

# Alchemist's Shop

## Trank der Kampfwut

Kosten: 400 Goldstücke

Nur der Barbar kann dieses purpurrote Gebräu trinken. Es ermöglicht ihm 2 Angriffe pro Runde, so lange es Monster in Sichtweite gibt. Sobald es keine Monster in der Blickrichtung des Barbar gibt, verliert sich die Wirkung dieses Trankes.



## Trank der Eiskraft

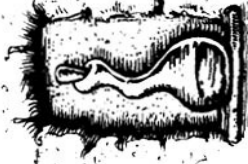
Kosten: 200 Goldstücke.

Dieses sprudelnde, orange Gebräu ermöglicht dem Barbar übermenschliche Kraft für eine Runde. Nachdem der Barbar diesen Trank trinkt, verdoppelt sich die Anzahl der geworfenen Totenschädel. Kein anderer Held kann diesen Trank benutzen.

## Trank der Wiederherstellung

Kosten: 500 Goldstücke

Ein Held, der diese helle gelbe Flüssigkeit trinkt, erlangt bis zu 6 verlorene Lebenspunkte wieder. Würfeln Sie mit einem Würfel um zu sehen wie viele Lebenspunkte der Held zurückbekommt. Der Trank kann dem Helden, immer nur die Startpunkteanzahl zurückgeben.



## Trank der Frosthaut

Kosten: 300 Goldstücke.

Nur der Barbar wird von diesem matschigen Getränk beeinflusst. Es ermöglicht dem Barbar, bei seiner Verteidigung 2 zusätzliche Kampfwürfel zu verwenden. Sobald es keine Monster in der Blickrichtung des Barbars gibt, verliert sich die Wirkung dieses Trankes.

**Drei der obigen Tränke können nur vom Barbar benutzt werden. Unterschiedliche Tränke können auch vom Geschäft des Alchemisten von anderen Spielen gekauft werden.**

Das Abenteuer geht weiter! Die Barbar-Erweiterung ist eine mit Ihrem ursprünglichen Heroquest-System zu benutzende Erweiterung. Sie müssen das Heroquest-System besitzen, um die Abenteuer in dieser Erweiterung zu spielen.

**Inhalt:** Plastik Figuren: 1 Weiblicher Barbar, 6 Söldner, 3 Eisgremmlins, 2 Polarbären, 2 Yeti, 1 KaltesGrauen; 30 Spielkarten, kartonierte Spielteile.

Die Teile im Einzelnen:

- 1 Eisentüre

1 Holztüre

11 Glatteisfelder (4 Größen)

1 Todeskluft

6 Eistunnel

1 Eishöhlen Eingang

6 Steinhäufen

2 Eisgewölbe (2 Größen)

2 Eisflüsse (2 Größen)

1 Eisbahn
- 6 Magisches Eis

1 Eisnebel

1 Eissims

1 Käfig

1 Magisches Zepter

1 Eiskrypta

1 Kristallschlüssel

1 Sitz der Eismacht

1 Eisgremlin's Schatzraum

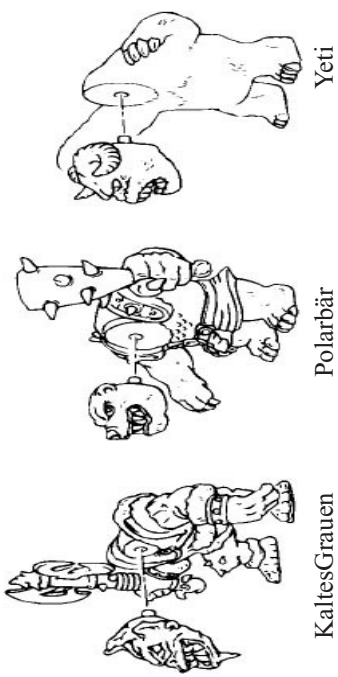
8 Schädel

Alle Kartonbestandteile sollten vorsichtig aus dem Kartonblatt gebrochen werden. Die Plastikfiguren und Waffen werden aus den Pressformen genommen. Werfen Sie unnutzte Pappe und Plastik weg. Die neuen Spielteile werden auf den folgenden Seiten beschrieben.

**Anmerkung:** Die oben beschriebenen Kartonfliesen sind zweiseitig. Die Vorder- bzw. Rückseite sind unterschiedlich.

Neue Bestandteile:  
Monster Zusammenbau:

Das KaltesGrauen, der Polarbär und der Yeti müssen vor Benützung zusammengebaut werden. Setzen Sie diese Monster, wie unten gezeigt, zusammen. Es gibt auch 6 Söldner, die manchmal als Monster dienen. Sehen Sie auf Seite 9 mehr über den Zusammenbau der Söldner.



**Neue Monster:**  
Um mehr über die neuen Monster zu erfahren, beachten Sie bitte die Monsterkarten die der Ergänzung beigelegt sind. Beachten Sie weiter die letzte Seite dieser Anleitung.

Monster Karte





Monster	Karten Symbol	Bewegungs Punkte	Angriffs Würfel	Verteidigungs Würfel	Körper Punkte	Intelligenz Punkte
KaltesGrauen		8	5	4	6	4
Eisgremlin		10	2	3	3	3
Polarbär		6	4/4	3	6	2
Yeti		8	3	3	5	2

Das KalteGrauen kann folgende Chaoszaubersprüche verwenden: Frieren, Schneesturm, Eiswand ,Blitzschlag ,Befehl und Schlaf. Zargon kann zusätzlich 6 Chaosprüche mit Ausnahme des Flucht-Spruchs für das KalteGrauen auswählen. Jeder Eisgremlin kann während Zargons Runde entweder einen Helden oder Söldner angreifen, oder ihm einen Gegenstand stehlen (Zargons Wahl). Der gestohlene Gegenstand darf weder Schild noch Rüstung sein auch nicht die Waffe die der Held benützt. Sobald ein Eisgremlin einen Gegenstand gestohlen hat, läuft er mit Vollgas davon. Die Helden können den Eisgremlin in ihrer Runde jagen. Wenn sie ihn fangen und töten, erlangen sie den gestohlenen Gegenstand zurück. Wenn kein Held den Eisgremlin am Anfang von Zargons Runde sehen kann, ist der Eisgremlin mit dem Gegenstand geflohen. Der Gegenstand sollte aus dem Charakterblatt des Helden gestrichen werden.

Der Polarbär macht einmal mit seiner mächtigen Pfote einen Angriff und einmal mit seiner Nagelkeule. Zwei Angriffe können gegen einen Gegner gerichtet werden oder ein Angriff gegen zwei verschiedene Gegner.

Wenn immer ein Yeti angreift, verliert der Held mindestens 1 Körperpunkt, packt der Yeti den Helden in einer mächtigen Umarmung, bedeutet diese Umarmung den Verlust von 2 Körperpunkten. Die Umarmung tritt bei Beginn von Zargon Runde ein. Der Held kann sich weder gegen diesen Angriff verteidigen, noch kann er Aktionen ausführen. Der Yeti kann während der Umarmung keinen anderen Angriff machen,. Er lässt nicht locker, bis der Held stirbt oder er selbst von den Begleitern des Helden getötet wird.

# Söldner Karte

Söldner	Karten Symbol	Kosten pro Abenteurer	Bewegungs Punkte	Angiffs Würfel	Verteidigungs Würfel	Körper Punkte	Intelligenz Punkte
Armbrustschütze		75	6	3	3	2	2
Hellebarder		75	6	3	3	2	2
Kundschafter		50	9	2	3	2	2
Schwertkämpfer		100	5	4	5	2	2

Der Armbrustschütze verwendet eine Armbrust - siehe, die Waffenkammer im Heroquest Sytem.  
Bei einem Angriff von einem angrenzenden Feld, verteidigt sich der Armbrustschütze mit einem Breitschwert.  
Der Hellebarder verwendet eine Hellebarde, das ermöglicht ihm, einen diagonalen Angriff durchzuführen.  
Der Kundschafter hat die Fähigkeit des Zwerges um Fallen zu suchen und zu entschärfen.  
Söldner sammeln keine Schätze - Ein Söldner kann sich Bewegen, Angreifen und Verteidigen. (außer Kundschafter, die Fallen entdecken und entschärfen können).

Die Mietkosten sind für ein Abenteurer. Wenn ein Spieler einen Söldner für mehr als ein Abenteurer einstellen will, muss er die Kosten des Söldners für jedes Abenteurer bezahlen.

**Anmerkung:** Die neuen Kartonbestandteile werden unten gezeigt. Neben den meisten Bestandteilen ist ein Kartensymbol. Die Symbole auf den Karten zeigen Ihnen, wo Sie Bestandteile auf das Spielbrett setzen sollen. Zum Beispiel wird die unten gezeigte Eisentür auf der Karte mit dem rechts von der Tür gezeigten Symbol dargestellt. Diese Symbole sind auch die genauen Rohlinge, wenn Sie eigene Karten herstellen wollen. Alles, was Sie tun müssen ist, die Symbole zu kopieren und auszuschneiden.

## Zusammenbau der Tore:

Verwenden Sie zwei Türschwellen aus dem Basispiel, falten sie den Karton und stecken sie ihn in die Aufnahme.



## Eisentor

Diese Eisentür wird auf den Rand des Spielbretts gesetzt. Die Helden stellen sich außerhalb der Eisentür in einer Reihe auf, um das Spiel zu beginnen.



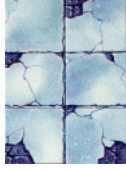
## Holztor

In vielen Spielen wird die hölzerne Tür benutzt, um das Spielbrett am Ende eines Spieles zu verlassen

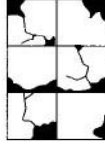


## Glatteis

Setzen Sie kein Glatteis-Feld auf das Spielbrett, bevor ein Held den entsprechenden Platz betritt. Wenn sich ein Held auf ein Eisfeld bewegt, wirft er einen Kampfwürfel. Wenn ein weißes Schild geworfen wird, fällt der Held und seine Runde ist sofort beendet.

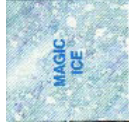


Andernfalls kann sich der Held weiterbewegen (sofern er noch Bewegungspunkte hat), aber er muss für jedes weitere Eisfeld, dass er betritt, wieder würfeln. Ein gefallener Held kann keine Aktionen ausführen und sich bis zu seiner nächsten Runde nicht verteidigen. Monster werden nicht von Glatteis beeinflusst. Glatteis kann durch Suchen nicht gefunden werden. Es kann nicht entschärft werden. Wenn es am Spielbrett sichtbar ist, kann es wie eine Grube übersprungen werden.



## Magisches Eis

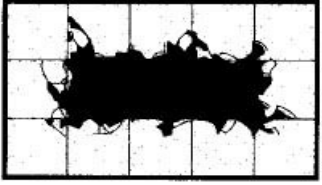
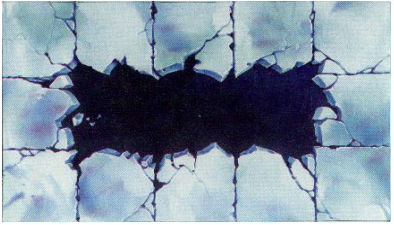
Diese Fliesen werden mit dem Eiswand-Spuch und der Eisbrücken-Spruchrolle benutzt.





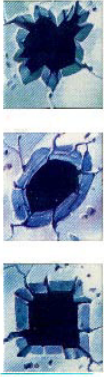
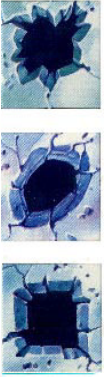
### Eissims

Dieses schlüpfrige Sims umgibt eine tiefe Spalte im eisigen Berg. Die Helden müssen die Spalte auf dem Sims umgehen, haarscharf am Tod vorbei.



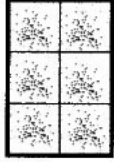
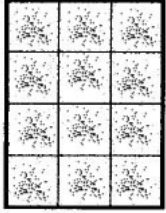
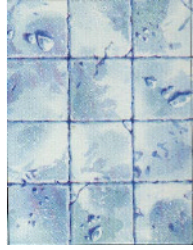
### Eistunnels

Ein Paar Tunnel-Fliesen verbinden zwei, sonst nicht verbundene Räume mit einem unsichtbaren Tunnel. Ein Held oder Monster, das auf eine dieser Kacheln tritt landet sofort auf der anderen Seite. Nach dem Durchqueren des Tunnels ist der Zug zu Ende.



### Eisgewölbe

Dieser Raum kühlt die Hitze der Helden. Für jede Runde, in der ein Held hineingeht oder in diesem Raum bleibt, muss ein Kampfwürfel geworfen werden. Totenkopf bedeutet ein Leben weniger. Monster werden von der Kälte nicht beeinflusst.



Zwei Größen:  
2x3 Quadrate  
3x4 Quadrate

### Eisbahn

Setzen Sie keine Eisbahnfliese auf das Spielfeld, bevor ein Held den entsprechenden Platz betritt. Der Held, der diese schlüpfrige Rutsche aus Eis betritt, rutscht sofort in Pfeilrichtung an das andere Ende (es können sich mehrere Helden am Endfeld befinden).

Dies beendet die Runde des Helden. Wenn ein Held auf der Eisbahn ausrutscht, wirft er einen Kampfwürfel. Wird ein weißer Schild gewürfelt, verliert der Held ein Leben. Die Eisbahn wird durch Suchen nicht gefunden. Sie kann nicht entschärft werden. Monster dürfen Eisbahnen nicht betreten. Helden können nicht gegen die Pfeilrichtung klettern.



**G**lückwünsche , mächtiger Barbar! Du und Deine Begleiter habt das KalteGrauen besiegt und damit dem Reich ein eisiges Schicksal erspart.

Zargons Pläne im Nordland sind dank Deiner Schlauheit, Tapferkeit und Fähigkeit durchkreuzt worden.

Als Anerkennung Deines Heldenmutes hat der Rat der Weisen Dir und Deinen Gefährten je 1.000 Goldstücke zuerkannt.

Wir haben diesen Kampf gewonnen, aber wir müssen wachsam bleiben. Zargons Macht wächst im Stillen. Das KalteGrauen kam zurück weil die Kräfte des Guten es für tot hielten und es kann vielleicht wieder zurückkommen. Doch für lange Zeit scheint die Gefahr gebannt.

Das Volk wird Dein Lob lange singen, Barbar! Jahrhunderte später müssen ihre Nachfahren vielleicht einen anderen Meister finden, der es gegen die Chaoskrieger verteidigt.

Sie mögen einen Helden finden, so würdig wie Du!

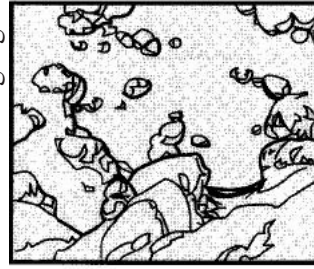
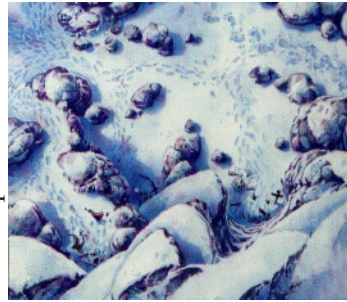
Zargons Pläne in anderen Regionen bleiben ungebrochen. Das Reich wird schmerzhaft an vielen Fronten bedroht. Bald werden Deine Dienstleistungen wieder benötigt werden. Ich befürchte, dass viele gefährliche Aufgaben noch vor Dir liegen.

Aber heute Abend wirst Du mit Deinen Begleitern als Gäste bei einem großen Festessen geehrt. Geschichten Deiner Tapferkeit werden die Runde machen und es wird überall großer Jubel sein. Komm und empfang die Dankbarkeit Aller!

*Mentor*

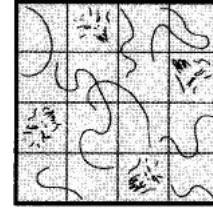
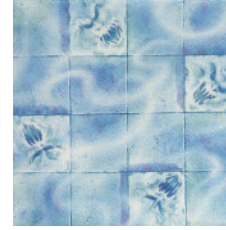
#### Eishöhlen - Eingang

Dieses spezielle Feld wird als Ein- oder Ausgang benutzt.



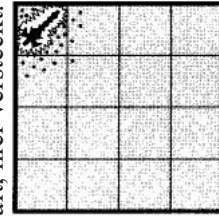
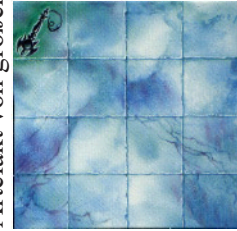
#### Die Kammern des Eisnebels

Sie sind erfüllt von einem unheimlichen, wogenden Nebel. Monster scheinen sich von allen Seiten auf die Heroen zu stürzen um sofort wieder zu verschwinden wenn sie angegriffen werden.



#### Zepter Raum

Das KalteGrauen hat das Zepter des Gletscherkönigs, ein Artefakt von großer Kraft, hier versteckt.



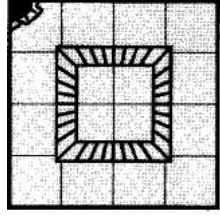
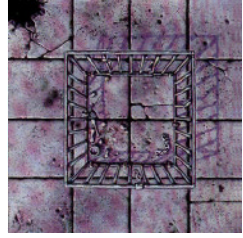
#### Kristallschlüssel

Verwende den kristallinen Schlüssel, um die Türe zum Sitz der Macht zu öffnen, wo das KalteGrauen wartet.



#### Der Käfig

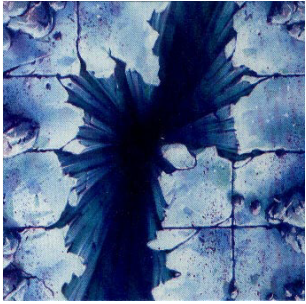
Dieser Raum beinhaltet einen eisernen Käfig für Diener des kalten Grauens, die sein Missfallen gefunden haben.





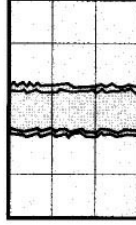
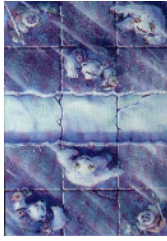
### Die tödliche Kluft

Die Kluft, die den Raum teilt, kann wie eine Fallgrube übersprungen werden, aber fällt der Held, ist das Spiel für ihn zu Ende!



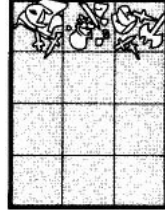
### Die Eiskrypta

Monströse Diener des kalten Grauens sind hier im dicken Eis gefangen. Sie werden befreit, wenn ein Held die Türe öffnet.



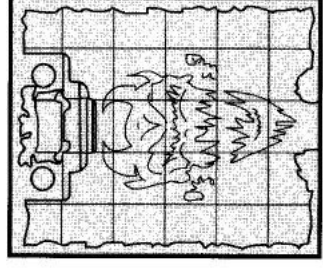
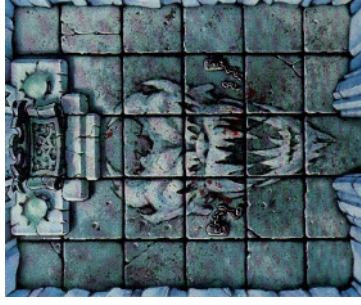
### Eisgremelins Schatzkammer

Eisgremelins stehlen alles, was ihnen unter die kalten Pfoten kommt. Ihre Beute bewahren sie hier auf.



### Der Sitz der Eismacht

Hier regiert das KalteGrauen und ersinnt böse Pläne für den Kampf um das Reich.



### Eisfluss

Jedes Feld dieser Eisflüsse benötigt zwei Bewegungspunkte. Für jedes Feld das ein Held betritt, wirft er einen Kampfwürfel.

Wirft er einen weißen Schild, kostet es ihm einen Lebenspunkt. Monster erleiden weder Bewegungsstrafen noch Schaden durch den eisigen Fluss.

Zwei Größen:

1x3 Quadrate

1x8 Quadrate



### 10.) Doppel-Abenteurer

#### Das Herz im Eis

„Das Zepter des Gletscherkönigs habt Ihr zerstört, jetzt ist das KalteGrauen verwundbar. Die Zeit, es zu besiegen, ist gekommen! Schreitet durch das Eisentor und sucht die Wendeltreppe zu den Eiskatakomben. Hier werdet Ihr den Kristallschlüssel finden, der Euch das letzte Tor zum „Sitz der Macht“, den Thronsaal des KaltenGrauens, öffnet. Seid vorsichtig! Heuert Söldner für die Dauer des Abenteuers an.“

#### Anmerkungen:

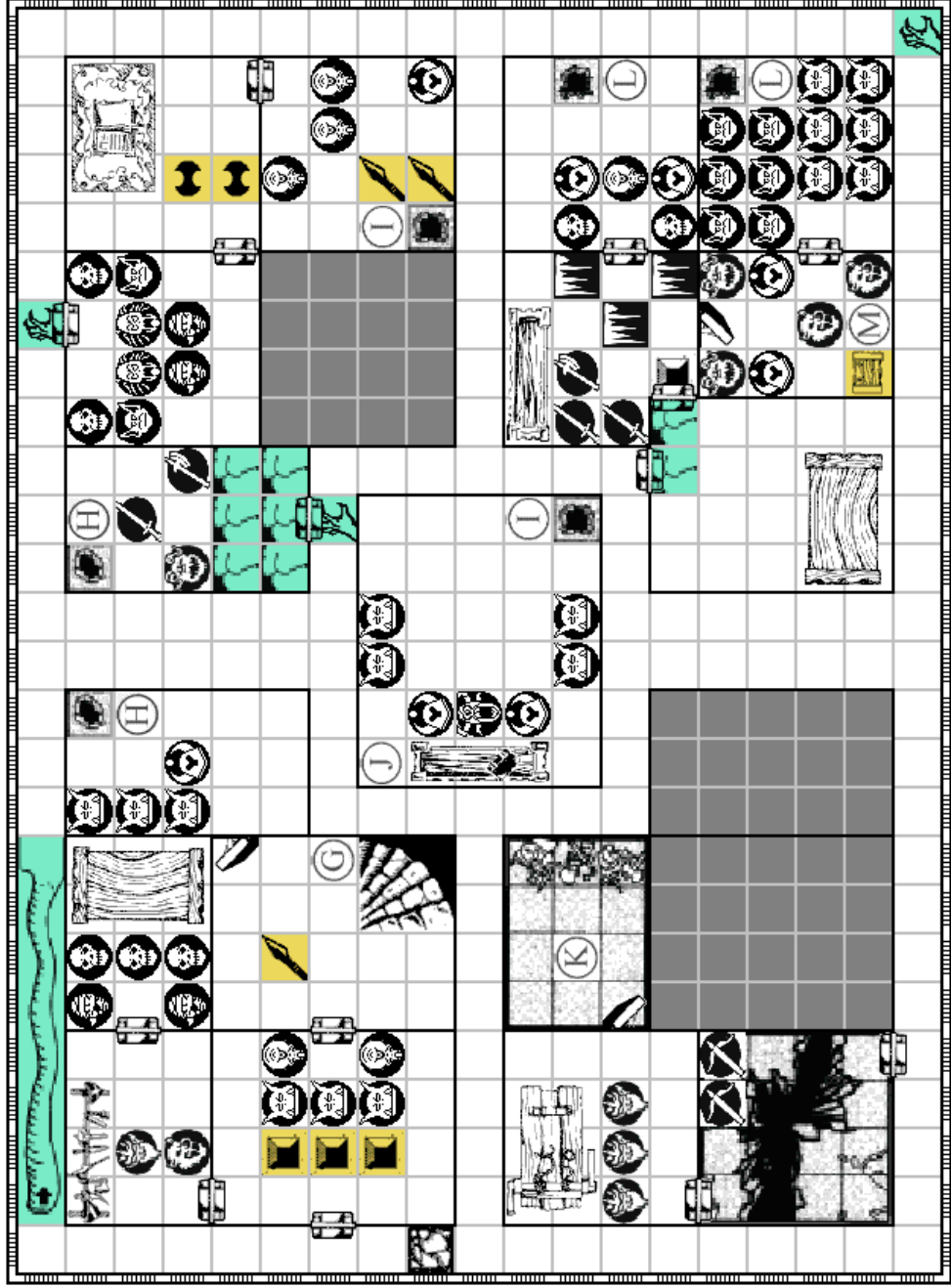
- G Die Wendeltreppe ist auch der Weg zurück zu Abenteurer 9. Die Helden dürfen nur dann zurück, wenn Sie den Kristallschlüssel besitzen.
- H Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „H“. Jeder Held und jedes Monster, das dieses Feld betritt, bewegt sich auf das andere Eistunnelfeld.
- I Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „I“. (siehe H)
- J Wer hier sucht, findet 1 Spruchrolle und 2 Flaschen Heiltrank für bis zu 4 Körperpunkte hinter dem Bücherkasten versteckt.
- K Die Eisgremelin Schatzkammer wurde über die beiden kleinen Räume gelegt um einen größeren Raum zu schaffen. Sollte der Kristallschlüssel von den Eisgremelins gestohlen worden sein, kann er hier von den Helden gefunden und mitgenommen werden.
- L Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „L“. (Siehe H)

M Diese Kiste enthält eine Falle in Form einer vergifteten Nadel. Wenn ein Held vor Entschärfung der Falle sucht, verliert er 2 Körperpunkte. Die Schatzkiste beinhaltet den Kristallschlüssel und 1 Flasche Heiltrank für bis zu 4 Körperpunkte. Der Finder bekommt den Kristallschlüssel ausgehändigt.

**Wichtig: Nur wenn das KalteGrauen getötet wurde, ist das Spiel erfolgreich beendet. Lesen sie die Zusammenfassung auf der nächsten Seite.**

#### Streunende Monster: 2 Polarbären

**Achtung:** Abenteurer 9 und 10 sind ein ganzes Spiel. Anmerkung A bis F betreffen Karte 9 und Anmerkung G bis M sind für Karte 10 bestimmt. Die Helden können sich vor- und rückwärts zwischen den beiden Karten bewegen. Intelligenz und Körperpunkte werden nicht ergänzt, wenn die Helden die Karte wechseln. Verfahren sie mit dem Spielbrett wie in Punkt A beschrieben.



## Die Erweiterung spielen

Diese zehn neuen Herausforderungen werden im allgemeinen genau so wie im Heroquest-System gespielt. Zwischen den Herausforderungen erhalten alle Helden ihre volle Kraft zurück. Im Spielablauf gibt es jedoch ein paar kleine Unterschiede.

### 1. Die Herausforderungen

Die ersten drei Abenteuer sind allein für den Barbaren entworfen. Sie können als Einführung für einen neuen Mitspieler oder als zwei Personen Abenteuer verwendet werden. Sie sollen das neue Umfeld, die neuen Zaubersprüche und die Fallen veranschaulichen. Sie ermöglichen dem Barbaren eventuelle Rückstände an Gold und Ausrüstung aufzuholen.

Die nächsten fünf Herausforderungen sind Gruppenspiele im herkömmlichen Sinn. Die letzten beiden Spiele sind doppelt so große Spiele, da die Helden zwischen den Schauplätzen wechseln müssen, um den endgültigen Sieg davonzutragen.

### 2. Weiblicher Barbar

In dieser Ergänzung ist ein weiblicher Barbar beige packt. Die Werte sind die gleichen wie beim männlichen Barbaren (es wurde in erster Linie an Spieler gedacht die es vorziehen einen weiblichen Barbaren zu führen). Die Hinweise in diesem Buch sind auf den weiblichen Barbaren zugeschnitten. Eine Spielgruppe kann allerdings immer nur einen Barbaren beinhalten.



### 3. Beginn und Ende des Spiels

Es ist nicht immer der Fall, dass die spiralförmige Treppe den Anfang oder das Ende des Spiels kennzeichnen muss. Mentor gibt den Beginn des Spieles bekannt und erläutert, ob es sich um eine eiserne Eingangs- oder/ und eine hölzerne Ausgangstüre handelt. Steht eine Eisentüre am Spielfeldrand stellen sich die Helden davor auf und bitten Zargon sie zu öffnen.

Anmerkung: So wie jede normale Türe wird auch die Ausgangstüre erst auf die entsprechende Position gesetzt; wenn die Helden dort suchen.

### 4. Intelligenzpunkte

Sollte ein Held mit seinen Intelligenzpunkten den Stand Null erreichen, ist er nicht tot aber im Schockzustand (es gibt keine Punkte unter Null). Im Schockzustand gelten folgende Regeln:

Bewegung 1 Würfel, Angriff 1 Würfel, Verteidigung 2 Würfel (Rüstungen, Waffen und die meisten Artefakte verbessern diesen Zustand nicht!). Erst ein Zauberspruch oder entsprechendes Artefakt heben den Schockzustand wieder auf.

Übrigens: Extraintelligenzpunkte aus vorherigen Spielen können verloren werden. Das Zauberspruch Amulett z.B. erhöht die Intelligenz des Barbaren um 2. Das ergibt insgesamt 3 Intelligenzpunkte. Verliert er bei einem Angriff 3 Punkte ist er im Schockzustand.

In dieser und auch anderen Erweiterungen ist es wichtig, die Intelligenzpunkte aufzuschreiben. Bitte verwenden sie die zweite Zeile der Körperpunkte auf den Persönlichkeitspässen.



## 5. Regel Klärungen

Gegenstände übergeben: Ein Held kann einem anderen Helden einen Trank, Artefakt, Waffe, oder einen anderen Gegenstand nur dann reichen, wenn sich die Helden auf 2 angrenzenden Plätzen befinden und kein Monster an die Helden angrenzt.

Wendeltreppe: Sollte ein Held im Zuge eines Spieles auf der

Wendeltreppe stehen und diese ist nicht der Ausgang, kann der Held auf dem Treppenfeld angegriffen werden. Helden, die den Ausgang erreichen, werden sofort vom Spielbrett entfernt.

Mehrfach-Angriffe: Ein Held der zum Beispiel von drei Monstern angegriffen wird, darf sich dreimal verteidigen. Aber ein Held der von einem Monster dreimal angegriffen wird (Polarbär) darf sich nur einmal pro Runde, verteidigen.

## 6. Streunende Monster

Einige der Schatzkarten zeigen überhaupt keinen Schatz an, sondern gefährliche Monster. Es gibt außerdem sogenannte 'Monsterfallen'. Jedes Abenteuer im 'Buch der Herausforderungen' gibt dem Bösen an, welchen Typ Monster er unmittelbar neben den Heroen setzen und ihn damit angreifen soll. Ist die Vorgabe für „Streunende Monster“ z.B. 3 Goblins, so setzt das Böse je einen Goblin auf insgesamt 3 Nachbarkfelder des Helden.. Ist das nicht möglich, sind die Monster so nahe wie möglich an den Helden zu stellen.

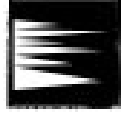
Anmerkung: Sollte das angegebene Monster momentan nicht verfügbar sein, verwende ein ähnliches.

## 7. Neue Fallen

Die Streunende Monster Falle, die Stalaktitenfalle und das Fallbeil. Das Fallbeil wird am Spielbrett nicht dargestellt.



**Streunende Monster Falle:** Wenn ein Held sich auf ein Feld mit dem links gezeigten Fallensymbol bewegt, so hat er sofort stehen zu bleiben, da ein Angriff nach den Regeln für **Streunende Monster** erfolgt. Sollte der Spieler noch keine Aktion gesetzt haben, kann er dies nach dem Angriff tun. Jede Falle dieser Art wird nur einmal aktiviert. Monster können sie nicht aktivieren. Das erste Betreten der Falle ist zu ignorieren. Monsterfallen sind so exzellent getarnt, dass sie nicht gefunden werden können.



**Stalaktitenfalle:** Dieser tödliche Speer aus Eis hängt an der Decke von Eishöhlen. Die messerscharfen Eiszapfen fallen auf den Helden und verursachen einen Schaden von einem Lebenspunkt, außer es wird danach gesucht und die Falle entschärft. Monster lösen diese Fallen nicht aus.



**Fallbeil:** Wenn ein Held sich auf dieses Feld bewegt, fällt ein riesiges Beil von einer verborgenen Nische in der Decke nach unten. Der Held würfelt mit zwei Kampfwürfel, jeder Totenkopf kostet ein Leben. Erst nach dem ersten Auslösen der Falle, kann nach ihr gesucht werden. Ist sie gefunden kann man sie entschärfen. Wird sie nicht entschärft, wirkt sie sich auf jeden nachfolgenden Helden aus, der das Feld betritt. Monster lösen diese Falle nicht aus.

## 9.) Doppel-Abenteurer

### Das Herz im Eis

„Das Zepher des Gletscherkönigs habt Ihr zerstört, jetzt ist das KalteGrauen verwundbar. Die Zeit, es zu besiegen, ist gekommen! Schreitet durch das Eisentor und sucht die Wendeltreppe zu den Eiskatakomben. Hier werdet Ihr den Kristallschlüssel finden, der Euch das letzte Tor zum „Sitz der Macht“, den Thronsaal des KaltenGrauens, öffnet. Seid vorsichtig! Heuert Söldner für die Dauer des Abenteuers an.“

#### Anmerkungen:

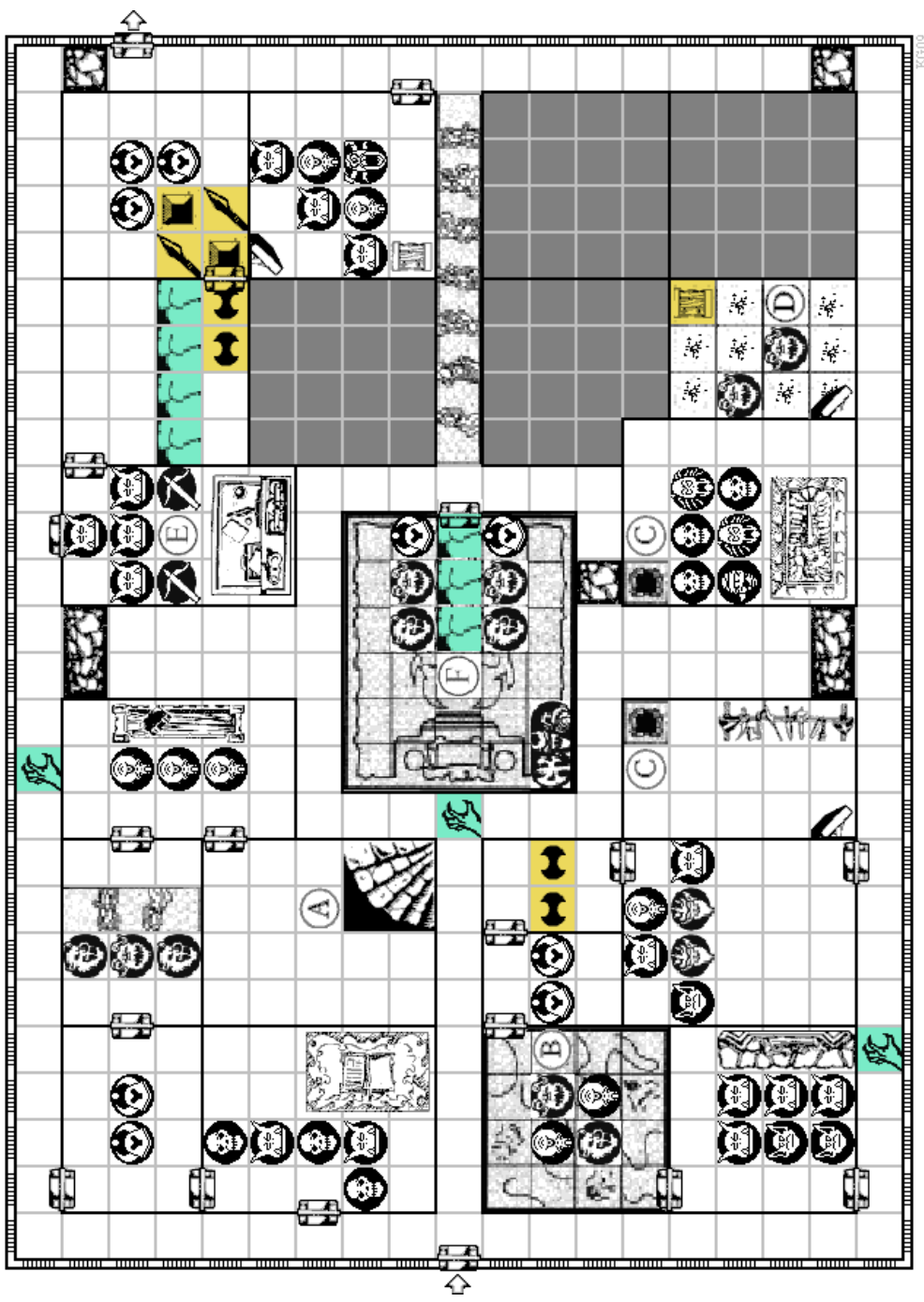
- A Das ist die Wendeltreppe, die nach Raum „G“ ins Spiel 10 führt. Wenn sich ein Held auf die Treppe bewegt, um Spiel 10 zu betreten, beseitigen Sie die Figur jenes Helden vom Spielbrett. Sagen Sie den Spielern, dass sie Abenteuer 10 nicht betreten können, bis sich alle Helden auf die Treppe bewegt haben. Sobald sich alle Helden auf die Treppe bewegt haben, beseitigen Sie den Spiel 9 Aufbau vom Brett. Wenn die Helden zu Abenteuer 9 zurückkommen, nur Raum „A“ aufbauen. Die andern Räume müssen wieder erforscht werden. Monster die vorher getötet wurden erscheinen nicht!
- B Wenige Dinge sind, wie sie im Raum des eisigen Nebels erscheinen. Monster und Nebel von Monstern erfüllen den Raum. Wann immer ein Held ein Monster angreift, würfelt der Held zuerst um zu erkennen, ob es sich um ein Monster oder nur dessen Trugbild handelt, mit einem Kampfwürfel. Schwarzes Schild oder Totenschädel bedeutet, dass der Held eine Nebelwand angegriffen hat. (Der Held verliert seinen Angriffszug) Nur eines weißes Schild bedeutet

ein reales Monster, das der Heroe wie gewöhnlich angreifen kann. Die Monster sehen die Helden immer richtig.

- C Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „C“. Ein Held oder auch jedes Monster das dieses Feld betritt, bewegt sich auf das andere Eistunnelfeld.
- D Diese Schatzkiste enthält eine Explosivfalle. Wenn ein Held die Schatzkiste öffnet bevor die Falle entschärft wurde, verliert jeder Held im Raum 2 Körperpunkte. Die Kiste enthält 400 Goldstücke und 2 Heitränke. Jeder kann bis zu 4 Körperpunkte heilen.
- E Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet eine Spruchrolle und einen Heiltrank auf dem Tisch des Alchemisten.
- F Die Türe zum „Sitz der Macht“ öffnet sich solange nicht, bis der Kristallschlüsselträger vor der Türe steht. Sehen sie in die Monsterkarte auf der Rückseite des Buches um die Kraft des KaltenGrauens zu erkennen.

## Streunende Monster: 2 Polarbären





## 8. Große Monster

Wenn ein Monster mehr als ein Feld auf dem Spielbrett einnimmt, (z.B. das KalteGrauen), kann es von jedem freien, angrenzenden Feld aus (auch schräg) angegriffen werden.

## 9. Überzählige Waffen verkaufen

Wenn die Helden bessere Ausstattung erwerben, können sie einige ihrer alten Waffen der Waffenkammer verkaufen. Es dürfen nur Waffen verkauft werden, die auf dem Waffenkartonblatt aufgelistet sind. Der Held bekommt die Hälfte des Kaufpreises der Waffe. Damit bekommt ein Held, der ein Langschwert (Kaufpreis 350 Goldstücke) der Waffenkammer anbietet, 175 Goldstücke ausbezahlt. Nicht durch 2 teilbare Summen werden abgerundet. Der Neuwert z.B. des Dolches, liegt bei 25 Goldstücken, bei Rückgabe erhält der Held 12 Goldstücke von der Waffenkammer.

## 10. Schätze

Um beim Auffinden großer Goldschätze Konflikte unter den Helden, zu vermeiden, werden diese am Ende des Spiels unter den Überlebenden verteilt.

## 11. Neue Schatz-Karten

Die 6 neuen Schatzkarten sollten vor Beginn des Spiels unter die vorhandenen des Heroquest-System gemischt werden. Ziehen Sie von diesem Kartensatz, wenn ein Held nach Schätzen sucht.

## 12. Neue Artefakt-Karten

Amulett des Nordens, Ring der Wärme und Schneeschuhe  
der Geschwindigkeit:

Diese Artefakte sind den Artefakten des Heroquest-System ähnlich. Wenn ein Held eins dieser Artefakte findet, sollte er es auf seinem Charakter-Blatt aufzeichnen.

### Spruchrollen:

Sechs der Artefaktkarten in dieser Ergänzung sind Spruchrollen. Diese werden einfach wie die Zaubersprüche im Heroquest-System benutzt.

Allerdings kann eine Spruchrolle von JEDEM Helden, der sie findet, benutzt werden (nicht nur vom Zauberer und Alb). Beachten Sie, dass Spruchrollen nur einmal benutzt werden können.

Wenn ein Held eine unbenannte Spruchrolle findet, wird

Zargon alle Spruchrollenkarten aus dieser Ergänzung umdrehen, sie mischen, eine ziehen und dem Helden übergeben. Dieser vermerkt sie auf seinem Charakter-Blatt und die gibt die Karte in den Spruchrollenkartensatz zurück. Nachdem eine Spruchrolle benutzt wurde, muss ihr Vermerk aus dem Charakter-Blatt des Helden, gestrichen werden.

### 13. Söldner

Diese Ergänzung enthält auch sechs Söldnern mit zwölf ausgewählten Waffen. Sie ermöglichen es, die verschiedensten Arten von Söldnern zusammenzustellen (der Kundschafter, der Schwertkämpfer, der Armbrustschütze und der Hellebarder).

In einigen Spielen dienen die Söldner dem Bösem, das die Helden bekämpft. Immer wenn ein Söldner auf dem Spielbrett erscheint, sollte er für ein von Zargon beherrschtes Monster gehalten werden.

Aber Söldner sind auch Soldaten, die von einem Helden vor Beginn des Abenteuers eingestellt werden können. Sie werden ihn begleiten, wenn er ihr Honorar zahlt. Das Honorar für jede Art von Söldner ist auf der Karte des Söldners und auf der Söldner-Tabelle auf Seite 33 dieses Buches verzeichnet. Das Gold muss gezahlt werden, bevor das Abenteuer beginnt.

Söldner können für die Gruppenspiele in diesem Buch angeheuert werden, nicht jedoch für Einzelspiele.

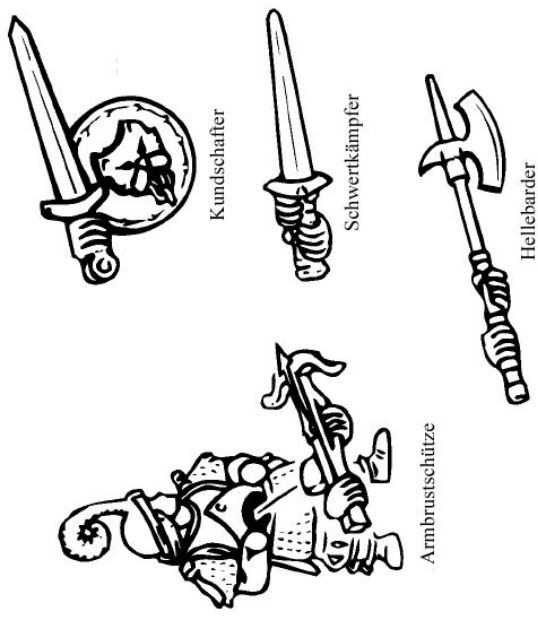
Der Söldner wird vom Helden gesteuert, der ihn einstellt. Seine Spielzüge erfolgen unmittelbar nach denen seines Helden.

Ein Held kann so viele Söldner anheuern, wie er sich leisten kann. Ein Söldner kann sich bewegen, kann Türen aufmachen, kann einen Angriff durchführen und kann sich, wie ein Held, verteidigen. Nur der Kundschafter kann andere Aktionen (nach Fallen suchen und diese entschärfen) ausführen. Ein Söldner bekommt keinen Schatz. Wenn ein Held stirbt, spielt der Spieler, der den gefallen Helden führte, mit dem Söldner weiter.

Der Kundschafter, Schwertkämpfer, Armbrustschütze und Hellebarder haben unterschiedliche Werte und Fähigkeiten. Diese werden auf den Karten, die dieser Ergänzung beigefügt sind, ausführlich behandelt sowie auf der Söldner-Tabelle auf Seite 33

dieses Buches beschrieben.

Sollte Zargon einen Söldner benötigen, der nicht verfügbar ist, weil die Helden alle Söldner dieser Art gemietet haben, kann das Böse, einen ähnlichen Söldner oder ein Monster verwenden.



Befestigen Sie die Plastik-Waffen an jedem Söldner, wie gezeigt.

**Zargon, studieren Sie dieses Buch sorgfältig! Es ist Ihre Anleitung für dieses Abenteuer. Es mag nicht jede Frage beantworten, die während eines Spiels auftritt, aber im Zweifel, benutzen Sie Ihre Erfahrung und Vorstellung, um die beste Wahl zu treffen. Sie sind die Autorität in Ihrem HELDEN-ABENTEUER**

### 8.) Abenteuer

#### Die Suche nach dem Zepter

„Helden, Ihr seid weit gekommen, doch der Sieg ist noch in weiter Ferne. Ganz in der Nähe befindet sich das Zepter des Gletscherkönigs, die Quelle der Macht des KaltenGrauens. Findet es und zerstört es. Wenn Ihr das Eisentor durchschreitet, beginnt Eure Suche nach dem Zepter. Solange es existiert kann das KalteGrauen nicht besiegt werden. Erst wenn ihr es zerstört habt und die Holztüre durchschritten habt, könnt ihr Euch auf die Schlacht mit dem KaltenGrauen vorbereiten.“

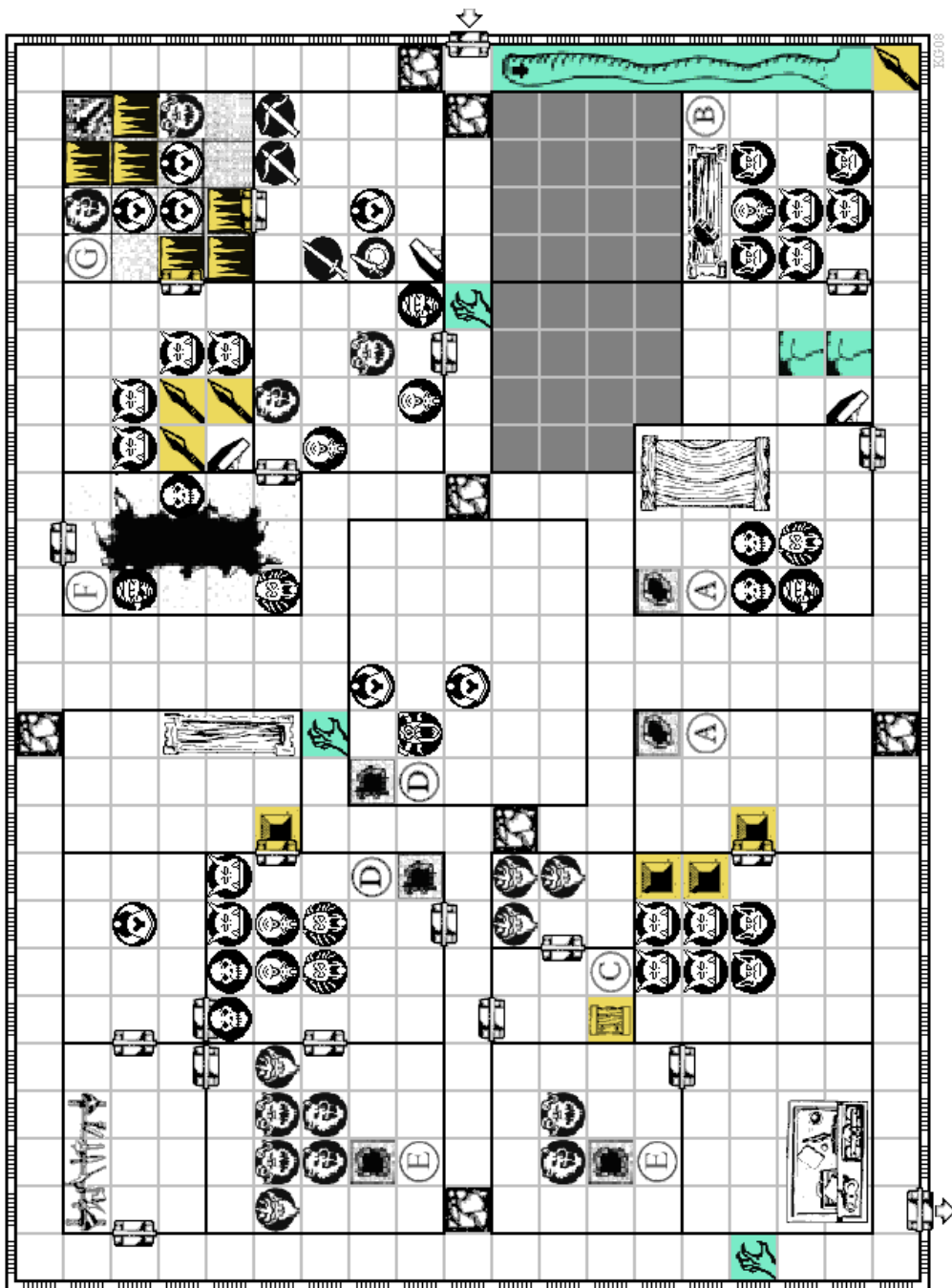
#### Anmerkungen:

- A Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „A“. Ein Held oder auch jedes Monster, das dieses Feld betritt, bewegt sich auf das andere Eistunnelfeld.
- B Der Held, der hier nach Schätzen sucht findet eine Spruchrolle, die er vom Kartenstapel zieht, in seine Charakterkarte einträgt und wieder zurückgibt.
- C Diese Kiste enthält eine Falle in Form einer vergifteten Nadel. Wenn der Held vor Entschärfung der Falle sucht, verliert er 2 Körperpunkte. Es befinden sich 200 Goldstücke in der Schatzkiste und 2 Heitränke. Jeder kann bis zu 4 Körperpunkte heilen.
- D Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „D“. (Siehe A)
- E Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „E“. (Siehe A)
- F Das Eissims, das die Spalte umgibt, ist sehr glatt. Sobald ein Held ein Feld des Eissims betritt, wirft er einen Kampf-

würfel. Der Held kann die Bewegung fortsetzen, wenn er einen weißen Schild oder einen Totenschädel wirft. Wird ein schwarzes Schild geworfen, beginnt der Held, in die Spalte abzurutschen (-1 Körperpunkt). In diesem Fall muss sofort nochmals gewürfelt werden. Wird wieder ein schwarzes Schild geworfen stürzt der Held endgültig ab. Wird etwas anderes geworfen steht er wieder auf dem Platz, von dem er abzurutschen drohte. Am Anfang einer Runde, in der ein Held in diesem Raum ist, muss er zuerst würfeln, um zu sehen, ob er in die Spalte abrutscht.

Das Zepter des Gletscherkönigs ist im Eckfeld des Raumes eingefloren. Die Helden können es weder bewegen noch benützen. Zargon spricht zu den Helden: „Um das Zepter zu zerstören müsst Ihr es angreifen und mit 1 Kampfwürfel einen Totenkopf würfeln!“ Das Zepter explodiert bei seiner Zerstörung mit der Wirkung „das von jedem Helden im Raum 2 Körperpunkte verloren gehen. (Nicht erzählen bevor es geschieht.)“

### Streunende Monster: 3 EisGremlins



## Eine Nachricht von Mentor

**W**illkommen. im Land deiner Jugend, mächtiger Barbar!  
Es scheint wie gestern, als Dich der Rat der Weisen verabschiedete, um die vielen Wunder der warmen Länder im Süden zu erkunden. Du kommst jetzt als berühmter Krieger, groß, stark und kampferprobt zurück.

So glücklich Deine Heimkehr ist, so bitter ist die Nachricht des Rats der Weisen.. Sie sagen es sei höchste Zeit, dass Du zurückgekehrt um Leuten zu helfen, die Deine Hilfe benötigen. Ein uralter Fluch, der für immer gebannt galt, ist wiedererstanden, um einmal mehr das Nordland zu bedrohen. Das KalteGrauen ist aus der eisigen Gruft entkommen, in der es die letzten Jahrhunderte gefangen war. Es hat seine alte Macht wiedergewonnen und erwartete den Ruf des Bösen. Endlich, da es sein Meister gerufen hat, hat es seinen uralten Sitz der Macht tief im eisigen Berg zurückerobert. Das KalteGrauen hat das Zepter des Gletscherkönigs wiedergefunden, ein teuflisches Artefakt von riesiger Macht, mit dessen Hilfe es versucht, die Ebenen des Nordlands mit einem Leichentuch von tödlichem Eis zu bedecken. Die Leute suchen einen Helden, der es wagt, das KalteGrauen zu bekämpfen. Wir wenden uns mit der Hoffnung an Dich, dass Du der Held sein könntest, dem Bösen die Stirn zu bieten. Um Deine Standhaftigkeit zu erproben, hat der Rat der Weisen drei gefährliche Abenteuer erdacht, die Du allein zu bestehen hast. Solltest Du diese Prüfung überleben, ist es Deine Aufgabe, drei Begleiter in die Tiefen des Eisimperiums zu führen, das Zepter des Gletscherkönigs zu finden und zu zerstören. Nur wenn das Zepter zerstört wird, ist seine Macht gebrochen und Du und deine Begleiter können es wagen; das KalteGrauen anzugreifen. Du musst allen Mut und all Deine Kraft aufbringen, denn die Gefahren, die zu bestehen sind, sind größer denn je.

Groß ist auch der Schatz, der im inneren des Eisberges Eurer harrt. Seid ihr erfolgreich, könnt Ihr große Reichtümer euer Eigen nennen. Magische Artefakte, wie das Amulett des Nordens und ein uraltes Artefakt, von dem man sagt, dass es seinen Beisitzer einzigartige Kräfte verleiht warten darauf, gefunden zu werden.

Viel Glück, mächtiger Krieger! Die Schicksale vieler hängen an Deinem Geschick!

*Mentor*

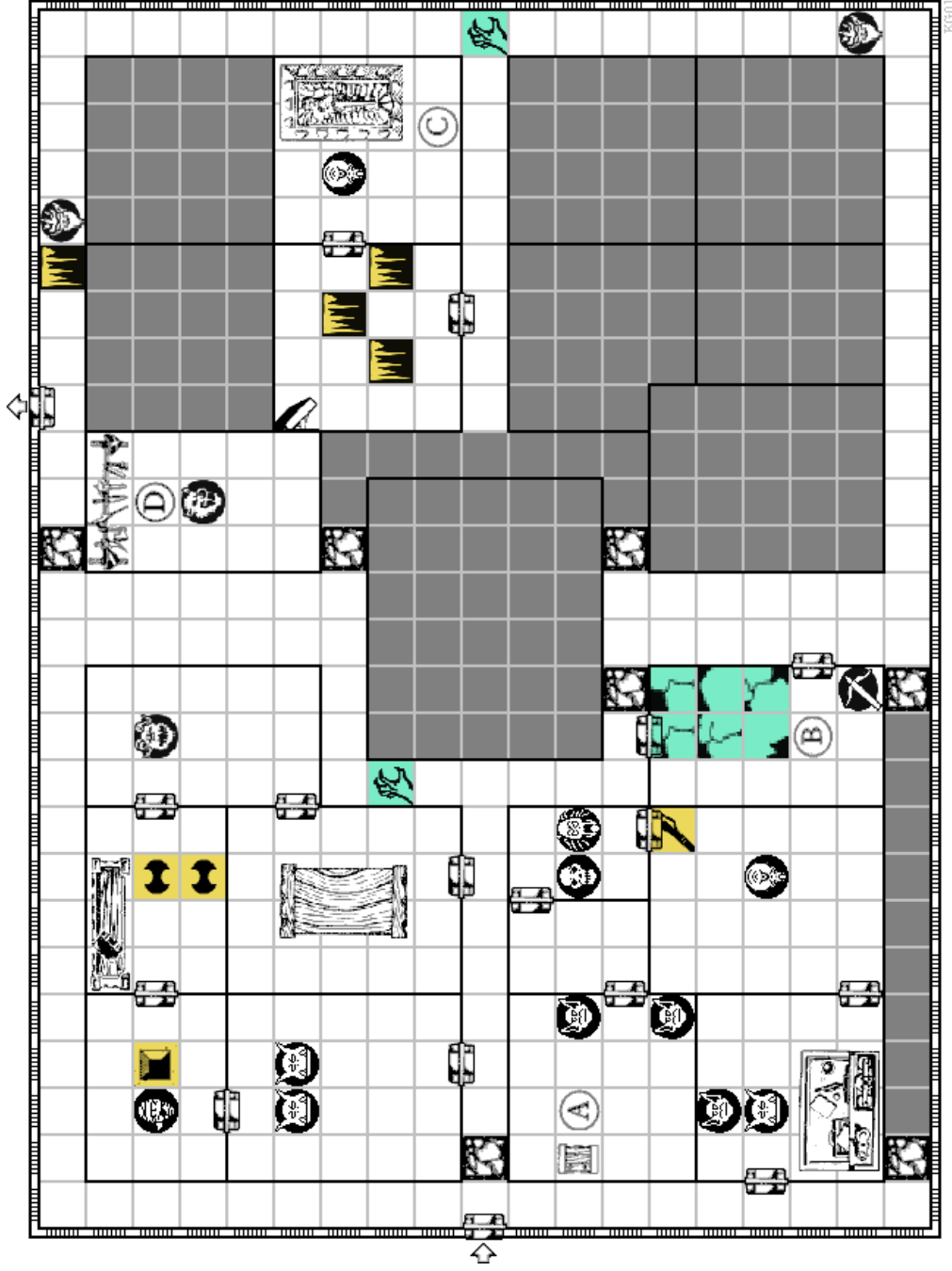
### Zargons Karten

Manche Symbole auf Zargons Karten sind koloriert, damit du die Helden leichter durch diese Herausforderung führen kannst.

**Gelb:** Diese Farbe zeigt Fallen, die Helden durch Suchen finden können.

**Grün:** Diese Farbe zeigt Fallen und andere Gefahren, die die Helden weder sehen, noch durch Suchen finden können.





## 7.) Abenteuer

## Die Hallen des Kelvins

„Kelvinos war einst ein angesehener Barbar, kampfgewandt und berühmt. Vor Jahrhunderten setzte er der Schreckensherrschaft des KaltenGrauens ein Ende und vertrieb es vom eisigen Berg. Doch leider war Kelvinos keine Rückkehr aus der Entscheidungsschlacht beschieden und sein Leichnam wurde niemals gefunden. Es wird erzählt, dass er ruhelos durch diese Hallen irrt, als untoter Diener des Chaos. Euer Ausgangspunkt ist das eiserne Tor und wenn ihr die Holztüre gefunden habt, seit ihr dem KaltenGrauen ein Stück näher.“

Anmerkungen:

- A Der erste Schatzsucher, der in der Eisfalle nach Schätzen sucht findet 500 Goldmünzen in der Schatzkiste.
- B Wer hier sucht, findet 2 Heitränke, in der Schatzkiste Jeder kann bis zu 4 Körperpunkte heilen.
- C Barbar Kelvinos ist nun ein Gefolgsmann des KaltenGrauens. Er erscheint auf dem mit „KEL“ bezeichneten Feld. Verwende einen extra Barbaren oder irgendeine Monsterfigur, um ihn darzustellen. Er kämpft mit folgenden Werten:

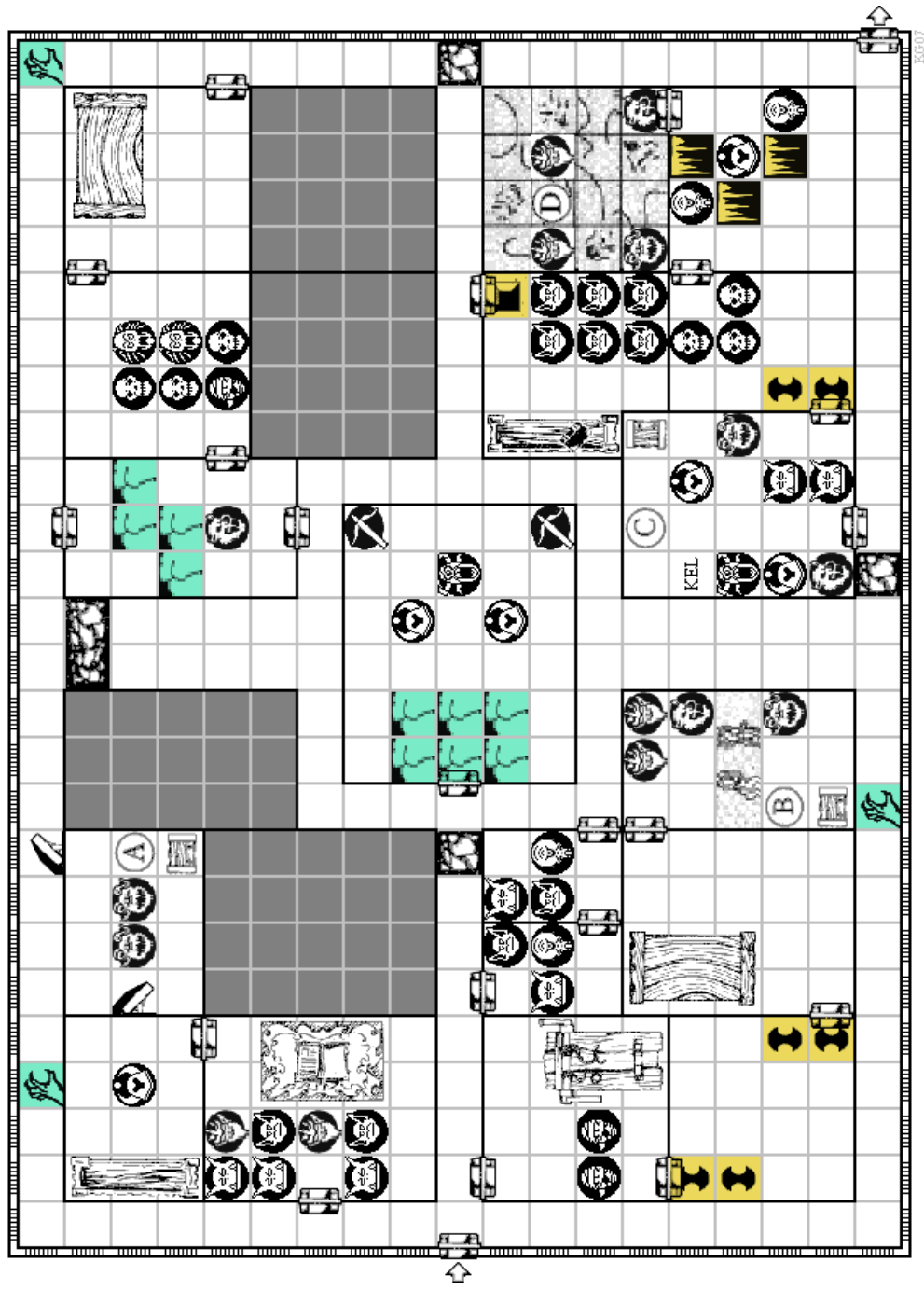
ANG	VER	TEM	INT	KÖR
4	4	5	0	4

Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet das Amulett des Nordens. (Artefakt)

- Die Wenigen Dinge sind, wie sie im Raum des eisigen Nebels scheinen. Monster und Nebel von Monstern erfüllen den

Raum. Wann immer ein Held ein Monster angreift, wütfelt der Held zuerst, um zu erkennen , ob es sich um ein Monster oder nur dessen Trugbild handelt, mit einem Kampfwürfel. Schwarzes Schild oder Totenschädel bedeuten, dass der Held eine Nebelwand angegriffen hat. (Der Held verliert seinen Angriffszug) Nur eines weißes Schild bedeutet ein reales Monster, das der Heroe wie gewöhnlich angreifen kann. Die Monster sehen die Helden immer richtig.

## Streunende Monster: 2 Yeti



#### 1.) Solo-Abenteurer

### Der Xanon Pass

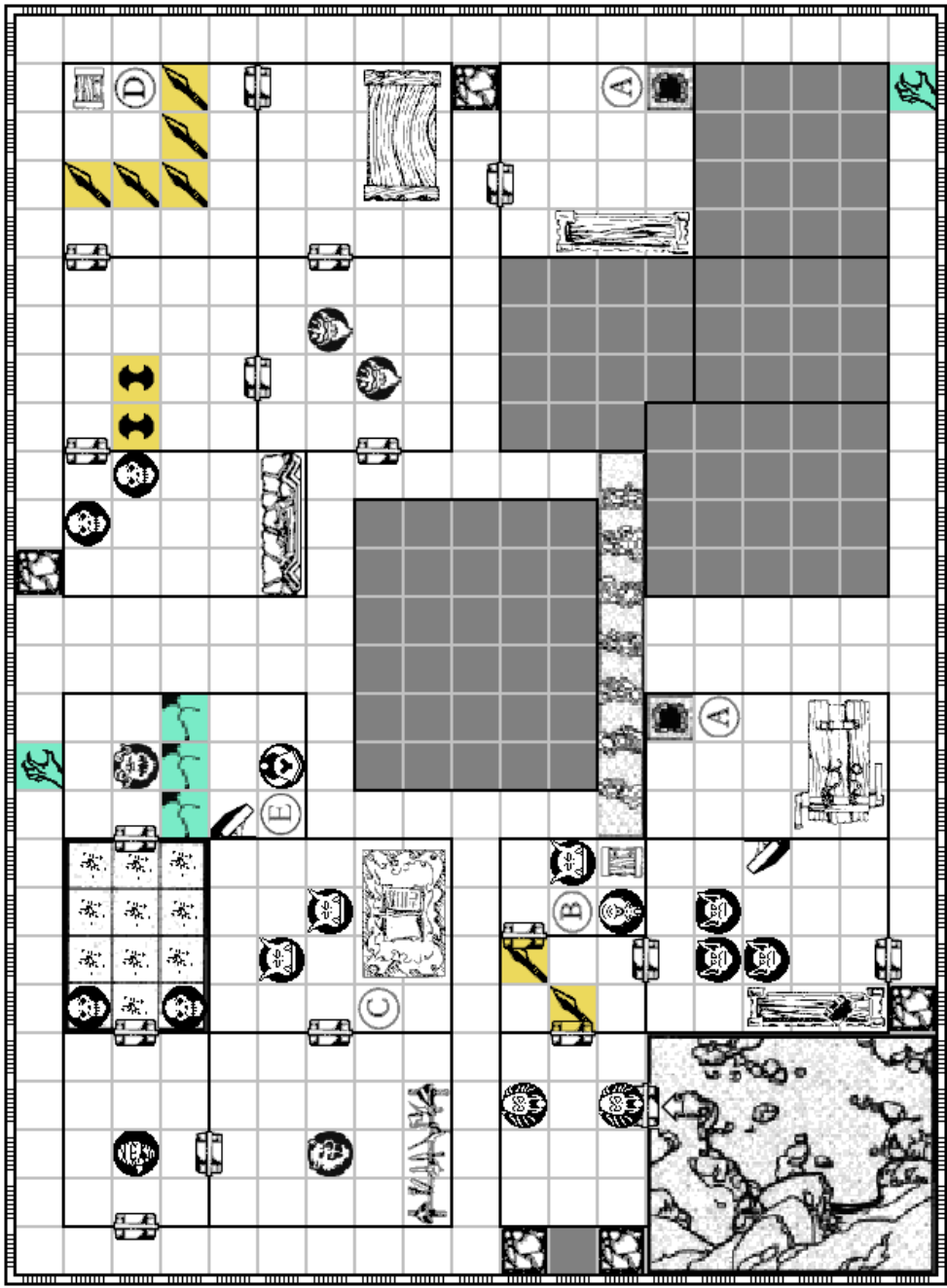
„Viel Glück, Barbar! Das ist das erste der drei Abenteuer. Die Diener des KaltenGrauens haben die Festung, die den Xanon Pass schützen sollte, erobert. Er ist der einzige Pass im zyberianischen Gebirge, der Dir den Weg zum eisigen Gebirge ermöglicht. Ein Eisentor ist der Eingang in die tückische Festung und es ist Deine Aufgabe, an der gegenüberliegenden Seite, dem Holztor wieder herauszukommen.“

#### Anmerkungen:

- A Wenn der Barbar nach einem Schatz sucht findet er 75 Goldstücke in der Kiste.
- B Der Armbrustschütze Zargon's darf sich nicht bewegen aber in der Runde das Bösen schießt er auf den Heroen. Wenn der Barbar den Armbrustschützen angreift, überlebt er und bietet dem Barbaren seine Waffe im Austausch gegen sein Leben an. Der Armbrustschütze läuft davon. Der Barbar kann, sofern er auf den Handel eingegangen ist, die Armbrust als Waffe in seine Charakter-Karte eintragen.
- C Wenn der Barbar hier Schätze sucht, findet er ein Schild in der Gruft. (Charakter-Karte)

- D Hier kann bei der Schatzsuche ein Langschwert im Waffenständer gefunden werden. (Charakter-Karte)

#### Streunende Monster: 2 Skelette



## 6.) Abenteuer

### Der eisige Pfad

„Das Eisentor führt Euch in die Hallen, die Jahrhunderte verlassen und leer waren. Nun wurden sie wieder von der Meute des Chaos in Besitz genommen. Die Legionen des KaltenGrauen und dessen Wachen versuchen mit allen Mitteln, Euch vom hölzernen Ausgang fernzuhalten, der es Euch ermöglicht, weiter zum Herz des eisigen Berges vorzudringen.“

#### Anmerkungen:

- A Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht findet 120 Goldmünzen, ein Langschwert und eine Spruchrolle. Die Spruchrolle wird aus dem Kartenstapel gezogen und auf der Charakterkarte des Helden vermerkt. Außerdem findet er hier alle Gegenstände, die von den EisGremilins in den vorhergegangenen Spielen gestohlen wurden.
- B Der erste Schatzsucher findet hier eine Rüstung im Waffenspeicher. (Waffenkarte)
- C Wer hier sucht, findet 250 Goldstücke und eine Flasche Heilfrank für bis zu 4Körperpunkte in der Schatzkiste.
- D Der erste Schatzsucher findet hier eine Armbrust und einen Edelstein im Wert von 300 Goldstücken.
- E Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet 2 Spruchrollen. Die Spruchrollen werden aus dem Kartenstapel gezogen und auf der Charakterkarte des Helden vermerkt.

#### F

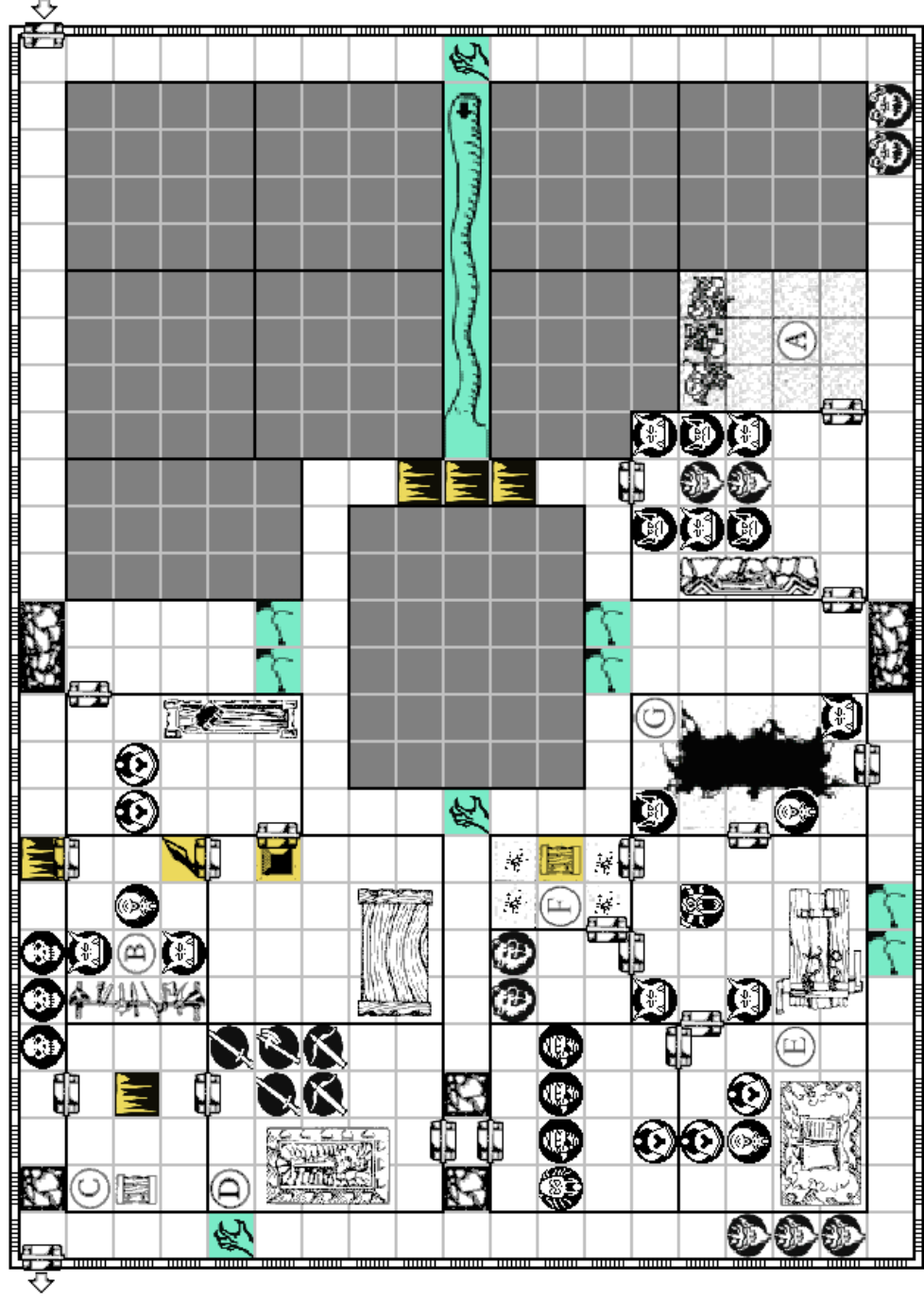
Die Schatzkiste in der Eisfalle ist eine Gasfalle. Sucht ein Held nach Schätzen bevor die Falle entschärft ist, verlieren alle Helden im Raum 2 Körperpunkte. Die Kiste ist leer.

#### G

Das Eissims, das die Spalte umgibt, ist sehr glatt. Sobald ein Held ein Feld des Eissims betritt, wirft er einen Kampfwürfel. Der Held kann die Bewegung fortsetzen, wenn er einen weißen Schild oder einen Totenschädel wirft. Wird ein schwarzes Schild geworfen, beginnt der Held, in die Spalte abzurutschen (- 1 Körperpunkt). In diesem Fall muss sofort nochmals gewürfelt werden. Wird wieder ein schwarzes Schild geworfen stürzt der Held endgültig ab. Wird etwas anderes geworfen steht er wieder auf dem Platz, von dem er abzurutschen drohte. Am Anfang einer Runde, in der ein Held in diesem Raum ist, muss er zuerst würfeln, um zu sehen, ob er in die Spalte abrutscht.

## Streunende Monster: 2 Chaos Krieger





K506

## 2.)Solo-Abenteurer

### Kampf im Eis

„Der Weg über den Xanon Pass führt zu einem unterirdischen Wachposten in den Hängen des zyberianischen Gebirges. Dieser Außenposten ist eine wichtige Kampfbasis der Kreaturen des KaltenGrauens. Sie bedroht auch ein naheliegendes Dorf. Es ist Deine Aufgabe den Wachposten zu erobern und den Leutnant des KaltenGrauens zu besiegen. Er ist ein grimmiger Chaos Krieger namens Krag. Die Eishöhle hat einen einzigen Eingang. Hier beginnt und endet das Abenteuer.“

Anmerkungen:

A Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „A“. Der Barbar oder auch jedes Monster, das dieses Feld betritt, bewegt sich auf das andere Eistunnelfeld.

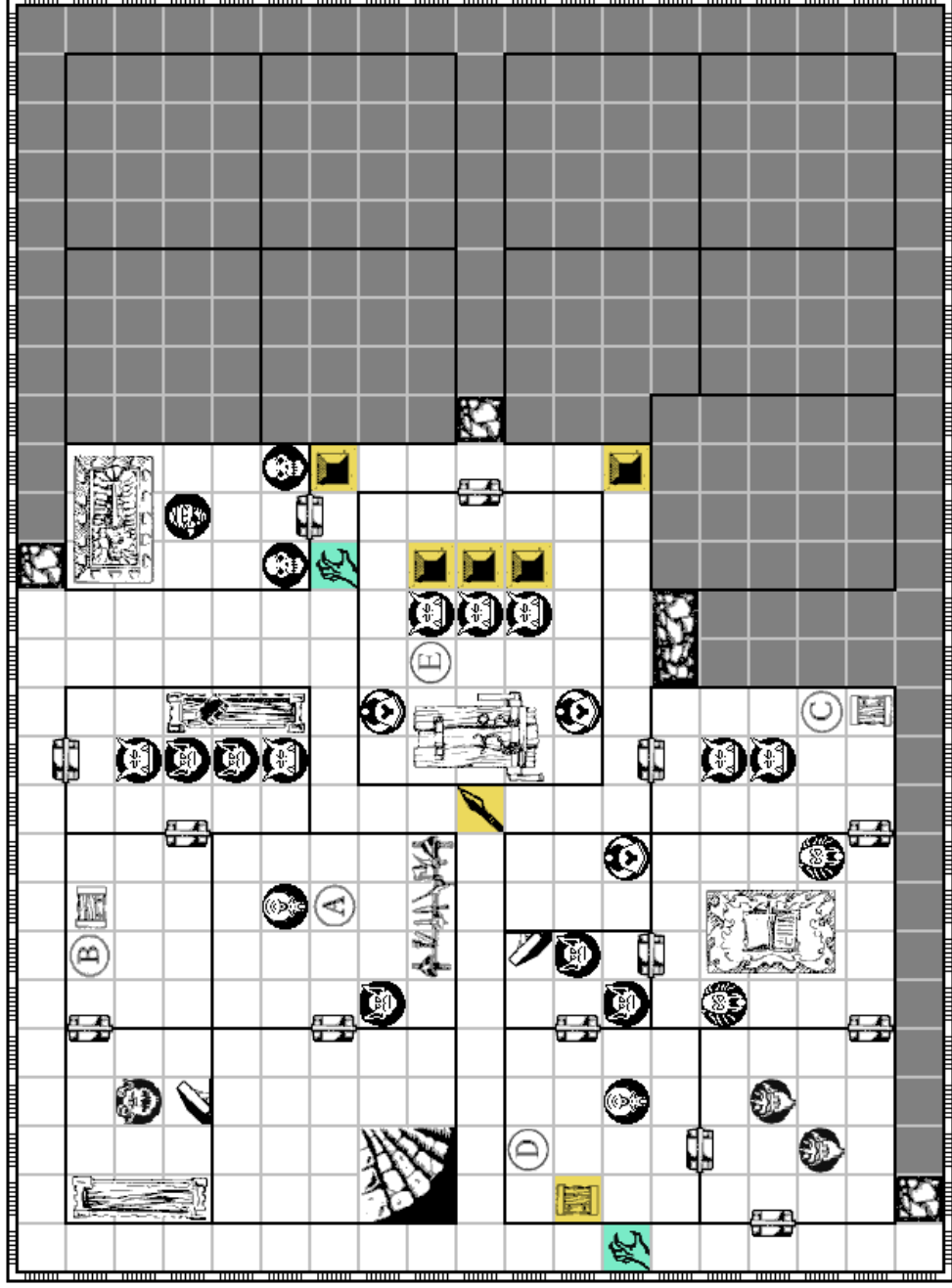
B Diese Schatzkiste ist leer.

C Sollte der Barbar hier nach Schätzen suchen, findet er am Hexentisch einen Trank der Wärme (Karte im Ergänzungskasten).

D Der Chaos Krieger; Krag; ist in diesem Raum. Er kämpft nach folgenden Regeln:

ANG	VER	TEM	INT	KÖR
7	5	5	5	3

### Streunende Monster: 2 Goblins



KG03

## 5.) Abenteuer

### Die tödlichen Tiefen

„Durch den eisigen Berg schrillt Alarm und lockt die bösen Diener des KaltenGrauen hervor. Das erschwert Euer Fortkommen in der Festung. Ein Chaos Krieger namens Vilor erwartet Euch in diesem Abenteuer. Schreitet durch das Eisentor und versucht, durch das Holztor wieder zu entkommen. Ihr habt noch einen weiten Weg zum Kampf mit dem KaltenGrauen. Versucht, Söldner für den Rest des Abenteuers anzuwerben, denn die Gefahren sind zu groß, um ohne Hilfe zu überleben.“

#### Anmerkungen:

- A Dieser Eistunnel verbindet den Raum mit dem anderen „A“. Jede Spielfigur (Held und Monster), das dieses Feld betritt, bewegt sich auf das andere Eistunnelfeld.
- B Sobald alle Helden den Raum betreten haben, verschwinden die mit „B“ bezeichneten Türen.
- C Diese Tür erscheint nicht, bis die gekennzeichneten Türen „B“ verschwunden sind. Lassen Sie die Tür auch dann außerhalb des Spielbrettes, wenn die Helden vorbeigehen. Wenn ein Held diese Tür aufmacht, bricht das die Monster einschließende Eis und sie springen hinaus, um in Zargons Runde einen Angriff zu machen. Die eingeschlossenen Monster tauchen auf den, ihnen zugehörigen Feldern auf. Sobald sie sich von dort wegbewegen, verlieren die Bilder ihre Bedeutung und die Felder gelten als leere Spielfelder.
- D Der Held, der hier nach Schätzen sucht, findet 400 Goldstücke und eine Spruchrolle, die er vom Kartenstapel zieht, in seine Charakterkarte einträgt und wieder zurückgibt.

E Hier kann bei der Schatzsuche „Der Ring der Wärme“ gefunden werden. (Artefakt)

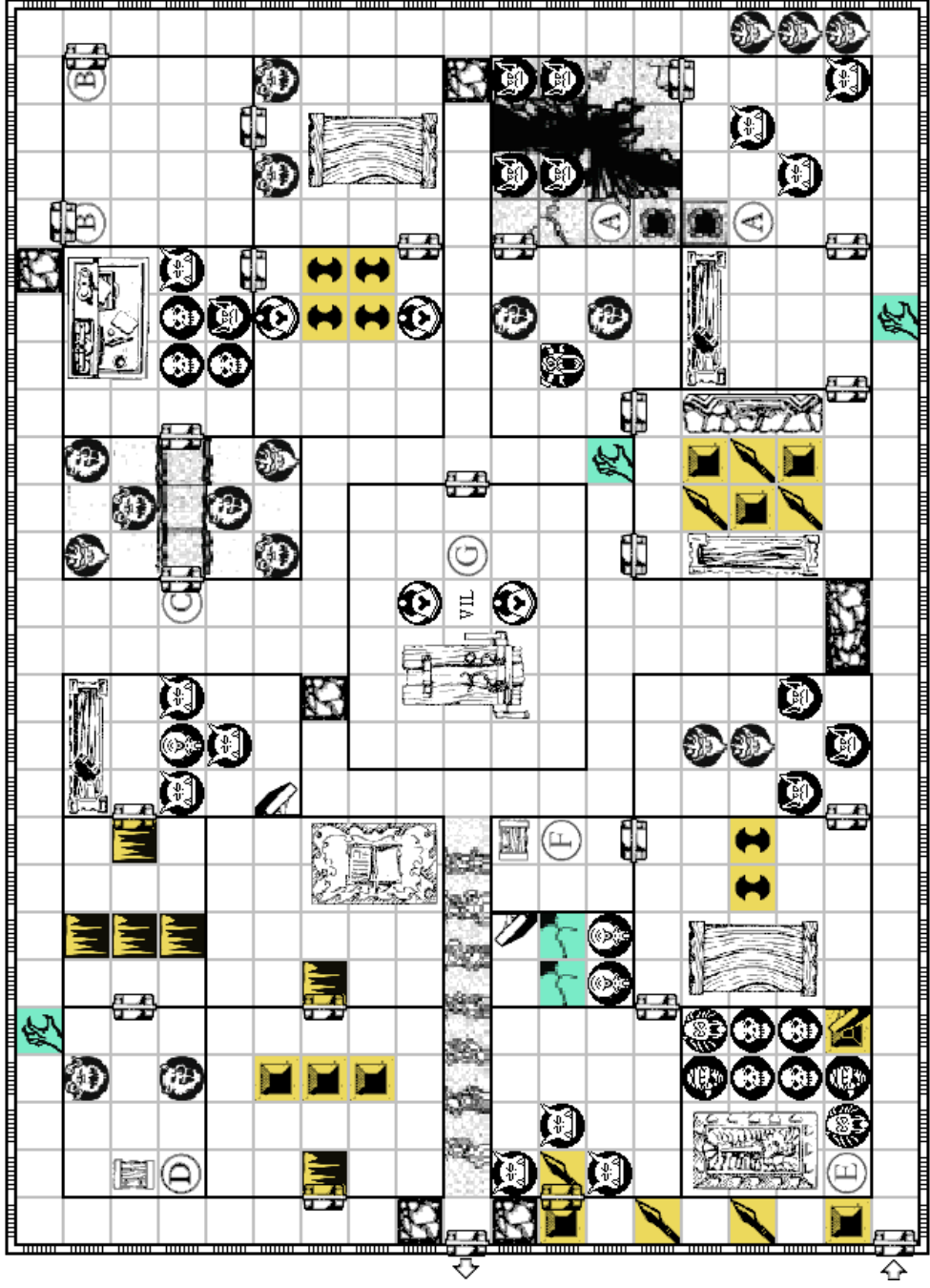
F Wird hier nach Schätzen gesucht, können 2 Flaschen Heiltrank gefunden werden. Jede reicht für die Heilung von maximal 4 Körperpunkten.

G Der Chaos Krieger, Vilor, bewacht diesen Raum. Vilor steht auf dem mit „VIL“ bezeichnetem Punkt und kämpft folgendermaßen:

ANG	VER	TEM	INT	KÖR
4	3	8	5	4

Vilor kennt folgende Chaoszaubersprüche: Angst, Eissturm, Blitzschlag, Tiefschlaf, Chaoswolke.

#### Streunende Monster: 2 Mumien



K0905

### 3.)Solo-Abenteuer

#### Die Rettung

„Die Legionen des KaltenGrauens haben Gothar gefangen. Gothar ist der alte Weise aus dem Stamm des Barbaren. Er wurde in die Chaos Hochburg in der Nähe des eisigen Berges gebracht. Gothar ist sehr weise aber alt und gebrechlich. Er kann nicht lange unter den grausamen Händen des Chaos überleben. Deine letzte einsame Aufgabe ist es, in die Burg einzudringen, Gothar zu finden und ihn sicher zur Wendeltreppe zu bringen, wo das Abenteuer beginnt und auch endet.“

#### Anmerkungen:

- A Wenn der Barbar hier nach Schätzen sucht findet er eine Streitaxt im Waffenständer. (Charakterkarte)
- B Sollte der Barbar hier nach Schätzen suchen, findet er 70 Goldmünzen in der Schatzkiste
- C Hier kann bei der Schatzsuche ein Helm in der Kiste gefunden werden. (Charakterkarte)
- D Diese Kiste enthält eine Falle in Form einer vergifteten Nadel. Wenn der Barbar vor Entschärfung der Falle sucht, verliert er 1 Körperpunkt. Es befinden sich 150 Goldstücke in der Schatzkiste
- E Als der Barbar den Raum betritt haben die zwei Chaos Krieger Gothar gerade von der Folterbank losgebunden. Sie ignorieren Gothar und stürzen sich auf den Barbaren. Wenn der Barbar die Chaos Krieger

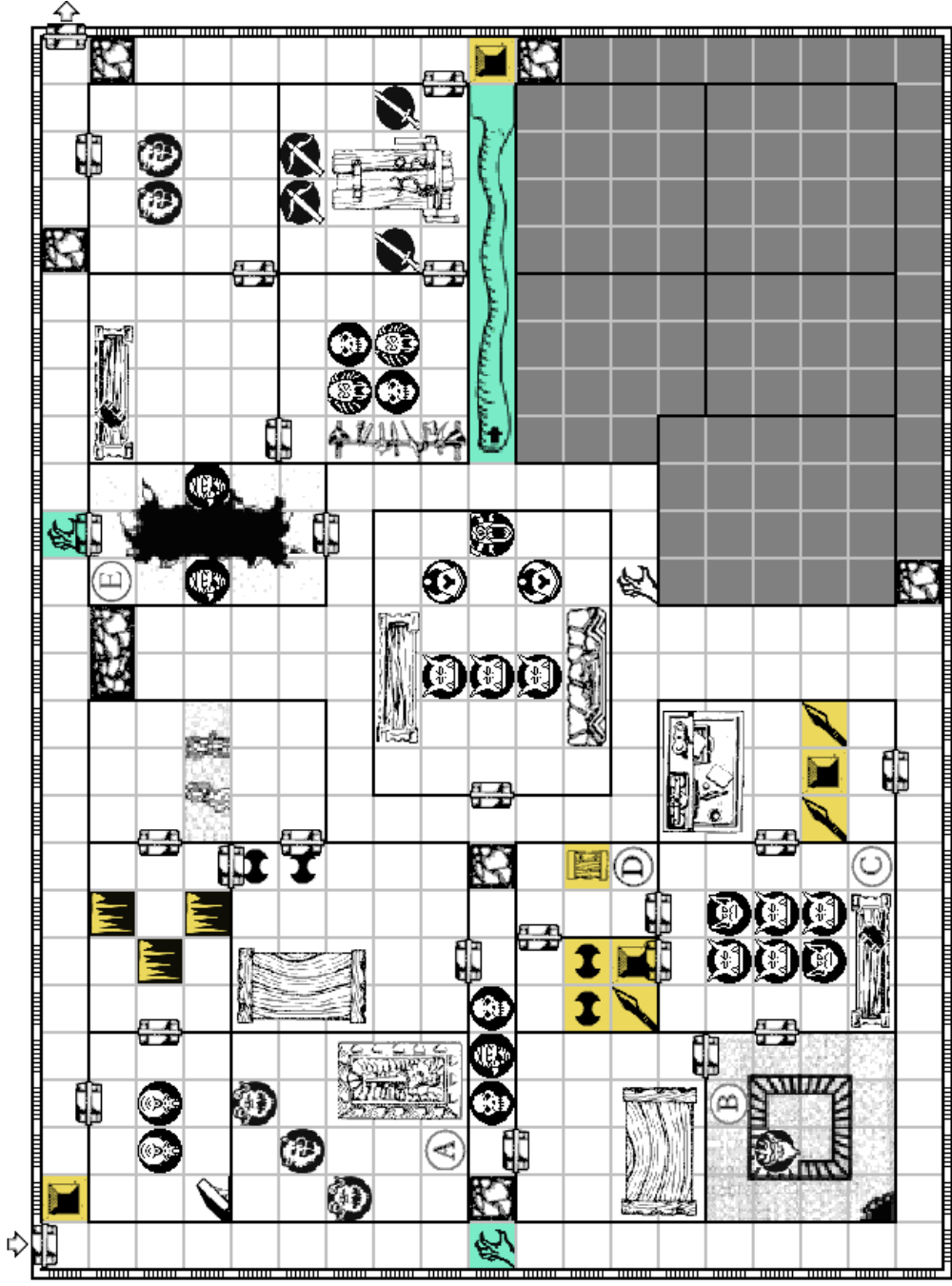
tötet, ist Gothar befreit. Verwende eine verfügbare Heldenfigur, um Gothar darzustellen und platziere ihn neben den Barbaren. Gothar bewegt sich unter der Kontrolle des Barbaren folgendermaßen:

ANG	VER	TEM	INT	KÖR
1	2	6	4	2

Der Barbar muss Gothar an die Wendeltreppe bringen um die Mission erfolgreich abzuschließen. Jedes angreifende Monster attackiert ausschließlich den Barbaren, da diese den Befehl haben Gothar lebend zu fangen. Wenn der Barbar stirbt, ist Gothar automatisch gefangen.

**Streunende Monster: 2 Orcs**





## Streunende Monster: 2 Fimire