

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Bewusstlosigkeit und der Tod -

N anstelle des abrupten Exitus eines Heroen und dem damit verbundenen Ausscheiden des Spielers auf dem Höhepunkt der Spielspannung, stellt diese Regel den realitätsnahen „Showdown“ dar. Der Spieler erhält die Möglichkeit, ein bildliches Ende oder ein besseres Schicksal seiner Spielfigur mitzuerleben. An Letzteres klammert der Spieler zwangsläufig seine allerletzte Hoffnung, wodurch weitere spannende Spielminuten gewonnen werden. Im Gegenzug für diese Bevorteilung der Heldenspieler erhält der Spielleiter die Möglichkeit des Plünderns und weiterer Findigkeiten, um Reichtum und Ausstattung der Gefährten zu schmälern.

Keine Körperkraftpunkte mehr

Sobald ein Held seinen letzten Körperkraftpunkt verliert, haut ihn der Treffer um. Ihm wird schwarz vor Augen und er ist nicht mehr in der Lage, von alleine einen Heiltrank zu sich zu nehmen.

Er würfelt W10 auf die Ohnmacht-Tabelle und sieht was passiert. Hat er jedoch soviel Punkte verloren, dass die Körperkraft (KK) < 0 ist, übrigt sich das Würfeln auf die Tabelle. Er ist tot!



Abbildung: Ein lebloser Körper, tot oder nur bewusstlos?

OHNMACHT-TABELLE		
Ergebnis	Beschreibung der Ohnmacht	Bleibende Schäden *
1-4	Der Treffer führte nur zu einer kurzen Besinnungslosigkeit. Du musst eine Runde aussetzen und kannst anschließend mit einem Punkt Körperkraft wieder aufstehen und weiterspielen.	Keine
5-6	Die Ohnmacht dauert so lange an, bis sie jemand mit einem Heileffekt beendet oder bis du nach W6 Runden wieder die Besinnung erlangst. Danach kannst du mit einem Punkt Körperkraft wieder aufstehen und weiterspielen.	
7		Bei dem Treffer hat eines deiner Augen an Sehkraft verloren. Mit dieser Behinderung gelingt dir das Fallenentschärfen nur bei einem „schwarzen Schild“.
8		Keine
9	Die Ohnmacht dauert so lange an, bis sie jemand mit einem Heileffekt beendet. Geschieht das nicht innerhalb der nächsten W6 Runden, wirst du deinen schweren Verletzungen erliegen...	Der Treffer hat dir das Gefühl in einem Arm genommen. Dadurch wird dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt.
10		Der Treffer hat dir das Gefühl in einem Bein genommen. Dadurch wird deine Beweglichkeit um die Hälfte (nur noch mit einem Würfel weiterziehen) sowie dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt.

* Von einem bleibenden Schaden kann max. 1 Körperteil betroffen sein

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Bewusstlosigkeit und der Tod -

Nicht nur kaputte Knochen (bei KK=0 und KK<0)

Ob durch die Wucht des Angriffes bzw. Sturzes auch Habseligkeiten zu Bruch gehen, entscheidet wieder ein Würfel. Der Gefallene wirft hierzu einmal einen W10. Der Spielleiter verkündet den Schaden gemäß Sturztabelle:

STURZ-TABELLE	
Ergebnis	Beschreibung des Schadens
1	Die zuletzt benutzte Waffe wird beschädigt. Die Waffe kämpft ab sofort mit grünen Kampfwürfeln bis sie für 50 Golddublonen von einem Schmied gerichtet wird.
2	Es wird ein schützender Ausrüstungsgegenstand beschädigt, zunächst der Schild (bzw. Armschutz), ist keiner vorhanden, dann der Helm usw. Die beschädigte Ausrüstung kämpft ab sofort mit blauen Kampfwürfeln bis sie für 50 Golddublonen von einem Schmied gerichtet wird.
3	Du verstauchst dir den Fuß. Dadurch wird deine Beweglichkeit um die Hälfte (mit einem Würfel weniger weiterziehen) sowie dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt (Heiler erforderlich).*
4	Du verstauchst dir die Hand. Dadurch wird dein Kampfgeschick um jeweils einen Angriffs- und Verteidigungswürfel beeinträchtigt (Heiler erforderlich).*
5	Du schlägst mit dem Hinterkopf auf und verlierst einen Intelligenzpunkt.
6	Beim Sturz zerbrechen sämtliche Phiolen, deren Inhalt sich zu allem Übel auch noch über Deine Schrift- und Zauberspruchrollen ergießt und sie somit unleserlich machen.
7	Beim Sturz zerbrechen sämtliche Phiolen!
8	Es zerbricht eine Phiole! Der Würfel entscheidet, welche es trifft...
9-10	Es bleibt alles unversehrt!

* Von einem bleibenden Schaden kann max. 1 Körperteil betroffen sein

Weiterhin muss jeder Heroe, der stürzt, mit einem Würfelwurf festlegen, wie viele Goldmünzen er verliert. Durch den Sturz platzt einer der Goldsäcke am Gürtel und W10x20 Goldmünzen kullern durch die Ritzen in den Bodenfliesen und verschwinden auf Nimmerwiedersehen.

Hinweise zur Ohnmacht-Tabelle:

Bleibende Schäden

...können am Ende der Herausforderung bei einem Heiler behoben werden. Er verlangt 100 Gold-dublonen für seine Inanspruchnahme.

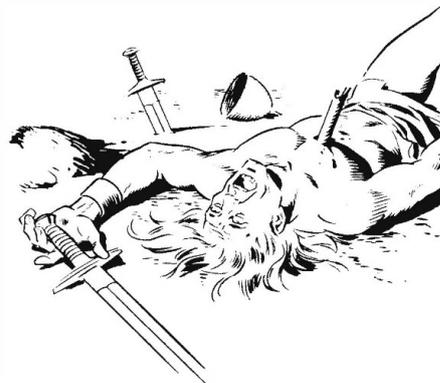
...können mit einem Anti-Serum behoben werden, das man aus 4 Trankzutaten brauen kann.

Tränke verabreichen

Dem Bewusstlosen kann durch Einflößen eines Heiltranks geholfen werden. Dies gilt als eine Aktion und kann nur durchgeführt werden, wenn der Helfer selber am Zug ist und sich auf einem angrenzenden Feld befindet. Das Einflößen kann nur stattfinden, wenn beide sich nicht in unmittelbarer Nähe eines Monsters aufhalten.

Gnadenstoß

Ein bewusstloser Heroe wird nicht erneut angegriffen, da die Gegner seinen Tod annehmen.



Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Bewusstlosigkeit und der Tod -

Weitere Optionen:

Plündern

Ein am Boden liegender Heroe kann von einem Monster mit mehr als einem Intelligenzpunkt auf Kosten einer Aktion ausgeplündert werden, solange sich keine Heroen oder Gefolgsleute auf den angrenzenden Feldern des Gefallenen aufhalten. Kleidungsgegenstände wie Rüstungen, Armbänder und Mäntel werden nicht berücksichtigt, da das Aufnehmen zu viel Zeit kosten würde.

Greift sich ein Monster die Beute, kann der Spieler den „Beute-Marker“ zur Kennzeichnung des fliehenden Monsters unter diese Figur legen.



Abb.: „Beute-Marker“ in Originalgröße zum Ausschneiden und Sammeln

Die übrigen Gefährten sollten einem mit Beute fliehenden Monster nachsetzen und versuchen, es nicht aus den Augen zu verlieren. Denn, sollte es am ANFANG seines Zuges aus dem Blickfeld sämtlicher Heroen und Landsknechte verschwunden sein, kann es die Gelegenheit nutzen und unbeobachtet durch einen geheimen Weg fliehen. Das Diebesgut ist dann verloren und das Monster wird ins Schattenversteck gestellt. Gleiches gilt, wenn es dem diebischen Monster gelingt, die Herausforderung über einen öffentlich sichtbaren Ausgang zu verlassen (Wendeltreppe / Tür am Rand des Brettes).



Abb.: Zombies sind zu blöd zum Plündern

Geht ein Heroe außer Sichtweite seiner Kameraden zu Boden, so läuft er Gefahr, durch plötzlich auftauchende Kreaturen seiner kompletten Habe beraubt zu werden. Dies geschieht automatisch, wenn es keinem seiner Gefährten gelingt, innerhalb der nächsten Runde wenigstens in seine Sichtweite zu gelangen, um die feigen Plünderer zu verschrecken und sie an ihrem Vorhaben zu hindern...



Abb.: Beispiel für Plündern außerhalb der Sichtlinie!
Nachdem der Alb zu Boden fällt, stellt sich ein weiterer Ork dem Zauberer in den Weg. Damit ist es für den Zauberer ausgeschlossen, innerhalb seiner nächsten Runde in Sichtweite seines Gefährten zu gelangen...sämtliche Besitztümer des Alben werden für immer verloren sein. Denn bis zur übernächsten Runde haben von der Decke krabbelnde Kobolde und sonstige feige Kreaturen aus geheimen Verstecken den auf dem Boden liegenden längst von seinem Habe befreit und sind blitzschnell wieder verschwunden.

Tragen des Ohnmächtigen

Der Bewusstlose kann auch von einem Helden oder Gefolgsmann getragen werden. Das Tempo des Tragenden halbiert sich bei dieser Aktion (1 Würfel oder ggf. aufrunden). Der Tragende kann keine Angriffe mehr führen und verteidigt sich mit einem Kampfwürfel weniger. Das Aufnehmen und das Absetzen des Unglücklichen gilt für den Tragenden als jeweils eine Aktion.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Bewusstlosigkeit und der Tod -

Weitere Optionen:

Söldnertreue

Im Todesfall eines Heroen müssen alle Landsknechte und Söldner nach dem Ende der Kampfhandlungen jeweils einen Stimmungstest mittels eines Kampfwürfels durchführen:



Abb.: Als Sir Ragnar im Kampfe um die verbotene Stadt gefallen war, hielten seine Söldner einen Moment lang inne...

Schädel:

Der Gefolgsmann wird zum Rächer und kämpft bis zum Ende der Herausforderung mit einem zusätzlichen Kampfwürfel weiter.

Heroenschild:

Der Gefolgsmann fühlt sich an seinen Eid gebunden und absolviert seinen Dienst ganz normal weiter.

Monsterschild:

Der Gefolgsmann ist völlig verstört, verfällt der Desillusionierung und begibt sich Richtung Ausgang. Es sei denn, die übrigen Heroen können ihn gegen die Zahlung von 50 Golddublonen neu motivieren...

