

Die Bänge des Feuers

Ein HeroQuest Abenteuer

Vor langer, langer Zeit, als es noch kein Gut und Böse gab, herrschten in diesem Land die Drachen. Sie waren weise, mächtig und stark. Sie herrschten mit Verstand, doch ohne Barmherzigkeit. So kam es zu einer Schlacht der großen Drachen, in der sie sich gegenseitig vernichteten. Heute streifen nur noch vereinzelt kleinere Drachen durch die Welt, doch sie stehen in keinem Vergleich zu den großen von damals.

Doch nun droht eine neue Gefahr: Der böse Zauberer Webex hat eine Armee Untoter um sich geschart. Er fand das Buch des alten Drachen Murariu und hat nun mächtige Zaubersprüche zur Verfügung. In meinem magischen Spiegel habe ich ihn die ersten Zauber anwenden sehen. Das muß ein Ende haben! Ihr müßt ihn aufhalten, bevor er unbesiegbar wird. In seinem Thronsaal stellt er Versuche mit der drachischen Magie an. Wahrscheinlich versucht er, kleine Drachen nachzuzüchten und sie zu beherrschen. Ihr müßt diese Experimente vernichten. Wendet das finstere Schicksal von der Welt ab. Ihr seid die letzte Hoffnung, meine Heroen.

Anmerkungen:

Für die Dauer dieser Herausforderung haben alle Chaoskrieger ihre normale Stärke, aber zusätzlich hat ihnen Webex Feueratem verliehen. Mit diesem können sie Heroen, die nicht weiter als 3 Felder (auch schräg) entfernt stehen, mit 2 Kampfwürfeln attackieren. Ein Chaoskrieger kann entweder einen Feueratemangriff oder einen normalen Angriff durchführen.

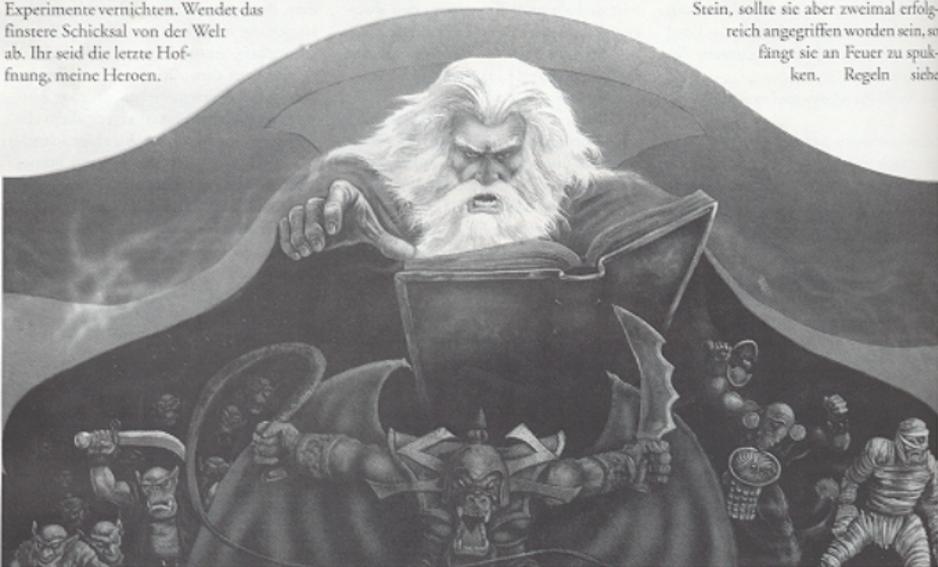
A In der Waffenkammer können die Helden Borins Rüstung finden.

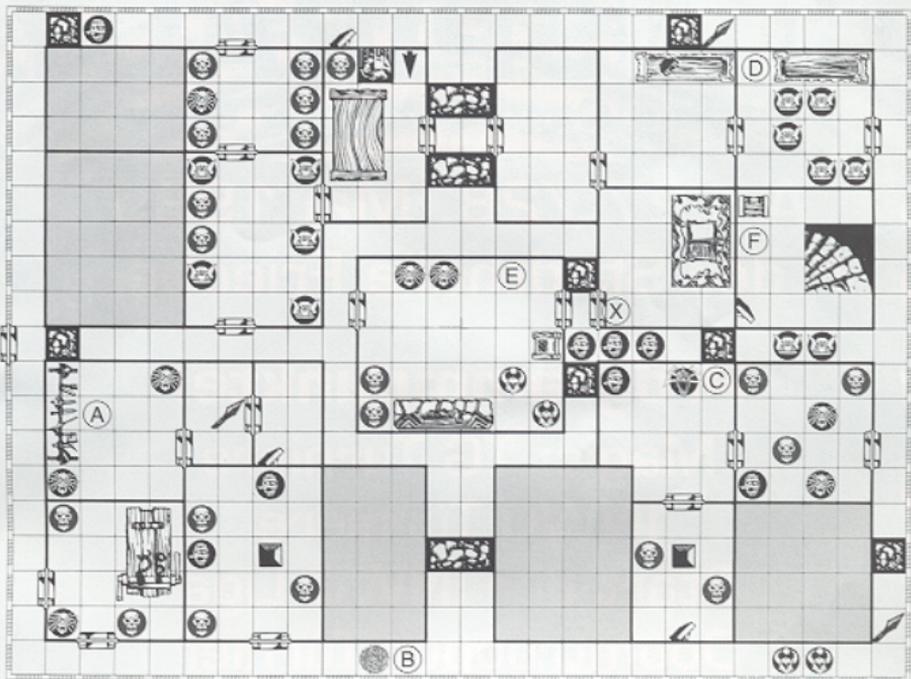
B Diese Flure hat Webex mit einem furchtbaren Fluch belegt: Es handelt sich dabei um eine Art des Zaubers 'Charme von Ksandssa'. Der Schatten von Ksandssa kann sich 4 Felder im Zug des Bösen fortbewegen. Man sollte ein umgedrehtes Plättchen einer Fallgrube benutzen, so daß die weiße Fläche nach oben zeigt. Das Böse kann mit dem Schatten einen Heroen angreifen. Da-

bei würfelt der Schatten mit 3 Angriffswürfeln, gegen die sich der Heroe mit soviel Würfeln verteidigen kann, wie er Intelligenzpunkte hat. Kann der Heroe sich nicht erfolgreich verteidigen, so fällt er die nächste Runde in Schlaf und kann sich nicht bewegen und angreifen, wohl aber verteidigen. Dafür ist er die nächste Runde gegen den Zauber immun und kann nicht vom Schatten angegriffen werden.

Der Schatten kann ohne Probleme durch die Heroen ziehen und auch auf einem Feld enden, das schon von einem Heroen besetzt ist. Der Schatten kann nicht angegriffen werden, sondern kann nur durch einen Luftzauber oder den Nebelschleier vernichtet werden. Eine Zerstörung ist jedoch nicht notwendig, da sich der Schatten von Ksandssa nicht in Räume und durch Wände bewegen kann, sondern nur hier im Flur sein Unwesen treibt.

C Die Gargoyle ist nur eine Statue aus Stein, sollte sie aber zweimal erfolgreich angegriffen worden sein, so fängt sie an Feuer zu spucken. Regeln siehe





Chaoskrieger. Bewegung ist nicht möglich.

D Im Schrank können die Heroen zwei Phiolen mit Zaubertränken finden, die jeweils 4 Körperkraftpunkte zurückbringen.

E Das ist der Thronsaal des Hexers. Hier hat er seine Getreuen um sich geschart. Neben dem Thron steht ein Samtkissen, auf dem ein Ei von beachtlichem Ausmaß liegt. Darauf windet sich eine riesige Schlange, die für die Heroen jedoch keine Gefahr darstellt.

Die Tür zum Nebenraum, dem Arbeitsraum des Hexers, ist schon geöffnet (!). Dadurch kann der Hexer, wenn das Böse am Zuge ist, auch Zauber in den Thronsaal werfen, falls nichts seine Sichtlinie behindert.

Der Hexer hat folgende Werte:

Tempo: 8

Angriff: 4 Würfel

Verteidigung: 5 Würfel

Intelligenz: 8

Körperkraft: Die Körperkraft des Hexers ist

irrelevant, da er zu diesem Zeitpunkt noch nicht verwundet werden kann.

Wird es dem Hexer Webex zu gefährlich, d.h. seine Zauber sind verbraucht oder seine Getreuen wurden stark dezimiert, so öffnet er die Geheimtür im Osten seines Arbeitszimmers und flieht über die Treppe. Die Flucht kann durch die Helden nicht verhindert werden und ist der gewollte Ausgang dieser Herausforderung.

Die Aufgabe der Helden ist es lediglich, das Ei zu vernichten und dem Hexer über die Treppe zu folgen.

Die Zauber des Hexers (Jeder ist nur einmal einsetzbar!):

Die Krieger von SS'Imatah:

Der Hexer kann mit diesem Spruch zwei Drachenkrieger beschwören. Um diese darzustellen, sollten die Fimifiguren benutzt werden. Sie müssen irgendwo in Sichtweite des Hexers postiert werden.

Tempo: 6

Angriff: 3 Würfel

Verteidigung: 6 Würfel

Intelligenz: 4

KK: 1

Auch sie haben Feueratem und können diesen in gleicher Weise wie die Chaoskrieger einsetzen.

Der Charme von Ksandssa:

Der Hexer kann einen beliebigen Heroen in seiner Sichtlinie für eine Runde in optische Träume versetzen. Dieser Heroe kann diese Runde nicht angreifen und sich nicht beliebig Heroen in seiner Sichtlinie werfen, wohl aber verteidigen.

Murarius Funken:

Der Hexer kann eine Feuerlanze auf einen beliebigen Heroen in seiner Sichtlinie werfen. Er attackiert mit 3 Würfeln. Der Heroe kann normal verteidigen.

F Die Truhe enthält 300 Goldstücke und einen Zaubertrank, der 4 KK-Punkte zurückgibt.

X An dieser Stelle befindet sich der Hexer.

Alle Orks in dieser Herausforderung greifen nur mit zwei Würfeln an, und verteidigen nur mit einem Würfel.

Oliver Hinz