

# Die vier Kristallschlüssel

*Heroen, Boten aus den nördlichen Regionen haben verkündet, dass das Chaos einen neuen Vorstoss in Richtung unserer geliebten Hauptstadt Altdorf vorzunehmen gedenkt. Mit Sicherheit erinnert ihr Euch noch an die Belagerung der Stadt Praag und erkennt das Altdorf einen derartigen Angriff niemals abwehren könnte. Treibende Kraft dieses Angriffs ist erneut ein Chaoslord aus dem Geschlecht der „Dämonenklaue“ aus denen auch Arek hervorgegangen ist. Es handelt sich um seinen Bruder Serak.*

*Momentan befindet sich Serak in seiner Feste um Kraft zu sammeln und Bündnisse zu schmieden, abgeschirmt von der Aussenwelt in seinem Studierzimmer. Dieses ist durch magische Kristallschlösser geschützt.*

*Serak hat nicht vergessen, wie Gotrek und Felix seinen Bruder auf den Mauern Praags gedemütigt und anschliessend getötet haben, und hat blutige Rache geschworen.*

*Bitte, Heroen, geht in den Norden und versucht den Chaoslord Serak Dämonenklaue zu stellen und zu vernichten. Sollte es Euch gelingen, werden Euch 500 Goldstücke pro Heroe als Belohnung ausgezahlt.*

„Die vier Kristallschlüssel“ ist Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spieles. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren:

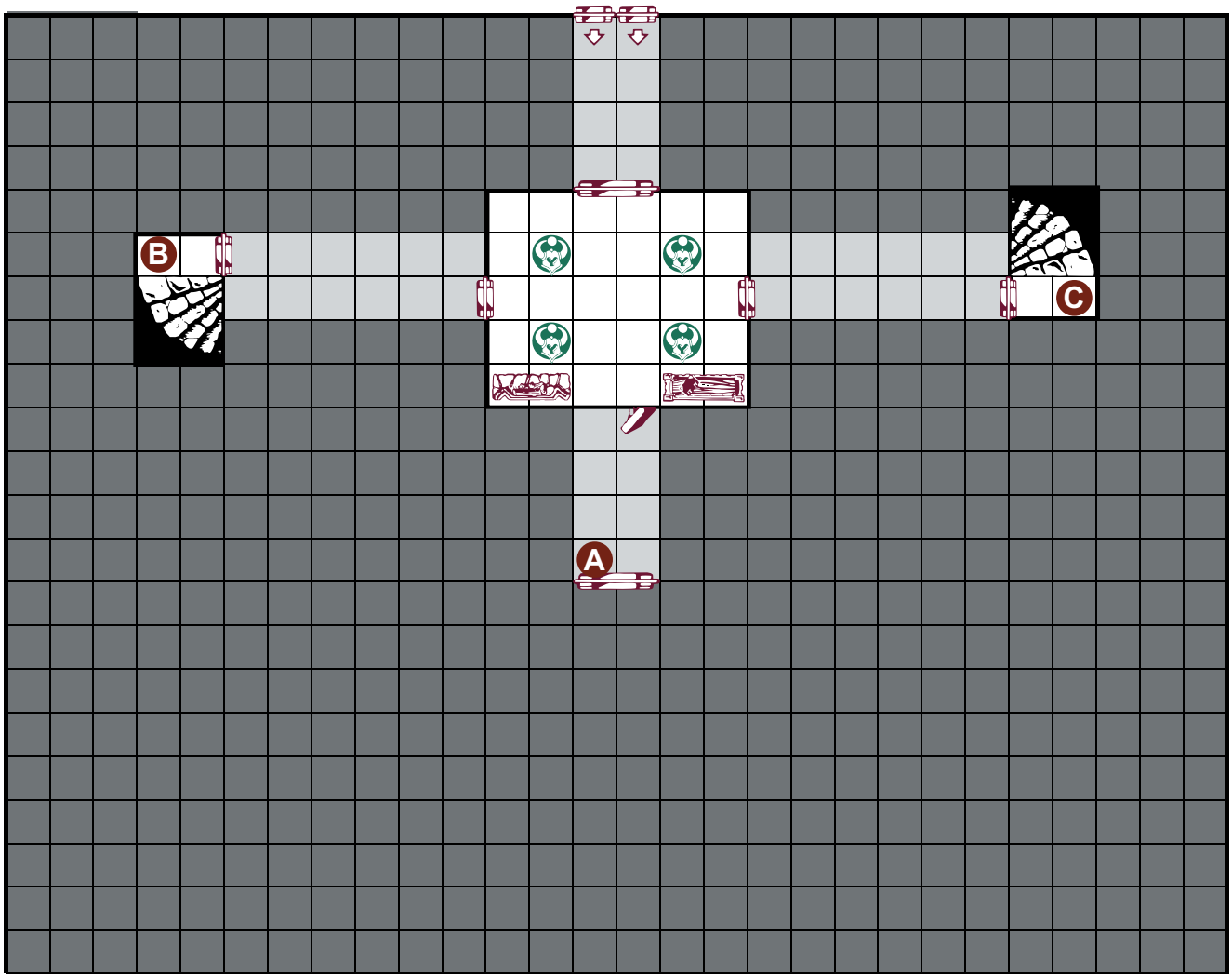
<http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

Bei dieser Quest werden insgesamt 3 Questpunkte vergeben, je einen für die Säuberung der beiden unteren bzw. oberen Geschosse und einen für die Erledigung der Hauptaufgabe. Ebenfalls bekommen die Helden die übliche Regeneration erst, wenn sie das komplette obere bzw. untere Geschoss erledigt haben. Genauso verhält es sich auch mit dem Kauf von neuen Ausrüstungsgegenständen.

Die verschiedenen Einfärbungen der Gangabschnitte sind absichtlich eingefügt. Sie sollen dem Spielleiter die Arbeit beim Legen der einzelnen Elemente etwas leichter machen.

„Die vier Kristallschlüssel“ 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.



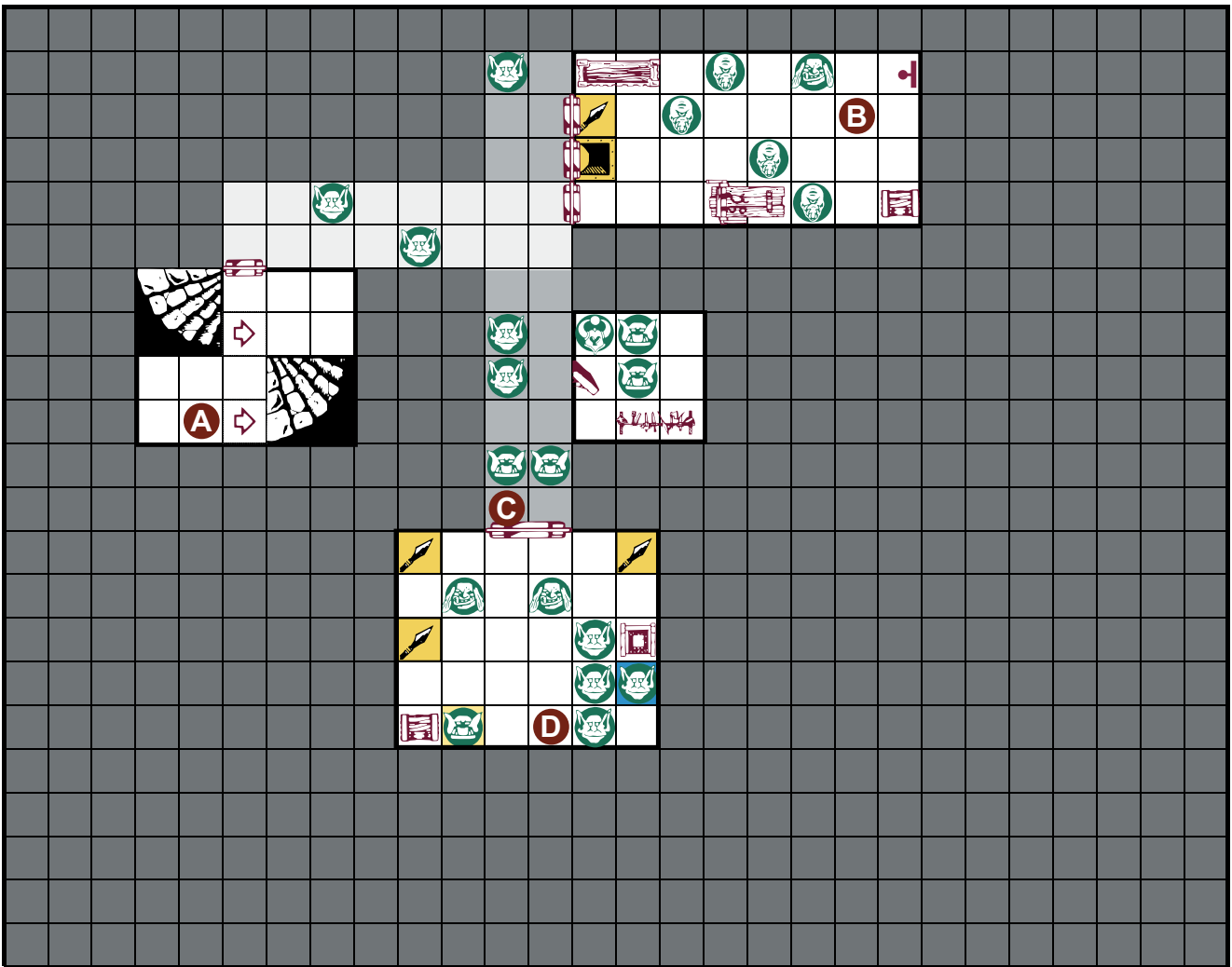
## Die Eingangshalle

*Helden, ihr seid in der Feste angekommen, nehmt Euch in acht, die Handlanger des Chaoslords Serak Dämonenklaue sind zu allem entschlossen. Sie werden mit allen Mächten ihren Herrscher verteidigen und versuchen Eure Mission zum Scheitern zu bringen.*

- A: Diese Tür ist verschlossen. Erst wenn alle vier Schlüssel gesammelt wurden, kommen die Heroen durch die Tür.
- B: Die Treppe führt in das Untergeschoss.
- C: Die Treppe führt in den 1. Stock.

Für die erfolgreiche Durchspielen der Eingangshalle gibt es keinen Questpunkt und keine Auffrischung der Heroen

**Streunendes Monster: Chaoskrieger**

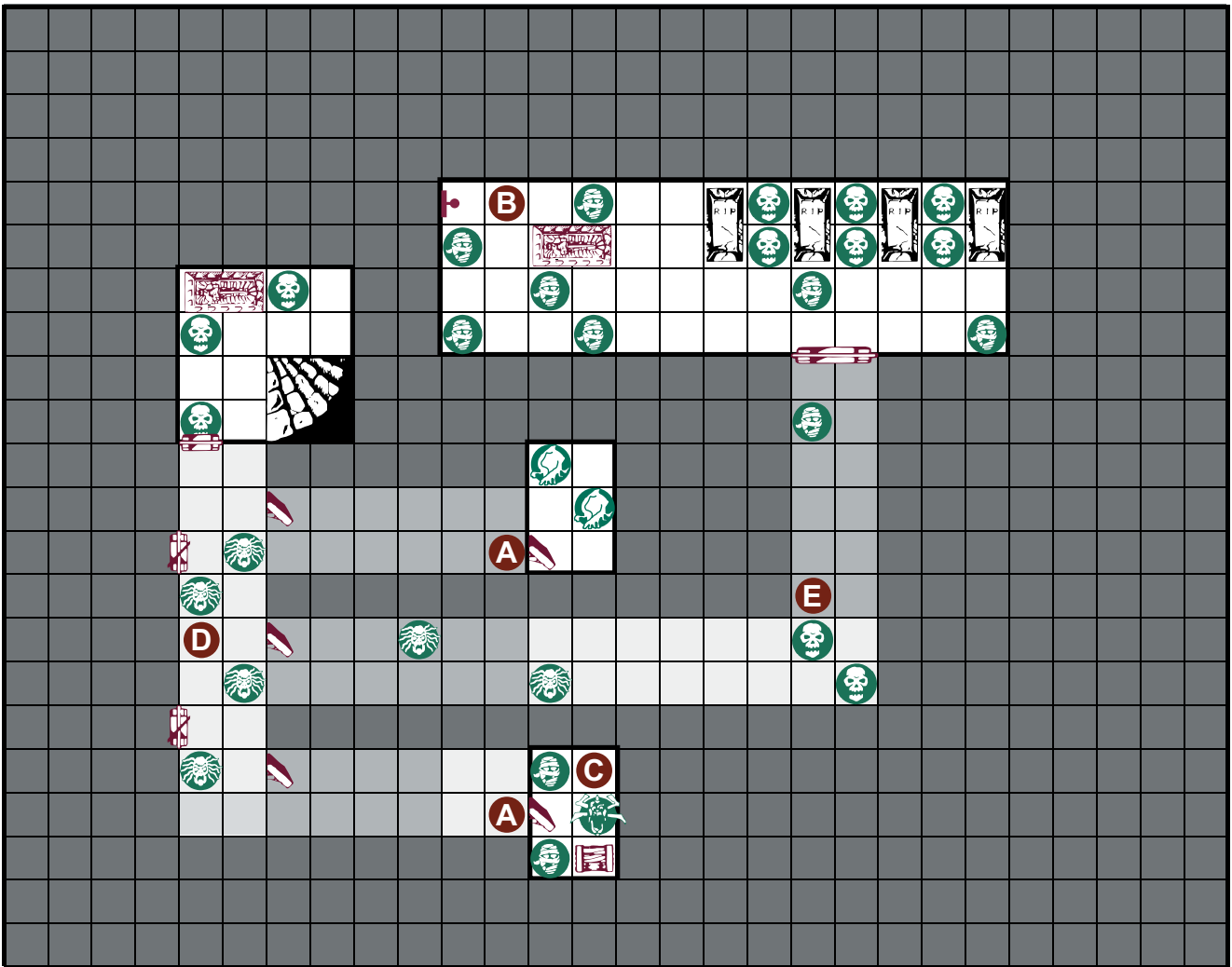


## Das Untergeschoss

*Der Schwarzork-Waaaghboss Kortok Knochenbrecher bewacht einen der Schlüssel. Den Gerüchten nach soll er zwei Beschützer haben, die es auszuschalten gilt. Ausserdem wird er immer von einem Schamanen unterstützt. Dieser Schamane gilt als extrem gefährlich und mächtig.*

- A: Die Treppe führt in die Gruft.
- B: Der Hebel öffnet die Verriegelung der Tür bei „C“. Die Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der 4 verlorene Lebenspunkte regeneriert sowie 200 Goldmünzen.
- C: Die Tür ist verschlossen und kann nur nach Betätigung des Hebels in „B“ geöffnet werden. Alle Orks in diesem Gang sind mit Bögen ausgerüstet (A=3).
- D: Der gelb hinterlegte Ork ist Kortok Knochenbrecher. Er kämpft mit folgendem Profil:  
A=6, V=6, T=8, KK=5, I=5
- Der blau hinterlegte Goblin ist der Schamane Krik Pilzmosher. Er kämpft mit folgendem Profil:  
A=2, V=2, T=10, KK=3, I=8. Er kennt folgende Sprüche: „Orks rufen“, „Magieresistenz“, „Heilung“ und „Feuerblitz“.
- In der Schatztruhe befindet sich der 1. Kristallschlüssel sowie ein Heiltrank, der allen Heroen die Hälfte (aufrunden) ihrer verlorenen Lebenspunkte regeneriert. Zaubersprüche werden nicht regeneriert.

**Streunendes Monster: Ork**

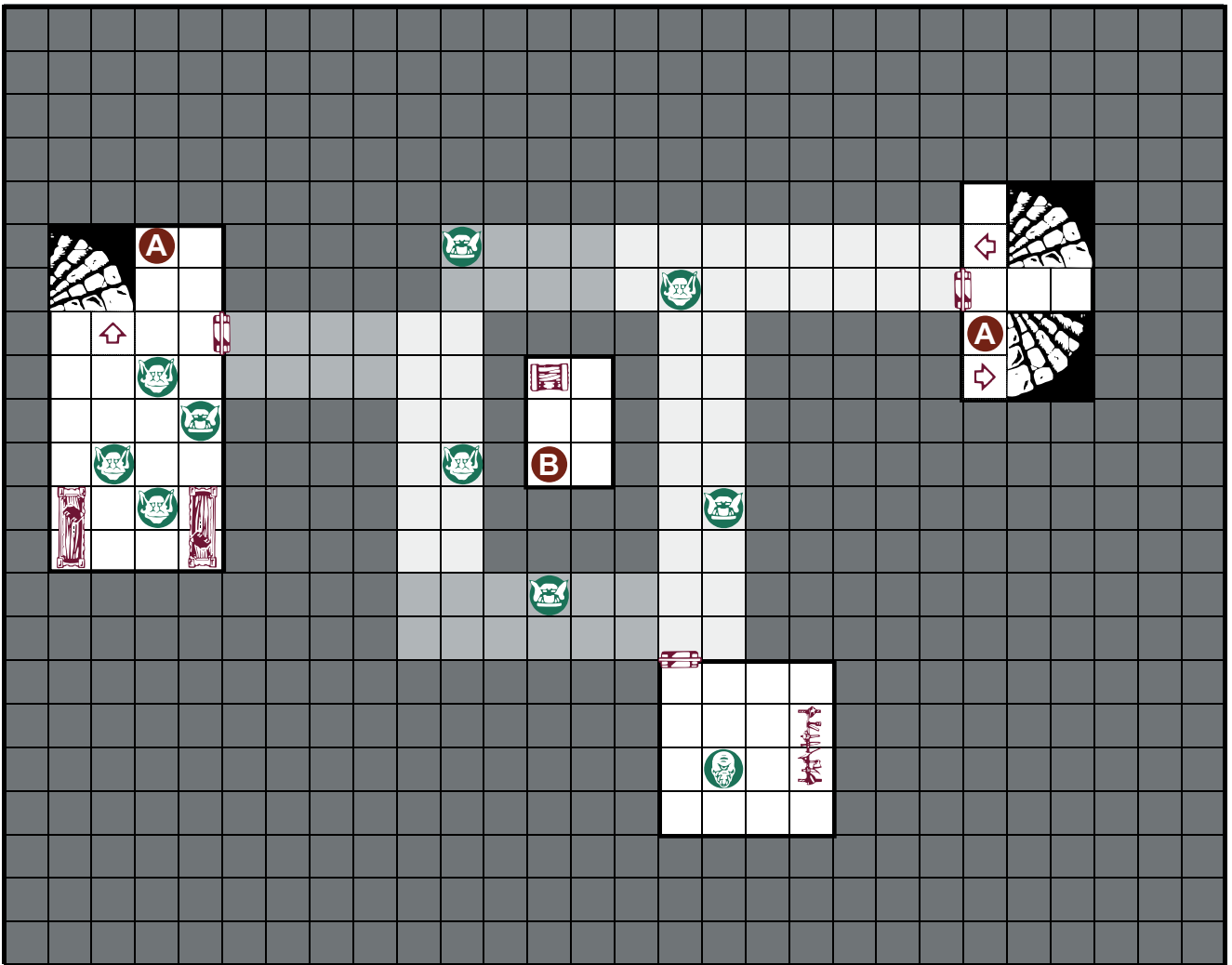


## Die Gruft

*Ein düsterer Ort, die faulige Luft der Gruft dringt in Eure Nasen. Spinnweben und auf dem Boden liegende Knochen lassen keinen Zweifel: Hier herrscht das Grauen. Versucht schnell an Euer Ziel zu gelangen, so dass Ihr diesen Ort baldigst verlassen könnt.*

- A: Die beiden Geheimtüren können erst entdeckt werden, wenn der Hebel bei „B“ betätigt wurde. Die Todesalben kämpfen mit folgenden Werten: A=3, V=3, T=6, KK= 3, I=4. Jeder Heroe, durch den ein Alp hindurchzieht, verliert einen Körperkraftpunkt. Die Alben dürfen ihren Zug nur auf einem leeren Feld beenden.
- B: Der Hebel muss betätigt werden um die Geheimtüren bei „A“ zu finden.
- C: Die Schatztruhe ist mit einer Falle versehen. Sie enthält den zweiten Schlüssel, einen Heiltrank, der 4 verlorene Lebenspunkte regeneriert, und eine Spruchrolle „Durch-die-Wand-Zauber“.
- D: Die Türen öffnen sich nicht.
- E: Die Skelette in diesem Gang sind mit Bögen bewaffnet (A=2)

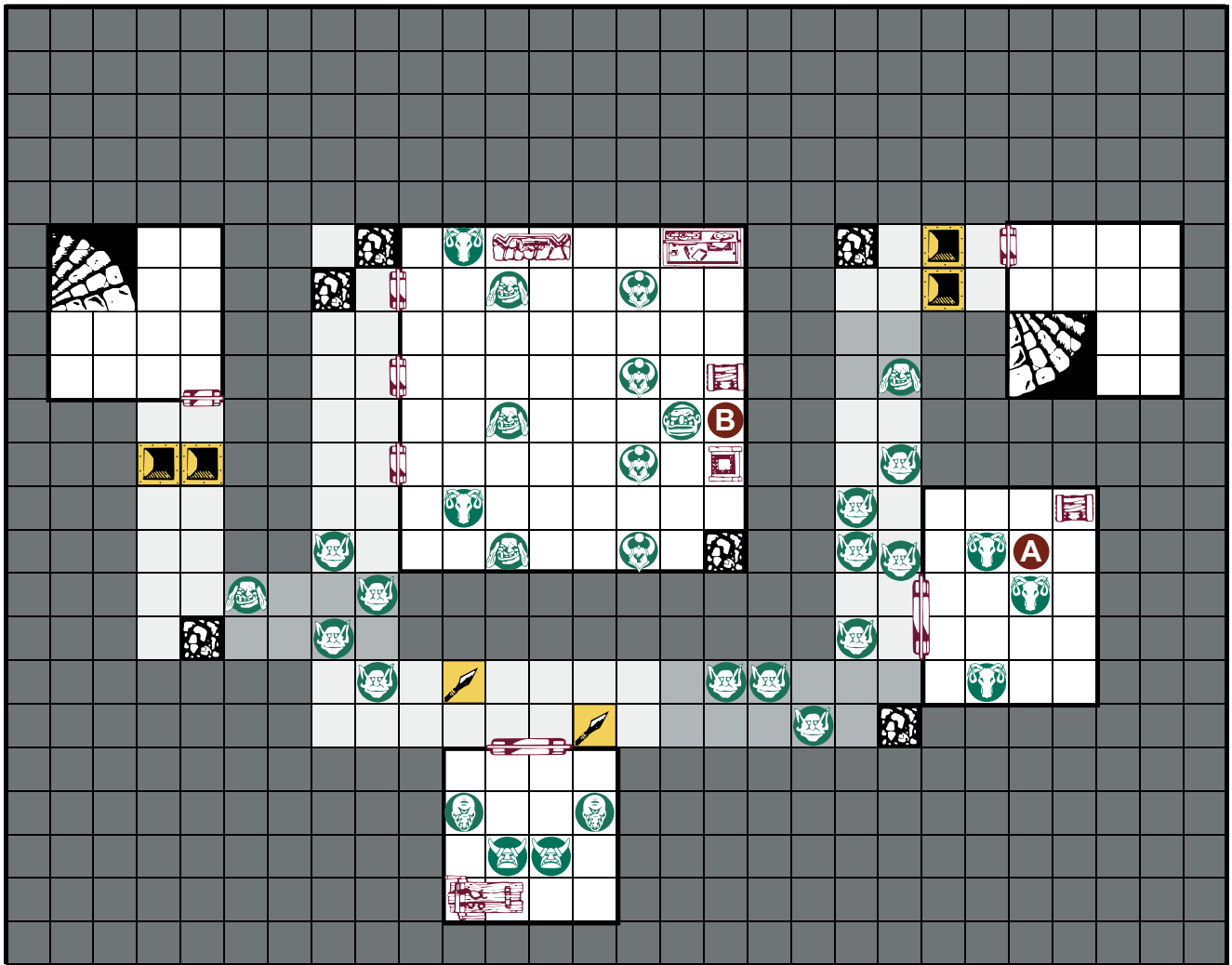
Anmerkung: Wenn die Heroen diese Herausforderung bestanden haben und den 2. Schlüssel besitzen, dürfen sie sich über die Treppe direkt in das Stockwerk bewegen, in dem sich die Eingangshalle befindet, sie brauchen nicht erst das Untergeschoss durchqueren.



## Der 1. Stock

*Durchschreitet schnell den 1. Stock der Feste und begeben Euch auf die Suche nach dem nächsten Schlüssel.*

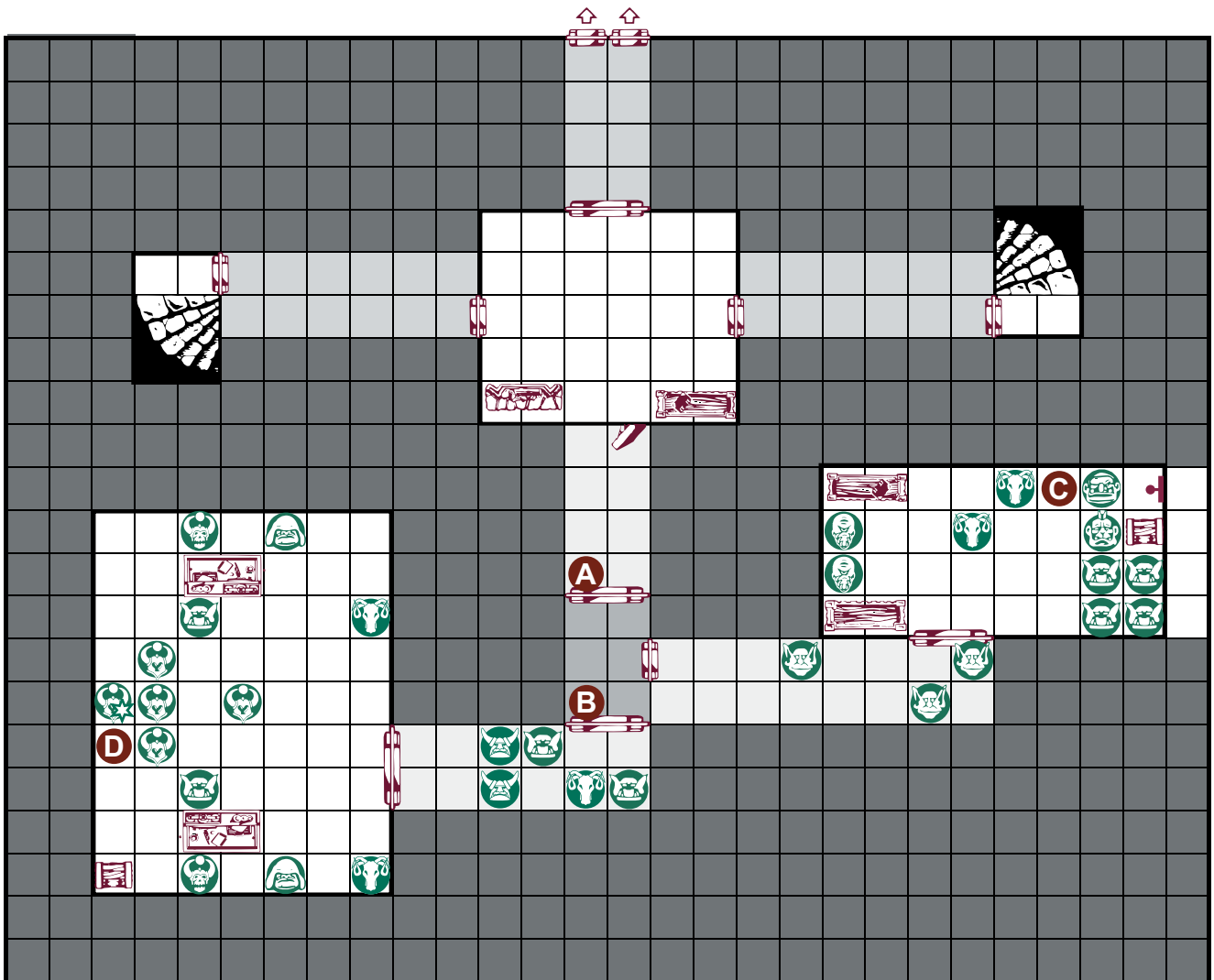
- A: Beide Treppen führen in den 2. Stock des Gebäudes.
- B: Dieser Raum ist nur mit Hilfe zweier „Durch-die-Wand-Zauber“ zu erreichen, einer um den Raum zu betreten und der zweite um den Raum mit dem Schlüssel wieder zu verlassen. Die Kiste enthält den dritten Kristallschlüssel und einen Heiltrank, der 4 verlorene Körperkraftpunkte regeneriert.



## Der 2. Stock

*Hier müsst Ihr nun dem gewaltigen Ogerherrscher Frak Felsenbrecher gegenübertreten. Findet den Schlüssel um Eure Mission bald zu beenden.*

- A: Die Schatztruhe ist mit einer Falle versehen. Sie enthält zwei Heiltränke, die jeweils 2 verlorene Lebenspunkte regenerieren, und eine Spruchrolle „Durch-die-Wand-Zauber“.
- B: Sobald eine der 3 Türen geöffnet wird, springen die beiden anderen von alleine auch auf. Die Schatztruhe enthält den 4. Schlüssel, einen Heiltrank, der 4 verlorene Lebenspunkte regeneriert, und Edelsteine im Wert von 500 Goldmünzen.



## „Serak Dämonenklaue“

Wenn ihr alle vier Kristallschlüssel gesammelt habt, könnt Ihr nun in das Studierzimmer des Chaoslords Serak Dämonenklaue eindringen, doch seid gewarnt. Die beiden Magier Kelmain und Lhoigor unterstützen Serak, wie einst seinen Bruder. Sie geben Serak die Macht und die Kraft seinen Vorstoss zu planen und durchzuführen.

- A: Wenn die Heroen im Besitz aller vier Kristallschlüssel sind, können sie diese Tür öffnen.
- B: Die Tür in diesen Gang öffnet sich erst, wenn der Hebel in „C“ betätigt wurde.
- C: Der Hebel in „C“ öffnet die Verriegelung der Tür „B“. In der Schatztruhe befindet sich ein tropfender Beutel mit Waffenöl. Er muss sofort benutzt werden, zwei Heiltränke, die jeweils 4 verlorene Lebenspunkte regenerieren und eine Spruchrolle.
- D: Die beiden Magier kämpfen beide mit folgendem Profil: A=2, V=3, T=8, KK=3, I=10. Sie verfügen beide über folgende Chaosprüche: „Heilung“, „Energierahl“, „Sturm“, „Chaoswolke“ und „Feuerball“.

Serak, der Chaoslord (durch einen Stern gekennzeichnet) kämpft mit folgendem Profil:

A=6, V=6, T=8, KK=6, I=7. Serak verteidigt mit **blauen** Kampfwürfeln solange bis die beiden Magier entweder tot oder nicht mehr im Sichtbereich von Serak sind. Dann muss er sich mit normalen Kampfwürfeln verteidigen. In der Schatztruhe befindet sich ein Artefakt und 300 Goldmünzen.