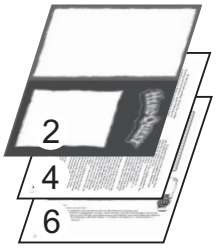
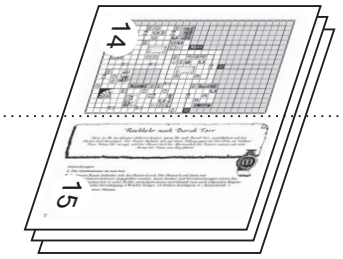
Drucken und Zusammenstellen:
Diese PDF-Datei ist bereits soweit vorbereitet, dass sich jeweils zwei A5 Seiten auf einer Seite des Dokumentes befinden. Am besten gehst du beim Drucken wie folgt vor: Drucke zuerst alle geraden Seiten (2, 4, 6, u.s.w.). Dann legst du die ausgedruckten Papiere wieder verkehrt in den Drucker und druckst die ungeraden Seiten auf die zuvor gedruckten geraden Seiten, lasse aber die erste Seite (also diese Anleitung) weg (Seiten 3, 5, 7, 9, u.s.w.). Das heisst, auf die Rückseite der Seite 2 wird die Seite 3 gedruckt, auf die Rückseite der Seite 4 die Seite 5, u.s.w. Verwende für die erste, farbige Seite (Front- und Rückseite) ein etwas schwereres Papier damit das Questbuch später nicht verknittert wird.

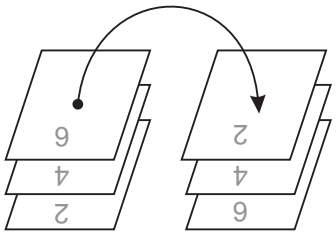
Wenn du alle Bögen ausgedruckt hast, legst du sie der Reihe nach auf einander (beginnend mit dem Deckblatt nach unten). Du kannst dich jeweils an den gedruckten Seitenzahlen orientieren. Jetzt faltest du alle Papiere einzeln, so dass ein Buch entsteht. Am Schluss drehst du das Bündel auf den Kopf, so dass das Questbuch aufgeschlagen auf dem Bauch liegt. Stelle sicher dass alle Seiten sauber aufeinander liegen und drücke eine Heftklammer am oberen und am unteren Bereich des Buches auf der Linie des Falzes durch. Biege die Heftklammern auf der Buchinnenseite zu: Fertig ist das neue Questbuch!



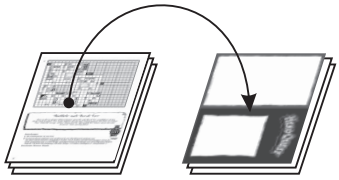
1. Gerade Seiten drucken



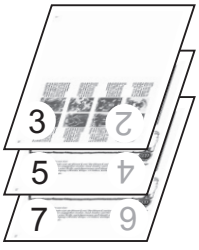
4. Seiten anordnen und falten



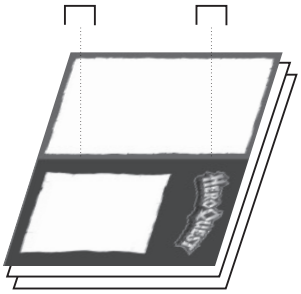
2. Stapel umsortieren



5. Stapel wenden



3. Ungerade Seiten drucken



6. Heftklammern anbringen und fixieren

Die Armee der Untoten

Luegisdorf
DRDH**CH**1111c

Private Neuauflage

HeroQuest

DIE RÜCKKEHR DES HEXEN-BARONS

"Der Hexen-Baron ist geschlagen und seine Armee der Untoten ist wieder unter der Erde gefangen. Der Zauber, der sie aufgeweckt hat, ist geschwächt. Aber es wäre ein tödlicher Fehler, nun in unseren Anstrengungen nachzulassen. Im Gegenteil: Je schwächer der Gegner ist, desto entschlossener müssen wir nachsetzten. Denn einige der Günstlinge des Hexen-Barons sind uns entkommen und sie werden alles daransetzten ihren Herrn und Meister zu rächen. Ausserdem sagt mir das Buch der Bücher, dass der tot geglaubte Skulmar aus den Ruinen von Kalos fliehen konnte, und dass er die wirkungsvollsten Zauberbücher des Hexen-Barons mitgenommen hat. Unterstützt wurde er dabei von dem verräterischen Sir Ragnar, den Ihr einst von den Kräften des Chaos gerettet habt, der aber wenig später von eben diesen Kräften auf die Seite des Bösen gezogen worden war. Zwar konnte Sir Ragnar inzwischen gefangen und verurteilt werden. Dennoch zweifle ich nicht daran, dass Ihr Skulmar möglichst bald stellen und für alle Zeiten besiegen müsst. Im Augenblick aber habt Ihr Euch eine Ruhepause verdient. Also kommt, liebe Freunde: Unser Herrscher erwartet Euch im Hauptpalast, denn Ihr sollt vor allen Edlen des Landes für Eure unglaublichen Heldentaten geehrt werden."

HeroQuest

Die Rückkehr des Hexers

Zum Spiel:
Die neuen Abenteuer werden nach denselben Regeln gespielt wie die Abenteuer im Basisspiel 'Hero Quest'. Drei grundlegende Unterschiede sind jedoch zu berücksichtigen:

1. Nicht immer beginnen die Spieler auf den Treppenstufen. Statt dessen können sie das Spielfeld auch durch eine Tür am Rande des Brettes betreten. Diese Tür ist mit einem weissen Pfeil gekennzeichnet. Verlassen können die Spieler das Feld entweder durch eine andere Tür am Rande des Brettes oder durch Erreichen der Treppenstufen. Der Böse benutzt die speziell dafür vorgesehenen Türen, wenn er eine Tür an den Rand des Brettes setzen will.

2. Alle Abenteuer dieses Buches passen ebenso zusammen wie die letzten drei Abenteuer des Basisspiels 'Hero Quest'. Ihr müsst deshalb die Abenteuer also hintereinander durchspielen. Nur müsst ihr vor jedem neuen Abenteuer alle Heroen wieder auf volle Punktstärke bringen und eure Zauber neu wählen.

3. Jeder Raum, den die Heroen betreten können, ist auf dem Spielplan mit einem neuen Symbol ausgestattet. Wenn ein Spieler nach Schätzen oder Fallen gesucht hat, kann der Böse die entsprechende Markierung mit einem Kreuz versehen.
Wenn im Verlauf des Spiels erneut nach Schätzen oder Fallen gesucht wird, sieht der Böse sofort, ob dieser Raum bereits durchsucht wurde.

Mentor betritt mit gesenktem Kopf den Raum. Seine Stimme ist von Trauer erfüllt.

"Meine lieben Freunde", so spricht er, "Der Hexen-Baron ist nicht tot. Wir müssen uns beeilen, denn seine Stärke steigt mit jedem Tag. Bald wird er die Mauern seiner Gefangenschaft zerbrechen und seine Armee der Untoten um sich sammeln. Diese Kämpfer sind eine grauenvolle Bedrohung. Nur mit grossem Mut oder starkem Zauber können wir gegen sie bestehen. Denn sie kennen keine Furcht und geben niemals auf.

Das Buch der Bücher sagt mir, dass der Hexen-Baron von Barak Torr in die Ruinen von Kalos gezogen ist. Diese Stadt wurde vor langer Zeit von Morcar erobert und unter die Herrschaft des Hexen-Barons gestellt. Tief unter den Trümmern richtete er sich eine mächtige Festung ein, wo sich seine Kreaturen vor dem hellen Tageslicht verbergen konnten. Als er besiegt war, wurden alle Zugänge dicht verschlossen. Doch nun ist er zurückgekehrt.

Niemand kann sich dem Hexen-Baron unbemerkt nähern, denn von seinem Herrscher-Thron aus kann er die gesamte Ebene des Todes übersehen. Aber es gibt da noch zwei weitere Thronsessel. Und wenn wir den Hexen-Baron jetzt nicht sofort besiegen, dann wird er zu seiner Rechten Skulmar, den General der Totenarmee Platz nehmen lassen, und zu seiner Linken Kessandria, die Hexenkönigin. In diesem Augenblick, so sagt das Buch der Bücher, werden die Gebeine aller je gefallenen Kämpfer sich unter dem Schwarzen Banner vereinen.

Die Residenz des Hexers

"Der Hexen-Baron hat Euren Vormarsch beobachtet. Alle seine Versuche Euch aufzuhalten, sind fehlgeschlagen. Nun ist er in seinen Thronsaal geflohen, wo Ihr ihn im Kampf stellen müsst. Und diesmal darf es für ihn kein Ausweichen geben."

Anmerkungen:

A Diese Orks sind magische Statuen. Sie dürfen nicht angegriffen oder beschädigt werden. Greift ein Heroe dennoch zerbricht seine Waffe, und die entsprechende Ausrüstungskarte muss abgelegt werden. Das bezieht sich auch auf magische Waffen.

C Hier erwartet der Hexen-Baron den Entscheidungskampf. Verwende den Raum aus dem Stanzbogen für dieses Abenteuer. Die beiden Chaos-Krieger in diesem Raum sind Mitglieder der Leibwache. Sie kämpfen wie normale Chaos-Krieger, können aber mit 4 Würfeln angreifen und sich mit 6 Würfeln verteidigen. Wer den Raum nach Schätzen durchsucht, findet 500 Goldmünzen in einem Geheimfach unter dem Thron.

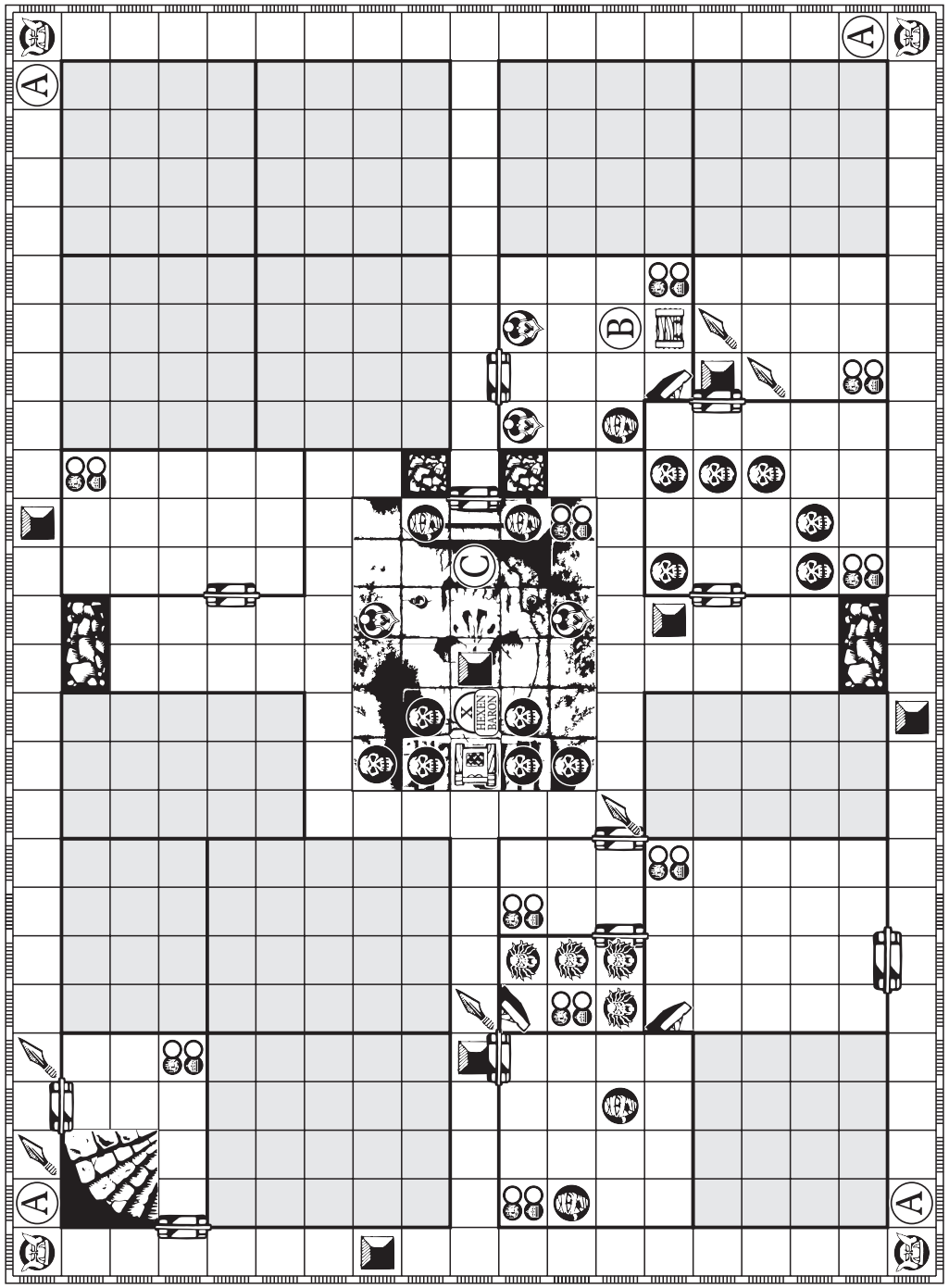
Der Hexen-Baron kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 5 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 10 Felder; Intelligenz: 5; Körperkraft: 1.

Der Hexen-Baron kann nur auf zwei Arten besiegt werden: Entweder durch das Geisterschwert oder durch einen Feuerzauber.

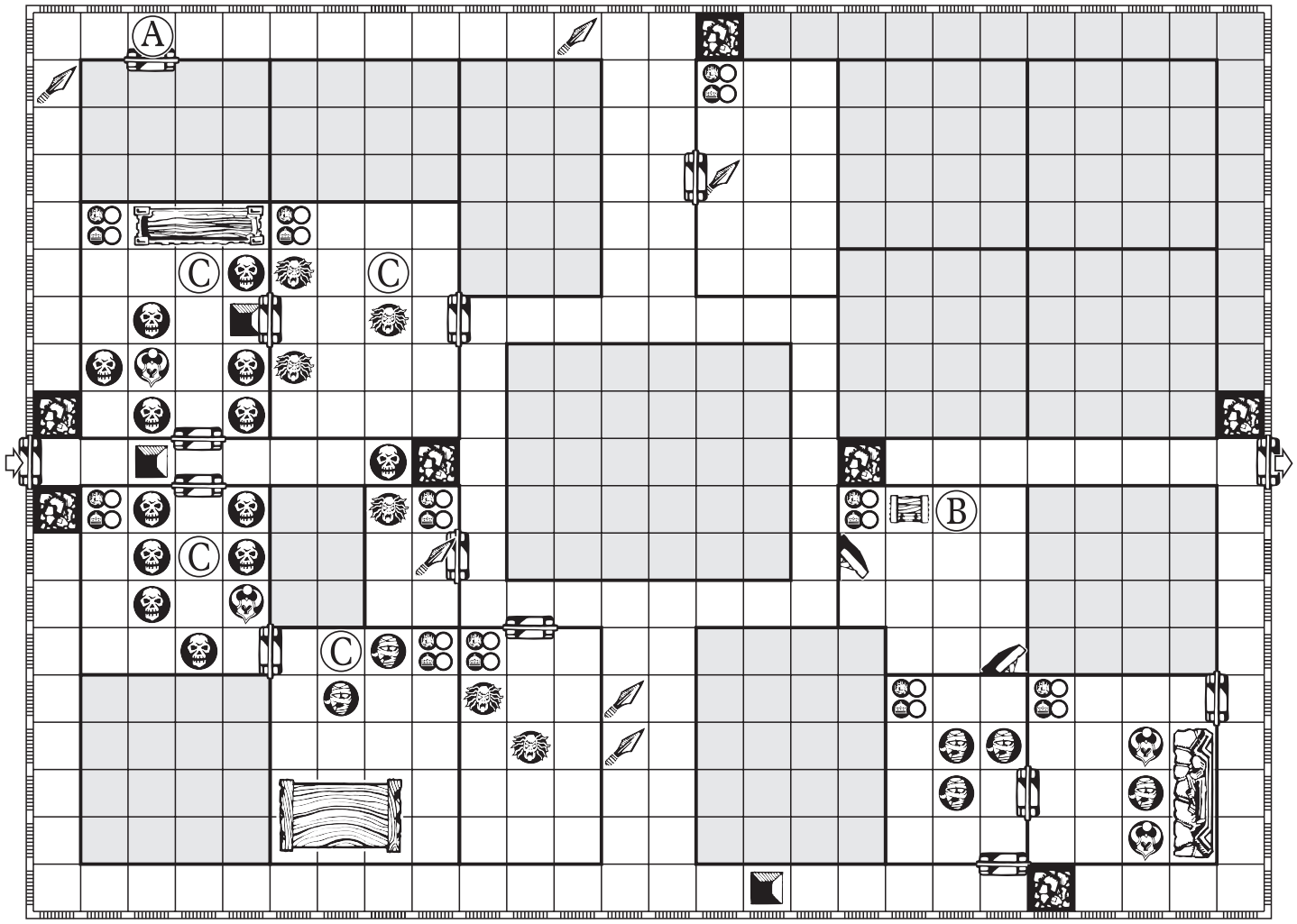
Der Hexen-Baron kann pro Runde ein Monster erwecken (ausserdem kann er natürlich auch selber angreifen): Er darf in jeder Runde eine Monsterkarte ziehen, die ihm zeigt, welchen Monster-Typ er einsetzen kann. Ist der angezeigte Typ nicht mehr als Figur vorhanden, so darf der Hexen-Baron in dieser Runde kein Monster erwecken.

B Diese Truhe enthält zwei Heiltränke, von denen jeder bis zu vier verlorene Punkte an Körperkraft wieder auffüllen kann.

Streunendes Monster: Mumie.



In vielen Tagesreisen habt Ihr nun die Ebene des Todes überquert. Der Marsch war hart, denn das Land hier ist wüst und leer und von der Sonne verbrannt. Und immer hattet Ihr das ungute Gefühl, dass der Hexen-Baron jeden Eurer Schritte beobachtet. Nun seht Ihr die Ruinen von Kalos vor Euch – die trostlosen Überreste einer einst blühenden Stadt in einem reichen und fruchtbaren Land."



Das letzte Tor

"Jetzt meine Freunde, steht Ihr vor dem letzten Tor, das Euch noch vom Thronsaal des Hexen-Barons trennt. Die Flure dahinter werden durch die Chaos-Krieger der Leibgarde bewacht. Sie sind stärker und entschlossener als alle Chaos-Krieger, gegen die Ihr bisher antreten musstet."

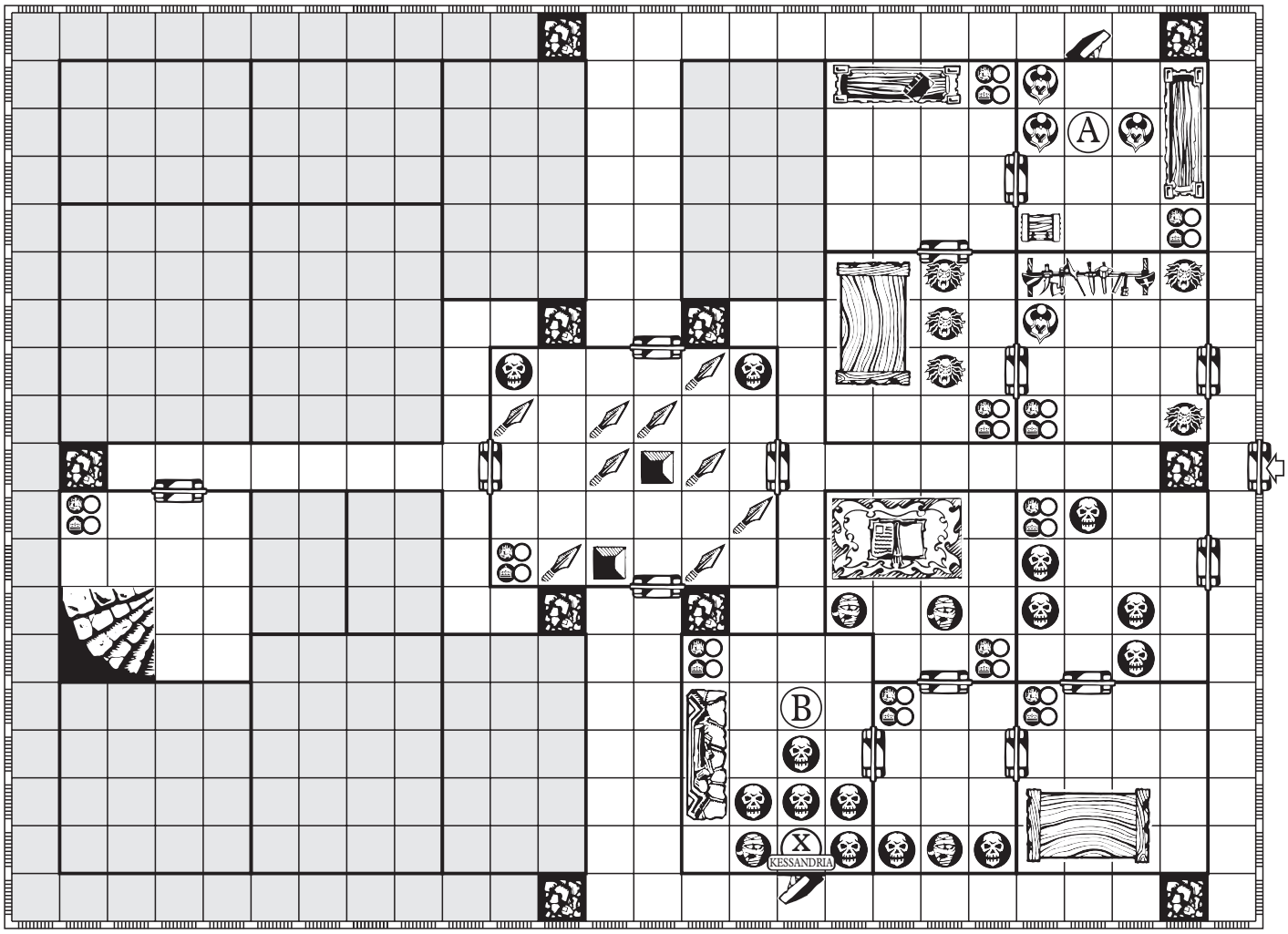
Anmerkungen:

A In diesem Raum leben 3 Leibwächter des Hexen-Barons. Sie sind normale Chaos-Krieger, aber sie dürfen 4 Würfel zum Angriff und 6 Würfel zur Verteidigung werfen. Die Truhe in diesem Raum enthält 250 Goldmünzen.

B Dies ist die Wohnung der Hexenkönigin Kessandria. Sie ist gegen alle Zauber gefeit, nur nicht gegen den Feuerzauber. Einmal in diesem Abenteuer kann sie einen Rückenwindzauber aussprechen.
Sie kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 6 Felder; Intelligenz: 6; Körperkraft: 1.

Benutze die Figur des Hexers, um Kessandria darzustellen. Wenn sie angegriffen wird, versucht sie zur Treppe zu entkommen. Gelingt ihr das, wird sie vom Brett entfernt.

Streunendes Monster: Chaos-Krieger.



Das Schicksals-Tor

"Der Eingang zur Festung ist nicht schwer zu finden, denn man hat gar nicht erst versucht, ihn zu tarnen. Der äussere Eingang steht offen, und aus den Spuren lässt sich ersehen, dass in den letzten Tagen viele Kreaturen hindurchgegangen sind. Ihr müsst Euch nun durch die schrecklichen Tunnels hindurcharbeiten, um das Schicksals-Tor zu erreichen. Lasst äusserste Vorsicht walten, liebe Freunde, denn der Gegner hatte viele Tage Zeit, sich auf Euer Kommen vorzubereiten."

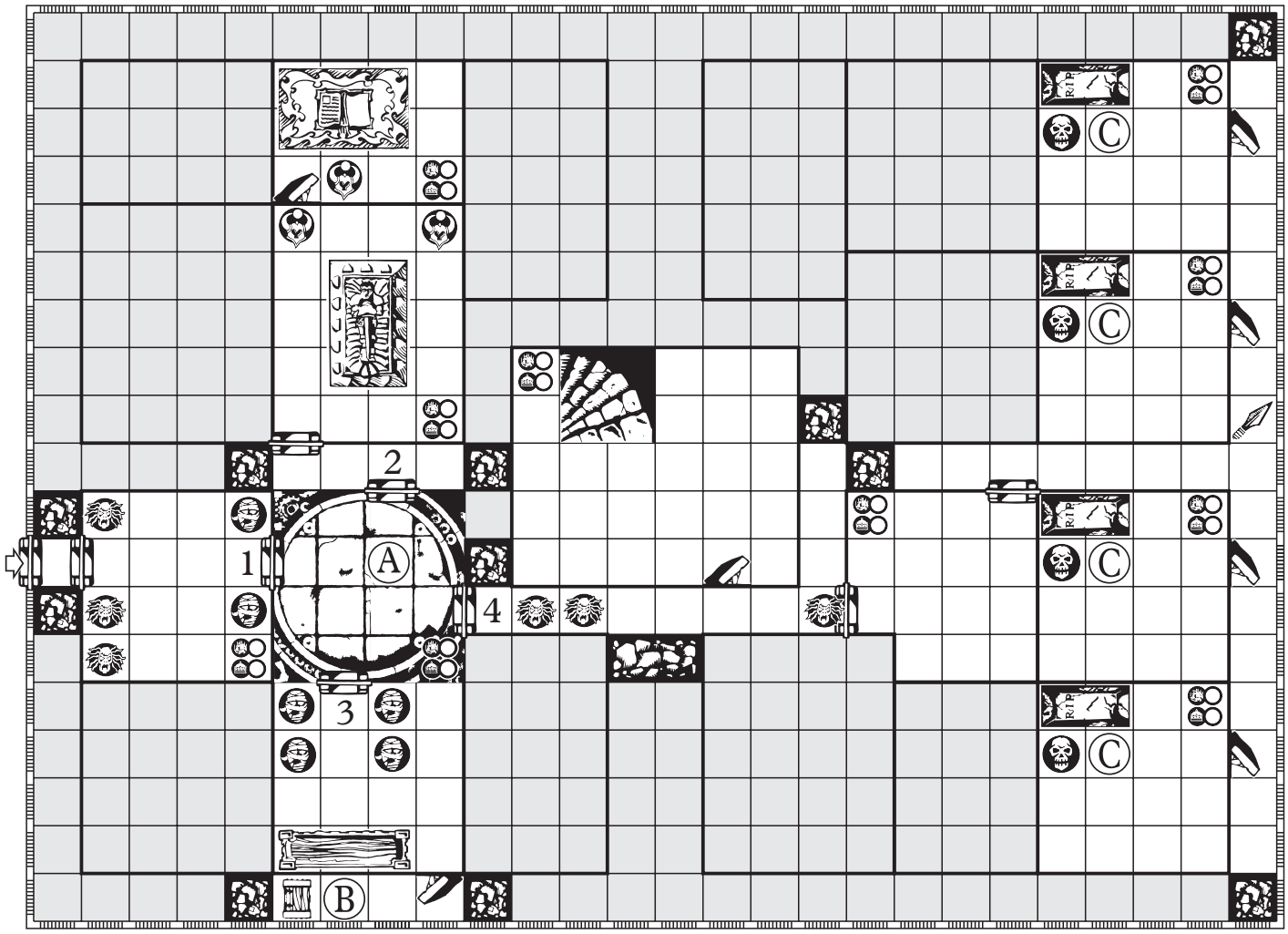
Anmerkungen:

A Dies ist eine falsche Tür. Sie kann nicht geöffnet werden.

B Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

C Die Monster in diesen Räumen sind bereits gewarnt und haben einen Hinterhalt vorbereitet: Sobald der erste Heroe einen dieser Räume betritt, werden die Monster in allen vier Räumen aktiviert, und sämtliche Türen in diesen vier Räumen öffnen sich sofort.

Streunendes Monster: Chaoskrieger.



Die verbotene Stadt

"Kein lebender Mensch hat je zuvor die verbotene Stadt betreten. Selbst das Buch der Bücher sagt nichts darüber, was nun vor Euch liegt. Es heisst, dass in den Fluren die rastlosen Toten umherwandern, Morcars hirnlose Diener, auf denen ein ewiger Fluch liegt. Aber auch die Stadt selbst bedroht Euch, denn ihre Mauern sind brüchig, und sie kann jederzeit über Euch zusammenbrechen."

Anmerkungen:

Jedesmal, wenn der Böse ans Spiel kommt, kann er 2 beliebige untote Monster (Skelette, Zombies oder Mumien) aus dem vorhandenen Figurenvorrat wählen und auf 2 beliebige der vier mit einem 'X' markierten Startfelder setzen.

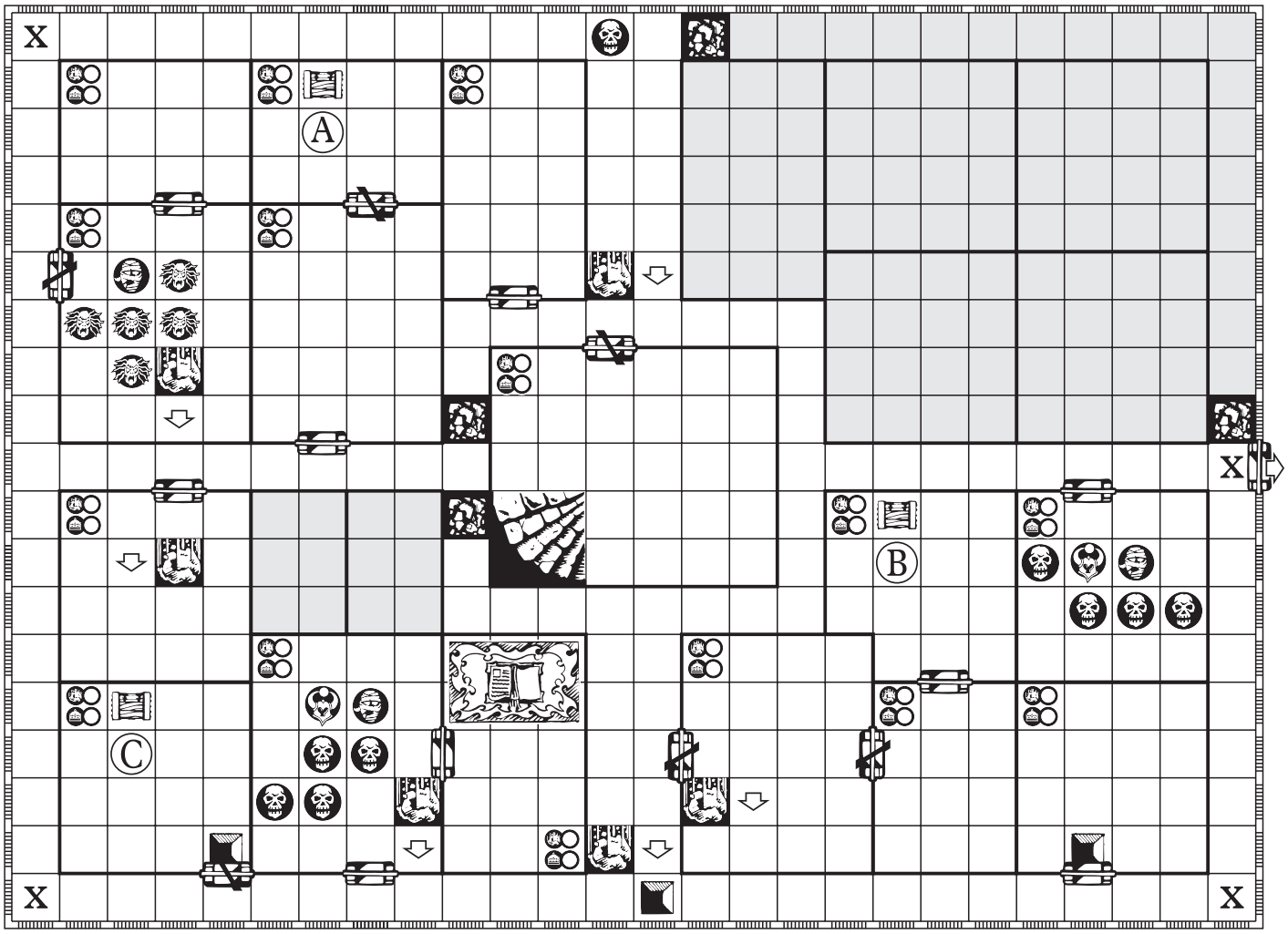
A Diese Kiste enthält 350 Goldmünzen.

B Diese Schatzkiste ist leer.

C Diese Schatzkiste enthält 2 Heiltränke von denen jeder 4 Körperkraftpunkte wieder auffüllt.

: Die mit diesem Symbol gekennzeichneten Türen stehen schon zu Beginn des Spiels offen.

Streunendes Monster: Chaos-Krieger.



Die Eishöhlen

"Diese frostigen Gänge sind der Ruheplatz der toten Geisterreiter, die einst die reitenden Skelette des Hexen-Barons in die Schlacht führten. Hier liegen sie nun, träumen von vergangenem Ruhm und warten auf den Tag, der sie wieder unter dem Schwarzen Banner vereint."

Anmerkungen:

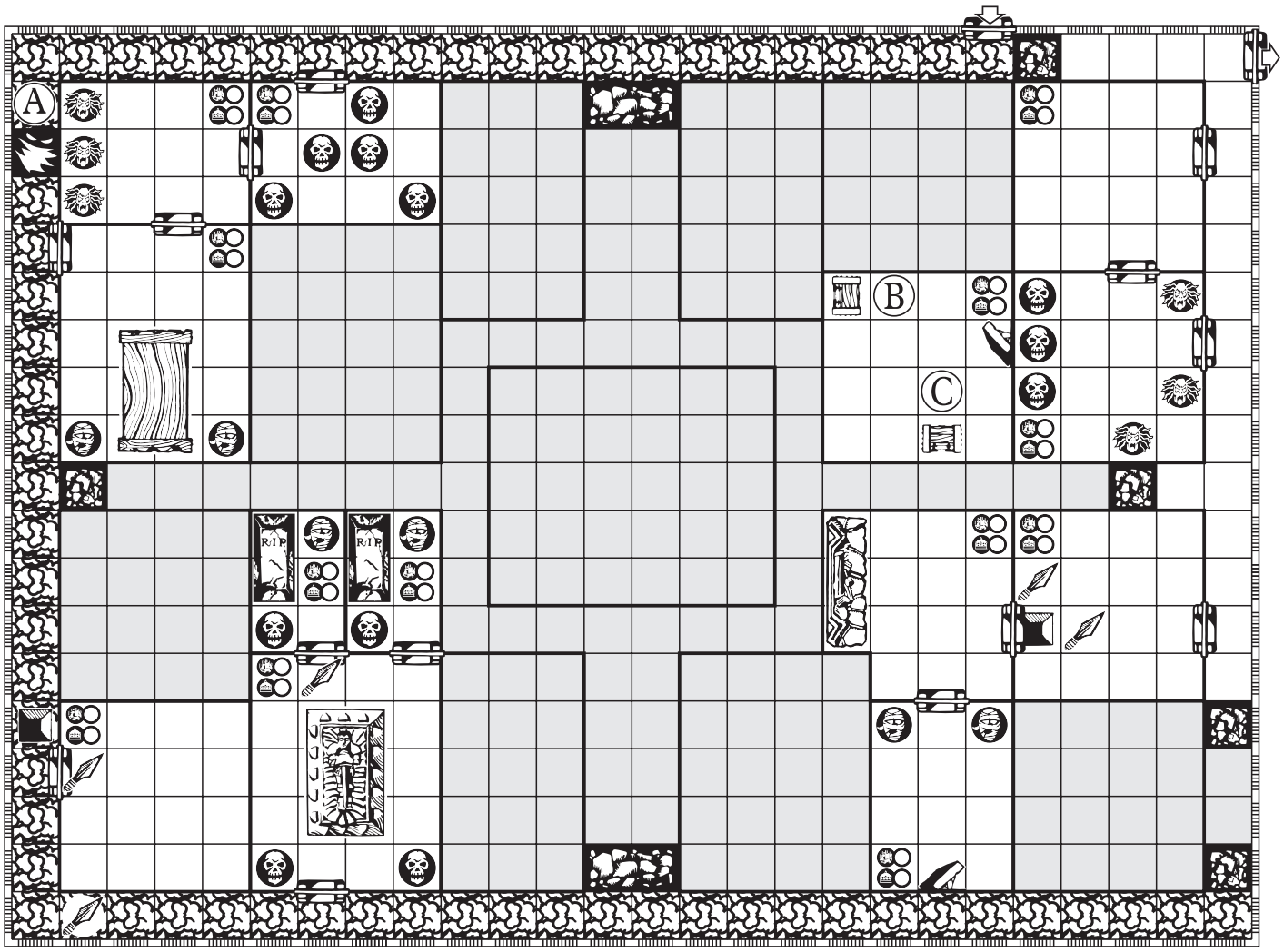
A Dies ist ein rotierender Raum. Monster dürfen ihn nicht betreten. Heroen, die den Raum verlassen wollen, müssen zuvor den richtigen Ausgang auswürfeln:
1-2 Augen: Tür Nummer Eins.
3 Augen: Tür Nummer Zwei.
4-5 Augen: Tür Nummer Drei.
6 Augen: Tür Nummer Vier.

B Die Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.

C Die Skelette in diesem Raum sind die Geisterreiter. Sie kämpfen nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel; Verteidigung: 3 Würfel; Tempo: 8 Felder; Intelligenz: 3, Körperkraft: 1.

Die Geisterreiter sind schwer zu vernichten. Deshalb wirft jeder Geisterreiter, wenn er sich nicht erfolgreich gegen einen Angriff hat wehren können und somit einen Punkt an Körperkraft verlieren müsste, 1 Nahkampf-Würfel. Wirft er irgendein Schild, so scheidet er aus. Wirft er dagegen einen Totenschädel, so bleibt er im Spiel.

Streunendes Monster: Zombie.



Die vergessene Legion

"Ihr seid dem Hexen-Baron entkommen. Aber er wird Euch folgen. In den Räumen, die Ihr nun durchquert, trefft Ihr auf die vergessene Legion – die Elitesoldaten des Hexen-Barons unter Skulmars Führung. Sie tragen die Narben von tausend Schlachten, die alle mit einem Sieg für das Chaos endeten."

Anmerkungen:

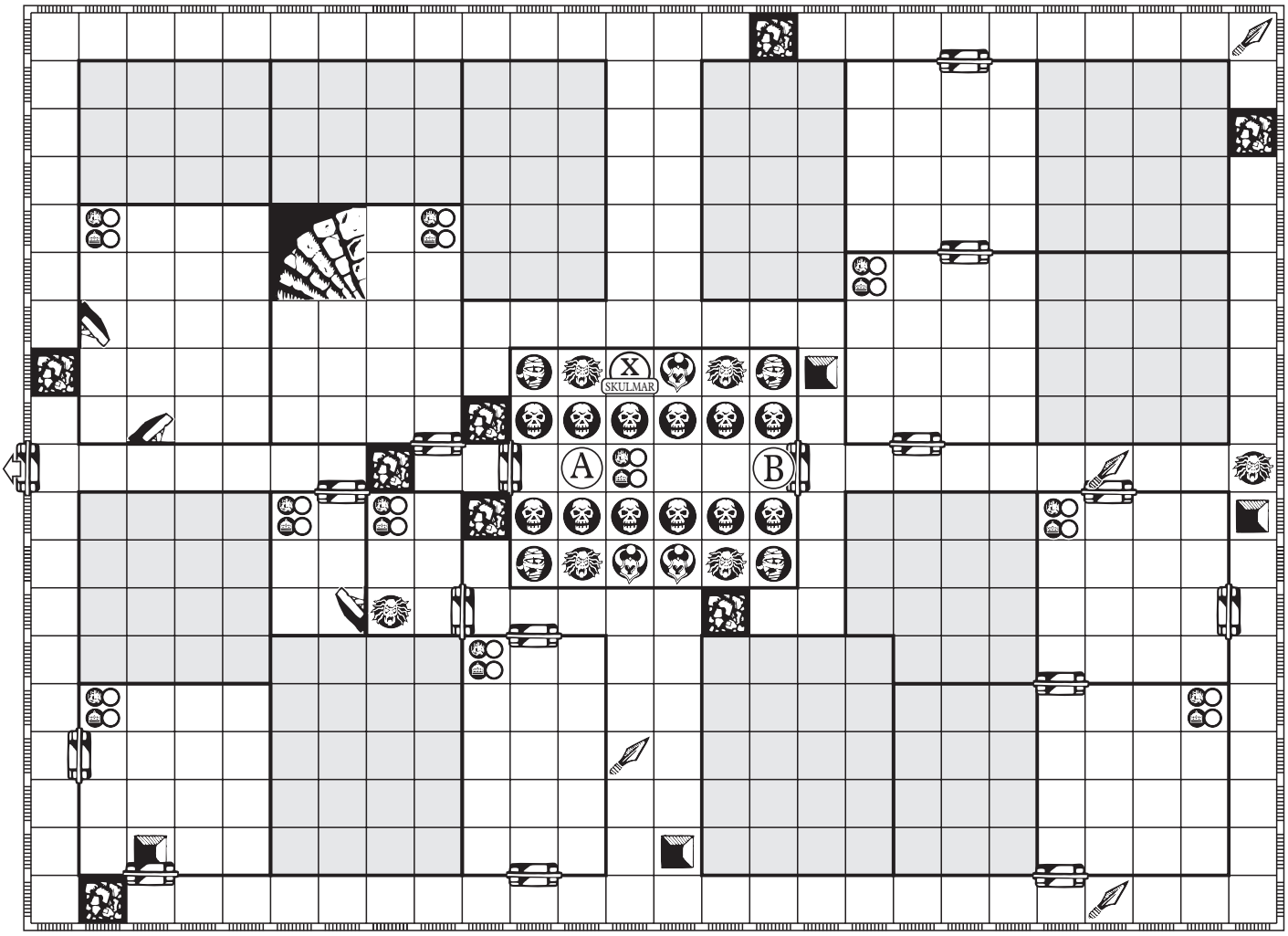
A Hier steht die vergessene Legion, eingeschlossen in einem Eispanzer, der mit normalen Mitteln nicht zu brechen ist.

Die Legion wird geführt von Skulmar, dem General der Totenarmee. Er kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 5 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 8 Felder; Intelligenz 5; Körperkraft: 1.

Benutze die Figur des Hexers, um Skulmar darzustellen. Wenn die Legion zu verlieren droht, sollte Skulmar zu fliehen versuchen. Dazu muss er die Treppenstufen erreichen und kann dann vom Brett entfernt werden.

B Wenn ein Heroe diese Tür öffnet, zerbricht das magische Eis, und die vergessene Legion kann sich beim nächsten Zug des Bösen frei bewegen

Streunendes Monster: Chaos-Krieger.



Die Gänge des Schweigens

"In diesen Gängen herrscht seit mehr als tausend Jahren tödliches Schweigen. Die letzten Stimmen, die hier von den Wänden widerhallten, waren die von König Agrain und seinen Getreuen, die zur Verteidigung der Stadt herbeigeeilt waren. Es heisst, dass ein grässlicher Fluch auf dieser Passage lastet. Also seht Euch vor, liebe Freunde!"

Anmerkungen:

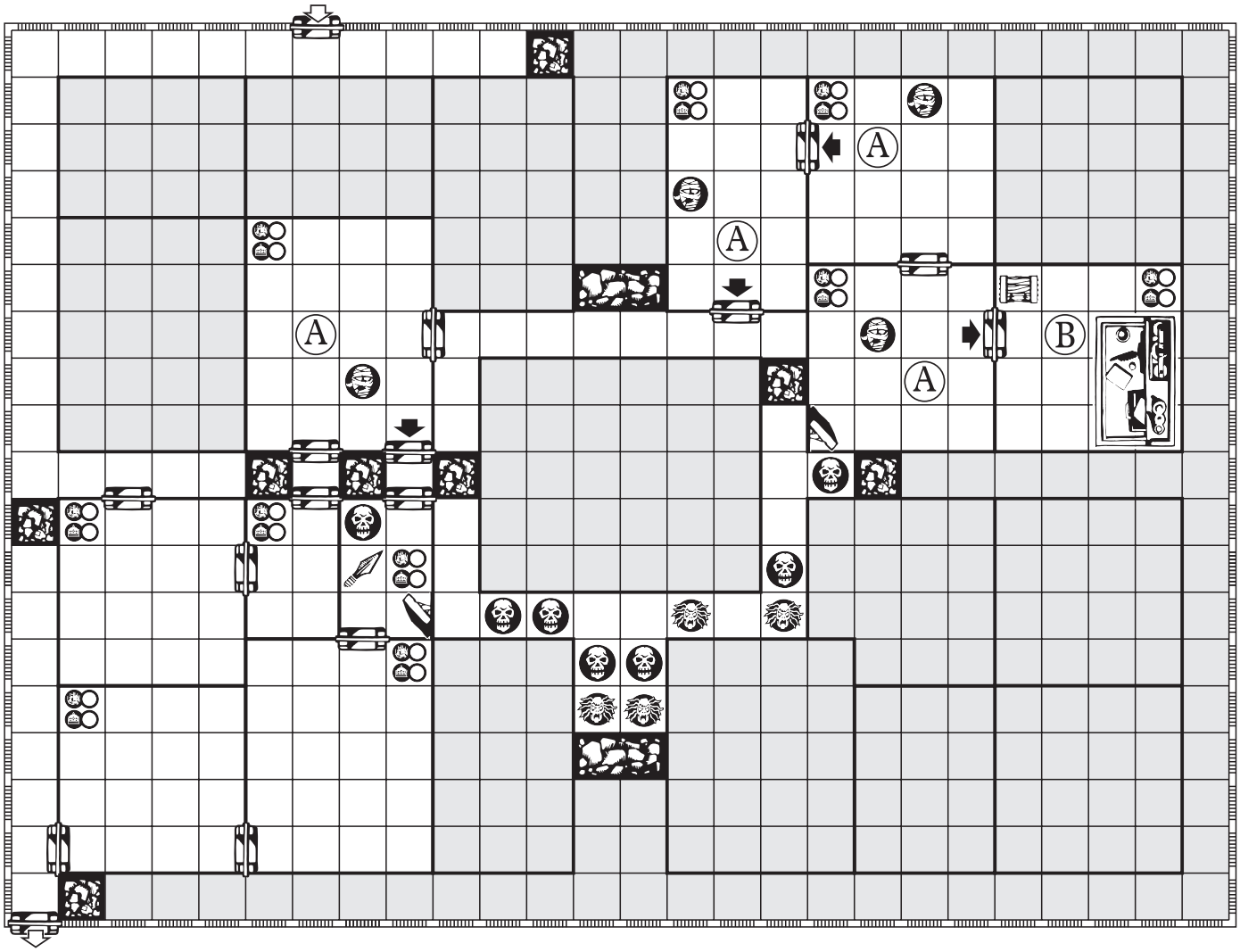
A Der äussere, dunkler gezeichnete Flur ist vom Atem des Chaos erfüllt, einem betäubenden Nebel, der jeden auf der Stelle ausser Gefecht setzt, der nicht mit dem Bösen im Bunde ist. Der Atem des Chaos kann nicht angegriffen werden. Nur durch einen Gewitter-Zauber oder durch das Geister-Schwert ist er zu zerstören.

Der Todesnabel kann jedoch jeden Heroen angreifen, indem er durch ihn hindurchzieht und ihm damit einen Punkt an Körperkraft raubt. Er kann auch mehrere Heroen in einem Zug angreifen. Auf Monster hat er keinen Einfluss. Er kann nie den dunkleren äusseren Flur verlassen. Er kann sich pro Zug genau 6 Felder bewegen, darf aber nie auf einem Feld landen, das schon durch einen Heroen oder ein Monster besetzt ist.

B Die Schatzkiste enthält 100 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Punkte an Körperkraft wieder auffüllt.

C Diese Schatzkiste enthält eine Falle. Jeder Heroe, der sie öffnet, verliert 1 Punkt an Körperkraft durch Pfeile, die aus der Wand schiessen.

Streunendes Monster: Skelett.



Die Leichenhalle

"Ein schreckliches Schicksal hat Euch ereilt: Ihr seid in der Gewalt des Hexen-Barons. Der Alb und der Barbar wurden schon in die Halle gebracht, wo sie an die höllischen Haustiere des Hexen-Barons verfüttert werden sollen. Ich habe einen gewaltigen Zauber geworfen, der Euch helfen soll. Aber befreien müsst Ihr Euch alleine. Viel Glück!"

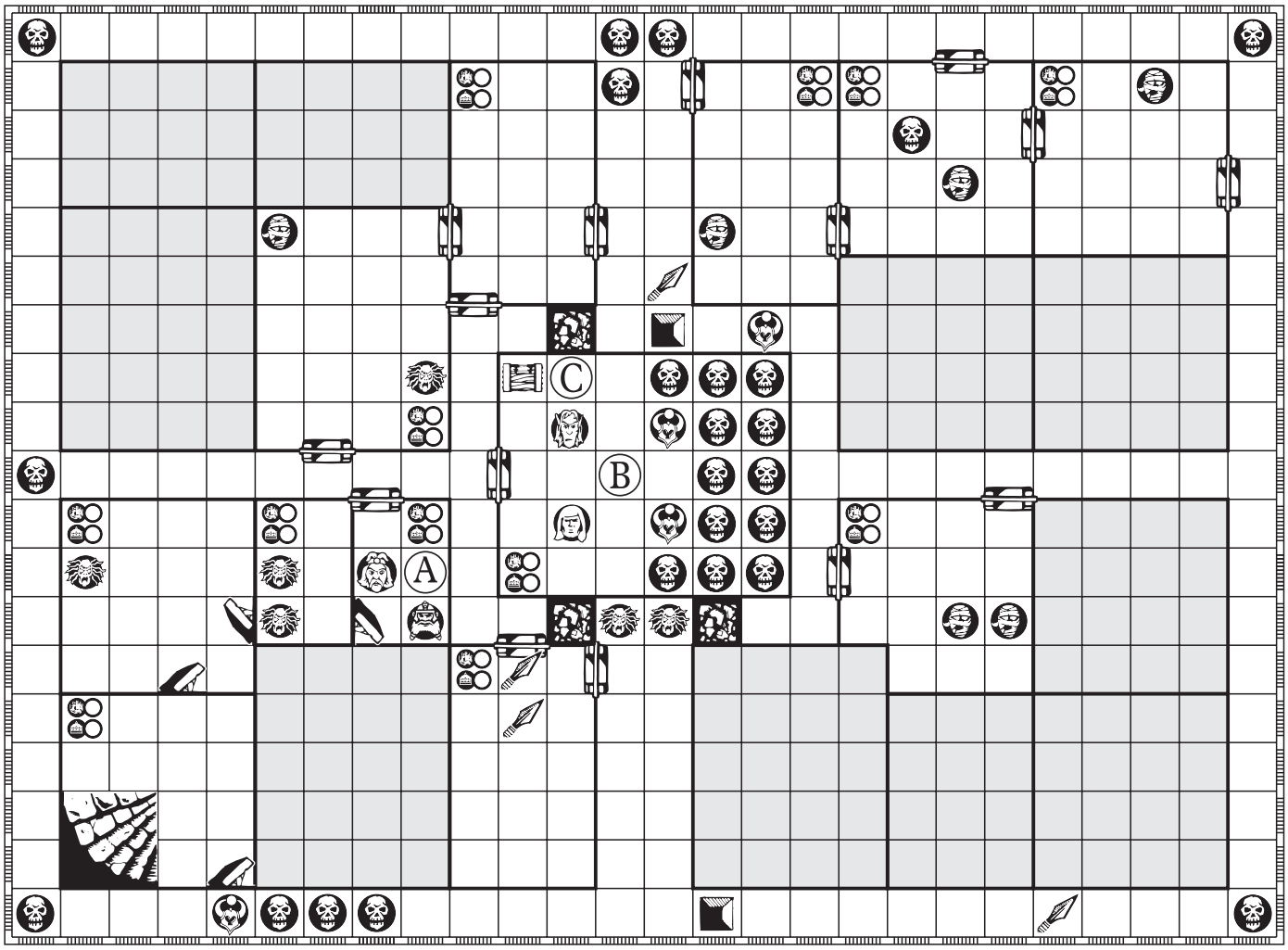
Anmerkungen:

A In diesem Raum sind der Zwerg und der Zauberer gefangen. Dank Mentors Zauber springt die Tür auf. Beide Heroen können ihre gesamte Ausrüstung mitnehmen. Ihr gesamtes Gold aber wurde von den Gefängniswärtern gestohlen: Beide Spieler streichen ihre Goldvorräte auf ihrem Persönlichkeits-Pass. Der Zauberer behält seine Zauber.

B Dies ist die Halle des Hexen-Barons: Hier beginnen der Barbar und der Alb. Sie sind angekettet und all ihrer Ausrüstung und ihres Goldes beraubt, aber der Alb behält seine Zauber. Beide Figuren werden erst auf das Brett gesetzt, wenn entweder der Zwerg oder der Zauberer diesen Raum betreten. Erst dann können sie sich wieder normal bewegen. In diesem Augenblick verflucht sie der Hexen-Baron und verschwindet in einem heulenden Wirbelsturm.

C Die Ausrüstung des Barbars und des Albs sind in dieser Kiste.

Streunendes Monster: Skelett.



Die Hallen der Visionen

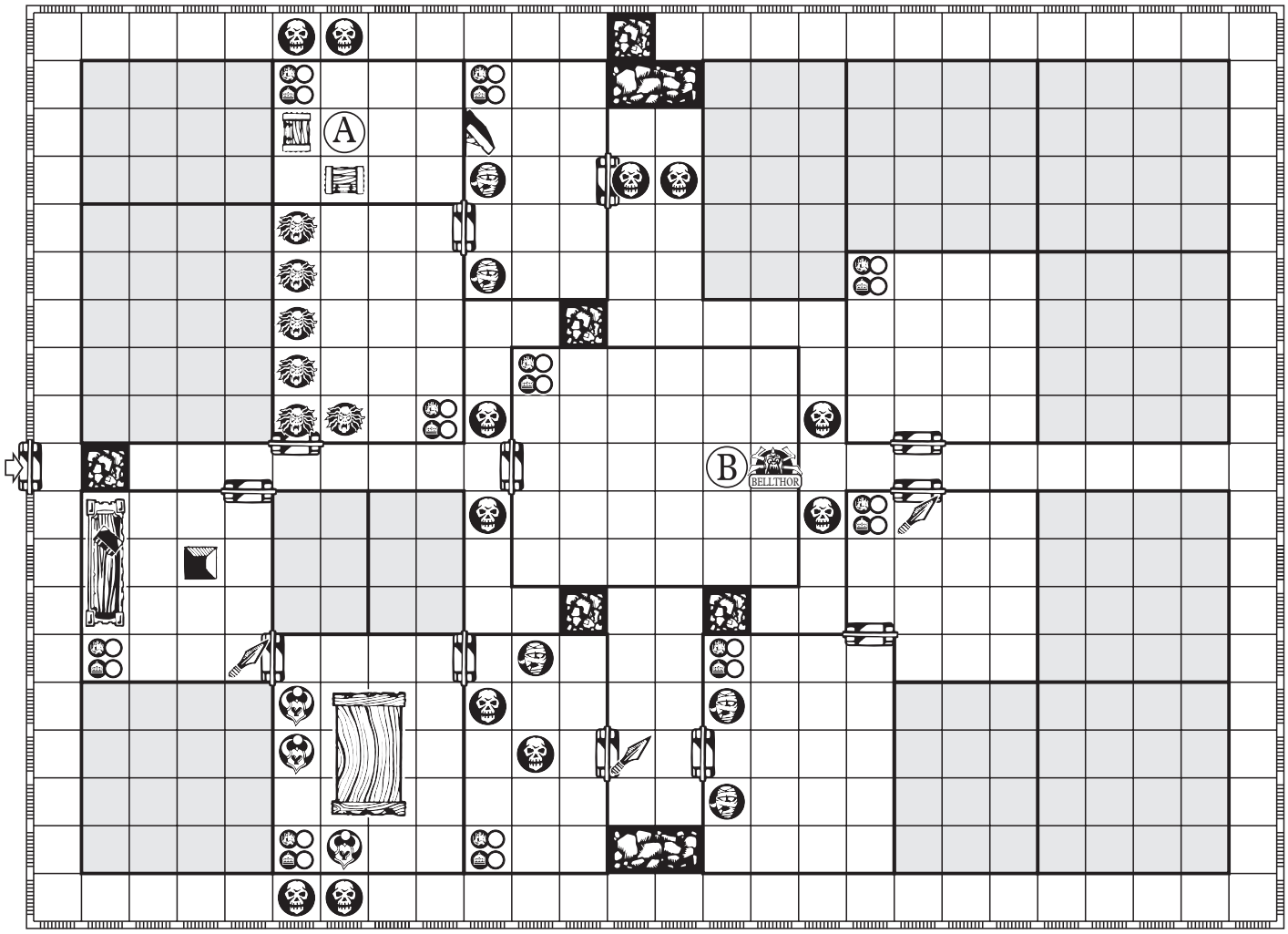
"König Agrain war einer der grössten Könige in der Zeit vor dem Chaos. Er war ein tapferer Krieger und berühmt für seine Gerechtigkeit. Seine Studien der Magie befähigten ihn dazu, die Halle der Visionen zu bauen, einen Irrgarten aus verzauberten Räumen."

Anmerkungen:

A Diese Räume sind verzaubert, um von König Agrains geheimer Werkstatt abzulenken. Jeder Raum wird von einer Mumie bewacht. Wird diese Mumie bezwungen, entfernst du sofort die mit einem schwarzen Pfeil gekennzeichnete Tür.

B Dies ist die magische Werkstatt von König Agrain. Auf dem Tisch liegen vier große Edelsteine. Das sind Agrains Schlüssel. Wer einen davon besitzt (auf dem Persönlichkeits-Pass vermerken), darf alle verzauberten Räume sicher durchqueren und alle fehlenden Türen ersetzten. Die Mumien greifen keinen an, der einen Edelstein mit sich führt. Jeder Edelstein ist 100 Goldmünzen wert.

Streunendes Monster: Mumie.



Bellthors Tor

"Hier beginnt das Reich des Hexen-Barons. In diesen unergründlichen Höhlen hat er sich seine unterirdische Festung erschaffen. von der aus er die Besetzung unseres Landes plant. Aus dem Buch der Bücher weiss ich, dass Bellthor, ein hinterhältiges Monster, dieses Tor bewacht."

Anmerkungen:

A Diese beiden Schatzkisten enthalten je 200 Goldmünzen.

B Sobald alle Heroen diesen Raum betreten haben, verschwindet die Tür, und der Gargoyle Bellthor greift an. Vorher kann er sich nicht bewegen und auch nicht angegriffen werden. Erst wenn alle Heroen zusammen im Raum sind, greift er nach folgenden Regeln an:
Angriff: 4 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 6 Felder; Intelligenz: 4; Körperkraft: 1

Bellthor hat einen giftigen Atem. Damit kann er nach jedem Angriff auf einen Heroen diesen anhauchen: Dazu würfelt er 6 Nahkampf-Würfel. Für jeden Totenschädel, den er wirf, verliert der Angehauchte 1 Punkt an Intelligenz. Verliert der Angegriffene dabei alle seine Intelligenz-Punkte, so ist er nicht tot, sondern bewusstlos. Er wird vom Brett entfernt.

Wird Bellthor besiegt, so erfüllt er den ganzen Raum mit seinem giftigen Atem, der nun alle Heroen in dem Raum bewusstlos macht.

Alle Heroen sind jetzt Gefangene des Hexen-Barons.

Streunendes Monster: Skelett.