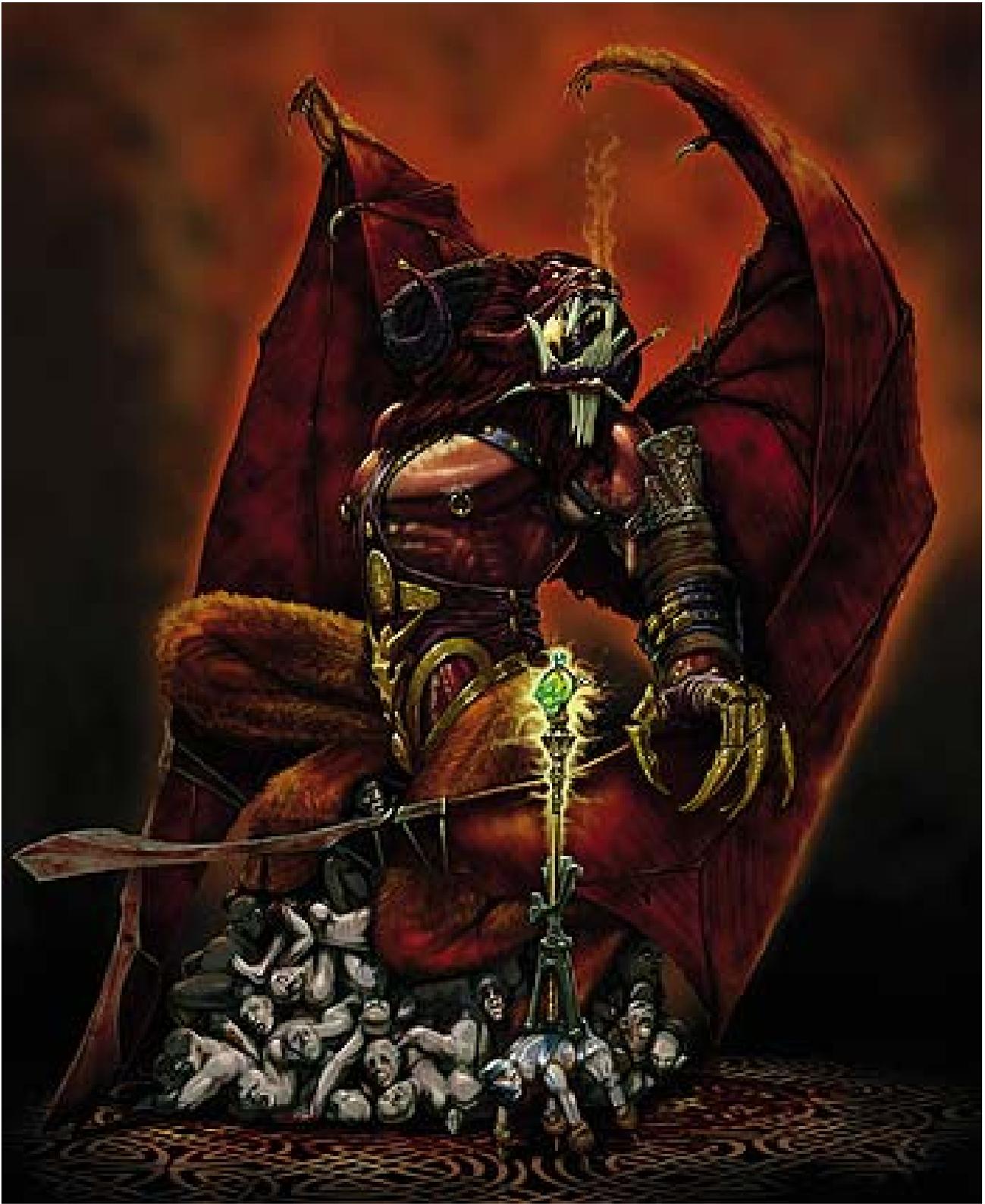


Nannack, Blor-Bhada Gragoon,
Hist'zha'zinnerez, Rwar'ak Urukouah,
Eshowelnax



Inhalt

Seite 02	Inhaltsverzeichnis
Seite 03	Vorwort, Disclaimer und Erläuterung
Seite 04	Teil I – Einführung
Seite 05	Teil I – 1. Herausforderung
Seite 06	Teil I – 2. Herausforderung
Seite 07	Teil I – 3. Herausforderung
Seite 08	Teil I – 4. Herausforderung
Seite 09	Teil I – Ende
Seite 10	Teil II – Einführung
Seite 11	Teil II – 1. Herausforderung
Seite 12	Teil II – 2. Herausforderung
Seite 13	Teil II – 3. Herausforderung
Seite 14	Teil II – 4. Herausforderung
Seite 15	Teil II – 4. Herausforderung -> Forstsetzung
Seite 16	Teil II – Ende
Seite 17	Teil III – Einführung
Seite 18	Teil III – 1. Herausforderung
Seite 19	Teil III – 2. Herausforderung
Seite 20	Teil III – 3. Herausforderung
Seite 21	Teil III – 4. Herausforderung
Seite 22	Teil III – 4. Herausforderung -> Forstsetzung
Seite 23	Teil III – Ende
Seite 24	Teil IV – Einführung
Seite 25	Teil IV – 1. Herausforderung
Seite 26	Teil IV – 2. Herausforderung
Seite 27	Teil IV – 3. Herausforderung
Seite 28	Teil IV – 4. Herausforderung
Seite 29	Teil IV – 4. Herausforderung -> Forstsetzung
Seite 30	Teil IV – Ende
Seite 31	Anhang I : Meine Regelauslegungen und Hausregeln
Seite 32	Anhang II und III : Neue Miniaturen und Neuer Heroe
Seite 33	Anhang IV und V : Die Schriftrolle und das Buch
Seite 34-36	Anhang VI : Neue Monsterkarten
Seite 37	Anhang VII : Neue Artefakte
Seite 38	Anhang VIII : Aufsteller für die neuen Monster
Seite 39	Schlusswort

Das was nicht lebt

Diese Erweiterung für Hero Quest besteht aus 16 Quests, gegliedert in vier Kapitel. In diesem Quest kommen Dinge aus dem Grundspiel sowie aus allen vier in Europa veröffentlichten Erweiterungen zum Einsatz. Außerdem kommen einige neue Miniaturen der Firmen Grenadier sowie aus dem D&D Miniatures Game von Wizards of the Coast vor. **Dies soll in keiner Weise eine kommerzielle Werbung für diese Firmen darstellen!** Keine dieser Miniaturen ist zwingend erforderlich um mein Quest zu spielen, jede kann einfach durch eine Standardminiaturen als Platzhalter ersetzt werden oder ihr nehmt einfach passende Miniaturen von anderen Herstellern.

Disclaimer

Alle Rechte am Spiel Hero Quest sind Eigentum der Firmen Games Workshop GmbH bzw. Hasbro GmbH.

Die verwendeten Bilder sind Copyright Wizards of the Coast, Inc.

Diese von mir erstellte Erweiterung soll diese Rechte in keiner Weise herausfordern und ich verdiene daran nicht einen Cent. Gleichweise ist es verboten das irgendjemand sonst mit diese von mir erstellte Erweiterung zu kommerziellen Zwecken nutzt.

Danksagungen

Ich danke „derrob“ für die wundervolle Heroenkarte des Assassinen.

Erläuterung

Ich gehe davon aus das zum spielen dieser Erweiterung das komplette Material aus dem Grundspiel und aus allem vier in Deutschland erschienenen Erweiterungen zur Verfügung steht. Die Heroen dürfen von Anfang an aus den Zaubern aus Morcas Magier wählen sowie Landsknechte anheuern.

Die Herausforderungen der einzelnen Teile hängen zusammen und werden direkt aufeinander Folgend gespielt. Die Heroen erhalten verlorene Körperkraftpunkte sowie verbrauchte Zauber zurück, aber tote Landsknechte bleiben tot.

Das kaufen von Ausrüstung oder anheuern neuer Landsknechte ist ausschließlich zwischen den Blöcken möglich, nicht zwischen Herausforderungen des selben Blocks. Optional können auch die Gefechtskarten von <http://www.heroquest.de/> verwendet werden.

Eine vollständige Auflistung meiner Regelauslegungen und Hausregeln findet ihr im Anhang. Es ist nicht erforderlich das ihr meinen Regelauslegungen folgt, der Meister kann gerne seine eigenen Regelauslegungen und Hausregeln verwenden.

Zuletzt möchte ich noch anmerken das ich mich über konstruktives Feedback freue. Selbiges bitte an <mailto:ROD-Toxic@web.de>

Teil I: Die Horde sammelt sich

Einführung:

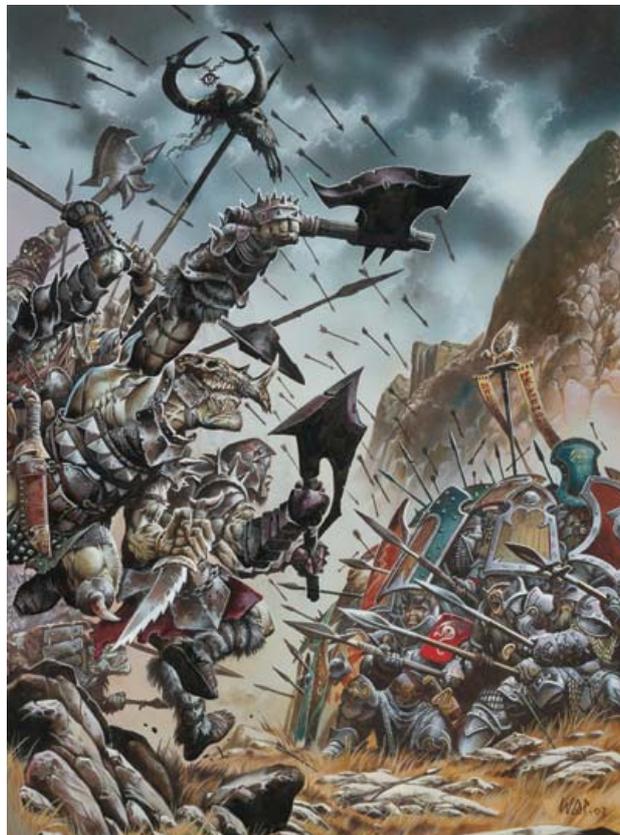
Meine Heroen, es ist schön euch Wiederzusehen. Leider sind die Umstände die uns zusammenführen finster. An den östlichen Grenzen sammeln sich die Horden der Goblins, Orks und Fimire und bedrohen das Reich. Nach den Verlusten, welche die königliche Armee ihnen im letzten Konflikt zugefügt hat, ist dies sehr merkwürdig. Eigentlich hätte ich damit gerechnet das sie mindestens die nächsten 20 Jahre Frieden halten würden.

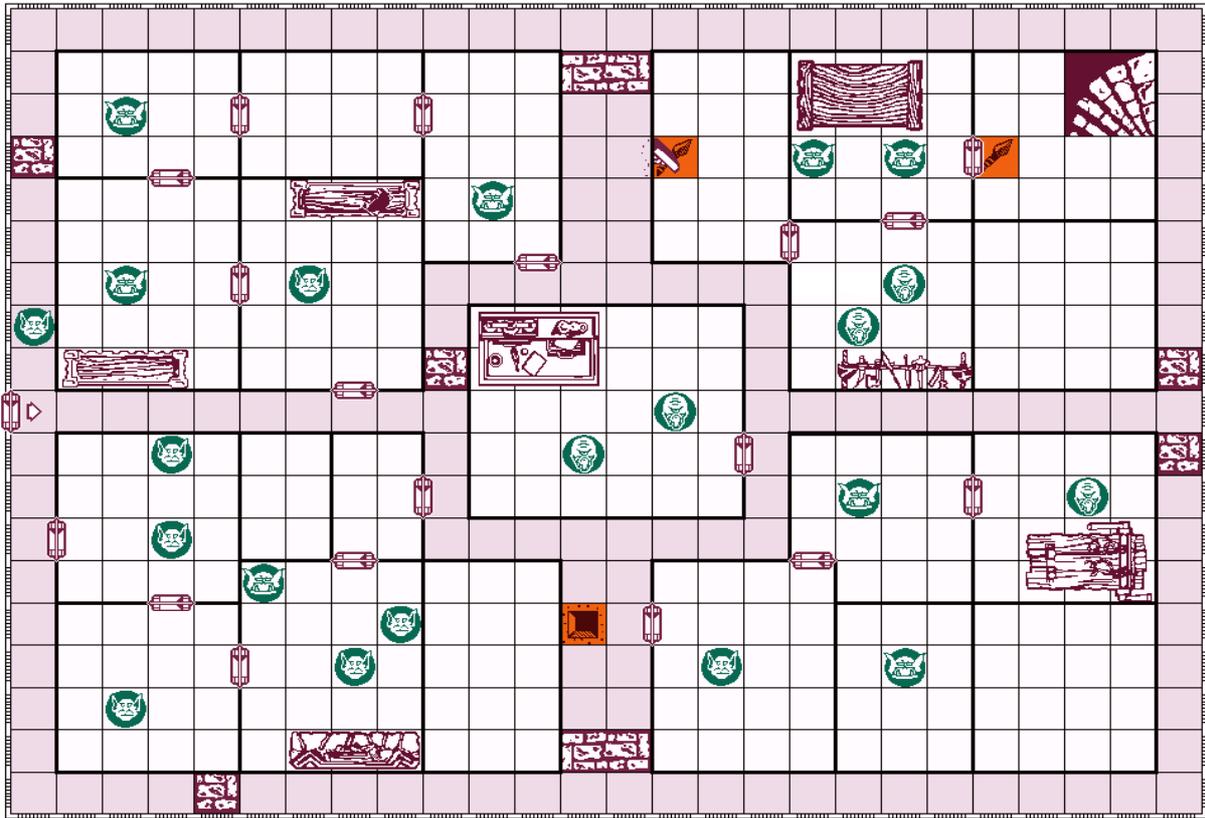
Die einzige Erklärung ist, dass irgendjemand sie Antreibt, aber meine Magie sowie auch das Loretome konnte keine Verbindung zwischen den Horden und Morcar finden. Das ist sehr beunruhigend, haben sie doch in der Vergangenheit immer Morcar gehorcht. Was auch immer hinter ihrem unnatürlichen Verhalten stecken mag, ich weiß das ihr es herausfinden werdet.

So begebt euch ins Gebirge der östlichen Grenzen, findet den Eingang zu ihrem Lager und erkundet wer sie antreibt.

Das Quest beginnt

Nach einer tagelangen Reise kommt ist das östliche Grenzgebirge endlich in Sicht. Ihr wisst das ihre eurem Ziel nahe seid und von nun an Vorsichtig vorgehen müsst. Nach einigen Tagen des Auskundschaften habt ihr einen der versteckten Eingänge der Horde gefunden. Nun beginnt euer Quest wahrlich.

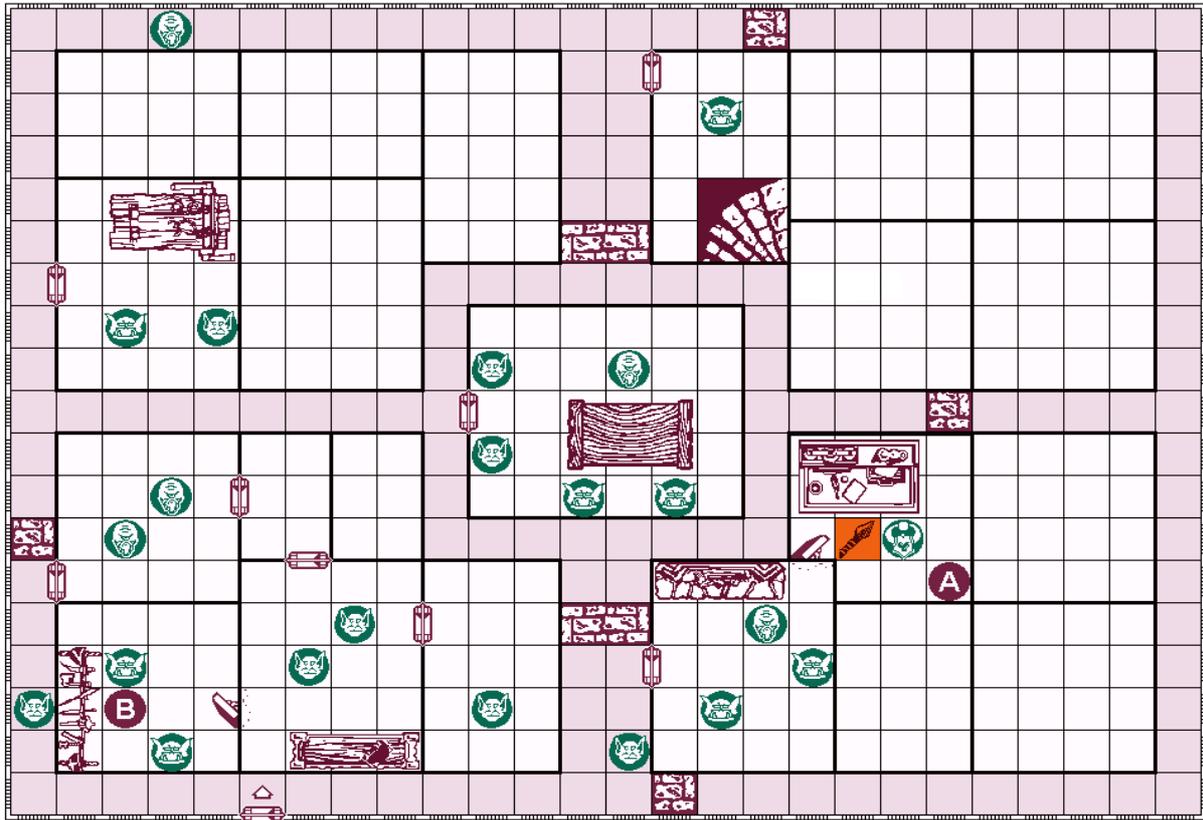




Ihr habt einen Eingang in die Bergfeste der Horde gefunden und euch Zutritt verschafft. Nun da ihr im inneren seit müsst ihr versuchen herauszufinden was die Horde antreibt. Schlagt euch euren Weg durch ihre Gänge und Hallen bis ihr Hinweise findet die ihr zu Mentor zurückbringen könnt.

Die Heroen betreten das Spielfeld durch die mit dem Pfeil gekennzeichnete Tür. Ihre Aufgabe ist es sich bis zu der Treppe durchzuschlagen um weiter ins Ganglabyrinth der Horde vorzudringen.

Streunendes Monster: Goblin

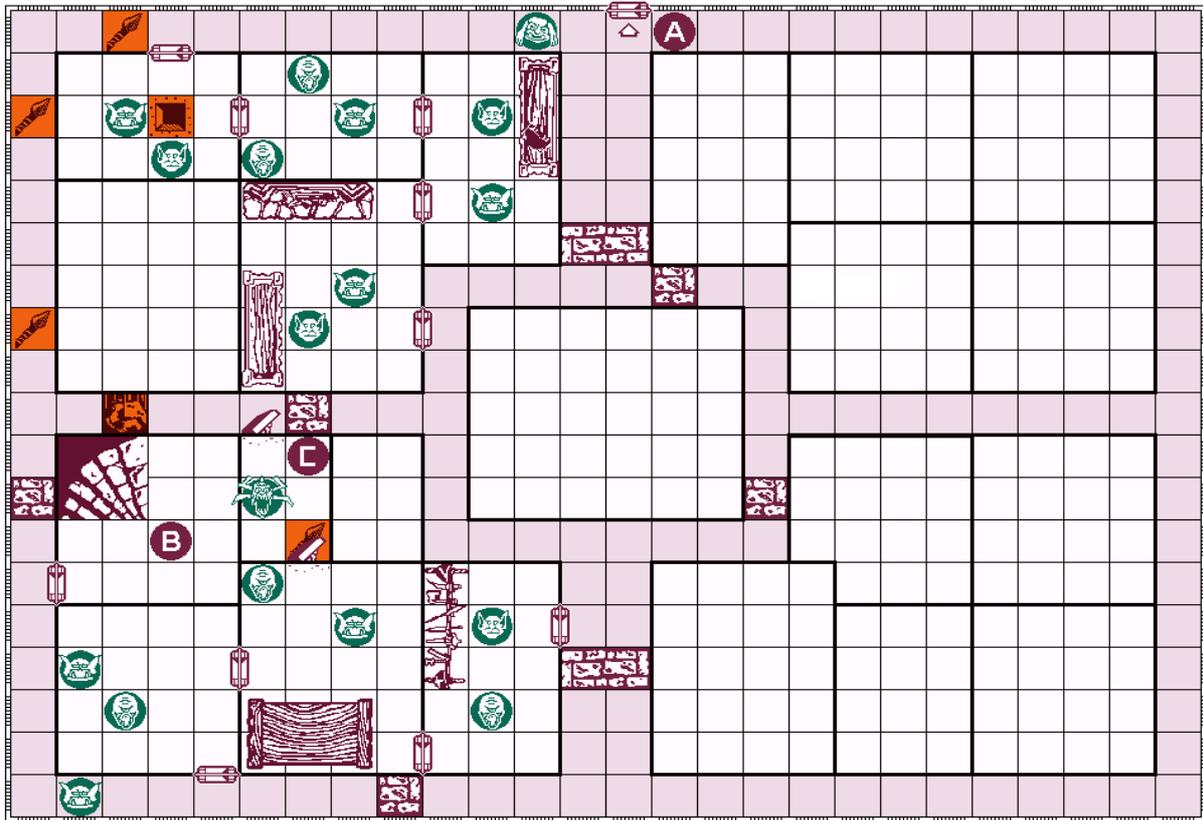


Ihr seid nun tiefer in die Gänge der Horde eingedrungen, seid Vorsichtig denn der Widerstand wird wachsen. Noch habt ihr keine Spuren der Hintergründe der Kriegshorde gefunden, aber ihr seid eurem Ziel schon einen Schritt näher. Geht vorsichtig vor, aber sucht auch gründlich, denn die ganze Mission wäre umsonst solltet ihr den entscheidenden Hinweis aus Unachtsamkeit übersehen.

Die Heroen betreten das Brett durch die mit einem Pfeil markierte Tür. Wieder ist es ihre Aufgabe sich bis zur Treppe durchzuschlagen und dabei die Augen nach Hinweisen offen zu halten.

- A** Wer hier nach Schätzen sucht findet ein altes Pergament in einer unbekannten Sprache. Es handelt sich hier höchstwahrscheinlich um einen wichtigen Hinweis. Der Heroe der die Rolle gefunden hat bekommt Anhang IV ausgehändigt.
- B** Wer hier nach Schätzen sucht zieht eine Karte aus dem Stapel der Ausrüstungskarten, aus dem der Meister allerdings vorher das Kettenhemd und den Harnisch entfernt hat.

Streunendes Monster: Ork



Gerade als ihr die Gänge nach oben eilt, die Horden dicht hintern euch bemerkt ihr auf einmal das der Lärm der sich nähernden Grünhäute ebenfalls von vorne kommt. Schlagartig wird euch klar, dass ihr in der Falle sitzt. Gerade als ihr euch schon auf euren letzten Stand vorbereitet bemerkt der Zwerg eine Unebenheit an einer Tunnelwände. Mit den vereinten Kräften gelingt es euch ein Stück der Wand zur Seite zu schieben und eine geheime Abzweigung freizulegen. Das ist eure Chance! Es kann nicht mehr weit sein bis zur Freiheit, beeilt euch bevor die Horden euch einholen.

Die Heroen betreten das Feld von der Treppe aus, ihre Aufgabe ist es durch die mit dem Pfeil markierte Türe zu fliehen.

- A Diese Türe führt die Heroen an die Oberfläche und erlaubt ihnen die Flucht
- B Jede Runde ab der vierten Spielrunde kommen 2 Monster über die Treppe auf das Spielfeld, die zu den Verfolgern der Heroen gehören. Der Meister nimmt dafür 2 Goblins oder Orks bzw. einen Fimir plus einen Goblin oder Ork, je nach Wunsch und Verfügbaren Miniaturen.
- C Nachdem der Gargoyle besiegt wurde öffnet sich die zweite Geheimtür. Sie kann zwar schon vorher gefunden werden, aber nicht geöffnet.

Körperkraft des Gargoyles:



Körperkraft des Ogrekriegers:



Streunendes Monster: Ork

Das Ende:

Meine Heroen, wie freue ich mich euch zu sehen. Euer Quest war gewaltig, aber ich wusste das ihr es bewältigen würdet.

Euer bericht über den Merkwürdigen Chaoshexer ist beunruhigend und noch konnte ich weder das Pergament noch das Buch entschlüsseln, aber all meine Tun und Schaffen konzentriert sich momentan auf diese Aufgabe..

Auch ihr könnt noch nicht ruhen, die Bedrohung durch die Horde nimmt immer größere Ausmaße an. Noch während ich an den von euch erbeuteten Hinweisen arbeite müsst ihr dieser Gefahr entgegentreten.



Teil II: Gegen die Horde

Einführung:

Die Zeiten sind finster meine Heroen. Die Bedrohung durch die Horde ist größer als wir es uns je ausgemalt haben. Die Grünhäute und sogar der ein oder andere Ogre aus dem ganzen Reich sammeln sich um das Banner der neuen Horde, es existieren sogar Berichte über Regimenter von Morcar die desertierten um sich der neuen Horde anzuschließen. Wer auch immer dahinter steckt, dies ist ein deutlicher und erschreckender Beweis seiner Macht.

Noch konnte ich die Hinweise die ihr mir brachten nicht entziffern, aber ich weis bereits soviel das die Sprache in der sie geschrieben ist weder von dieser Ebene der Existenz stammt noch jemals für sterbliche Zungen gedacht war. Wahrhaft dunkles scheint uns bevorzustehen.

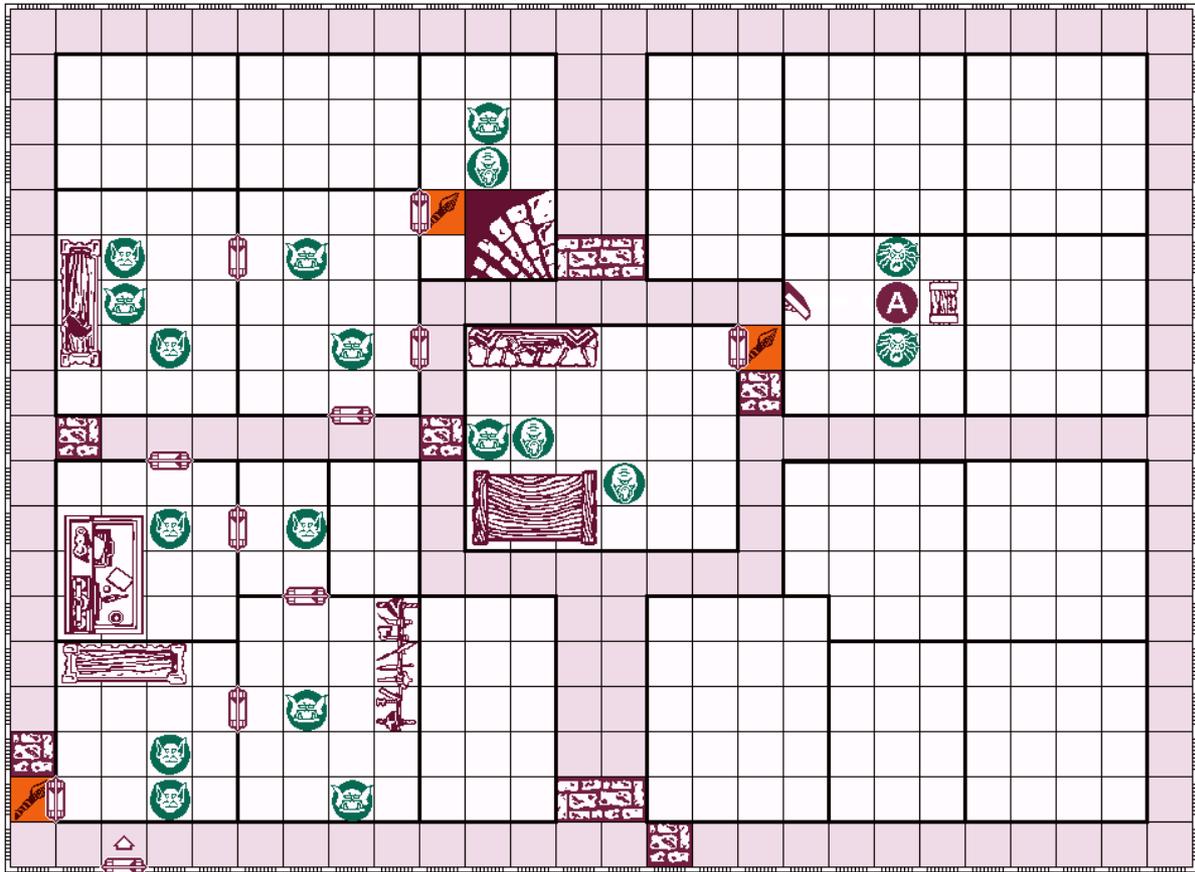
Aber genug davon, zumindest für jetzt. Euch obliegt es nun die Horde aufzuhalten. Kehrt zurück ins östliche Grenzland und beseitigt ihre Anführer. Es ist meine Hoffnung das dies ihren Kampfgeist spricht und die Grünhäute sich zerstreuen werden.

Das Quest beginnt

Wieder habt ihr euch ins Grenzgebirge begeben. Diesmal jedoch seid ihr nicht hier um aufzuklären, ihr seid bereit ernsthaft zu kämpfen. Ihr wisst, dass eure Aufgabe noch viel gefährlicher ist als euer letzter Besuch an diesem Ort, doch ihr seid gleichfalls fest entschlossen dafür zu sorgen, dass es diesmal auch euer letzter Besuch wird.

Zwar müsst ihr feststellen, dass der Eingang den ihr bei eurem letzten Quest entdeckt habt inzwischen zugeschüttet wurde, aber nach sorgfältiger Suche entdeckt ihr einen weiteren, nur leicht bewachten, Zugang. Es gelingt euch die Wächter schnell und leise auszuschalten und durch den Eingang zu schlüpfen.





Wieder einmal befindet ihr euch im Lager des Feindes. Schlagt euch schnell und unauffällig euren Weg ins Herz der Festung und stellt die Anführer der Horde, aber seid trotzdem achtsam, dass euch keiner der Kriegsherren entkommt, denn diese Tunnel sind voll von geheimen Gängen. Ohne ihre Kriegsherren werden sich die Grünhäute schnell zerstreuen.

Die Heroen betreten das Spielbrett durch die mit dem Pfeil markierte Türe. Ihr Ziel ist es sich bis zur Treppe durchzuschlagen.

- A** In diesem Raum befindet sich Gragor, einer der Ork Kriegsherren. Er kniet vor der Truhe in der er offenbar gerade etwas wichtiges verstaut hat. Der Heroe der in diesem Raum nach Schätzen sucht findet in der Truhe die legendäre Waffe „Felsenspalter“

Gragor kämpft nach folgenden Regeln:

Angriff: 4 Würfel

Körperkraft: 5 Punkte

Verteidigung: 4 Würfel

Intelligenz: 3 Punkte

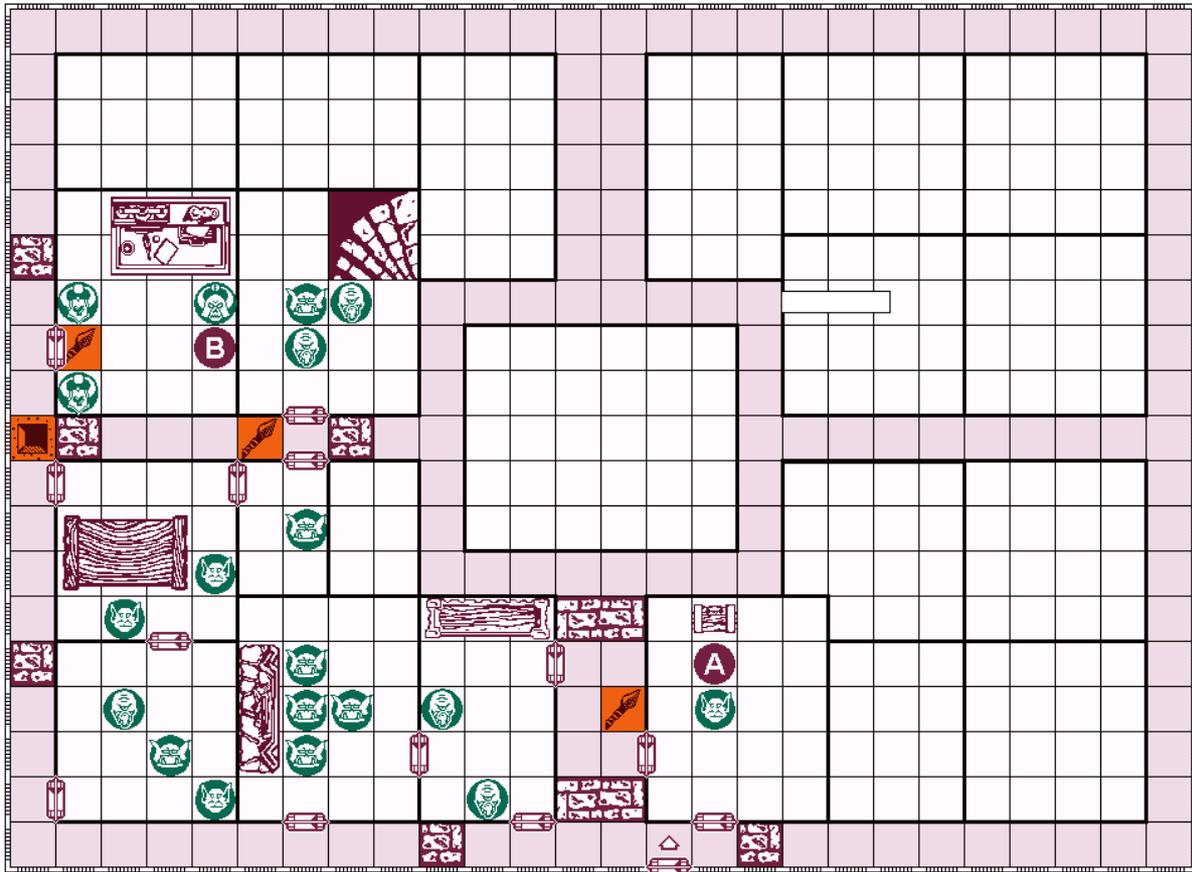
Tempo: 7

Gragor



Sobald die Axt gefunden wird den folgende Text vorlesen und dem Spieler die entsprechende Karte geben.

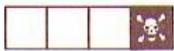
In der Truhe findest du eine Axt. Als du sie dir näher ansiehst wird dir schnell klar das es keine gewöhnliche Waffe ist. Du hast tatsächlich die legendäre Zwergenwaffe Felsenspalter gefunden. Scheinbar wollte der nun tote Ork Kriegsherr mit Hilfe dieser Waffe das Gewicht seiner Stimme im Kriegsrat der Horde stärken.



Ihr seid nun tiefer in die Festung eingedrungen und habt sogar bereits den ersten der Kriegsherren der Horde erlegt. Euer Ziel ist klar, euer Weg kann nicht mehr weit sein. Der Widerstand der Grünhäute wird stärker aber das Königreich zählt auf euren Mut und eure Entschlossenheit, lasst euch nicht aufhalten.

Die Heroen betreten das Spielbrett durch die mit dem Pfeil markierte Türe. Ihr Ziel ist es sich bis zur Treppe durchzuschlagen.

- A** In dieser Truhe befinden sich lediglich ein paar vergammelte Vorräte die jeder, außer einem Ork, Goblin oder Fimir, als ungenießbar bezeichnen würde.
- B** Dieser Chaoshexer kämpft nach folgenden Regeln:
- | | | |
|------------------------------|------------------------------|--|
| Angriff: 2 Würfel | Körperkraft: 4 Punkte | Verteidigung: 5 Würfel |
| Intelligenz: 8 Punkte | Tempo: 8 | Zauber: Teleschock und Koma
(je 2 Stück) |

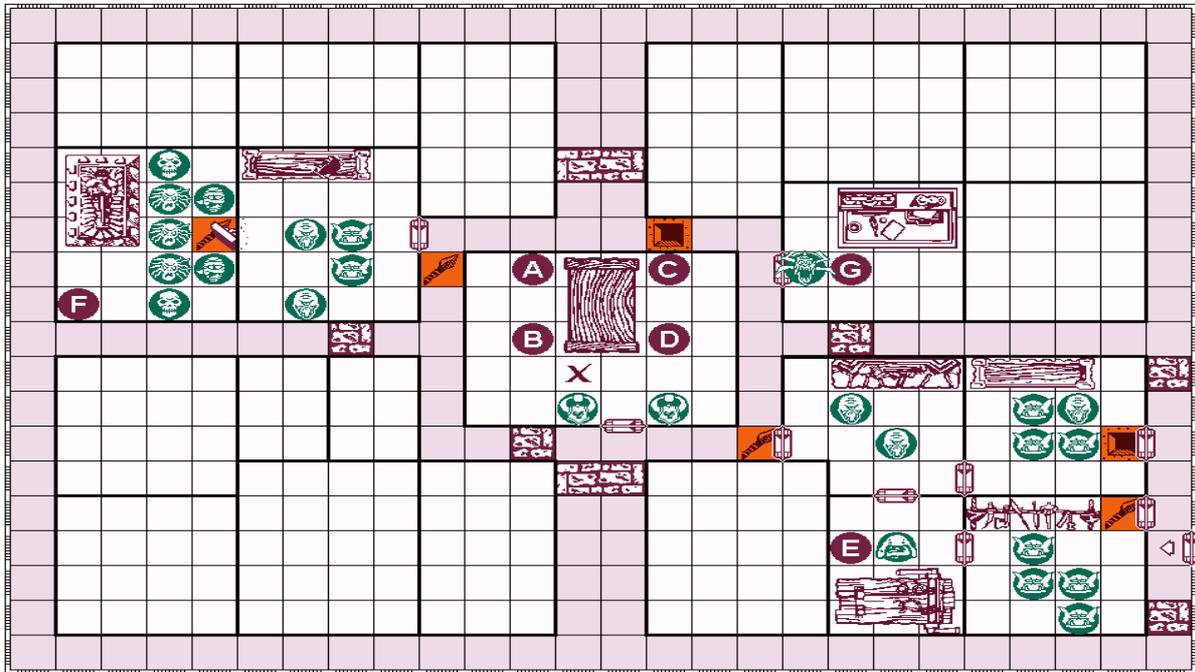


Er trägt das Zauberamulett, welches der Heroe der ihn besiegt nehmen kann.

Sobald er besiegt ist den folgende Text vorlesen

Schon wieder trifft ihr auf einen dieser Geheimnisvollen Chaoshexer. Trotz eures Sieges beschleicht euch ein ungutes Gefühl. Irgendetwas sehr merkwürdiges ist hier im Gange. Die Grünhäute sind sicher nicht das einzige Problem.

Streunendes Monster: Ork



Ein Vampir? Rückkehr des Meisters? Als ob die Sache nicht schon geheimnisvoll genug wäre. Aber ihr habt keine Zeit euch zu wundern, ihr seid am Ziel. Ihr habt das Herz der Festung erreicht. Sucht, findet und besiegt die Anführer der Horde und auch die Vampirin darf diese Festung niemals verlassen.

Die Heroen betreten das Spielbrett durch die mit dem Pfeil markierte Türe. Ihr Ziel ist die Anführer der Horde auszuschalten.

- A** Bashnak, Ork Kriegsherr
- B** Vradish, Ork Kriegsherr

Die beiden kämpfen nach folgenden Regeln:

Angriff: 4 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 4 Würfel
Intelligenz: 3 Punkte **Tempo:** 7

Bashnak

Vradish

- D** Schamane der Orkstämme

Angriff: 5 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 5 Würfel
Intelligenz: 7 Punkte **Tempo:** 7 **Zauber:** Orkschamanenzauber

- X** Daruk

Angriff: 5 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 5 Würfel
Intelligenz: 6 Punkte **Tempo:** 8 **Zauber:** Teleschock, Koma
Hypnokontrolle (je 3 Stück)

Sobald sie besiegt ist den folgenden Text vorlesen:

Als Daruk offenbar tödlich getroffen zu Boden geht beginnt sein Körper, wie schon zuvor, zu verschwimmen und löst sich schließlich in Nebel auf, der durch Ritzen in der Wand verschwindet.

- E** **Körperkraft des Ogrekriegers:**

- F** Öffnen die Heroen den Sarg, so finden sie Daruk, der sich von ihrer letzten Begegnung erholt. Momentan ist er in einem Todesähnlichen Zustand und für den Rest dieses Quests außer Gefecht. Die Heroen haben nun die Chance ihn ein für allemal zu erledigen, indem sie ihm einen provisorischen Pflock ins Herz rammen oder seinen Körper verbrennen.
- G** Auf dem Tisch findet sich ein weiteres Buch, in der selben unbekannten Sprache in der die Schriftrolle und das Buch, welche die Heroen schon zuvor gefunden haben geschrieben sind.
Körperkraft des Gargoyle:



Streunendes Monster: Fimir



Das Ende:

Nachdem ihr Daruk vernichtet habt versucht ihr euch so schnell wie möglich aus der Festung der Horde zurückzuziehen, bevor euch die Horden überrennen, denn spätestens jetzt ist die Kunde eures Eindringens bis in den letzten Tunnel ihrer Festung gedrungen.

Als ihr bereits den halben Weg an die Oberfläche hinter euch habt passiert es, ihr biegt um die nächste Ecke und seht den Tunnel vor euch voll mit Grünhäuten soweit ihr blicken könnte.

Ihr zieht eure Waffen, breitet eure Zauber vor und macht euch für einen letzten Stand bereit. Euer Leben mag zwar hier enden, aber ihr werdet in dem Gewissen sterben die Horde zerschlagen und das Reich vor einem verlustreichen Krieg bewahrt zu haben. Außerdem seid ihr fest entschlossen eurer Leben selbst hier und jetzt noch so teuer wie möglich zu verkaufen.

Aber dann passiert etwas merkwürdiges, denn keine kreischenden Grünhäute stürmen mit erhobenen Klängen auf euch zu. Stattdessen scheinen sie eher langsam zurückzuweichen. Ihre Blicke sind furchtsam und unsicher, einige der vorderen Goblins, ja sogar selbst der Fimire, beginnen zu zittern als sie Felsenspalter sehen.

Nach Minuten der Stille, die euch wie Stunden vorkommen, verliert der Barbar letztendlich die Geduld und stürmt, einem donnernden Kriegsschrei ausstoßend, auf die Horde zu.

Aber noch bevor er den ersten Grünling erreicht fallen diese in eine Massenpanik. Die gesamte Horde flieht vor den Heroen die ihre mächtigsten Krieger und selbst ihre untote Herrin überwinden konnten. Die Goblins werden von Orks zu Boden getreten, welche unmittelbar darauf von den Fimiren überrannt werden. Waffen werden fallen gelassen oder dazu benutzt sich den Weg durch die fliehenden Kameraden zu schneiden.

Ihr wartet noch eine Weile bis der letzte Goblin außer Sicht gehinkt ist und setzt dann euren Weg zurück an die Oberfläche unbehellig fort, nicht einmal die Ogre die ihr einmal kurz in einem weiter entfernten Tunnel saht wagen sich euch zu nähern.

Als ihr zu Mentor zurück kommt und voller Stolz von eurem großen Sieg berichtet, ist dieser jedoch trotz der guten Nachricht sonderlich betrübt.

„Meine Heroen, euer Sieg war gewaltig und ich wünschte wir könnten euch gebührend feiern. Denn inzwischen habe ich die Buch und die Schriftrolle die ihr mir brachtet entziffern können. Das Sammeln der Horde war nur ein Symptom der kommenden Gefahr und neben dem was uns bevorsteht werden wir uns noch wünschen wir hätten es lediglich mit einer zehnmal zu großen Horde zu tun.“

„Aber ruht euch erst einmal ein wenig aus, denn soviel Zeit müssen wir uns nehmen. Es nützt niemanden wenn ihr nicht bei voller Gesundheit seid. Ich werde mich noch mit dem Buch beschäftigen, welches ihr mit von eurem neuesten Sieg mitgebracht hat, da ich die Sprache jetzt beherrsche werde ich damit schneller vorankommen als mit euren beiden anderen Fundstücken. Ich werde euch zu mir rufen sobald ich mit den Studien fertig bin.“

Teil III: Die wahren Hintergründe

Einführung:

Ich hoffe eure das euch eure Zeit der Ruhe gut getan hat meine Heroen, denn eure Kräfte könnten in der kommenden Dunkelheit das einzige sein was zwischen dem Reich und seinem drohenden Untergang steht.

Ich konnte inzwischen vieles aus den von euch erbeuteten Schriftstücken lernen und die Erkenntnis ist düster. Die dunkle Sprache in der sie verfasst sind ist nichts geringeres als ein dämonischer Dialekt, der nicht in unseren Sphären der Existenz gesprochen wird, denn es ist die Sprache der Dämonen aus den niederen Sphären des unendlichen Abgrundes.

Sie sprechen von einem gewaltigen Herrscher, einem Prinzen, welcher sich bereit macht um in unsere Sphäre zu kommen. Dies muss um jeden Preis verhindert werden, einen solchen Feind könnten wir niemals aufhalten.

Offenbar hat dieser Herrscher der Dämonen schon seit Jahrhunderten einen geheimen Kult unter den sterblichen. Dieser Kult war es der die Kriegsherren der Horde korrumpiert hat und auf dessen Mitglieder ihr in der Feste der Grünhäute tragt. Und doch sollte die Horde für sie nie mehr sein als ein Ablenkungswerkzeug, um Zeit zu gewinnen die Rituale abzuschließen, die ihrem dämonischen Meister das Tor zu unsere Welt öffnen sollen.

Offenbar beschäftigt sich der Kult ebenfalls stark mit magischen Forschungen auf dem Gebiet der Nekromantie. Deshalb bin ich zu dem Schluss gekommen, dass wir unsere stärksten Waffen vereinen müssen. Ihr werdet losziehen um das Schwert Seelentrinker zu suchen. Seit es seinen dunklen Herren abgenommen werden konnte hat es, seiner dunklen Herkunft zum trotz, schon eine Menge für die Kräfte des guten bewirkt und wird eine wirksame Waffe im Kampf gegen den Dämonenkult sein.

Seelentrinker wurde zusammen mit seinem letzten Träger, einen hochdekorierten General des Reiches, in einem Grab in der Verlorenen Stadt, lange bevor sie verloren ging, beerdigt.

Damals eine florierende Stadt des Reiches, wurde sie binnen eines Monats durch die Pest nahezu ausgelöscht. Seit dem sind viele Jahre vergangen, aber kein Mensch hat es mehr gewagt sie zu betreten. Einige Zungen behaupten noch heute das die Ursache das böse von Seelenbringer war, das ohne einen mächtigen und tugendhaften Träger frei war um über die Stadt herzufallen. Aber das Loretome enthält nichts das mich daran glauben lässt das Seelentrinker einen Willen haben könnte und gerade in einer solchen Not können wir uns nicht erlauben solch eine mächtige Waffe aus törichter Furcht zu verschmähen.

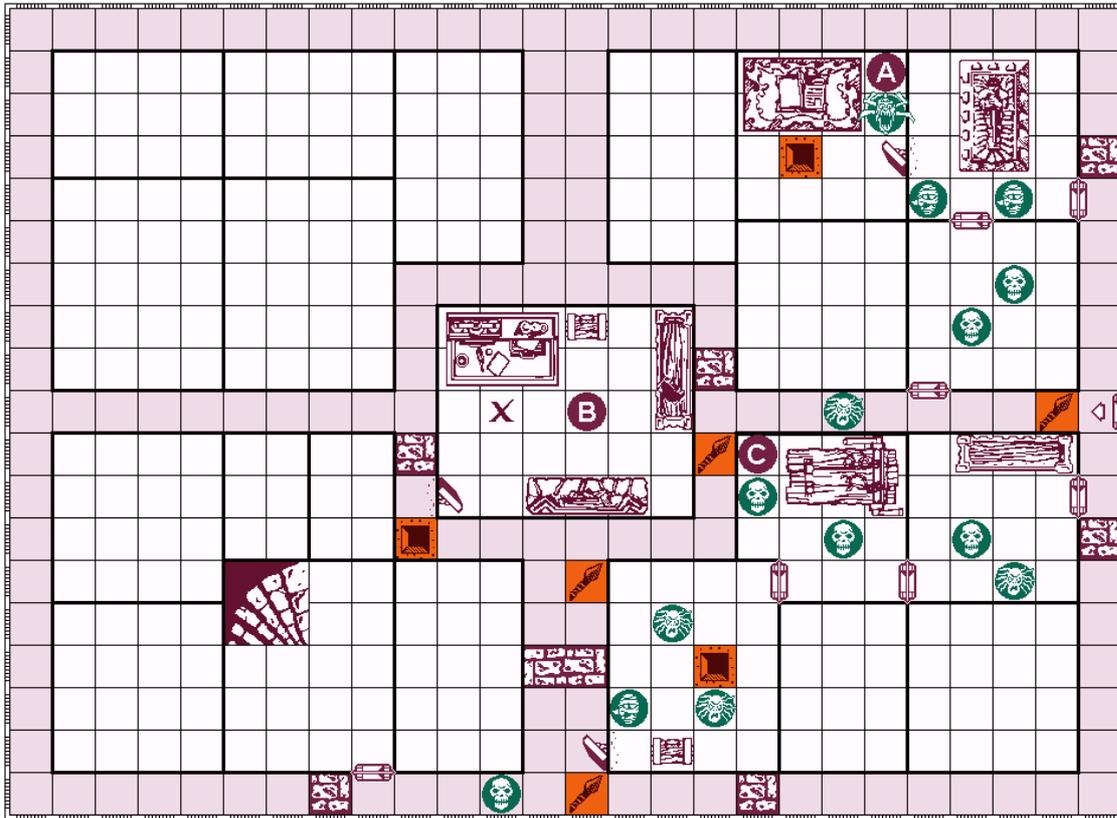
Aber habt keine Sorge, ich habe die Stadt mit aller Magie, die mir zur Verfügung steht, ausgespät. Es besteht dort keine Gefahr mehr durch die Pest, aber die ehemaligen Pestopfer ruhen nicht in Frieden, sondern wandern als Untote Kreaturen durch die Ruinen.

Dennoch müsst ihr euch in diese Gefahr begeben. Reist in die Verlorene Stadt, erobert Seelentrinker und kehrt zurück so schnell ihr könnt.

Bis dahin werde ich hoffentlich genauere Informationen über die Aufenthaltsorte des Kultes haben.

Das Quest beginnt

Und wieder begeben ihr euch auf die Reise und euer Ziel ist erfüllt von Gefahren. Doch ihr wisst das eure Mission von höchster Dringlichkeit ist und dieses Wissen stärkt eure Entschlossenheit. Nach einer Woche schnellen Reisens erreicht ihr die Eingänge der verlorenen Stadt. Ihr überprüft noch einmal eure Ausrüstung und schreitet dann durch die Pforten, bereit allem zu trotzen was sich euch entgegenstellen mag.



Ihr betretet die Ruinen der Gruftstadt. Seit jahrzehnten hat sie kein lebender mehr von außen betreten. Seid vorsichtig, denn die Toten dort ruhen nicht so wie sie sollten. Seid wachsam und vorsichtig wenn ihr euch den Weg ins innere dieses Massengrabes bahnt, schnell könntet ihr zu den verdammten gehören die ewig durch die leeren Hallen wandern.

Die Heroen betreten das Feld durch die mit dem Pfeil markierte Türe, ihre Aufgabe ist es sich zur Treppe durchzuschlagen.

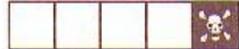
- A** Der Gargoyle ist der Wächter von Maleks Schrein. Er attackiert sofort den ersten Heroen der in den Raum eindringt und unterbricht dazu den Zug des Heroen, der ihn danach fortsetzen darf. Während des Zuges des Bösen darf er trotzdem normal ziehen.

Körperkraft des Gargoyle:



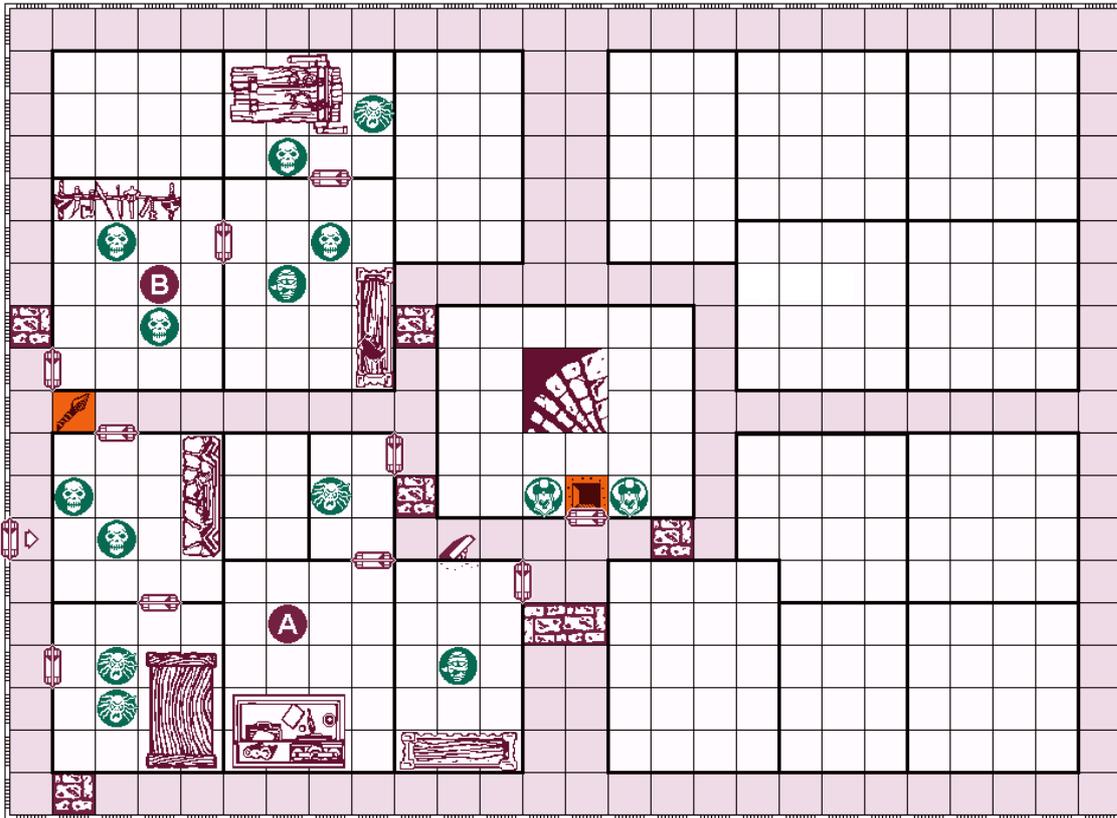
- B** Auf dem mit dem X markierten Feld steht Malek der Nekromant. Verwende den Geisterbeschwörer um Malek darzustellen. Er kämpft nach folgenden Regeln:

Angriff: 4 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 6 Würfel
Intelligenz: 7 Punkte **Tempo:** 6 **Zauber:** Geisterbeschwörer



- C** Wer hier nach Schätzen sucht findet bei den Überresten des letzten Opfers der Folterbank 25 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Skelett

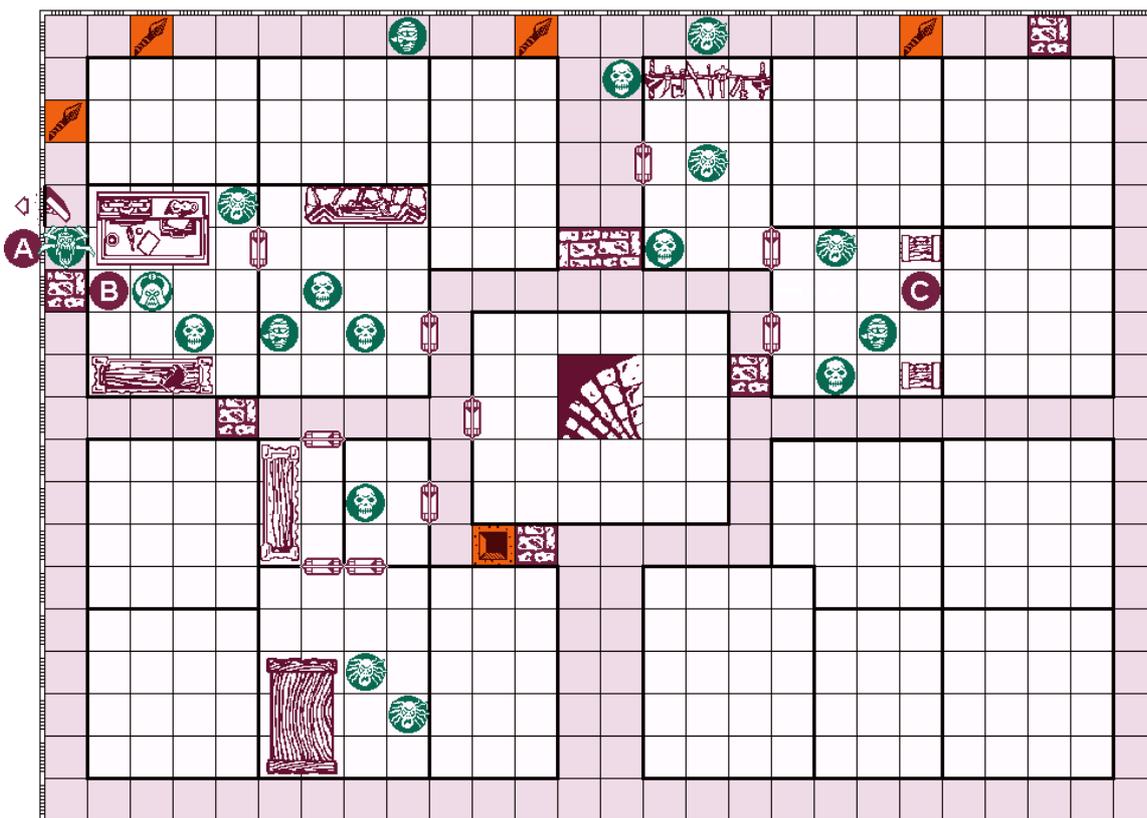


Ihr tiefer in die Gruftstadt vorgedrungen, doch noch seit ihr weit von eurem Ziel entfernt. Sucht nach Wegen die euch weiter ins Herz der Stadt und somit näher an die Gruft von Khalit führen..

Die Heroen betreten das Brett durch die mit dem Pfeil markierte Türe. Ihr Ziel ist es sich bis zur Treppe durchzuschlagen.

- A** Wenn ein Heroe hier nach Schätzen such, so findet er auf dem Schreibtisch eine Flasche, welche einen Heiltrank erhält der zwei Punkte Körperkraft wieder herstellt.
- B** Wenn ein Heroe hier nach Schätzen such, so findet er lediglich die längst unbrauchbar gewordenen Überreste alter Waffen.

Streunendes Monster: Zombie



Ihr seid nun nahe an der Gruft von Khalit. Doch um seine Ruhe zu wahren ist der letzte Weg zu seiner Gruft versteckt angelegt worden. Leider wissen wir inzwischen nicht mehr wie er zu erreichen ist, so das es nun an euch liegt ihn zu suchen.

Die Heroen starten auf der Treppe. Ihr Ziel ist es das Brett über den mit einem Pfeil markierten Geheimgang am Spielfeldrand zu verlassen.

- A** Sobald der Geheimgang geöffnet wird erwacht der Gargoyle zum Leben und greift den verantwortlichen Heroen an. Er unterbricht dazu den Zug der Heroen. Sollte der verantwortliche Heroe nicht in Reichweite sein, so versucht er den nächsten erreichbaren Heroen anzugreifen

Körperkraft des Gargoyle:

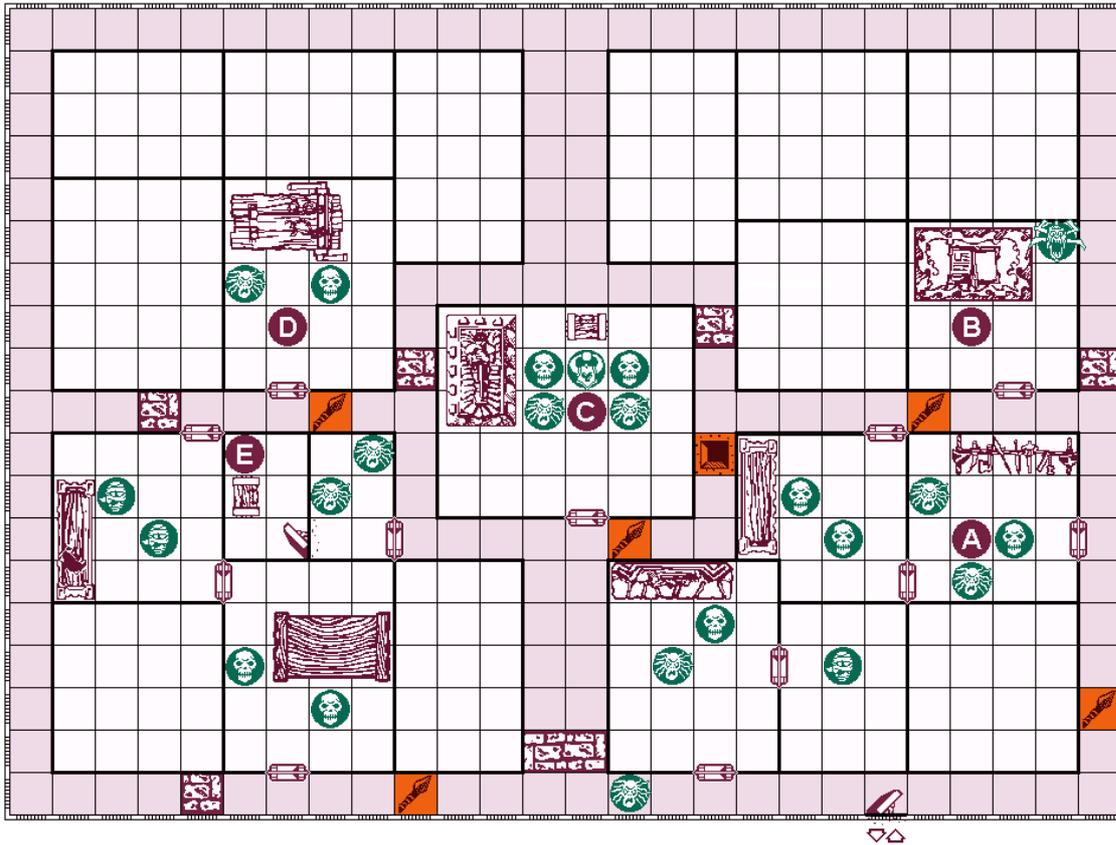


- B** Der Chaoshexer kämpft nach folgenden Regeln
Angriff: 2 Würfel **Körperkraft:** 4 Punkte
Verteidigung: 5 Würfel **Intelligenz:** 6 Punkte
Tempo: 8 **Zauber:** Totenbeschwörerzauber



- C** Wer hier nach Schätzen sucht findet in den beiden Truhen Wertsachen mit einem Gesamtwert von zusammen 150 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Mumie



Nach langer und beschwerlicher Suche seid ihr eurem Ziel nun endlich Nahe. Die Gruft des Khalit , die gleichfalls die Ruhestätte von Seelentrinker ist, liegt nicht mehr weit. Schreitet durch die dunklen Katakomben und holt das Schwert, seine Macht wird in den kommenden Konflikt von höchster Wichtigkeit sein.

Die Heroen betreten und verlassen das Spielfeld über den mit den zwei Pfeilen markierten Geheimgang. Ihre Aufgabe ist in den Besitz des Geisterschwertes zu gelangen.

- A** Wer in diesem Raum nach Schätzen sucht darf sich eine verdeckte Karte aus dem Ausrüstungsstapel, aus dem vorher sämtliche Rüstungen entfernt wurden, ziehen.
- B** Wer hier nach Schätzen sucht findet in einer Opferschale auf dem Altar 50 Goldmünzen. Sobald ein Heroe es wagt diese zu nehmen, erwacht der Gargoyle zum Leben und greift den Dieb sofort an (er unterbricht dazu die Runde der Heroen). Kann er den Dieb nicht erreichen, so greift er den nächstbesten Heroen in Reichweite an.

Körperkraft des Gargoyles:



- C** Der Chaoskrieger ist der von den Mächten des Chaos zum Untoten erweckte Khalit. Er führt noch immer Seelentrinker und kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 5 Würfel
Intelligenz: 1 Punkt **Tempo:** 5 **Spezial:** Heilt 1 KK wenn er tötet



Der Heroe der Khalit von seinem Unleben erlöst kann Seelentrinker an sich nehmen. Sobald ein Heroe schließlich Seelentrinker in der Hand hält, folgenden Text vorlesen:

Endlich habt ihr das legendäre Schwert Seelentrinker gefunden. Die Klinge leuchtet mit einem grünlichen Schein und schmiegt sich in eure Hand als wäre sie nur für euch allein geschaffen wurden.

D Wenn man in diesem Raum nach Schätzen sucht findet man einen Heiltrank, welcher vier verloren Körperkraftpunkte wieder herstellt. Offenbar wollte jemand seine Folteropfer möglichst lange am Leben erhalten.

E In dieser Schatztruhe befinden sich 75 Goldmünzen

Streunendes Monster: Skelett



Das Ende:

Dank eurem Erfolg bei der Wiedererlangung von Seelentrinker können wir wieder Hoffnung schöpfen, die drohende Dunkelheit zu überstehen.

Ich befürchte die schlimmsten Ereignisse stehen uns noch bevor, aber nun sind wir wenigstens ein wenig gegen sie gerüstet.

So versucht euch noch einmal ein paar Tage zu entspannen, denn solange werde ich noch brauchen um die letzten Rätsel zu entschlüsseln.

Ich werde nach euch schicken sobald mir dies gelungen ist, dann sollten wir in der Lage sein direkt gegen den Dämonenkult vorzugehen.



Teil IV: Der Dämonenprinz der Untoten

Einführung:

Meine Heroen, ich hoffe inbrünstig ihr konntet euch gut erholen, denn ihr werdet alle eure Kräfte brauchen. Ich glaube den Standort des geheimen Tempels des Kultes gefunden zu haben.

Nun können wir zum finalen Schlag ausholen und das Übel an der Wurzel ausmergeln.

Aber wir müssen uns beeilen! Sofern ich die Texte richtig entziffern konnte dann müssen die dunklen Priester das Ritual das ihrem Herren das Tor zu unsere Welt öffnet bald ausführen, denn es kann nur während einer gewissen Stellung der Gestirne gelingen. Wenn ihr sie jetzt aufhaltet, wird ihr Herr für die nächsten fünf Jahrhunderte keine Möglichkeit mehr haben uns heimzusuchen.

Leider ist der Weg zum Tempel weit, so das Schnelligkeit eine große Rolle spielt.

Hier, nehmt diese Karte und brecht auf so schnell ihr könnt.

Ich hoffe inständig das ihr rechtzeitig ankommt und am Ende alle Gesund zu mir zurückkehrt.

Das Quest beginnt

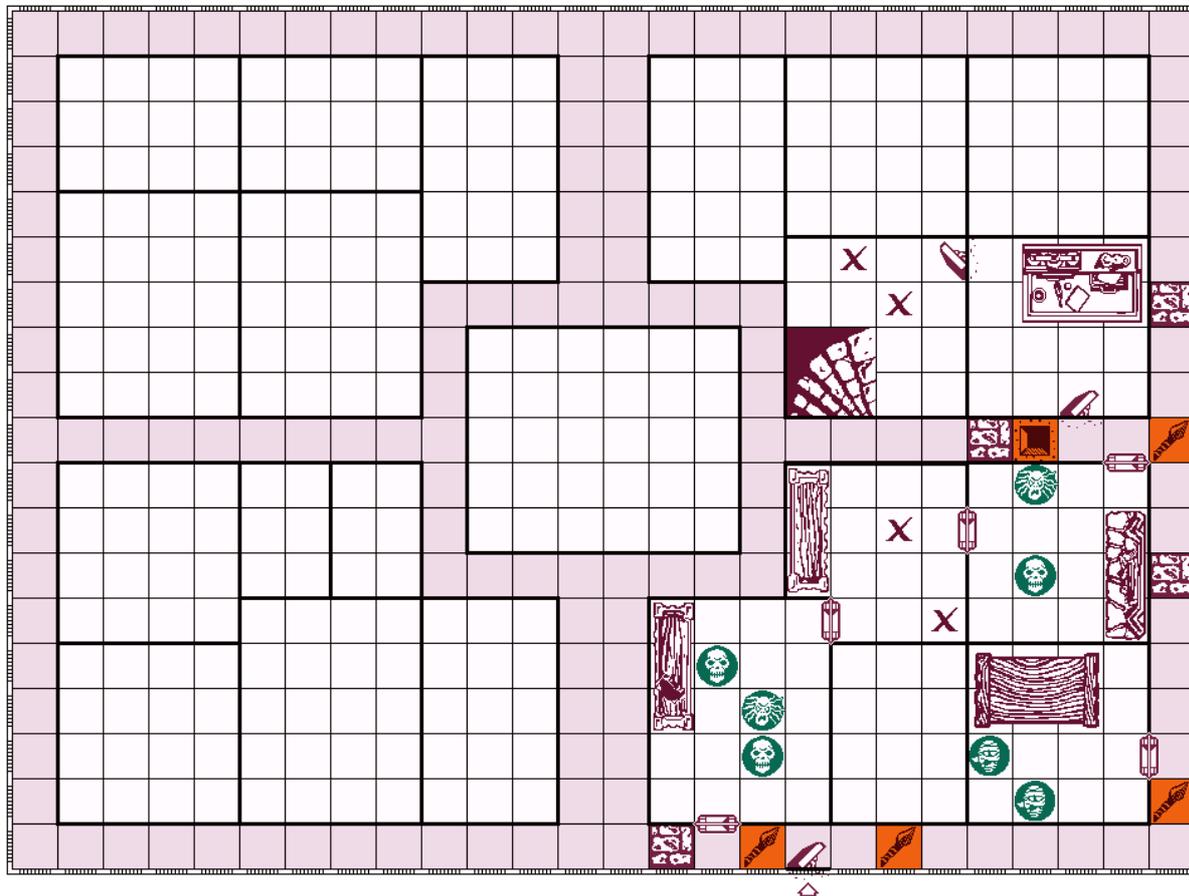
Und wieder einmal verlasst ihr Mentor und begeben euch auf eine Reise, diesmal ist das flaue Gefühl in euren Mägen allerdings stärker als sonst.

Viele Fragen gehen euch allen durch den Kopf während ihr euch eurem Ziel nähert. Schließlich kommt ihr an besagten Ort an und nach kurzen Erkunden des Geländes findet eine bereits offen stehende Geheintür, offenbar erwartet man euch bereits.

Obwohl diese Tatsache eure Mägen nicht gerade beruhigt wagt ihr es letztendlich doch die Türe zu durchschreiten, denn ihr seid euch der Dringlichkeit eurer Mission bewusst.

Jeder von euch hofft inständig, dass ihr noch rechtzeitig kommen werdet um das Ritual aufzuhalten.

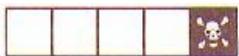




So habt ihr die Quelle des Übels letztendlich gefunden und macht euch auf es an der Wurzel auszurotten. Kämpft euch vor, findet die obersten Priester des Kultes und zieht sie für ihre dunklen Taten zur Rechenschaft.

Die Heroen betreten das Brett durch die mit dem Pfeil markierte Geheintüre. Ihr Ziel ist es sich bis zur Treppe durchzuschlagen.

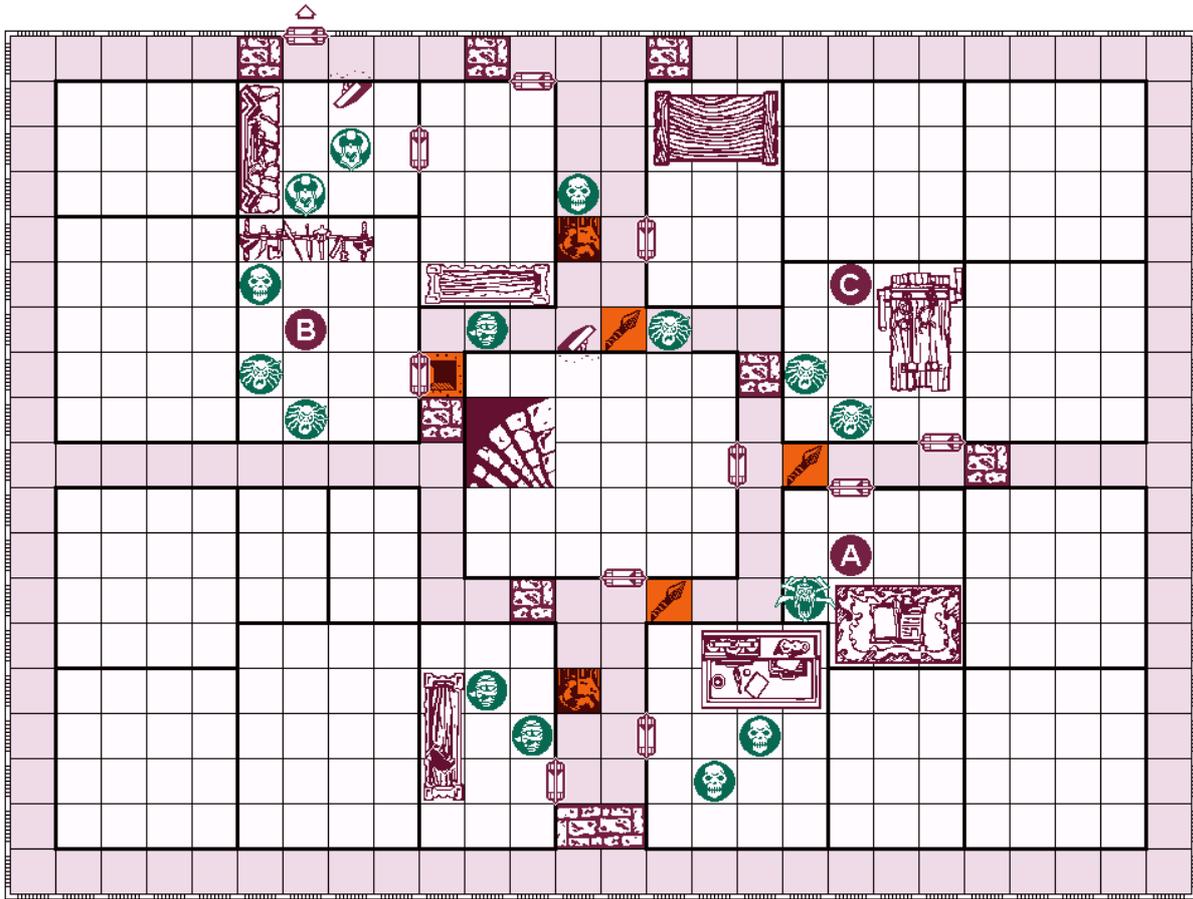
- X** An diesen Stellen stehen Rachegeister. Sie kämpfen nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 4 Würfel
Intelligenz: 4 Punkte **Tempo:** 7
Special: Angriffe ignorieren nicht-magische Rüstungen, kann durch Wände gehen



Wenn ein Heroe im Raum mit dem Schreibtisch nach Schätzen sucht, so findet er ein Buch, in welchen er u.a. den folgenden Text entziffern kann:

...ichtig ist die korrekte Vorbereitung des Altares, er muss während der Beschwörung als Fokus dienen. Ohne ihn können wird den Zauber nicht aufrecht erhalten. Des...

Streunendes Monster: Zombie



Nachdem ihr die unheimlichen Wächter des Kultes überwunden habt dringt ihr tiefer ins Herz ihres unheiligen Tempels ein. Ihr dürft euch nicht aufhalten lassen, das Ritual muss gestoppt werden.

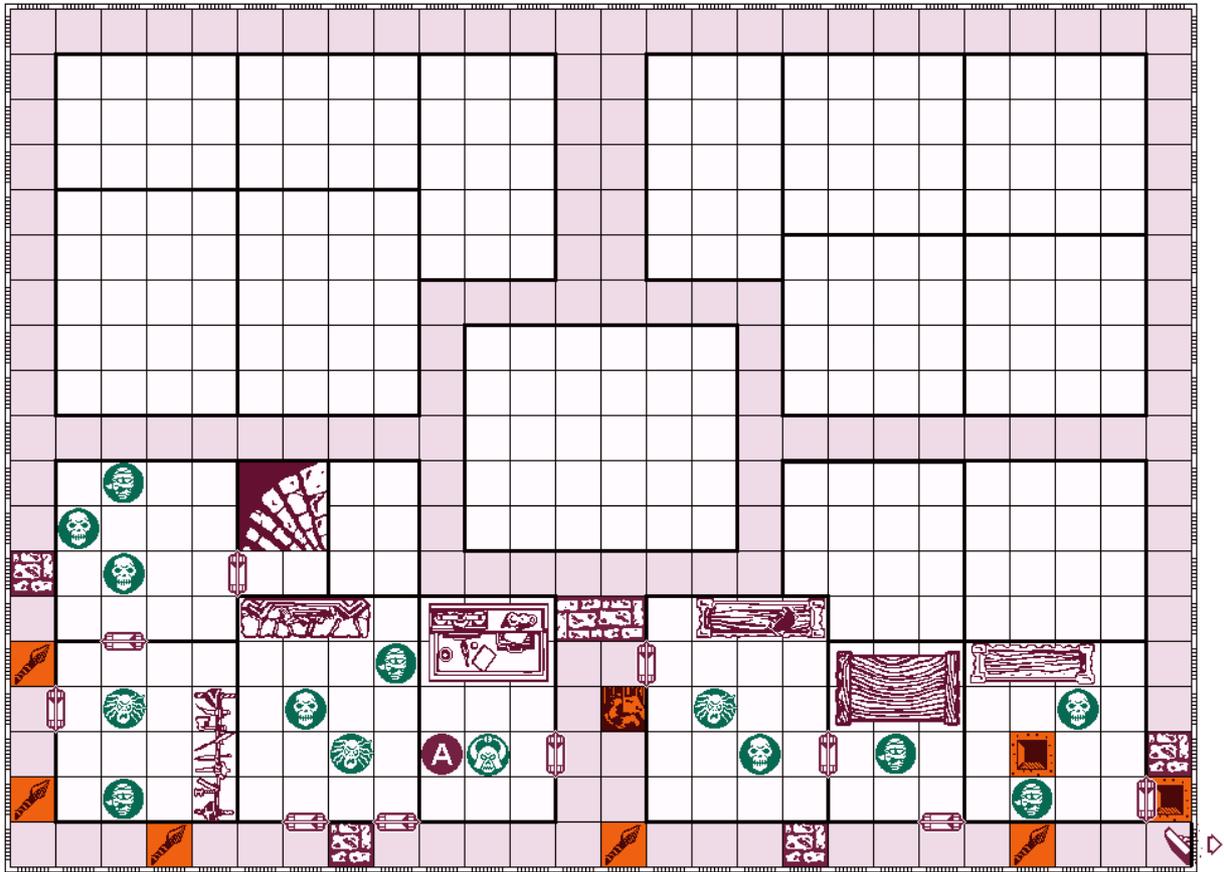
Die Heroen betreten das Feld von der Treppe aus, ihre Aufgabe ist es dieses durch die mit dem Pfeil markierte Türe zu verlassen.

- A** Der greift an sobald sich ein Heroe ein Feld direkt vor dem Altar betritt. Er unterbricht dazu den Zug der Heroen, kann aber während des Zuges des Bösen danach wieder normal ziehen.
Körperkraft des Gargoyle:
- B** Wer hier nach Schätzen sucht darf sich eine Karte aus dem Stapel der Ausrüstungskarten, aus dem vorher alle Rüstungen entfernt wurden, ziehen
- C** Wer hier nach Schätzen sucht erweckt beim durchsuchen des letzten Opfers auf der Folterbank dieses zu einem Zombie der sofort angreift und dafür den Zug der Heroen unterbricht. Während des Zuges des Bösen kann aber dann wieder normal ziehen

Streunendes Monster: Rachegeist

Angriff: 4 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 4 Würfel
Intelligenz: 4 Punkte **Tempo:** 7
Special: Angriffe ignorieren nicht-magische Rüstungen, kann durch Wände gehen





Offenbar habt ihr die Rachegeister des Kultes noch lange nicht hinter euch gelassen, doch auch ihre Verfolgung wird euch nicht von eurer Mission abbringen. Ihr seid nahe, aber noch habt ihr ein gefährvolles Stück Weg vor euch. Lasst euch nicht aufhalten.

Die Heroen betreten das Feld von der Treppe aus, ihre Aufgabe ist es dieses durch die mit dem Pfeil markierte Geheimtüre zu verlassen.

A Dieser Chaoshexer kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 2 Würfel **Körperkraft:** 4 Punkte
Intelligenz: 8 Punkte **Tempo:** 8

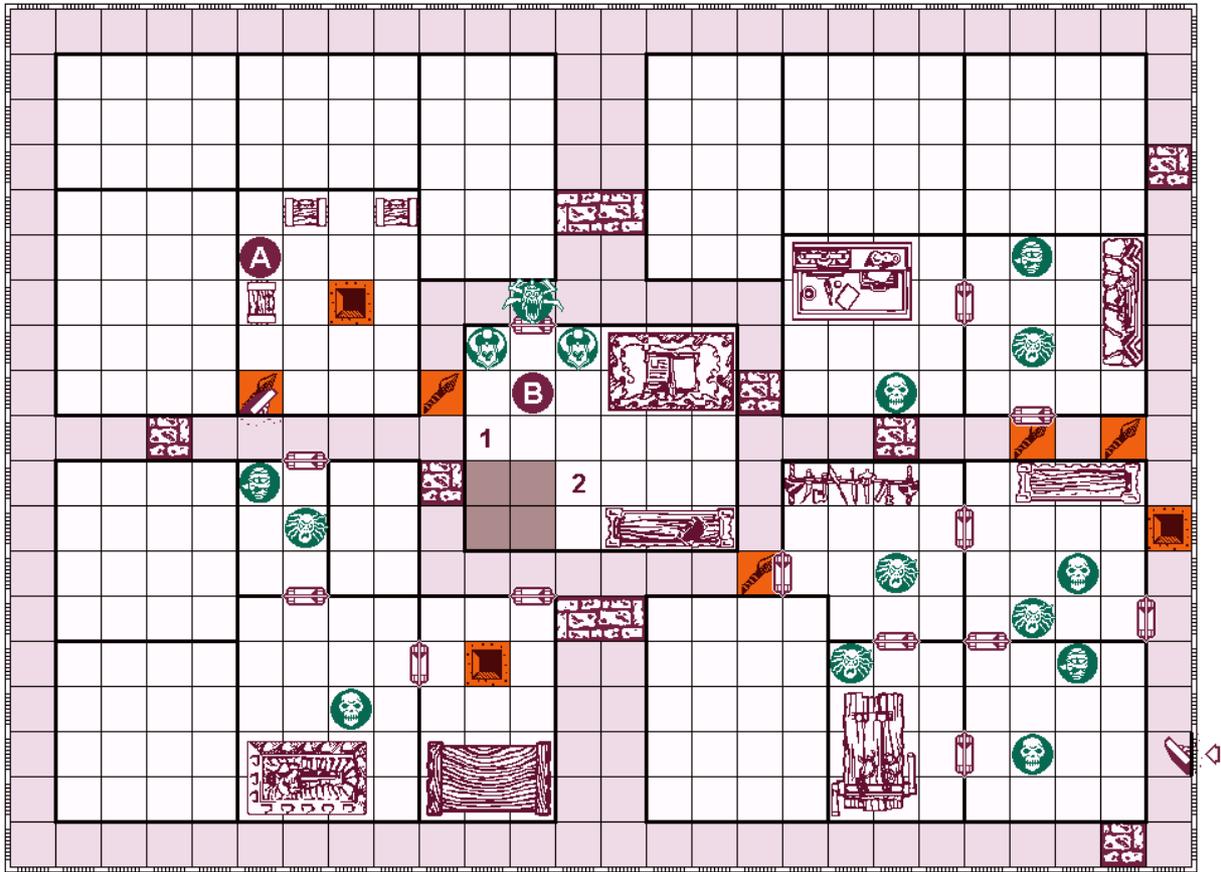
Verteidigung: 5 Würfel
Zauber: Teleschock, Koma
 Hypnokontrolle (je 2 Stück)



Streunendes Monster: Rachegeist

Angriff: 4 Würfel **Körperkraft:** 5 Punkte **Verteidigung:** 4 Würfel
Intelligenz: 4 Punkte **Tempo:** 7
Special: Angriffe ignorieren nicht-magische Rüstungen, kann durch Wände gehen





Ihr seid nun beinahe im Herzen der Festung des Dämonenkultes. Die Beschwörungskammer kann nicht mehr weit sein. Eilt eure Schritte und betet das ihr noch rechtzeitig eintrefft um die Beschwörung ihres Meisters aufzuhalten!

Die Heroen betreten das Feld durch die mit dem Pfeil markierte Geheimitür. Ihre Aufgabe ist es zu verhindern das der Dämonenprinz die Welt in Schutt und Asche legt.

- A** Wer hier nach Schätzen sucht findet den Schatz des Kultes, insgesamt 1.250 Goldmünzen.
- B** In diesem Raum versuchen die beiden obersten Kult ihren Herren das Tor in unsere Welt zu öffnen. Auf Position 1 steht der Geisterbeschwörer, auf Position 2 der Hohepriester.

Geisterbeschwörer

Angriff: 4 Würfel

Intelligenz: 7 Punkte



Körperkraft: 5 Punkte

Tempo: 6

Verteidigung: 6 Würfel

Zauber: Geisterbeschwörer

Hohepriester

Angriff: 5 Würfel

Intelligenz: 8 Punkte



Körperkraft: 5 Punkte

Tempo: 5

Verteidigung: 5 Würfel

Zauber: Hohepriesterzauber

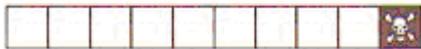
Körperkraft des Gargoyle:



Wenn die Heroen den Gargoyle überwunden haben und den Raum zum ersten mal betreten den folgenden Text vorlesen:

Ihr betretet den Raum und sehr sofort das ihr gerade noch rechtzeitig gekommen seid. In der linken, hinteren Ecke des Raumes ist ein Pentagramm aufgezeichnet, dessen Linien bereits aus eigener Kraft rot glühen und in dessen Mitte sich ein Riss zu bilden scheint, der langsam immer breiter wird. Der Altar in der rechten Seite des Raumes ist ebenfalls am glühen. An den Seiten des Pentagramms stehen zwei Gestalten in wallenden Roben, die sich gerade mit hasserfüllten Blicken zu euch umdrehen. „Zu spät“ brüllt euch einer von ihnen entgegen, „ihr könnt uns nicht mehr aufhalten!“. „Unser Herr wird bald hier sein und euch alle zerschmettern!“, ruft der andere.

Das Ritual ist bereits im vollen Gange, nur die Zerstörung des Altars kann es stoppen. Durch die dämonischen Energie in ihm ist er nur allerdings extrem schwer zu beschädigen. Er hat 10 Körperkraftpunkte und verteidigt sich mit drei Kampfwürfeln, wobei ihm sowohl beide Arten Schilde genügen. Mit einer magischen Waffe ist er leichter zu zerstören. Gegen Seelentrinker verteidigt er sich nur mit zwei Kampfwürfeln und gegen Felsenspalter sogar nur mit einem einzigen Kampfwürfel. Die Anhänger des Dämonenprinzen versuchen natürlich die Heroen mit allen Mitteln vom Altar fern zu halten.



Der Dämonenprinz

Würfele jede Runde ab dem Zeitpunkt an dem die Heroen die Türe zum mittleren Raum zum ersten mal öffnen mit einem W6. Merke dir die Totalsumme deiner Ergebnisse. Sobald diese 35 erreicht ist der Riss weit genug und der Dämonenprinz betritt unsere Welt. Er ist nahezu unverwundbar, nur das magische Waffen und eine Flasche Weihwasser können ihn verwunden, Zauber gegen ihn wirken nur bei einer 5+ auf einem W6, wonach er sich noch normal gegen den Zauber verteidigen darf. Die einzige Chance der Heroen ihn zu überwinden dürfte es sein den Altar zu zerschmettern, was ihn in sein dämonisches Reich zurückzwingt.

Angriff: 10 Würfel

Körperkraft: 15 Punkte

Verteidigung: 10 Würfel

Intelligenz: 10 Punkte

Tempo: 7

Zauber: Geisterbeschwörer

Special: Unendlich viele Zauber/Chips

Alle drei Sorten Chips



Bei seinem Erscheinen den folgenden Text vorlesen:

Plötzlich ist es euch als ob der Raum irgendwie dunkler geworden ist, alles erscheint irgendwie so leblos. Ihr hört ein unmenschliches Gebrüll und dreht euch um, den Riss zu sehen, nur um kurz darauf zu wünschen ihr hättet dies nicht getan. Aus dem Riss streckt sich erst eine, dann eine zweite Klaue heraus, dann folgt der Rest des Dämonenprinzen. Er ist groß, er misst sicherlich mindestens 4,5 Meter und er ist Grotesk. Er hat die Beine und Hufe, sowie den Kopf eines Widders. Seine Haut, wo sie nicht von braunen Ziegenfell bedeckt ist, hat ein aschgraues Aussehen, genau wie bei einer Leiche und von seinem Rücken sprießt ein paar riesige fledermausartige Flügel und seinen Schwanz, der in einen riesigen Stachel endet, schwingt er hinter sich hin und her.

Streunendes Monster: Rachegeist

Angriff: 4 Würfel

Körperkraft: 5 Punkte

Verteidigung: 4 Würfel

Intelligenz: 4 Punkte

Tempo: 7

Special: Angriffe ignorieren nicht-magische Rüstungen, kann durch Wände gehen



Das Ende:

Variante I - Zerstörung des Altares vor dem Erscheinen des Dämonenprinzen

Als ihr bereits glaubtet dieser verdammte Altar sei unzerstörbar zeigen sich plötzlich Risse auf seiner eine Sekunde zuvor noch nahezu perfekten Oberfläche.

Die Risse wandern mit hoher Geschwindigkeit über den Altar, bis sie ihn komplett überdecken. Dann beginnt der Altar sich plötzlich zu dehnen, biss er nahezu doppelt so groß ist wie zuvor.

Dann bricht er! Während ihr euch noch vor den umherfliegenden Trümmern zu schützen versucht sinkt der Riss über dem Pentagramm plötzlich in sich zusammen und verschwindet dann ganz, auch das Pentagramm hört auf zu leuchten und zerläuft zu einer roten Pfütze, die dann ebenfalls verschwindet.

Ihr habt es geschafft, dass Ritual wurde gerade noch Rechtzeitig aufgehalten, der Dämonenprinz wird unsere Welt nicht heimsuchen – zumindest nicht für die nächsten fünf Jahrhunderte.

Variante II - Zerstörung des Altares nach dem Erscheinen des Dämonenprinzen

Gerade als ihr schon alle Hoffnung verloren habt passiert das unglaubliche, es zeigen sich plötzlich Risse auf der eine Sekunde zuvor noch nahezu perfekten Oberfläche des Altares.

Der gewaltige Dämon reist seinen gehörnten Kopf herum und kann gerade noch sehen wie der Altar in tausend Stücke zerspringt.

„NEIN!“, ist das letzte was ihr noch von ihm hört als ihr seht wie er durch den Riss zurück in sein Reich gesaugt wird. Er versucht zwar verzweifelt sich dem Zog zu entziehen, aber am Ende gelingt es ihm nicht. Sofort nachdem seine letzte Klaue, mit der er sich noch an diese Welt klammerte, durch den Riss verschwunden ist schließt sich der Riss und verschwindet, auch das Pentagramm hört auf zu leuchten und zerläuft zu einer roten Pfütze, die dann ebenfalls verschwindet.

Ihr habt es geschafft, der Dämonenprinz wurde gerade noch aufgehalten, er wird unsere Welt nicht heimsuchen – zumindest nicht für die nächsten fünf Jahrhunderte.

Gemeinsamer Teil

Nach dem Vorlesen von entweder Variante I oder II mit dem folgenden Text weitermachen:

Müde und abgekämpft macht ihr euch auf den Rückweg, doch eure Stimmung könnte nicht besser sein, den ihr wisst das ihr gerade einen wirklich gewaltigen Sieg errungen habt.

Als ihr euch der Hauptstadt nähert merkt ihr schnell das die frohe Kunde euch offenbar irgendwie vorausgeeilt ist, denn die Stadt ist festlich geschmückt und Überall sind feiernde Menschen. Die Jubelstürme mit denen sie euch begrüßen sind unglaublich, nie hättet ihr euch einen derartig triumphalen Empfang erträumt.

Aus der Menge die sich um euch drängt um den großen Heroen persönlich zu gratulieren teilt sich plötzlich als eine euch wohl vertraute Gestalt auf euch zukommt.

„Ihr habt das unmögliche Vollbracht meine Heroen“, begrüßt euch Mentor, „ihr könnt stolz auf euch sein, ich bin es jedenfalls von ganzem Herzen.“ „Nun kommt, genießt die Feier, denn sie ist nur zu euren Ehren“.

Anhang I: Meine Regelauslegungen und Hausregeln

1. Das Suchen von Fallen in Gängen gilt wahlweise entweder entlang des Raumes an dem der Heroe gerade steht oder für drei Felder in jede Richtung.
2. Ausrüstung kann mehrmals gekauft werden. Der Heroe notiert sich erworbene Ausrüstung auf seinem Persönlichkeitspass und legt die Karte danach zurück in den Stapel.
3. Axt und Armbrust sind Zweihandwaffen und schließen die gleichzeitige Verwendung eines Schildes aus.
4. Ein Heroe kann maximal zwei Zweihandwaffen oder aber eine Zweihandwaffe und eine Einhandwaffe plus einen Schild mit sich führen.
5. Das Wechseln von Zweihandwaffe zu Einhandwaffe oder von Einhandwaffe zu Zweihandwaffe und Schild (und umgekehrt) benötigt eine Aktion.
6. Borins Rüstung enthält bereits einen Helm
7. Durch Schatzkarten gefundene Tränke und Gegenstände werden auf dem Persönlichkeitspass notiert und die Schatzkarte danach zurückgelegt. Sie können behalten werden bis sie benutzt werden, auch über mehrere Herausforderungen.
8. An Untoten mit mehr als einem Körperkraftpunkt richtet Weihwasser 4 Schadenspunkte an

9.0 Gefechtskarten

- 9.1 Gefechtskarten werden wie folgt gezogen: Alb: Eine; Barbar: Drei; Zwerg: Zwei
- 9.2 Der Böse sieht sich drei Gefechtskarten
- 9.3 Ein Heroe kann nur eine Gefechtskarte pro Runde spielen, selbiges gilt für den Bösen
- 9.4 Gefechtskarten können nur in der eigenen Runde gespielt werden, es sei denn sie setzen Voraus während der Runde eines anderen eingesetzt zu werden
- 9.5 Eine Karte kann nur während der Runde eines anderen eingesetzt werden, wenn man zuvor in der eigenen Runde keine Gefechtskarte eingesetzt hat
- 9.6 Wirkungen einer Gefechtskarte die Runde andauern gelten vom aktuellen Zug des Heroen der sie einsetzt, bis zu seinem nächsten Zug
- 9.7 Sollte eine Gefechtskarte gezogen werden die in der aktuellen Herausforderung wirkungslos ist (z.B. eine mit Auswirkungen auf Landsknechte wenn gar keine Landsknechte dabei sind), so darf an ihrer Stelle eine neue gezogen werden.

Anhang II: Neue Miniaturen

Bei den D&D Miniatures Game Miniaturen handelt es sich um folgende Modelle:

Set	Nummer	Name	Stellt dar
Harbinger	43/80	Half Orc Fighter	Gragor
Harbinger	80/80	Worg	Daruk als Wolf
Dragoneye	51/60	Eye of Gruumsh	Vradish
Archfiends	47/60	Aspect of Orcus	Dämonenprinz
Archfiends	49/60	Cursed Spirit	Rachegeist
Archfiends	55/60	Orc Champion	Bashnak
Archfiends	57/60	Vampire Aristocrat	Daruk

Bei der Miniatur des Assassinen handelt es sich um folgendes Modell der Firma Grenadier:

Reihe	Nummer	Name	Stellt dar
Julie Guthrie's Personalities	829	Assassin	Assassine

Anhang III: Neuer Heroe¹

Assassine



Du bist der Assassine ein Meister schneller und präziser Angriffe. Du kannst dich bewegen, angreifen und deine Bewegung danach fortsetzen.

Angriff:
2 Würfel

Verteidigung:
2 Würfel

Tempo:
2 Würfel

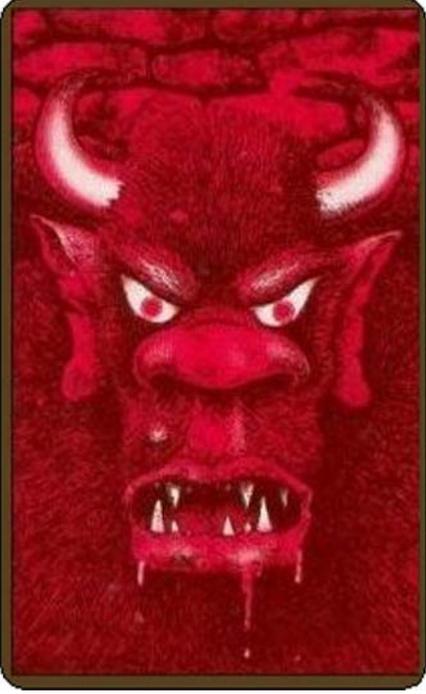


Intelligenz: 4 Punkte
Körperkraft: 6 Punkte

© 2003 mb@netbox.de

¹ Besonderer Dank and „derrob“, Schöpfer dieser wundervollen Karte

Anhang VI: Neue Monsterkarten



 **Dämonenprinz**



Tempo 7 Felder
Angriff 10 Würfel
Verteidigung 10 Würfel
Körperkraft 15
Intelligenz 10

Kann alle Chips und Geisterbeswörer
Zauber unendlich oft einsetzen



Rachegeist



Tempo 7 Felder
Angriff 4 Würfel
Verteidigung 4 Würfel
Körperkraft 5
Intelligenz 4

Kann durch Wände und Heroen ziehen. Wird nur
von Zaubern und Magischen Waffen getroffen

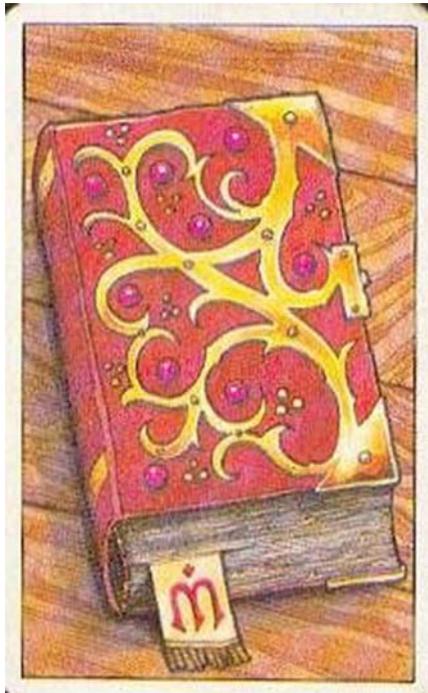
Anhang VI: Neue Monsterkarten



Anhang VI: Neue Monsterkarten



Anhang VII: Neue Artefakte



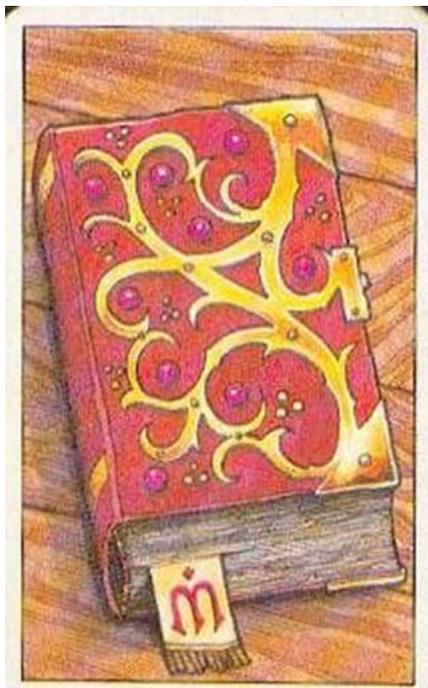
Seelentrinker



Dieses legendäre Schwert wurde vor Urzeiten von Karudush dem Schwarzen für seinen Leutnant Duran geschmiedet.

Karudush, Duran und ihr Reich sind längst vergangen, doch Seelentrinker existiert noch heute.

Seelentrinker ist ein magisches Zweihandschwert, das seinem Träger erlaubt mit 4 Kampfwürfeln anzugreifen. Immer wenn Seelentrinker einen Gegner ausschaltet wird sein Träger um einen Körperkraftpunkt geheilt.



Felsenspalter



Diese Axt wurde von den größten Runenschmiedern der alten Zwergenreiche aus Adamant und Mithril geschmiedet und spaltet Stahl oder sogar Fels mit Leichtigkeit.

Felsenspalter ist eine magische Waffe die es dem Heroen erlaubt mit 4 Würfeln anzugreifen.

Gegen einen Gargoyle darf der Heroe sogar mit 5 Kampfwürfeln angreifen.

Einmal pro Herausforderung kann Felsenspalter ein Loch in eine Wand schlagen. Benutze das Feld aus Morkars Magier

Anhang VIII: Aufsteller für die neuen Monster



Gragor



Daruk als Wolf



Vradish



Dämonenprinz



Rachegeist



Bashnak



Daruk

Schlusswort

So, dies ist das Ende meiner kleinen Erweiterung. Ich hoffe ihr hattet Spaß dabei sie zu spielen, mir hat es auf jeden Fall Spaß gemacht sie zu schreiben. Wie anfangs bereits erwähnt würde ich mich über jedwedes Feedback konstruktiver Art freuen.

Also schreibt mir eure Meinung über mein Quest an: <mailto:ROD-Toxic@web.de>

