

# Alchemist's Shop

## Trank der Erinnerung

Kosten: 400 Goldstücke

Der Alb, der diese grünliche Mixtur trinkt, erinnert sich an einen Zauberspruch, den er während des Abenteuers schon verwendet hat. Wähle weise!

## Trank der Erfrischung

Kosten: 800 Goldstücke

Diese erfrischende Zusammenstellung bringt alle Körper- und Intelligenzpunkte zurück, die der Held zu Beginn des Abenteuers hatte. Kann auch als Heiltrank gegen Werwolfzauber verwendet werden.



## Trank der Geschwindigkeit

Kosten: 500 Goldstücke.

Wenn der Alb dieses sirupartige Gebräu trinkt, kann er sich, ohne zu würfeln 12 Felder pro Runde bewegen und 2 Angriffe pro Runde ausführen. Die Wirkung des Tranks endet, sobald der Alb mindestens 1 Körperpunkt verliert.



## Trank der Vision

Kosten: 500 Goldstücke.

Die klare Flüssigkeit in dieser Flasche ermöglicht dem Alb, alle Geheimtüren und reguläre Fallen innerhalb seines Blickfeldes zu sehen. Die Wirkung hält an, bis der Alb mindestens 1 Körperpunkt verliert.

## Die Magie des Spiegels™

Das Abenteuer geht weiter! Die Magie des Spiegels ist eine Erweiterung, die mit dem original Heroquest-System verwendet wird. Sie müssen das Heroquest-System besitzen, um diese Erweiterung spielen zu können.

### Inhalt:

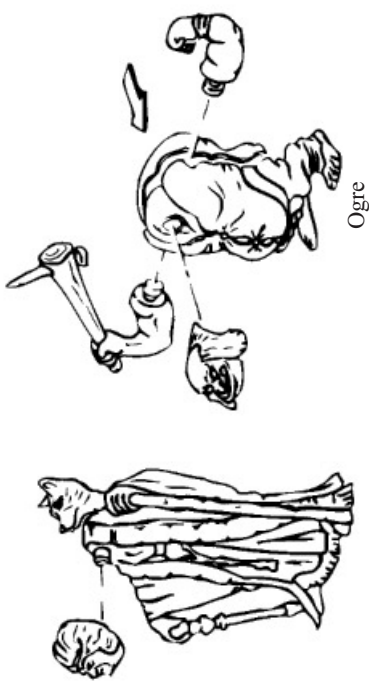
Kunststofffiguren: 1 weiblicher Alb, 1 Albmagier, 2 Albkrieger, 2 Albbogenschützen, 3 Riesenwölfe, 4 Ogre, 30 Spielkarten und Kartonfliesen.

### Kartonfliesen:

- |                         |                                 |
|-------------------------|---------------------------------|
| 1 zweiseitige Eisentüre | 3 lange Fallgruben              |
| 1 zweiseitige Holztüre  | 4 Wolfmarken                    |
| 1 Fallgatter            | 4 Waffendepotfliesen            |
| 2 Spiegelfliesen        | 1 Mondsilberkachel              |
| 1 Kristallkugelfliese   | 1 Messingschlüssel              |
| 4 Kristallkugelfliesen  | 1 Goldsucherfliese              |
| 14 Schädelfliesen       | 1 Prinzessin Millandriel Fliese |
| 2 Falltüren             | 1 Heiligtumraum                 |
| 4 Geheimtürenl          | 1 Heiligtumwand                 |
| 6 Steinhäufen           | 1 Treibsandraum                 |
| 3 doppelte Steinhäufen  | 1 Wendeltreppe                  |
| 4 Fallgruben            |                                 |

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

Anmerkung: Die o.a. Kartonfliesen sind zweiseitig. Die Vorder- bzw. Rückseite sind unterschiedlich.



Albmagier

Ogre

Nimm die vordere Hälfte des Ogre und stecke den rechten und linken Arm in die Schulterausschnittung, dann drücke die hintere Seite des Ogre auf die Vorderseite . Zuletzt drücke den Kopf in die Halterung.

### Neue Monster

Um mehr über die neuen Monster zu erfahren, schaue auf die Monsterkarten in dieser Ergänzung und die letzte Seite dieses Buches.

## Monster Karte

Monster	Karten Symbol	Bewegungs Punkte	Angiffs Würfel	Verteidigungs Würfel	Körper Punkte	Intelligenz Punkte
Albbogenschütze*		6	4(1)	2	3	2
Albkrieger		6	4	3	3	2
Ogre		4	6	4	10	2
Riesenwolf		9	6	3	5	1

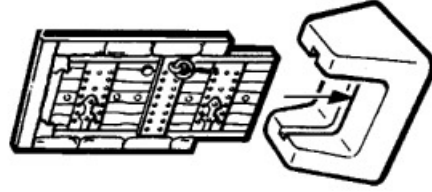
\*Albbogenschützen greifen entfernte Ziele mit 4, angrenzende Ziele mit 1 Kampfwürfel an.

**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 Türschweller aus dem Basisspiel, 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.



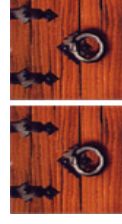
#### **Holztor**

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



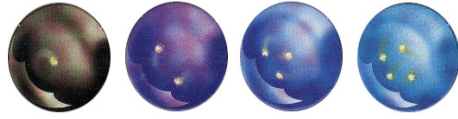
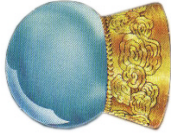
#### **Falltüren**

Diese zwei Falltüren verbinden zwei scheinbar unverbundene Räume mit einem unsichtbaren Tunnel. Wenn ein Held oder ein Monster auf die Falltüre tritt, kommt er automatisch auf das andere Ende des Tunnels.



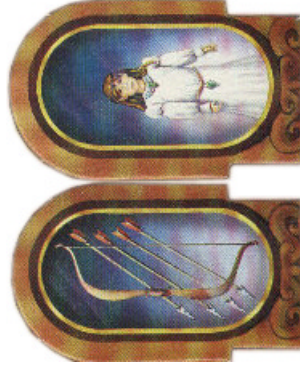
### Kristallkugel mit Marken

Dieses Artefakt bewahrt den Helden, der es trägt, vor Verlust von Intelligenzpunkten. Es kann den Verlust von 4 Intelligenzpunkten verhindern bevor es wertlos wird. Der Held, der es findet, bekommt es und zusätzlich 4 Marken für verloren Intelligenzpunkte. Er legt die Marken in absteigender Reihenfolge in die Kristallkugel. Hat er alle verwendet, ist die Kristallkugel wertlos.



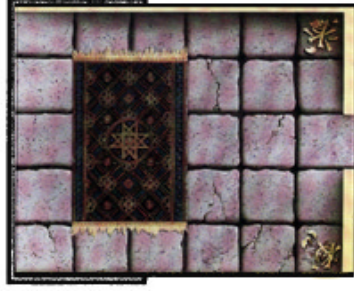
### Spiegel

Diese stehenden Spiegel sind Geheimtüren, die zu verborgenen Schätzen in versteckten Räumen führen. Stell die Spiegel bei Verwendung in die Türhalterungen des Heroquest- Systems.

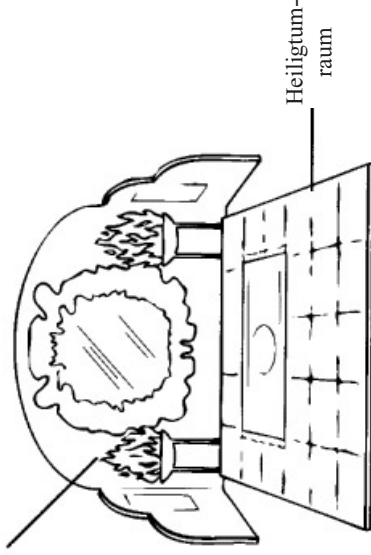


### Inneres Heiligtum und Wand

Dieser Raum ist Almagier Sinestra's Zentrum der Macht, der Raum aus dem sie ihre Untertanen regiert und Ihre bösen Pläne schmiedet. Die Wand wird, wie unten gezeigt, hinter dem Heiligtum errichtet.



Heiligtum-  
wand



Heiligtum-  
raum

Wenn ein Held die betreffende Tür öffnet, setze den Raum und die Rückwand, wie gezeigt, auf das Spielbrett.

## Abschluss

Furchtlose Helden, ein großes Fest wird zu Eurer Ehre gefeiert. Königin Terrellila will Euch dafür danken, die Prinzessin des Elfenvolkes vor einem schrecklichen Schicksal bewahrt zu haben.

Aufgrund Eurer tapferen Anstrengungen sind Frieden und Ordnung im Königreich wiederhergestellt worden. Ihr habt eine schreckliche Gefahr für das Elfenvolk unter großem persönlichen Risiko abgewandt. Ihr seid gegen eine Übermacht angetreten und siegreich aus dieser Schlacht hervorgegangen. Königin Terrelia hat versprochen, dass Eure Namen im alten Buch der Albenhelden vermerkt werden. Ihr habt Euch dessen würdig erwiesen. Eure Namen werden ab jetzt Synonyme für Heldentum und Gerechtigkeit sein.

Legenden und Lieder werden Euch preisen solange das Elfenreich besteht. Die Königin ist auch dankbar, dass Ihr den heiligen Elfenbogen der Rechtfertigung zurückgebracht habt. Als Zeichen ihrer Dankbarkeit hat sie mich darum gebeten, Euch diese alte Schatulle zu geben. Es sind 2000 Goldstücke darinnen und es ist der Wunsch der Königin, dass ihr sie unter Euch aufteilt.

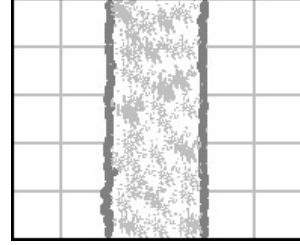
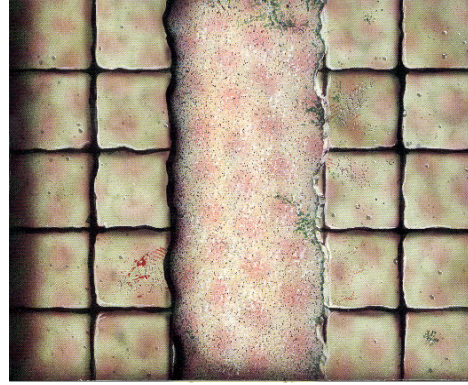
Geht jetzt, und feiert meine Freunde und gebt acht auf Euch bis wir uns wiedersehen.....

*Mentor*



### Treibsand

In dieser Gegend befindet sich eine Falle mit bodenlosem Treibsand, in dem sorglose oder unglückliche Helden versinken.



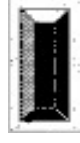
### Lange Fallgrube

Der Held, der über diese Falle springen will, muss mindestens drei Bewegungspunkte haben. Er würfelt mit einem Kampfwürfel; wirft er ein schwarzes Schild, hat er den Sprung heil überstanden und kann, so er noch mehr Bewegungspunkte hat, weiterziehen. Jedes andere Ergebnis bringt dem Helden einen Verlust von 2 Körperpunkten ein. Um aus der Falle herauszukommen muss der Held entweder eine 5 oder eine 6 würfeln. Wie in normalen Fallgruben kann der Held mit einem Kampfwürfel weniger als normal angreifen oder sich verteidigen. Aber nie mit weniger als einem.

**Anmerkung:** Über die kurze Seite wird die Fallgrube wie eine Normale aus dem Heroquest-Spiel übersprungen.

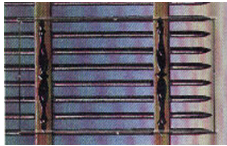
### Mondsilber Flüssigkeit

Die silbern glitzernde Flüssigkeit in der Flasche ist die einzige Möglichkeit, den Spiegel zu öffnen, der den Weg in die Höhle der Reflektion freigibt. Dieser Raum ist das Verlies der Prinzessin Milandriel. Nur der Goldsucher kann das richtige Mondsilber erkennen.



Waffendepots

Diese Kacheln zeigen Waffen und andere Gegenstände an, die die Helden bei ihrer Verwandlung in Wölfe zurücklassen.



Fallgatter

Einige dieser massiven Eisengitter öffnen sich, wenn ein Held über eine bestimmte Falle springt, andere werden mit dem Messingschlüssel geöffnet. Manche können mit brutaler Gewalt bezwungen werden. Helden und Monster können nicht durch ungeöffnete Fallgatter sehen.



Messingschlüssel

Dieser Schlüssel öffnet in einigen Abenteuern die Fallgatter. Der Schlüssel gehört dem Helden, der ihn findet.



Wolffliesen

Diese Fliesen stellen die zu Wölfen verwandelten Helden dar. (Wolfzauber)



Goldsucher

Diese Kachel zeigt den alten Goldsucher, der in einigen Abenteuern auftaucht. Die Marke bekommt der Held, der ihn findet.



Pinzessin Millandriel

Diese Marke stellt die entführte Tochter von Königin Terrelia dar. Die Marke wird dem Helden übergeben, der sie findet.

Anmerkungen: (Fortsetzung Abenteuer 9)

F Das ist Sinestra's Heiligtum, Stelle den Raum wie beschrieben in der Mitte des Spielbretts auf, wenn ihn die Helden betreten. Verwende die Figur des Albmagiers um Sinestra darzustellen und stell sie auf den Platz „SIN“. Sinestra kämpft mit folgenden Werten:

ANG	VER	TEM	INT	KÖR
4	4	8	9	4

Sinestra kennt folgende Chaoszauber:

Gegenzauber, Feuersturm, Gedankenexplosion, Wiederbelebung, Wiederherstellung von Chaos, Hilferuf an Wölfe und Werwolfzauber.

Wenn Sinestra getötet und Prinzessin Millandriel gefunden wird, ist das Abenteuer beendet. Verlies Mentor's Worte von der nächsten Seite.

ABENTEUER 10

Anmerkungen:

G Prinzessin Millandriel ist in diesem Raum. Überreiche dem ersten Helden, der die Zelle betritt, ihre Spielmarke. Sie ist überglücklich, als sie die Helden sieht. Der Messingschlüssel öffnet das Fallgatter. Sollten die Helden keinen Schlüssel bei sich haben, muss der Held mit zwei roten Würfeln versuchen, weniger als seine Körperpunktzahl zu werfen. Gelingt ihm das, ist das Fallgatter offen. Jeder Held darf in seiner Runde nur einmal würfeln.

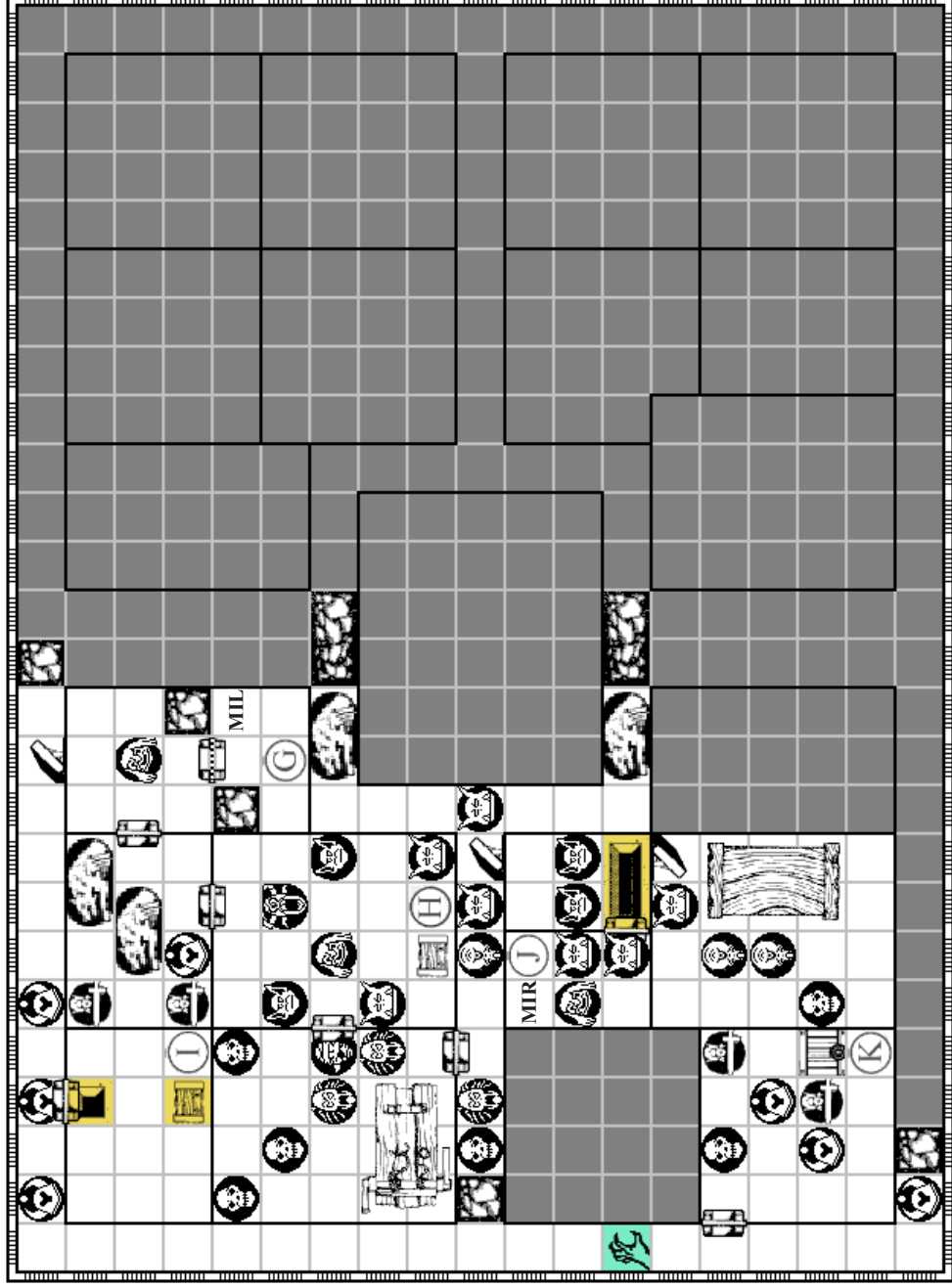
H Der erste Held der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet einen großen Rubin im Wert von 800 Goldstücken in der Schatzkiste.

I Diese Schatzkiste enthält eine Falle mit einer vergifteten Nadel. Wenn der Held nach Schätzen sucht, bevor er nach Fallen gesucht hat, verliert er 3 Körperpunkte. Die Kiste enthält einen *Albrank der Geschwindigkeit*. Dieser Trank verleiht dem Alb die Fähigkeit, sich pro Zug 12 Felder zu bewegen und zwei Angriffe durchzuführen. Der Trank verliert seine Wirkung, wenn der Alb 1 Körperpunkt verliert.

J Der Spiegel in diesem Raum zeigt das Bild vom *Bogen der Rechtfertigung*. Nähert sich der Held, der das Mondsilber bei sich hat dem Spiegel, kann er den Bogen greifen. Gib dem Finder die entsprechende Karte. (Am Ende des Abenteuers behält sich Königin Terrelia den Bogen als Schatz aus den Elfenreich).

K Diese Falltüre ist mit Raum E durch einen Tunnel verbunden. Wenn ein Held oder ein Monster das Feld betritt, bewegen sie sich auf die andere Falltür. Der Tunnel ist sehr gefährlich. Nachdem der Held durch den Tunnel gegangen ist, wirft er einen Kampfwürfel. Bei 1 Totenschädel verliert er einen Körperpunkt. Nach der Durchquerung des Tunnels ist der Zug für den Helden zu Ende.

Streunendes Monster: 2 Chaoskrieger



EQ10

## Die Magie des Spiegels 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 Alb 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 Alb, 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 Alb

In dieser Ergänzung ist ein weiblicher Alb beige packt. Die Werte sind die gleichen wie beim männlichen Alb (es wurde in erster Linie an Spieler gedacht, die es vorziehen, einen weiblichen Alb zu führen). Die Hinweise in diesem Buch sind auf den weiblichen Alb zugeschnitten. Eine Spielgruppe kann allerdings immer nur einen Alb 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. Zargon 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 sondern 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 Zauber oder ein entsprechendes Artefakt heben den Schockzustand wieder auf.

Übrigens: Extraintelligenzpunkte aus vorherigen Spielen können verloren werden. Das Zauberamulett 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. Neue Zauberspruchgruppe

Die neuen Zauberspruchkarten in dieser Ergänzung sind ausschließlich für den Alb bestimmt. Der Alb kann Sprüche aus dieser speziellen Gruppe oder Sprüche aus dem Basispiel auswählen. Wenn sich der Alb für die Albzauber entscheidet, wählt er 3 von den 8 möglichen. Die restlichen Albzaubersprüche werden aus dem Spiel genommen. Der Zauberer darf keine Albzaubersprüche verwenden.

## 6. 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.

## 7. 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 Helden 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 Nachbarfelder 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.

## 8. Streunende Monster-Fallen



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. Es gibt keine Spielmarken für streunende Monster-Fallen.

## 9. Große Monster

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

## 10. 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.

9 + 10) Doppel-Abenteuer

## Die verborgenen Höhlen

„Ihr habt nun die Tiefen von Sinestra's Festung erreicht. Sucht einen großen Spiegel. Er ist der Eingang zur Höhle der Reflektion, in der Prinzessin Millandriel gefangen ist. Gießt das Mondsilber auf die Oberfläche des Spielgels und ihr könnt die Höhle dahinter betreten. Aber vergesst Sinestra nicht. Findet den Bogen der Rechtfertigung. Dieser wird Euch helfen, sie zu zerstören. Beginnt das Abenteuer auf der Wendeltreppe und sucht nach Millandriel und Sinestra.“

Anmerkungen:

**Zargon**, Abenteuer 9 und 10 sind ein ganzes Spiel. Anmerkungen A bis F betreffen Karte 9 und Anmerkungen G bis K 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.

A Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet den Messingschlüssel im Waffenständer. Der Schlüssel wird für Raum G im 10. Abenteuer gebraucht.

B Stelle den Spiegel mit Prinzessin Millandriel's Abbild auf das Feld „MIR“. Das Bild der Prinzessin muss für die Helden zu sehen sein. Wenn der Held mit dem Mondsilber neben dem Spiegel steht, drehe den Spiegel so, dass er jetzt die schwarze Seite zeigt, erzähle den Helden, dass sie nun durch den Spiegel die Höhlen der Reflektion betreten können. Die Helden kommen auf den Platz G im Abenteuer 10. Die Helden können mit Hilfe dieses Spiegels nicht zum Abenteuer 9 zurückkehren.

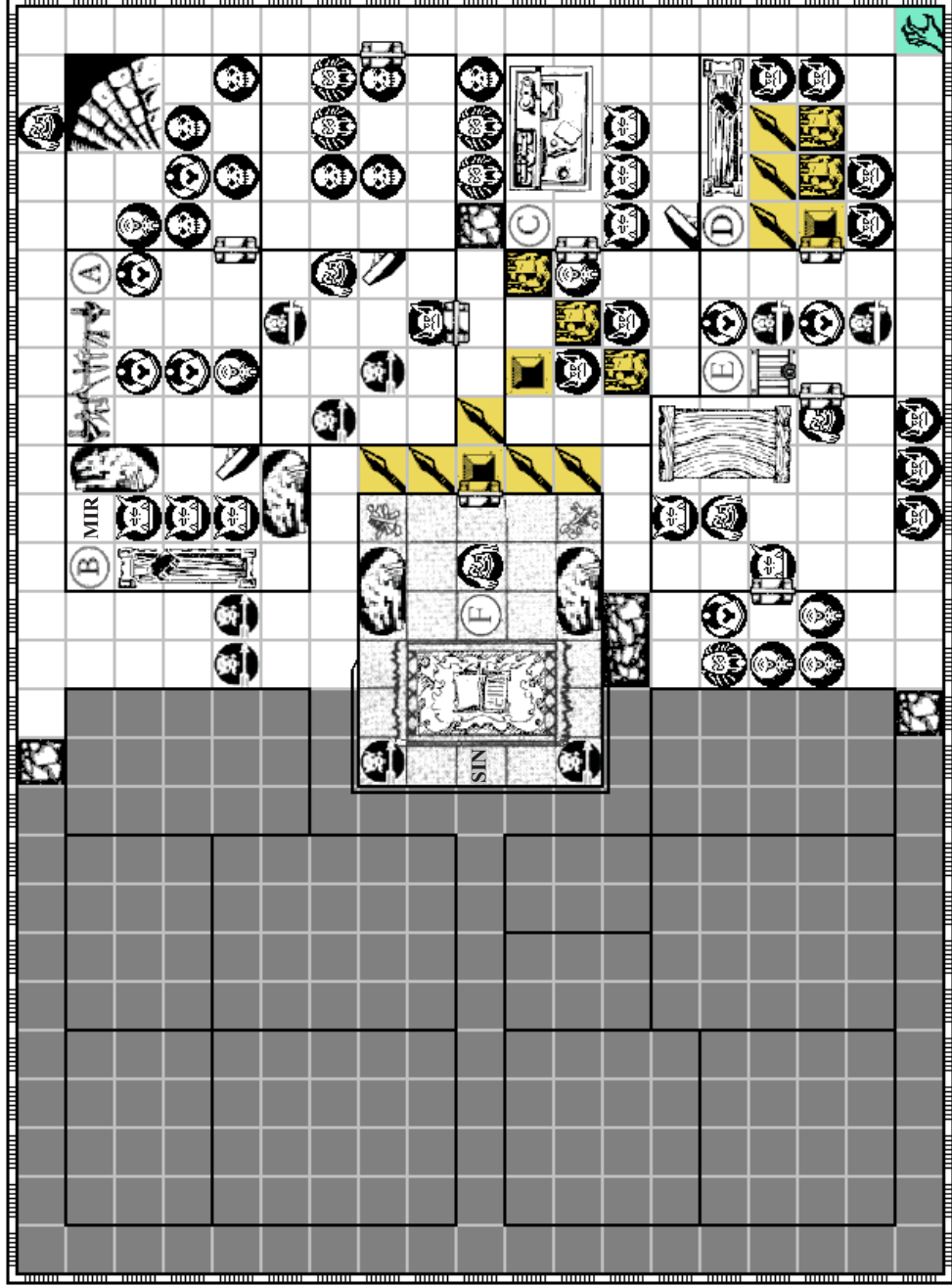
C Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet einen **Albtrank der Geschwindigkeit**. Dieser Trank verleiht dem Alb die Fähigkeit, sich pro Zug 12 Felder zu bewegen und zwei Angriffe durchzuführen. Der Trank verliert seine Wirkung, wenn der Alb 1 Körperpunkt verliert.

D Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet eine **Albtrank der Vision**. Dieser Trank ermöglicht dem Alb alle Fallen in seiner Sichtlinie zu sehen. Der Trank verliert seine Wirkung, wenn der Alb 1 Körperpunkt verliert.

E Diese Falltüre ist mit Raum K durch einen Tunnel verbunden. Wenn ein Held oder ein Monster das Feld betritt, bewegen sie sich auf die andere Falltür. Der Tunnel ist sehr gefährlich. Nachdem der Held durch den Tunnel gegangen ist, wirft er einen Kampfwürfel. Bei 1 Totenschädel verliert er einen Körperpunkt. Nach der Durchquerung des Tunnels ist der Zug für den Helden zu Ende.

**Bitte Umblättern**





EQ09

### 11. Schätze

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

### 12. Neue Artefakt-Karten

*Abstiefel, Albspangen, Albogen der Rechtfertigung, Knochenwand, albertümlicher Stab und Kristallkugel.*

Diese Artefakte werden wie die bisherigen Artefakte des Heroquest-Systems verwendet. Wenn ein Held eines dieser Artefakte findet, sollte er es auf seinem Charakter-Blatt aufzeichnen.

**Spruchrolle:** Die *Schatzsuche ohne Gefahr* (Artefaktkarte) wird 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. Der Held vermerkt sie auf seinem Charakter-Blatt und gibt die Karte in den Spruchrollenkartensatz zurück. Nachdem eine Spruchrolle benutzt wurde, muss ihr Vermerk aus dem Charakter-Blatt des Helden gestrichen werden.

### 13. Neue Schatz-Karten

Die 4 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.

### 14. Verwandlung eines Helden in einen Werwolf

Im 7. Abenteuer können die Helden auf Werwölfe treffen. Verwende die Riesenwölfe für diese Monster.

**Anmerkung:** Nur im 7. Abenteuer sind Riesenwölfe Werwölfe. Wird ein Held von einem Werwolfzauber getroffen oder bei

einem Angriff von einem Werwolf verletzt, verwandelt sich der Held in einen Werwolf. Um die Verwandlung darzustellen, muss der Held zu Beginn seiner Runde zwei rote Würfel werfen. Ein Ergebnis von 2 bis 9 bedeutet, dass der Held sich nicht verwandelt und seine normale Runde (Bewegung, Angriff) fortsetzen kann. Ist die Augenzahl 10 bis 12, verwandelt sich der Held in einen Werwolf, den Zargon in seiner Runde als Monster verwendet.

Wenn sich der Held in einen Werwolf verwandelt, ersetze seine Figur durch eine Wolfmarke und lege eine Waffendepotmarke auf den Platz. Die Gegenstände des Helden bleiben solange auf diesem Platz liegen, bis er sie wieder abholt. (Monster können keine Gegenstände besitzen).

Der Werwolf ist ein „normales“ Monster, das von Zargon geführt wird (kann keine Türen öffnen, Fallen haben keine Wirkung ect.). Am Ende von Zargons Runde verwandelt sich der Werwolf in einen Helden zurück. Die Wolfmarke wird durch die Heldenfigur ersetzt. Der Held muss ab jetzt in jeder seiner darauffolgenden Runden die Verwandlung auswürfeln, ausser er trinkt einen Wolfsbann Trank oder den Trank der Wiederherstellung aus dem Alchemisten Shop.

### 15. Albbogenschützen

Diese Monster erscheinen in einigen Abenteuern und werden von Zargon kontrolliert. Ein Albbogenschütze kann mit 4 Kampfwürfeln einen, nicht an sein Feld angrenzenden Gegner in Sichtlinie angreifen. Angrenzende Gegner werden mit 1 Kampfwürfel angegriffen. Wenn der Bogen des Albbogenschützen unbrauchbar wird (z.b durch den Holverdrehungszauber) verwendet er einen Kampfwürfel.

Details finden sich auf der Monsterkarte und am Ende des Buches.

#### 8) Abenteuer

### Der gemeinsame Sturm

„Sinestra kennt nun Eure Pläne. Sie hat ihre Diener und Untertanen angewiesen, Euch mit aller Kraft zu bekämpfen. Ihr müsst Euch beeilen, um ihrer Macht zu widerstehen. Je tiefer ihr in Sinestra's Festung eindringt, um so grösser ist die Gefahr für Prinzessin Millandriel. Jetzt kommt es nur darauf an, wie schnell Ihr seid. Die Wendeltreppe führt Euch tiefer in die Festung. Um weiter vordringen zu können sucht eine weitere Wendeltreppe.“

#### Anmerkungen:

- A Hier auf der Wendeltreppe beginnen die Helden das Spiel. Wenn die Helden von der Treppe steigen, lies folgendes laut vor: „Beim Betreten dieses Kellerverlieses beginnen Eure Schuhe im weichen, sumpfigen Boden einzusinken. Feuchter Modergeruch liegt in der Luft.“
- B Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet die **Knochenwand** (Artefakt) und 500 Goldmünzen in der Schatzkiste.
- C Der Gargoyle in dem Raum kennt die Chaoszauber: Befehl und Feuersturm
- Den Raum teilt eine Treibsandfalle. Der Held, der versucht, über die Falle zu springen, muss auf einem Feld, das direkt an den Sand grenzt, stehen. Würfelt er mit dem Kampfwürfel ein schwarzes Schild, ist der Sprung gelungen. Andernfalls fällt der Held in den Sand und beginnt zu sinken. Um das schreckliche Ende abzuweh-

ren, erzähle ihm, dass er zwei Gegenstände (Spruchrolle, Waffen, Tränke, Rüstung, ect.) wegwerfen muss. Damit ist der Zug des Helden beendet. In seinem nächsten Zug klettert der Held auf das Feld zurück, von dem er weggesprungen ist. Sein Zug ist damit wieder beendet.

In der Schatzkiste ist ein Edelstein im Wert von 900 Goldmünzen.

D Der erste Held der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet einen Tapferkeitstrank (Schatzkarte aus dem Heroquest-System).

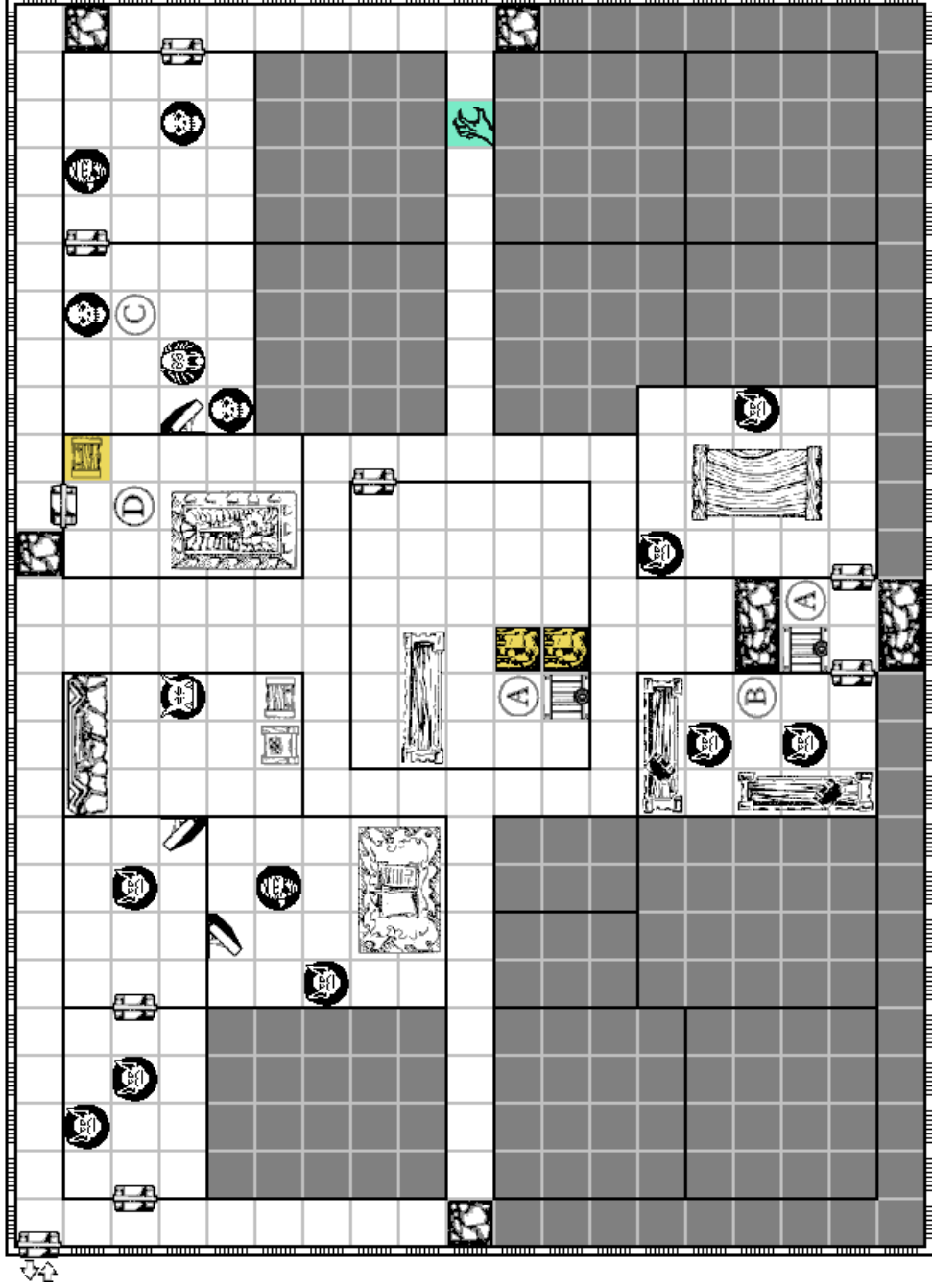
E Die Wendeltreppe führt in das nächste Verlies.

#### Streunendes Monster: Chaoskrieger

**Mentor**

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





EQ01

## 7) Abenteuer

### Gliness Fen

„Die Zeit ist gekommen, um Sinestra’s Festung anzugreifen. Sie befindet sich tief im Sumpfland von Gliness Fen. Ihr müsst in die Burg eindringen um nach Prinzessin Millandriel zu suchen. Spione haben berichtet, dass der Weg zu den Höhlen der Reflektion durch die tiefsten Kerker führt. Eine Wendeltreppe führt in das erste Tiefgeschoss der Festung. Sucht die zweite Wendeltreppe, um ins nächste, tiefere Stockwerk zu gelangen.“

#### Anmerkungen:

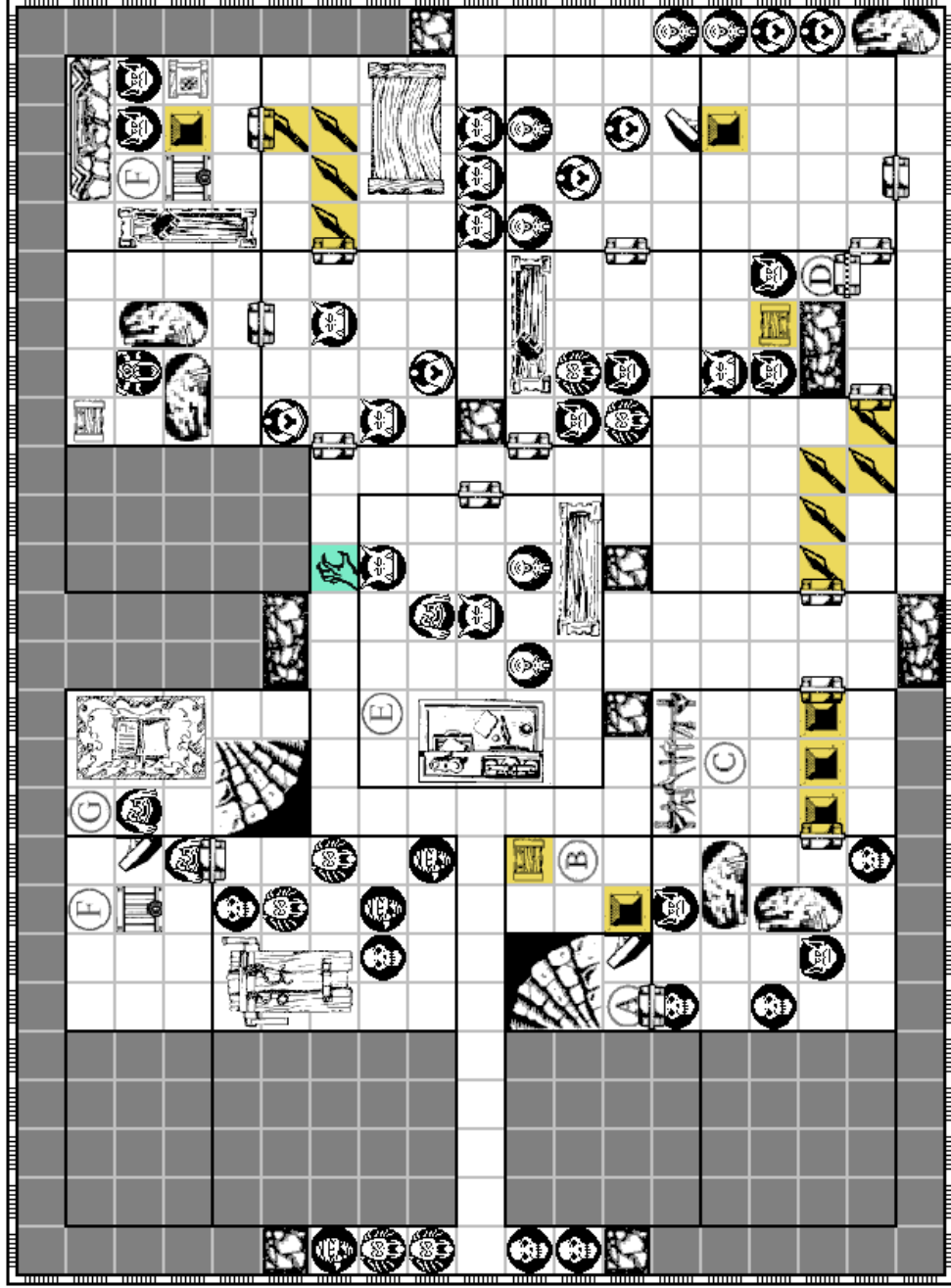
- A Hier auf der Wendeltreppe beginnen die Helden das Spiel.
- B Diese Schatzkiste ist mit einer Gasfalle gesichert. Wenn ein Held nach Schätzen sucht, bevor die Falle entschärft wurde, verliert jeder Held, der sich im Raum befindet 1 Körperpunkt. In der Schatzkiste sind 650 Goldmünzen.
- C Der erste Held, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet einen Werkzeugkasten im Waffenständer (siehe Waffenkarte des Heroquest - Systems). Es befindet sich auch noch ein Messingschlüssel in der Kiste.
- D Das Fallgatter lässt sich ohne den Messingschlüssel aus Raum C nicht öffnen. Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet 2 Flaschen Heiltrank in der Schatzkiste. Jede Flasche Heiltrank bringt vier verlorene Körperpunkte zurück.
- E Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet 2

Flaschen Wolfsbann. Dieser magische Trank heilt den Werwolfzauber.

F Beide Falltüren sind mit einem Tunnel verbunden. Wenn ein Held oder ein Monster das Feld betritt, bewegen sie sich auf die andere Falltür. Der Tunnel ist sehr gefährlich. Nachdem der Held durch den Tunnel gegangen ist, wirft er einen Kampfwürfel. Bei 1 Totenschädel verliert er einen Körperpunkt. Nach der Durchquerung des Tunnels ist der Zug für den Helden zu Ende.

E Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet hier die Kristallkugel (siehe Seite 4). Gib dem Finder die Kristallkugel und die Kristallkugelmarmen. Die Wendeltreppe führt tiefer in Sinestra’s Festung.

#### Streunendes Monster: Werwolf



EQ07

#### 1) Solo - Abenteuer

### Das Schwert der Rache

„Als Prüfung deiner Fähigkeiten will Königin Terrillia, dass du ein Familienerbstück wiederfindest, das kürzlich gestohlen wurde. Es ist kein normales Erbstück, sondern das legendäre »Sword der Rache«. Das Schwert wurde von Zargon's Diener gestohlen und zu einer kleinen Festung an der südlichen Grenze des Reiches gebracht. Die Eisentür ist der einzige Weg, um in die Festung hinein- und wieder herauszukommen. Sobald du das »Sword der Rache« gefunden hast, überreiche es Königin Terrillia.“

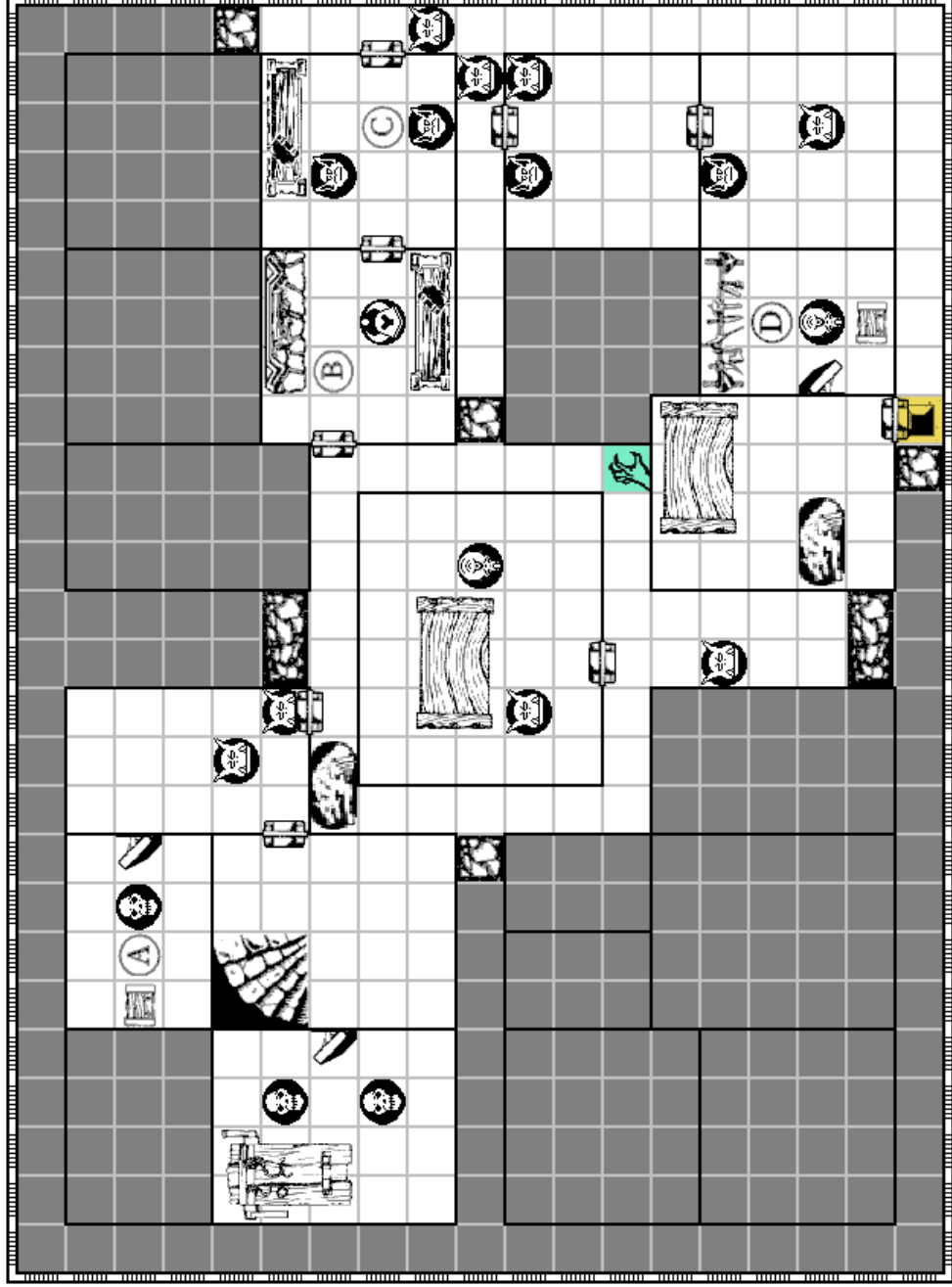
#### Anmerkungen:

- A Beide Falltüren sind mit einem Tunnel verbunden. Wenn der Alb oder ein Monster das Feld betritt, bewegen sie sich auf die andere Falltür. Der Tunnel ist sehr gefährlich. Nachdem der Alb durch den Tunnel gegangen ist, wirft er einen Kampfwürfel. Bei 1 Totenschädel verliert er einen Körperpunkt. Nach der Durchquerung des Tunnels ist der Zug für den Alb zu Ende.
- B Wenn der Alb in diesem Raum nach einem Schatz sucht, findet er hinter dem Bücherkasten das Elexier des Lebens (siehe passende Artefaktarte im Spiel).
- C Wenn der Alb den Raum betritt, erzähle ihm, dass die Monster in diesem Raum sich nicht bewegen und bei einem Angriff nicht verletzt werden können. (Solange die Monster nicht aktiv sind, kann der Alb im Raum nach Schätzen suchen. - siehe Anmerkung D)
- D Diese Schatzkiste enthält eine Falle. Wenn ein Held

die Schatzkiste öffnet bevor die Falle entschärft wurde, werden die Monster im Raum C aktiv und stürmen in Zargons nächstem Zug in Raum D. Hat der Alb nach Fallen gesucht oder die Monster vernichtet, ist die Kiste leer aber das Grab enthält »Das Schwert der Rache«. Erzähle dem Alb er hat gefunden was er gesucht hat und er kann zur Königin zurückkehren.

Wenn das Abenteuer beendet ist, sage dem Alb, dass Königin Terrillia ihm als Belohnung ein magisches Kettenhemd schenkt. Dieses Kettenhemd verleiht dem Alb 2 zusätzliche Verteidigungspunkte und kann mit einem Helm und einem Schwert verwendet werden.

#### Streunendes Monster: Mumie



EQ02

## 6) Abenteurer

### Tormuk's Gäste

„Sinestra hat zurückgeschlagen! Einer ihrer Diener, Tormuk der Geisterbeschörer, hat zwei Albbogenschützen aus der Leibwache der Königin behext. Diese Elitekrieger kämpfen nun an der Seite Tormuk's. Die Königin wünscht, dass ihr die Albbogenschützen findet. Es heißt, wenn ihr mit ihnen allein in einem Raum seid, ist der Zauber Tormuk's gebrochen. Tormuk's Festung befindet sich an der südlichen Grenze des Elfenlandes. Betretet die Festung durch das Eisentor und verlasst sie durch die Holztüre.“

#### Anmerkungen:

- A Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet 2 Flaschen Heiltrank im Geschirrschrank. Jede Flasche Heiltrank bringt vier verlorene Körperpunkte zurück.
- B Jede der Schatzkisten ist mit einer Falle versehen. Wenn ein Held eine Schatzkiste öffnet ohne alle drei Kistenfallen entschärft zu haben, verliert er 2 Körperpunkte. In den Kisten finden sich ein **Altertümlicher Stab** (Artefakt) und 1000 Goldmünzen.
- C Tormuk ist in diesem Raum. Verwende den Hexer, um ihn darzustellen. Tormuk kämpft nach folgenden Regeln:

Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet die **Schatzsuche ohne Gefahr**-Spruchrolle auf dem Tisch.

- D Die Albbogenschützen kämpfen nach besten Kräften solange die anderen Monster im Raum am Leben sind. Nur wenn die Helden die anderen Monster getötet haben, ist Tormuk's Zauber gebrochen. Jetzt kämpfen die Albbogenschützen an Seite der Helden, um das Abenteuer erfolgreich abzuschließen. Der Spieler des Alb bewegt sie in seinem Zug und sie können angreifen und verteidigen.

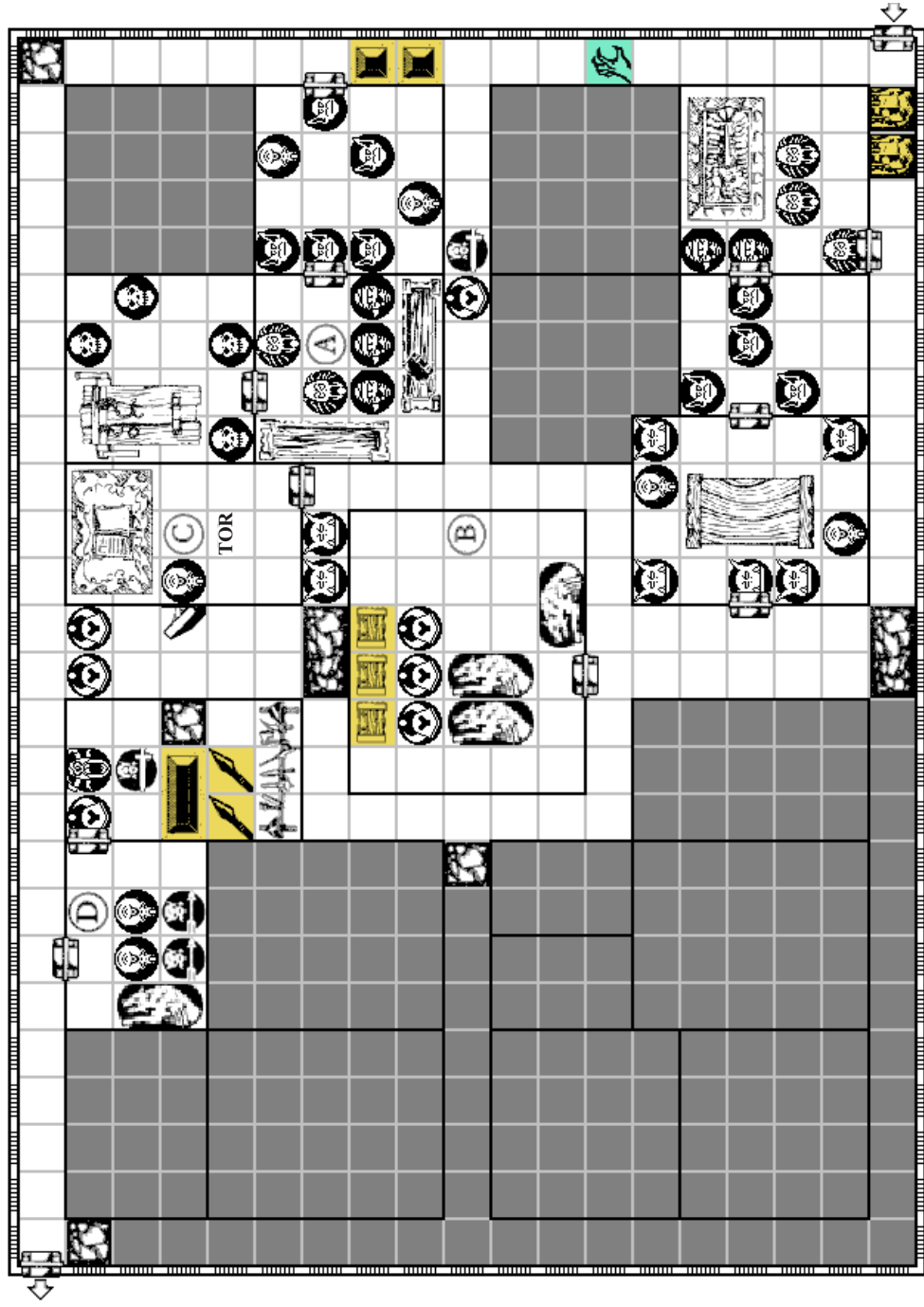
#### Streunendes Monster: Fimir

ANG	VER	TEM	INT	KÖR
4	4	8	6	6

Tormuk kennt folgende Chaoszauber:

Spiegelmagie, Gedankenexplosion, Wiederbelebung, Hilferuf an Wölfe und Werwolfzauber.





EQ06

## 2) Solo - Abenteuer

### Auf heiligem Boden

„Deine zweite Herausforderung ist die Befreiung von zwei entführten Kammerfrauen der Königin. Wilde Kreaturen des Chaos haben die zwei Frauen in eine unterirdische Kaverne, die sich im Süden des Reiches befindet, verschleppt. Der einzige Eingang in die Festung ist eine Wendeltreppe, die in den Untergrund führt. Ausgehend von dieser Wendeltreppe sollst du dir den Weg freikämpfen und die beiden Gefangenen befreien.“

#### Anmerkungen:

A Wenn der Alb in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er 300 Goldmünzen in der Schatzkiste. Erzähle dem Alb, dass in diesem Raum wertvolle Roben und Schmuckstücke auf dem Boden verstreut sind. Nichts davon hat nominellen Wert.

B Wenn der Alb in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er einen schützenden Helm, den er auf seiner Charakterkarte eintragen kann. (siehe Waffenkarte ).

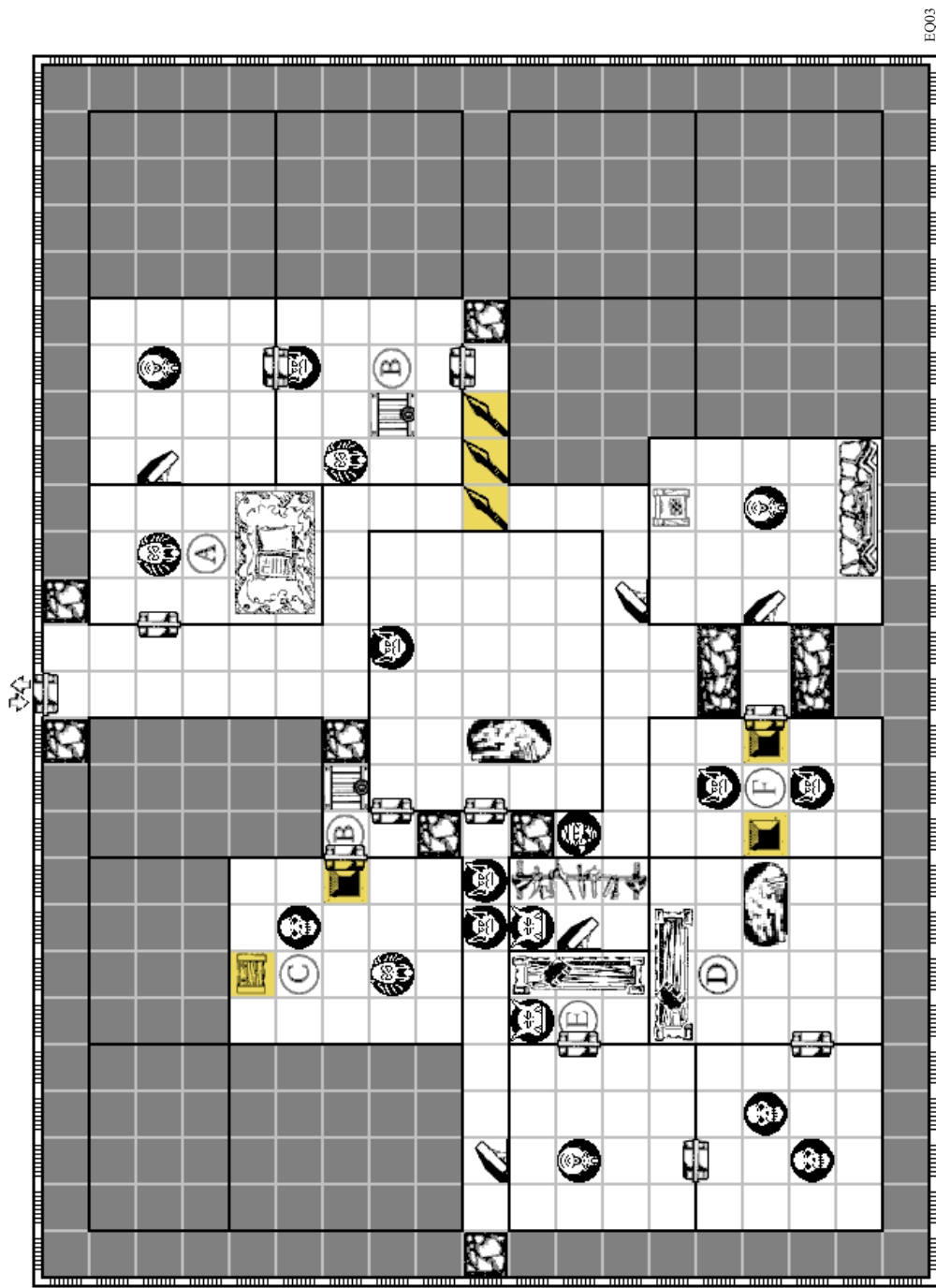
C Wenn der Alb in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er einen Heiltrank im Bücherkasten. Der Heiltrank bringt 4 verlorene Körperpunkte zurück.

D In diesem Raum findet der Alb die zwei entführten Kammerfrauen, nachdem er alle Monster im Raum getötet hat. Der Alb geleitet die beiden Frauen zur Wendeltreppe.

Ist der Alb wieder auf der Wendeltreppe angelangt,

erzähle ihm, dass er von Königin Terrellia 150 Goldmünzen als Belohnung erhält.

**Streunende Monster: 2 Orcs**



## 5) Abenteuer

### Das Labor des Alchemisten

„Das Labor des bösen Alchemistenmeisters befindet sich am westlichen Rand des Elfenlands. Dort befindet sich das einzigartige Mondsilber. Ihr müsst den Goldsucher mitnehmen, um es zu erkennen. Nur das Mondsilber öffnet Euch den Weg in die Höhle der Reflektion, in der Prinzessin Millandriel gefangen ist. Betretet das Labor durch die Eisentüre, sucht und findet die Flasche mit dem Mondsilber und versucht, durch das Holztor zu entkommen.“

#### Anmerkungen:

Sollte der Held, der die Goldsuchermarken bei sich trägt, im Laufe dieses Spiels getötet werden, bringen die Monster den Goldsucher in Raum D. Erzähle es den Spielern nicht, bevor sie Raum D betreten.

- A Der Alchemistenmeister ist in dem Raum. Verwende einen Chaoskrieger, um ihn darzustellen und stelle die Figur auf „ALC“. Er kämpft mit den Werten:

ANG	VER	TEM	INT	KÖR
3	3	8	4	4

Der Alchemistenmeister kennt folgende Chaoszauber:

Gedankenexplosion, Wiederherstellung von Chaos, Hilfe von Wölfen und Werwolfverwandlung.

Der erste Held, der den Raum betritt und nach Schätzen sucht, findet hunderte Flaschen mit silbrigem Inhalt. Nur der Goldsucher kennt die Richtige. Wenn sich der Goldsucher beim Helden befindet, hänge ihm die Mondsilbermarke

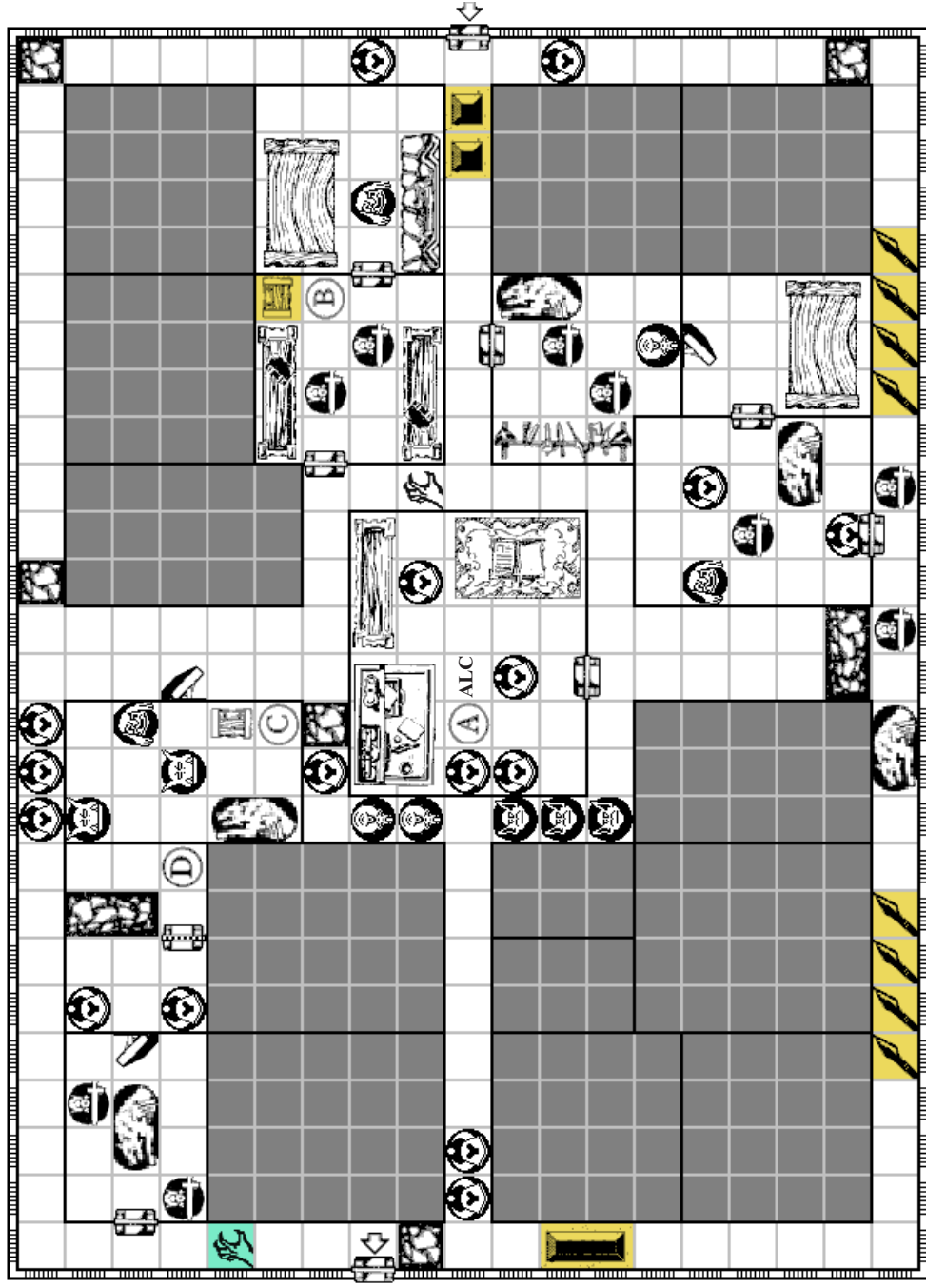
aus.

- B Diese Schatzkiste ist mit einer Pfeilfalle gesichert. Wenn ein Held nach Schätzen sucht, bevor die Falle entschärft wurde, verliert der Held 2 Körperpunkte. In der Schatzkiste sind ein **Messingschlüssel** und die **Albstiefel** (Artefakt). Übergib beides dem Finder.

- C Der erste Held, der hier nach Schätzen sucht, findet 2 Flaschen Heiltrank und 750 Goldmünzen. Jede Flasche Heiltrank bringt vier verlorene Körperpunkte zurück.

- D Wenn der Goldsucher gefangen wird, ist er hier eingekerkert. Die Helden müssen den Messingschlüssel von Raum B bei sich haben, um die Fallgatter zu öffnen und den Goldsucher zu befreien. Müssen die Helden den Goldsucher mehrmals befreien, befinden sich immer zwei neue Chaoswachen im Raum.

### Streunende Monster: 3 Zombies



EQ05

### 3) Solo - Abenteuer

#### Terrellia's Labyrinth

„Die letzte der drei Herausforderungen hat Königin Terrellia selbst ersonnen. Sie hat in einem Labyrinth gefangene Monster postiert und ihnen ihre Befreiung versprochen, wenn sie dich umbringen. Du hast den Test erst bestanden, wenn Du ein goldenes Buch findest, das Labyrinth verlässt und der Königin daraus vorliest. Terrellia's Wächter bringen dich zum Eisentor, das in das Labyrinth führt. Wenn du das Labyrinth durch dieses Tor wieder verlässt, hast du die Prüfung bestanden.“

#### Anmerkungen:

Erkläre dem Alb, dass es in dem Abenteuer keine Schätze (keine Schatzkarten) und keine streunenden Monster gibt.

A Wenn der Alb in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er am Tisch einen Zettel auf dem steht: „Nichts ist so wie es scheint.“

B Beide Falltüren sind mit einem Tunnel verbunden. Wenn der Alb oder ein Monster das Feld betritt, bewegen sie sich auf die andere Falltür. Der Tunnel ist sehr gefährlich. Nachdem der Alb durch den Tunnel gegangen ist, wirft er einen Kampfwürfel. Bei 1 Totenschädel verliert er einen Körperpunkt. Nach der Durchquerung des Tunnels ist der Zug für den Alb zu Ende.

C Diese Schatzkiste enthält eine Falle mit einer vergifteten Nadel. Wenn der Alb nach Schätzen sucht, bevor er nach Fallen gesucht hat, verliert er 1 Körperpunkt.

D Wenn der Alb in diesem Raum nach Schätzen sucht, offenbare ihm ein geheimes Fach im Bücherschrank, das einen

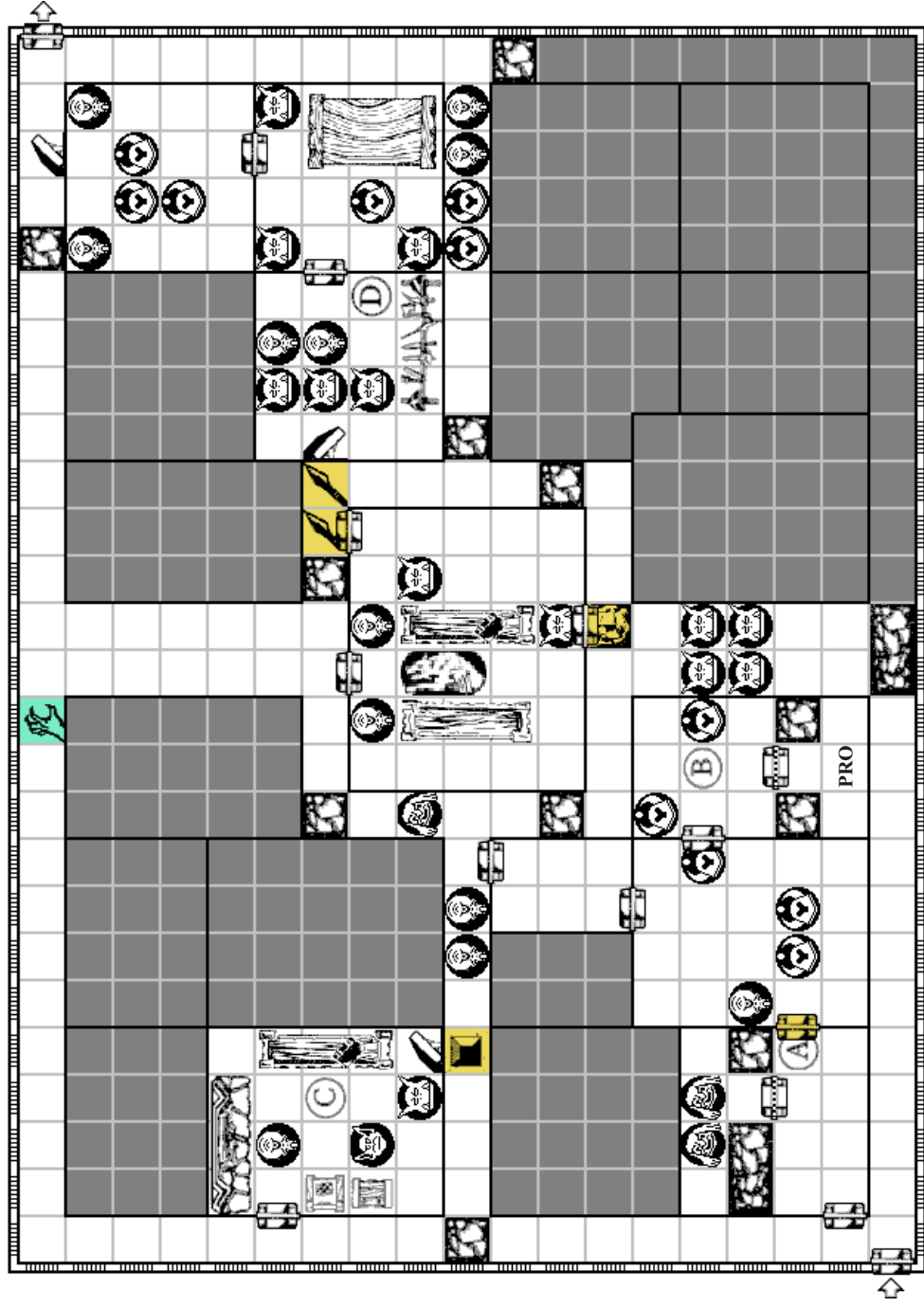
Heiltrank enthält. Der Heiltrank bringt 4 verlorene Körperpunkte zurück.

E Wenn der Alb in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er im Bücherschrank das goldene Buch. Sowie er das goldene Buch herausnimmt, bewegt sich der Bücherschrank nach oben und gibt eine Geheimtür frei. Der Raum hinter dem Bücherschrank enthält einen Waffenständer auf dem ein Zettel mit der Notiz: „Wähle eine Waffe“ hängt. Wenn sich der Alb zum Waffenständer begibt, kann er sich eine Waffe von der Waffenkarte im Heroquest-System wählen.

F Diese Schatzkiste enthält eine Explosivfalle. Wenn der Alb nach Schätzen sucht, bevor er nach Fallen gesucht hat, verliert er 2 Körperpunkte.

**Streunende Monster: Keine**





## Streunende Monster: 2 Chaoskrieger