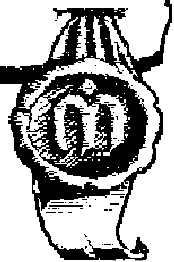


Der Souverän des Schreckens

In den Grenzländern, nahe des grossen Flusses hat sich Fürst Darandol für die dunkle Seite entschieden. Mit brutaler Gewalt herrscht er nun über seine Ländereien und terrorisiert die Bevölkerung. Ihr sollt in seine Festung eindringen und Darandol stellen. Wahrscheinlich hat man ihm neben Orkregimenten und Chaostruppen auch finanzielle Mittel zur Umsetzung arglistiger Pläne zur Verfügung gestellt. Darandol selbst wird sicher gut bewacht. Für Darandol steht ein Kopfgeld von 500 Goldmünzen bereit.

Streunendes Monster: Goblin

Ogre-Körperkraft: [][☠][][☠]



(A) Die Hallen wirken sehr verlassen, keine Bediensteten scheinen sich noch in der Festung aufzuhalten.

(B) Diese Schatzkiste enthält alte Bücher, 230 Goldmünzen und einen Heiltrank für 6 Körperkraftpunkte, der auf jeden Heroen angewendet werden kann.

(C) Diese Schatzkiste ist mit einer Falle gesichert, die auch durch suchen nicht gefunden werden kann. Mit dem Öffnen der Kiste strömt lähmendes Gas heraus. Jeder Heroe der sich im Raum befindet muss einen Kampfwürfel werfen. Wirft er einen Totenschädel, so verliert er einen Intelligenzpunkt, Wirft er einen runden Schild, so verliert er einen Körperkraft und einen Intelligenzpunkt. In der Kiste befinden sich 370 Goldmünzen

(D) Auf der mit 'x' gekennzeichneten Fläche befindet sich Darandol. Er kämpft nach folgenden Regeln: Angriff 3 Würfel, Verteidigung 3 Würfel. Intelligenz: 5 Punkte, Körperkraft [][☠][][☠]. Ausserdem darf er einmal in diesem Abenteuer den Chaoszauber "Untote beschwören" sprechen. Darandol gilt als geschlagen, wenn er und alle Monster im Raum besiegt sind.

(E) Diese Schatzkiste enthält 520 Goldmünzen und Auftragspapiere, welchem Zweck das Geld zugeführt werden soll. Für die Auftragspapiere erhalten die Heroen von der Reichskasse zusätzlich 150 Goldmünzen, wenn sie das Abenteuer bestehen.