanzen verschlagen, entgegnet er und bietet euch seine Hilfe an. Er ist in der Lage euch von Vergiftungen, Seuchen oder Lähmungen zu befreien und verlangt 100 Golddublonen als Gegenleistung. Nach der Behandlung zieht der Druiden unverdrossen weiter fort.

Uhdliert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

## Heilbrunnen

Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn der Heroe in einem Raum steht:

Ein in der Mitte des Raumes installierter Brunnen erweckt deine Aufmerksamkeit. Von der Fontäne kann jeder trinken, solange der Vorrat reicht. Für jeden Schluck muss mit einem W6 gewürfelt werden:

1-3

Du erhältst einen verlorenen KK-Punkt zurück.

4-6

Du erhältst einen verlorenen KK-Punkt zurück. Danach versiegt der Brunnen.

## Trollmist

Du trittst versehentlich in einen Haufen Trollmist, rutscht dabei aus und fällst auf den Hinterkopf. Trägst du keinen Helm, dann verlierst du durch den Sturz einen Intelligenzpunkt.

Dem noch nicht genug, denn bei dem nächsten streunenden Monster handelt es sich um einen Troll.

Angriff:	3
Verteidigung:	3*
Tempo:	6
Körperkraft:	2
Intelligenz:	1

\* verteidigt sich mit weißen und schwarzen Schilden

## Waffe schartig



Du stellst fest, dass gerade deine kostbarste Waffe durch den letzten Kampf sehr an Schärfe verloren hat. Der Schmied in der nächstgelegenen Stadt kann sie für ein Entgelt von 50 Goldmünzen wieder schärfen. Bis dahin musst du einen weißen Kampfwürfel im Angriff durch einen grünen ersetzen.

### 3t-Gewicht

Dieses Schicksal tritt nicht ein, wenn der Heroe vor einer Tür steht:

Ein 3t-Gewicht rauscht von der Decke und droht dich zu zermalmen. Den Luftzug in letzter Sekunde wahrnehmend, gelingt es dir bei bestandener Kraftprobe eine Hechtrolle auf eines der angrenzenden Felder auszuführen.

Anderenfalls erleidest du einen Schaden von 2 Kampfwürfeln, gegen die eine Verteidigung unmöglich ist.

Wenn der Weg durch das Gewicht versperrt wird, dann bricht es durch den Boden. Zurück bleibt eine offene Fallgrube.

### Kreissäge

Dieses Schicksal tritt nicht ein, wenn der Heroe vor einer Tür steht:

Aus einem Schlitz in einer Bodenfliese schnell urplötzlich ein rotierendes Sägezahnblatt hervor, welches dich zu zertrennen droht.

Das kreischende Geräusch in letzter Sekunde wahrnehmend, gelingt es dir bei bestandener Kraftprobe eine Hechtrolle auf eines der angrenzenden Felder auszuführen.

Anderenfalls erleidest du einen Schaden von 2 Kampfwürfeln, gegen die eine Verteidigung unmöglich ist.

Wenn der Weg durch die Säge versperrt wird, dann muss sie mittels Hechtrolle übersprungen werden...

### Ätzende Säuregrube

Dieses Schicksal tritt nicht ein, wenn der Heroe vor einer Tür steht:

Urplötzlich stehst du bereits mit linkem Fuß auf einer mit Moos bewachsenen Pfütze, die tief bis zum Hals und säurehaltig ist. Taumelnderweise gelingt es dir bei bestandener Kraftprobe gerade noch, das Gleichgewicht zu halten und rechtzeitig zurückzuweichen.

Anderenfalls plumpst du hinein und wirfst für jeden metallischen Gegenstand, den du bei dir trägst, einen Kampfwürfel (Artefakte, Edelmetalle und der Helm ausgenommen). Ein schwarzer Schild symbolisiert, dass der Gegenstand durch die Säure zu einem unbrauchbaren Klumpen zerschmolzen wurde.

Wenn der Weg durch die Grube versperrt wird, dann muss sie wie eine Fallgrube übersprungen werden...

*Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)*

### Skaven



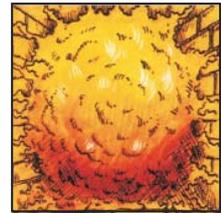
Nichtsahnend lehnst du dich kurz an die Wand, recht anstrengend war der letzte Kampf. Dabei drückst du auf einen versteckten Schalter, der eine Falltür in der Decke öffnet. Drei völlig verduztte Skaven fallen vor deine Füße, berappeln sich sofort wieder und greifen dich unmittelbar an.

### Mumie



Aus dem Schatten tritt plötzlich eine Mumie hervor und greift dich auf der Stelle an.

### Magische Feuersbrunst



Direkt neben dir schwelt eine magische Feuersbrunst-Falle, die erst auslöst, wenn der Spielleiter selber am Zug ist. Dann zündet die Falle und greift jede Figur mit 3 Würfeln an, die sich im Raum bzw. Gang befindet (Normale Verteidigung möglich).

Die Falle kann nur mit einem Luftzauber entschärft werden.

*Ulliadiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

### Snotlinge



Es öffnet sich eine winzige Geheimtür und eine innig ins Gespräch vertiefte Bande von Snotlingen betritt den Raum.

Als sie die Heroen erblicken, bewerfen sie sie mit Steinen und anderen Dingen und fliehen. Jeder sich im Sichtbereich befindliche Heroe wird mit einem Kampfwürfel angegriffen und darf sich mit einem verteidigen.

### Schicksalsuhr

Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn der Heroe in einem Raum steht:

Eine in der Mitte des Raumes stehende Uhr erweckt deine Aufmerksamkeit. Aus reiner Neugier verstellst du die Zeiger, ohne zu bemerken, dass du damit Einfluss auf zukünftige Geschehnisse nimmst. Jeder Heroe muss einen Kampfwürfel werfen. Wer dabei ein „weißes Schild“ würfelt, erhält einen Schicksalspunkt.

### Ratten-Seuche



Du stößt auf ein Rattenloch und infizierst dich mit der Ratten-Seuche.

Wirf in jeder Runde vor Beginn deines Zuges einen Kampfwürfel:

Ist das Ergebnis ein schwarzer Schild, dann verlierst du einen Körperkraftpunkt. Bei einem weißen Schild klingt die Krankheit von alleine wieder ab.

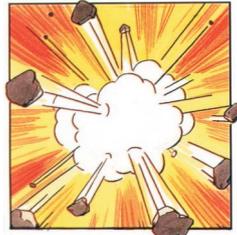
Sinkt deine Körperkraft auf 0 Punkte, dann mutierst du zu einem widerlichen Skaven.

## Rüstung beschädigt



Während du so ein wenig im Gang herumstehst und an dir herunterguckst, stellst du plötzlich fest, dass deine Rüstung beim letzten Kampf leicht beschädigt wurde. Ausgerechnet dein kostbarstes Rüstungsteil! Die Reparatur kostet dich 50 Goldmünzen. Bis dahin verteidigst du dich mit einem blauen Kampfwürfel anstelle eines weißen.

## Grubengas-Explosion



Als du dir in einer Kampfpause deine Pfeife anzünden willst, löst du eine Grubengas-Explosion aus.

Alle Anwesenden, die sich in dem selben Raum oder Gang aufhalten, müssen 1 Kampfwürfel werfen und erleiden einen Verlust von 1 Körperkraftpunkt für jeden Totenkopf.

## Dunkelheit



Durch einen Luftzug erlöschen die Fackeln an der Wand. W3 Orks nehmen die Gelegenheit wahr, schleichen sich direkt an die Heroen heran und greifen sofort an.

(1 Ork pro Held, wobei der ursprünglich vom Schicksal betroffene natürlich inbegriffen ist.)

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

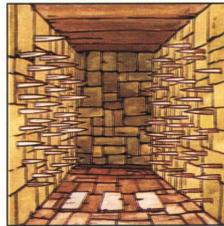
## Riesenspinnen



Aus dem Schatten einer dunklen Ecke bewegen sich W6 Riesenspinnen auf die Helden zu und attackieren auf der Stelle mit folgendem Profil:

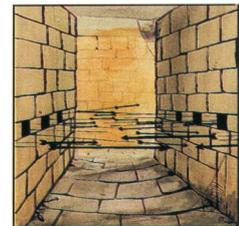
A=1, V=1, T=8, I=1, K=1

## Speerfalle



Du löst eine unentdeckte Falle aus, die zahlreiche Speere aus den Wänden schiessen läßt. Alle Anwesenden, die sich in dem selben Raum oder Gang aufhalten, müssen 1 Kampfwürfel werfen und erleiden einen Verlust von 1 Körperkraftpunkt für jeden Totenkopf.

## Bolzenfalle



Du löst eine unentdeckte Falle aus, die zahlreiche Pfeile aus den Wänden schiessen läßt. Alle Anwesenden, die sich in dem selben Raum oder Gang aufhalten, müssen 1 Kampfwürfel werfen und erleiden einen Verlust von 1 Körperkraftpunkt für jeden Totenkopf.

Ulldiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

## Streit



Völlig grundlos bricht ein Streit zwischen dir und einem anderen Heroen aus (Wähle die nächststehende Figur). Ihr müsst jeweils eine Intelligenzprobe bestehen, um euch zu besänftigen. Anderenfalls gerät die jeweilige Person weiter in Rage und greift einmal an.

## Kleines Wasserloch

Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn der Heroe in einem Raum steht: Ein kleines Wasserloch in der Mitte des Raumes erweckt deine Aufmerksamkeit. Wer es daraus zu trinken wagt, würfelt (jeder nur einmal) mit einem W6:

1-2:  
Vergiftet! Du verlierst einen KK-Punkt.

3:  
Ungenießbar!

4-5:  
Köstlich! Du erhältst einen KK-Punkt zurück.

6:  
Die pure Erfrischung! Du erhältst zwei KK-Punkte zurück.

## Runenstein

Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn der Heroe in einem Raum steht:

In der Raummitte erblickst du einen Runenstein. Du mußt eine Intelligenzprobe bestehen, um die Runen zu entziffern.

### Bei Erfolg:

Die Runen beginnen magisch zu leuchten und jeder, der in diesem Raum steht, erhält seine verlorenen KK-Punkte zurück. Danach erlischt die magische Kraft für immer.

### Bei Misserfolg:

Alle Bodenplatten im Umkreis von drei Reihen um den Stein, werden durch einen geheimen Mechanismus entriegelt. Jedes Schrittfeld wird als zu entschärfende Fallgrube behandelt.

## Geister



W3 Geister tauchen plötzlich in einer Entfernung von 10 Feldern in einem bereits erkundenden Gang hinter den Heroen auf. Sie bewegen sich mit 4 Schritten, können durch Wände schreiten und versuchen in den folgenden Runden auch durch die Heroen zu ziehen. Dabei muss jeder betroffene Heroe eine Intelligenzprobe bestehen, um keinen Intelligenzpunkt zu verlieren. Bei bestandener Probe, löst sich der Geist in Luft auf. Die körperlosen Wesen können auch durch magische Artefakte verjagt werden, d.h. jeder Treffer lässt sie verschwinden, sie verteidigen sich gar nicht.

## Gespenster



W2 Gespenster tauchen plötzlich in einer Entfernung von 10 Feldern in einem bereits erkundenden Gang hinter den Heroen auf.

Diese körperlosen Wesen bewegen sich mit 4 Schritten, vermeiden es jedoch, durch Personen und Wände zu schreiten, da sie irdische Waffen tragen:

**Sense, Angriff: 4 Kampfwürfel, diagonal**

Sie können durch magische Artefakte verjagt werden, d.h. jeder Treffer lässt sie verschwinden, sie verteidigen sich gar nicht. Oder man zieht durch sie hindurch. Dabei muss der angreifende Heroe eine Intelligenzprobe bestehen, um keinen Intelligenzpunkt zu verlieren. Bei bestandener Probe, löst sich das Gespenst auch in Luft auf.

## Banshee



Eine Banshee taucht plötzlich in einer Entfernung von 10 Feldern in einem bereits erkundenden Gang hinter den Heroen auf. Sie bewegt sich mit 4 Schritten, kann

durch Wände schreiten und versucht in den folgenden Runden auch durch die Heroen zu ziehen. Banshee und der Verteidiger werfen jeweils so viele Würfel, wie sie Intelligenzpunkte haben. Wenn der Verteidiger weniger Totenschädel wirft, verliert er einen Intelligenzpunkt an die Banshee. Wenn die Banshee weniger wirft, löst sie sich in Luft auf. Eine Banshee startet mit 3 Intelligenzpunkten. Dieses körperlose Wesen kann durch magische Artefakte verjagt werden, d.h. jeder Treffer lässt sie verschwinden, sie verteidigt sich gar nicht. Wenn sie verschwindet, löst sie einen markerschütternden Schrei aus, der einem das Blut in den Adern gefrieren lässt...

Das Schicksal (Revision 2 - Mai 2008)

## Fanatic

Zu spät bemerkst du, dass sich dir ein irrer Goblin mit wirbelnder Eisenkugel nähert. Der Goblin taumelt auf dich zu und attackiert dich sofort. Dabei trifft er ALLE Figuren, die an seinem Feld angrenzen (auch diagonal):

**Angriff: 4**  
**Verteidigung: 6**  
**Körperkraft: 1**  
**Intelligenz: 1**  
**Tempo: 2W6**  
*(gerade: Spieler zieht; ungerade: SL zieht)*



Bei einem Pasch verheddert er sich vor seinem Zug in seiner Eisenkugel-Kette und erschlägt sich selbst.

## Heilgöttin

Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn der Heroe in einem Raum steht:

Unter Efeu versteckt, erblickst du das Abbild der Heilgöttin. Jeder Heroe darf sie jederzeit anbeten, solange ihr sie nicht entzürmt.

Für jedes Gebet muss eine Intelligenzprobe absolviert werden:

**Bei Erfolg:**  
*Du erhältst einen verlorenen KK-Punkt zurück.*

**Bei Misserfolg:**  
*Eure ständige Anbeterei entfacht ihren Zorn! Weiteres Anbeten zwecklos.*

## Nutzloser Landsknecht



Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn du einen Landsknecht an deiner Seite hast:

Einer deiner Landsknechte wurde bei einem hinterhältigen Angriff derart verletzt, dass er für den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht mehr von Nutzen ist. Völlig desillusioniert wendet er sich von dir ab und zieht zurück ins Dorf.

## Seil



Du entdeckst ein Seil. Mit dem Seil kannst du z.B. anderen über Fallgruben oder Erdschpalten verhelfen. Stelle dich dazu auf die gegenüberliegende Seite des Springenden. Stürzt dieser bei seinem Sprung in die Tiefe, so musst du eine Kraftprobe bestehen, um ihn auf die rettende Seite zu ziehen. Versagst du, reißt das Seil und der Springende fällt hinab. Trage dein neues Besitztum sogleich in deinen Persönlichkeitspass ein.

## Götze der Auferstehung



Dieses Schicksal tritt nur ein, wenn der Heroe in einem Raum steht:

Unter Schlingpflanzen versteckt, erblickst du das Abbild des Allerheiligen. Das Götzenbild hat die Macht, tote Heroen wiederzubeleben. Werden wiederbelebte Tote (KK=-1) in diesen Raum gebracht, erheben sie sich mit 4 Körperkraftpunkten.