

# HEROQUEST

**Buch der neuen Herausforderungen**



Unsere Geschichte beginnt in einer alten Welt, wo Mentor schon seit längerer Zeit Helden ausgebildet hat. Die Helden haben schon einige Abenteuer mit Bravour bewältigt und sind vom Kaiser, der König der alten Welt, geehrt worden. Sie konnten den König und sein Gefolge aus der Belagerung in Karak Varn befreien, verhinderten die Rückkehr des Hexers von Barak Torr und konnten die gewaltigen Horden von Ogres im Zaum halten. Der Herrscher der Ogres wurde besiegt, so dass die Ogres nicht mehr von Zargon, auch bekannt unter dem Namen Morcar, kontrolliert werden konnten. Zargon bildete sogar selbst mächtige Zauberer aus, die Mentors Helden vernichten sollten. Die Macht dieser vier Magier war sehr gross, aber die Helden hatten sie, einen nach dem anderen, ausgeschaltet.

Mentor, welcher sich auf einem hohen Ohrensessel neben dem gemütlichen Kaminfeuer hingesezt hat, schaut sehr zufrieden seine vier Helden an, welche gespannt auf das Buch in seinen Händen schauen.

"Ich denke, ihr seid nun soweit, unsere alte Welt entgültig von der Macht des Chaos zu befreien. Es leben immer noch viele mächtige Hexer in unserer Welt. Mein Buch Loretome verrät mir den Aufenthalt der übrig gebliebenen Hexer im Land. Ich werde Euch auf der Karte der alten Welt zeigen, wo sich die Hexer gerade aufhalten und zu jedem dieser Hexer einen Rat geben, wie man seine Macht schwächt und an ihn ran kommen kann. Es ist nicht immer einfach, den Ursprung des Bösen aufzuspüren, meistens gibt es andere Gründe, als den Hexer zu beseitigen. Zargon muss irgendwann auch seine wahre Identität zeigen, doch bis dahin muss seine grosse Gefolgschaft ausfindig gemacht und aus unserer Welt geschaffen werden. Erst dann haben wir eine Chance in der finalen Schlacht gegen Ihn. Ich habe vom König genug Goldmünzen bekommen um allenfalls euch zu helfen, gute Ausrüstungen zu kaufen. Bewart aber immer eure wertvollen Artefakten bei euch auf, denn sie sind von unschätzbaren Wert. Jeder von euch sollte eins davon besitzen. Seid ihr auf eurer Reise durch das Land erfolgreich, kann ich dann, sobald mein Buch Loretome es mir sagt, euch mit einer grossen Gefolgschaft des Königs in den Kampf gegen Zargon ziehen lassen. Dann wird die Zeit des Chaos und des Bösen vorbei sein."



## Buch der neuen Herausforderungen

### **E**inleitung:

Dieses Buch beinhaltet 78 selbst gemachte Herausforderungen für das Spiel *Hero Quest*. Jede einzelne Herausforderung wurde komplett überarbeitet und entsprechend der ersten Edition des europäischen Basisspiels und dessen Erweiterungen *Karak Varn*, *Die Rückkehr des Hexers*, *Gegen die Ogre Horden* und *Morcars Magier* angepasst. Für die Herausforderungen benötigte Teile sind alle in diesen Spielen enthalten. Zusätzlich werden in einigen Herausforderungen Chaos-Zauberspruchkarten benutzt, welche nur in der US-Version vorhanden sind.

Einleitung	Seite	3
Spielregeln		4
Sonderregeln		6
Die Herausforderungen		7
Landkarte der alten Welt		146
Komplette Liste der Herausforderungen		147

### **Index der Herausforderungen**

Die Narbe	Seite	8	Das Portal	70 (5)
Gargoyle		10	Schlucht des Chaos	80 (3)
Kreaturen des Schreckens		12	Die Doppelgänger	86 (3)
Die Rettung		14 (2)	Die Chaosgrube	92 (2)
Die hohe Festung		18 (2)	Die Ruinen	96 (2)
Karos Statue		22 (3)	Der Hexer der Ogres	100(2)
Weg der tausend Fallen		28 (4)	Der vergessene Schrein	104(3)
Das Verlies von Bretonnia		36 (4)	Weg der Karte	110(5)
Der Fluch des Chaos		44 (4)	Land der Illusionen	120(5)
Die Totengräber		52 (5)	Der Thronsaal	132(6)
Das Labyrinth in Moot		62 (4)	Schlacht des Bösen	144

## **Spielregeln:**

Es wird nach der amerikanischen Spielregelanleitung gespielt! Es empfiehlt sich, diese Regeln nochmals durchzulesen, da sie sehr ausführlich sind. Es gibt aber noch einige Unterschiede, die berücksichtigt werden müssen:

- Das Kurzsword, das der Zwerg und der Alb als Standardwaffe besitzen, darf nicht verwechselt werden mit der gleichnamigen Ausrüstungskarte. Sie können damit nicht diagonal angreifen.
- Die Schädelfliesen werden nicht benötigt, welche anzeigen, wie viel Körperkraft ein Monster hat. Die Monster werden nach der europäischen Version gespielt.
- Die Schlagfalle in der US-Version existiert ohne den entsprechenden Pfeil, welcher andeutet, wo die Decke herunterstürzt. Es kann Schlagfallen ohne Pfeil als auch mit einem Pfeil geben. Wird durch Suchen eine solche Falle entdeckt, zeigt der Böse auf das Feld mit dem Schlagfallensymbol. Wo dann die Decke einstürzt, wird nicht verraten!
- Fallen werden so entschärft, wie es auf der Ausrüstungskarte der Werkzeugkiste steht. Pfadfinder besitzen die gleiche Fähigkeit wie der Zwerg. Es ist egal, ob ein normaler Würfel oder ein Kampfwürfel geworfen wird. Das schwarze Schild ist gleich der Eins zu setzen.

Es gibt noch eine weitere Regel, die nicht in der amerikanischen Spielanleitung, aber in den Spielregeln von *Hero Quest - Brave Edition* erwähnt wird: Es gibt sechs verschiedene Aktionen, die jeder Held machen kann. Wir führen noch eine siebte Aktion ein:

- **Etwas übergeben**

Diese Aktion kann ein Held ausführen, wenn er direkt neben einen anderen Helden steht. Er kann dann irgendeine Ausrüstungskarte, Beutekarte oder Schatzkarte, die er besitzt, ihm übergeben. Zwischen den Herausforderungen können die Helden nach Belieben die Karten unter sich verteilen.

## **Chaos-Zauberspruchkarten**

Es werden neben den Zauberspruchkarten der Magier 16 weitere Chaos-Zauberspruch-Karten aus der US-Version benutzt. Folgende 12 Zaubersprüche sind im Basisspiel der US-Version zu finden:

*Feuerball, Feuersturm, Furcht, Befehl, Flucht, Wolke des Chaos, Schlaf, Rost, Blitz, Unwetter, Hilferuf an Untote, Hilferuf an Orcs*

Folgende 4 Chaos-Zaubersprüche sind noch aus der US-Erweiterung *Barbarian-Quest*:

*Frieren, Schneesturm, Schlittschuhs, Schmerzplinderung*

## **Nachtzauber - Schattenversteck**

Dieser Nachtzauber ist sehr wirkungsvoll gegen Massenangriffe. Man sollte aber aufpassen, wie man ihn benutzt. Die Felder des Schattenverstecks können danach nicht mehr betreten werden. Sollte darunter eine Figur sein, die besiegt werden müsste, ist das Ziel der Mission nicht mehr erfüllbar. Denn sobald die Helden die Herausforderung verlassen, wirkt der Nachtzauber nicht mehr und das Schattenversteck verschwindet; die betroffenen Monster sind wieder frei.

## **Schatzkarten**

Es werden immer alle zusätzlichen Schatzkarten und Zauberspruchkarten mit den anderen vermischt. Tränke der Schatzkarten, die in den letzten Herausforderungen gefunden worden sind, dürfen solange behalten werden, bis der Held sie benutzt. Ausnahmen sind Tränke, die in Schatzkisten gefunden werden. Diese dürfen nicht in andere Herausforderungen mitgenommen werden.

## **Ausrüstungskarten und Waffen**

Die Ausrüstungskarten beinhalten zwei Schilde und zwei Helme: jeder Held kann nur eines davon tragen. Dafür darf der Held mehrere Waffen tragen und selbst entscheiden, welche er benutzen will. Trägt er die Streitaxt mit sich, darf er kein Schild haben. Die maximale Verteidigung, die ein Held erreichen kann, ist mit 6 Kampfwürfeln: Harnisch bzw. Borins Rüstung, ein Schild und ein Helm. Ausrüstungskarten können zum halben Preis wieder verkauft werden. Die Standardwaffen der Helden haben folgenden Verkaufswert:

- Normales Kurzsword: 75 Goldmünzen
- Dolch (kann geworfen werden): 10 Goldmünzen
- Breitsword: 125 Goldmünzen

Zu diesen Waffen gibt es keine Ausrüstungskarten. Das bedeutet, dass diese Waffen weder gekauft, noch unter den Helden weitergegeben werden dürfen. Hingegen können sie zum angegebenen Preis verkauft werden. Auf dem Persönlichkeitspass sollte dann aber vermerkt werden, dass der jeweilige Held die Waffe nicht mehr besitzt. Sollte ein Held keine Waffe mehr besitzen, ist seine Angriffsstärke immer noch 1 Kampfwürfel.

## **Gruften der Finsternis**

In der Erweiterung *Gegen die Ogre Horden* wird nicht ganz klar erklärt, wie Gruften der Finsternis funktionieren. Gruften der Finsternis fügen immer 2 Angriffspunkte zu, gegen die sich der Held mit der entsprechenden Anzahl an Kampfwürfeln verteidigen muss. Wie bei Fallgruben können mehrere Figuren in einer Gruft der Finsternis sein

## **Aktionen der Landsknechte**

Landsknechte können nur die erste bzw. die fünfte und sechste Aktion ausführen. Der Pfadfinder kann neben Angreifen also auch Fallen suchen und entschärfen, aber keine Geheimtüren finden. Landsknechte können keine Schatzkisten öffnen.



## **S**onderregeln:

Die meisten Herausforderungen sind sehr schwierig und können kaum ohne alle vier Helden gemeistert werden. Deshalb wird folgende Regel eingeführt:

Die Anzahl der gleichen Monsterarten, die in einem Raum oder Gang auftauchen, wird reduziert, und zwar nach folgenden Regeln:

*Spiel mit einem Held:*

Die Anzahl gleicher Monsterarten wird halbiert und, falls nötig, abgerundet.

*Spiel mit zwei Helden:*

Die Anzahl gleicher Monsterarten wird halbiert und, falls nötig, aufgerundet.

*Spiel mit drei Helden:*

Falls mindestens drei gleiche Monsterarten auftauchen sollten: die Anzahl der zusätzlichen gleichen Monsterarten wird halbiert und, falls nötig, abgerundet.

Einzelne Monsterarten bleiben nach obiger Regel unverändert.

*Beispiel:* Eine Gruppe von drei Heroen öffnet eine Tür zu einem Raum oder Flur, in dem sich 3 Goblins, 6 Orcs und 2 Fimirs befinden. In Wirklichkeit werden dann nur 2 Goblins, 5 Orcs und 2 Fimirs aufgestellt.

Bei einer Gruppe von zwei Heroen wären es dann nur 2 Goblins, 3 Orcs und 1 Fimir.

Ausnahmen sind Solo-Abenteuer oder Abschnitte, die einzeln zu bewältigen sind, z..Bsp. wenn ein Held durch einen Steinschlag von den anderen abgeschnitten wird. Beispiele dafür sind *Ruinen von Rombos* oder *Parallel*. Dort wird diese Regel (teilweise) nicht angewendet. Wird der Zwerg nicht gespielt, gilt die obige Regel ebenfalls für Fallgruben und Speerfallen. Zargon sollte diese Fallen auf dem Plan streichen, damit es keine Verwechslungen gibt. Gibt es Monster mit mehr als eine oder variabler Körperkraft, wird die Regel ebenfalls auf die Anzahl Körperkraftpunkte angewendet. Der Böse muss zu Beginn, falls nötig, die gekürzten Felder ankreuzen. Das gilt auch für die Ogre Körperkraftpunkten. Dort werden die entsprechenden Felder zwischen den Totenköpfen gestrichen.

*Hinweis:* diese Regel gilt auch für streunende Monster!

## **Verhalten der Monster**

Die Intelligenz der Monster deutet an, wie sich die Monster gegenüber Helden verhalten. Folgende Regeln sollten eingehalten werden:

*0 Intelligenzpunkte:* Das Monster läuft auf die Helden zu, ohne zu überlegen. Dabei bleiben sie nach einem Angriff ständig am Gegner und bewegen sich nicht wieder weg, um anderen den Vortritt zu lassen.

*1 Intelligenzpunkt:* Das Monster kann sich nach einem Angriff wieder entfernen, um anderen den Vortritt zu lassen.

*2 Intelligenzpunkte:* Das Monster kann Helden in Fallen treten lassen, falls welche vorhanden sind.

Ab 3 Intelligenzpunkten weiss das Monster, wie es sich verhalten muss.

## **Artefakten**

Zu Beginn des ersten Spiels eines Abenteuers muss, wenn nichts anderes vermerkt wird, jeder Held eine Beutekarte ziehen. Diese darf er sogleich behalten oder, wenn er möchte, das Artefakt mit einer Beutekarte eines anderen Helden tauschen. Beutekarten können auch in den Herausforderungen gefunden werden. Sind keine Artefakten mehr vorhanden, ist der Fund wertlos. Artefakten können beliebig mit Ausrüstungskarten kombiniert werden.

## **Waffenkammer**

Dieses Möbelstück besitzt in den Herausforderungen eine einzelne Ausrüstungskarte, falls nichts anderes vermerkt wird. Ein Held darf, wenn er neben das Möbelstück steht, eine Ausrüstungskarte ziehen, aber nur einmal. Zieht er eine Ausrüstung, die er nicht tragen darf, oder nicht benutzen will, kann er eine eigene Ausrüstungskarte oder diese Karte zur Seite legen. Der nächste Held, der neben die Waffenkammer kommt, kann sie dann nehmen, wenn er will.

## **Die Herausforderungen**

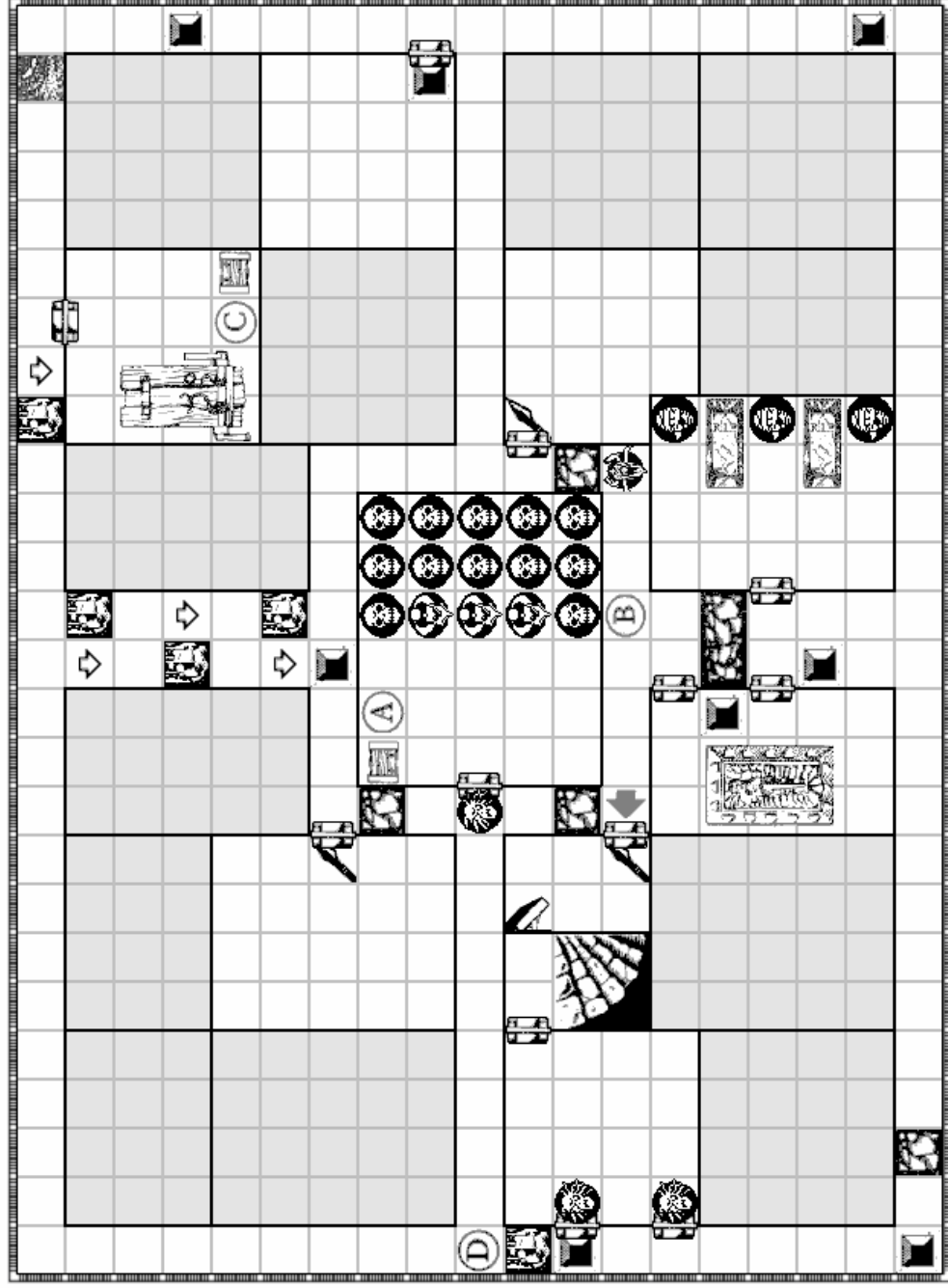
Alle Herausforderungen basieren auf den Ortschaften der alten Landkarte am Ende dieses Buches und wurden so miteinander verbunden, dass mehr Tiefe ins Spiel kommt. Welche zusammengehören, kann im Index der Herausforderungen auf Seite 3 nachgelesen werden. Diese Herausforderungen bilden ein Abenteuer und sollten der Reihe nach gelöst werden. Zwischen den einzelnen Herausforderungen dürfen normalerweise Ausrüstungen gekauft oder Landsknechte angeheuert werden, ausser wenn es ausdrücklich in den Herausforderungen erwähnt wird.

## **Landsknechte in den Herausforderungen**

Es wird empfohlen, Landsknechte nicht immer überall mitzunehmen. Meistens gibt es bessere Wege, Fallen oder Hindernisse zu umgehen. Will der Held seine Landsknechte nicht einsetzen, muss er sie nach erfolgreichem Bestehen der Herausforderung nochmals bezahlen, damit er sie behalten kann. In den Bemerkungen wird oft nur von Helden gesprochen. Wenn nicht anders vermerkt, werden die Landsknechte auch als Helden bezeichnet.

## **Tips für Zargon**

Zargon kann während des Spiels selber entscheiden, wie viel er aus den Anmerkungen den Helden verraten will. Zum Beispiel kann er im Voraus schon sagen, dass der Gargoyle erst verletzt werden kann, wenn er selber schon einen Angriff durchgeführt hat. Entsprechend können dann die Herausforderungen schwieriger oder einfacher zu bewältigen sein.



## Die Narbe

*Merkwürdige Vorfälle passieren im Dorf Kislev. Viele Völker, die sich dort niederließen, verschwanden spurlos und man fand nur noch untote Kreaturen. Wahrscheinlich war es der Todesnabel genannt "Die Narbe". Findet das magische Zepter und vernichtet ihn.*

Anmerkungen:

Falls jemand schon das Magische Zepter besitzt, muss er sie abgeben.

Der Todesnabel bewegt sich immer 6 Felder und raubt einem Heroen ein Punkt an Intelligenz. Sollte ein Heroe keine Intelligenz mehr besitzen, wird sie zur Mumie. Kein Heroe darf sich direkt auf dem Todesnabel befinden. Sie darf sich nur in den Gängen aufhalten.

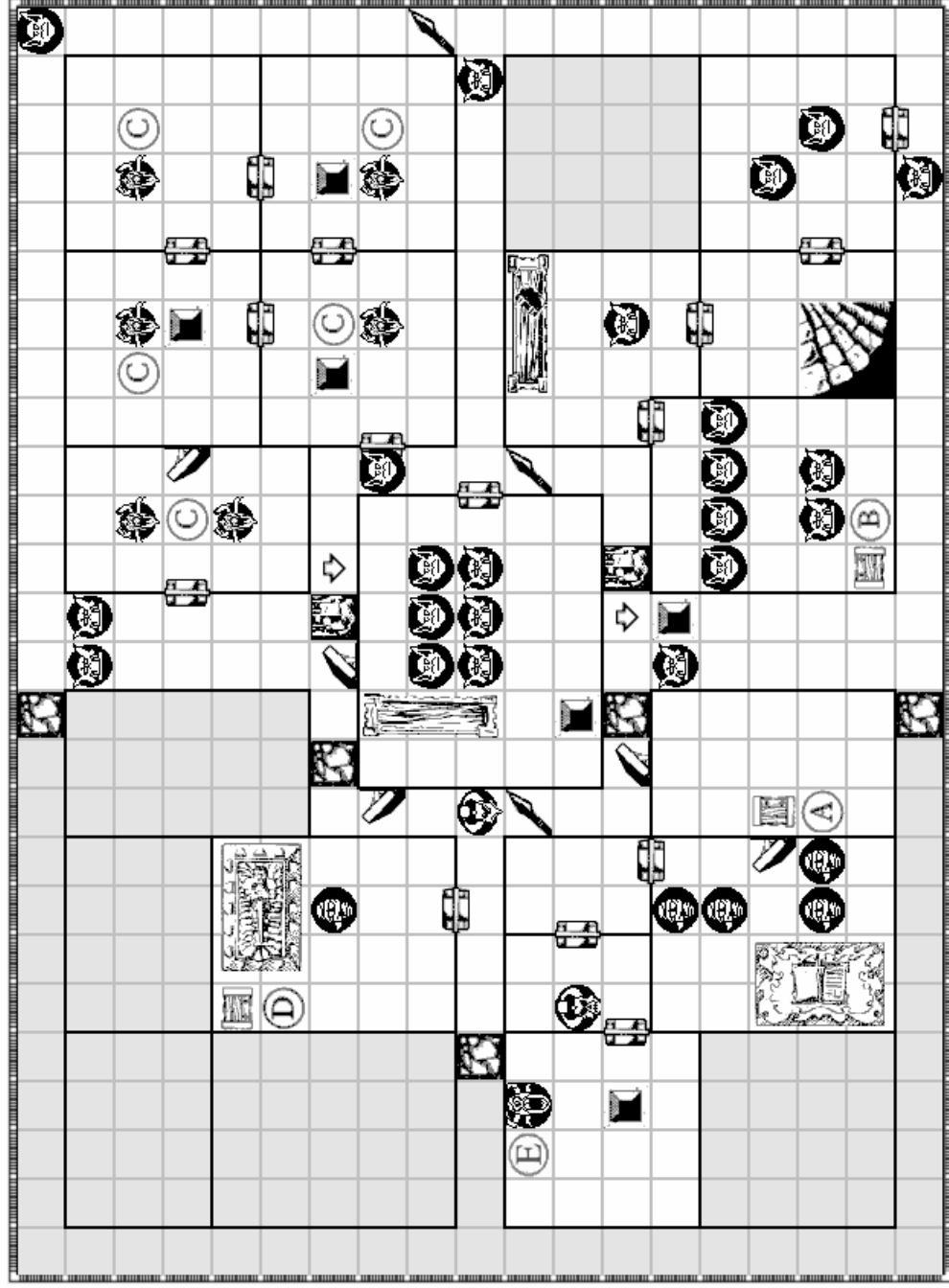
A In diesem Schatz befindet sich 250 Goldmünzen.

B Die Gargoylestatue kann erst bewegt oder verletzt werden wenn jemand die mit dem Pfeil gekennzeichnete Tür öffnet.

C In dieser Truhe befindet sich das magische Zepter. Der Heroe darf die entsprechende Beutekarte nehmen.

D Dieser Steinschlag fällt erst, wenn alle Helden hindurch sind.

Streunendes Monster: Eine Monsterkarte ziehen zwischen Skelett, Zombie, Mumie und Gargoyle



## Gargoyle

*Nicht alle Regionen der alten Welt sind von Hexern beherrscht. In den Bergen von Worlds Edge, ganz in der Nähe von Caraz-A-Carak, existieren mächtige Statuen, die Gargoyles genannt werden. Die mächtigsten von ihnen soll aufgespürt und vernichtet werden. Leider wird sie von einem mächtigen Chaos-Zauberschüler bewacht. Ich gebe jeden von Euch 200 Goldmünzen. Nutzt sie weise und macht Euch auf den Weg, den Gargoyle zu zerstören.*

### Anmerkungen:

A Nur wer die Schatzkiste öffnet, findet die Geheimtüre. Sonst entdeckt man die Geheimtüre hinter dem Schatz nicht.

B 200 Goldmünzen befinden sich in der Schatzkiste.

C Diese Gargoyles sind nicht der gesuchte Gargoyle. Sie erscheinen nacheinander, nachdem der jeweils vorhergehende Gargoyle besiegt wurde. Wenn ein Gargoyle zerstört wurde, musst Du den Mitspieler sagen, dass er nicht der gesuchte Gargoyle ist.


D In diesem Schatz befindet sich ein Heiltrank, der 4 Punkte Körperkraft heilt.

E Dieser Gargoyle ist der echte Gargoyle. Für ihn gilt zusätzlich:

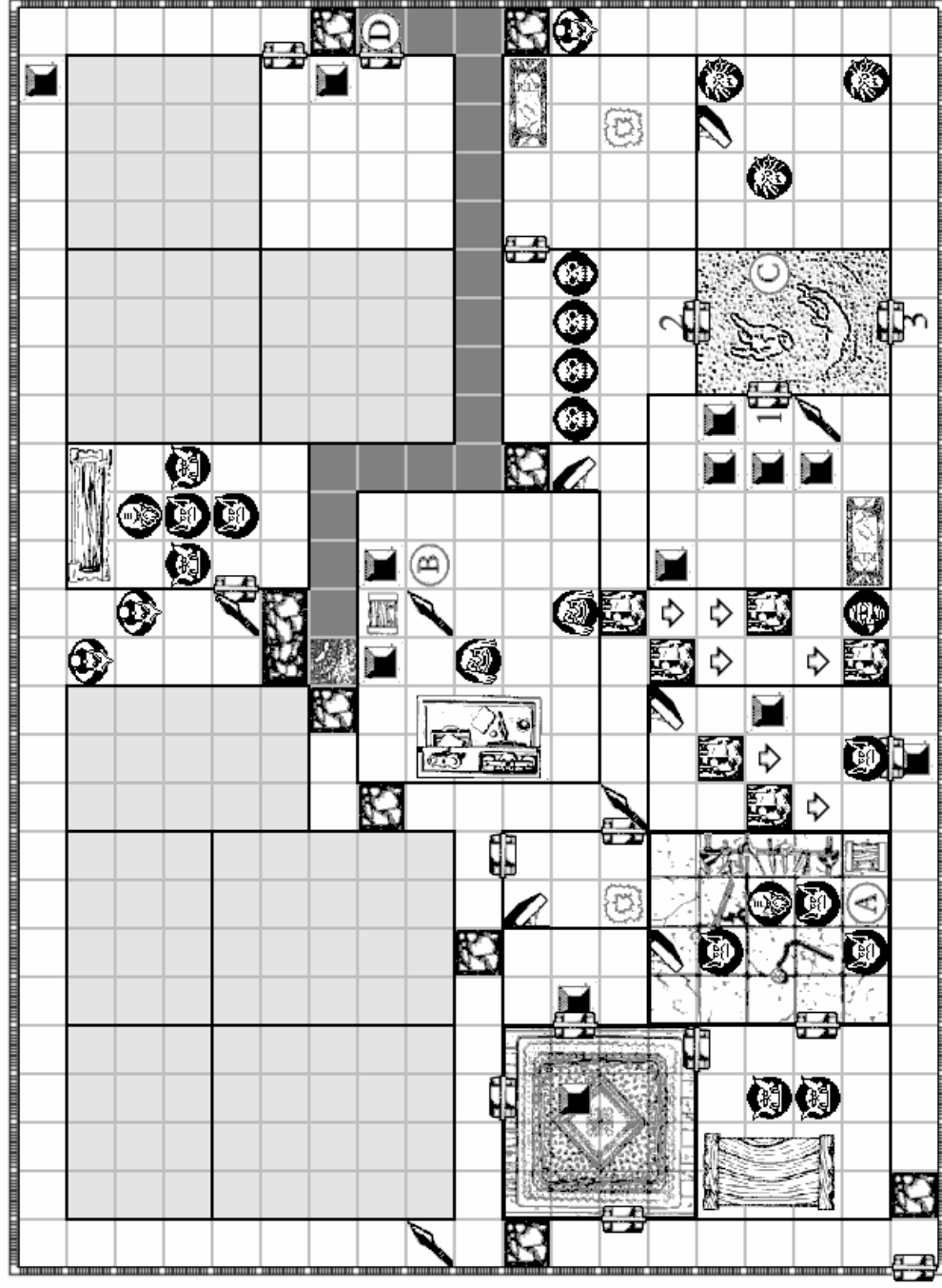
Verteidigung: 6    Körperkraft:     

Der Hexer besitzt einen Vorrat von 4 Koma-Chips.

Angriff: 4    Verteidigung: 5

Tempo: 8    Intelligenz: 7    Körperkraft:     

Streunendes Monster:    Das erste Mal ein Goblin, danach ein Gargoyle.



## Kreaturen des Schreckens

Zwei Ogres hatten im Losen Wald mit alchemistischen Flüssigkeiten herumgespielt und haben den Atem des Chaos geschaffen. Dabei mussten sie natürlich etwas haben, das sie vor ihm schützt. Der Atem des Chaos ist ein gefährlicher Todesnabel, der die Luft so versucht, dass einen Menschen auf den Verstand schlägt und dann angreift. Findet das Gegenmittel und benutzt es, um den Atem des Chaos zu beseitigen. Ich gebe jedem von Euch noch 150 Goldmünzen mit auf den Weg, um Ausrüstungen einzukaufen oder Landsknechte anzuheuern. Die Kreaturen sind sehr stark.

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

A Dieser Schatzkiste enthält ein Artefakt. Der Held darf eine Beute-Karte ziehen.

B Diese Schatzkiste enthält das Gegenmittel, ein Opal im Wert von 500 Goldmünzen.

C Dies ist die Magische Finsternis. Wer in den Raum eintritt, wirft einen normalen Würfel. Bei einer 1 bis 3, kann er den Raum durch die entsprechende Tür verlassen. Wirft er hingegen eine 4 bis 6, greift ihn die Magische Finsternis mit einem Kampfwürfel an: bei einem Totenkopf verliert der Held einen Punkt an Körperkraft.

D In diesem Gang ist vom Atem des Chaos gefüllt. Helden bewegen sich nur mit einem Würfel, Landsknechte bewegen sich nur halb so weit. Wer sich im Flur aufhält, muss jedes Mal einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf muss ein Punkt an Intelligenz abgezogen werden. Sobald der Todesnabel entdeckt wird, schliesst sich die Tür. Der Held muss einen normalen Würfel werfen, wenn er die Tür öffnen will. Sie lässt sich nur mit einer 5 oder 6 öffnen. Derjenige, der den Opal besitzt, muss direkt auf den Todesnabel draufstehen, um den Opal reinfallen zu lassen. Die Luft wird dann schlagartig gesäubert. Der Todesnabel bewegt sich immer 6 Felder. Zieht er unter einem Helden hindurch, verliert einen Punkt an Körperkraft.

Streunendes Monster: Monsterkarte zwischen Fimir, Chaos-Krieger und Gargovle



Ganz in der Nähe von mir liegt Nuln. Schon dort gibt es einen Hexer, der die Einwohner terrorisiert. Befreit Nuln vom Hexer, und das Dorf wird gerettet sein. Passt aber auf, irgendein Geheimnis versteckt dieser Hexer, denn seine Gefolgschaft besteht nur aus einem einzigen Gargoyle, der scheinbar nicht vernichtet werden kann. Ich frage mich, woher er diese Kraft schöpft, ihn immer wieder zum Leben zu erwecken.



Ein Gargoyle, ohne Flügel, befindet sich auf den Kreuzen. Ist er besiegt, wird er auf ein anderes Kreuz gestellt. Der Gargoyle taucht solange immer wieder auf, bis der Hexer besiegt wird.

- B Hier befindet sich ein Artefakt. Der Held darf eine Beute-Karte ziehen.

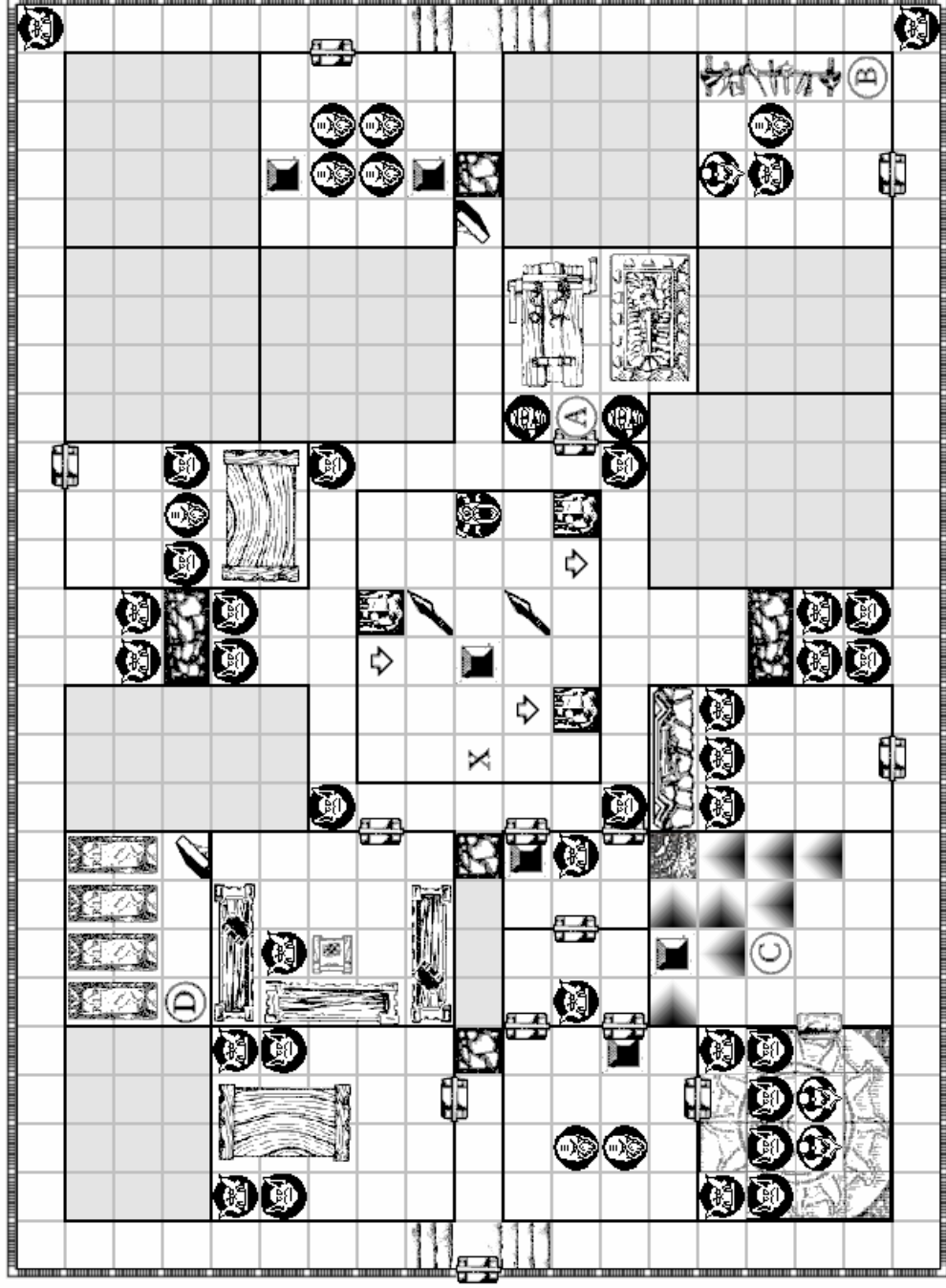
- Körperkraft:

- E Dies ist eine Waffenkammer. Jeder Held darf, wenn er in diesen Raum tritt, eine Ausrüstungskarte ziehen.

Dieser Gargoyle (mit Flügel) taucht an der Stelle des Hexers auf, sobald der Hexer besiegt wird. Da er Flügel hat, kann er pro Runde zweimal angreifen und zweimal ziehen.


# Skelett





# Die Rache des Gorlach

So konnte man sich täuschen. Gorglach war derjenige, den die Macht des Hexers im Griff hatte. Gorglach wurde beschützt vom Hexer, indem der Hexer ihn in einem Schattenversteck versiegelt hatte. Ihr hattet den Hexer besiegt und Gorglach konnte frei kommen. Aber Gorglach ist noch nicht tot. Er schöpfte Kraft aus den Grabstätten der Gargoyles und wurde noch stärker. Nun schwört er Rache. Kehrt zurück nach Nuln und zerstört diesen Gargoyle.



Anmerkungen:

- A Jeder, der diesen Raum betritt, wird von den beiden Mumien gepackt und auf die Folterbank gelegt. Der Held muss sich nun verteidigen: er würfelt mit zwei normalen Würfeln. Wirft er weniger als eine 7, verliert er einen Punkt an Körperkraft und wird in den Sakofag gelegt. Der Held kann erst befreit werden, wenn beide Mumien besiegt wurden. Bei einer 7 oder mehr verteidigt er sich mit einem Würfel gegen die Schmerzen auf der Folterbank. Wirft er kein weisses Schild, verliert er einen Punkt an Körperkraft. Danach kann er sich befreien und in der nächsten Runde die Mumien angreifen.

B Im Waffenschrank befinden sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte heilen kann und ein Artefakt (statt einer Ausrüstung). Der Held darf eine Beute-Karte ziehen.

C Dieser Todesnabel stellt die Verbindung her zum mittleren Raum, wo sich Gorglach aufhält. Steht ein Held auf einen Pfeil, wird er vom Atem des Todesnabels angesogen und in den mittleren Raum teleportiert. Die Teleportation hat den Helden so verwirrt, dass er keine Aktion mehr machen kann.

D Dieser Raum ist eine Grabstätte der Gargoyles. Sie stellen die Kraft von Gorglach dar. Der Held muss mindestens 3 Totenköpfe erzielen, um ein Grab zu zerstören. Wird ein Grab zerstört, verliert Gorglach einen Punkt an Körperkraft.

GORLACH

Gorlach darf pro Runde zweimal ziehen und zweimal angreifen.

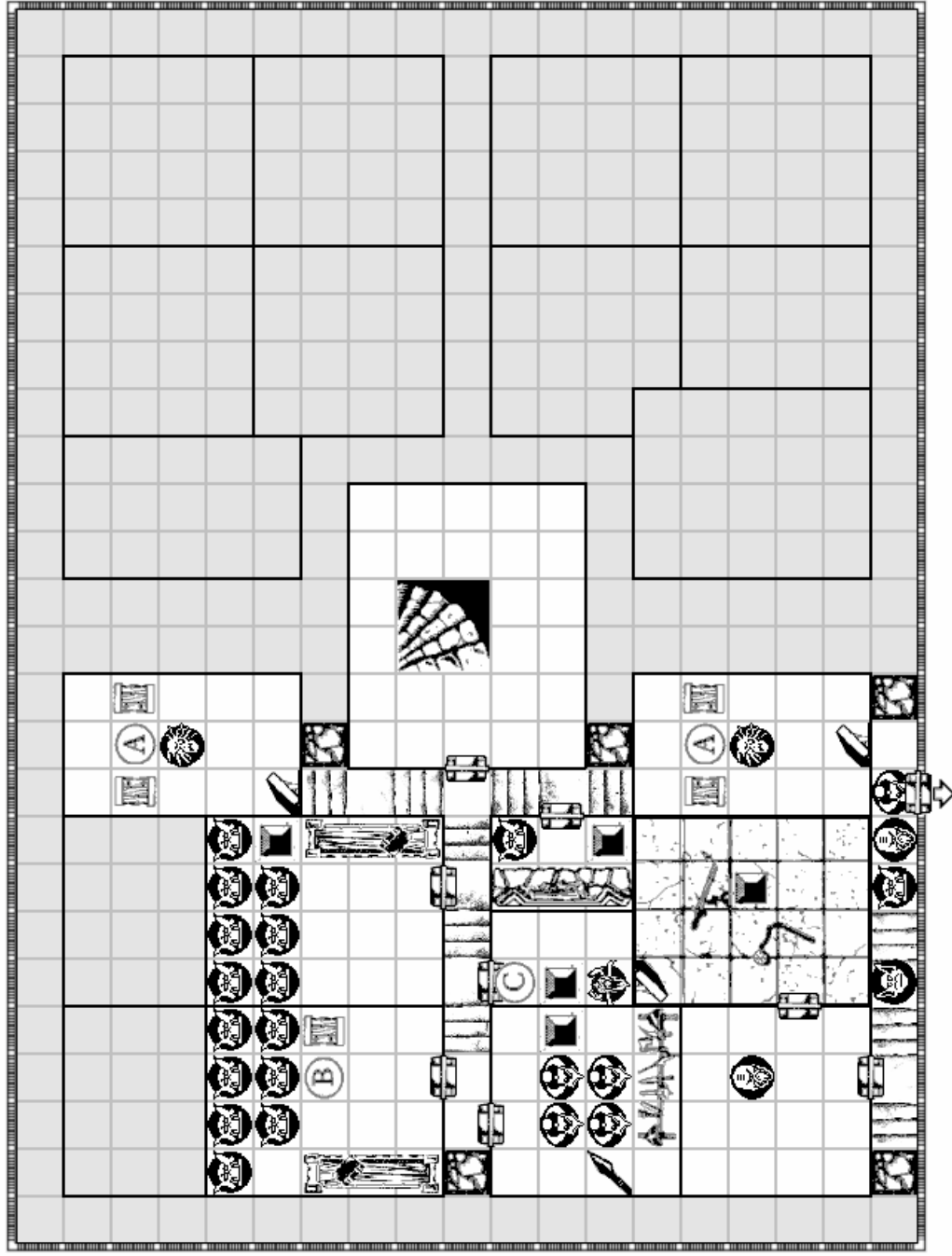
## Verteidigung: 6

Körperkraft:


Die Schlagfallen kann Gorfach auslösen, aber ihn auch verletzen! Wird er besiegt, bildet sich ein Riss in der Wand, durch das die Helden den Raum verlassen können.

Streunendes Monster:

2 Orcs



## Das Treppenschloss

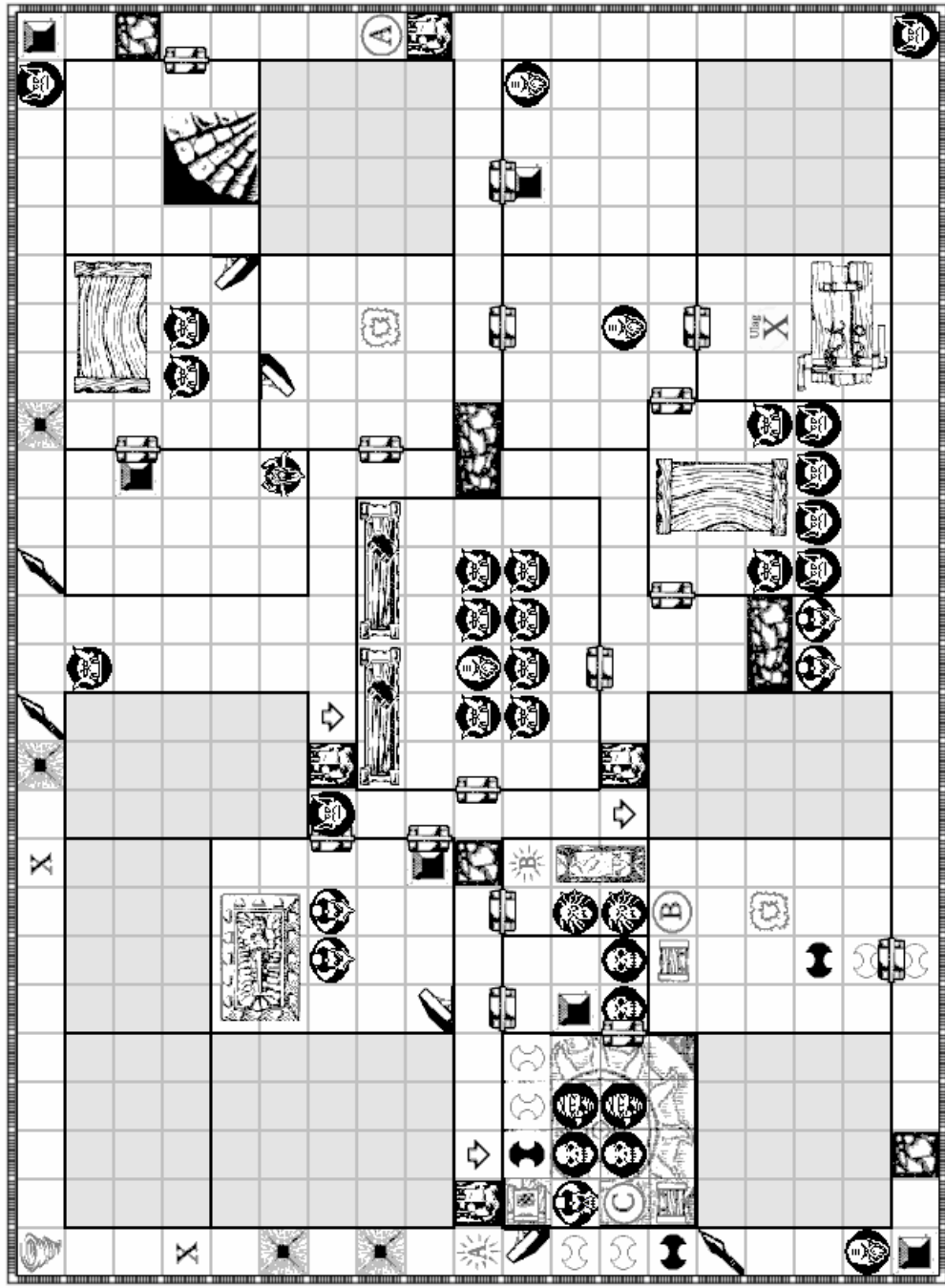
*Die Verwandtschaft des Hexen-Lords von Barak-Torr hatte einen Zauberlehrling. Dieser Zauberlehrling entwickelte nach dem Tod des Hexenlords mit der Zeit gewaltige Kräfte, die der des Hexen-Lords um ein vielfaches überstieg. Dieser neue Hexer hat nun einen Platz in einer hohen Festung in den schwarzen Bergen erschaffen, um allen zu zeigen, wie mächtig er sein soll. Tretet in das Schloss ein und macht Euch bereit, gegen eine Horde von Ores kämpfen zu müssen. Ich gebe jedem von Euch 300 Goldmünzen mit auf den Weg, damit Ihr Euch gut vorbereiten könnt.*

Anmerkungen:

- A Diese Schatzkisten beinhalten folgendes: Zuerst 200 Goldmünzen, dann 150 Goldmünzen, dann eine Speerfalle und schliesslich noch 300 Goldmünzen.
- B Dieser Schatz enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte heilen kann.
- C Öffnet jemand diese Türe, geht ein Alarm los und sämtliche geschlossenen Türen gehen auf.

Streunende Monster:

Zwei Monsterkarten ziehen aus dem kompletten Stapel der Monsterkarten, d.h. es können auch zwei gleiche Monster auftauchen.



# Die Festung des Hexen-Lords

Endlich seid Ihr im obersten Stock der Festung angekommen, wo der neue Hexen-Lord auf Euch wartet. Er will Euch beweisen, dass er stärker als seine Verwandtschaft der Hexer ist.

*Schlagt Euch durch die letzten Horden von Monstern durch und besiegt ihn.*

Anmerkungen:

- A    Sobald der letzte Held diese Schlagfalle passiert hat, wird sie ausgelöst und blockiert die Rückkehr zur Treppe.
- B    In dieser Schatzkiste befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Körperkraftpunkte heilen kann.
- C    Wer hier nach Schätzen sucht, findet den Schlüssel des Hexers, der den Thron zur Seite beweglässt und eine Geheimtür offenbart. Anders kann die Geheimtür nicht gefunden werden. Der Schatz eine Speerfalle.

# DER HEXEN-LORD

Er besitzt 5 Koma-Chips, 5 Hypnokontrollen und den Chaoszauberspruch *Blitz, Feureball, Feuersturm* und *Hilferuf an Orcs*.

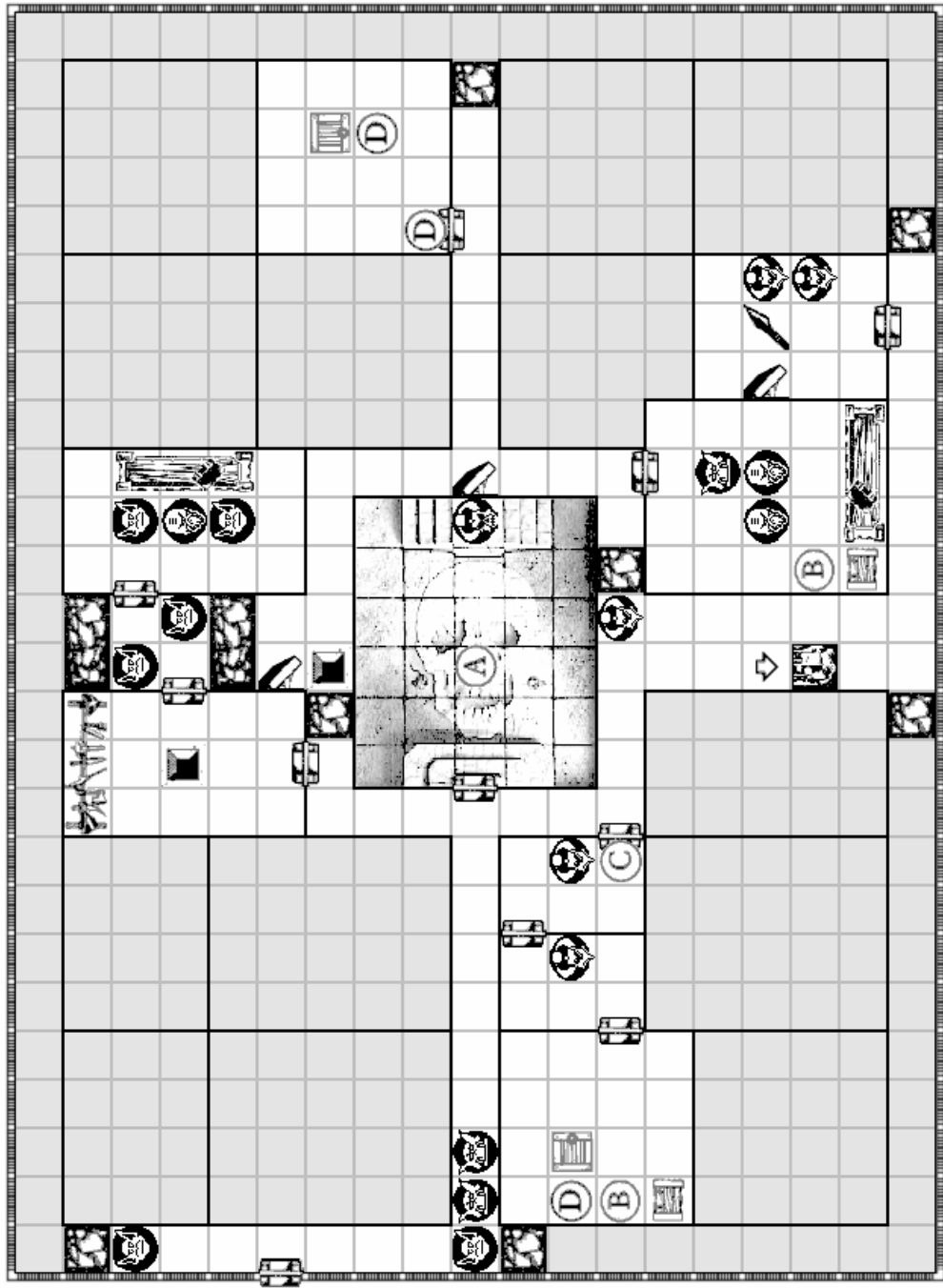
## ULAG

Er ist ein Herr-der-Stürme-Zauberer und besitzt seine 6 Zauberspruchkarten.

Angriff: 6	Verteidigung: 5	Tempo: 7	Intelligenz: 6	Körperkraft:
------------	-----------------	----------	----------------	--------------

Streunende Monster: 2 Fimir





## Die Höhle des Wächers

*'Karos, ein mächtiger Zauberer, hat, hat in einer Höhle in Karak-Kadrin eine neue Macht errichtet, in Form einer Statue von ihm. Dieses Abbild verbreitet grosses Unglück und führt viele Menschen zum Tod. Der Kaiser gebe Euch 250 Goldmünzen in der Hoffnung, dass Ihr die Statue zerstört. Rüstet euch in der Stadt gut auf, damit Ihr mit voller Stärke in der Höhle den Fluch beseitigen könnt. Gerüchte besagen, die mächtige Statue kann nur mit dem Geisterschwert zerstört werden. Dies ist der erste Schritt, sich Karos Macht entgegen zu setzen.'*

### Anmerkungen:

Jedesmal, wenn Du ans Spiel kommst, darf der Hexer, auch wenn der mittlere Raum noch nicht geöffnet wurde, eine der folgenden Chaos-Zauber anwenden:  
*Schlaf, Unwetter, Hilferuf an Orcs, Hilferuf an Untote, Befehl, Furcht, Wolke des Chaos.*

A Hier befindet sich das Abbild des Zaubers. Der Chaos-Hexer kann nur mit dem Geister-Schwert oder mit einem Feuerzauber verletzt werden. Er hat einen Chip-Vorrat von 5 Hypno-Kontrollen, 5 Tele-Schocks und 5 Kommas. Ausserdem kennt er noch den Chaos-Zauber *Frieren*.

Eine Hypno-Kontrolle kann er dann, sobald die Helden ihn gefunden haben, jederzeit benutzen, auch wenn der Betroffene ausser Sichtweite ist. Der Hexer kann sich nicht bewegen. Er kämpft mit folgenden Regeln:

Verteidigung: 6  
Intelligenz: 9  
Körperkraft:



B Hier befindet sich das Geisterschwert. Der Held darf die entsprechende Beutekarte nehmen. Falls jemand schon im Besitz des Geisterschwerds ist, befindet sich in der Schatzkiste 220 Goldmünzen.

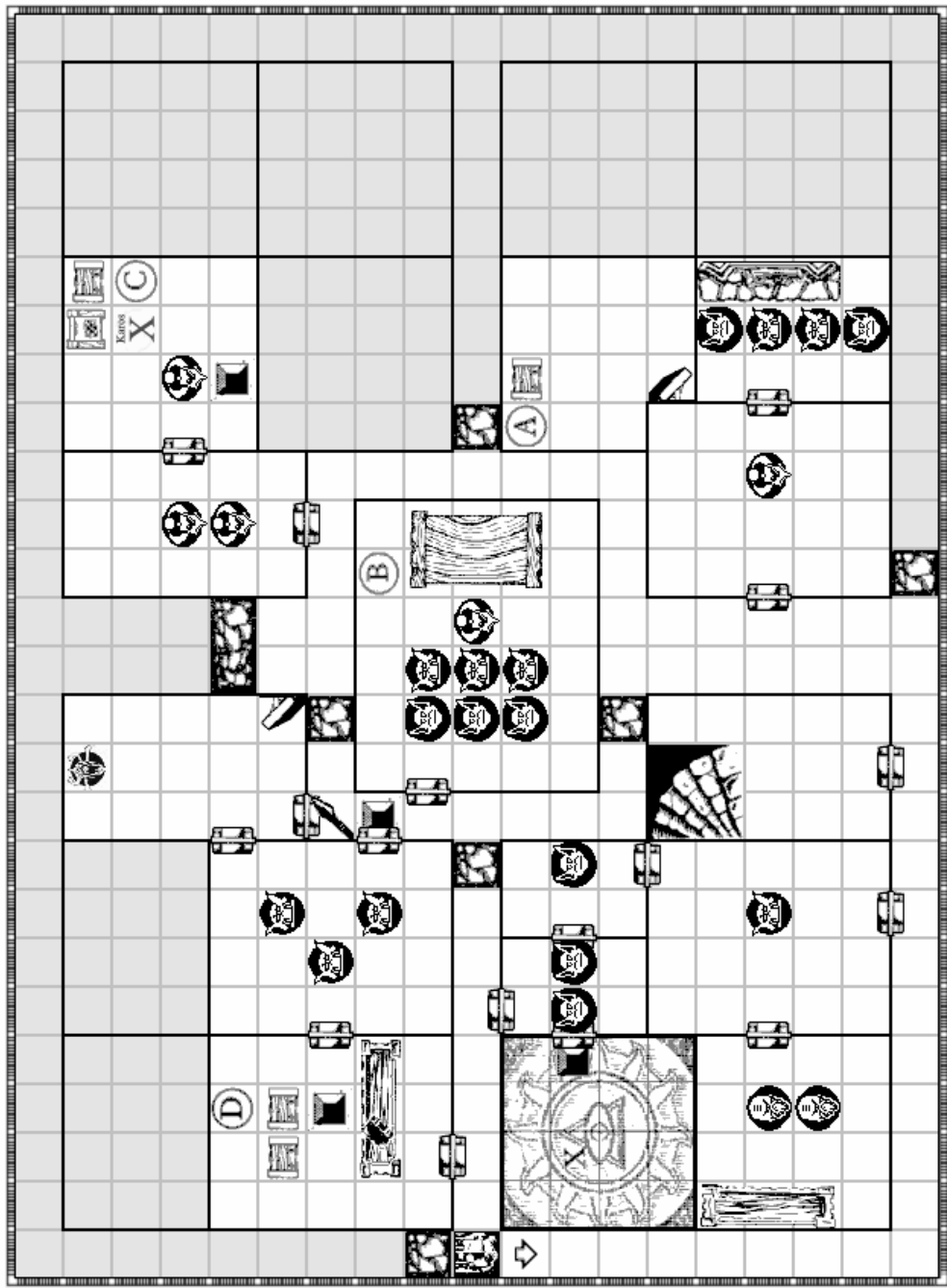
C Diese Tür lässt sich nur von innen öffnen.

D Die Tür ist verrostet, daher lässt sie sich nur öffnen, wenn man mit zwei normalen Würfeln ein Paar wirft.

E Die Falltür führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen: bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

Streunendes Monster:

Eine Monsterkarte ziehen



## Karos Festung

*Endlich habt ihr Karos Aufenthalt in den umliegenden Bergen von Karak-Kadrin gefunden und dringt in seine Festung ein. Findet die Krone des Königs von Karak-Kadrin. Wer die Krone heil zurück bringt, bekommt 200 Goldmünzen vom König. Man sagt, dass sich zurzeit Karos in der Festung aufhält. Wenn ihr ihn findet, lasst ihn nicht entkommen!*

Anmerkungen:


- A Dieser Schatz enthält 100 Goldmünzen
- B Wenn jemand nach in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er die Krone, die auf dem Tisch liegt.
- C Dieser Schatz enthält 200 Goldmünzen.

D Diese Schatzkisten unterliegen einem Zauberspruch. Derjenige, der sie versucht zu öffnen erleidet einen Punkt an Körperkraft.

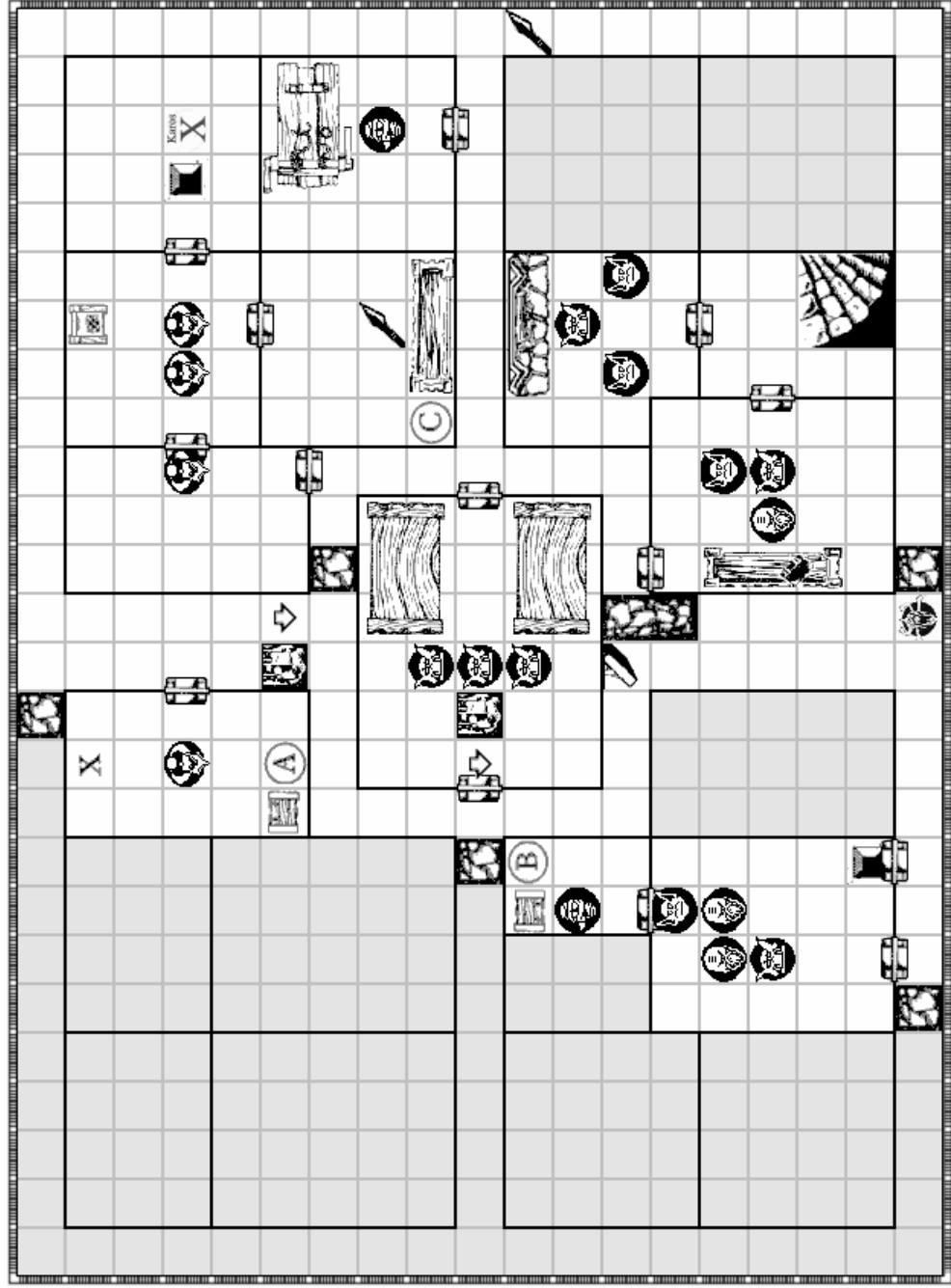
### KAROS

Karos sammelt zurzeit seine Kräfte, daher hat er nur einen Vorrat an 5 Koma-Chips und folgende Chaoszauber: *Hilferuf der Orcs*, *Unwetter*, *Schlaf*, *Wolke des Chaos*, *Schlittschuhe* und *Flucht*. Das gekennzeichnete Feld für die Flucht ist mit einem X gekennzeichnet. Sollte dieser Raum noch nicht geöffnet worden sein, kann Karos den Zauberspruch nicht anwenden. Du musst versuchen, Karos heil zur Treppe zu bringen. Er kann nur mit dem Geister-Schwert oder mit einem Feuerzauber verletzt werden.

Er kämpft mit folgenden Regeln:

Angriff: 4	Verteidigung: 6	
Intelligenz: 9	Tempo: 8	Körperkraft: 

Streunendes Monster: Orc



## Karos Rache

*Obwohl Ihr Karos entkommen liesset, habt Ihr seine Spur aufgenommen und weiter nördlich, ganz in der Nähe von Karak-Ungor, in die Enge getrieben. Da es aber Zeit brauchte, sein Versteck zu finden, hatte Karos genug Zeit, seine Macht zu stärken und schwört nun Rache. Macht Euch bereit, seine wahre Kraft spüren zu bekommen.*

### Anmerkungen:

- A Dieser Schatz enthält eine Speerfalle, die sofort ausgelöst wird, sobald jemand sie öffnet.
- B In dieser Schatzkiste befindet sich das letzte Artefakt. Sollte keine Beutekarte mehr übrig sein, ist die Kiste leer.
- C Im Schrank befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Punkte an Körperkraft auffüllt.
- D Diese Schatzkisten unterliegen unter einem Zauberspruch. Derjenige, der sie versucht zu öffnen, erleidet einen Punkt an Körperkraft. Die Schatzkisten können also nicht geöffnet werden.

### KAROS

Karos besitzt sämtliche 16 Chaoszauber-Karten und die kompletten Hohepriester -Zauber. Das Feld für die Flucht ist mit einem X gekennzeichnet. Sollte dieser Raum noch nicht geöffnet worden sein, kann Karos den Zauberspruch nicht anwenden. Sämtliche Zauber (ausser *Frieren*) wirken auch dann, wenn der Betroffene nicht in Karos Sichtweite befindet. Karos Kraftzuwachs schwächte seine Immunität und kann nun mit einem beliebigen Artefakt oder mit einem Feuerzauber besiegt werden. Wer das Zauberzepter besitzt, kann zusätzlich mit einem Luftzauber ihm Schaden zufügen. Die Heroen erfahren all dies, wenn sie das letzte Artefakt gefunden haben.

Er kämpft mit folgenden Regeln:

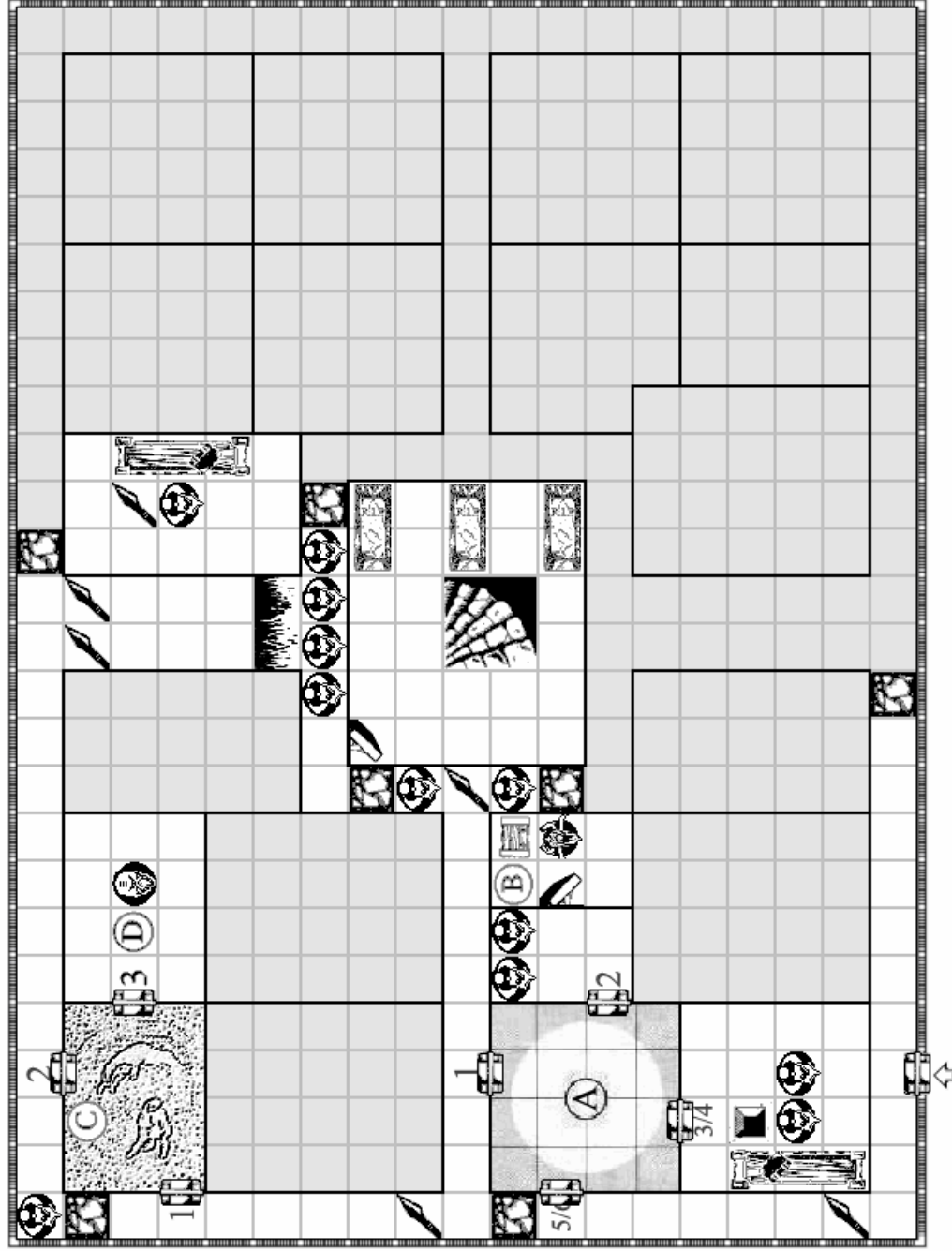
Angriff: 5      Verteidigung: 7  
Intelligenz: 9      Tempo: 6 Felder

Körperkraft:

Streunende Monster: 2 Mumien







## Die Magische Finsternis

*Der alte Hexer hat mit verschiedenen Flüchen und Chaos-Zauber experimentiert, so dass neben einem merkwürdigen Monster eine Finsternis entstand, die die Orientierung eines Helden beeinflussen kann und ihn bei Gelegenheit angreift. Bei eurer nächsten Etappe müsst Ihr Euch dieser Macht entgegenstellen. Denn auf der anderen Seite befindet sich schon das Land, in dem der alte Hexer aufhält.*

### Anmerkungen:

A Das ist ein rotierender Raum, den Monster nicht betreten dürfen. Wen jemand hinaus will, muss einen normalen Würfel werfen und kommt durch die Tür mit der entsprechen Nummer hinaus. Eintreten kann nur dann, wenn der Eingang des rotierenden Raumes in die entsprechende Richtung zeigt. Zu Beginn zeigt er auf die Tür mit den Nummern 5/6.

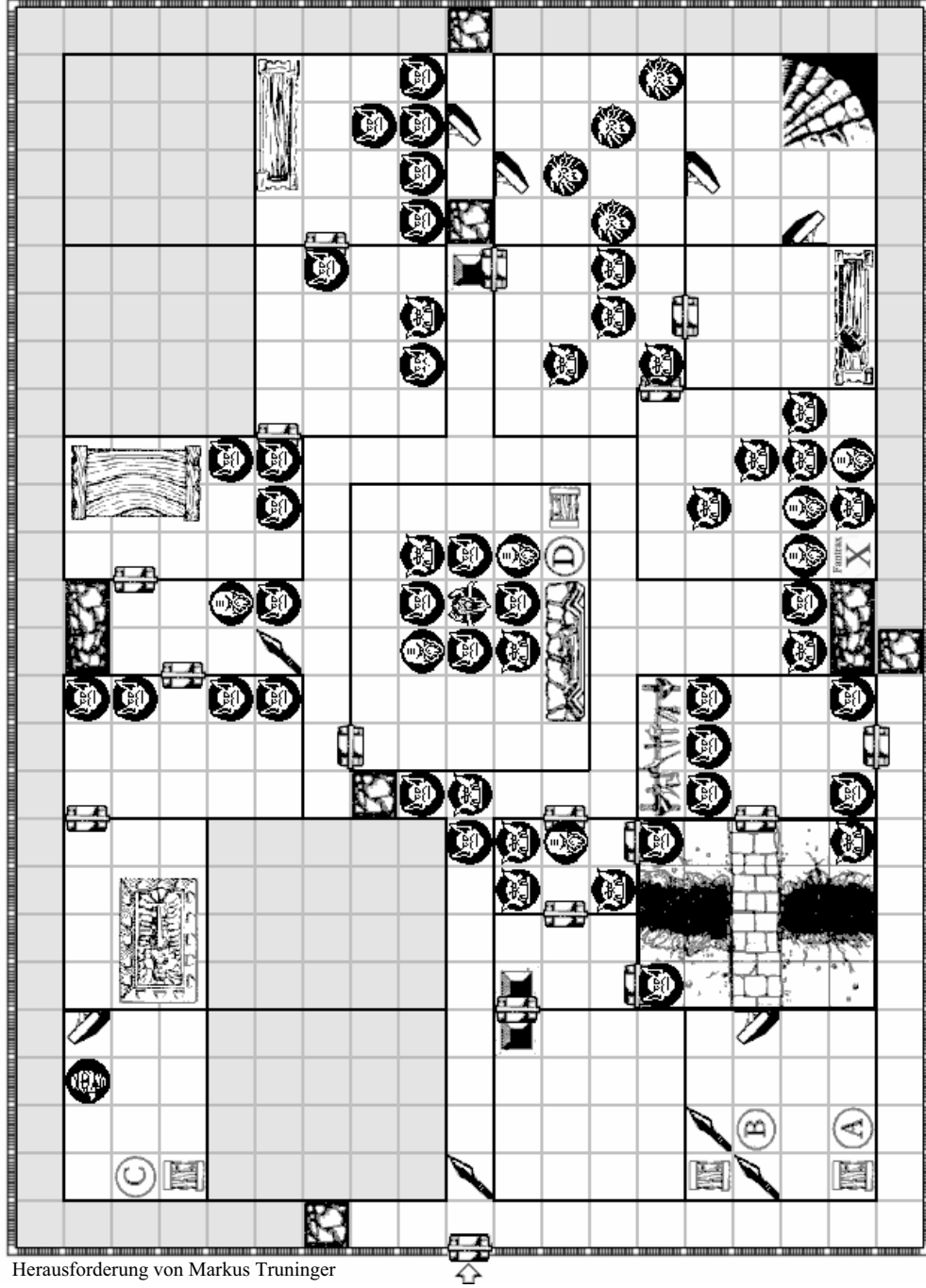
B Diese Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

C Dies ist die Magische Finsternis. Wer in den Raum eintritt, wirft einen normalen Würfel. Bei einer 1 bis 3, kann er den Raum durch die entsprechende Tür verlassen. Wirft er hingegen eine 4 bis 6, greift ihn die Magische Finsternis mit einem Kampfwürfel an: bei einem Totenkopf verliert der Held einen Punkt an Körperkraft.

D Dieses Monster kann seine Gestalt verändern: jedes Mal, wenn es besiegt wurde, ziehst Du eine Monsterkarte, um seine neue Gestalt zu bestimmen. Ziehst Du das gleiche Monster, in das es sich gerade verwandelt hatte, ist es für immer besiegt. Hat es sich in einen Gargoyle verwandelt, wird keine weitere Monsterkarte gezogen.

Sobald dieses Monster besiegt wurde, wird die Flammenwand vom Brett entfernt.

Streunendes Monster: Chaos-Krieger



Herausforderung von Markus Truninger

## Die Ruine

*Die drei Grabmäler deuteten an, dass Ihr auf dem richtigen Weg seid. Es waren ehemalige Könige des südlichen Landes, welche der Hexer getötet hatte. Der alte Hexer hat seine rechte Hand Fantrax auf Euch angesetzt, um Euch aufzuhalten. Durchquert die Ruine, die den Eingang zum alten Tempel schützt. Verliert nicht Eure Zeit, die vielen Monsterhorden zu beseitigen. Auch wenn Ihr Fantrax begegnet, geht Ihn aus dem Weg, und verlasst die Ruine durch den Hinterausgang.*

Anmerkungen:

- A In dieser Truhe befindet sich eine Speerfalle.
- B Diese Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der 4 Punkte auffüllen kann. Seine Wirkung geht nach erfolgreichem Bestehen der Herausforderung jedoch verloren.
- C Diese Schatzkiste enthält 100 Goldmünzen.
- D Diese Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der 4 Punkte auffüllen kann und ein Artefakt. Der Held darf eine Beute-Karte ziehen. Die Wirkung des Heiltranks geht nach erfolgreichem Bestehen der Herausforderung jedoch verloren.

Fantrax besitzt alle 6 Geisterbeschwörer-Zauber.

Tempo: 6

Angriff: 4 Würfel

Verteidigung: 6 Würfel

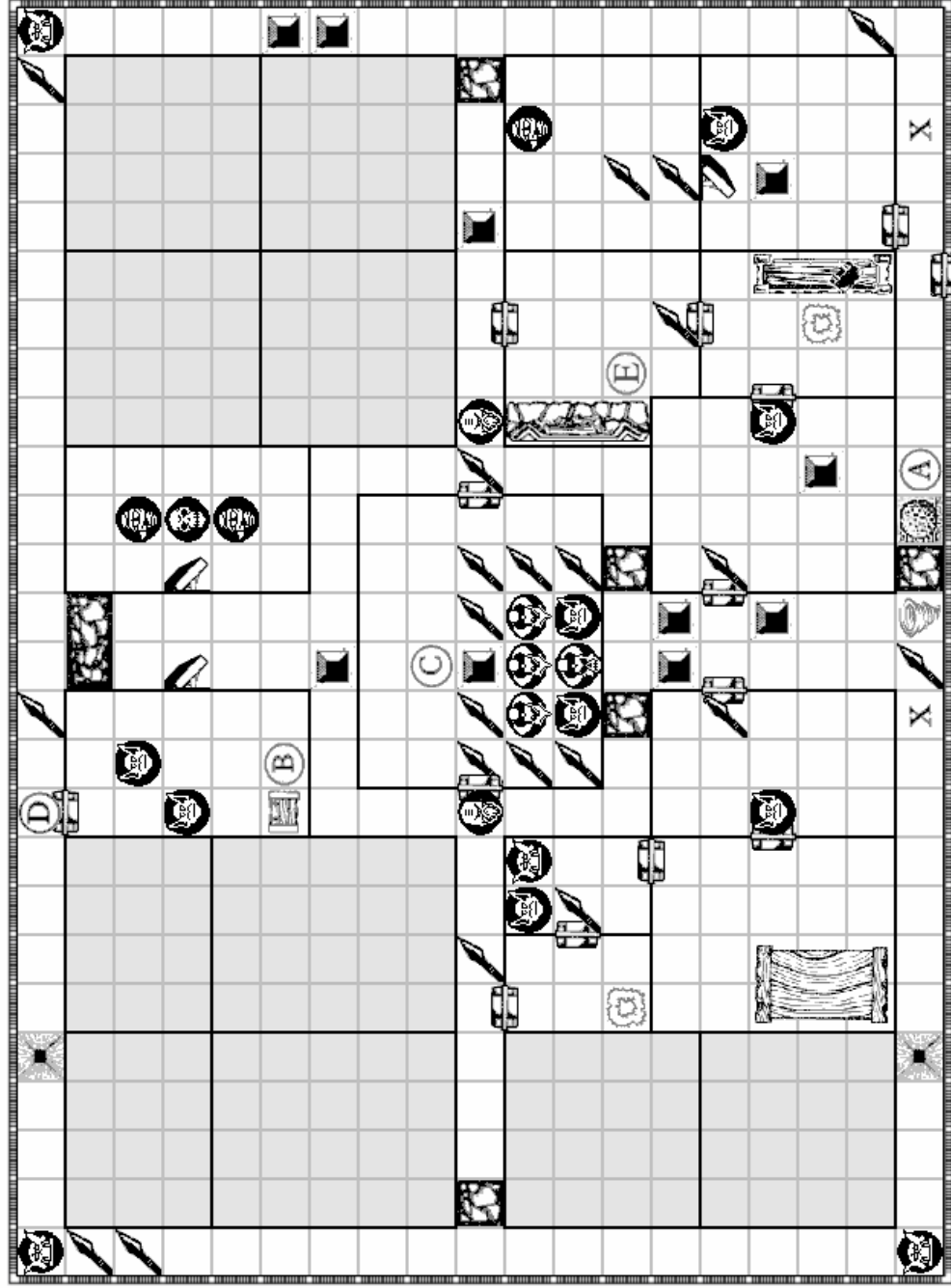
Intelligenz: 7

Körperkraft:



Streuende Monster: 3 Goblins





Herausforderung von Markus Truninger

## Die Burg der tausend Fallen

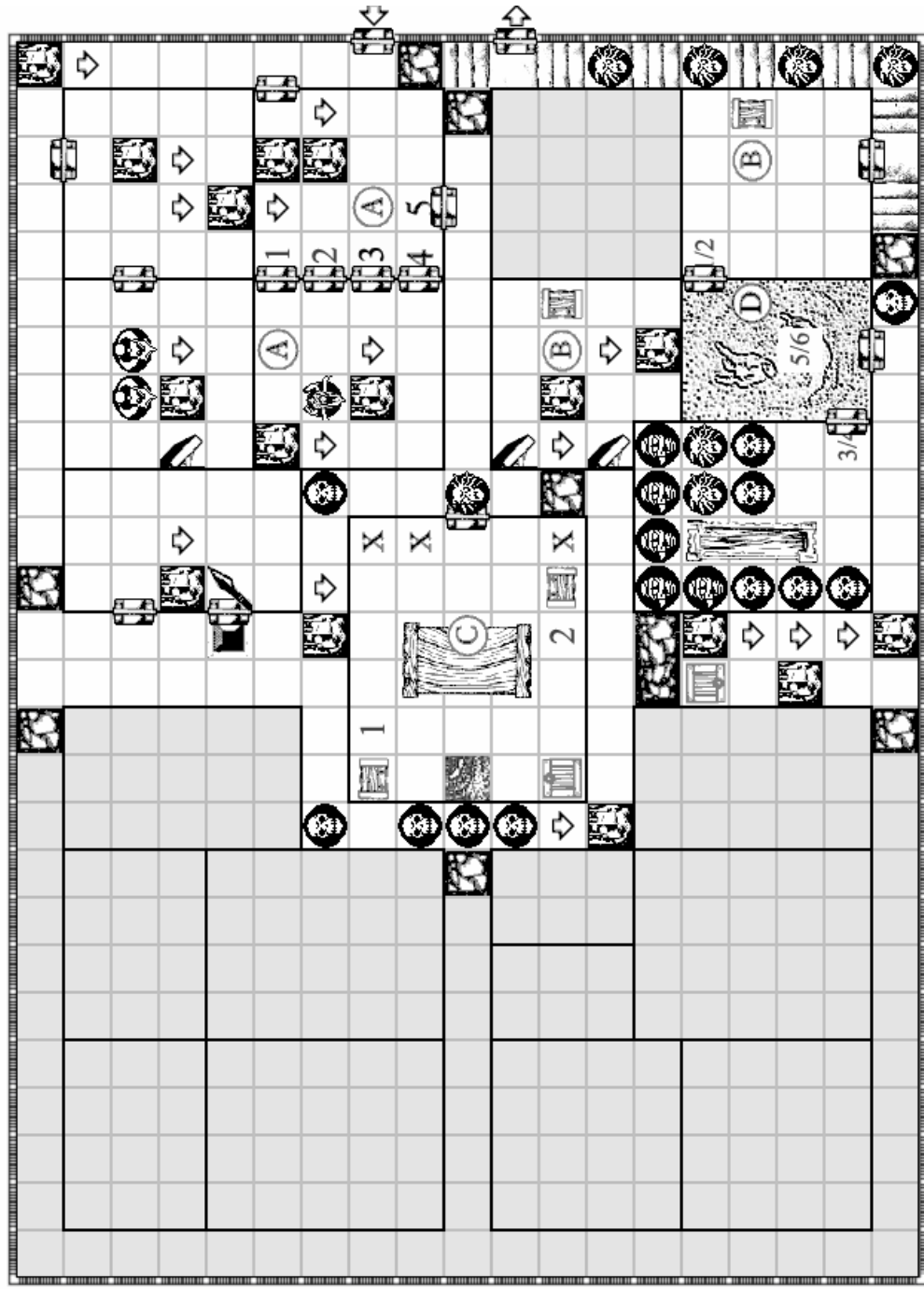
*Monsterhorden konnten Euch nichts anhaben. Darum setzt der alte Hexer wieder auf Fallen und hofft, dass Er seine Burg auf diese Weise besser verteidigen kann. Ihr habt viele Hindernisse überwunden und habt schliesslich seine Burg erreicht. Gebt Ihm den Gnadenstoss und der Süden wird von ihm befreit sein.*

Anmerkungen:

- A Dieser Fels beginnt sich zu bewegen, sobald der letzte Held das Feld mit dem Kreuz betreten hat. Der Fels bewegt sich mit zwei normalen Würfeln. Wer unter den Felsen gerät, muss 5 Kampfwürfel werfen: für jeden Totenkopf, muss er einen Punkt Körperkraft abziehen. Der Fels hält auf der ersten Gruft der Finsternis an und blockiert den Weg.
- B Diese Schatzkiste enthält 50 Goldmünzen und einen Trank, der den Helden einmal gegen Fallen schützt. Er kann ihn trinken, sobald er eine Falle auslöst und schützt ihn vor der Verletzung. Da der Trank aber vom Hexer zusammengebraut worden ist, verliert er seine Wirkung, sobald der Hexer besiegt wurde.
- C Hier befindet sich der Hexer Namens Olgar. Er besitzt 5 Tele-Schock-Chips und folgende Chaos-Zauber: *Blitz, Unwetter, Rost, Feuersturm, Feuerball, Schneesturm, Frieren, Schmerzlinderung*.
- Tempo: 5    Angriff: 4    Verteidigung: 5    Intelligenz: 9    Körperkraft:
- D Diese Tür lässt sich erst öffnen, wenn der Fels an ihr vorbeigerollt ist.
- E Wer in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet im Kamin einen Trank, der die Wirkung eines Gegenzaubers hat: wird der Held von einem Chaoszauber angegriffen, trinkt er die Flasche aus und wirft einen normalen Würfel: Bei einer 6 absorbiert er den Zauber und kann ihn später selbst anwenden. Bei einer 1 zeigt die Flasche keinerlei Wirkung. Der Trank verliert seine Wirkung, wenn der Hexer besiegt wurde. Sollte der Held allenfalls noch den Zauber besitzen, wird der Chaoszauber ihn angreifen.

Streuende Monster:

Der Chaoszauber Hilferuf an Orcs



## Der Todesnabel und die magische Finsternis

*„Reino, der Hexer der unheimlichen Gemäuer von Bordsleaux, lehrt mit seiner neu erschaffenen Kreatur den Einwohner des Dorfes das Fürchten. Andere unheimliche Geschehnisse ereignen sich im Nachbardsdorf Grionne. Bei den vielen Versuchen, ein starkes Monster zu erschaffen, gab es viele andere Seuchen, welche er auf das arme Dorf abliess. Es handelt sich um den Todesnabel und die magische Finsternis. Die Einwohner mussten bald das Dorf verlassen, da diese zwei Seuchen das Dorf alt und herunter gekommen erscheinen liess.“*

*„Kreaturen regieren nun dieses Dorf. Ihr müsst das Dorf durchqueren, um nach Bordsleaux zu kommen. Scheucht dabei nicht zu viele Kreaturen auf!“*

### Anmerkungen:

A Diese Türen sind Nebenwirkungen der Seuchen. Zu Beginn sehen die Helden nur Tür Nummer eins. Sind alle hindurchgegangen, verschwindet sie und die nächste Tür erscheint. Der Gargoyle taucht dabei jedes Mal wieder auf. Die letzte Tür bleibt dann auf dem Brett.

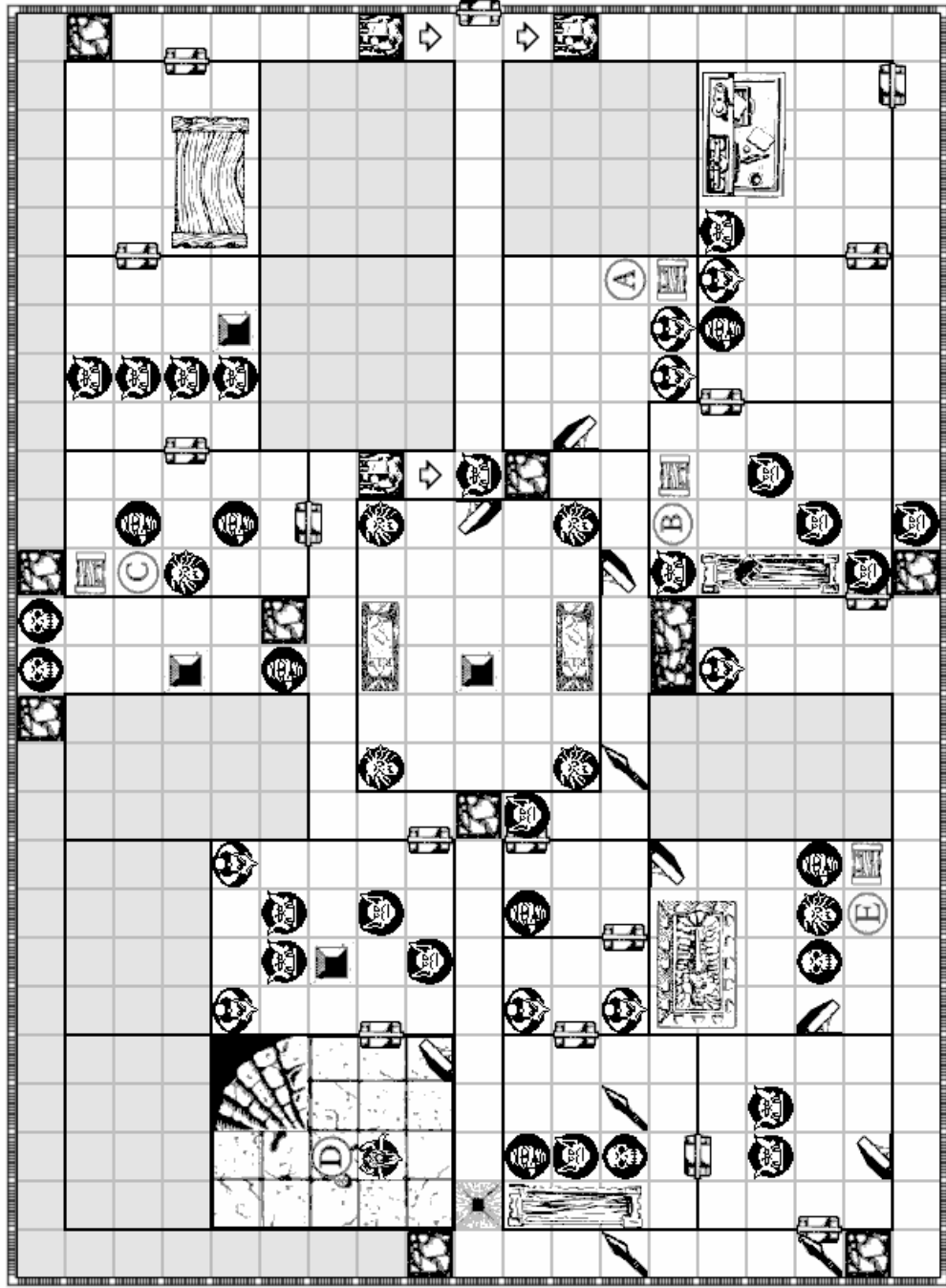
B Der Schatz enthält 300 Goldmünzen.

C Zu Beginn sehen die Helden nur den Tisch und die Falltür, die abgeschlossen ist. Sind alle hineingegangen, taucht die der Todesnabel auf. Seine Macht strömt einen Atem aus, der drei von den Helden an auf die Kreuze zieht. Der übrig gebliebene bekommt folgende Aufgabe: er muss, sobald er nach Schätzen fragt hat, eine der Truhen öffnen. Öffnet er die falsche, lässt der Todesnabel seinen Atem auf die Helden los und alle verlieren einen Punkt an Körperkraft. Er zieht immer mit 3 Feldern und darf nicht auf einen stehen bleiben. Zieht er unter einem Helden hindurch, verliert er ebenfalls einen Punkt an Körperkraft. Der Todesnabel verschwindet, sobald die richtige Truhe geöffnet wird. In der Truhe befinden sich 100 Goldmünzen und ein Schlüssel für die Falltür. Diese Falltür führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampf Würfel werfen. Bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

D Dies ist die magische Finsternis. Wer in den Raum eintritt, wirft einen normalen Würfel. Bei einer 1 bis 4, kann er den Raum durch die entsprechende Tür verlassen. Wirft er hingegen eine 5 bis 6, greift ihn die magische Finsternis mit einem Kampf Würfel an: bei einem Totenkopf verliert der Held einen Punkt an Körperkraft. Monster können den Raum ganz normal betreten.

Streunendes Monster:

Ziehen einer Monsterkarte aus Skelett, Zombie oder Mumie



Herausforderung von Markus Truninger

## Paranodia

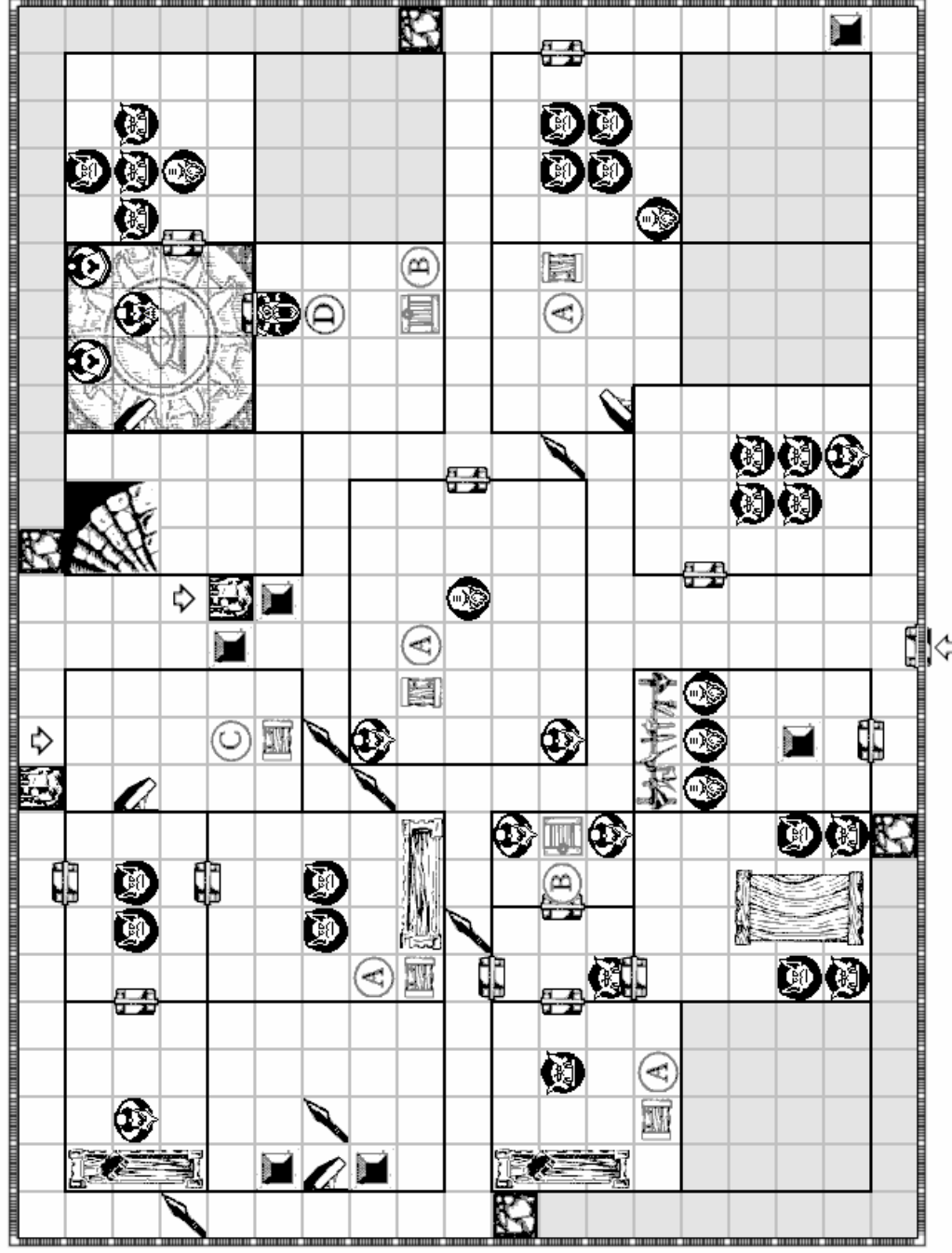
*Ihr seit angekommen und schreitet nun durch die Gemäuer von Bodeleaux. Viele Monster haben Bodeleaux besiedelt, wahrscheinlich wegen der Macht des Chaos, die der Hexer ausströmt. Bleibt also zusammen, denn nur gemeinsam könnt Ihr erfolgreich durch Bodeleaux gehen und sucht die Treppe die den Weg ins Verlies zeigt. Es wird gesagt, sie befinde sich in einer Waffenkammer, in welcher eine mächtige Statue namens Paranoid haust.*

Anmerkungen:

- A Der Schatz enthält 250 Goldmünzen.
- B Der Schatz enthält einen Heiltrank, der 4 Körperkraftpunkte wiederherstellt und 200 Goldmünzen.
- C Der Schatz enthält 150 Goldmünzen.
- D Dies ist die Waffenkammer. Die Gargoylestatue besitzt den Chaoszauberspruch *Wolke des Chaos*. Wenn er diesen Zauberspruch benutzt, werden alle Helden auf dem ganzen Brett mit diesem Zauber angegriffen. Der Gargoyle kann sich mit 8 Kampfwürfeln verteidigen. Wer die Statue besiegt, findet einen Edelstein im Wert von 300 Goldmünzen.
- E Dieser Schatz enthält ein Artefakt. Der Held darf eine Beute-Karte ziehen.

Streunendes Monster: Eine Monsterkarte ziehen





## Kartensuche

Die Treppe führt durch einen langen Gang, der aus der Stadt führt. Der Weg der vor euch liegt, führt in die Berge von Bretonnia. Irgendwo in den Bergen müsstet ihr das Verlies des Hexers befinden. Da ihr aber nicht genau wisst, wo ihr entlanglaufen müsst, solltet ihr einen Zwischenhalt in Mousillon machen. Ich habe in der Waffenkammer einen Hinweis gefunden, dass sich dort eine steinerne Landkarte befindet, welche in vier Teile zerbrochen und in ganz Mousillon verstreut worden ist. Sucht die vier Teile und führt Euer Weg fort.

Anmerkungen:

A Hier befindet sich ein Teil der steinernen Landkarte. Der Held darf ein Kartenstück nehmen.  
 B Diese Falltür ist solange versiegelt, bis alle Teile der Karte gefunden worden sind. Die Falltür führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

C Der Schatz enthält 250 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu 4 Punkte auffüllen kann.

D Dieser Gargoyle beschützt die Tür in dem der Hexer auf die Helden wartet und kann folgende Chaoszaubersprüche benutzen: *Feuerball, Unwetter, Schlaf*.

DER HEXER

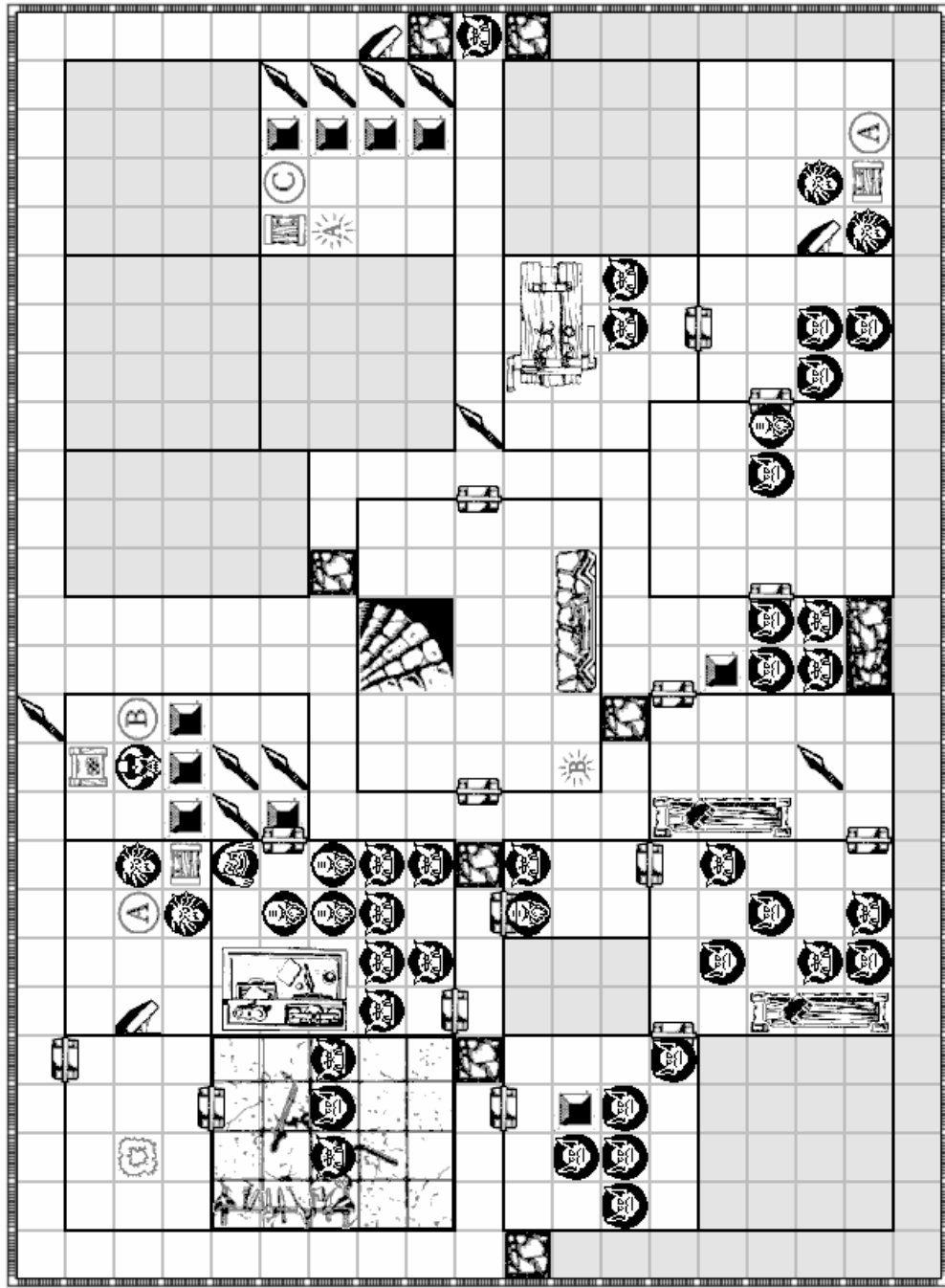
Die Helden werden von seinem Auftritt überrascht, deshalb müssen alle ihre Aktionen unterbrechen und der Böse kommt an die Reihe. Der Hexer kennt folgende Chaos-Zaubersprüche: *Blitz, Schneesturm, Furcht, Hilferuf an Untote und Schlittschuhe*.

Tempo: 8	Angriff: 5	Verteidigung: 6	Intelligenz: 9	Körperkraft: <input type="text"/>
----------	------------	-----------------	----------------	-----------------------------------

Sobald der Hexer besiegt wird, flüchtet er und öffnet die Geheimtüre, welche zur Treppe führt.

E Dieser Schatz enthält ein Artefakt. Der Held darf eine Beute-Karte ziehen.

Streunendes Monster: Orc



Herausforderung von Markus Truninger

## Das Verlies von Bretonnia

Ihr wart ziemlich überrascht, dass der Hexer Rolmo Euch aufgesucht hatte. Offensichtlich wollte er verhindern, dass ihr sein Verlies findet, um seine Monster zu vernichten. Doch Ihr habt ihn in die Flucht geschlagen. Nun wisst ihr endlich, wo sich das Verlies befindet. Tretet ein und findet dieses Monster von Rolmo. Erst wenn Ihr dieses Monster und Rolmo beseitigt, kehrt Frieden in diesem Teil der alten Welt wieder ein.

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

A Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

B Das ist Rolmo. Er hat sich in seinen kleinen Thronsaal zurückgezogen und gestärkt. Nun besitzt er 4 Hypnokontrollen, 5 Teleschock-Chips und die Chaoszaubersprüche *Feuersturm*, *Rost*, *Feuerball*, *Furcht*, *Hilferuf an Untote* und *Schmerzlinderung*.

C In dieser Schatzkiste befindet sich ein Heiltrank, der bis zu 4 Punkte auffüllen kann.

Körperkraft:

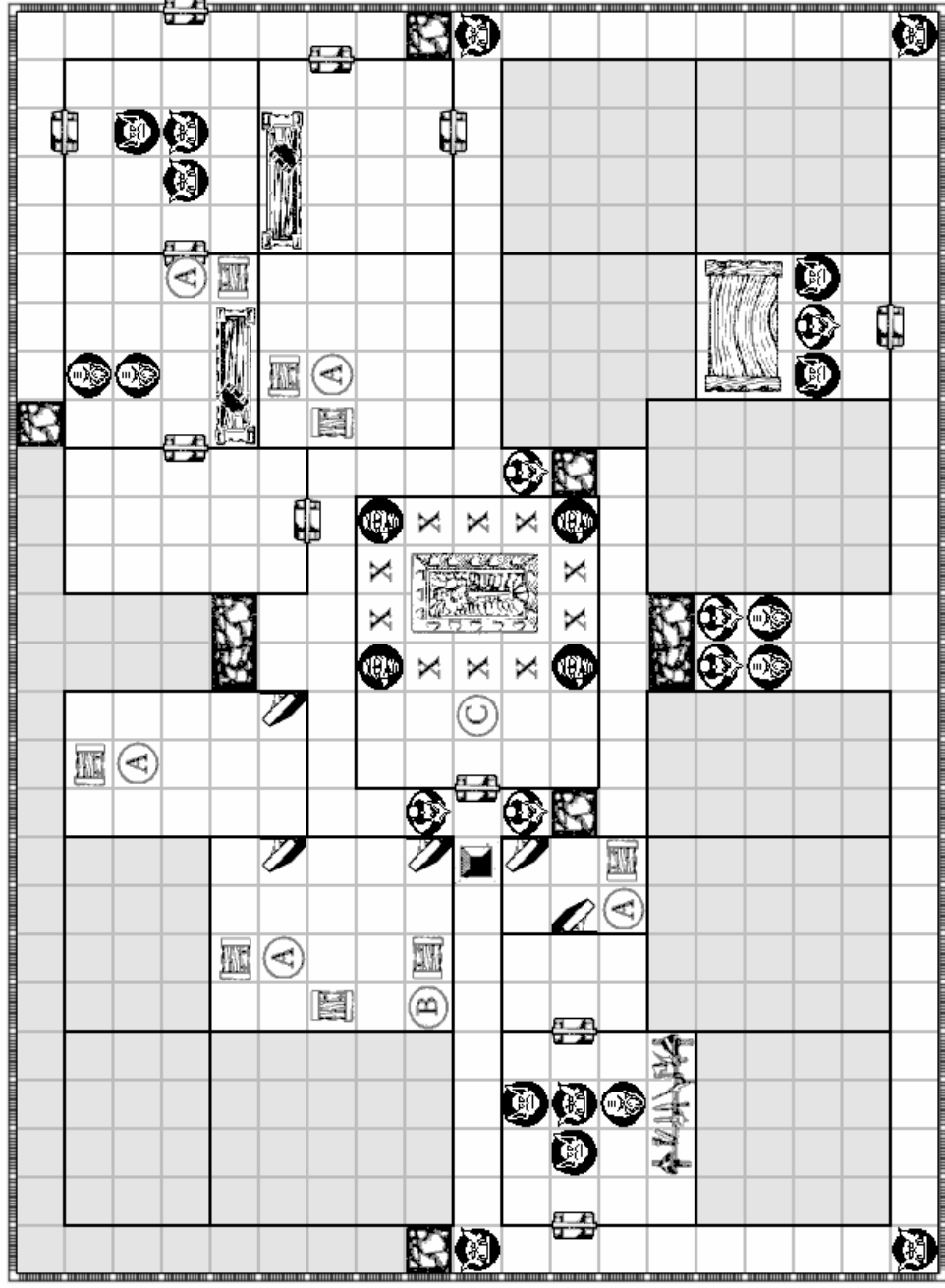
Verteidigung: 6

Intelligenz: 9

Körperkraft:

Streunendes Monster:

Orc



## Der Fluch des Chaos

*Der Kaiser der alten Welt hat entschieden, das Chaos aus seinem Land zu bannen und Euch beauftragt, die zentrale Macht des Chaos zu beseitigen. Um den Chaos-Hexer, der mächtigste unter den Hexern der alten Welt etwas anhaben zu können, müsst Ihr zuerst sein Grab auffinden. Der Chaos-Hexer ist eine untote Kreatur und als er noch als Mensch lebte, war seine Macht schwächer. Sein Grab befindet sich in 'Black Crag'. Sucht das Zauberamulet und legt es auf sein Grab. Durch das Zauberamulet kann seine Kraft geschwächt werden.*

Anmerkungen:

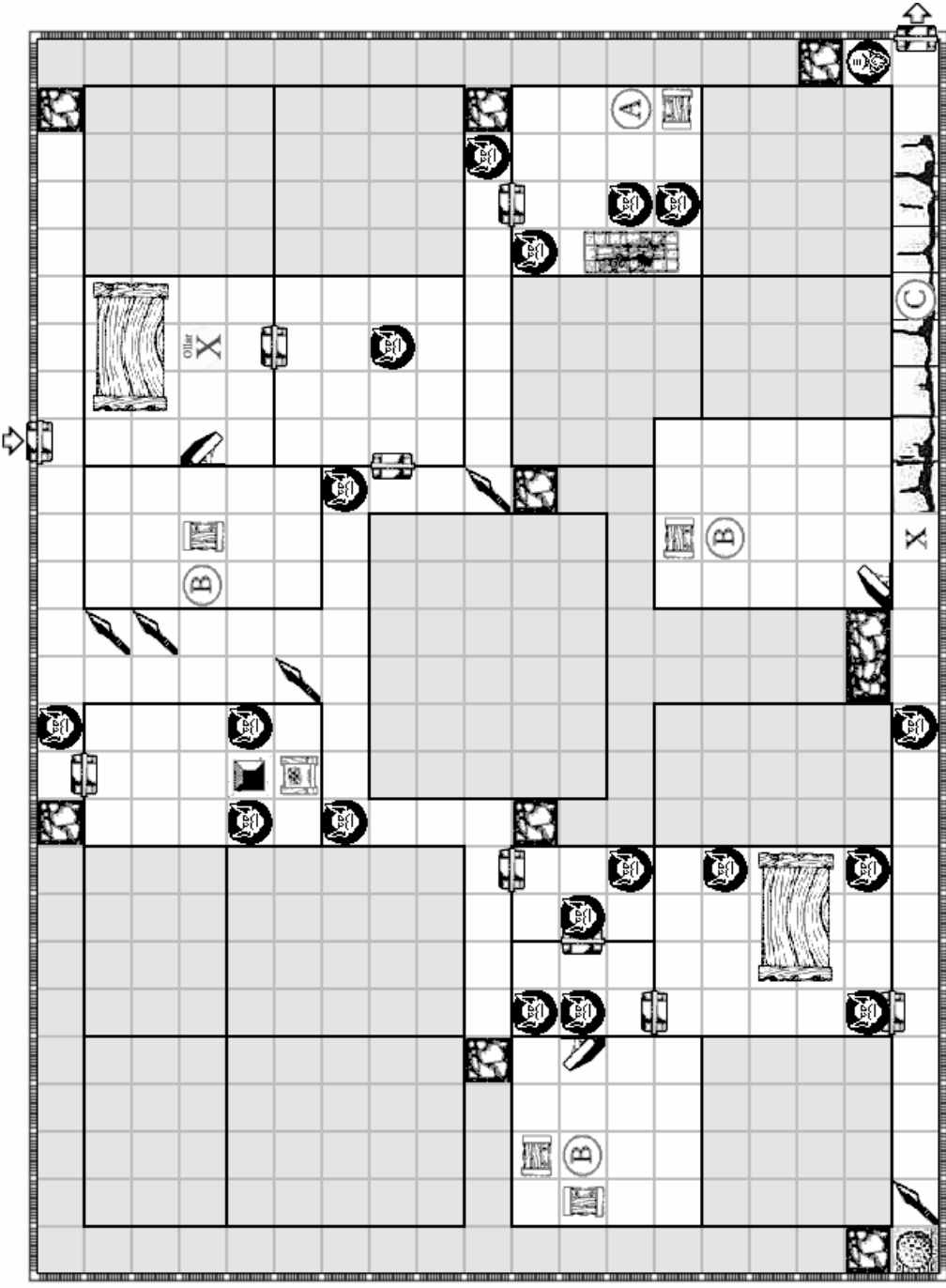
A In diesen 7 Schatzkisten werden nach jedem weiteren Öffnen folgende Inhalte gefunden:  
200 Goldmünzen, ein Gargoyle, 150 Goldmünzen, 100 Goldmünzen, 150 Goldmünzen,  
100 Goldmünzen, 300 Goldmünzen.

Der Gargoyle ist der Fluch des Chaos, welches das Grab des Chaos-Hexers beschützt. Sie ist unbesiegbar, bis das Zauberamulet auf den Sarkophag gelegt wird.

B In dieser Schatzkiste befindet sich das Zauberamulet, falls sie jemand nicht schon besitzt.  
Sonst ist sie leer.

C Hier ist der Sarkophag des Chaos-Hexers. Wer ohne Zauberamulet auf ein Kreuz steht, wird von seiner Macht ergriffen und der Chaos-Zauber *Befehl* wirkt auf ihn. Der Zauber wird gebrochen, sobald jemand das Zauberamulet auf den Sarkophag legt.

Streunendes Monster: Das erste Mal ein Goblin, jedes weitere Mal ein Chaos-Krieger



## Angriff auf Intelligenz

*Das Zauberamulet wirkt. Doch die Nebeneffekte hat der Kaiser nicht erwartet. Ein Fluch griff auf die Nachbarstadt Karak-Azul über und gab den Monstern die Kraft, psychische Angriffe zu beherrschen. Zum Glück weilt dieser Fluch nur auf den Monstern, die dort ihr Unwesen treiben.*

*„Durchquert Karak-Azul und befreit die Stadt von diesem seltsamen Fluch.“*

### Anmerkungen:

Alle Goblins dürfen sich mit zwei Kampfwürfeln verteidigen und greifen mit einem Kampfwürfel an, der einen Intelligenzpunkt abziehen kann. Die Helden können sich ganz normal mit weissen Schildern verteidigen.

A Wer sich in diesem Raum aufhält, wird von Funken aus dem Schmiedefeuher angegriffen. Er wirft einen Kampfwürfel und verliert bei einem Totenkopf einen Punkt an Körperkraft. Die Schatzkiste ist leer.

B Jede dieser Schatzkisten enthält einen kleinen Fläschchen, der einen Intelligenzpunkt heilt. Die Wirkung des Fläschchens lässt nach der Herausforderung nach und kann nicht mehr benutzt werden.

C In diesem Gang befindet sich zu Beginn noch keine Schlucht. Der Fels bewegt sich mit zwei normalen Würfeln. Wer darunter kommt, verliert 2 Punkte an Körperkraft. Ist der Fels über das gekreuzte Feld gekommen, bricht der Boden ein, der Fels wird entfernt und die Schlucht erscheint. Wenn sich ein Held beim Einbruch auf einem Feld der Schlucht befindet, muss er zwei normale Würfel werfen. Reicht die Augenzahl bis auf die rechte Seite der Schlucht, kann er sich noch retten. Ansonsten stürzt er in die Schlucht und wird aus dem Spiel genommen. Monster und Landsknechte werden sofort aus dem Spiel genommen. Befindet sich ein Held noch auf der linken Seite der Schlucht, kann er sie ungeschadet überqueren.

### OLLAR

Dieser Orc mit Langschwert kann mit 2 Kampfwürfeln auf die Intelligenz angreifen und mit 3 Würfeln verteidigen. Ausserdem kennt er den Chaoszauber *Furcht*, *Schmerzplinderung* und *Schlaf*.

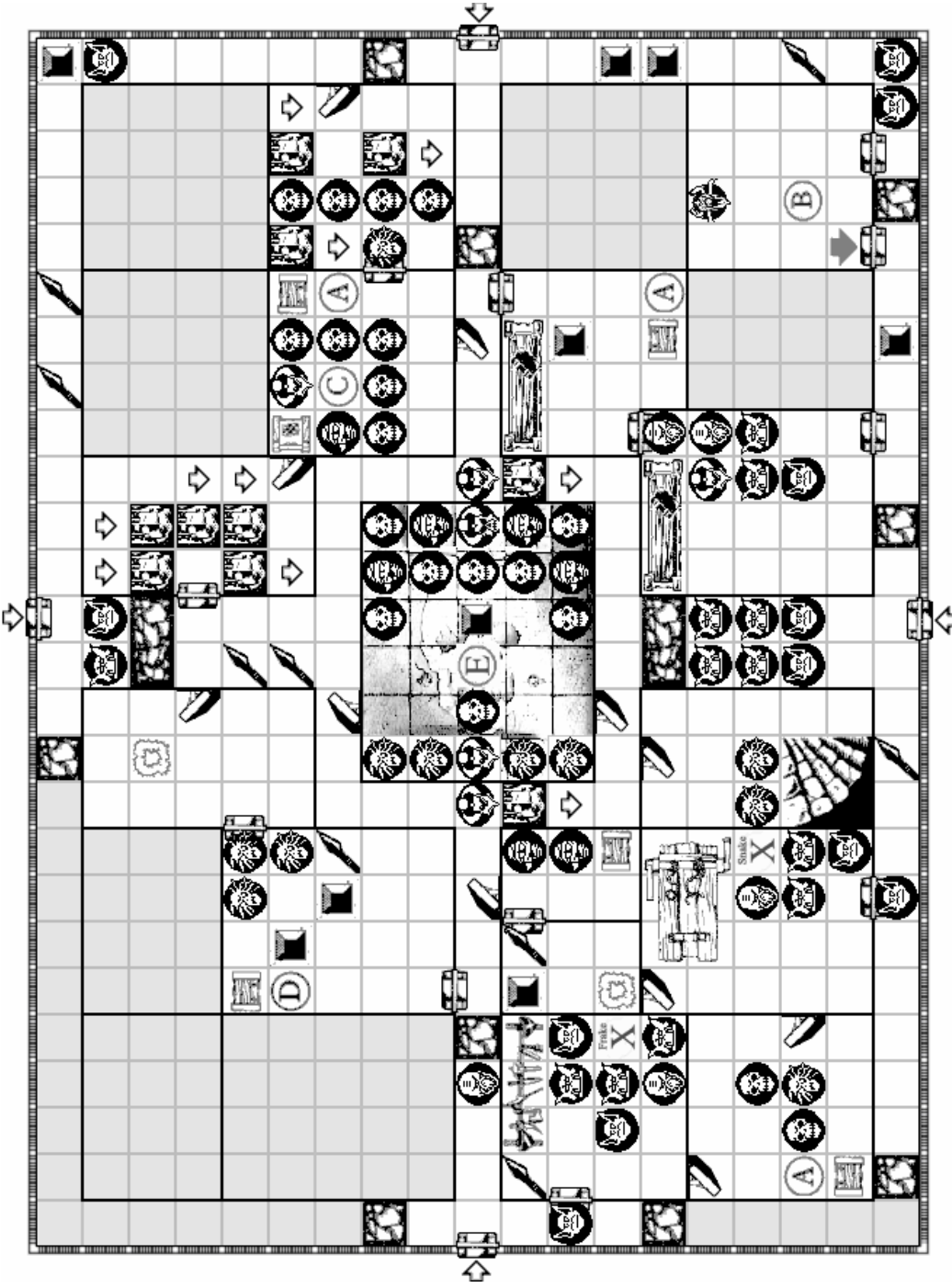
Körperkraft:

--	--	--	--

Streuendes Monster:

Goblin



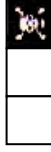


## Das Ende des Chaos-Zaubers

*Ihr habt es geschafft, den alten Chaos-Hexer seine Macht zu nehmen, und seit vorgerückt ins Zentrum seines Steinpalastes. Die einzige Möglichkeit, den Hexer in die Enge zu treiben, ist sämtliche Ausgänge zu sperren. Ihr müsst euch aufteilen und einzeln durch die Türen gehen. Das Risiko, das einer von Euch versagt, ist auf diese Weise zwar grösser, bereitet Euch also gut vor. Der Chaos-Hexer hat noch einige starke Gegner in seiner Festung, die auf Euch warten.*

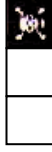
### Anmerkungen:

- A Dieser Schatz enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 Punkte auffüllt.  
 B Die Gargylestatue kann weder bewegt noch angegriffen werden, bis jemand die mit dem Pfeil gekennzeichnete Tür öffnet. Die Helden wissen das aber erst, wenn sie angreift.



Gargyle Körperkraft:

- C Dieser Chaoskrieger verteidigt sich mit 5 Kampfwürfeln und besitzt einen Vorrat von 3 Teleschock-Chips.



Körperkraft:

- D Diese Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

E Der Hexer hat den Chaoskrieger als Leibgarde, welcher sich mit 7 Kampfwürfeln verteidigt und 3 Hypno-Kontrollen besitzt. Wird der Hexer besiegt, wird er nicht vom Brett entfernt, sondern benutzt den Chaoszauber „Wolke des Chaos“ und flüchtet zur Treppe. Der Hexer kann ausserdem Geheimtüren öffnen. Der Chaos-Hexer besitzt folgende Chaoszauber: Schlaf, Furcht, Hilferuf an Untote, Unwetter, Schlittschuhe, Feuerball, Rost, Schneesturm, Schmerzlinderung und 2 Hypno-Kontrollen.

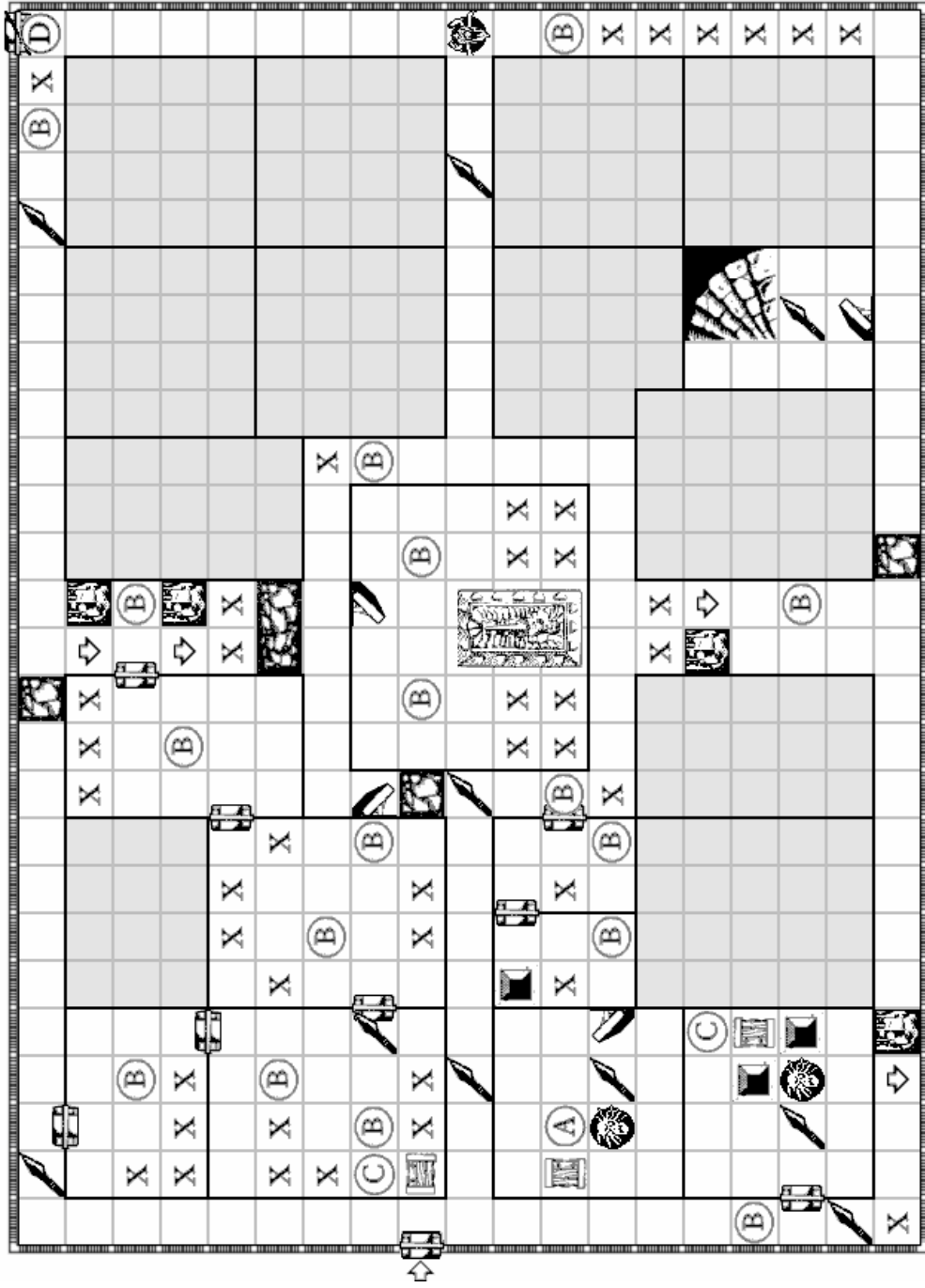
CHAOS-HEXER: Tempo: 6 Intelligenz: 9 Verteidigung: 6 Körperkraft:

FRAKE: Tempo: 7 Intelligenz: 7 Verteidigung: 5 Körperkraft:

Snake ist ein Schamanenzauberer und besitzt alle 6 Schamanen-Zauber. Snake: Tempo: 5 Intelligenz: 8 Verteidigung: 5 Körperkraft:

Snake ist ein Hohepriesterzauberer und besitzt alle 6 Hohepriester-Zauber. Streunendes Monster: Monsterkarte ziehen





## Vergessene Pyramiden

*Eure Reise nach Trengrad führte Euch durch Wasteland nach Marienburg. Dort erfahrt Ihr, dass in Middle Mountains Die Grabstädte der Totengräber grosse Schätze verborgen haben sollten. Neugierig machtet Ihr Euch auf den Weg und erreichten schliesslich Middleheim. Die Bewohner halfen Euch den Eingang zu einer vergessenen Pyramide zu finden. Das ist der einzige Weg, um hinter das Geheimnis der Totengräber zu kommen. Sie warnen Euch, die vielen Fallen, die auf euch warten, sind sehr gefährlich. Ich rate Euch, durchsucht nicht jeden Winkel der Pyramide, denn da gibt es nur ein böses Erwachen.*



Anmerkungen:

A Dieser Schatz enthält 150 Goldmünzen.

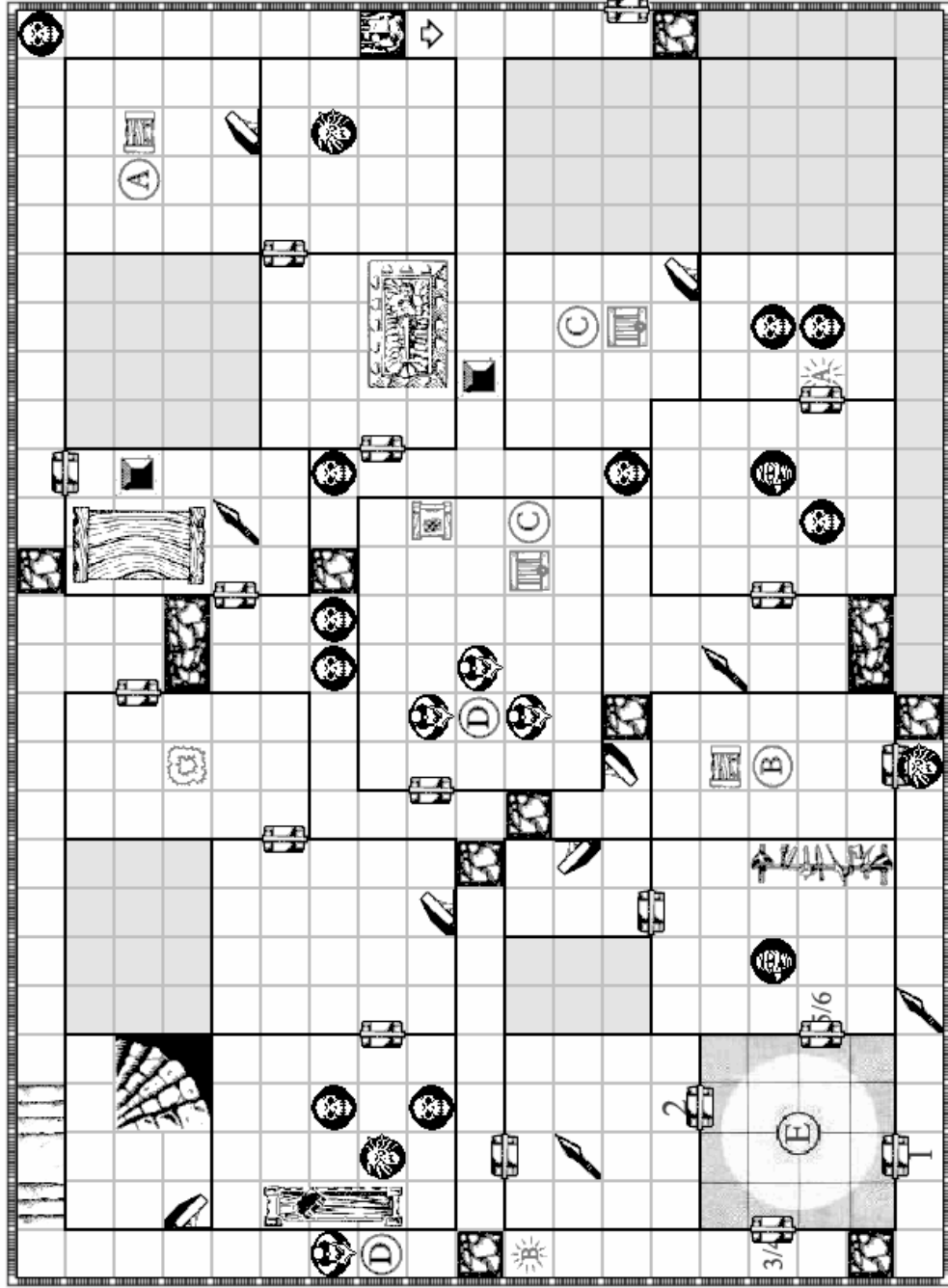
B Wer auf ein solches Feld tritt, löst eine Falle aus: auf allen den Kreuzen, die für den Helden sichtbar sind, tauchen Skelette auf. Der Held, der die Falle ausgelöst hat, muss seinen Zug wegen dem Schock unterbrechen. Ein solches Feld kann nur einmal aktiviert werden.

C Dieser Schatz enthält 250 Goldmünzen.

D Dieser Ausgang ist blockiert und lässt sich nicht öffnen. Die Helden müssen die Treppe finden.

Streunendes Monster:

Zombie



Herausforderung von Andreas Nyffeler

## Die Burg der Verschollenen

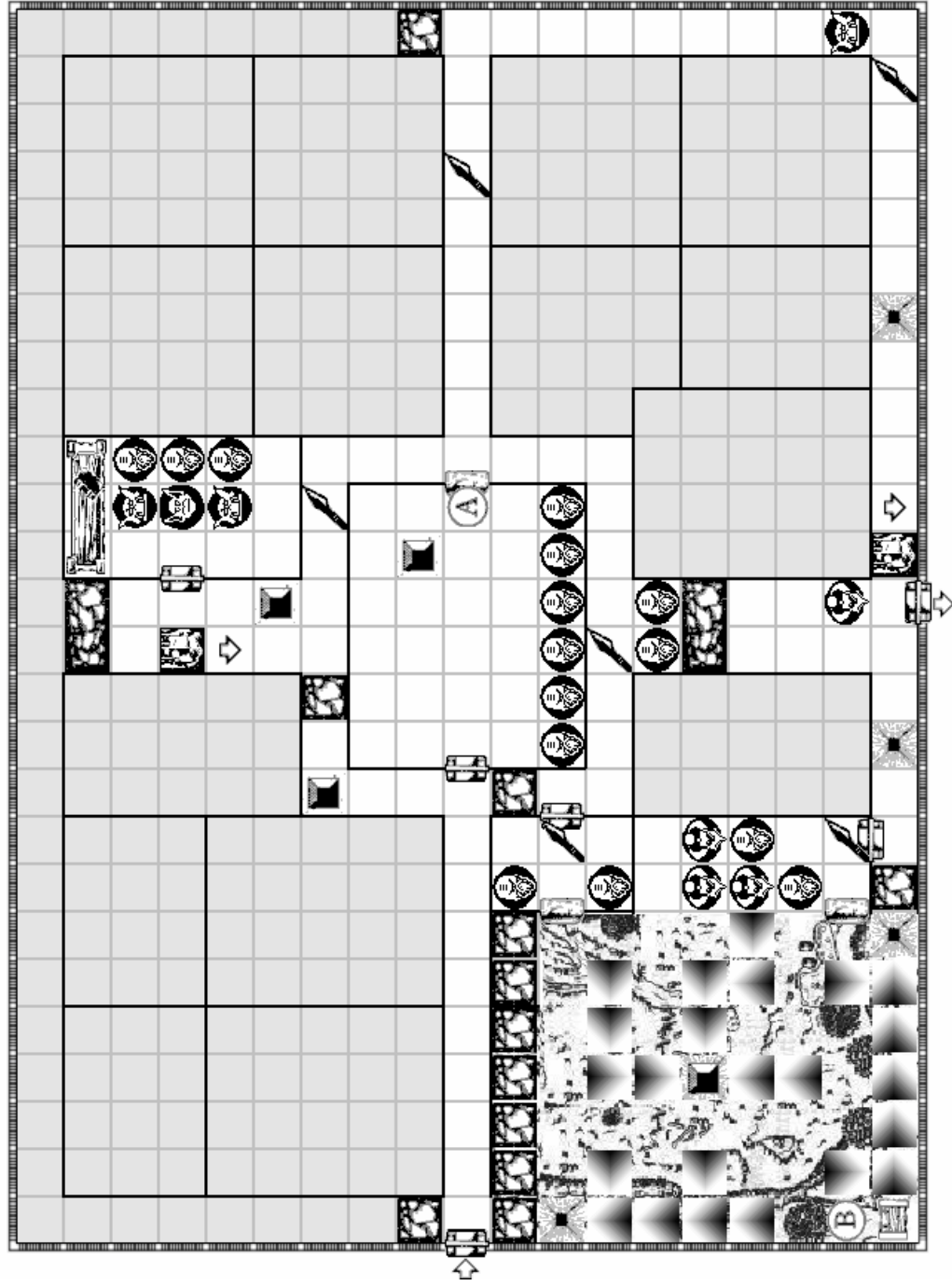
*Ihr findet eine geschlossene Tür vor und mussten eine Treppe nehmen, die Euch wieder aus der Pyramide hinaus führte. Es bleibt also nichts anderes übrig, als nach Talabheim auf die Burg der verschollenen Totengräber zu gehen und einen längeren, gefährlicheren Weg zu finden. Auf der Burg wurde die Hauptmacht der Totengräber geführt. Wahrscheinlich findet Ihr dort einen Hinweis auf das Rätsel der Grabstätte der Totengräber.*

Anmerkungen:

- A Dieser Schatz enthält eine Speerfalle, die sofort ausgelöst wird, wenn jemand die Truhe öffnet.
- B Dieser Schatz enthält 150 Goldmünzen.
- C Die Falltüren sind durch einen gefährlichen, dunklen Tunnel verbunden. Wer hindurch geht, muss einen Kampfwurfel werfen. Bei einem Totenkopf verliert er einen Punkt an Körperkraft.
- D Diese Chaoskrieger gehören zur Leibgarde der Totengräber. Sie sind berüchtigt für ihre starke Angriffskraft: Sie greifen mit 5 Kampfwurfeln an.
- E Das ist ein rotierender Raum, den Monster nicht betreten dürfen. Wen jemand hinaus will, muss einen normalen Würfel werfen und kommt durch die Tür mit der entsprechenden Nummer hinaus. Eingetretten kann nur dann, wenn der Eingang des rotierenden Raumes in die entsprechende Richtung zeigt. Zu Beginn zeigt er auf die Tür Nummer 1.

Streunende Monster: 2 Zombies





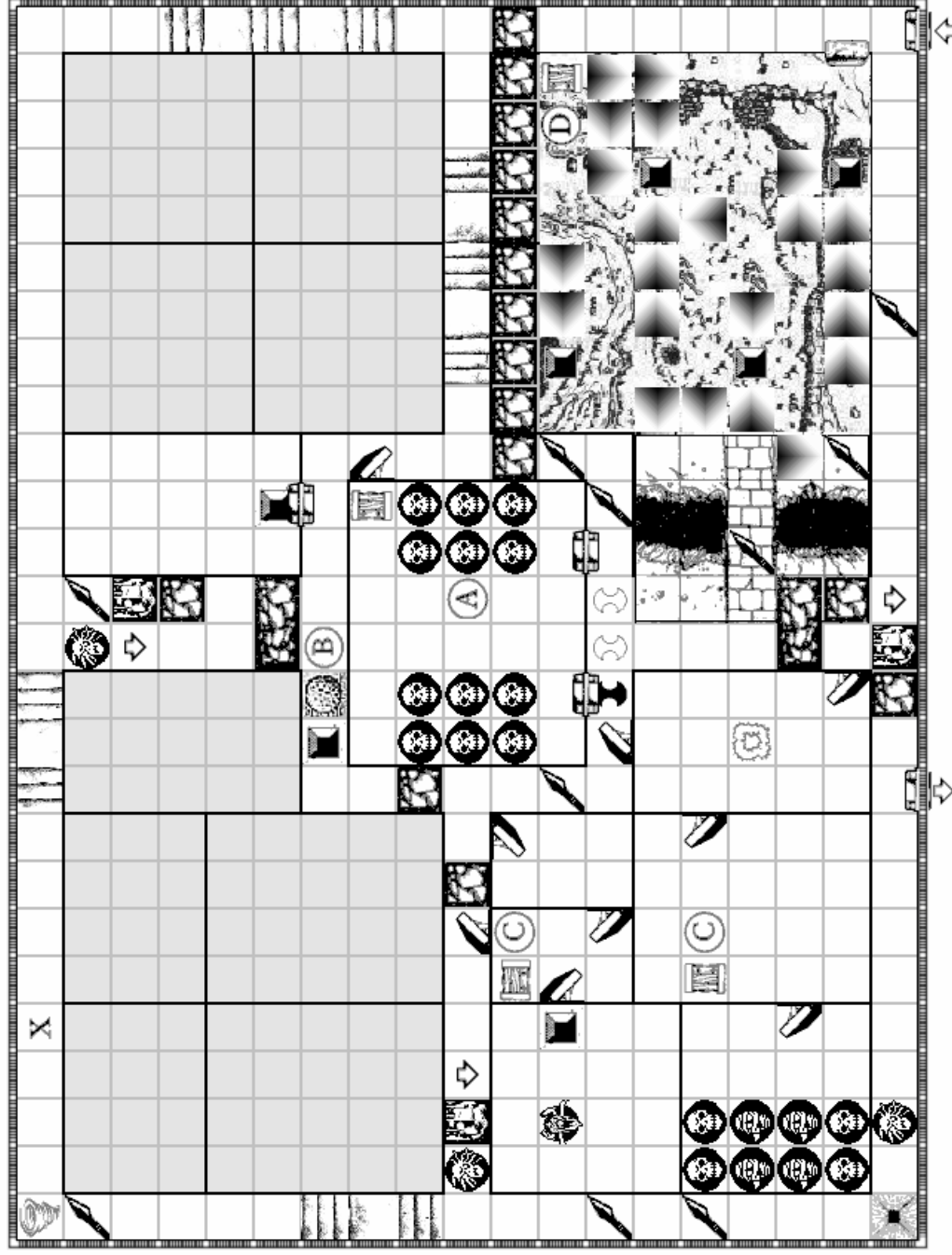
## Die Festung der Fimire

*Mit Erfolg hattet Ihr eine Treppe gefunden, die Euch einen Weg mitten durch die Wüste von Wasteland schickte. Ihr fandet ein kleines Dorf, bei dem Ihr Euch aufrüsten und Landsknechte anheuern konntet. Mitten in der Wüste fandet Ihr schliesslich die längst vergessene Festung der Fimire. Ihr hattet bis hierhin genug Zeit, Euch vorzubereiten. Macht Euch bereit, auf einen starken Widerstand der Fimire zu treffen. Ich bin sicher, Ihr seid Eurer Zeit schon ganz nah.*

### Anmerkungen:

- A Der Raum ist beim Öffnen leer. Der erste, der versucht, diese Steintür zu öffnen, löst eine grosse Erschütterung aus. Das Öffnen der Steintüre ist erfolglos, egal, was geworfen wurde; die Türe auf der anderen Seite fällt ins Schloss und lässt sich nur noch von aussen öffnen. Die Fimire tauchen auf und greifen an. Ab dem zweiten Versuch kann die Steintüre geöffnet werden.
- B Auf diesem oberirdischen Feld gibt es Treibsand. Der erste, der diesen Raum öffnet, erfährt dies und muss seinen Zug unterbrechen. Jeder, der diesen Raum betreten will, darf sich nur mit einen Würfel weiter bewegen (Landsknechte und Monster bewegen sich nur halb so weit) und beim Betreten jedes Feldes, fragen, ob es sich um Treibsand handelt. Die Pfeile bedeuten Treibsand. Die Figur bewegt sich dann ungewollt in die betreffende Richtung. Diese Bewegungen werden nicht vom Zug abgezählt. Es gibt Situationen, bei denen eine Figur auf einem Treibsandfeld stecken bleibt, da das nachfolgende Feld bereits besetzt worden ist. In einer solchen Situation kann die Figur nichts mehr unternehmen und muss warten, bis das blockierte Feld wieder frei wird. Es können aber mehrere Figuren in einer Fallgrube sein. Monster können sich ohne Einfluss der Treibsandfelder bewegen.
- C Dieser Schatz enthält 150 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Fimir



## Das Treibhaus

*Nach erfolgreichem Durchqueren der Festung kommtet Ihr die Gelegenheit nutzen, weitere Landsknechte anzuheuern. Leider fandet Ihr keinen Waffenhändler, der euch Ausrüstungen verkaufen konnte. Nun steht Ihr vor der letzten Etappe der Grabmäler der Totengräber. Doch der viele Sand wird Euch das Voranschreiten nicht erleichtern.*

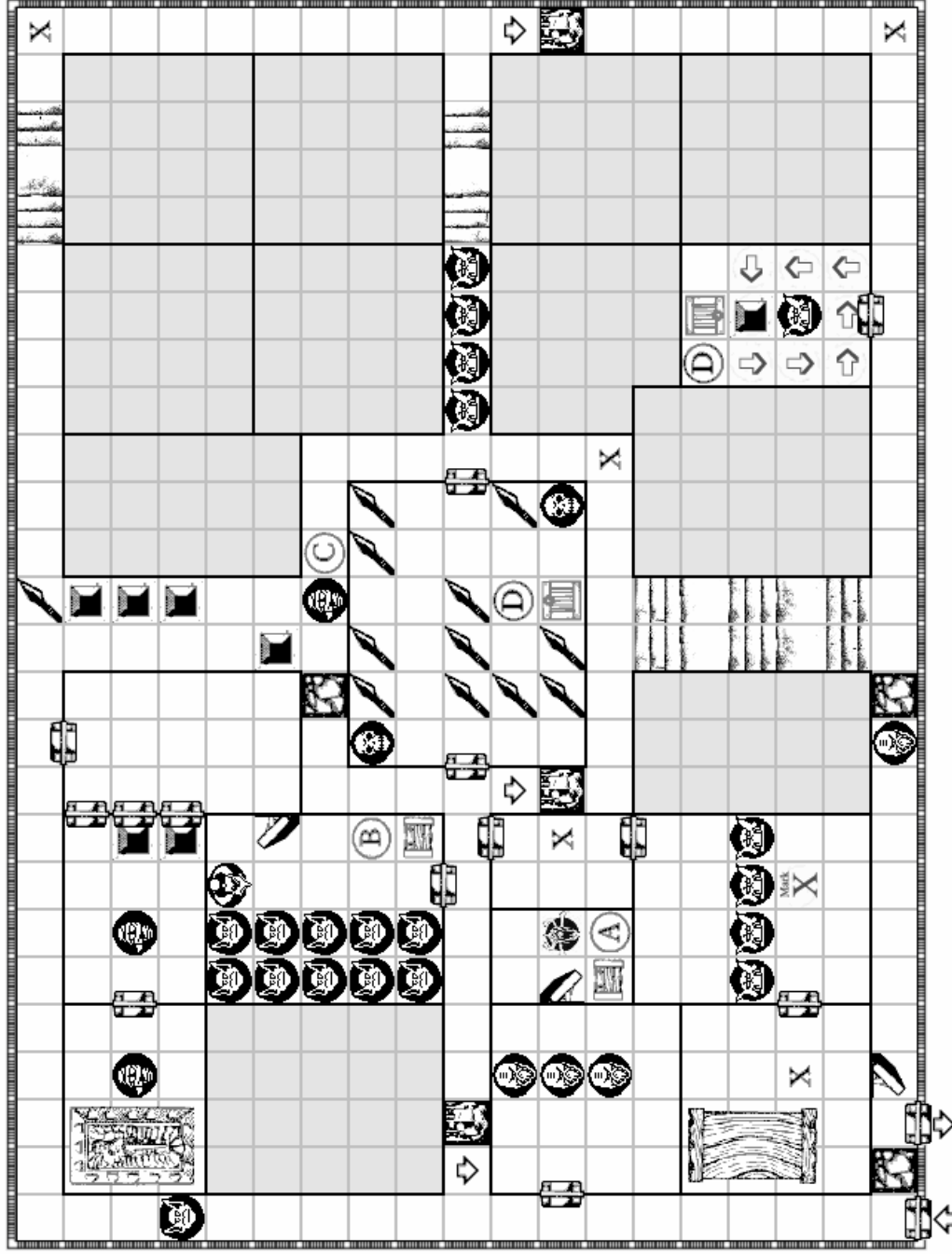
### Anmerkungen:

- A Der Raum ist beim öffnen leer. Derjenige der in diesem Raum nach Geheimtüren sucht, findet keine Geheimtüre. Stattdessen löst er eine Falle aus. Die Türen schliessen sich und lassen sich nur noch von aussen öffnen. Die Skelette tauchen auf und greifen sofort an. Wer stattdessen nach Schätzen sucht, findet die Schatzkiste mit der versteckten Geheimtüre.
- B Wer den grossen Felsen erblickt, löst eine Falle aus: Der Felsen bewegt sich mit zwei Würfeln und derjenige, der unter den Felsen gerät, muss 5 Kampfwürfel werfen: pro geworfenen Schädel wird ein Körperkraftpunkt abgezogen. Der Fels hält bei der Gruft der Finsternis an und wird dann aus dem Spiel genommen.
- C Dieser Schatz enthält eine Speerfalle und wird beim Öffnen der Truhe sofort ausgelöst.
- D Auf diesem oberirdischen Feld, welches mit dem Abgrund verbunden ist gibt es Treibsand. Der erste, der diesen Raum öffnet, erfährt dies und muss seinen Zug unterbrechen. Jeder, der diesen Raum betreten will, darf sich nur mit einen Würfel weiter bewegen (Landsknechte und Monster bewegen sich nur halb so weit) und beim Betreten jedes Feldes, fragen, ob es sich um Treibsand handelt. Die Pfeile bedeuten Treibsand. Die Figur bewegt sich dann ungewollt in die betreffende Richtung. Diese Bewegungen werden nicht vom Zug abgezählt. Es gibt Situationen, bei denen eine Figur auf einem Treibsandfeld stecken bleibt, da das nachfolgende Feld bereits besetzt worden ist. In einer solchen Situation kann die Figur nichts mehr unternehmen und muss warten, bis das blockierte Feld wieder frei wird. Es können aber mehrere Figuren in einer Fallgrube sein. Monster können sich ohne Einfluss der Treibsandfelder bewegen. Der Schatz enthält 150 Goldmünzen.

Streunende Monster: 2 Zombies








# Weg durchs Unbekannte

Schon seit längerem weilte ein Hexer unter uns im Moot. Bis jetzt hat es noch niemand gewagt, ihn in diesen Wald aufzuspiren, so gefürchtet wird der Wald. Er war ein sehr listiger Hexer, der mit allen Tricks arbeitete, um die Helden zum umzukehren zwang. Niemand durfte in sein Revier eindringen. Doch heute spürte ich eine neue Macht aus dem Wald strömen. Eine Kraft, die viel stärker als sie mir in Erinnerung geblieben ist. Nun hatten wir genug gewartet. Ihr müsst einschreiten und nach Moot gehen. Die Intelligenz des Hexers ist nicht zu unterschätzen. Ihr wagt Euch in ein unbekanntes Gebiet einer neuen, fremden Macht. Ich gebe Euch deshalb noch 100 Goldmünzen auf den Weg.



Anmerkungen:

- 
- A Wer die Schatzkiste öffnet, findet 200 Goldmünzen, löst aber eine Falle aus und die Gargoylestatue erscheint. Wird sie besiegt, erscheint sie wieder auf einen der Kreuze. Sie kann also nicht vernichtet werden.
- B Dieser Schatz enthält 300 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu 4 Punkte Körperkraft wiederherstellt.
- C Diese Mumie ist gegen Fernwaffen geschützt und kann nur im Nahkampf oder mit einem Zauber besiegt werden.
- D Die Falltür führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft. In der linken oberen Ecke ist ein Fels, der sich mit einem Würfel die Pfeile entlang bewegt. Wer darunter kommt, muss 5 Kampfwürfel werfen: Für jeden geworfenen Totenschädel wird ein Punkt an Körperkraft abgezogen.

## MARK

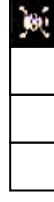
Er ist ein Schamanenzauberer und beherrscht drei Schamanenzauber und drei Chaoszauber, welche Du vorher aus den jeweiligen Karten ziehst.

Angriff: 4

Verteidigung: 6

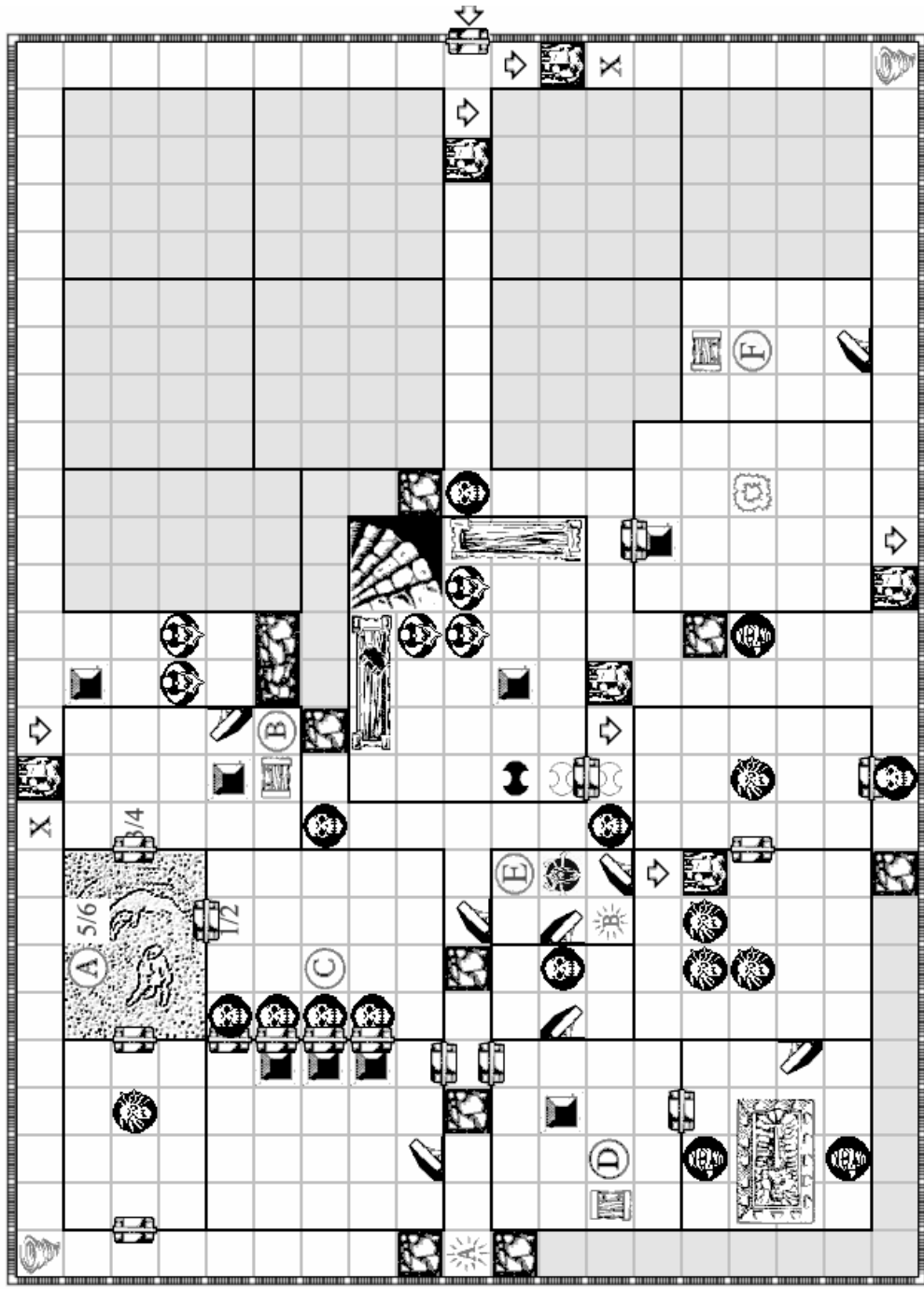
Tempo: 7

Intelligenz: 6      Körperkraft: 6



## Streunendes Monster: Chaos-Krieger





# Verrücktes Labyrinth

Euer Vorrücken in das Reich des Hexers in Moot ist geglückt. Nun brecht ihr in ein Labyrinth ein, das nur von toten Kreaturen und von Fallen mit diversen Tricks geschützt wird. Seid vorsichtig, denn das Ziel des Hexers ist Euch zu trennen. Bleibt zusammen.



Anmerkungen:

- A Dies ist die Magische Finsternis. Wer in den Raum eintritt, wirft einen normalen Würfel und kann den Raum durch die entsprechende Tür verlassen. Wirft er hingegen eine 5 oder 6, greift ihn die Magische Finsternis mit einem Kampfwürfel an: bei einem Totenkopf verliert der Held einen Punkt an Körperkraft.

- B Dieser Schatz enthält 150 Goldmünzen.

- C Diese Skelette sind gegen jegliche Zauber und Fernwaffen geschützt und können im Nahkampf 3 Kampfwürfel werfen.

Ihre gemeinsame Körperkraft:

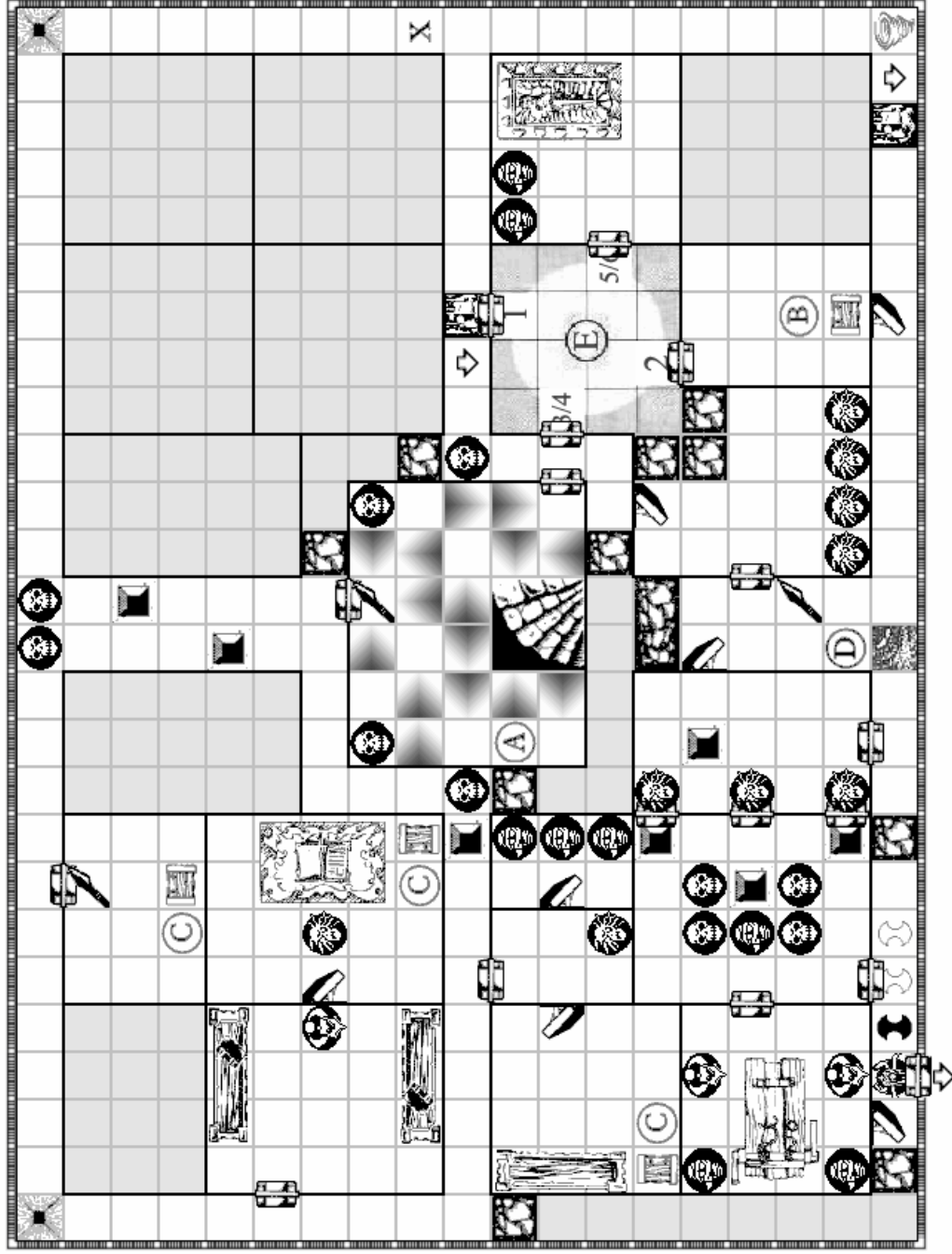
- D Dieser Schatz enthält eine Speerfalle, die sofort ausgelöst wird, wenn jemand die Truhe öffnet.

- E Dieser Gargoyle verteidigt sich mit 8 Kampfwürfeln. Körperkraft:

- F Dieser Schatz enthält 250 Goldmünzen.

Streunende Monster: 2 Skelette



## Verrücktes Labyrinth II

*Die Treppe führt weiter, tief in den Untergrund. Ihr beginnt die Hitze des Chaos zu spüren. Ihr hattet leider keine Zeit, weitere Ausrüstungen zu kaufen, aber die Landsknechte sind zum Glück immer erreichbar. Es ist verständlich, dass hier unten keine lebenden Monster mehr hausen, denn die Luft ist völlig verseucht. Ihr tretet in einen Raum voll treibender Luft und könnt eure Bewegung nicht mehr kontrollieren. Seid vorsichtig!*

*So viel ich mich erinnern kann, existiert eine Statue, der den Eingang zum Hexer schützt.*

### Anmerkungen:

Der Gargoyle, der vor dem Ausgang steht, darf sich kein Feld bewegen, verteidigt sich aber mit 12 Kampfwürfeln.

A Die Luft in diesem Raum ist äusserst dicht. Jeder Héroe kann nur 2 Felder pro Runde bewegen, keine Fernwaffen oder Zauber benutzen. Auf den Feldern mit den Pfeilen wird der Held in die jeweilige Richtung gedrückt. Bleibt ein Held auf einem solchen Feld blockiert, weil jemand das andere besetzt, muss er warten, bis das Feld freigegeben wird. Wird er in einer solchen Situation angegriffen, kann er sich nur mit einem Würfel weniger verteidigen. Die treibende Luft hat keinen Einfluss auf Monster.

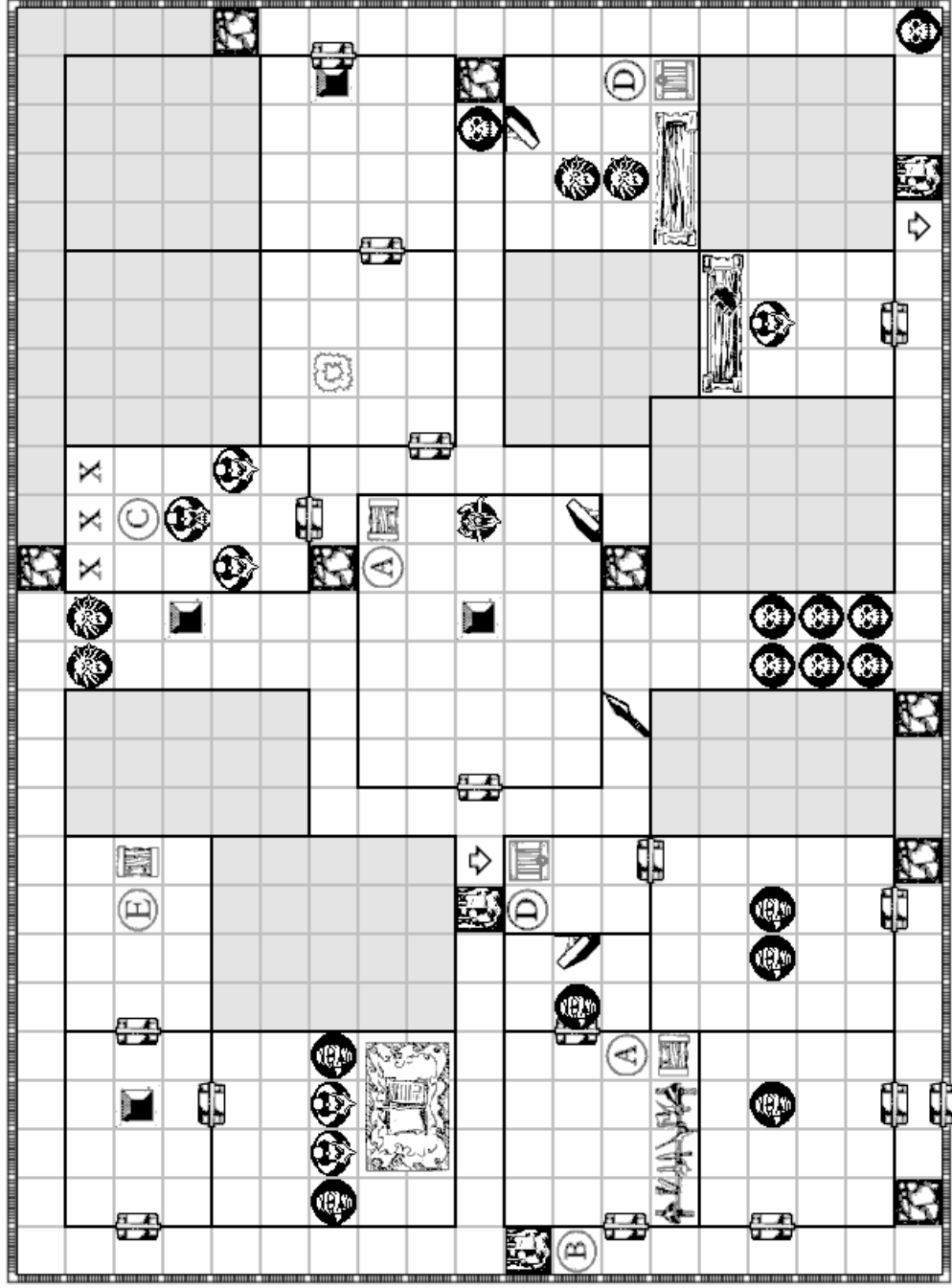
B Wer in diesem Raum nach Geheimtüren sucht, findet nichts. Wer aber die Schatzkiste öffnet, löst eine Speerfalle aus. Hinter der Schatzkiste taucht anschliessend eine Geheimtür auf.

C Der Inhalt dieser Schatzkisten enthalten folgendes: zuerst 150 Goldmünzen, dann eine leere Truhe, und zuletzt 300 Goldmünzen.

D Der Todesnabel bewegt sich maximal 6 Felder und raubt jedem Helden einen Punkt an Körperkraft, wenn er unter ihm hindurch zieht. Er darf sich nur in den Gängen aufhalten und kann nur mit dem Geisterschwert vernichtet werden. Niemand darf auf dem Todesnabel stehen bleiben. Auf Monster hat er keinen Einfluss.

E Das ist ein rotierender Raum, den Monster nicht betreten dürfen. Wenn jemand hinaus will, muss einen normalen Würfel werfen und kommt durch die Tür mit der entsprechenden Nummer hinaus. Eingetretene kann nur dann, wenn der Eingang des rotierenden Raumes in die entsprechende Richtung zeigt. Zu Beginn zeigt er auf die Tür mit den Nummern 3/4.

Streunende Monster: 2 Skelette



## Die Suche

*Als Ihr durch die schwer bewachte Tür tretet, greifen Euch mehrere Chaos-Krieger an und nehmen Euch gefangen. Nur ein Held und die Landsknechte konnten rechtzeitig den Überraschungsangriff erkennen und flüchteten. Der Hexer hat sie als Geiseln genommen um den Rest Eurer Heldentruppe in seine Falle zu locken. Die Hoffnung liegt nun ganz alleine auf einen Helden. Suche den Hexer, aber lasst Euch nicht von Ihm überlisten!*

### Anmerkungen:

Nach dem Einkauf der Ausrüstungen wird ausgelost, welcher Held die anderen aufsuchen muss. Sind weniger Helden im Einsatz, werden Landsknechte ihre Stelle einnehmen.

A Der Schatz enthält 100 Goldmünzen.

B Sobald der Held über das Steinschlagfeld gegangen ist, wird die Falle ausgelöst, egal, ob noch Landsknechte auf der anderen Seite sind.

C Hier befinden sich die anderen Heroen, welche auf den Kreuzen aufgestellt werden. Sämtliche Ausrüstungen sind ihnen abgenommen worden. Sie können befreit werden, sobald der Hexer besiegt wird.

### DER HEXER

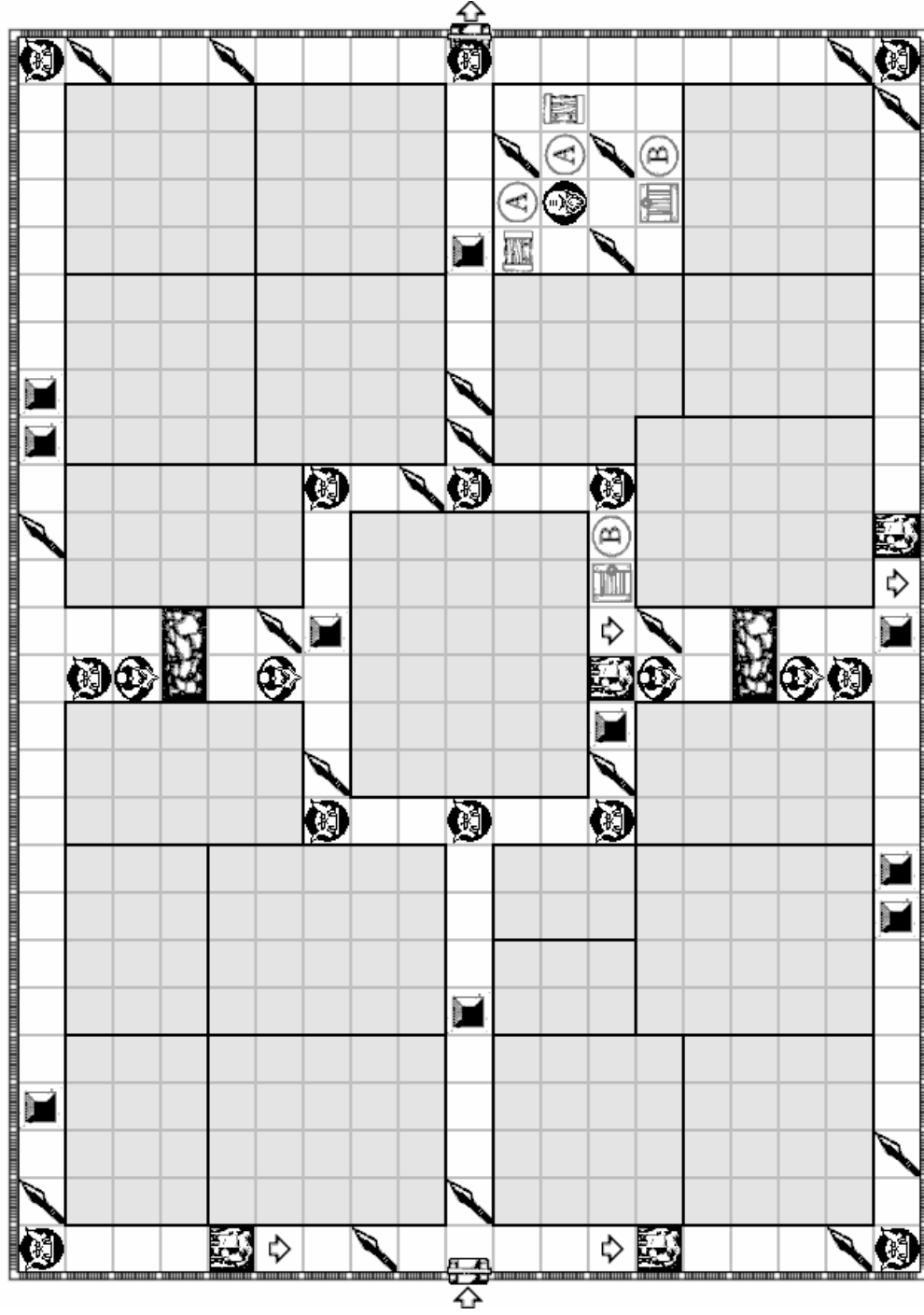
Er besitzt 5 Koma-Chips und den Chaoszauberspruch Feuerball.

Tempo: 8    Angriff: 4    Verteidigung: 6    Intelligenz: 9    Körperkraft: 

D Diese Falltür taucht erst im kleinen Raum auf, wenn jemand von der anderen Seite hindurchgeht. Sie führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

E Dieser Schatz einen Heiltrank, der bis zu 4 Punkten an Körperkraft wiederherstellt.

Streunendes Monster:    Zombie



## Der Weg

*Irgendwo in den grauen Bergen unseres Landes gibt es ein Portal, das zu einem ziemlich mächtigen Hexer führt. Leider ist mir der Aufenthaltsort des Hexers nicht bekannt, da das Portal seine Macht nicht nach aussen dringen lässt. Beginnt Eure Suche nach dem Portal im Süden beim alten Tempel. Der Weg sollte über die Vaults nach Barak Tor führen. Achtet auf die vielen Fallen und die hinterhältigen Orcs, die nur darauf warten, Euch in die Fallen zu locken.*



Anmerkungen:

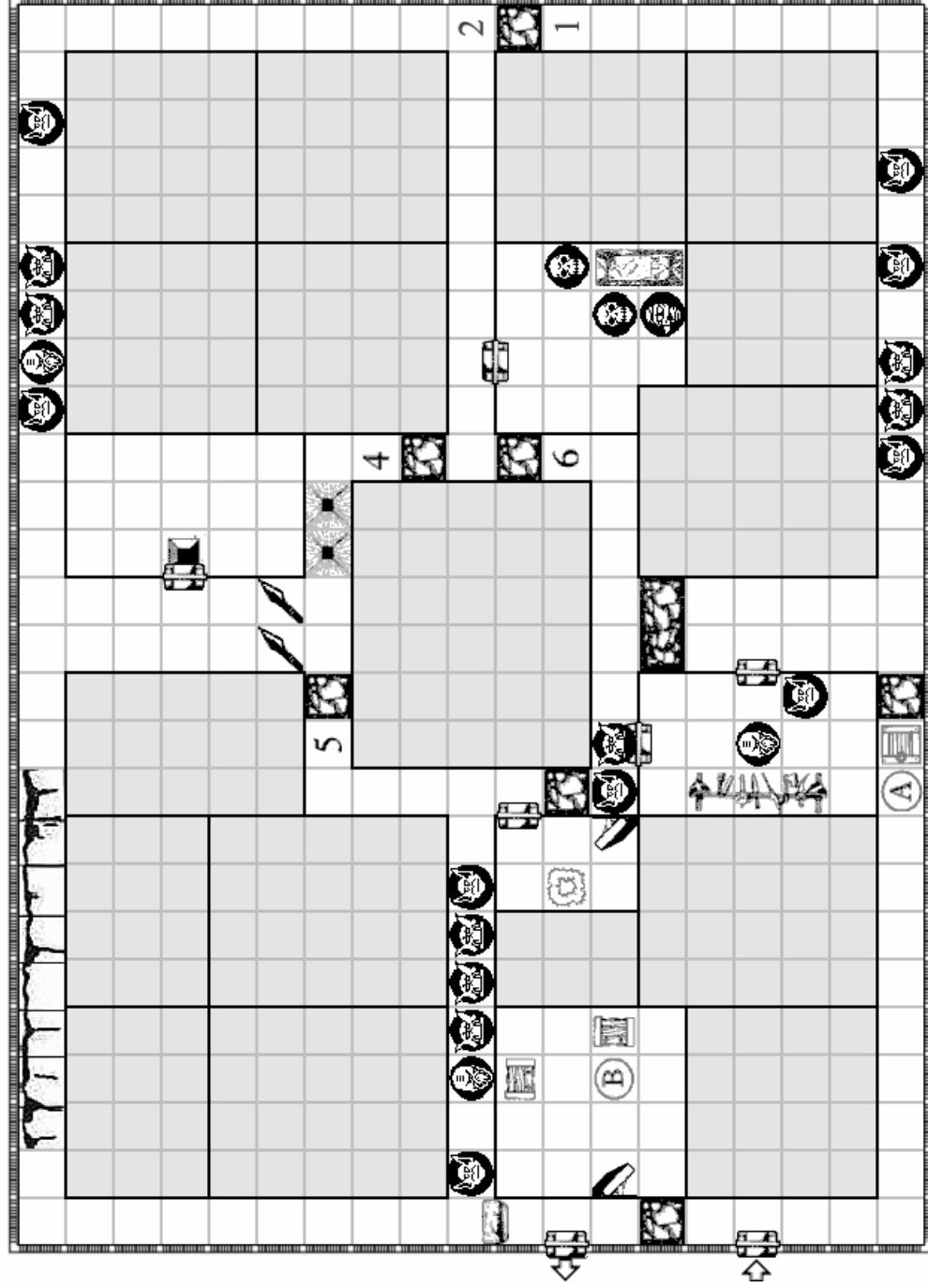
A Diese Schätze enthalten je 250 Goldmünzen.

B Die Falltür führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen: bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

Der Fimir im Raum ist ein Monster, der seine Gestalt verändern kann. Jedes Mal, wenn er besiegt wird, musst Du eine Monsterkarte ziehen, um zu bestimmen, welche Gestalt das Monster annehmen wird. Nach viermaligem Verwandeln ist das Monster besiegt.

Streunendes Monster: Orc





## Der Weg II

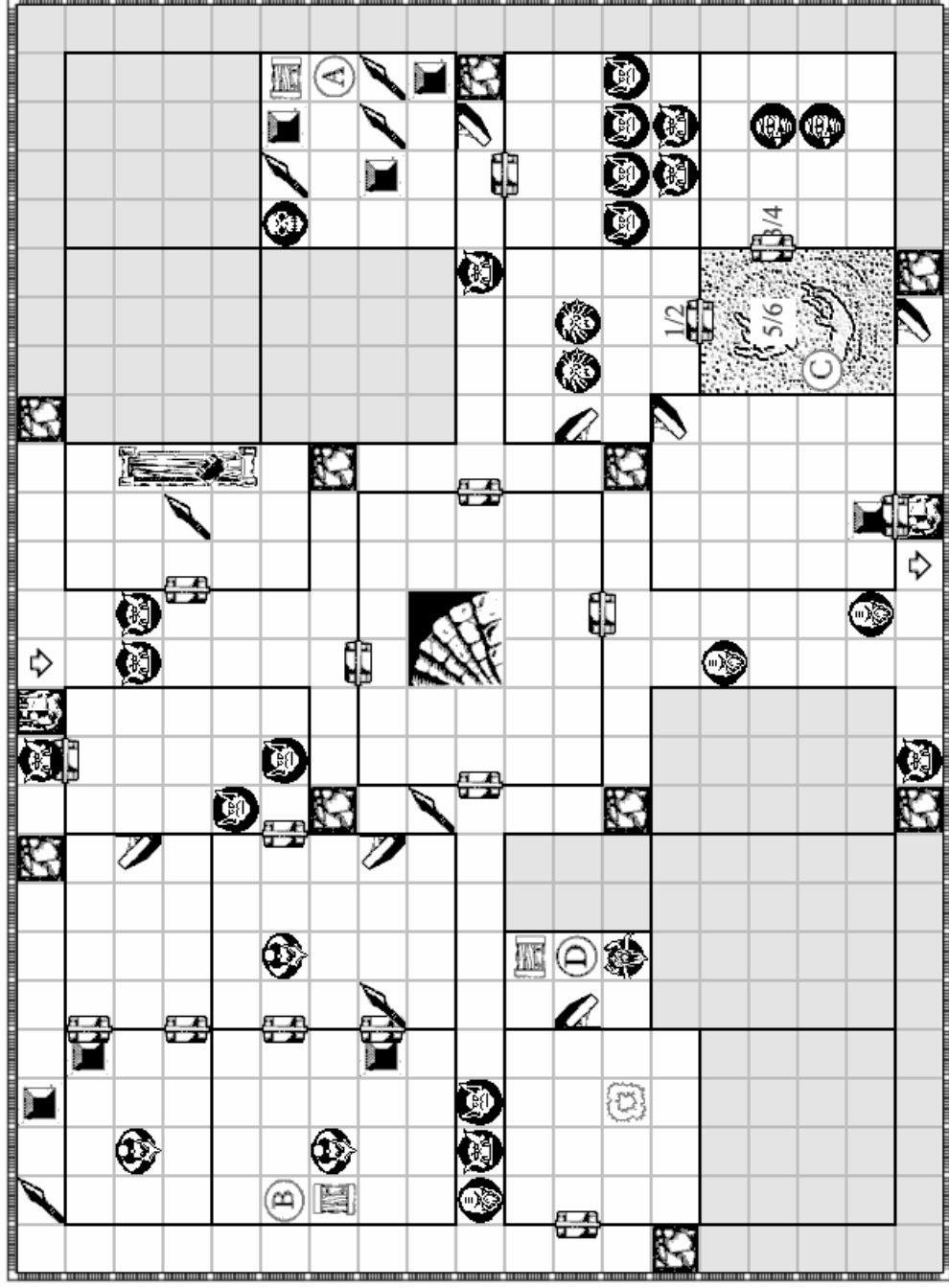
*Angekommen in Barak Tor, führt der Weg weiter nach Norden. Ihr kommt in ein Gebiet, das nicht gerade geschickt überbaut worden ist. Ihr müsst auf Eurem Weg wahrscheinlich unterirdisch gehen. Verliert also bloss nicht die Orientierung. Bleibt so gut es geht zusammen. Die Zahl der Orcs hat zugenommen.*

Anmerkungen:

A Die Falltür führt durch einen dunklen, labyrinthartigen Gang. Sobald einer in den unterirdischen Gang tritt, muss er einen normalen Würfel werfen. Die Zahl bestimmt, wo er herauskommt. Danach fällt Geröll auf die Falltür und versperrt den Ausgang. Existiert der Ausgang der entsprechenden nicht mehr, ist der Held im unterirdischen Gang stecken geblieben, und muss bis zur nächsten Runde warten. Bleibt nur noch ein Ausgang übrig, fällt kein Geröll mehr auf den Ausgang der Falltür. Nun können die restlichen Helden ohne Probleme durch die Falltür. Da der Gang aber sehr gefährlich ist, muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen: bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

B Diese Schatzkisten enthalten je 250 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Orc



# Waffensuche

Wie das Unglück es wollte, habt Ihr, nachdem Ihr einem Zwischenhalt in Parravon eingelegt habt, um Ausrüstungen zu kaufen, Eure gesamte Ausrüstung klauen lassen. Holt Eure Ausrüstung zurück bevor ihr Euren Weg fortführt. Ohne Ausrüstung seid Ihr stark geschwächt und könnt die Suche nach dem Portal kaum erfolgreich bewältigen. Ihr steht vor vier Türen. Am besten Teilt Ihr Euch auf und könnt so die Ausrüstung schneller finden.



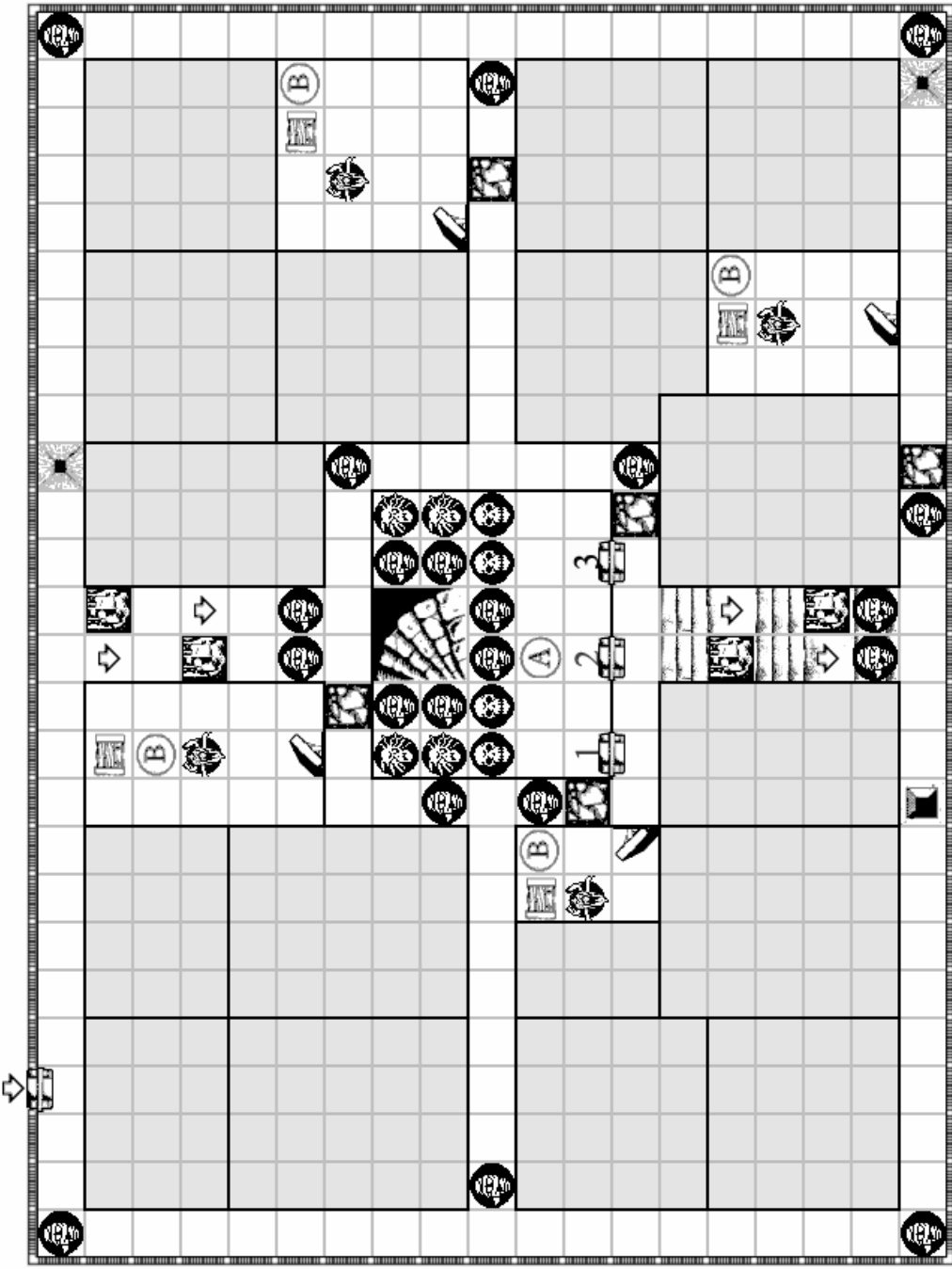
Anmerkungen:

Jeder Held besitzt nur seine Standardwaffe, falls er sie nicht schon verkauft hat.  
Zur Unterstützung hat er nur seine Landsknechte, falls er welche angeheuert hat.

- A Hier befindet sich die gesamte Ausrüstung der Helden. Der Held bekommt alle Ausrüstungskarten, bis jetzt gekauft worden sind.
- B Diese Schatzkiste enthält 150 Goldmünzen.
- C Dies ist die Magische Finsternis. Wer in den Raum eintritt, wirft einen normalen Würfel. Bei einer 1 bis 4, kann er den Raum durch die entsprechende Tür verlassen. Wirft er hingegen eine 5 oder 6, greift ihn die Magische Finsternis mit einem Kampfwürfel an: bei einem Totenkopf verliert der Held einen Punkt an Körperkraft. Monster können ihn ganz normal betreten.
- D Ein Gargoyle hat sich in dieser Schatzkiste versteckt. Sobald jemand die Kiste öffnet, springt er heraus und greift sofort an.

### Streunendes Monster:

Orc



# Burg der losen Türen

Endlich werdet Ihr im Norden der grauen Bergen fündig und findet eine seltsame Burg, der den Namen "Burg der losen Türen" trägt. Eigentlich macht es Sinn, hier das Portal zu finden. Bewegt Euch vorsichtig durch die Gänge und findet die Treppe, die in die Nähe des Portals führt.



Anmerkungen:

A Diese drei Türen haben alle eine andere Schlossvorrichtung:

**Tür Nr.1:**      Würfle einen normalen Würfel: bei einer 6 geht die Türe auf, sonst verletzt der Held sich und verliert einen Punkt an Körperkraft.

**Tür Nr.2:** Diese Tür schadet der Psyche. Würfle 3 Kampfwürfel. Wirfst Du keinen Totenkopf, geht die Tür auf. Sonst verlierst Du für jeden Totenkopf einen Intelligenzpunkt.

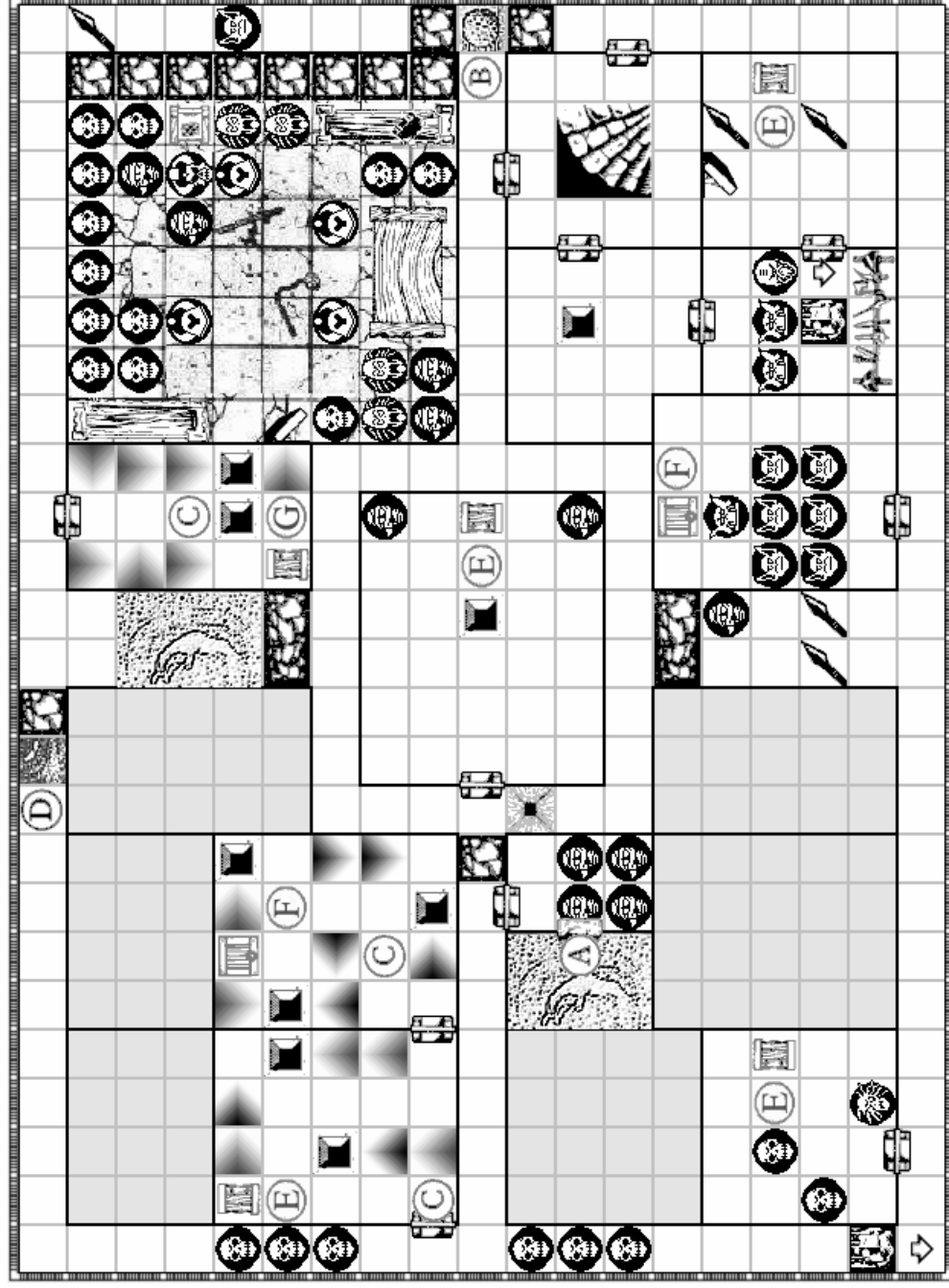
**Tür Nr.3:** Diese Türe muss mit Gewalt geöffnet werden. Würfle mit 2 Kampfwürfeln. Wirfst Du 2 Totenköpfe, geht die Türe auf. Bei einem weissen Schild verlierst Du 2 Punkte an Körperkraft.

Wird eine Tür geöffnet, gehen alle anderen automatisch auf.

**B** Diese Schatzkiste enthält eine Speerfalle.

## Streunendes Monster:

Mumie



## Das Portal

*Ihr habt einen Hinweis gefunden, wie Ihr das Portal öffnen könnt. Offensichtlich müsst Ihr eine steinerne Landkarte finden, die in vier Teile zerstückelt wurde. Euer Ziel ist nah. Der Hexer kann sich nicht mehr vor Euch verstecken.*

### Anmerkungen:

- A In diesem Raum befindet sich eine magische Finsternis. Sobald alle vier Teile der Karte gefunden wurden, lässt sich das Portal aufbrechen. Es müssen alle Helden in diesen Raum treten, dann taucht diese magische Finsternis an ihrem zweiten Platz auf und die Helden können ihren Weg fortführen.
- B Dieser Fels bewegt sich mit zwei Würfeln. Wer unter den Fels gerät, muss 5 Kampfwürfel werfen. Für jeden Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft. Der Fels hält auf der Gruft der Finsternis an und blockiert den Weg.
- C Diese Räume sind in dicker Luft eingehüllt und beeinflusst den Helden beim bewegen. Jeder Held kann sich dort nur bis zu 3 Feldern bewegen. Steht er auf einem Pfeil, wird er in die entsprechende Richtung gedrückt.
- D Der Todesnabel bewegt sich immer 6 Felder und raubt einem Helden ein Punkt an Körperkraft. Kein Heroe darf sich direkt auf dem Todesnabel befinden. Sie darf sich nur in den Gängen aufhalten.
- E In dieser Kiste befindet sich ein Stück der steinernen Landkarte.
- F Die Falltür führt durch einen unterirdischen Gang. Da der Gang aber sehr gefährlich ist, muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen: bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.
- G Dieser Schatz enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 Punkten Körperkraft auffüllt.

### DER HEXER

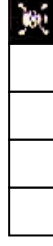
Er besitzt folgende Chaos-Zauberspruchskarten: *Unwetter, Blitz, Befehl, Schmerzlinderung, Feuerball, Feuersturm, Hilferuf an Untote, Furcht, Rost, Schlaf.*

Tempo:8    Angriff: 5

Verteidigung:6

Intelligenz:9

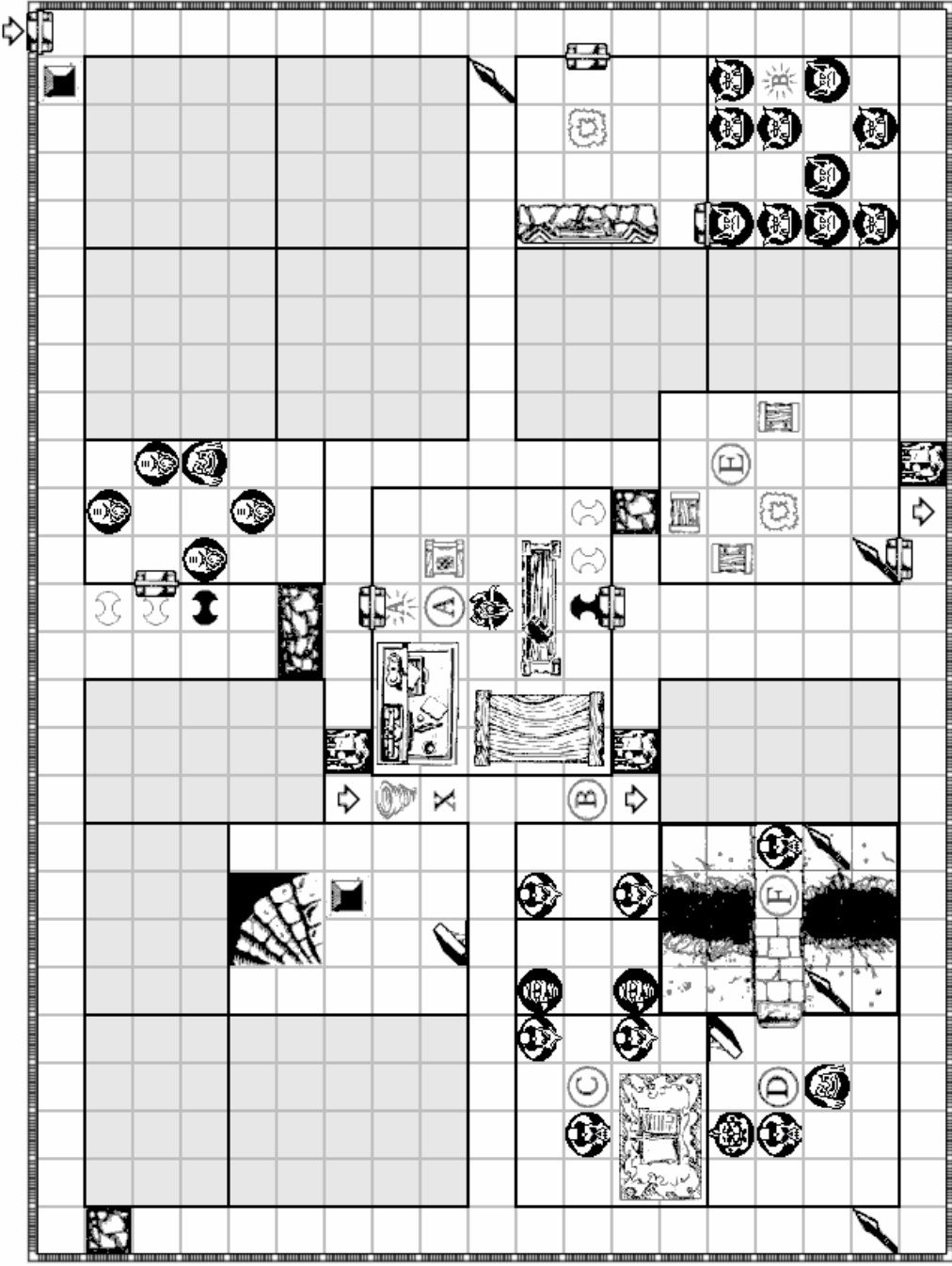
Körperkraft:



Streunende Monster:

2 Mumien





## Die Schlucht des Chaos

*Am Fools Point gibt es diverse Hexer, die eine seltsame Schlucht beschützen. Aus der Schlucht strömt eine seltsame Macht eines Ogres, den wir schon seid langer Zeit besiegt haben. Beseitigt die Hexer und findet heraus, was für ein Geheimnis diese Schlucht besitzt. Lasst aber keiner der Hexer entkommen. Ich gebe jedem von Euch noch 100 Goldmünzen mit.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

A Dieser Gargoyle besitzt 4 Punkte an Körperkraft.

Gargoyle Körperkraft:

B Wer auf dieses Feld tritt, löst ein Erdbeben aus, welches durch die linke Wand tritt. Der Betroffene verliert einen Punkt an Körperkraft.

C Dieser Hexer besitzt 5 Tele-Schocks.

Angriff:4 Verteidigung:6 Tempo:6

Intelligenz: 8

Körperkraft:

D Dieser Hexer besitzt 5 Koma-Chips.

Angriff:5 Verteidigung:6 Tempo:6

Intelligenz: 7

Körperkraft:

E Jeder dieser Schatzkisten beinhaltet 150 Goldmünzen.

F Dieser Hexer besitzt 5 Hypnokontrollen und den Chaoszauberspruch *Flucht*. Benutzt er ihn, stellt Du den Hexer auf die Treppe, falls dieser Raum schon entdeckt wurde. Danach flüchtet er, und wird vom Spielbrett genommen. Die Helden müssen ihn verfolgen.

Angriff:5

Verteidigung:4

Tempo:6

Intelligenz: 9

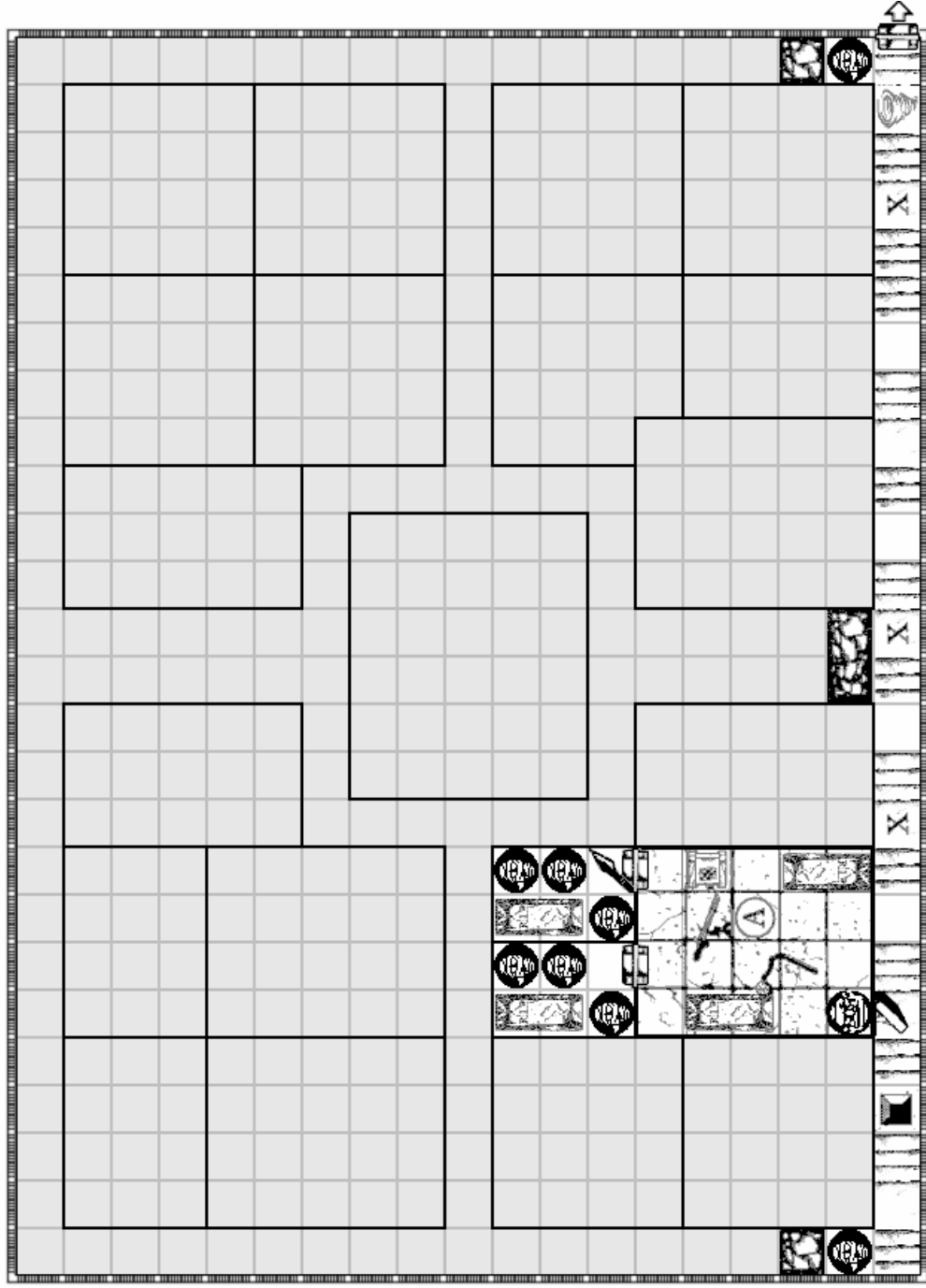
Körperkraft:

Der Hexer kann die Helden mittels den Hypnokontrollen in die Schlucht stürzen lassen. Diese Helden werden aus dem Spiel genommen und in der nächsten Herausforderung *der Fall* benutzt. Die anderen, die Das Spiel durch die Treppe verlassen, kommen in der Herausforderung *Der Raum* wieder zum Zug.

Streunendes Monster:

Chaos-Krieger



# Der Fall

*Einige von Euch sind wegen des Hexers in die Schlucht gefallen. Ihr fällt sehr tief und verletzt Euch beim Aufprall auf hartem Steinboden. Nun wird sich zeigen, wer sich in dieser tiefen Schlucht diese bekannte Macht ausströmt. Beretet Euch auf einen längeren Kampf vor und kommt heil zurück an die Oberfläche.*



Anmerkungen:

# OGRE KÖRPERKRAFT

[illegible]

A In diesem Raum starten die Helden, die in die Schlucht gefallen sind. Jeder von ihnen verliert zu Beginn einen Punkt an Körperkraft. Der Ogre Herrscher kämpft nach seinen Regeln, aber sein Tempo beträgt nur ein Feld.

Wer nach Schätzen sucht, findet im Thron 450 Goldmünzen.

Streunendes Monster: 3 Mumien

Während die anderen zurück an die Oberfläche kamen, habt Ihr Euch wieder zusammen getan und habt den letzten Hexer in seinen Thronsaal verfolgt. Passt auf seine starke Leibgarde auf, denn solche Monster habt Ihr bis jetzt noch nie besiegen müssen. Viel Glück.



Benutze für die 3 Teufelzombies die Klone aus dem Brettspiel *Star Quest* oder andere Monster aus Den Erweiterungen der US-Version. Die Chaos-Krieger verteidigen sich mit 6 Kampfwürfeln.

- # DER HEXER

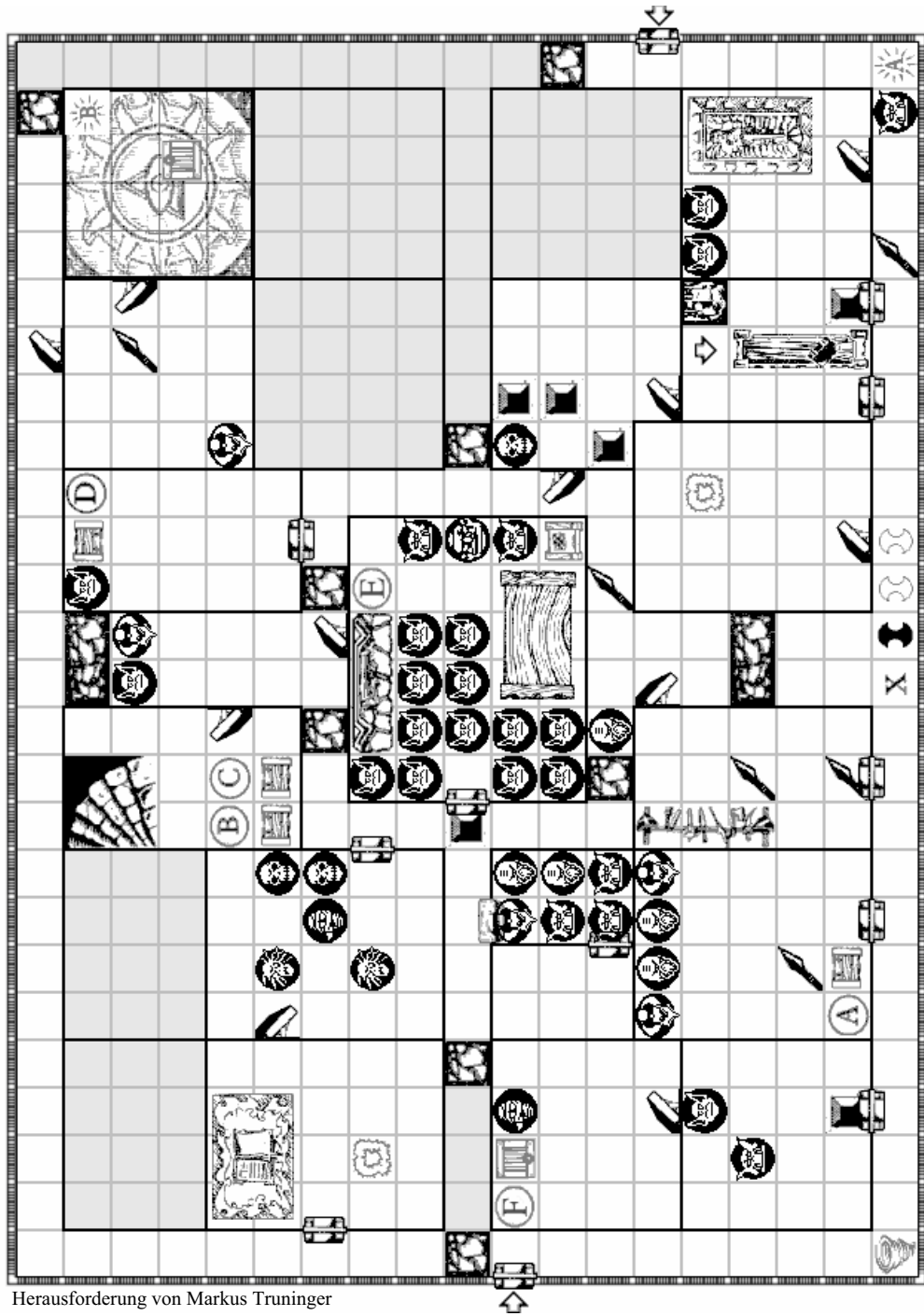
*Umote, Feuerball, Schneesturm, Blitz.*

Angriff:	6	Verteidigung:	5	Tempo:	6	Intelligenz:	8	Körperkraft:	
									

Die drei Klone besitzen eine Rüstung als Schutz gegen Angriffe und kämpfen mit folgenden Regeln:

Bei den roten Würfeln ist die 0 ein schwarzes Schild, und die Nummern 1-3 die Anzahl Totenköpfe.

85



## Schloss der Unendlichkeit

*Nun müsst Ihr nach Karak-Ungor gehen, da sich dort zwei Doppeltgänger der berühmten Magier von Morcar befinden. Morcar hat diese Magier schon seit längerem aufgegeben, da sie ihm einfach nicht folgsam waren. Nun müsst ihr sie dort finden und besiegen, aber leider ist der Weg nicht gerade einfach. Die Bastion of Chaos, auch als Schloss der Unendlichkeit bekannt, müsst Ihr durchqueren. Die Monster, darunter ein Ogre-Herrscher, bewachen ein Tor, die in eine andere Dimension führt. Seid Ihr durch das Tor, könnt Ihr unbemerkt in Karak-Ungor auftauchen und die Magier besiegen. Das Schloss der Unendlichkeit hat zwei Eingänge. Entscheidet Euch für einen Eingang. Viel Glück.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRKERKRAFT



A Wer diese Schatzkiste öffnet, löst einen Blitz aus, welcher nach Norden durch die Wand stösst. Jeder, der durch den Blitz getroffen wird, muss sich normal gegen 2 Totenköpfe verteidigen.

B Diese Schatzkiste beinhaltet eine Speerfalle und 300 Goldmünzen.

C Diese Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

D Diese Schatzkiste enthält 400 Goldmünzen.

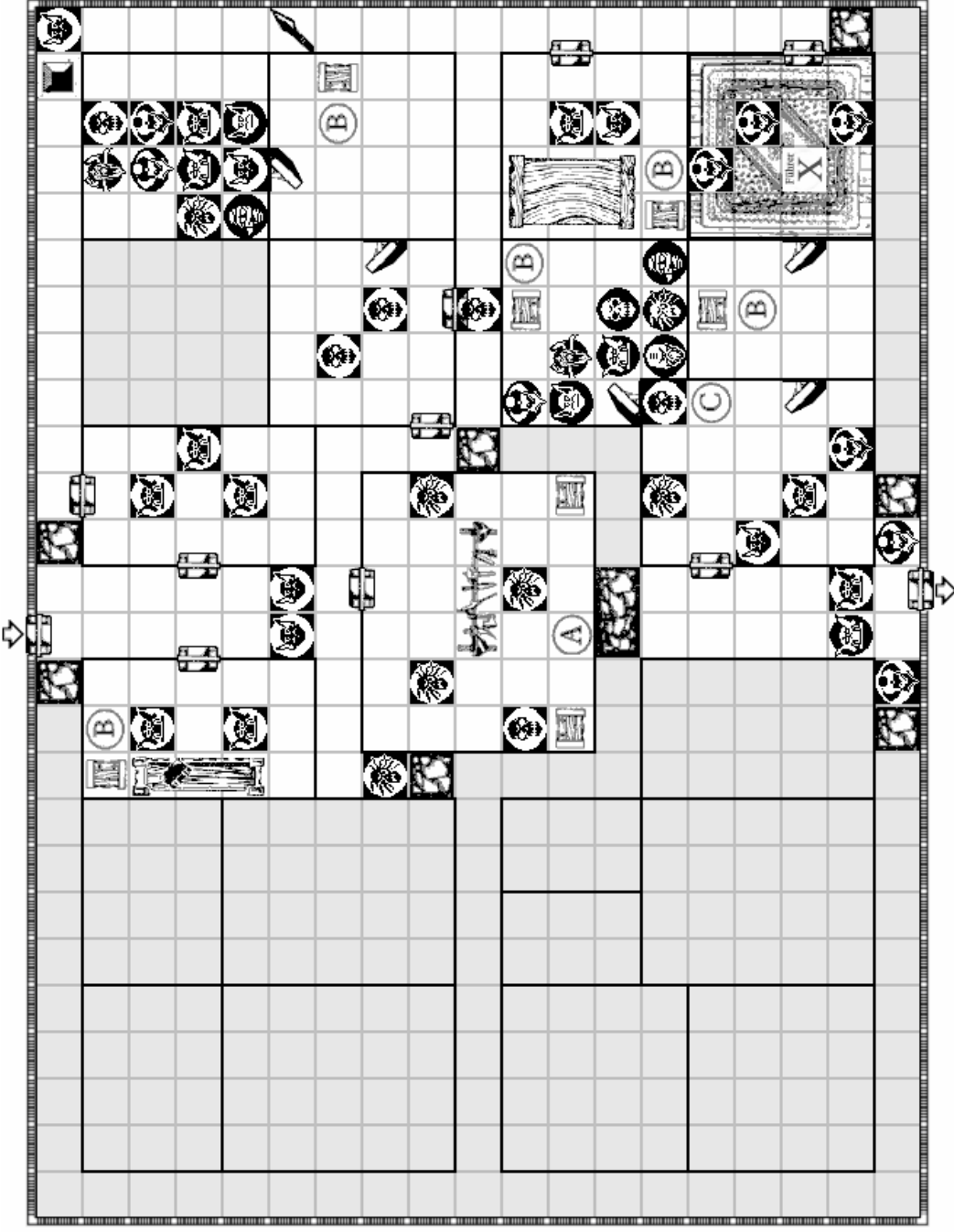
E Wer nach Geheimtüren sucht, findet einen Hebel beim Kamin, welcher den Kamin auf die Seite schieben lässt und eine Geheimtür offenbart.

F Diese Falltür führt durch einen unterirdischen Gang, der dunkel und gefährlich ist. Jeder der hindurchgeht, muss einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf verletzt er sich und verliert einen Punkt an Körperkraft. Die Falltür lässt sich nicht von der anderen Seite her öffnen.

Streunendes Monster:

Fimir





## Andere Dimension

*Nachdem Ihr die Treppe hinunter gestiegen seid, befindet Ihr Euch vor dem geheimnisvollen Tor, die offensichtlich durch eine andere Dimension führt. Macht Euch also auf ein paar aussergewöhnliche Monster gefasst. Habt Ihr das andere Tor erreicht, seid Ihr nicht mehr weit von Karak-Ungor entfernt.*

### Anmerkungen:

In dieser Herausforderung werden Figuren aus dem Brettspiel *Star Quest* benötigt. Falls man die Figuren nicht besitzt, kann man auch andere nehmen. Folgende Figuren sind wie folgt zu verwenden (Alle übrigen Werte bleiben unverändert):

Gridling (Teufelgoblin): Angriff: 2 (weiss) Verteidigung: 1 (weiss)  
 Ork (Teufelorc): Angriff: 3 (weiss) Verteidigung: 2 (weiss)  
 Android (Teufelskelett): Angriff: 3 (weiss) Verteidigung: 4 (weiss)  
 Klon (Teufelzombie): Angriff: 3 (rot) Verteidigung: 3 (weiss)

Chaos-Kämpfer (Teufelchaos-Krieger):  
 Angriff: 2 (rot) Verteidigung: 4 (rot)

Körperkraft: 2 nicht abgewehrte Totenköpfe

Diese Monster verwenden zum Angriff und zur Verteidigung weisse (bzw. rote) Zahlenwürfel. Die Zahl 0 bedeutet ein Schild, die Nummern 1-2 (bzw. 1-3) die Anzahl Totenköpfe. Falls diese Würfel nicht vorhanden sind, werden einfach normale Kampfwürfel verwendet. (Die Anzahl der roten Würfel wird dabei verdoppelt!) Alle können Fernangriffe ausführen, ausser die Klone (Teufelzombie).

A Diese Schatzkisten enthalten je einen Heiltrank, die bis zu 4 Punkten an Körperkraft wiederherstellen.

B Diese Schatzkisten enthalten je 200 Goldmünzen.

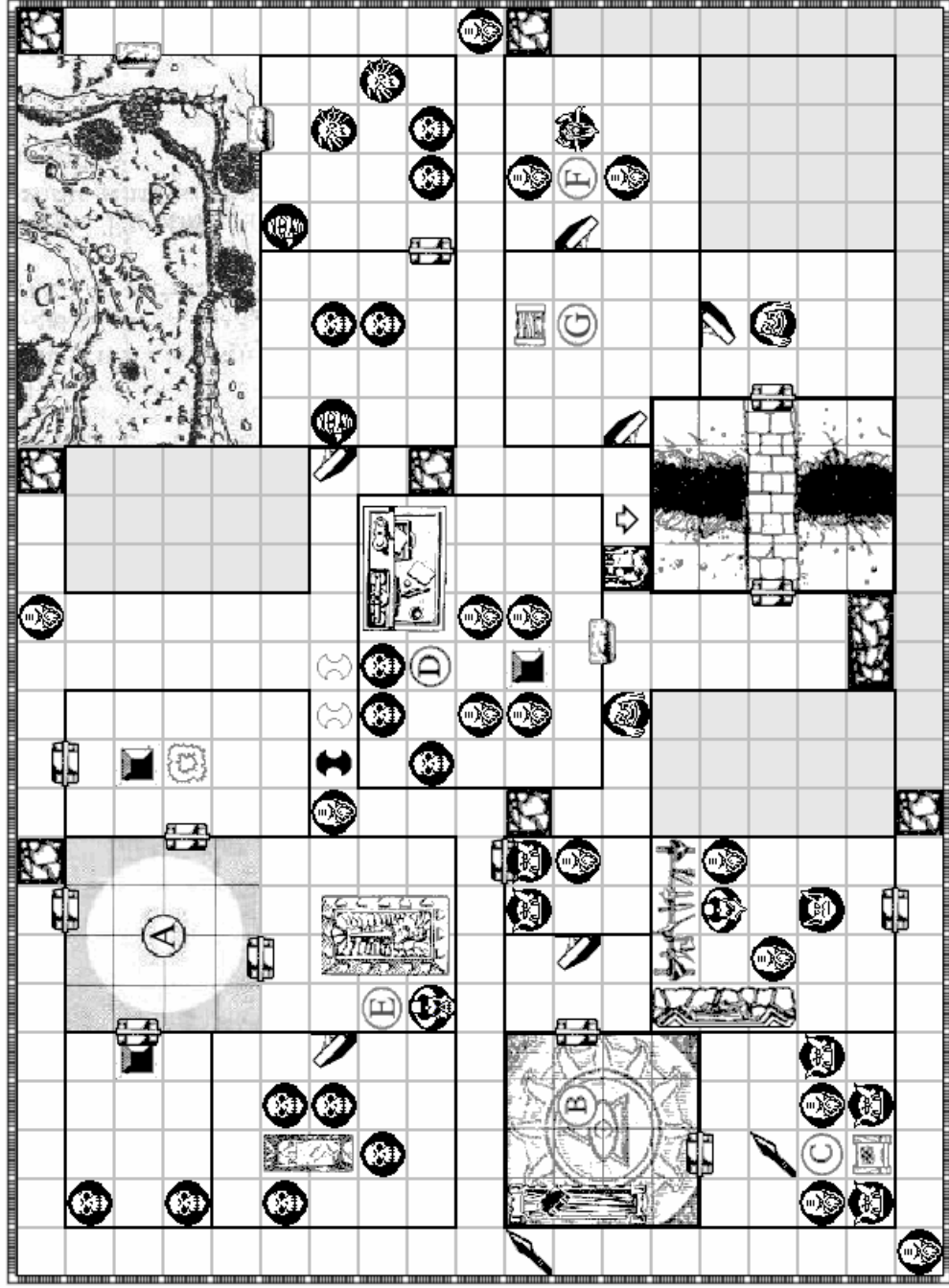
C Greift jemand diesen Android (Teufelskelett) an, öffnet sich die dahinter liegende Geheimtüre und der Inhalt des Raumes wird sichtbar.

### FÜHRER

Er ist ein Chaos-Commander (Hexer), der 5 Koma-Chips besitzt und wie ein Chaos-Kämpfer kämpft.

Streunende Monster:

Gridling (Teufelgoblin) und Ork (Teufelorc)



## Die Doppelgänger

*Ihr steht nun vor der Stadt Karak-Ungor und steht vor zwei Steintüren. Hinter den zwei Magiern, die Ihr finden müsst, befindet sich ein Künstler der Hypnose. Dieser Hexer hat ein Monster erschaffen, das in den Körper eines anderen eindringen kann. Ich gebe Euch nicht die Aufgabe, dieses Monster zu finden. Tötet aber beide Magier und diesen Hexer. Da Ihr durch eine andere Dimension nach Karak-Ungor gekommen seid, haben Sie Eure Ankunft nicht bemerkt. Nutzt die Gelegenheit!*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



Alle Fimire in dieser Herausforderung können sich mit 5 Kampfwürfeln verteidigen.

A Dies ist ein rotierender Raum. Monster können ihn nicht betreten. Helden können ihn jederzeit betreten. Beim verlassen des Raumes muss der Held einen normalen Würfel werfen und von der Tür, durch die er gekommen ist, im Uhrzeigersinn die Türen abzählen, um zu bestimmen, aus welcher er austritt.

B Dieses Auge auf dem Boden versprüht magische Funken und greift jeden Helden in diesem Raum mit 2 Totenköpfen an.

C Dies ist ein Hohepriester-Zauberer und besitzt seine 6 Zauberkarten und 6 Schamanen-Zauberarten.

Angriff: 5 Verteidigung: 5 Tempo: 5 Intelligenz: 7 Körperkraft:

D Dies ist ein Geisterbeschwörer und besitzt seine 6 Zauberarten und 6 Herr-der-Stürme-Zauberarten.

Angriff: 4 Verteidigung: 6 Tempo: 6 Intelligenz: 7 Körperkraft:

E Dies ist der Hexer, der sich zurückgezogen hat. Seine Zauberkraft reicht gerade noch für 2 Hypnokontrollen und den Chaos-Zauber *Hilfsmagie an Untote*.

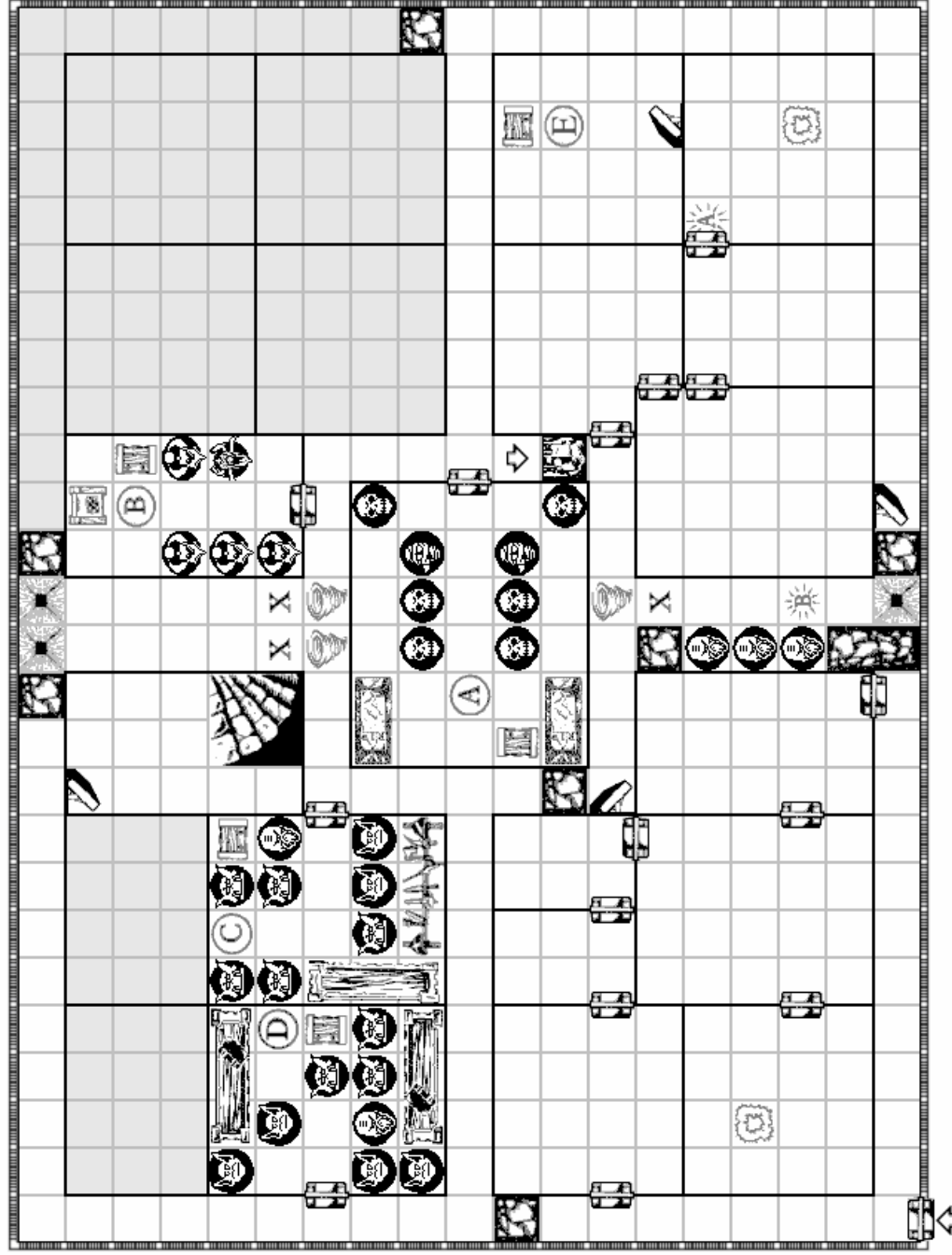
Angriff: 2 Verteidigung: 5 Tempo: 8 Intelligenz: 9 Körperkraft:

F Dieser Gargoyle ist das Monster, das der Hexer erschaffen hat. Er bewegt sich mit 4 Feldern und muss in den Körper eines Helden eindringen und solange mit ihm kämpfen, bis der Held mit so vielen normalen Würfeln wie er Intelligenzpunkte hat, eine 6 wirft oder besiegt wird. Ist der Held besiegt, stirbt auch das Monster. Anders kann das Monster nicht besiegt werden.

G Dieser Schatz enthält ein Artefakt. Der Held darf eine Beutekarte ziehen.

Streunende Monster:

2 Monsterkarten, wobei die erste nochmals zurückgelegt werden muss, bevor die zweite gezogen wird.



## Die Karte der Magier

Zargons Magier besitzen schon seit längerer Zeit eine alte steinerne Karte, die den Weg zum Hexer der Chaosgrube zeigt, der einen bestimmten Schlüssel besitzt. Dieser Schlüssel öffnet das Schloss der Hoffnung. Sucht auf Eurem Weg zur Chaosgrube die Hexer auf und nehmt ihnen die Vier Stücke der Karte ab. Für jedes Stück werdet ihr mit 250 Goldmünzen belohnt. Ich gebe jeden von Euch noch 150 Goldmünzen mit, damit Ihr auch eine Chance habt.

### Anmerkungen:

- A Dies ist ein Geisterbeschwörer. Er besitzt seine 6 Zaubersprüche.  
 Angriff:4      Tempo:6  
 Verteidigung:6      Intelligenz: 7      Körperkraft:
- B Dies ist ein Hohepriester-Zauberer. Er besitzt seine 6 Zaubersprüche.  
 Angriff:5      Tempo:5  
 Verteidigung:5      Intelligenz: 8      Körperkraft:
- C Dies ist ein Herr-der-Stürme-Zauberer. Er besitzt seine 6 Zaubersprüche.  
 Angriff:6      Tempo:7  
 Verteidigung:5      Intelligenz: 6      Körperkraft:
- D Dies ist ein Schamanen-Zauberer. Er besitzt seine 6 Zaubersprüche.  
 Angriff:5      Tempo:7  
 Verteidigung:5      Intelligenz: 7      Körperkraft:

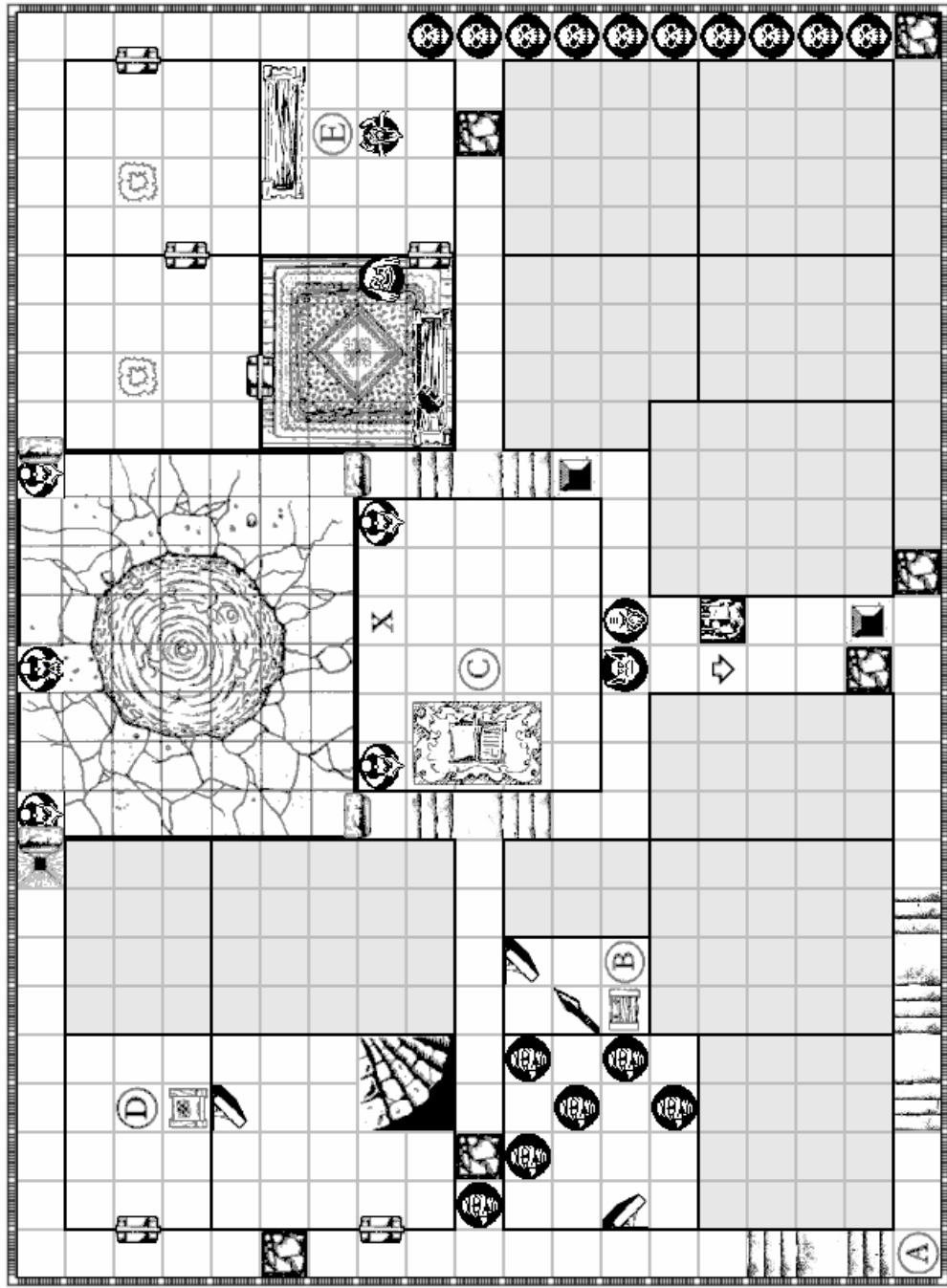
Alle Schatzkisten in den Räumen der Zauberer beinhalten je ein Stück der steinernen Karte.

E Diese Schatzkiste enthält 500 Goldmünzen.

Streunendes Monster:

Chaos-Krieger





## Der Schlüssel

*Dank der steinernen Karte habt ihr den Weg zur Chaosgrube in den Abasko Gebirgen gefunden. Der Schlüssel befindet sich in dieser Höhle. Benutzt ihn, wenn ihr nicht mehr aus der Grube könnt. Bereitet Euch aber gut vor, ein Hexer lebt in dieser Höhle.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

--	--	--	--	--	--

A Sobald alle Heldenfiguren bei diesem Feld vorbei gegangen sind, fällt ein Fels auf dieses Feld. Der Fels bewegt sich mit zwei normalen Würfeln. Überrollt er dabei einen Held oder Monster, muss er 5 Kampfwürfel werfen. Für jeden Totenkopf verliert er einen Punkt an Körperkraft. Der Fels durchbricht die Wand hinter dem Fimir und hält beim Kreuz.

B Diese Schatzkiste enthält ein Artefakt. Der Held darf eine Beute-Karte ziehen.

C Dies ist ein Geisterbeschwörer. Er besitzt seine 6 Zaubersprüche.

Angriff:4

Verteidigung:6

Tempo:6

Intelligenz: 7

Körperkraft:

--	--	--	--	--	--

D In diesem Raum kann mittels des Schlüssels der Thron auf die Seite geschoben werden, und die Geheimtüre geöffnet werden. Anders kann die Geheimtüre nicht gefunden werden.

E Wer nach Schätzen sucht, findet im Geschirrschrank den Schlüssel. Sobald er gefunden wurde, erhitzt sich die Chaosgrube und die Helden können nicht mehr daran vorbeigehen. Sie müssen durch die linke Steintüre.

DER HEXER

Dieser Hexer besitzt 3 Teleschocks, 3 Hypno-Kontrollen und 3 Koma-Chips und den Chaoszauber *Feuersturm*. Gerät ein Held in die Chaosgrube, wird er sofort vom Chaos erfasst und fällt in einen ewigen Schlaf. Von nun an hat Zargon die Kontrolle über diesen Helden, bis der Hexer besiegt wird.

Angriff:5

Verteidigung:6

Tempo:9

Intelligenz: 8

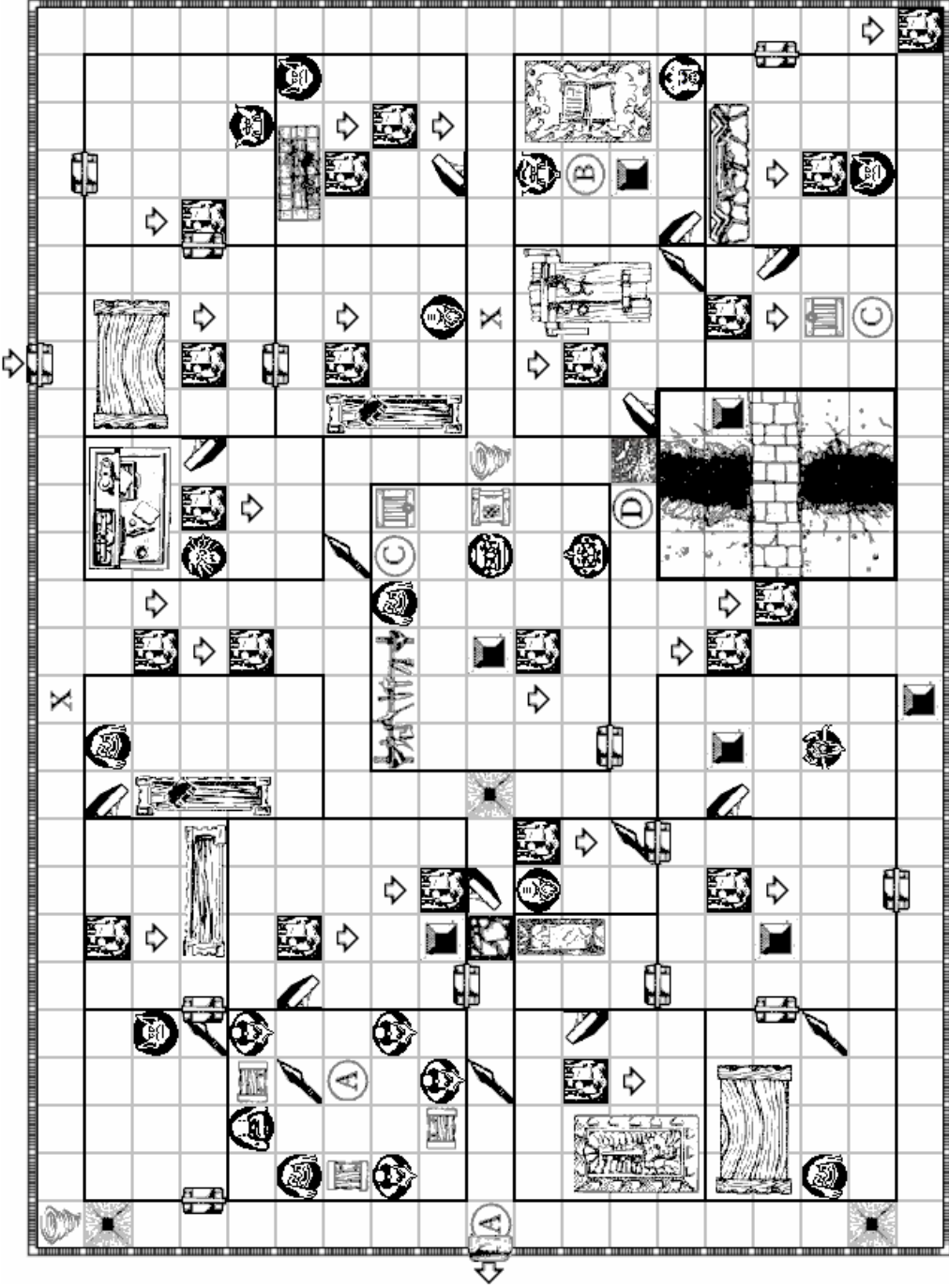
Körperkraft:

--	--	--	--	--	--

Streunende Monster:

Eine Monsterkarte ziehen. Davon werden 3 Monster eingesetzt, falls vorhanden.





## Dorf der Erinnerungen

*In den Ruinen von Rombos, welche im Süden der Abasko Gebirgen befinden, wurden Landsknechte als Geisel genommen und von den Mächten des Bösen festgehalten. Ich gebe Euch die Aufgabe, nach ihnen zu suchen. Dabei misst Ihr ein Dorf Namens Tobaro durchqueren, das sehr alt brüchig ist. Fast alle Gefahren, die ihr kennt, halten sich als eine Art Erinnerung in diesem Ort auf. Versucht den Ausgang zu öffnen, indem Ihr eine bestimmte Schatzkammer in diesem Dorf findet. Passt aber auf viele Räume verbergen starke Gegner und viele Gefahren. Ich gebe jedem von Euch noch 100 Goldmünzen mit auf die Reise.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A Der Ausgang lässt sich zu Beginn nicht öffnen. In den Schatzkisten befinden sich je 250 Goldmünzen. Sobald die letzte Schatzkiste geöffnet wird, schaltet sich ein Mechanismus ein und aus der Blockade vor dem Ausgang entlädt sich ein Blitz, der den Ausgang öffnet. Befindet sich eine Figur auf einen dieser Felder des Blitzes, verliert er 2 Punkte an Körperkraft.

B In diesem Raum befinden sich ein Schamanen-Zauberer und ein Geisterbeschwörer. Beide besitzen aber nur 3 von ihren Zauber. Zargon muss also 3 Karten aus den jeweiligen Stapeln ziehen. Die Zauberer sind nur Erinnerungen und kämpfen nach folgenden Regeln:

Angriff: 4      Verteidigung: 6

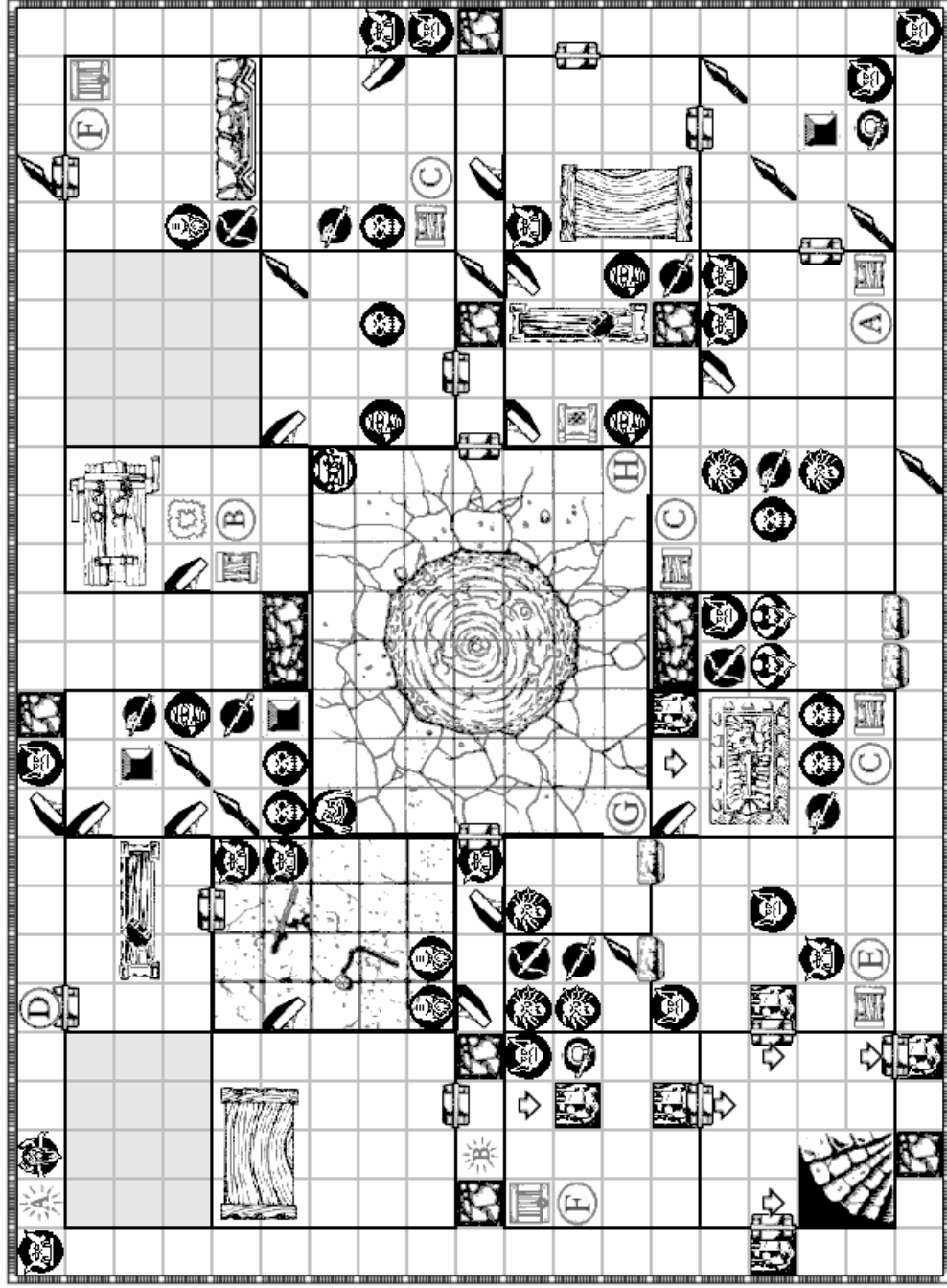
Tempo: 6      Intelligenz: 5      Körperkraft:



C Die Falltür führt durch einen unterirdischen Gang. Da der Gang aber sehr gefährlich ist, muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwürfel werfen: bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.

D Der Todesnabel bewegt sich immer mit 6 Feldern. Geht er unter einem Helden hindurch, raubt er ihm einen Punkt an Körperkraft. Er darf sich aber nie direkt unter einem Helden befinden.

Streunende Monster:      3 Goblins



## Ruinen von Rombos

*Nun seid ihr am Ende Eurer Reise bei den Ruinen angekommen. Auf diese Ruinen solltet Ihr keine Landsknechte mitnehmen, sonst könnte es vorkommen, dass sie ebenfalls gefangen genommen werden. Sucht alle 12 Landsknechte, welche von diversen Monstern fest gehalten werden, und tötet die Anführer dieser Ruinen.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



Die Landsknechte werden von den Monstern festgehalten, die sich im gleichen Raum befinden. Die Helden müssen zuerst die Monster töten, bevor die Landsknechte benutzt werden können. Der Held, der sie befreit, darf sie dann benutzen.

A Das Öffnen dieser Schatzkiste löst ein Erdbeben aus, welches durch die linke Wand tritt. Helden, die auf dem Erbebenfeld sind, verlieren einen Punkt an Körperkraft.

B Das Öffnen dieser Schatzkiste löst ein Blitzschlag aus, welcher durch die rechte Wand tritt. Helden, die im Blitzschlag sind, verlieren einen Punkt an Körperkraft.

C Dieser Schatz enthält einen kleinen Heiltrank, der 2 Punkte an Körperkraft heilen kann.

D Diese Tür lässt sich nur vom Flur aus öffnen.

E Das Öffnen dieser Schatzkiste löst ein riesiger Fels aus, welcher durch die erste rechte Wand tritt. Helden, die unter den Fels geraten, verlieren einen Punkt an Körperkraft.

F Die Falltüren verbinden einen unterirdischen Gang, der sehr gefährlich ist. Darum muss jeder, der hindurchgeht, einen Kampfwürfel werfen. Bei einem Totenkopf verletzt er sich und muss einen Punkt an Körperkraft abziehen.

G Dies ist ein Herr-der-Stürme-Zauberer. Er besitzt seinen kompletten Satz seiner Zauber.

Angriff: 6  
Tempo: 7

Verteidigung: 5  
Intelligenz: 7

Körperkraft:

H Dies ist ein Hohepriester-Zauberer. Er besitzt seinen kompletten Satz seiner Zauber.

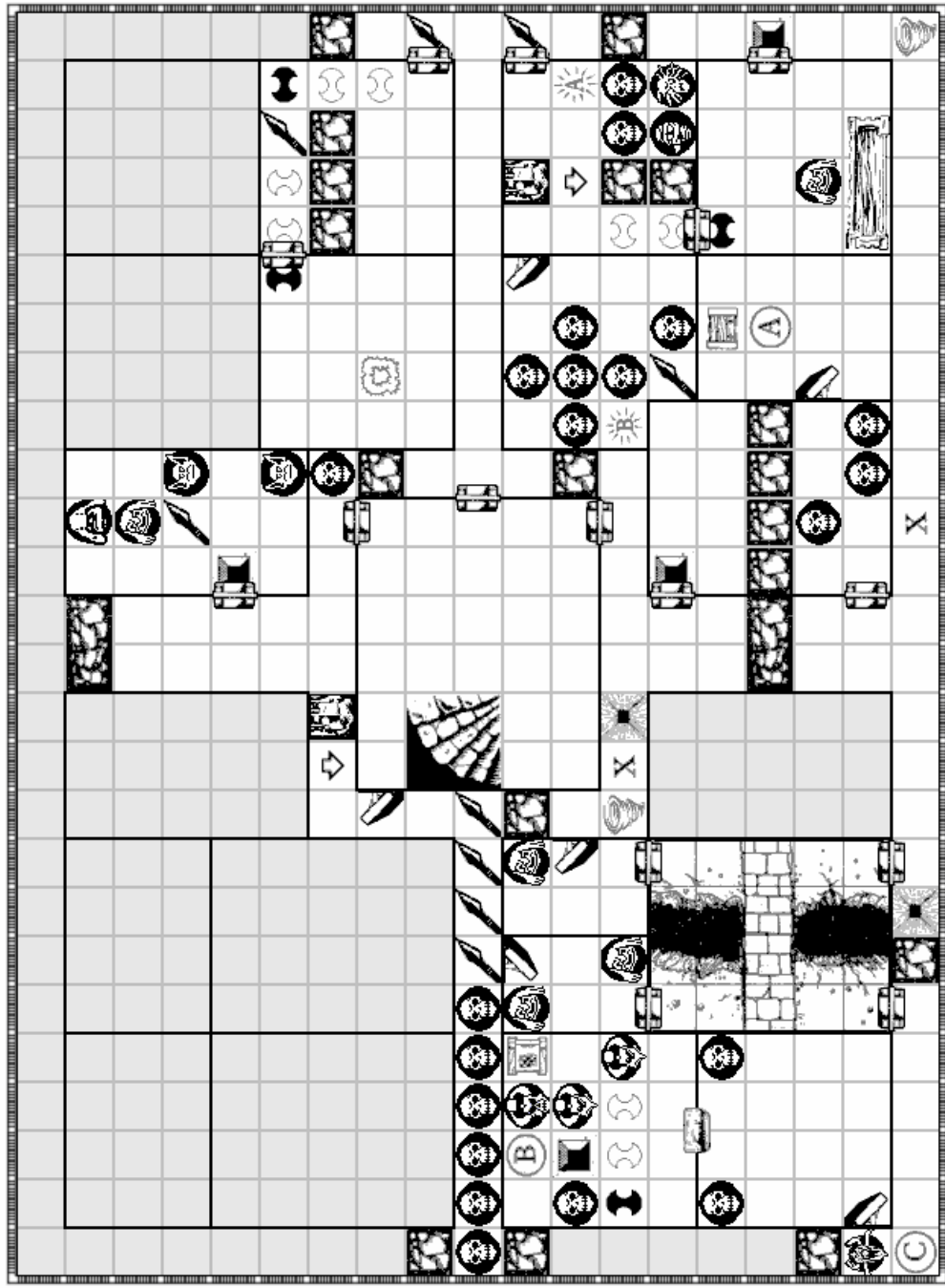
Angriff: 5  
Tempo: 7

Verteidigung: 5  
Intelligenz: 7

Körperkraft:

Streunendes Monster:

Speerfalle

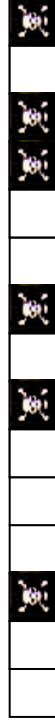


## Der Hexer der Ogres

In Remas gibt es einen Hexer, der es offensichtlich geschafft hat, die gewaltigen Ogrerhorden in den Griff zu bekommen. Seine Macht hat die Ogres offensichtlich ziemlich eingeschüchtert, so dass sie ihm keinen Widerstand entgegensetzen wollten. Dringt in seine Burg ein und entreisst ihm die gewaltige Macht über die Ogres. Achtet auf Eurer Suche darauf, dass Ihr nicht zu viel Ogres aufscheucht, es sollte möglich sein, den Hexer auch ohne deren Unterstützung besiegen zu können. Ich gebe jedem von Euch noch 200 Goldmünzen mit auf den Weg.

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A Dieser Schatz enthält 320 Goldmünzen und eine Feuersbrunstfalle.

B Das ist der Hexer der Ogres. Er besitzt folgende Chaos-Zaubersprüche: *Schmerzlinderung Feuerball, Befehl und Furcht*. Wenn er mit einem Zauber angegriffen wird, bleibt der Zauber wirkungslos und der Angreifer verliert den kompletten Satz dieses Zaubers. Der Hexer hat den Zauber absorbiert und bekommt den entsprechenden kompletten Satz.

Angriff: 5

Tempo: 2

Verteidigung: 5

Intelligenz: 4

Körperkraft:



Unter dem Thron befinden sich 400 Goldmünzen.

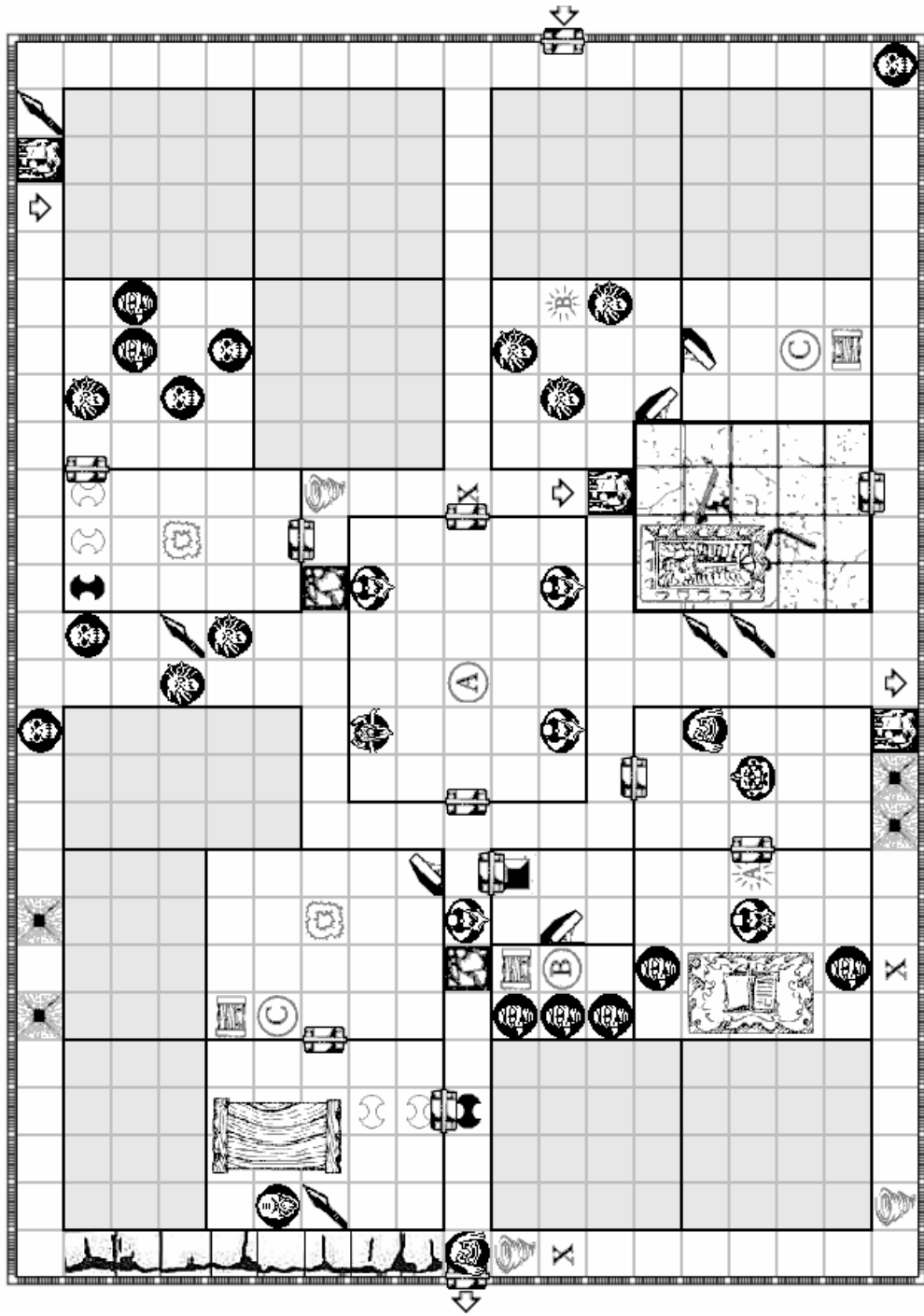
C Dieser Gargoyle kann erst verletzt werden, wenn er nicht selbst schon angegriffen hat.

Streunendes Monster: Ogre Krieger mit 1 Punkt an Körperkraft









## Die grosse Wanderung

*Ich schicke Euch los nach L'Anguille, weil dort offensichtlich ein vergessener Schrein befindet, der uns gegen die Mächte von Zargon hilft. In diesem Schrein wird verraten, woher Zargon seine Kräfte hergeholt hatte. Ihr beginnt Eure Reise in Gisoreux und geht nach Nord-Westen. Achtet auf die vielen Fallen, die ein Hexer seinen Monstern beauftragt hatte, sie aufzustellen. Niemand soll sein Reich durchqueren. Aber anders könnt Ihr nicht nach L'Anguille kommen. Seid also vorsichtig!*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



Alle Fimire in dieser Herausforderung können sich mit 5 Kampfwürfeln verteidigen.

A Diese Monster sind Statuen. Sie dürfen nicht bewegt oder angegriffen werden.

B Wer diese Schatzkiste öffnet, findet 500 Goldmünzen, erweckt aber die Monster im mittleren Raum.

C Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

DER HEXER

Er besitzt 2 Hypnokontrollen und den Chaos-Zauber Feuerball.

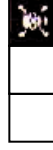
Angriff: 3

Verteidigung : 6

Tempo: 6

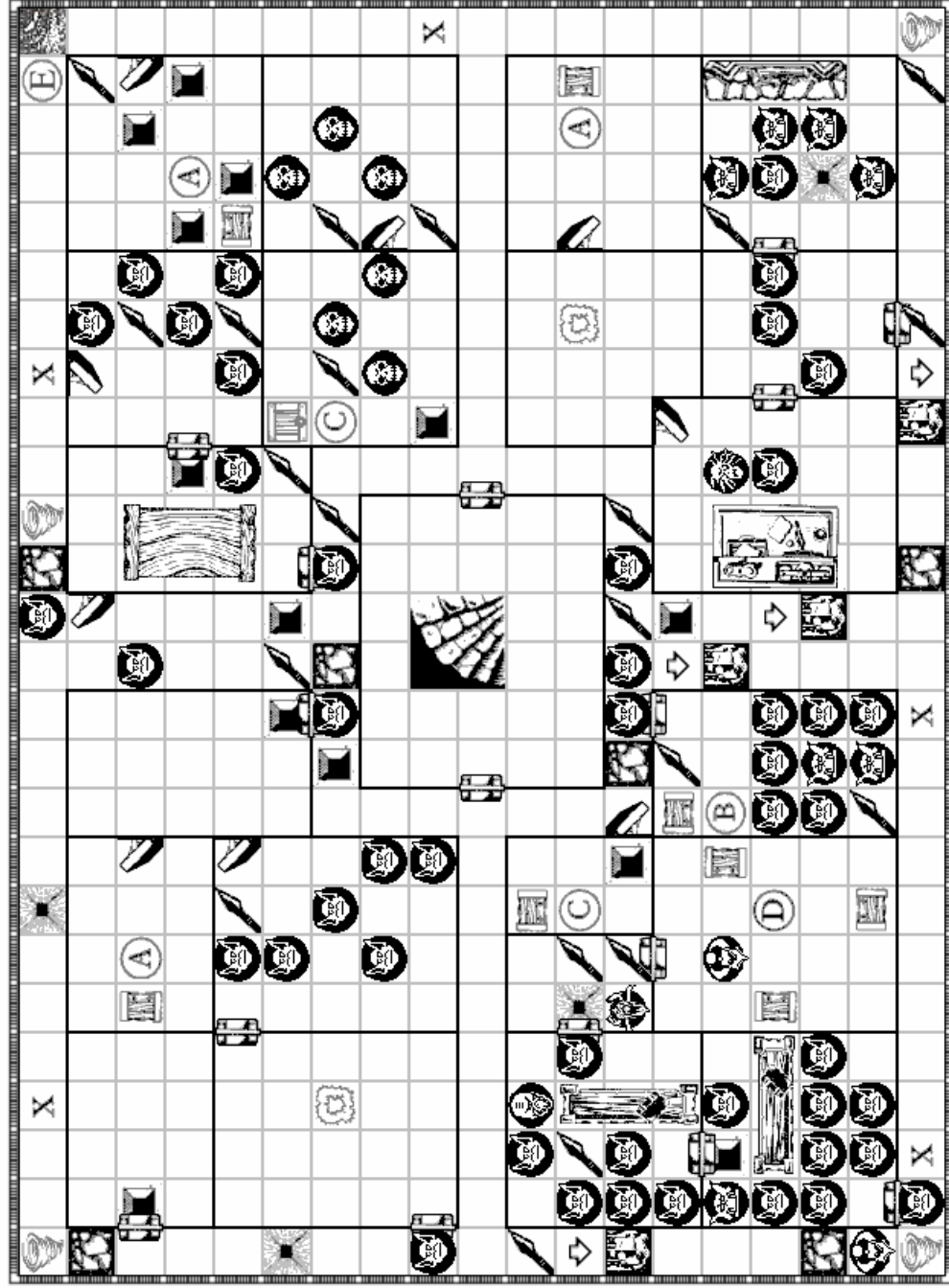
Intelligenz: 9

Körperkraft:



Streuendes Monster: Orc





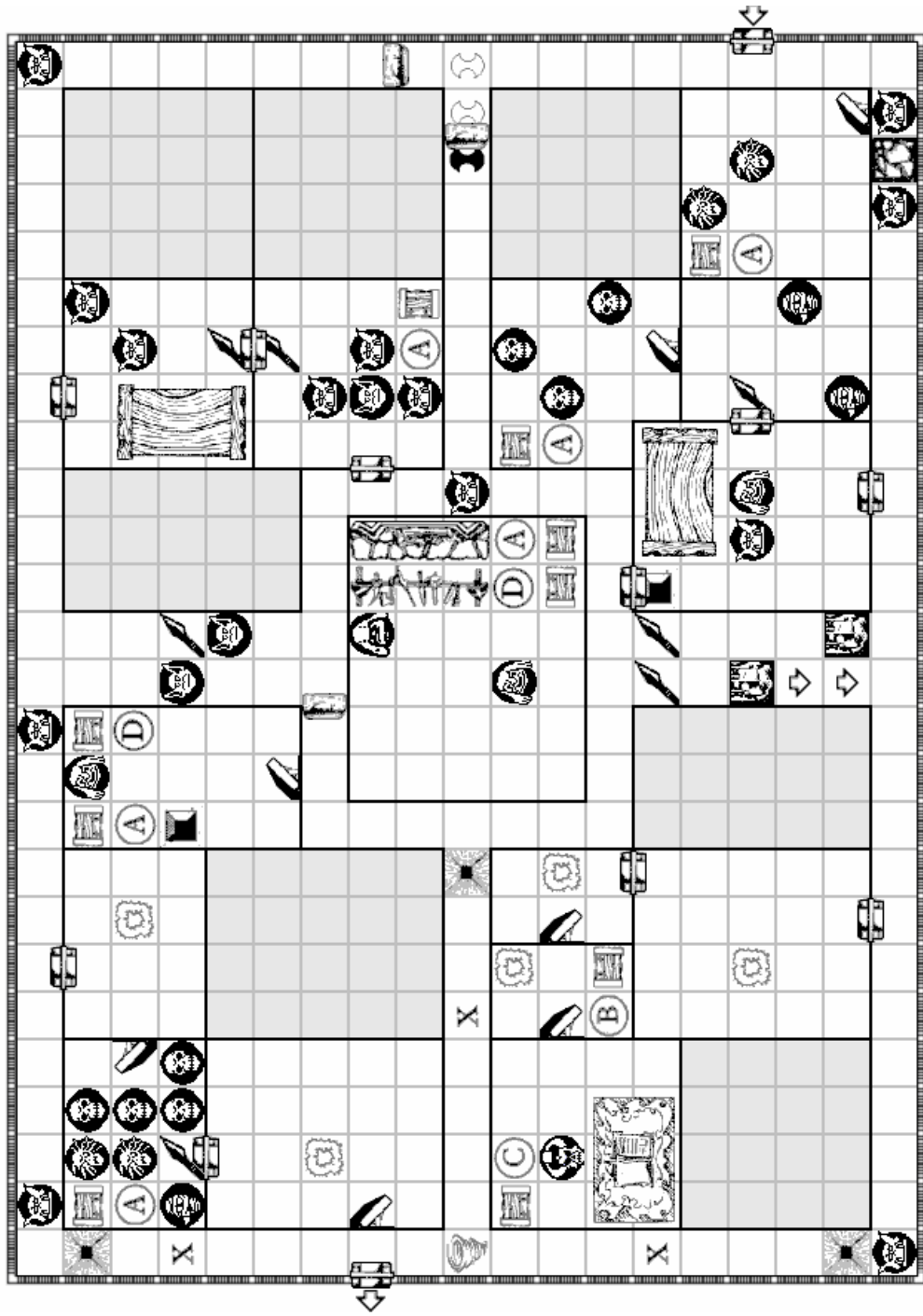
## Der vergessene Schrein

*Endlich seid Ihr in L' Anguille angekommen. Findet den Schrein und kehrt heil zurück. Bewegt Euch aber mit grösster Vorsicht durch die Gänge, überall können Speerfallen auf Euch warten. Der Schrein wird von vielen Fallen bewacht, grosse Horden von Goblins werden Euch daran hindern, auch nur in die Nähe des Schreins zu kommen.*

Anmerkungen:

- A Diese Schatzkiste enthält 150 Goldmünzen.
- B Diese Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der 4 Punkte Körperkraft wiederherstellen kann.
- C Diese Schatzkiste enthält eine Falltür. Wer hindurchgehen will, muss einen Kampfwürfel werfen; bei einem Totenkopf verletzt er sich im unterirdischen Gang und verliert einen Punkt an Körperkraft.
- D In einem dieser Schatzkisten ist der vergessene Schrein. Du entscheidest zuerst, wo sich der Schrein befindet. Die anderen Schatzkisten sind tödliche Fallen, welche den Helden sofort tötet.
- E Der Todesnabel bewegt sich immer 6 Felder und raubt einem Helden ein Punkt an Körperkraft. Kein Held darf sich direkt auf dem Todesnabel befinden. Sie darf sich nur in den Gängen aufhalten.

Streunendes Monster: 3 Goblins



## Der Weg der Karte I

In Erengard gibt es ein Hexer, der gut bewacht wird von verschiedenen Torwächtern. Euren Weg nach Erengard beginnt ihr in Altdorf. Ihr müsst auf Euren langen Weg Teile einer Karte finden, damit der Hexer einfacher zu besiegen sein wird. Jedes Kartenstück verrät Euch, wie die Torwächter zu besiegen sind. In Altdorf sollte ein erstes Stück zu finden sein. Durchquert Altdorf und haltet Ausschau nach diesem Kartenstück. Ich gebe jedem von Euch noch einen Landsknecht mit, da sich in diesem Dorf starke Monster aufhalten.

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A In diesen Schatzkisten befinden sich 120 Goldmünzen.

B In dieser Schatzkiste befindet sich ein Stück der Karte.

C Hier befindet sich ein Hexenschüler. Diese Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

D Dieser Schatz enthält einen Heiltrank, der 3 Punkte an Körperkraft wiederherstellt.

DER HEXENSCHÜLER

Er besitzt 3 Kommas und folgende Chaos-Zauber *Feuerball*, *Unwetter*, *Befehl*.

Tempo: 6

Angriff: 4

Verteidigung: 6

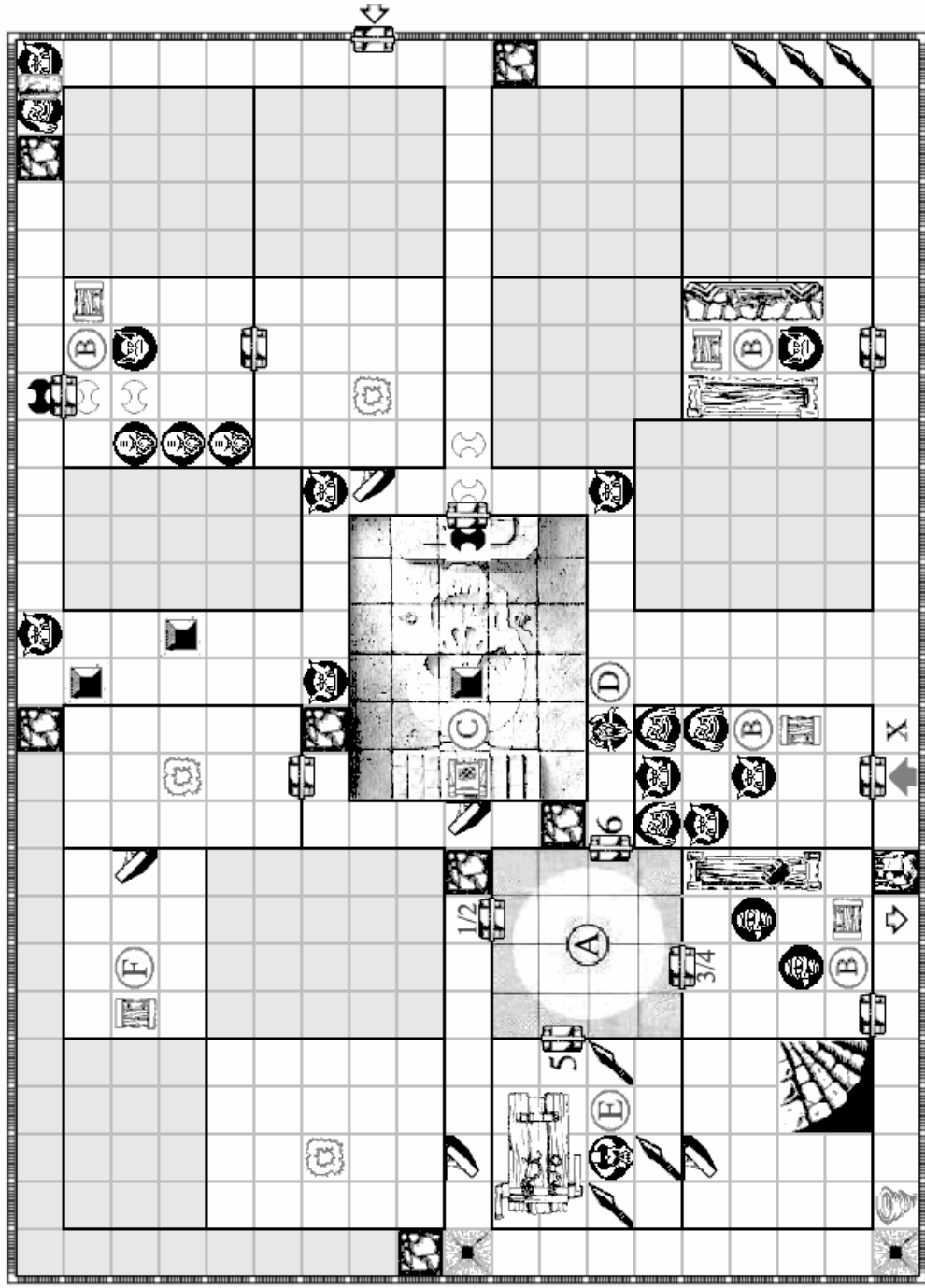
Intelligenz: 7

Körperkraft:



Streunendes Monster: Orc





## Der Weg der Karte II

Nach der Ankunft in Talabheim werdet Ihr von den Einwohnern informiert, dass der Ausgang nach Kislev von einem Hexenschüler bewacht wird. Es ist wieder der gleiche Hexer, den Ihr wahrscheinlich in Altdorf getroffen habt. Offensichtlich will der Hexer in Frengard seinen besten Schüler auf Euch hetzen um an Euerem Vorhaben zu hindern. Sucht das zweite Stück der Karte und besiegt diesen Hexenschüler, um Euren Weg fortsetzen zu können.

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A Das ist ein rotierender Raum, den Monster nicht betreten dürfen. Wen jemand hinaus will, muss einen normalen Würfel werfen und kommt durch die Tür mit der entsprechenden Nummer hinaus.

B Diese Schatzkisten enthalten je 100 Goldmünzen.

C Wer nach Schätzen sucht, findet einen Schlüssel; der Thron gleitet zur Seite und offenbart eine Geheimtür.

D Diese Gargoylestatue kann nicht verletzt werden und greift nicht an, bis die Tür mit dem Pfeil geöffnet wird. Erst dann kann sie besiegt werden.

E Dieser Hexer besitzt 5 Teleschicks und folgende Chaos-Zauber: *Feuersturm, Furcht, Befehl, Schmerzlinderung*.

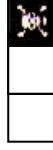
Tempo: 6

Angriff: 4

Verteidigung: 6

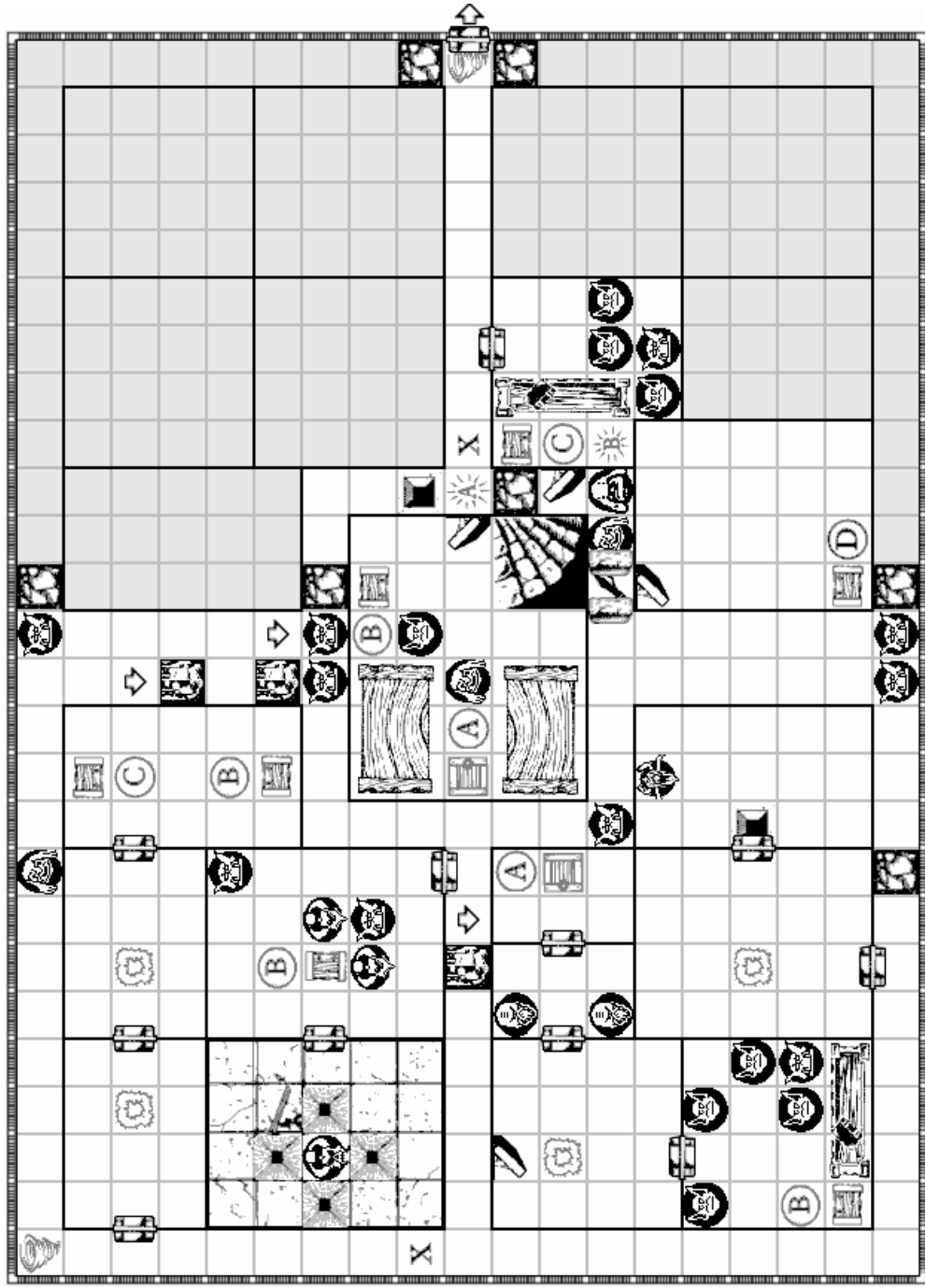
Intelligenz: 7

Körperkraft:



F In dieser Schatzkiste befindet sich ein Stück der Karte.

Streunendes Monster: 2 Orcs



## Der Weg der Karte III

Ihr habt die Treppe erreicht, die nach 'Kislev' führt. Nun müsst ihr nur noch einen kleinen Umweg nach 'Praag' nehmen um nach dem letzten Teil der Karte zu suchen. Hier in 'Kislev' werdet ihr den dritten Teil der Karte finden. Leider habe ich gehört, das der Hexenschüler 'Euer letzten Angriff überlebt hat. Er versucht jedes Mittel, um Euch zu besiegen.

Anmerkungen:

### OGRE KÖRPERKRAFT



- A Diese Falltür führt durch einen dunklen Gang, der sehr gefährlich ist. Daher muss jeder, der hindurch möchte, einen Kampfwurf werfen. Bei einem Totenkopf verliert der Betroffene einen Punkt an Körperkraft.
- B Diese Schatzkisten enthalten eine Speerfalle.
- C Diese Schatzkisten enthalten je 250 Goldmünzen.
- D In dieser Schatzkiste befindet sich ein Stück der Karte.

### DER HEXENSCHÜLER

Er besitzt 4 Hypnokontrollen und folgende Chaos-Zauber: *Rost, Wolke des Chaos, Schmerzlinderung.*

Tempo: 6

Angriff: 4

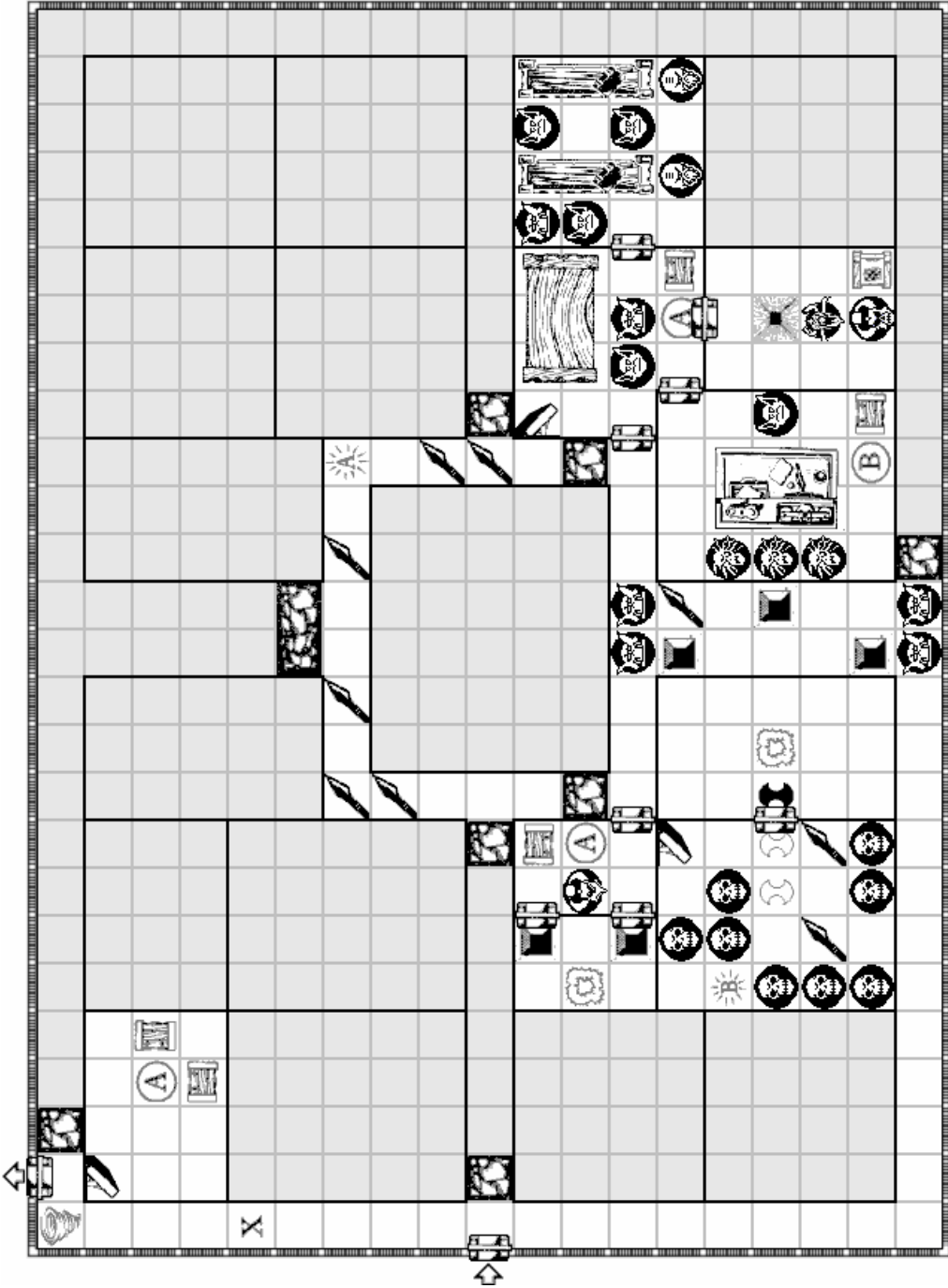
Verteidigung: 6

Intelligenz: 7

Körperkraft:



Streuende Monster: 2 Orcs



## Der Weg der Karte IV

*Ihr durchquert noch kurz 'Praag, um den letzten Teil der Karte zu finden. Das Stück müsste bei einem Hobbyalchemisten sein, der mit Monstern experimentiert. Neben ihm wohnt der Hexenschüler, der nun seinen letzten Versuch startet, Euch zu vernichten.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

A Diese Schatzkisten enthalten je eine Speerfälle.

B In dieser Schatzkiste befindet sich ein Stück der Karte und 300 Goldmünzen. Der Goblin ist der Alchemist, der drei Zombies erschaffen hat. Sie verteidigen sich mit 8 Kampfwürfeln.

DER HEXENSCHÜLER

Er besitzt 5 Hypnokontrollen, 5 Kommas und den Chaos-Zauber *Flucht*. Er kann auf das Feld mit dem Kreuz flüchten.

Tempo: 6

Angriff: 4

Verteidigung: 6

Intelligenz: 7

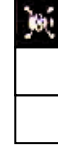
Körperkraft:

--	--	--

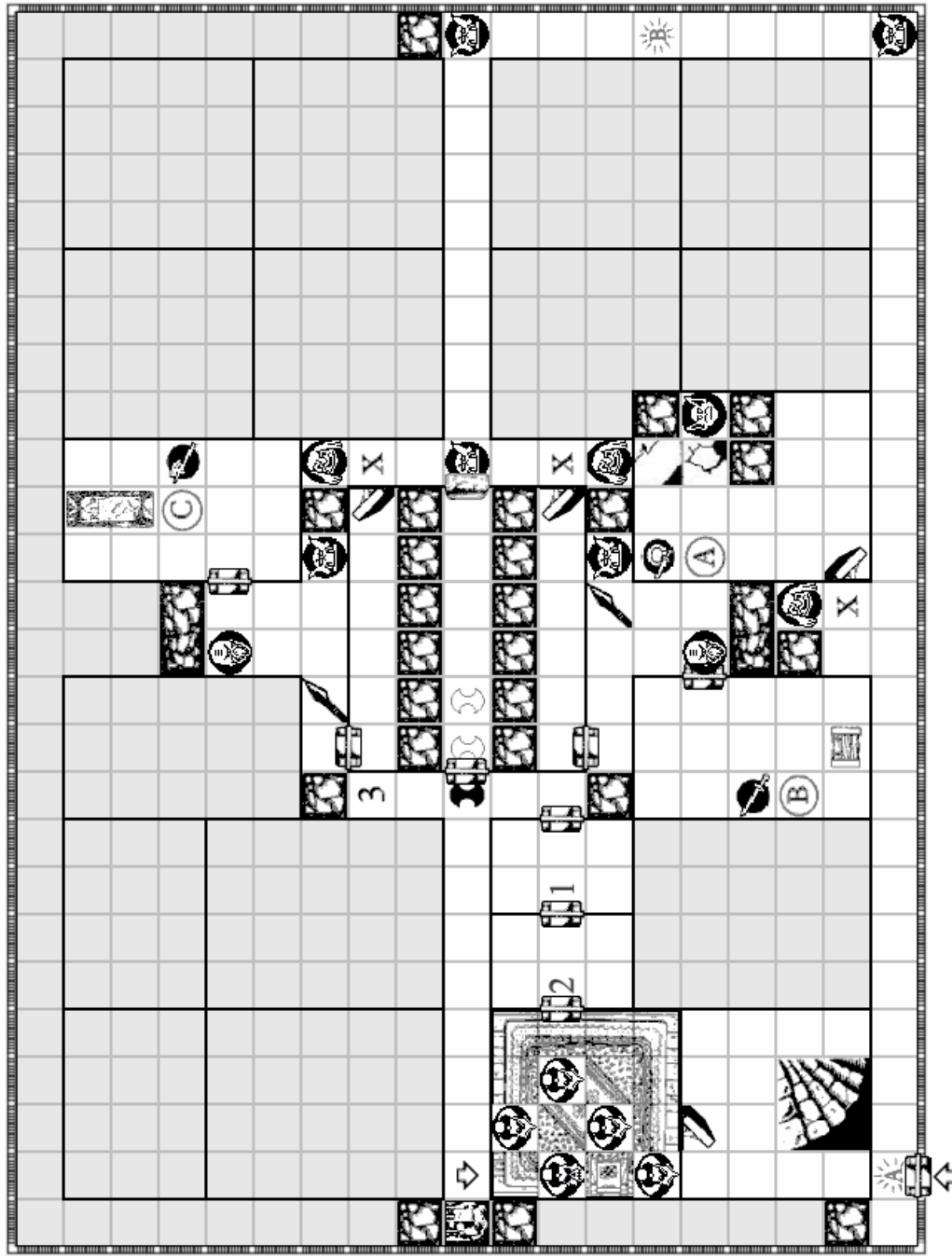
Sein Gargoyle beherrscht den Chaoszauber *Frieren*, den er auf jeden Helden einmal anwenden kann.

Gargoyle Körperkraft:

--	--	--



Streunende Monster: 2 Orcs



# Der Weg der Karte V

*In Erengard haben sich einige Söldner angesiedelt, die aus irgend einem Grund das Dorf nicht verlassen möchten, trotz der Gefahr des mächtigen Hexers. Benutzt die Stücke der Karte, um zum Hexer hervorzudringen. Besiegt ihn und befreit Kislev von seiner Macht.*



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

Steht jemand auf ein Kreuz, das sich neben einer Geheimtür befindet, öffnet sich diese und zeigt den Inhalt des Raumes.

*Besitzen die Helden höchstens 3 Teile der Karte:*

Auf der Nummer 1 befindet sich ein Chaoskrieger.  
Besitzen die Helden höchstens 2 Teile der Karte:

Auf der Nummer 2 befindet sich ein Gargoyle, der sich mit 8 Würfeln verteidigt und zweimal pro Runde ziehen und angreifen kann.

*Besitzen die Helden höchstens 1 Teil der Karte:*

Auf der Nummer 3 befindet sich ein Ogre Oberbefehlshaber.

A Dieser Landsknecht möchte die Eiswand durchbrechen, um das kleine Monster dahinter zu befreien. Aber dazu möchte er ein Stück der Karte haben. Wenn die Helden ihm ein Stück geben wollen, wird die Eiswand zerstört und das kleine Monster befreit. Der Landsknecht und dieser Goblin helfen nur dann den Helden, den Hexer zu besiegen.

**B** Stelle die Truhe hin, sobald der Raum geöffnet wird. Der Landsknecht schliesst sich nur dann den Helden an, wenn er ein Stück der Karte bekommt. Damit kann er die Truhe öffnen und findet ein Artefakt. Der Held darf eine Beutekarte ziehen.

C Dieser Landsknecht möchte jemanden aus dem Grab befreien. Er schliesst sich nur dann den Helden an, wenn sie ihm ein Stück der Karte überlassen. Tun sie dies, erwacht ein weiterer Landsknecht mit Armbrust. Dieser schliesst sich ebenfalls den Helden an.

DER HEXER

Er besitzt 5 Hypnokontrollen, 5 Komäs, 5 Teleschocks und die Chaos-Zauber Blitz, Rost, Schmerzlinderung, Hilferuf an Orcs, Hilferuf an Untote, Feuersturm, Frieren und Schlittschuhe.

Tempo: 6 Angriffs: 5

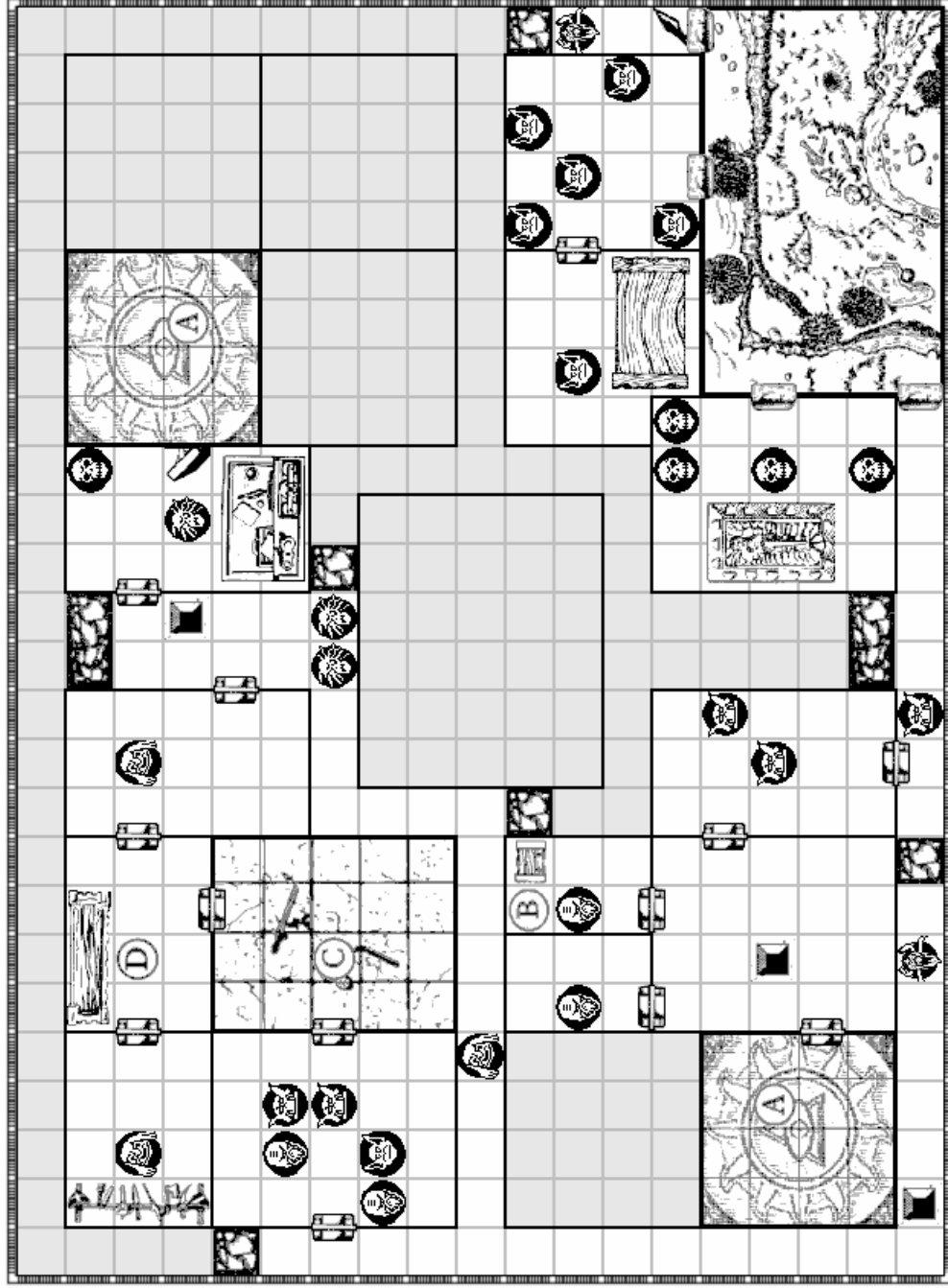
Verteidigung: 6      Intelligenz: 9

Körperkraft:

Seine Chaostrieger können sich mit 6 Kampfwürfeln verteidigen.

Streunende Monster: 3 Orcs





## Das Land der Illusionen

*Ich schicke Euch nun auf eine längere Reise. In ein Land das nicht in unserer alten Welt ist. Ihr müsst weit in den Norden in die Northern Wastes gehen. Dort findet Ihr das Land der Illusionen. Sucht nach etwas was tief im Innern dieses fremden Landes ist. Ich kann Euch noch nicht genau sagen, um was es sich handelt. Ich werde das Buch der Bücher befragen und Euch mitteilen, sobald ich es weiss. Ich gebe jedem von Euch noch 150 Goldmünzen mit.*

### Anmerkungen:

*Diese Herausforderung ist auf zwei Pläne aufgeteilt. Die Seiten 122 und 123 gehören ebenfalls zu dieser Herausforderung.*

### OGRE KÖRPERKRAFT



Die Helden beginnen ihr Abenteuer auf dem oberirdischen Feld auf Seite 120.

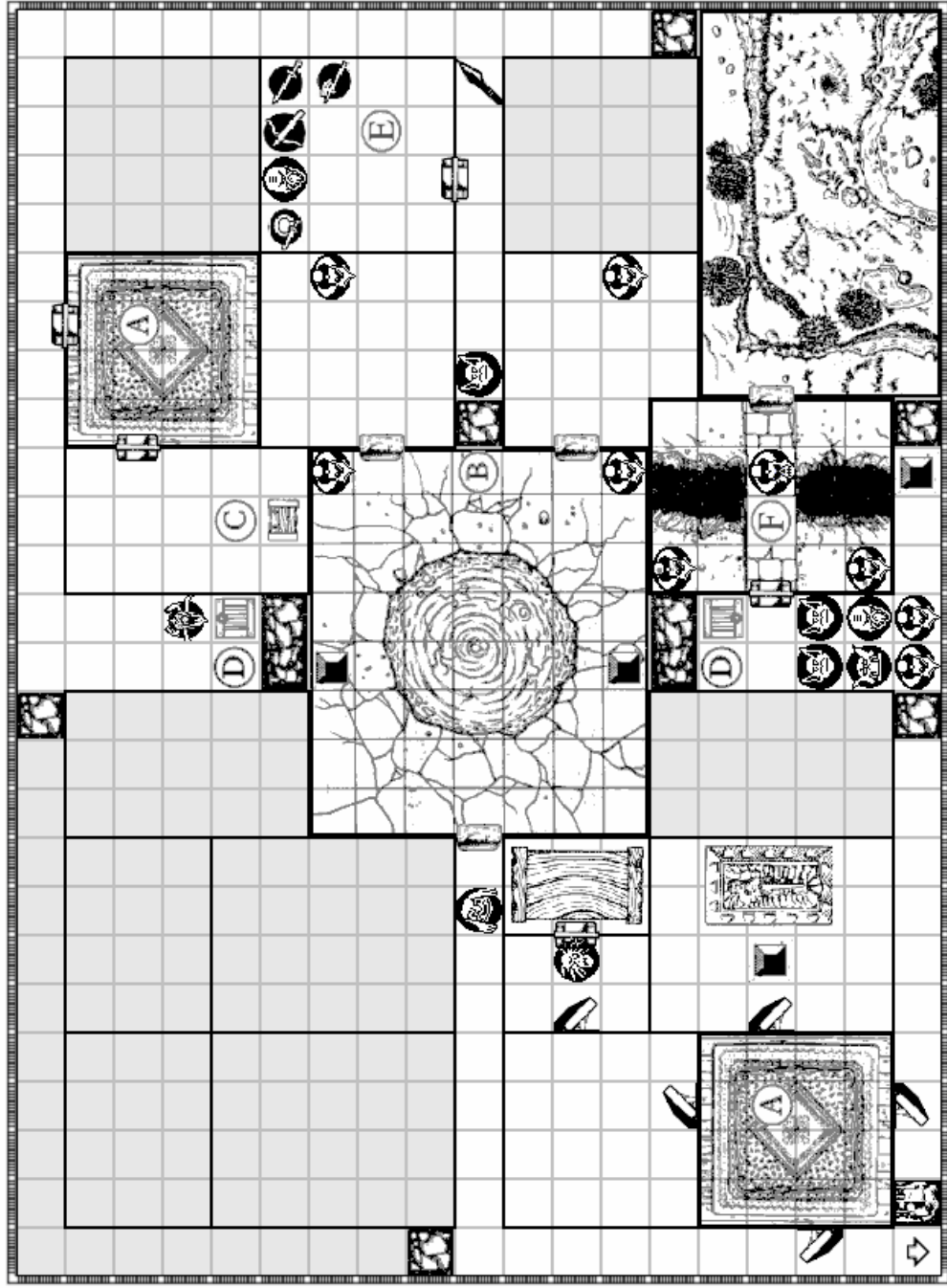
A Sucht hier jemand nach Geheimtüren, findet er etwas, das alle Helden aufmerksam macht. Es müssen sich alle in diesen Raum begeben und das Auge reagiert: es wird alles abgeräumt bis auf diesen Raum. Der Boden wird umgedreht, damit der Teppichboden oben aufliegt und die Helden spielen weiter auf dem zweiten Plan Seite 134.

B Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu 4 Punkte Körperkraft wiederherstellt.

C In diesem Raum landen unverletzt die Helden, nachdem sie in die Schlucht gestürzt sind.

D Wer nach Schätzen sucht, findet im Geschirrschrank 250 Goldmünzen und ein Artefakt. Er darf eine Beute-Karte ziehen.

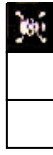
Streunendes Monster: Orc



### Anmerkungen:

*Diese Herausforderung ist auf zwei Pläne aufgeteilt. Die Seiten 120 und 121 gehören ebenfalls zu dieser Herausforderung.*

### OGRE KÖRPERKRAFT



A Die Helden setzen ihr Abenteuer in diesen Räumen fort. Bei der ersten Ankunft tauchen sie im linken unteren Raum auf, bei der zweiten Ankunft im oberen rechten Raum.

B Dies ist ein Hohepriester-Zauberer. Er besitzt 3 seiner Zaubersprüche, welche Du aus dem Stapel ziehst, und den Chaoszauber *Befehl*, den er beliebig oft benutzen darf.

Tempo: 5    Angriff: 5    Verteidigung: 5    Intelligenz: 7

Er kann nicht besiegt werden. Sein Ziel ist, alle Helden in die Chaosgrube fallen zu lassen. Der Held, der in die Grube stürzt, wird aus dem Spiel genommen. Sind alle in die Chaosgrube gestürzt, wird das Brett abgeräumt und das Abenteuer wird im Raum C auf dem Plan Seite 132 fortgesetzt.

C Diese Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

D Diese Falltüren sind durch einen unterirdischen Gang verbunden. Da der Gang dunkel und gefährlich ist, muss derjenige, der hindurchgeht, einen Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Totenkopf, verletzt er sich und muss einen Punkt an Körperkraft abziehen.

E Diese vier Landsknechte sind gefangen genommen worden, als sie das Land erforschen wollten. Sobald der Fimir besiegt wird, sind sie frei. Die Landsknechte werden gleichmässig an die Helden verteilt. Der Held, der den Fimir tötete, darf bestimmen, wie Landsknechte an die Helden verteilt werden.

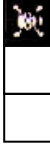
F Dieser Chaoshexer besitzt 3 Teleschicks und die Chaoszauber *Feuerball* und *Feuerturm*.

Tempo: 6    Angriff: 4

Verteidigung: 6

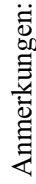
Intelligenz: 7

Körperkraft:



Streunendes Monster: Orc

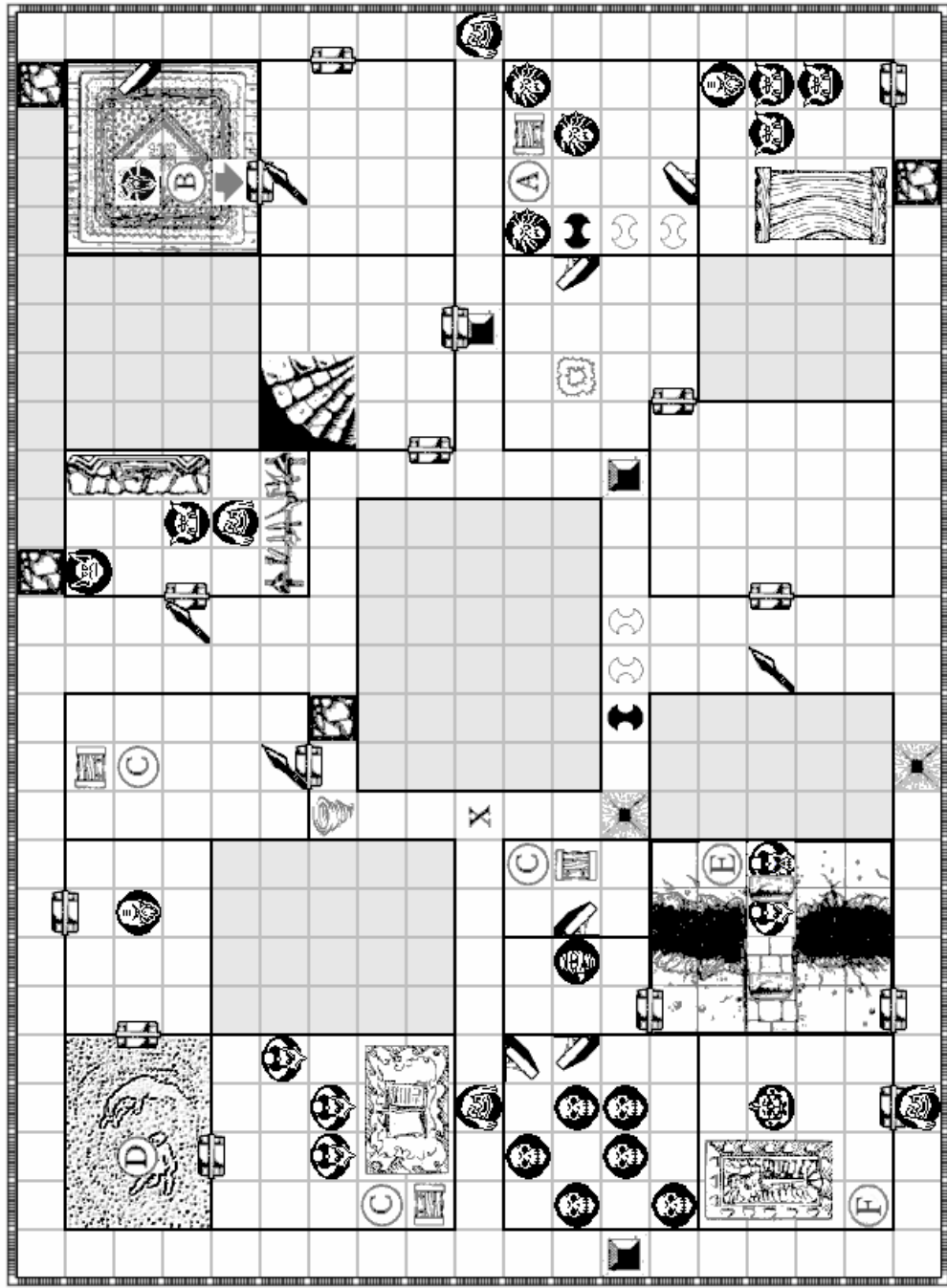
*Ihr seid nun mitten in der Wüste des Landes. Da es noch keine Landkarte dafür gibt, müsst Ihr selbst die Treppe finden, die in eine unterirdische Festung führt. Bis dahin solltet ihr Euch auf die vielen Monster gefasst sein.*




Jeder Held wirft zwei normale Würfel. Ein Würfel zeigt an, wie weit sich das oberirdische Feld maximal bewegt. Der andere Würfel zeigt an, wie weit sich die Figur bewegen darf. Der Spieler bestimmt nach dem Würfeln selber, welcher Würfel was anzeigt. Beim Bewegen des oberirdischen Feldes werden alle Figuren mitgenommen. Es wird immer zuerst das Oberirdische Feld bewegt, jedoch immer nur in eine Richtung. Tauchen dann Monster auf dem oberirdischen Feld auf, werden sie aufgestellt. Landet eine Figur auf einem Feld, auf dem ein Monster oder die Treppe auftauchen soll, muss das, was auftaucht, neben der Figur aufgestellt werden. Die Treppe wird erst aufgelegt, wenn alle vier Felder der Treppe auf dem oberirdischen Feld sind. Danach können der Held und seine Landsknechte sich bewegen. Die Figuren dürfen nie das oberirdische Feld verlassen.

A Dieser Gargoyle besitzt 5 Punkte an Körperkraft und den Chaoszauber *Atem des Chaos*.



## Das Rätsel des Landes der Illusionen

*Während ihr Euch den Weg zur unterirdischen Festung freigeht, hat das Buch Loreto mir verraten, was Ihr suchen müsst. Es ist eine steinerne Landkarte, welches uns den Weg weist, wie das Chaos aus unserem Land zu verbannen ist. Sie ist zersplittert in dieser Festung verteilt. Sammelt die vier Teile und kehrt zurück.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A In dieser Schatzkiste liegen 200 Goldmünzen.

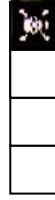
B Die Gargoylestatur darf nicht bewegt und kann nicht verletzt werden, bis die mit dem Pfeil gekennzeichnete Tür geöffnet wird. Erst danach greift sie an.

C In jeder dieser Schatzkisten liegt ein Stück der steinernen Karte.

D Wer diesen Raum der magischen Finsternis betritt, wird sofort mit einem Teleschock angegriffen. Die magische Finsternis hat 9 Punkte Intelligenz.

E Dieser Hexer besitzt 5 Teleschocks und folgende Chaoszauber: Blitz, Feuerball, Feuerstrum, Wolke des Chaos, Furcht.

Tempo: 4    Angriff: 4    Verteidigung: 5    Intelligenz: 8    Körperkraft:

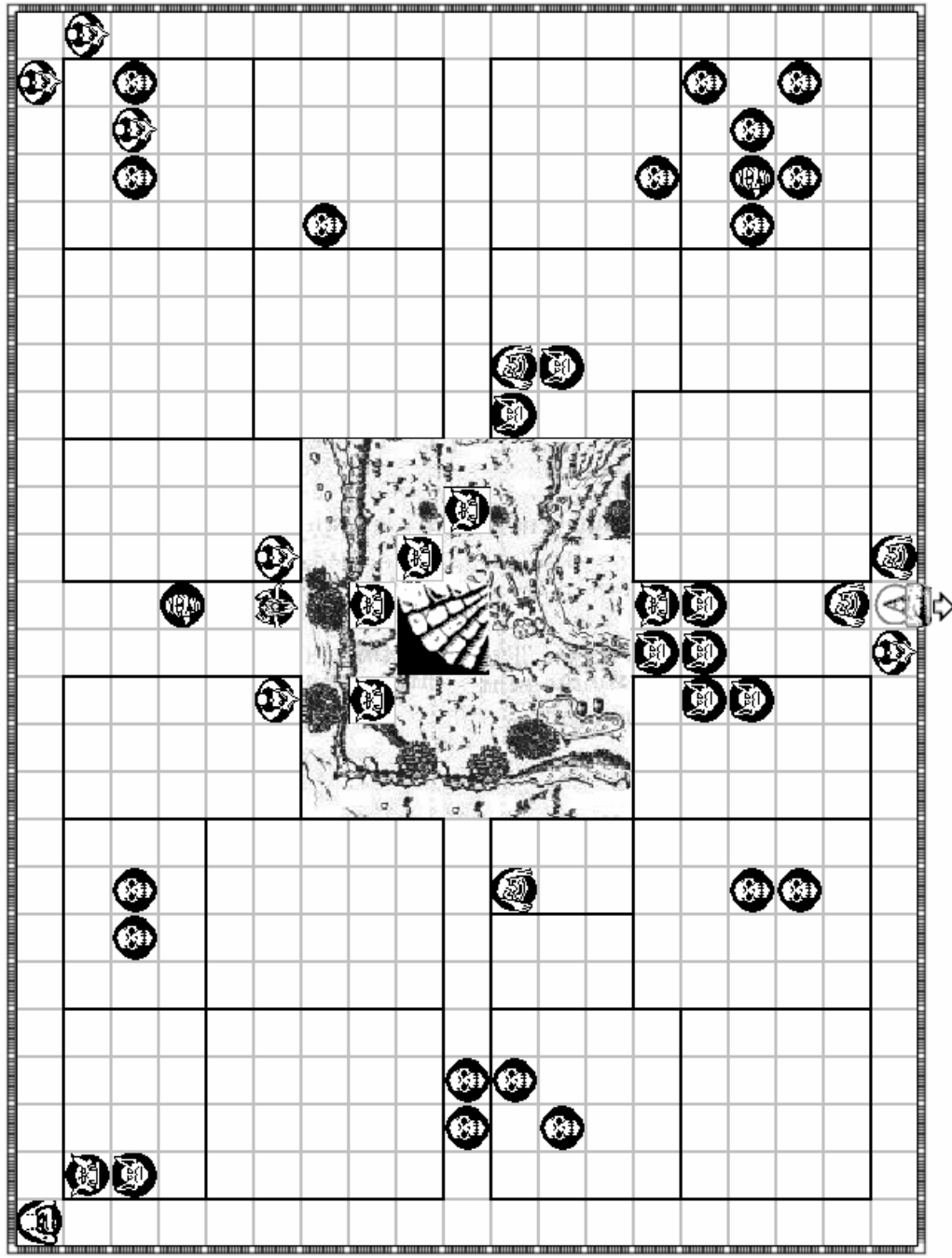


F Wer nach Schätzen sucht, öffnet den Sarkophag und wird von einer Giftwolke angegriffen. Er verliert einen Punkt an Körperkraft. Dafür findet er ein Stück der steinernen Karte und 200 Goldmünzen.

Streunendes Monster:

Gargoyle





## Aus dem Land der Illusionen

*Nun seid Ihr auf dem Rückweg. Da der Weg von sehr vielen Monstern besiedelt worden ist, müsst Ihr einen anderen Weg nehmen. Findet die Steintüre, der Eingang durch den Berg namens Merlok. Erst wenn Ihr den Berg durchquert habt, seid Ihr in Sicherheit.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



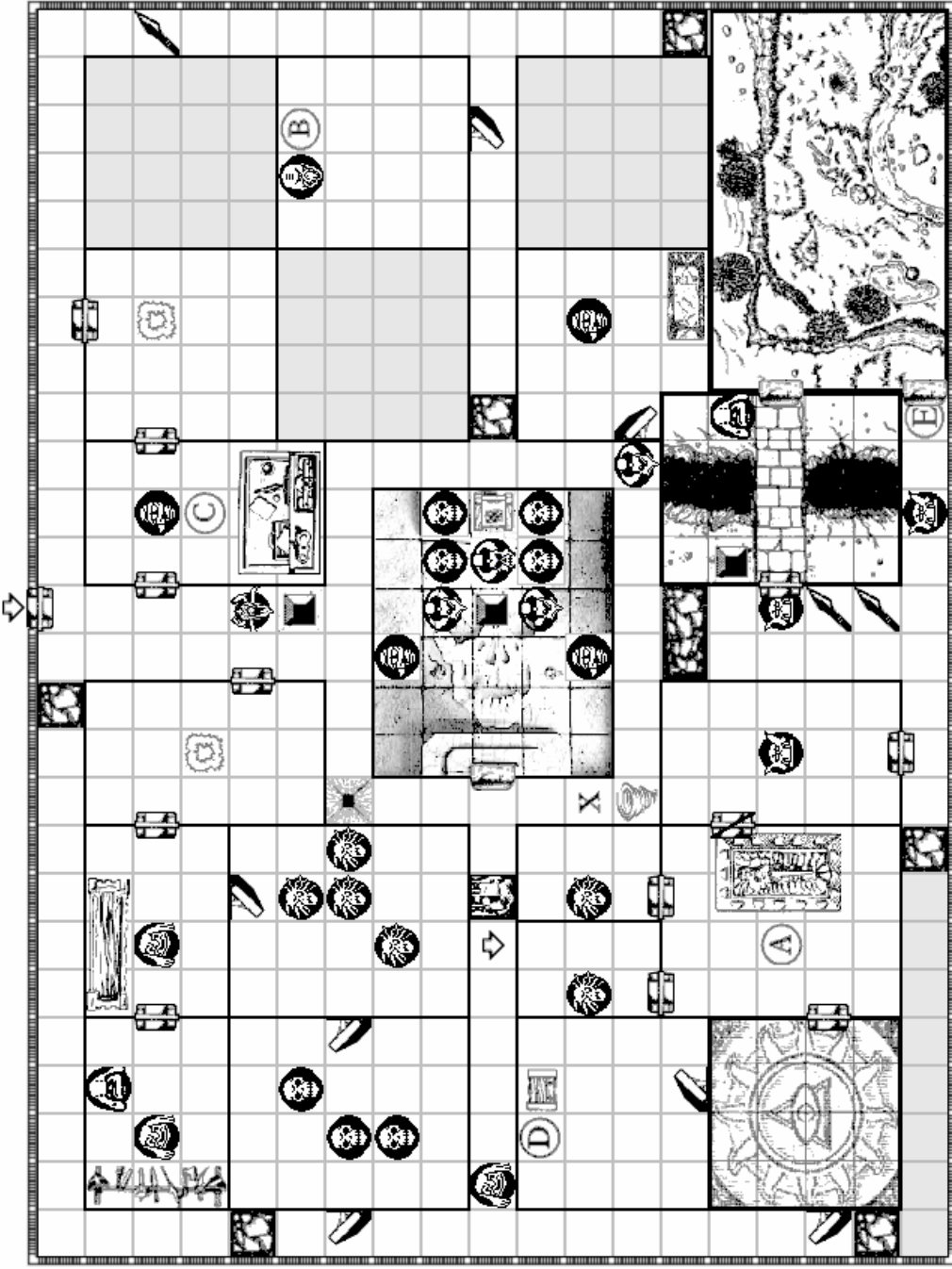
Bei dieser Herausforderung werden die Wände nicht berücksichtigt und der ganze Spielplan gilt als einen einzigen grossen Raum. Auf der Treppe des oberirdischen Feldes. Die Helden bewegen sich nach folgenden Regeln:

Jeder Held wirft zwei normale Würfel. Ein Würfel zeigt an, wie weit sich das oberirdische Feld maximal bewegt. Der andere Würfel zeigt an, wie weit sich die Figur bewegen darf. Der Spieler bestimmt nach dem Würfeln selber, welcher Würfel was anzeigt. Beim Bewegen des oberirdischen Feldes werden alle Figuren mitgenommen. Es wird immer zuerst das Oberirdische Feld bewegt, jedoch immer nur in eine Richtung. Tauchen dann Monster auf dem oberirdischen Feld auf, werden sie aufgestellt. Landet eine Figur auf einem Feld, auf dem ein Monster auftauchen soll, muss das, was auftaucht, neben der Figur aufgestellt werden. Danach können der Held und seine Landsknechte sich bewegen. Die Figuren dürfen nie das oberirdische Feld verlassen.

In dieser Herausforderung darf nicht gesucht werden.

A Diese Steintüre ist der Ausgang zum Berg Merlock.





## Aus dem Land der Illusionen II

*Nun seid Ihr im Berg Merlock und müsst die letzten paar Höhlen durchqueren. Das Buch Loreto me sagt mir, das ein Hexer Euch verfolgt und auf die steinerne Karte abgesehen hat. Er will verhindern, das wir die Karte bekommen. Passt also auf, das ihr ihm nicht begegnet, denn er ist sehr mächtig.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A In diesem Raum ist die gestrichene Tür nicht für die Helden erreichbar. Wer nach Geheimtüren sucht, findet ein Schlüsselloch auf der Seite des Sarkophags; der Schlüssel besitzt das Monster, welches seine Gestalt verändern kann. Nur mit diesem Schlüssel kann der Sarkophag auf die Seite geschoben und die verdeckte Tür geöffnet werden.

B Dieses Monster kann seine Gestalt ändern. Immer wenn es besiegt wurde, ziehst du eine Monsterkarte; in dieses Monster wird es verwandelt. Ziehst Du den Firir oder das Monster, in dem es gerade getötet wurde, ist es besiegt und der Held bekommt den Schlüssel für den Sarkofag.

C Wer hier nach Schätzen sucht, findet eine kleine Flasche. Falls der Held einen Landsknecht besitzt, gibt er ihm die Flasche und dieser verliert einen Körperkraftpunkt, weil das Fläschchen Gift enthält. Sonst verliert der Held selber einen Punkt Körperkraft.

D Dieser Schatz enthält einen Heiltrank, der 4 Punkte an Körperkraft wiederherstellt.

DER HEXER

Er besitzt 5 Kommas und 10 Chaos-Zauber welche du aus dem Stapel ziehst (ohne *Flucht*)

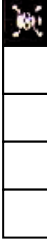
Tempo: 6

Angriff: 5

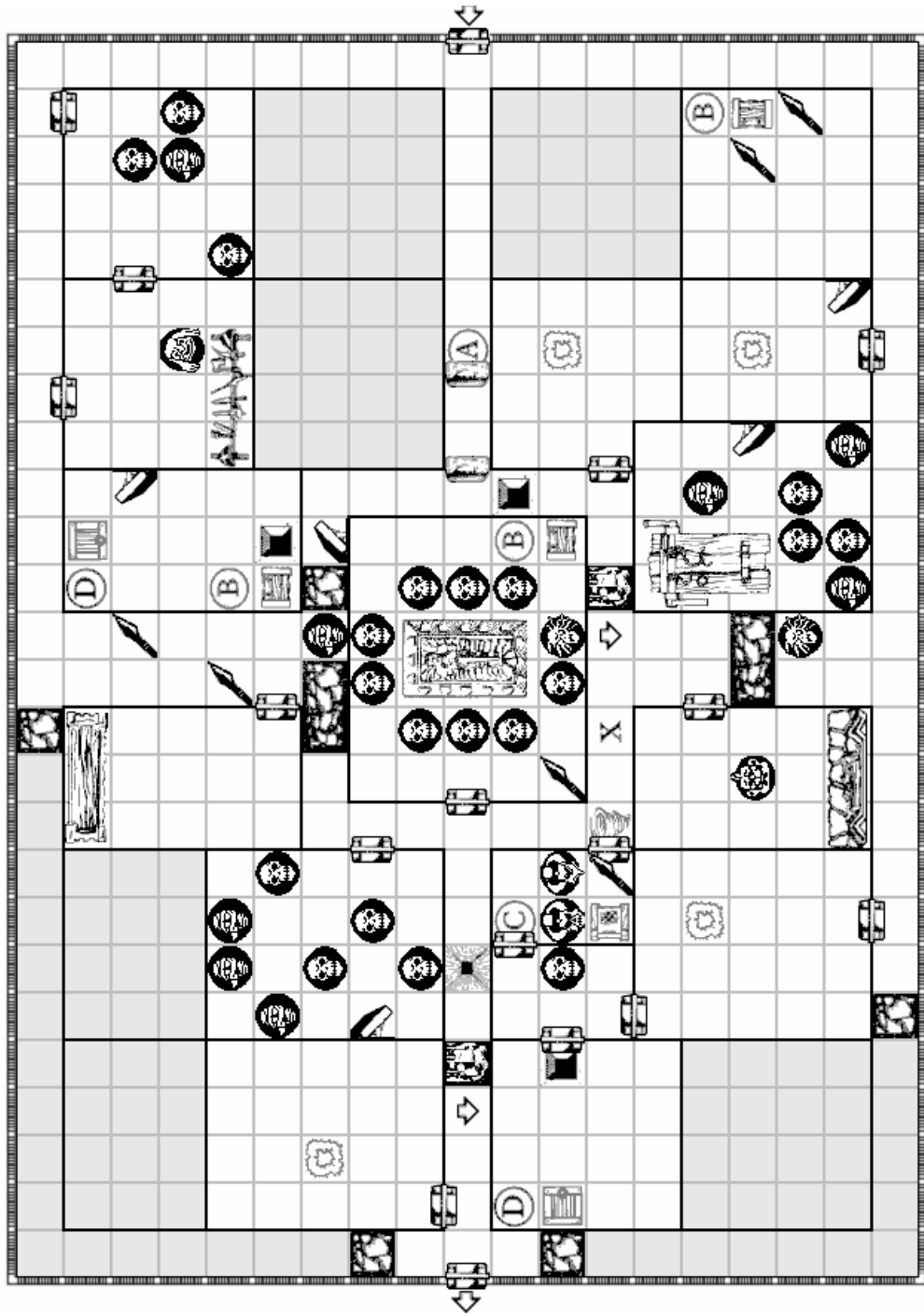
Verteidigung: 6

Intelligenz: 9

Körperkraft:



Streunendes Monster: Ogre Krieger mit einem Punkt Körperkraft



## Barbars Abenteuer

*Wir versuchen nun, zum Thronsaal in Black Crag von Zargons Hexer Festral zu gelangen. Ihr müsst Euch leider alleine auf den Weg machen und genug Goldmünzen sammeln, damit Ihr vorbereitet seid auf Euren starken Gegner. Barbar, ich schicke Dich über den Mad Dog Pass um nach Black Crag zu kommen. Ich gebe Dir noch einen Landsknecht deiner Wahl mit. Viel Glück.*

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A Wird diese Steintür geöffnet, fällt ein Steinschlag vor der Eingangstüre hinunter.

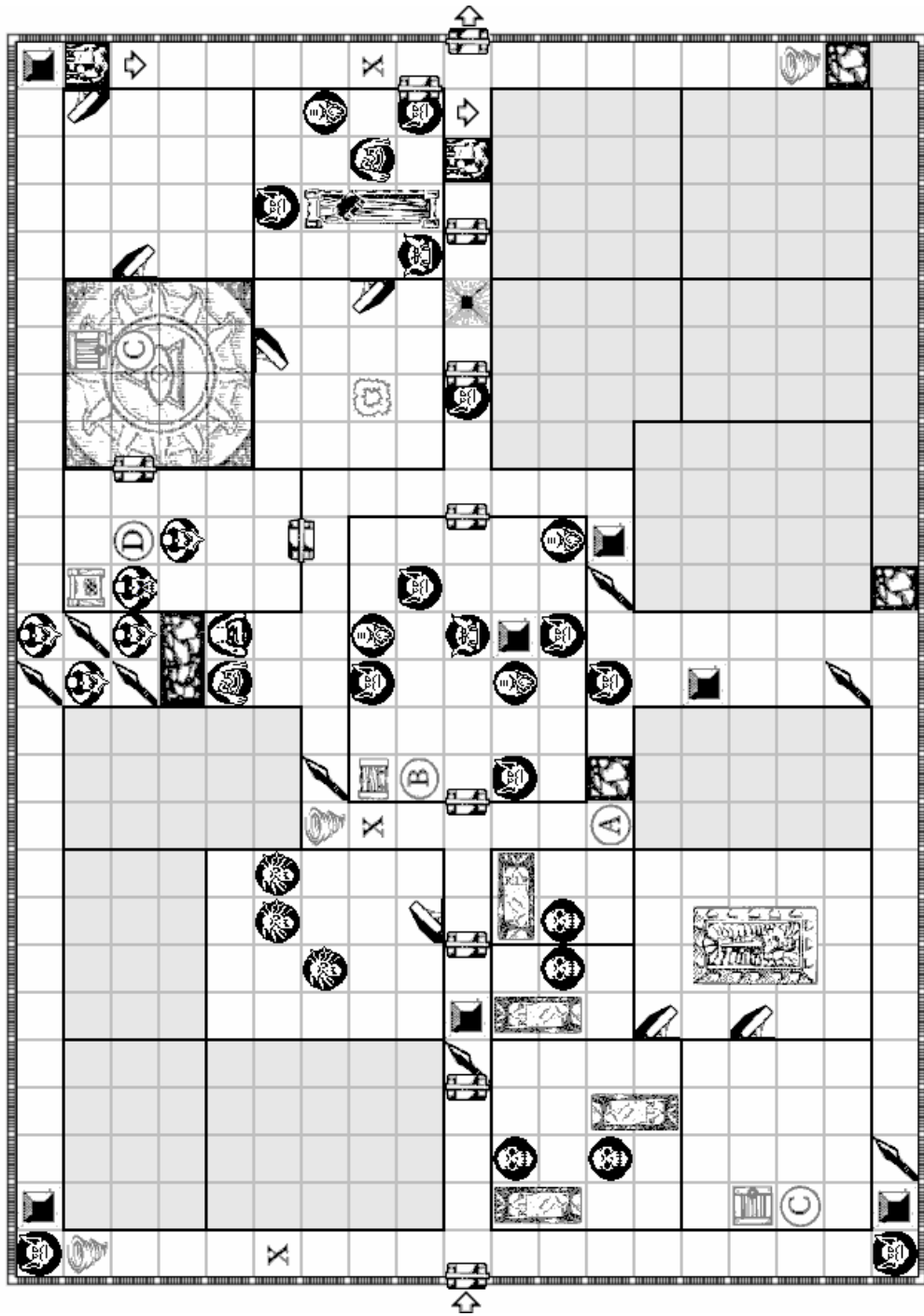
B Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

C Dieser Chaoshexer besitzt 2 Teleschöcks und die Chaos-Zaubersprüche Schneesturm und Frieren.

Angriff: 3 Verteidigung: 6 Tempo: 6 Intelligenz: 6 Körperkraft:

D Wer durch diese Falltür hindurchgehen will, muss einen Kampfwürfel werfen; bei einem Totenkopf verletzt er sich im unterirdischen Gang und verliert einen Punkt an Körperkraft.

Streunendes Monster: 6 Goblins



## Zwergs Abenteuer

*Zwerg, Dich schicke ich über Carag "8 Peaks". Nutze Deine Fähigkeit, Fallen zu entschärfen und sammle so viel Gold wie möglich. Ich gebe Dir zur Unterstützung noch einen Landsknecht mit. Viel Glück.*



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A Steht ein Held auf dieses Feld, fällt ein Blitz aus der rechten Wand und durchbricht die Wände auf der linken Seite. Der Betroffene muss sich gegen 2 Totenköpfe verteidigen.

B Diese Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

C Wer durch diese Falltür hindurchgehen will, muss einen Kampfwürfel werfen; bei einem Totenkopf verletzt er sich im unterirdischen Gang und verliert einen Punkt an Körperkraft.

D Dieser Chaoshexer besitzt 2 Teleschicks und die Chaos-Zaubersprüche *Feuerball* und *Schlaf*.

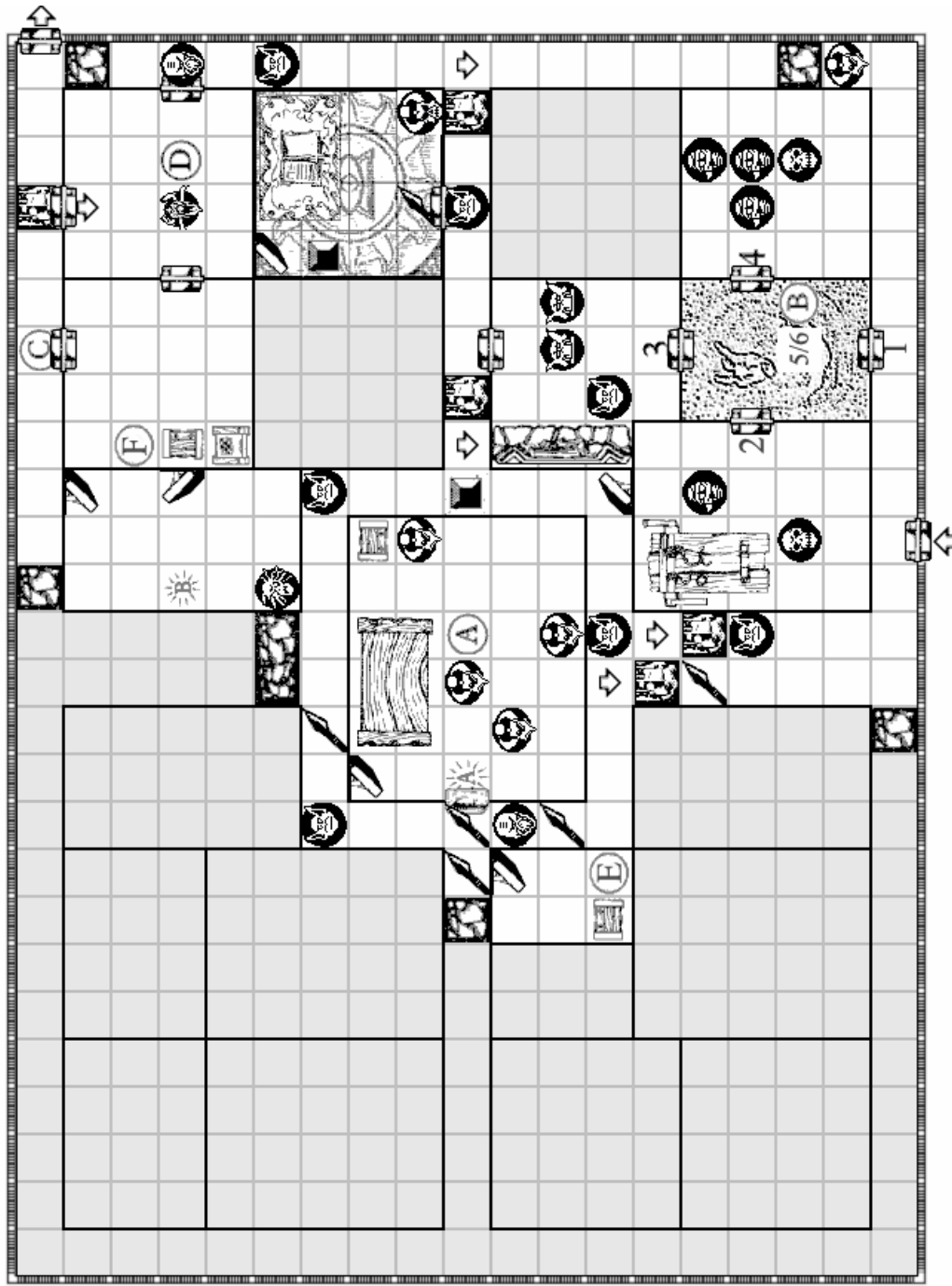
Angriff: 3 Verteidigung: 5 Tempo: 6 Intelligenz: 6 Körperkraft:



Unter dem Thron befinden sich 300 Goldmünzen.

Streuende Monster: 2 Orcs





## Zaubers Abenteuer

*Zauberer, Du musst durch Karak-Azul. Nutze Deine Zauberkraft gut und sammle so viel Gold wie möglich. Ich gebe Dir zur Unterstützung noch einen Landsknecht mit. Viel Glück.*

Anmerkungen:

A Dies ist ein Hohepriester-Zauberer. Er besitzt seine 6 Zauber.

Angriff: 5 Verteidigung: 5 Tempo: 5

Intelligenz: 7 Körperkraft:

Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

B Dies ist die Magische Finsternis. Wer in den Raum eintritt, wirft einen normalen Würfel. Bei einer 1 bis 4, kann er den Raum durch die entsprechende Tür verlassen. Wirft er hingegen eine 5 oder 6, greift ihn die Magische Finsternis mit einem Kampfwürfel an: bei einem Totenkopf verliert der Held einen Punkt an Körperkraft.

C Diese Türe ist verrostet und lässt sich nicht öffnen.

D Dieser Gargoyle besitzt den Chaoszauber *Feuersturm*.

E Diese Schatzkiste enthält 250 Goldmünzen.

F Diese Schatzkiste enthält 150 Goldmünzen.

DER HEXER

Er besitzt 4 Teleschöcks und die Chaos-Zaubersprüche *Befehl*, *Unwetter* und *Feuerball*.

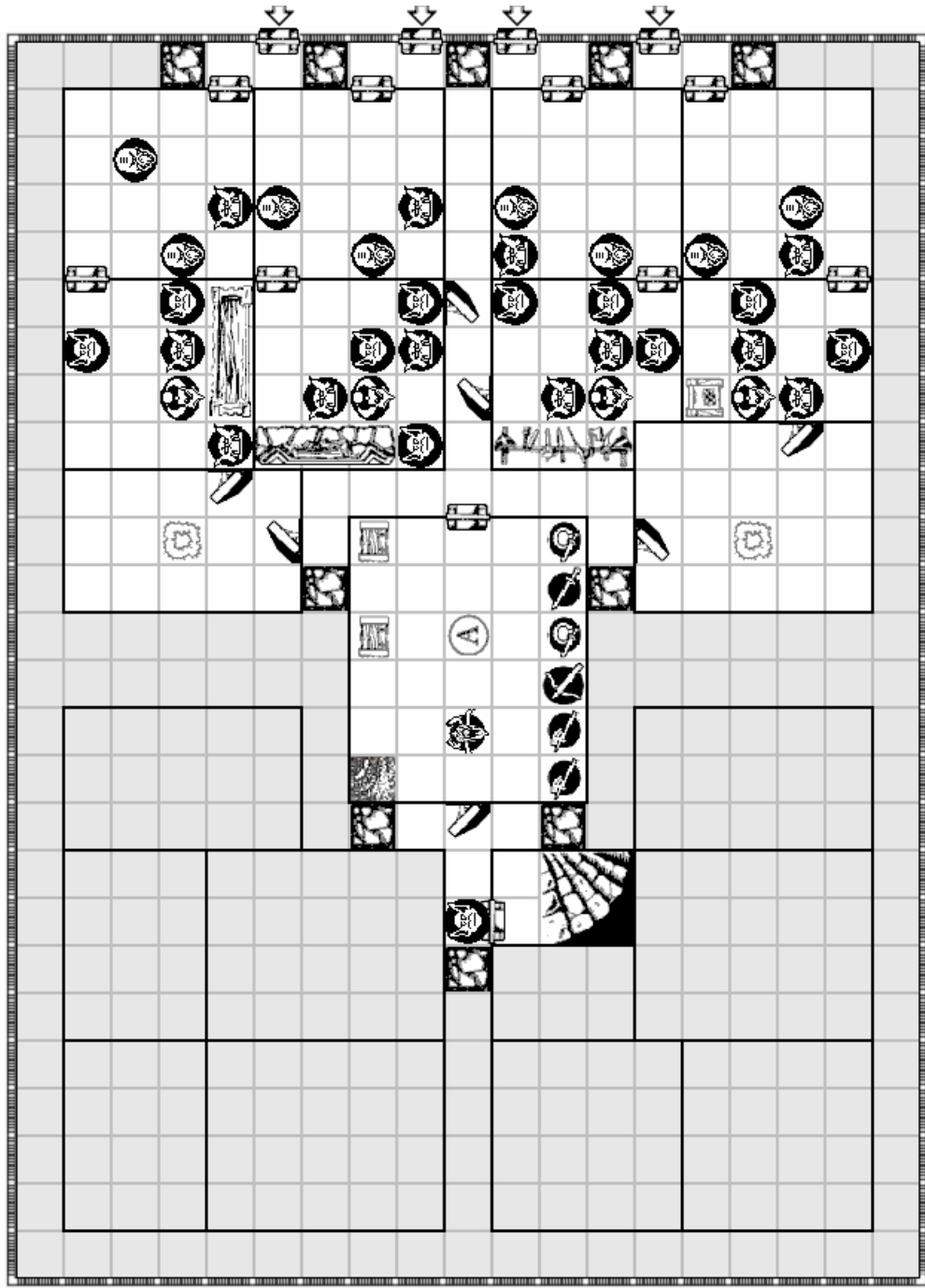
Angriff: 3

Verteidigung: 5

Tempo: 6

Intelligenz: 8 Körperkraft:

Streunendes Monster: eine Monsterkarte ziehen



## Parallel

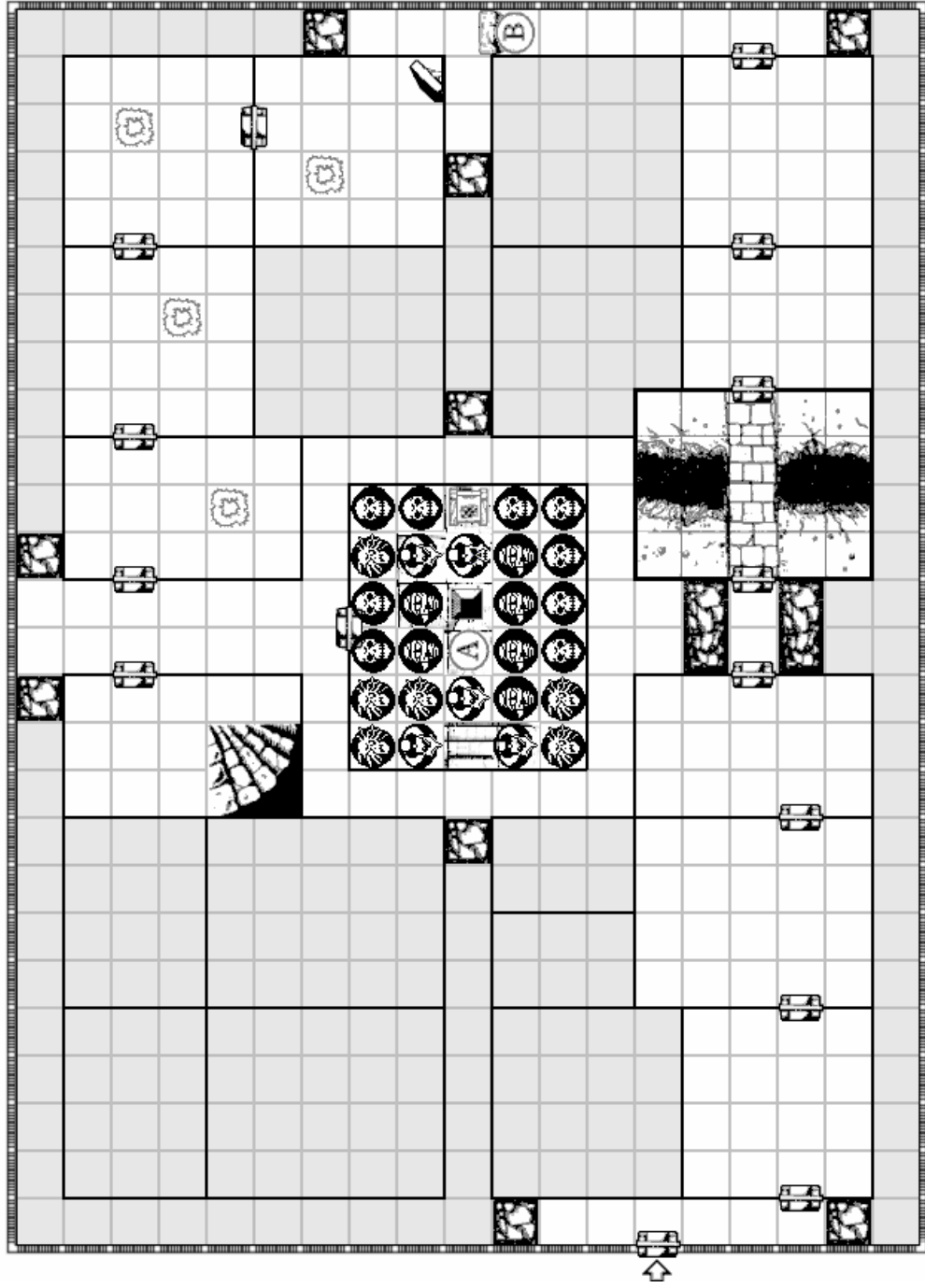
*Ihr seid nun alle in Black-Crag angekommen und durchquert, immer noch getrennt von den anderen die letzten Räume, die zum Thronsaal von Festral, die rechte Hand des mächtigen Magiers Zargon, führen. Leider musstet. Es werden noch 6 Landsknechte in diesen Vorräumen festgehalten. Befreit sie und setzt Euren Weg gemeinsam fort.*

### Anmerkungen:

Die Helden müssen Dir Landsknechte überlassen, falls sie Landsknechte besitzen, die einen Platz im mittleren Raum übernehmen können.

A In diesem Raum sind 6 Landsknechte festgehalten. Jeder Landsknecht kann befreit werden, wenn ein Held neben ihm steht. Dafür muss der Held aber eine Aktion opfern. Aus dem Todesnabel kommen jede Runde folgende Monster zum Vorschein: 6 Goblins, 8 Orcs, 4 Fimire, 4 Chaos-Krieger und 2 Ogre-Krieger mit einem Punkt an Körperkraft. Der Gargoyle kann nicht verletzt werden, solange Monster aus dem Todesnabel kommen. Die Schatzkisten enthalten je 300 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Orc



## Der Thronsaal

*Nun seid Ihr in den Hallen von Festral angekommen. Dringt durch die vielen Vorhallen und besiegt Festral.*

Anmerkungen:

A In diesem Thronsaal befindet sich ein Gargoyle auf diesem Feld. Der Hexer ist Festral und besitzt alle 16 Chaoszauber.

Tempo:6    Angriff:5    Verteidigung:6    Intelligenz:9

Körperkraft:

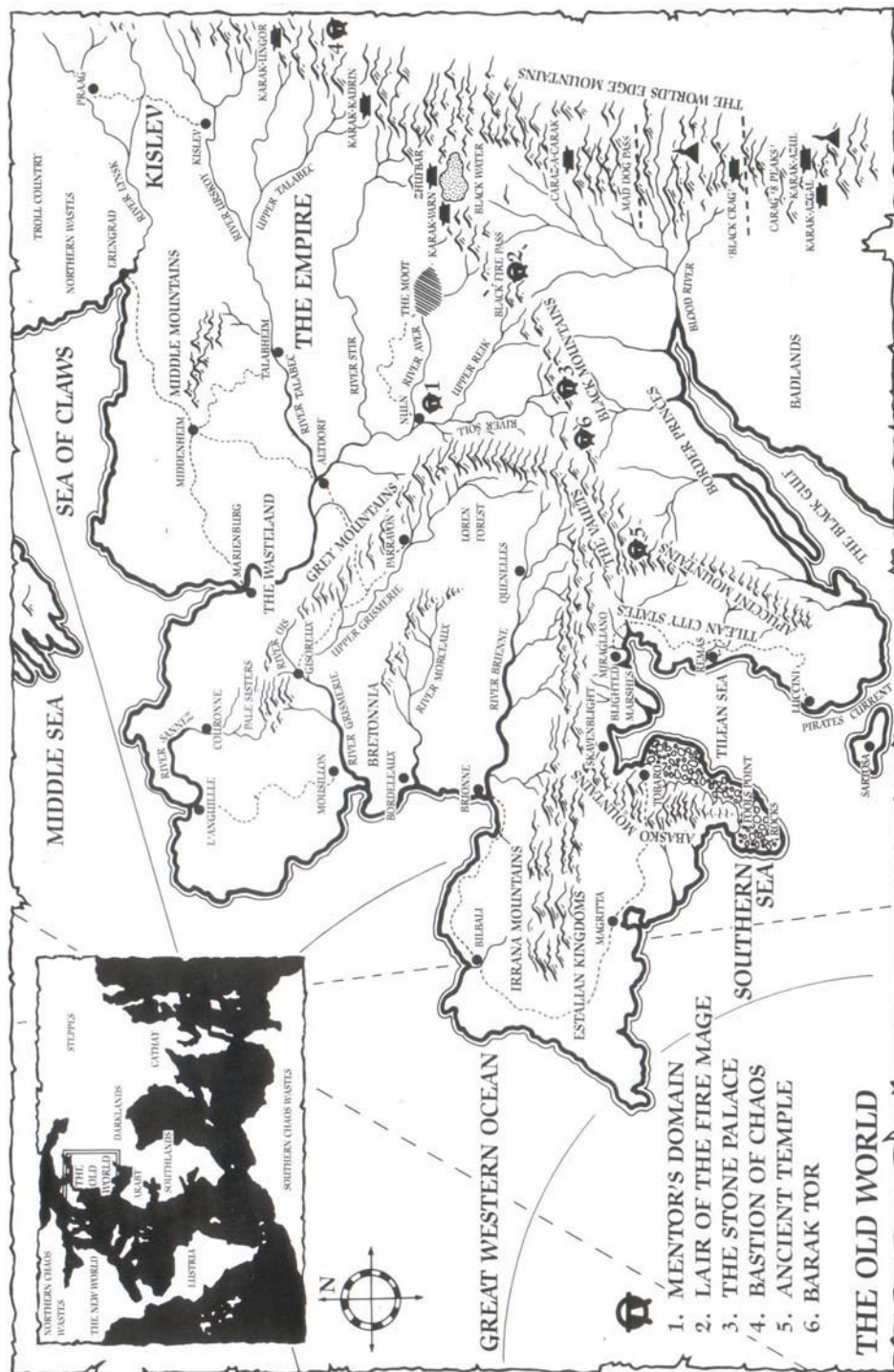
       

B Durchbrechen die Helden die Steintüre, geht ein Alarm los und Monster erwachen. Du ziehst jede Runde eine Monsterkarte. Stelle vier dieser Monsterart auf die Treppe. Diese Monster können Türen öffnen. Sollten keine Figuren dieser Monsterart mehr vorhanden sein, legst Du die Karte beiseite. Sollten noch Figuren vorhanden sein, legst Du sie zurück in den Stapel.

Streunende Monster:    keine







## Komplette Liste der Herausforderungen

Diese Liste zeigt nicht nur die vollständige Sammlung der Herausforderungen, sondern gibt Euch Hinweise, was in den Abenteuer anzutreffen ist. So könnt ihr schneller entscheiden, welches Abenteuer ihr spielen wollt.

- Die Narbe (Seite 8)  
(Besonderes: Todesnabel)
- Gargoyle (Seite 10)  
(Besonderes: mehrere Gargoyles)
- Kreaturen des Schreckens (Seite 12)  
(Besonderes: Atem des Chaos)
- Die Rettung (Seite 14)  
Die Rache des Grolach  
(Besonderes: Gargoyles, Gräber des Grolach)
- Das Treppenschloss (Seite 18)  
Die Festung des Hexen-Lords  
(Besonders: Massenangriffe, Ulag)
- Höhle des Wächters (Seite 22)  
Karos Festung  
Karos Rache  
(Besonderes: Der Wächter, Die Krone des Königs)
- Weg der Fallen (Seite 28)  
Die Magische Finsternis  
Die Ruine (von Markus Truninger)  
Burg der tausend Fallen (von Markus Truninger)  
(Besonderes: starker Gargoyle, viele Fallen, Monsterhorden, Fantrax)
- Todesnabel und die magische Finsternis (Seite 36)  
Paranodia (von Markus Truninger)  
Kartensuche  
Das Verlies von Bretonnia (von Markus Truninger)  
(Besonderes: Ogre, Monsterhorden, Rolmo)
- Der Fluch des Chaos (Seite 44)  
Angriff auf Intelligenz  
Das Ende des Chaoszaubers  
Der Hexer (von Markus Truninger)  
(Besonderes: Sarkophag, Intelligenzangriffe, 2 Magier, Monsterhorden, mächtiger Hexer)
- Vergessene Pyramiden (Seite 52)  
Burg der Verschollenen (von Andreas Nyffeler)  
Festung der Fimire  
Das Treibhaus  
Die Totengräber  
(Besonderes: Trittfallen, Treibsand auf oberirdischen Feld, Totengräber)
- Weg durchs Unbekannte (Seite 62)  
Verrücktes Labyrinth I & II  
Die Suche  
(Besonderes: alternative Wege, viele Fallen, bewegende Luft, Gargoylestatur, Gefangennahme)

- Der Weg I & II (Seite 70)  
Waffensuche  
Burg der losen Türen  
Das Portal  
(Besonderes: Flure mit vielen Fallen, Waffenverlust, besondere Türen, Kartensuche, grosser Saal)
- Die Schlucht des Chaos (Seite 80)  
Der Fall  
Der Raum  
(Besonderes: kurze Herausforderungen, Schlucht, Ogre Herrscher, Klone aus Star Quest)
- Schloss der Unendlichkeit (von Markus Truninger) (Seite 86)  
Andere Dimension  
Die Doppelgänger  
(Besonderes: Figuren aus Star Quest, 2 Magier, Gargoyle)
- Die Karte der Magier (Seite 92)  
Der Schlüssel  
(Besonderes: 5 Magier, Chaosgrube)
- Dorf der Erinnerungen (Seite 96)  
Ruinen von Rombos (von Markus Truninger)  
(Besonderes: alle Möbelstücke, 2 Magier, Chaosgrube, Einsammeln von Landsknechten)
- Der Hexer der Ogres (Seite 100)  
Der Herrscher  
(Besonderes: eine sehr kurze Mission in der Chaosgrube)
- Die grosse Wanderung (Seite 104)  
Rückkehr des Herrn der Stürme  
Der vergessene Schrein  
(Besonderes: 1 Magier, Goblinhorden)
- Der Weg der Karte I bis V (Seite 110)  
(Besonderes: optionales Sammeln der Karte, Verhandeln mit Landsknechten, starke Gegner)
- Das Land der Illusionen (Seite 120)  
Im Land der Illusionen  
Das Rätsel des Landes der Illusionen  
Aus dem Land der Illusionen I & II  
(Besonderes: Herausforderung auf zwei Spielbretter, Bewegen auf grossem Feld, Karten einsammeln)
- Barbars, Zwergs, Zauberers & Albs Abenteuer (Seite 132)  
Parallel  
Der Thronsaal  
(Besonderes: 4 Soloabenteuer, Befreiung der Landsknechte, Viele Hallen bis Thronsaal, Festral)
- Die Schlacht des Bösen (Seite 144)  
(Besonderes: alle Figuren in einer riesigen Schlacht gegen Zargon)

1.Auflage

Produziert von Sandro Giammarino, CH-Zürich, Februar 2005

E-Mail: [sandrgia@access.unizh.ch](mailto:sandrgia@access.unizh.ch)

Herausforderungen erfunden von:

Sandro Giammarino, 60 Abenteuer

Markus Truninger, 7 Abenteuer

Andreas Nyffeler, 1 Abenteuer

Bilder sind aus der Spielanleitung von *Hero Quest – Brave Edition* entnommen  
Pläne bearbeitet mit Word, Photoshop, Image Ready und HQ-Edit, Version 1.6b