

# Der Fluch von Montalan

Eine Herausforderung für HQ-Modular™

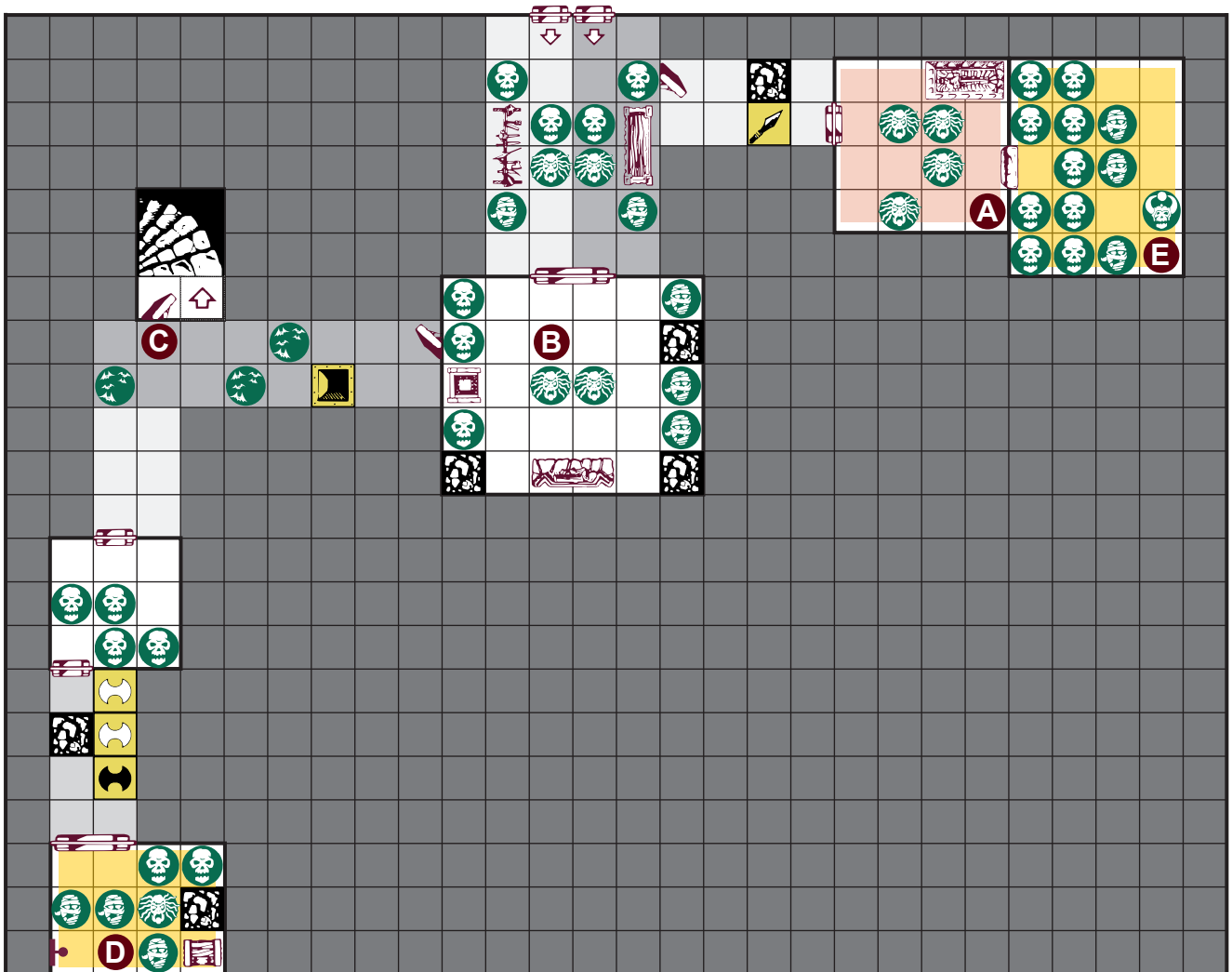
*Vor gut einem Jahr zog eine Gruppe von Heroen aus, ein geheimnisvolles Artefakt aus den Händen eines üblen Vampirfürsten zu entreissen, den „schwarzen Kristall“. Der „Graf von Montalan“ hatte den magischen Edelstein gewaltsam in seinen Besitz gebracht, um die geheimnisvolle Kraft von „Nagashi“ zu kontrollieren. Mithilfe dieses Artefaktes wäre es den blutrünstigen Einwohnern des Landes Sylvania unter Führung des Grafen gelungen, einen erneuten Versuch eines Umsturzes in der alten Welt zu unternehmen. Gottseidank gelang es den Heroen, den Kristall zurück zu erobern. In einem wahrhaft heldenmütigem Kampf konnten Sie den Grafen besiegen und ihm das Artefakt abnehmen. Leider verpassten die Heroen die Gelegenheit, den Grafen von Montalan endgültig zu töten, weil sie nach Erbeutung des Kristalls siegestrunken das Schloss verliessen, ohne den am Boden liegenden Vampir zu pfählen.*

*Wie es scheint, hat der Vampirfürst seine Kräfte zurückerhalten und schmiedet bereits neue Pläne. Später berichten von unheimlichen Aktivitäten rund um die Burg des Grafen.*

*Heroen, ich bitte Euch, erneut nach Sylvania zu gehen und dem Treiben des Grafen ein Ende zu bereiten. Ein weiterer Fehler, wie jener, der der letzten Gruppe von Heroen unterlief, könnte das Imperium in ernsthafte Gefahr bringen. Der Kurfürst selbst erteilt Euch völlig freie Hand bei der Wahl Eurer Mittel. Findet und tötet den Grafen von Montalan... endgültig!*

„Der Fluch von Montalan“ ist ein Abenteuer für das Brettspiel „HeroQuest“. Dieses und folgende Abenteuer können auf der Homepage der HQ-Cooperation: <http://www.hq-cooperation.de> heruntergeladen werden. Wichtig: Die Inhalt dieses Abenteuers sind ausschließlich zur privaten Nutzung bestimmt. Jedwede kommerzielle Nutzung des hier zusammengetragenen Inhalts ist untersagt.

Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.

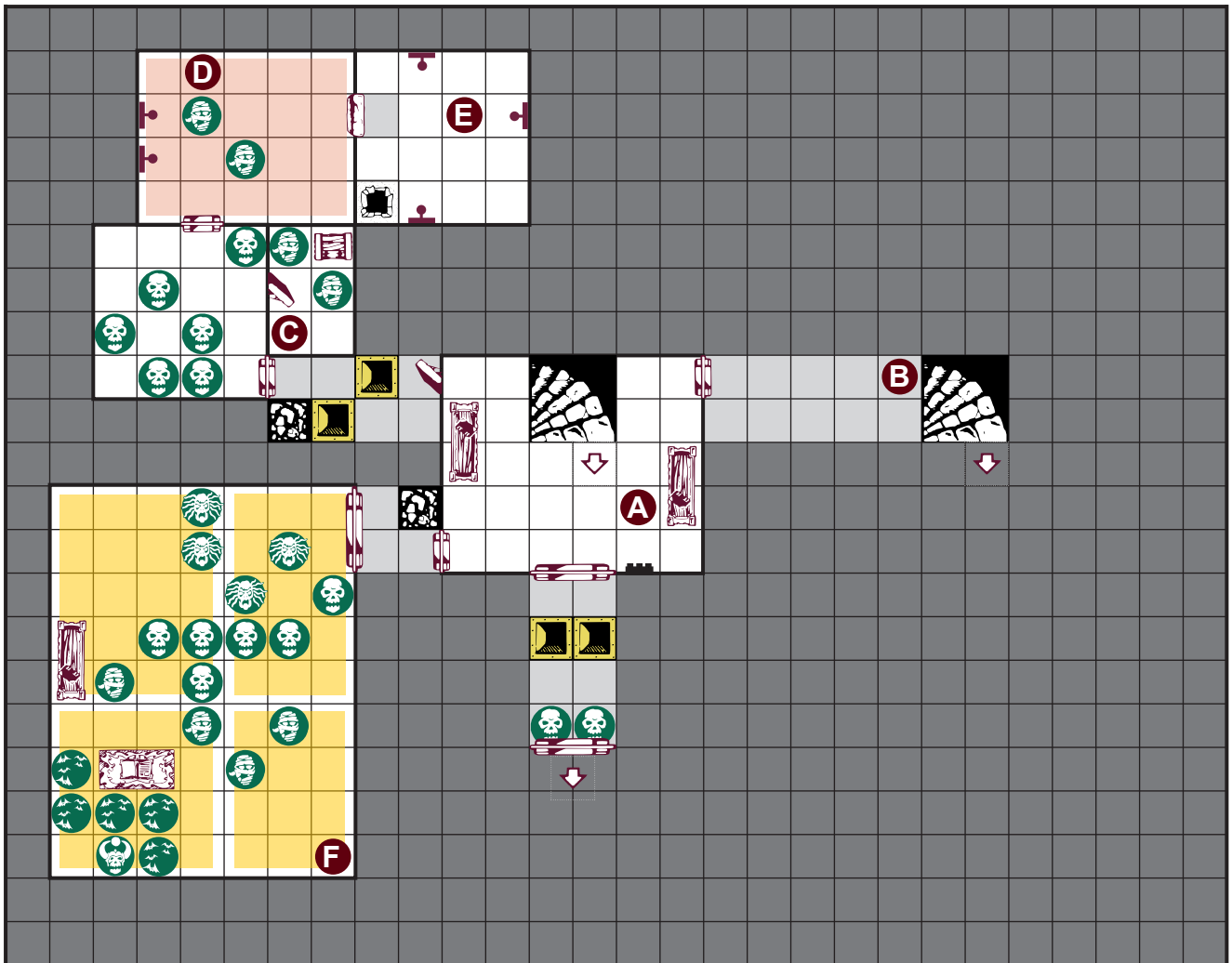


## Die Burg Montalan

Vor Euch liegt die Burg von Montalan. Die heimelige Abendatmosphäre trägt...irgendetwas stimmt nicht. Ihr hört keine Vögel und seht auch kein anderes lebendes Tier. Ein Gefühl des Todes und des Grauens krampft sich um Eure Herzen. Die Burg scheint bewohnt...

- A: Die Felsentür in diesen Raum öffnet sich erst, wenn der Hebel in „D“ betätigt wurde
- B: Lies vor, wenn alle Monster besiegt sind: „Als ihr die Haupthalle betretet, kommt sofort die Erinnerung an die letzte Schlacht gegen den Grafen. Ein dumpfes Gefühl beschleicht Euch. Irgendwie scheint der Ort verändert, irgendetwas ist anders...aber was?“
- C: Diese Tür kann erst geöffnet werden, wenn der Hexer Waxak besiegt wurde und die Heroen den magischen Schlüssel besitzen.
- D: Der Hebel öffnet die geheime Verriegelung der Felsentür in „A“. Die Schatztruhe enthält 2 Heiltränke, die je 4 verlorene Körperkraftpunkte regenerieren, 100 Goldmünzen und ein Artefakt.
- E: Sobald die Heroen den Schalter in „D“ betätigen, öffnet sich die Felsentür und der Raum wird aufgebaut. Die Monster setzen sich in Bewegung und gehen in Richtung der Heroen. Der Hexer ist Waxak, er kämpft mit folgendem Profil: A=3, V=5, T=6, I=6, KK=4 und kämpft mit blauen Kampfwürfeln. Waxak verfügt über folgende Zaubersprüche: „FEUERBLITZ“, „CHAOSHEILUNG“ und „STURM“.  
Waxak besitzt einen magischen Schlüssel, der das Öffnen der Geheimtür bei „C“ erlaubt. Vor seinem Tod zischt er den Heroen mit haßverzerrtem Gesicht zu: „Ihr werdet dem Meister nichts anhaben können. Das Buch...die schwarze Macht...sie wird euch...“

**Streunendes Monster: 2 Skelette**



## Das Rätsel der Burg Montalan

*Als Ihr die Treppe verlasst, betretet Ihr eine Bibliothek. Die große Tür in der Südwand ist durch drei magische Schlösser gesichert. Hinter dieser Tür muss sich das Geheimnis der Burg befinden. Findet die drei Schlüssel und macht dem dunklen Treiben des Grafen ein Ende.*

- A: Die Bibliothek: Wenn die Heroen die Bibliotheksschränke durchsuchen, finden sie einige interessante Dokumente. Unter anderem eine Abhandlung über ein schwarzes Buch. Wenn die Beschwörungen in diesem Buch erfolgreich sind, erheben sich die Toten aller Länder und folgen dem Besitzer des Buches. Die Beschwörungen können allerdings nur in der Fluchgrotte Nagashizzar gesprochen werden. Wenn die Heroen die 3 Schlüssel gesammelt haben, treten sie durch die Tür und gelangen in den Gang, der zum Portalraum auf Seite 6 führt.
- B: Die Treppe führt in den Kerker (Seite 5)
- C: Diese Geheimtür ist verschlossen. Sie öffnet sich erst, wenn die Geheimtürverriegelung in „E“ entriegelt wird. In der Schatztruhe befindet sich einer der drei magischen Schlüssel sowie 150 Goldmünzen und ein Heiltrank, der 4 verlorene Körperkraftpunkte regeneriert.
- D: Die Wasserzentrale: Der obere Hebel lässt das Wasser in den Raum „E“ strömen, der untere lässt es wieder abfließen. Sollten die Helden die Hebel betätigen, bevor die Tür zu „E“ geöffnet wird, hören Sie beim Betätigen des oberen Hebels ein Rauschen, beim unteren gar nichts.
- E: Der Wasserraum. Der Hebel an der Ostwand öffnet die Geheimtürverriegelung zum Raum „C“. Leider liegt er in ca. 4 Meter Höhe, die Helden kommen da nicht ran. Der Hebel an der Nordwand schliesst die grau markierte Schleuse, ohne die der Raum nicht vollaufen könnte. Der Hebel an der Südwand (Marker) schliesst den Schieber, ein Loch im Boden. Auch dieser muß geschlossen werden, sonst läuft der Raum

nicht voll. Nun muss ein Held der schwimmen kann (Barbar oder Alb) im Raum verweilen, die Schleuse und den Schieber schliessen, während ein anderer Held in der Zentrale das Wasser anschaltet. **Der schwimmende Heroe darf sich ab sofort nicht mehr mit den anderen Heroen unterhalten.** Sobald der Raum geflutet wird, schwimmt der Held auf und betätigt den Hebel an der Südwand. Das Knarren der Verriegelung (zu „C“) zeigt den verbleibenden Helden, wann das Wasser wieder abgeschaltet und abgelassen werden muss. Dazu muss der Schwimmer tauchen und den Schieber bedienen. Hier könnte der Held mit einem oder zwei KW erwürfeln, ob er sich beim Tauchen verletzt (Spilleiterentscheid).

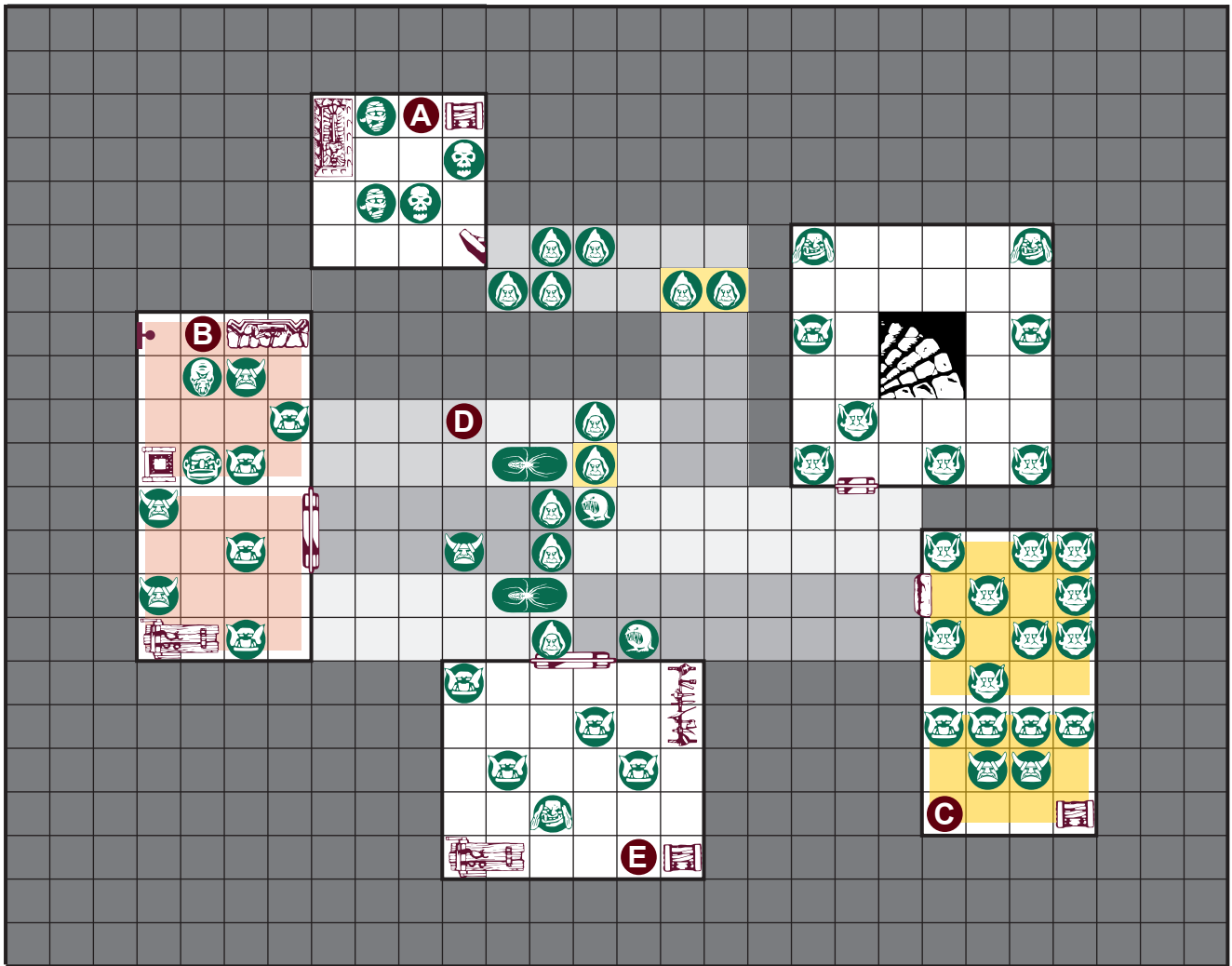
- F: Der Hexer ist der Graf von Montalan, ein Vampir. Als die Helden den Raum betreten, lacht ihnen der Graf ins Gesicht und verspottet sie. In seiner Hand hält er ein schwarzes, großes Buch. **Der Graf handelt in diesem Raum in jedem Fall immer ausserhalb der Spielabzugsfolge.** Sobald sich der Kampf gegen die Untoten zugunsten der Helden entscheidet droht, verwandelt sich der Graf in eine Riesenfledermaus und fliegt -weiter Schmähdungen rufend- über den Helden, immer ausserhalb ihrer Waffenreichweite. Er ist gegen Zauber jeder Art immun. Die Helden werden nun von einem Fledermausschwarm attackiert, der sich immer erneuert, solange der Graf noch im Raume schwebt. Die Fledermäuse attackieren mit folgenden Werten: A=2, V=1, T=10, I=2, KK=1 und kämpfen sich mit blauen Kampfwürfeln.

Früher oder später kommen die Helden (hoffentlich) auf die Idee, den Grafen zu beschiessen, bzw. eine Waffe zu werfen. Ein erfolgreicher Fernkampfangriff trifft das Buch, welches der zur Riesenfledermaus verwandelte Graf in seinen Krallen transportiert. Zwar kann der Graf das Buch festhalten, jedoch segelt eine lose Seite auf den Boden. Vor Wut kreischend befiehlt der Graf den Fledermäusen im Raum, die Seite zu vernichten. Alle noch lebenden Fledermäuse lassen von den Helden ab und versuchen das Dokument zu zerfetzen. Der Graf selber verschwindet unter wüsten Drohungen durch die Tür und ist nicht mehr zu entdecken.

Wenn die Helden die Fledermäuse besiegt haben, finden sie auf dem Boden liegend nur einige kümmerliche Fetzen mit einzelnen Worten beschrieben. Händige den Spielern die Fetzen aus. Sie müssen nun den Inhalt rekonstruieren. Der entstehende Satz aktiviert das Portal in „A“ in der Herausforderung „Die Fluchgrotte Nagashizzar“ auf Seite 6.

Die Schatztruhen enthält einen der drei magischen Schlüssel, die die Tür in Raum „A“ öffnen, ein Artefakt sowie 1 Heiltrank, der vier verlorene Lebenspunkte regeneriert und 200 Goldmünzen.

### **Streunendes Monster: 1 Mumie**

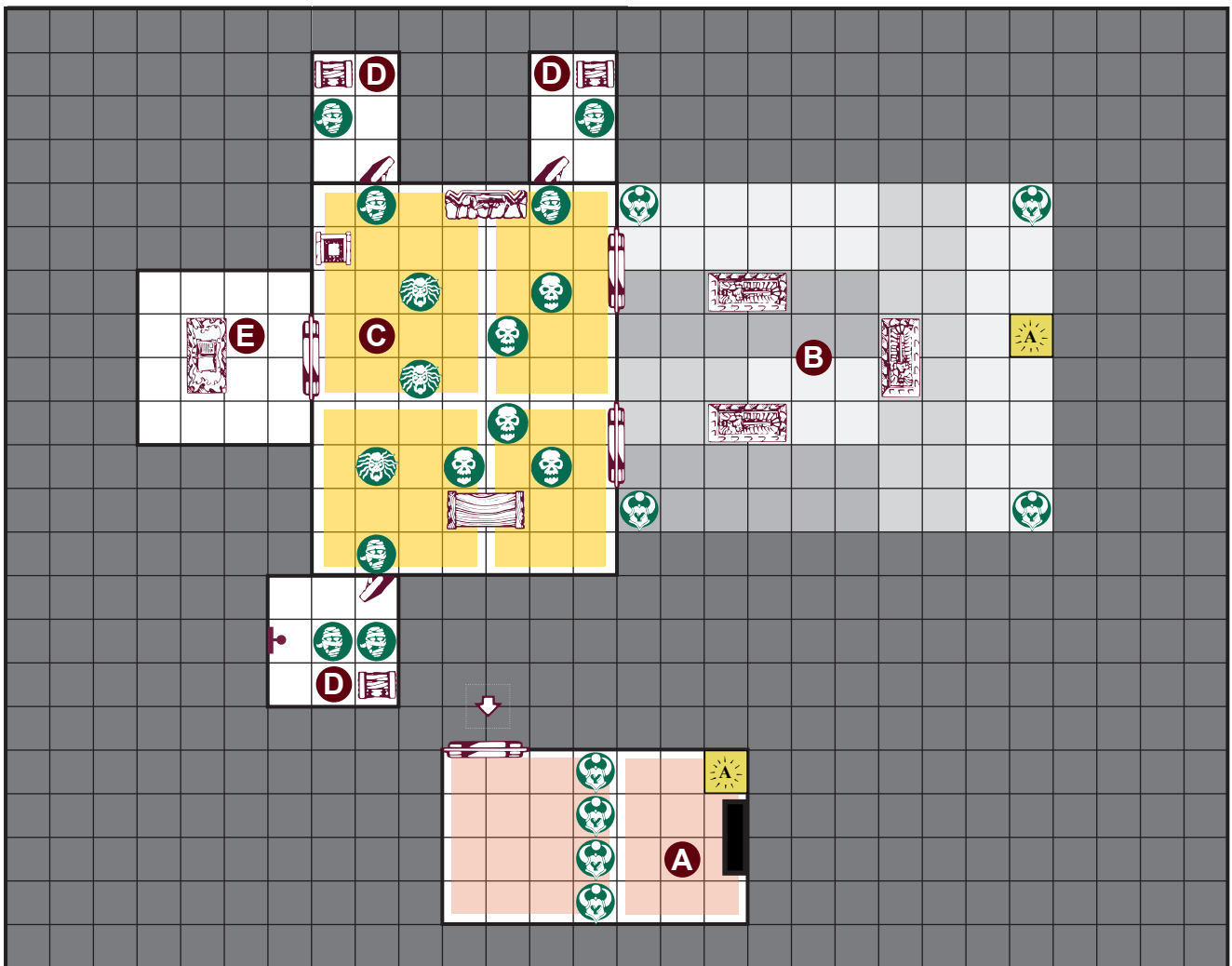


## Der Kerker

*Den dritten Schlüssel hat der Graf von Montalan anscheinend in einem Kerker tief unterhalb des Schlosses versteckt. Der Geruch und die herumliegenden Abfälle lassen deutlich auf den neuen Feind schließen: Oger und andere Grünhäute. Seid auf der Hut, die Grünhäute sind wild entschlossen, den ihnen anvertrauten Schlüssel auf jeden Fall zu verteidigen.*

- A: Die Schatztruhe enthält 2 Heiltränke, die je 4 verlorene Körperkraftpunkte regenerieren.
- B: Der Fimir in diesem Raum ist ein Magier, der über die folgenden Fimir-Zaubersprüche verfügt: „IRRLICHTER“ und „SCHLEIM“. Wenn der Hebel betätigt wird, öffnet sich die Felsentür zu „C“ und die Monster werden aufgestellt und können ab sofort agieren.
- C: Die Felsentür kann nicht geöffnet werden, erst wenn der Hebel in „B“ betätigt wurde, springt die Tür auf. In der Schatzkiste befinden sich 2 Heiltränke, die je 2 verlorene Körperkraftpunkte regenerieren, 300 Goldmünzen sowie einer der drei magischen Schlüssel. Wenn die Tür durch den Hebel geöffnet wird, strömen die Monster in den großen Korridor.
- D: Alle gelb markierten Nachtgoblins sind mit Bögen bewaffnet.
- E: Die Schatztruhe enthält 2 Heiltränke, die je 2 verlorene Körperkraftpunkte regenerieren und ein Artefakt.

**Streunendes Monster: 1 Fimir**

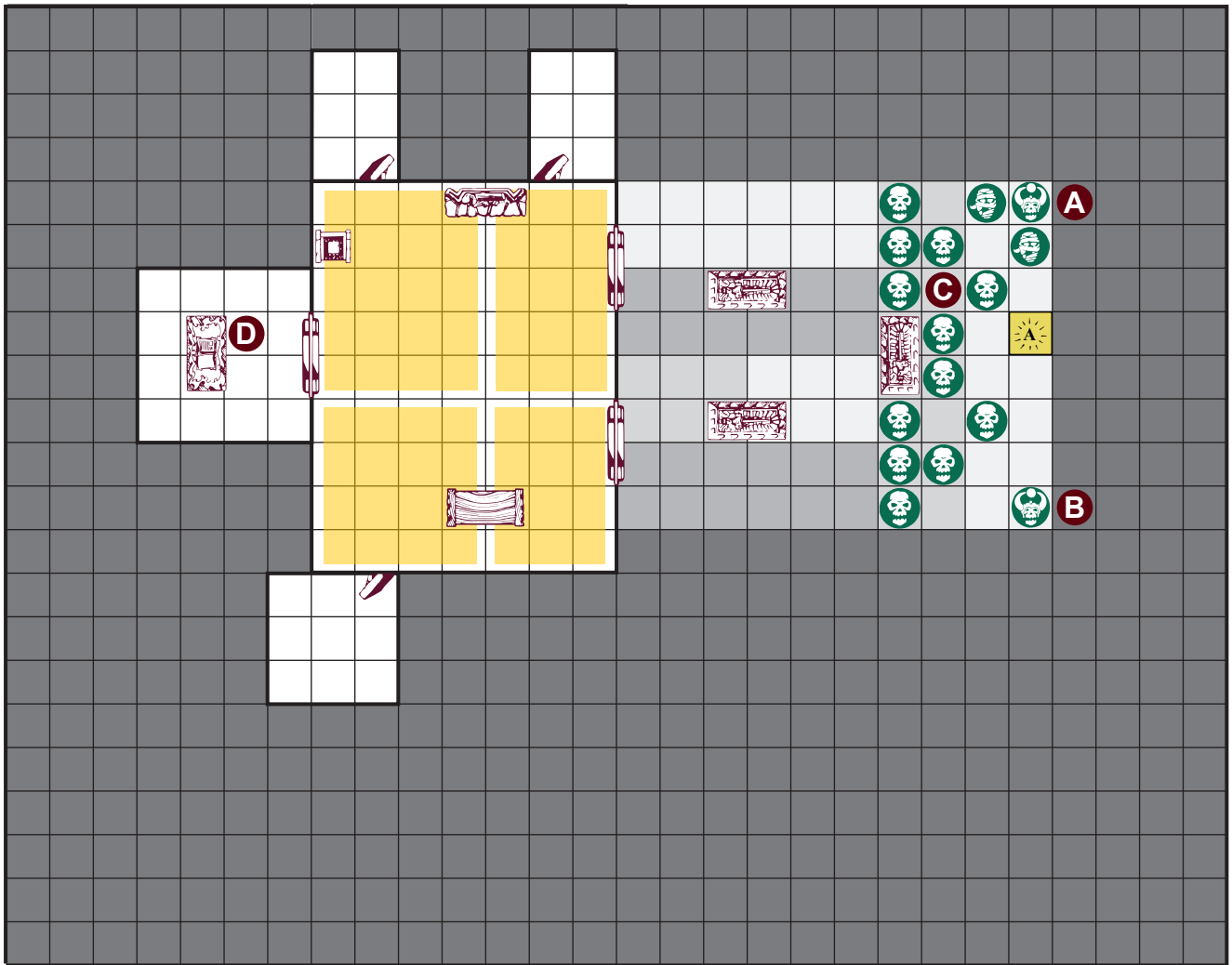


## Die Fluchgrotte Nagashizzar (1)

*Nun habt Ihr es fast geschafft. Benutzt das Portal, um dem Grafen zu folgen. Ihr müsst ihn um jeden Preis davon abhalten, die Beschwörungen von Nagash in dessen Grotte durchzuführen.*

- A: Der Portalraum. Um das Portal zu aktivieren und zu benutzen, müssen die Heroen den magischen Schlüssel-Satz aufsagen. Er lautet: **HANDGEWEBT DURCH NAGASH KRAFT ENTFALDET SICH DIE GANZE MACHT UM DIESE TÜR AUFZUSCHLIESSEN UND DIE REISE ZU GENIESSEN.** Nur wenn die Helden diesen Satz **exakt** in dieser Reihenfolge in diesem Raum aussprechen, aktiviert sich das Portal und die Heroen können direkt hindurch gehen. Sie landen dann im Vorraum von Nagashs' Fluchgrotte.
- B: Der Vorraum. Die 4 Chaoskrieger sind Statuen. Sobald die Heroen eine der großen Türen öffnen, erwachen die Statuen im Zug des Spielleiters zum Leben und können ab sofort normal agieren. Die Sarkophage sind noch nicht zu öffnen. Erst wenn der Hebel in „D“ betätigt wurde, öffnen sich die 3 Sarkophage und 3 Mumien entsteigen den Gräbern. Ab sofort dürfen diese normal agieren
- C: Die Tür in der Westwand ist magisch versiegelt. Nur mit den 3 Lichtspären lässt sich das Tor öffnen.
- D: In jeder Schatzkiste liegt eine Lichtspäre, und 2 Heiltränke, die vier verlorene Körperkraftpunkte regenerieren. Der eine Hebel öffnet die Sarkophage im Vorraum „B“.
- E: Der Altar der Beschwörung. Wenn die Heroen den Altar durchsucht haben, erscheint im Vorraum „B“ der Graf von Montalan, zusammen mit seiner Leibgarde und dem Nekromanten Xarres. Spiele nun weiter auf Seite 7.

**Streunendes Monster: 2 Mumien**



## Die Fluchgrotte Nagashizzar (2)

*Ihr habt dem Grafen von Montalan nun Zutritt zur Altar der Beschwörung verschafft. Nun wird er versuchen, das geheime Ritual zu vollziehen. Hindert ihn um jeden Preis daran.....*

- A: Der Graf von Montalan. Er kämpft mit folgendem Profil: A=4, V=5, T=10, KK=10, I=6 und würfelt mit blauen Kampfwürfeln. Der Graf verfügt über folgende Chaoszauber: „MAGISCHE VERNICHTUNG“, „STURM“, „FEUERBLITZ“, „ENERGIESTRAHL“ und „FEUERBALL“.
- Sobald der Graf den Altar „D“ erreicht, muss er ohne Zauber zu sprechen oder zu attackieren 3 Runden lang aus dem schwarzen Buch rezitieren. Wenn ihm das gelingt, ist die Beschwörung erfolgreich, und das Spiel ist für die Heroen vorbei. Wenn sie den Grafen besiegen, endet das Spiel für die Heroen siegreich.
- B: Der Nekromant Xarres: Er kämpft mit folgendem Profil: A=2, V=3, T=6, KK=4, I=6 und würfelt mit blauen Kampfwürfeln. Xarres verfügt über den Chaoszauber „UNTOTE RUFEN“ (unlimitiert).
- C: Die Leibgarde des Grafen. Alle Untoten attackieren mit 1 Kampfwürfel mehr und benutzen blaue Kampfwürfel. Allerdings haben alle Untoten (auch jene, die durch Xarres neu erschaffen werden) nur einen einzigen Körperkraftpunkt.

*Ihr habt den Grafen von Montalan besiegt. Ehre und Ruhm werden Euch zuteil. Einem jeden von Euch soll eine Schatzkiste mit 1000 Goldmünzen überreicht werden. Habt Dank liebe Heroen, auf Euch war wie immer Verlaß.*