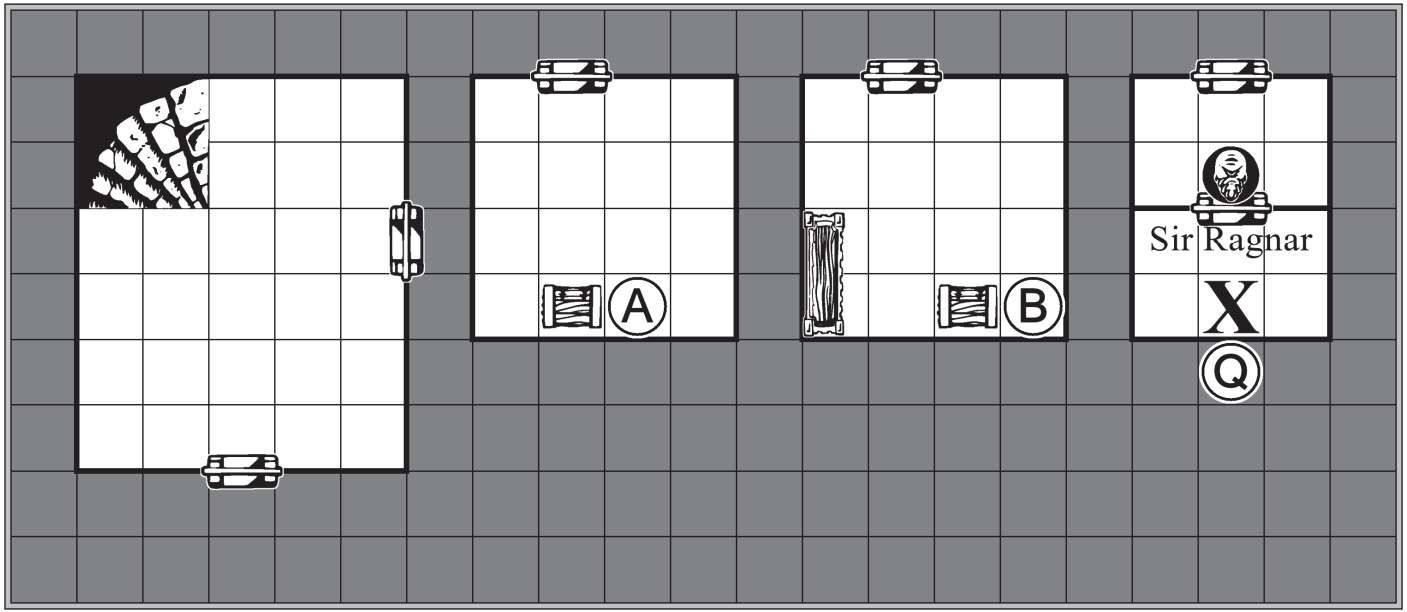
HeroQuest

Das Buch der Herausforderungen


A
B
Sir Ragnar
X
Q

Sir Ragnars Rettung

Sir Ragnar, ein mächtiger Baron, ist entführt worden. Er wird gefangen gehalten von Ulag, dem Feldherrn der Orcs. Ihr sollt Sir Ragnar finden und in Sicherheit bringen. Wem das gelingt, dem werden Von Prinz Magnus 100 Goldmünzen als Belohnung gezahlt. Sind mehrere von Euch an der Rettung beteiligt, so kann diese Belohnung aufgeteilt werden. Die Belohnung entfällt jedoch, wenn Sir Ragnar während der Rettungsaktion getötet wird.

Räume	3x5:1	4x4:4	4x5:2	A	B	Q

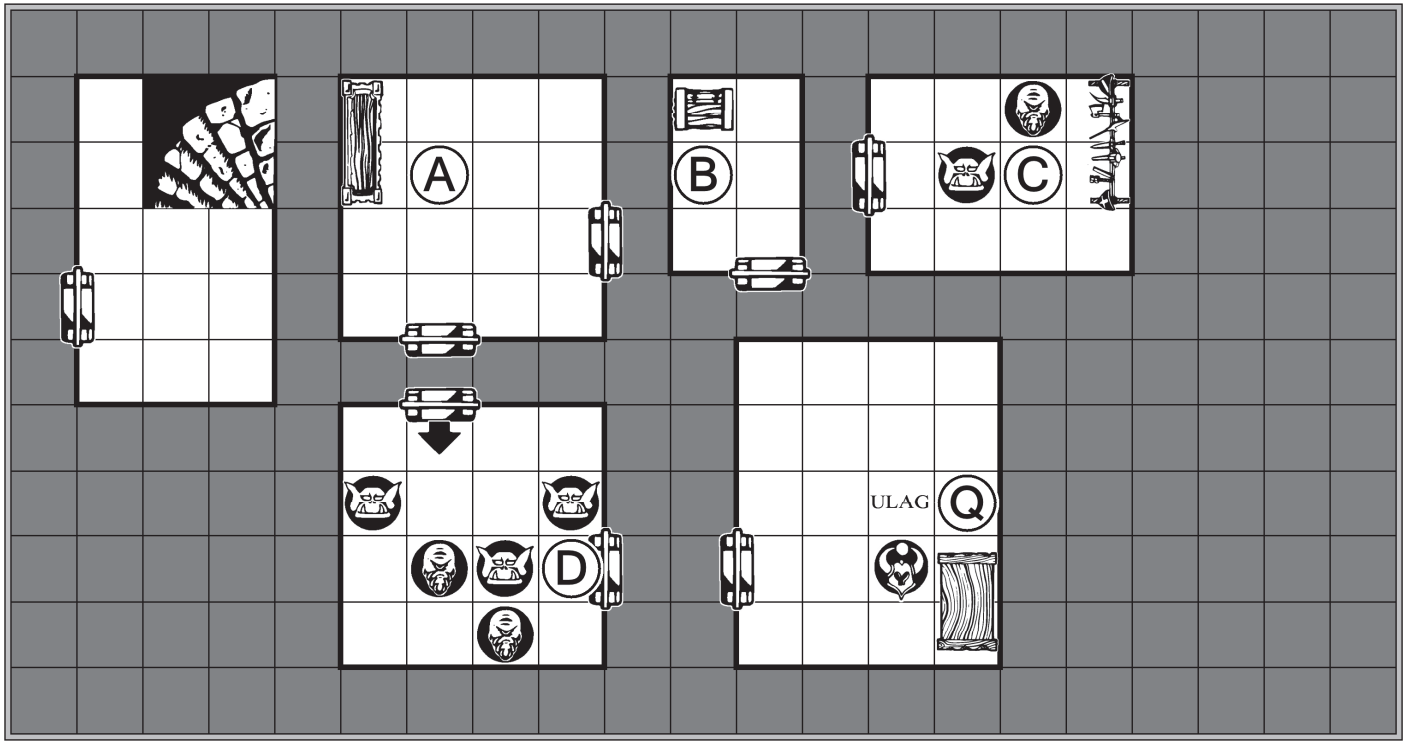
Monster	K:Goblin	M:Ork	G:Fimir

A: Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 7

B: Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 12.

Q: Sobald Sir Ragnar gefunden wird, geht die Alarmanlage los. Nun werden ALLE verbliebenen Raumkarten aufgedeckt und aufgebaut. Alle Türen sind jetzt offen.
Sir Ragnar wird von dem Spieler bewegt, der die Tür zum Gefängnis geöffnet hat: Wenn dieser Spieler am Zug ist, zieht er nicht nur seinen Heroen, sondern wirft zusätzlich auch einen Würfel für Sir Ragnar. Die Rettung ist abgeschlossen, sobald Sir Ragnar auf dem Startfeld ankommt.
Sir Ragnar darf nicht angreifen. Wird er selber angegriffen, darf er sich mit 2 Verteidigungswürfeln schützen. Zu Beginn der Flucht hat Sir Ragnar noch 2 Punkte Körperkraft.Benutze den Hexer, um Sir Ragnar darzustellen.

Streunendes Monster: Ork.


A
B
C
D
ULAG
Q

Die Festung des Feldherrn der Orc

Prinz Magnus hat angeordnet, dass 'Ulag, der Feldherr der Orcs, wegen der Entführung von Sir Ragnar gejagt und hingerichtet wird. Wer 'Ulag tötet, bekommt 50 Goldmünzen und kann außerdem alle Schätze behalten, die er möglicherweise in 'Ulags Versteck findet.

Räume	**2x3:1**	**4x5:2**	**A**	**B**	**C**	**D**

Monster	**K:Goblin**	**M:Ork**	**G:Fimir**

A: Küchenschrak durchsuchen: Siehe Bemerkung 2.

B: Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 6.

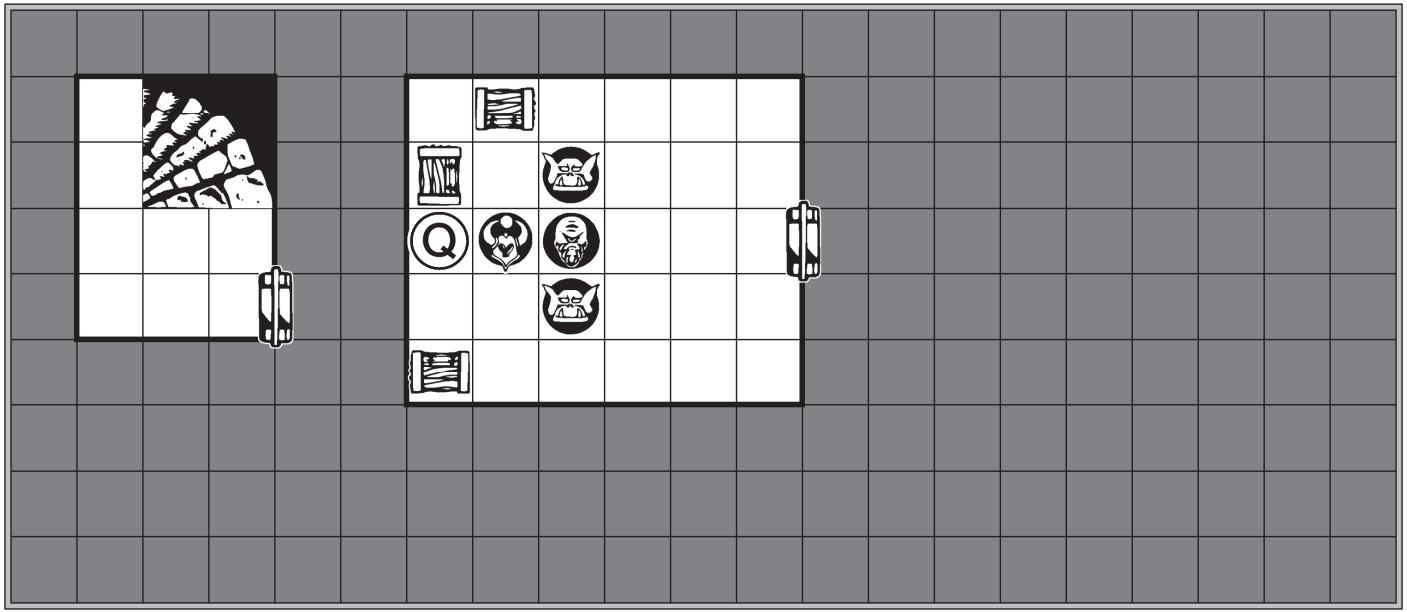
C: Dies ist die Waffenkammer. **Suche nach Schätzen:** Siehe Bemerkung 16.

D: Türe öffnen: Siehe Bemerkung 4.

Q: ULAG:Benutze eine Orc-Figur mit Langschwert, um Ulag darzustellen. Ulag kämpft nach folgenden Regeln:

A:4	**V:5**	**Tempo:10**	**In:1**	**Kk:4**

Streunendes Monster: Ork.


Q

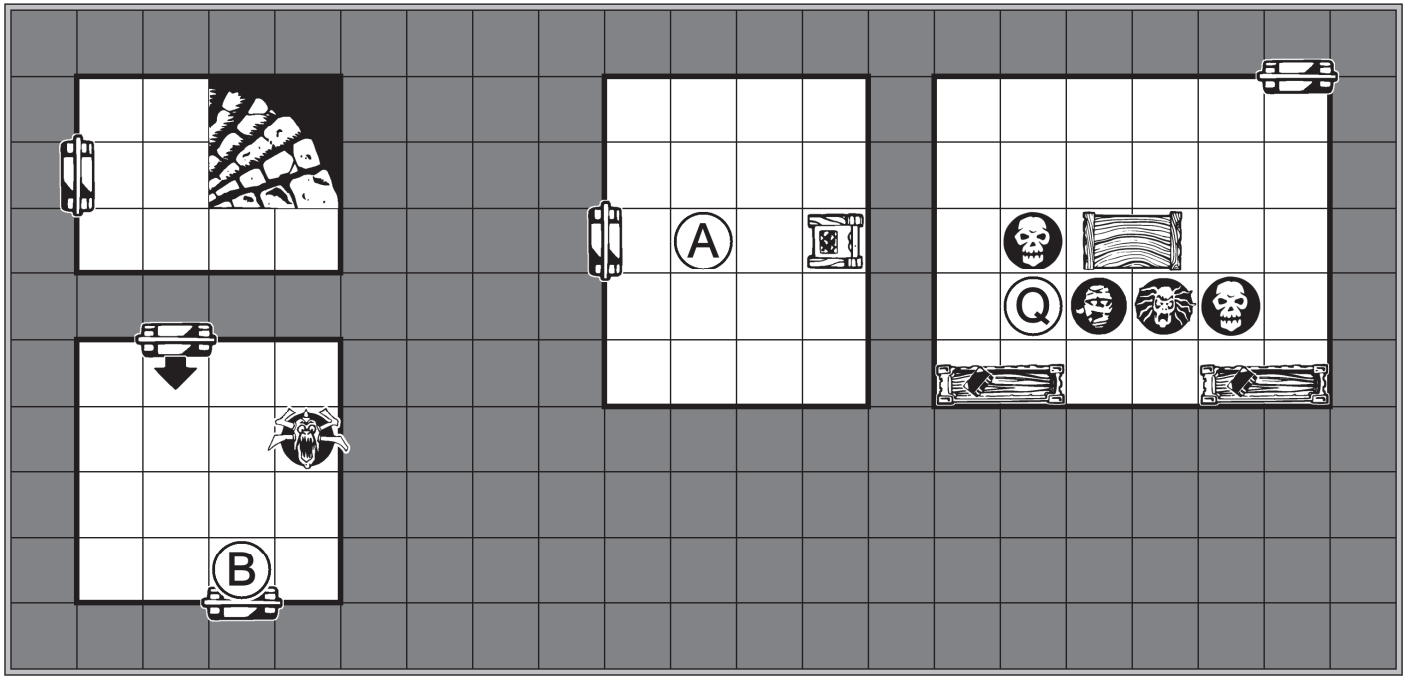
Prinz Magnus Gold

Drei Schatzkisten wurden auf dem Transport zum Kaiser geraubt. Eine Belohnung von 200 Goldmünzen ist ausgesetzt für den, der die Kisten und ALLES Gold darin wiederbeschafft. Der Überfall wird den Orcs zur Last gelegt. Sie werden angeführt von Guithor, einem Chaos-Krieger, und verbergen sich in den Bergen der Dunkelheit.

Räume	**3x4:1**	**4x4:4**	**4x5:1**	**Q**
Monster	**K:Goblin**	**M:Ork**	**G:Fimir**	

Q: Dies sind die 3 Schatzkisten, jede von ihnen 250 Goldmünzen wert. Jeder Spieler kann nur eine Kiste gleichzeitig tragen und bewegt sich dabei nur mit einem Würfel weiter.
FALLS einer der Spieler auf die Idee kommt, Prinz Magnus Gold selber zu behalten, so wird er verbannt und kann nie mehr ein Heroe werden.

Streunendes Monster: Ork.


A
Q
B

Melars Labyrinth

In grauer Vorzeit lebte ein Zauberer namens Melar. Er erschuf ein Amulett, das seinem Besitzer ungeahnte Zauberkräfte verlieh. Aus Angst, das Amulett könnte verloren gehen, trug Melar es immer bei sich. Als er starb, blieb das Amulett in Melars Bibliothek zurück, die mitten in einem großen Labyrinth mit Vielen Fallen und magischen Wächtern liegt. Außerdem spuken im Labyrinth auch die Seelen derer, die hier schon ihr Glück Versucht haben und dabei umgekommen sind....

Räume	**3x4:1**	**4x4:4**	**4x5:1**	**Q**

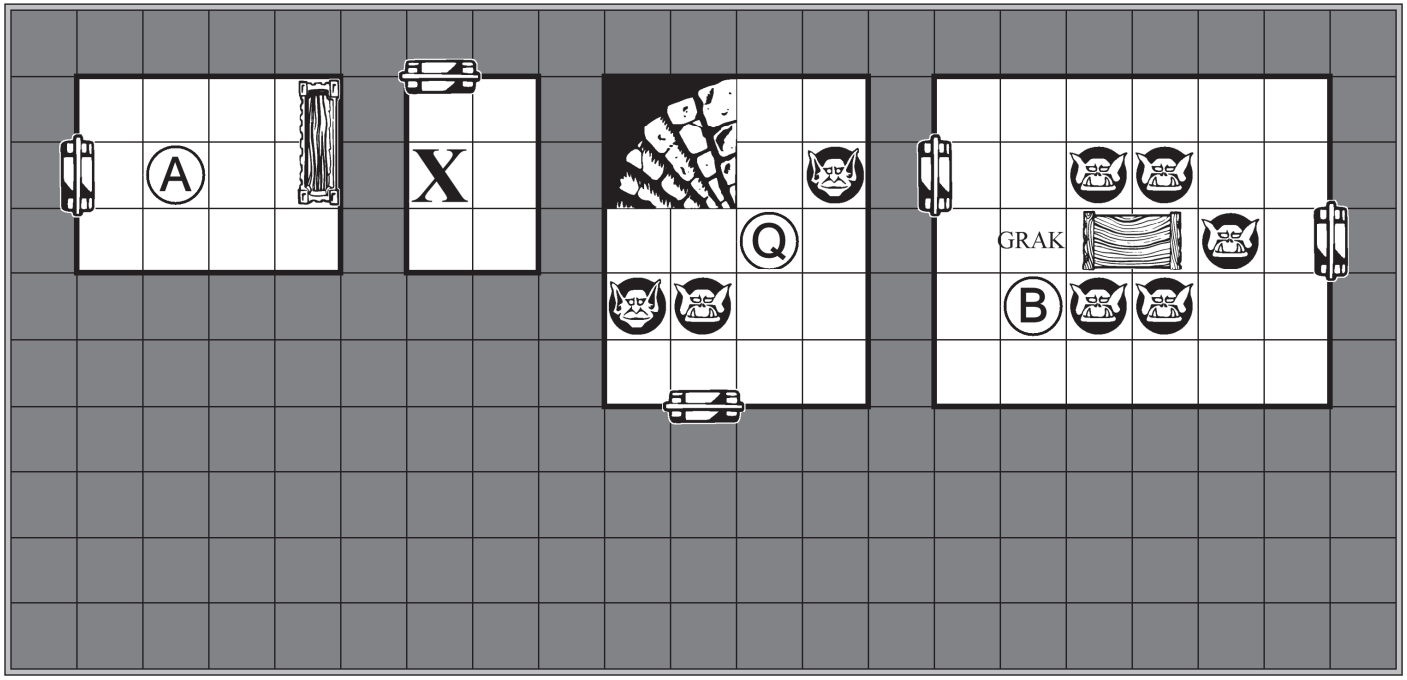
Monster	**K:Skelett**	**M:Zombie**	**G:Mumie**

A: Schatzsuche: Siehe Bemerkung 14.

B: Der Gargoyle in diesem Raum ist nur eine Statue. **Türe öffnen:** Siehe Bemerkung 11.

Q: Die Türe zum Questraum kann erst geöffnet werden, wenn Melars Schlüssel gefunden wurde. Habt Ihr den Schlüssel nicht, wenn Ihr die Questraumkarte zieht, so legt sie vor die gerade geöffnete Türe, um anzuzeigen, wo sich der Questraum befindet. **Schatzsuche:** Siehe Bemerkung 5.

Streunendes Monster: Zombie.


A
X
Q
GRAK
B

Ulags Vermächtnis

Ulags Sohn Grak hat all denen Rache geschworen, die seinen Vater, den Feldherrn der Orcs, getötet haben. Viele Monate hat er nach Euch gesucht. Nun seid Ihr in seiner Festung gefangen und macht Euch auf das Schlimmste gefasst. Während die Wachen schlafen, versucht Ihr mit einem Rattenknochen das verrostete Türschloß zu öffnen. Es gelingt. Findet Eure Ausrüstung und flieht!

Räume	**3x4:1**	**3x5:1**	**4x4:2**	**A**	**B**	**Q**

Monster	**K:Goblin**	**M:Ork**	**G:Fimir**

Startraum ist der Raum mit dem X. Die Heroen dürfen sich hier beliebig aufstellen.
Allen Spielern wurde ihre Ausrüstung abgenommen. Niemand darf also irgendwelche Ausrüstung aus den vorhergehenden Abenteuern verwenden. Auch der Zauberer und der Alb dürfen keinen Zauber aussprechen, bis der Raum gefunden ist, in dem alle Ausrüstung aufbewahrt wird.

A: Hier befindet sich die Ausrüstung. Wenn ein Spieler den Raum betritt, kann er sämtliche Ausrüstungen, Beutestücke und Zauber aus dem Raum mitnehmen. Die anderen Spieler können ihren Besitz zurückfordern, wenn sie sich im selben Raum oder Flur wie der Finder aufhalten. Der Finder darf jedoch ablehnen und ganz nach Wunsch einige oder alle Ausrüstungen für sich behalten..

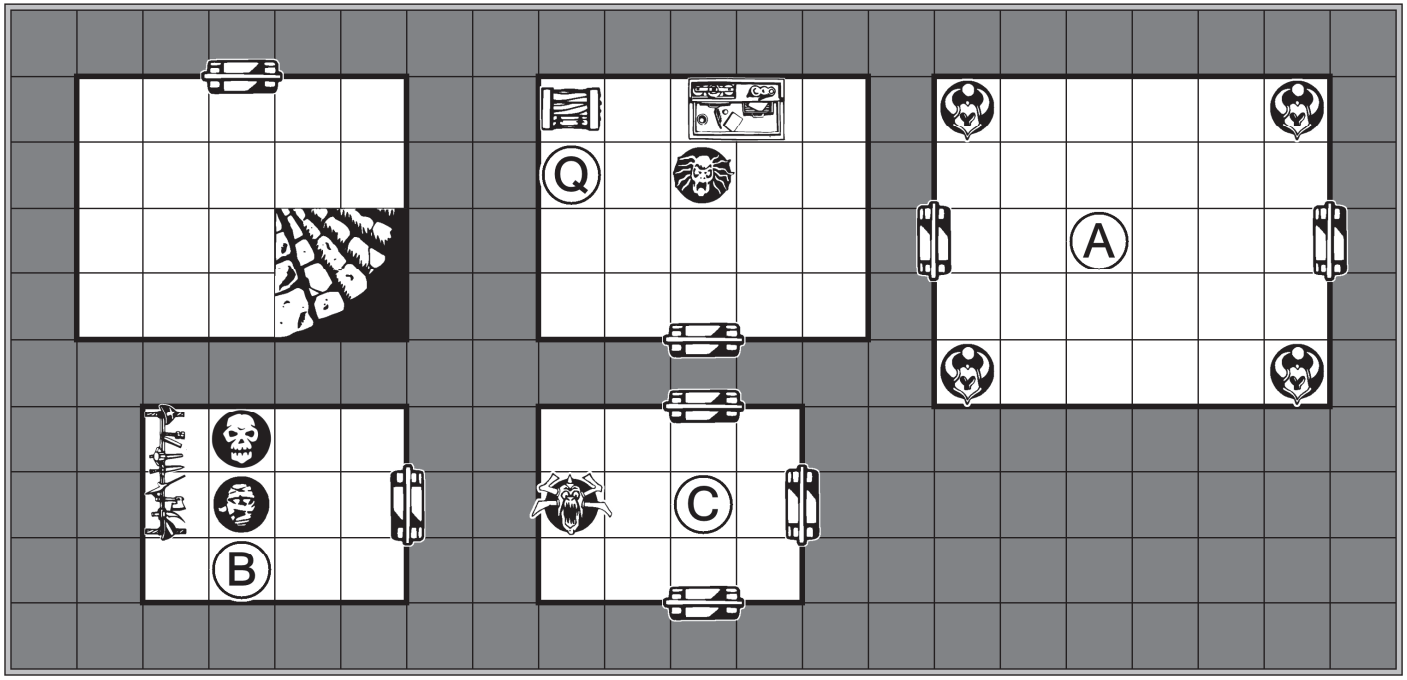
B:

GRAK	**A:4**	**V:4**	**T:8**	**In:2**	**Kk:4**

Benutze einen Orc, um Grak darzustellen.

Q:

Streunendes Monster: Fimir.


Q
A
B
C

Meister des Steines

Der Kaiser ist besorgt: Karlen, sein persönlicher Zauberer, ist verschwunden. Entweder wurde er ermordet, oder er ist den dunklen Kräften seiner Kunst erlegen. Ihr sollt herausfinden, was mit Karlen geschehen ist. Und wenn er noch lebt, sollt Ihr ihn heil zurückbringen. Jeder von Euch, her dieses Abenteuer übersteht, erhält 100 Goldmünzen.

Räume	3x4:1	4x4:3	4x5:1	A	B	C	Q

Monster	K:Skelett	M:Zombie	G:Mumie

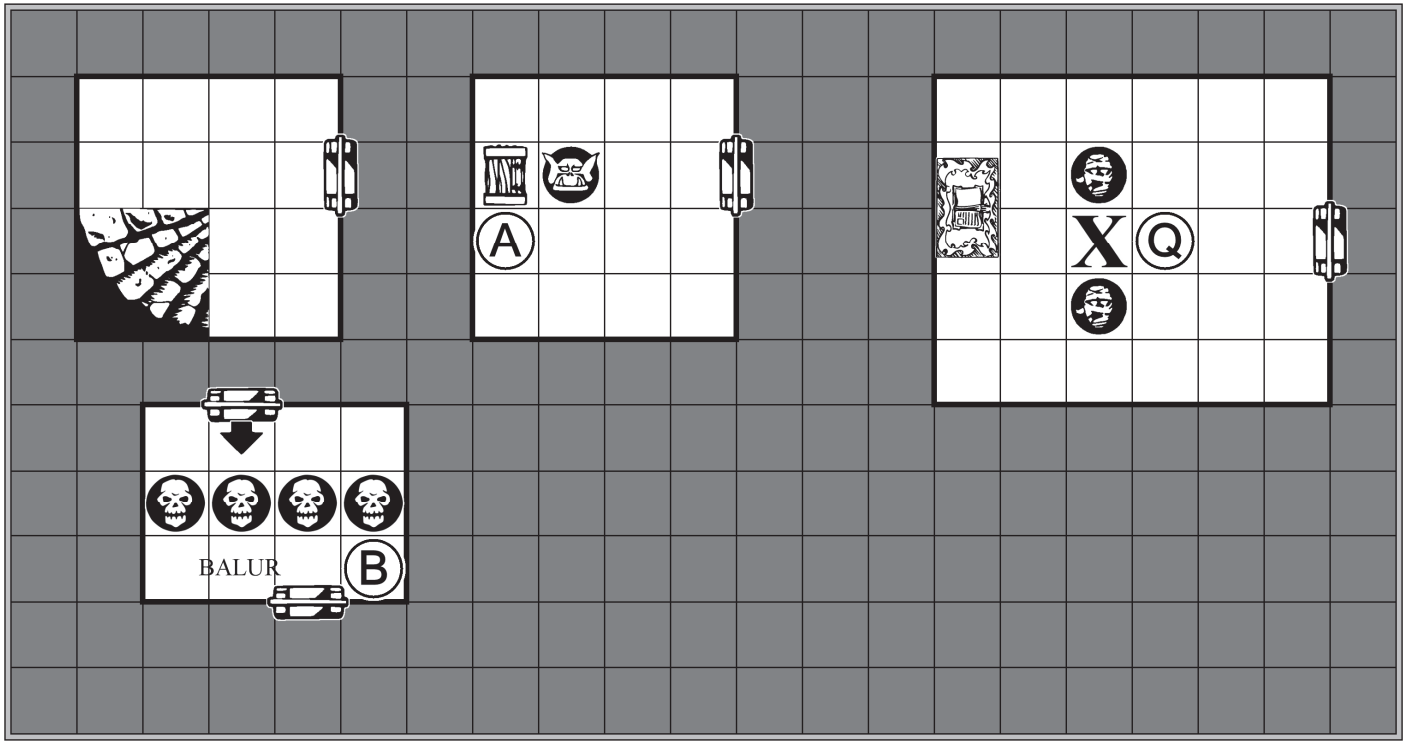
A: Alle Chaoskrieger in diesem Raum tragen Granithaut und dürfen einen Verteidigungswürfel extra werfen.

B: Dies ist die Waffenkammer. **Suche nach Schätzen:** Siehe Bemerkung 1.

C:

Q: Dieser Zombie ist Karlen. Während er an einem Chaoszauber arbeitete, wurde er von den dunklen Mächten verschlungen und in diese hirnlose Kreatur verwandelt. **Truhe öffnen:** Siehe Bemerkung 19.

Streunendes Monster: Fimir.


A
X
Q
BALUR
B

Der Hexer

Feuerstürme sind auf viele der westlichen Städte herabgeregnet. Wahrscheinlich ist Balur der Hexer dafür verantwortlich. Kein Feuerzauber kann ihn verletzen, und die Zauberer des Kaisers können ihn nicht von seinem bösen Tun abbringen. Deshalb seid Ihr erwählt, in Balurs Höhle tief unter dem Vulkanberg einzudringen. Jeder von Euch, der das überlebt, bekommt vom Kaiser 150 Goldmünzen.

Räume	**3x4:1**	**4x4:3**	**4x5:2**	**A**	**B**	**Q**

Monster	**K:Skelett**	**M:Zombie**	**G:Ork**

BALUR

A:2	**V:5**	**T:8**	**In:7**	**Kk:3**

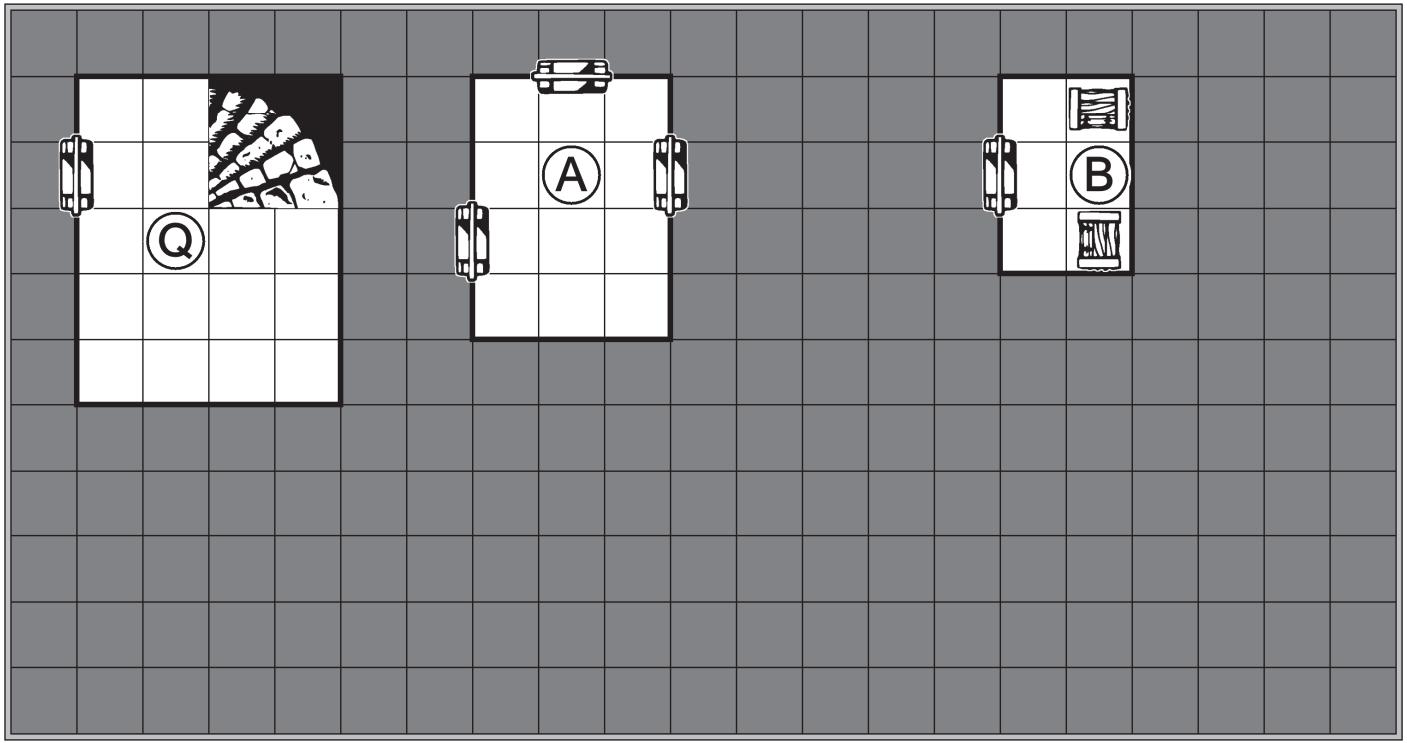
Balur hat drei Feuerzauber, die er während des Spieles anwenden kann. Die Spieler dürfen keine Feuerzauber anwenden, sie müssen ihre Zauber aus den verbleibenden Elementen wählen.

A: Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 8.

B: Sobald Morcar am Zug ist: Siehe Bemerkung 18.

Q:

Streunendes Monster: Fimir.


Q
A
B

Wettlauf mit der Zeit

Ein Pfadfinder hat Euch in eine Höhle gebracht, die ein dunkles Geheimnis bergen soll. Ihr seid durch endlose, nachtschwarze Korridore gelaufen, bis Ihr Euch nun in einem Raum mit drei Türen wiederfindet. Plötzlich löscht der Pfadfinder seine Fackel, und Ihr hört ihn höhnisch lachen: "Fahrt dahin, Ihr großen Herren!". Nun wird Euch schlagartig klar, daß Ihr in eine gut vorbereitete Falle gegangen seid. Entweder Ihr entkommt, oder Euer Leben endet schmachvoll in diesem dunklen Loch!

Räume	3x3:1	3x4:1	3x5:1	4x4:4	4x5:2	A	B	Q

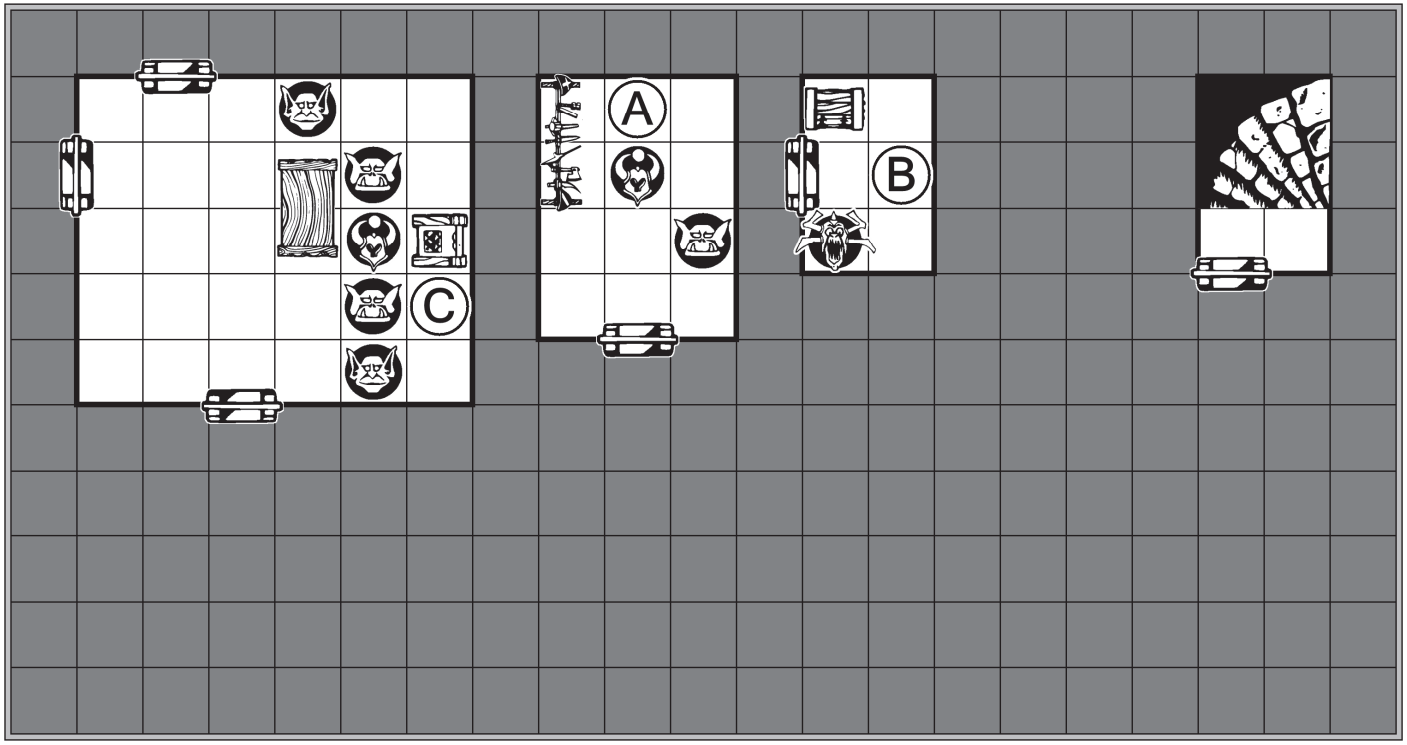
Monster	K:Goblin	M:Ork	G:Fimir

A: Die Heroen starten in diesem Raum Mische zunächst die normalen Raumkarten und teile sie in drei Stapel auf. Mische nun die Spezial- und Questräume und lege davon unter jeden Stapel eine Karte. Lege je einen von den drei so entstandenen Verliesstapeln neben jede Türe. Jeder Zweig ist als eigenes Verlies zu behandeln, es gelten die üblichen Regeln zum Aufbau.

B: Linke Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 13.
Rechte Truhe öffnen: Siehe Bemerhung 9.

Q: Wenn die Heroen diesen Raum erreichen, haben sie die Herausforderung bestanden.

Streunendes Monster: Fimir.


A
B
C

Die Festung des Chaos

Die Ländereien im Osten werden durch Überfälle marodierender Horden von Goblins und Orcs heimgesucht. Sie werden befehligt von einer Handvoll Chaos-Krieger. Der Kaiser hat Befehl erlassen, eine Gruppe ausgesuchter Heroen gegen dieses Übel einzusetzen. Erzwingt Euch den Eingang und tötet alle Monster, die Ihr findet. Der Kaiser zahlt Euch folgende Kopfprämien:

Räume	3x3:1	3x5:2	4x4:4	4x5:2	A	B	C

Monster	K:Goblin	M:Ork	G:Fimir

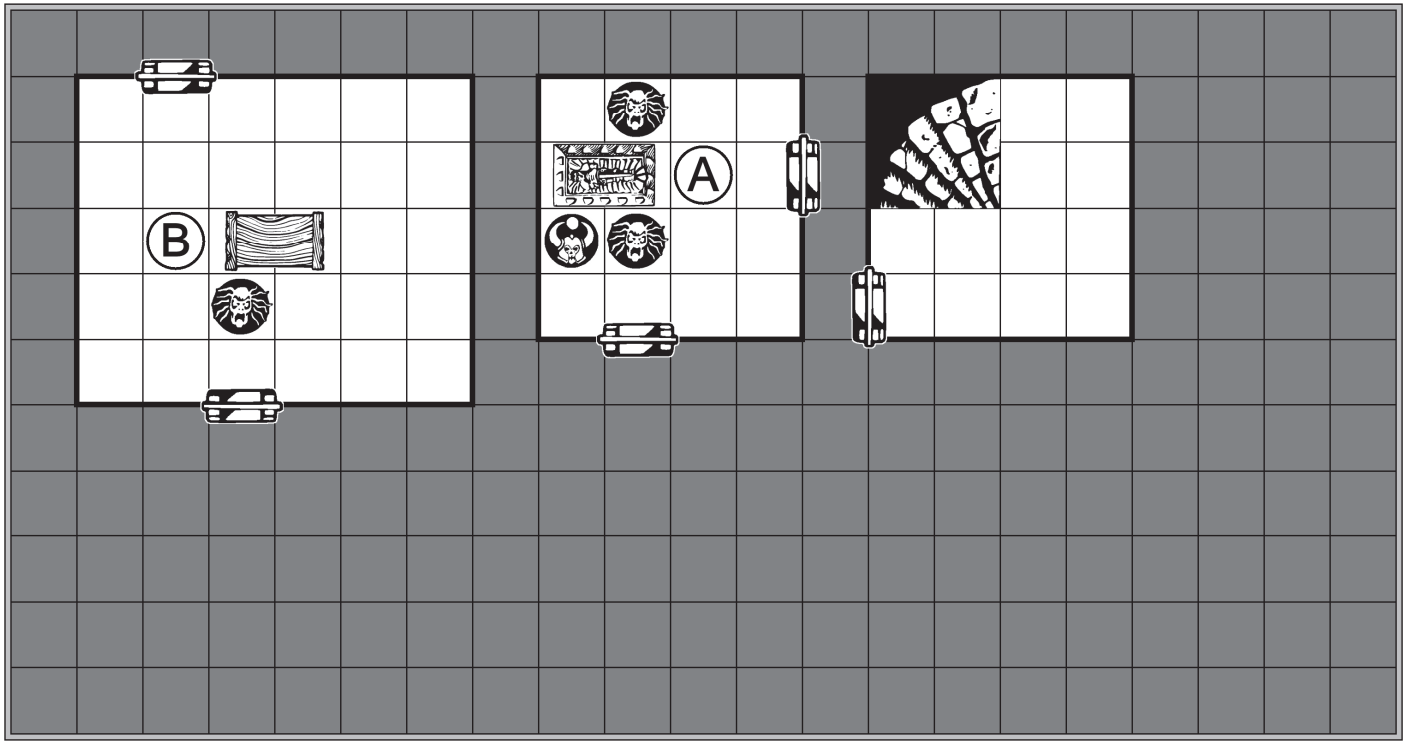
10 Goldmünzen für jeden Goblin
20 Goldmünzen für jeden Ork
30 Goldmünzen für jeden Fimir oder Chaoskrieger

A: Dies ist die Waffenkammer mit vielen Waffen, die jedoch unbrauchbar gemacht sind.
Suche nach Schätzen: Siehe Bemerkung 3.

B: Der Gargoyle ist eine Statue. Sie bewegt sich nicht und kann nicht angegriffen werden.
Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 10.

C: Chaoskrieger töten: Siehe Bemerkung 15.

Streunendes Monster: Fimir.


B
A

Barak Torr, das Grabmal des Hexen-Lords

Im Osten des Landes werden die Orcs immer aufsässiger. Der Kaiser plant, die kleineren Grafschaften für den kommenden Krieg unter einer Krone zu vereinigen: Unter dem legendären Stern des Okzidents, die schon von den Königen des Altertums getragen wurde. Und von Rogar, als er seinerzeit mit Morcar kämpfte. Doch diese Krone liegt in Barak Torr begraben – zusammen mit den Gebeinen des Hexen-Lords. Zu Lebzeiten war er der König der Toten und ein mächtiger Magier, bis er schließlich durch die einzige Waffe starb, die ihm gefährlich werden konnte: das Geister-Schwert. Eure Aufgabe ist es nun, den Stern des Okzidents zu finden. Wer es schafft, erhält 200 Goldmünzen.

Räume	3x4:2	3x5:1	4x4:3	4x5:1	A	B

Monster	K:Skelett	M:Zombie	G:Mumie

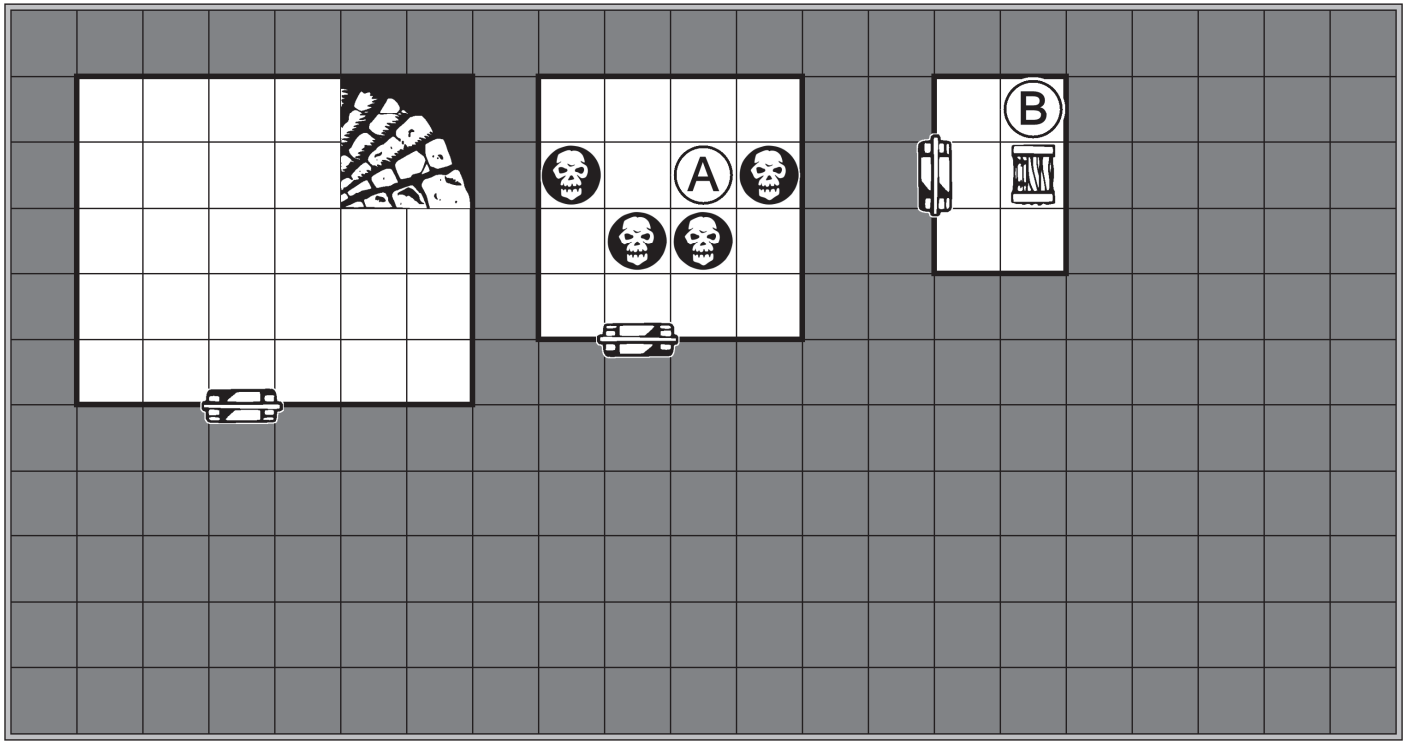
Aufbauregel: Mische zunächst die Karten ohne Spezialraum A und B. Teile den Stapel in zwei Hälften. Mische in die obere Hälfte Spezialraum A und in die untere Spezialraum B. Lege die Hälften wieder aufeinander.

A: Dies ist das Grabmal des Hexen-Lords. Baue zunächst nur den Raum und die Möbel auf.

B: Der Stern des Okzidents sitzt auf dem Kopf des Zombie

Krone aufnehmen: Siehe Bemerkung 20.

Streunendes Monster: Skelett.


A
B

Die Jagd nach dem Geister-Schwert

Im Osten des Landes werden die Orcs immer aufsässiger. Der Kaiser plant, die kleineren Grafschaften für den kommenden Krieg unter einer Krone zu vereinigen: Unter dem legendären Stern des Okzidents, die schon von den Königen des Altertums getragen wurde. Und von Rogar, als er seinerzeit mit Morcar kämpfte. Doch diese Krone liegt in Ihr habt den Hexen-Lord wiedererweckt. Im kommenden Krieg wird er eine ungeheure Gefahr für den Kaiser sein. Er muß besiegt werden, und dazu müsst Ihr das Geisterschwert finden – die einzige Waffe unter der Sonne, die ihn verletzen kann. Dieses Schwert wurde in den Tälern des Grenzgebirges von Zwergen geschmiedet und in den Quellen von Lebin gehärtet. Nun liegt es in einer Tempelruine...!

Räume	3x4:1	4x4:4	4x5:1	A	B

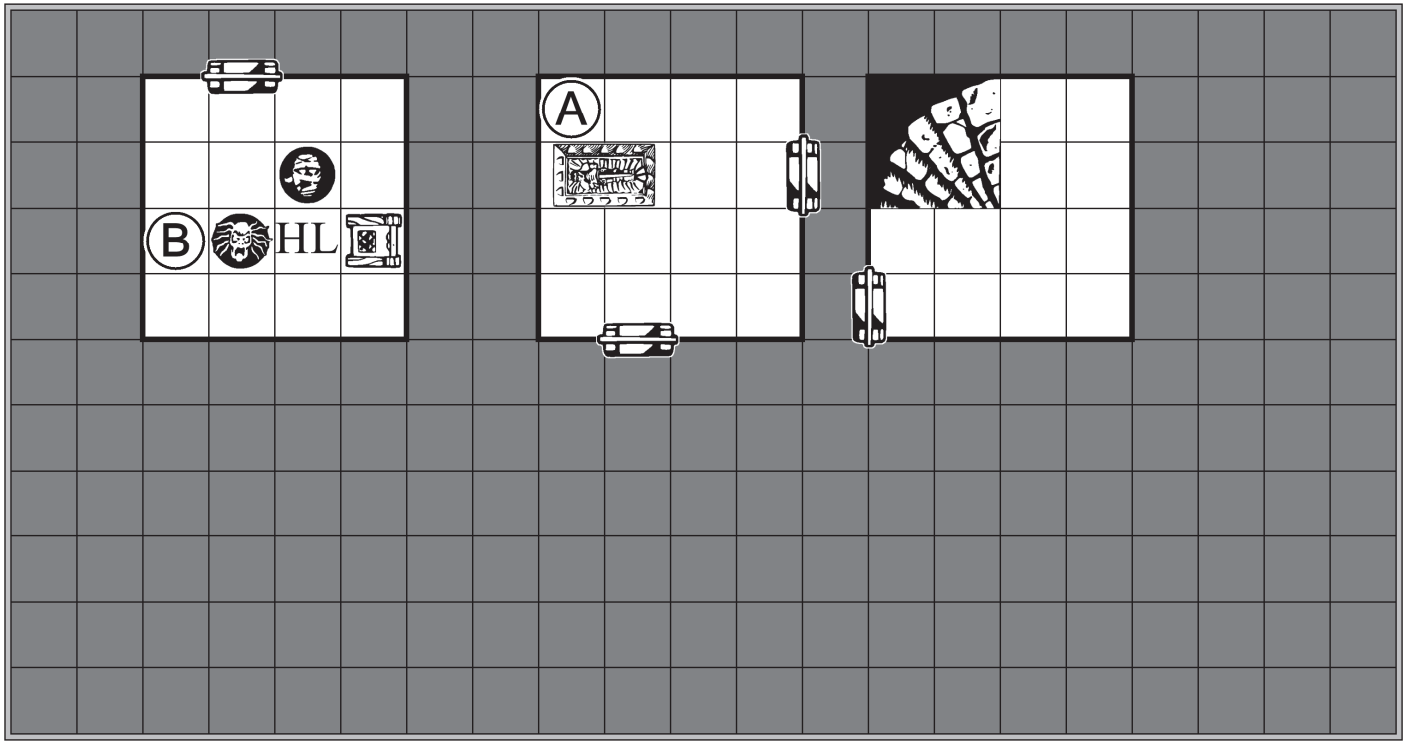
Monster	K:Goblin	M:Ork	G:Chaoskrieger

X-Felder: An diesen Stellen besteht Einsturzgefahr. Wer auf eines dieser Felder zieht, muss sofort einen Würfel werfen. Wirft er eine 5 oder 6, so verliert er einen Punkt einer Körperkraft. Trägt der Spieler jedoch einen Helm, so verliert er den Punkt nur bei einer 6. Die Monster dagegen können sich frei bewegen, da sie mit den Gefahren vertraut sind.

A: Das Geister-Schwert liegt, in kühles blaues Licht getaucht, in der Mitte des Raumes. Wer es findet, darf sich die entsprechende Beute-Karte nehmen und behalten.

B: Truhe öffnen: Siehe Bemerkung 17.

Streunendes Monster: Chaoskrieger.


B
HL
A

Rückkehr nach Barak Torr

Jetzt, da Ihr das Geister-Schwert besitzt, müsst Ihr nach Barak Torr zurückkehren und den Hexen-Lord vernichten. Der Kaiser befindet sich auf einem Feldzug gegen die Ostorcs am Vulkanpass. Wenn Ihr versagt, wird der Hexen-Lord die Abwesenheit des Kaisers nutzen und seine Armee der Toten zum Sieg führen.

Räume	**3x4:2**	**3x5:1**	**4x4:3**	**4x5:1**	**A**	**B**

Monster	**K:Skelett**	**M:Zombie**	**G:Mumie**

Aufbauregel: Mische zunächst die Karten ohne Spezialraum A und B. Teile den Stapel in zwei Hälften. Mische in die obere Hälfte Spezialraum A und in die untere Spezialraum B. Lege die Hälften wieder aufeinander.

A: Die Grabkammer ist nun leer.

B: Der Hexen-Lord kann nur mit dem Geister-Schwert angegriffen werden. Auch Zauber und Verwünschungen stören ihn nicht. Inzwischen hat er seine Kräfte zurückgewonnen und kämpft nun nach folgenden Regeln:

HEXEN-LORD	**A:5**	**V:6**	**T:10**	**In:0**	**Kk:5**

Streunendes Monster: Mumie.

Bemerkungen

1. Du findest Borins Rüstung. Nimm dir die entsprechende Beutekarte.
2. Der Geschirrschrank enthält 30 Goldmünzen und einen Heiltrank, der dir bis zu 4 Punkte Körperkraft, die du bereits verloren hast, wiedergibt.
3. Du findest einen Schild. Nimm dir die entsprechende Rüstungskarte.
4. Hinter dieser Türe befindet sich der Questraum. Baue ihn gemäß Lageplan auf.
5. Du findest das Zauberamulett. Nimm dir die entsprechende Beutekarte.
6. Dieser Schatz ist durch eine Falle geschützt. Jeder, der die Kiste öffnet, ohne vorher ausdrücklich nach Fallen zu suchen, verliert einen Punkt an Körperkraft. Die Kiste enthält 100 Goldmünzen.
7. Die Schatzkiste ist eine Falle. Wer die Kiste öffnet, ohne vorher ausdrücklich nach Fallen zu suchen, verliert einen Punkt seiner Körperkraft.
8. Die Schatzkiste enthält 150 Goldmünzen und das Magische Zepter. Nimm dir die entsprechende Beutekarte.
9. Diese True enthält 100 Goldmünzen.
10. Der Gargoyle erwacht zum Leben und darf sofort handeln. Wurde in dem Raum schon nach Fallen gesucht, weißt du dies und darfst die Truhe auch geschlossen lassen.
11. Der Gargoyle erwacht zum Leben und darf sofort handeln.

12. Die Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der dir bis zu 4 Punkte Körperkraft, die du bereits verloren hast, wiedergibt, und 50 Goldmünzen.
13. Diese True enthält 100 Goldmünzen.
14. Du findest Melars Schlüssel.
15. Du findest das magische Schwert namens 'Orc-Terror'. Nimm dir die entsprechende Beutekarte.
16. Du findest eine Lanze: Nimm dir entsprechende Waffenkarte.
17. Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.
18. Balur hat die Fähigkeit, EINMAL im Spiel durch sämtliche Mauern zu gehen. Sobald er am Zug ist nutzt er diese und wird auf das Kreuz im Questraum gesetzt. Sollte dieser Raum noch nicht aufgedeckt sein, so stelle Balur beiseite, bis der Questraum gefunden wurde.
19. Karlens Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.
20. *Ihr habt das magische Siegel zerstört, das den Hexen-Lord an diesen Platz bannte. Nun ist er erwacht und Ihr müsst fliehen. Denn nur das Geister-Schwert kann ihn bezwingen.*
    *S*telle nun die Figuren von Spezialraum A auf.

Hexen-Lord	A: 2	V: 6	T: 4	In: 0	Kk: 4

Der Hexen-Lord kann nur vom Geister-Schwert verletzt werden.