

# *Gegen das Chaos Pt. 1*

## *Angriff der Tiermenschen*

*(HQ-Modular Version)*

*Die Dörfer der Siedler in der Gegend um Uzkulak, östlich des Weltrandgebirges, leiden unter zunehmenden Angriffen durch Tiermenschenhorden. Der Imperator befürchtet einen erneuten Ansturm durch das Chaos.*

*Heroen, der Kurfürst bittet Euch, über den Nordpass zu ziehen und am Rande der Chaoswüste nach dem Rechten zu schauen. Möglicherweise werden die Tiermenschen von einem Anführer zusammengehalten. Euer Auftrag ist es, diesen Anführer zu vernichten und den Ansturm der Bestien des Chaos zu unterbinden.*

*Für jeden von Euch, der bei Erfolg lebend zurückkommt, wird eine Schatzkiste mit 300 Goldstücken bereit stehen. Viel Erfolg ....*

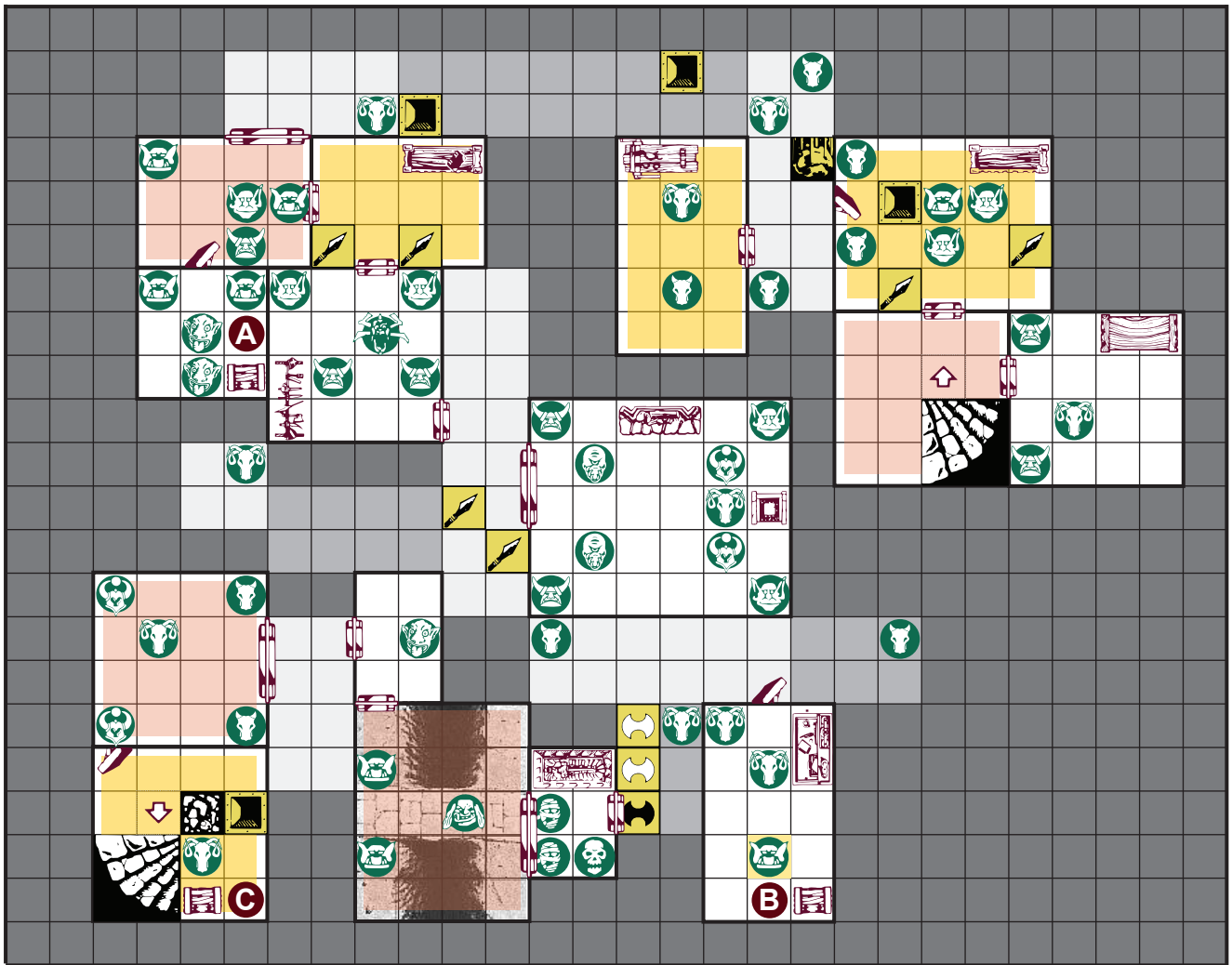
Um diese Quest spielen zu können, braucht man zusätzlich:

- Ein Overlay: „Abgrund“ aus der HeroQuest Erweiterung „Gegen die Ogre Horden“
- Ein Overlay: Raum „A“ für Quest 2 (ist in diesem Paket enthalten)
- 4 magische Schlüsselkugeln (nehmt Muggelsteine, Perlen, Murmeln...irgendetwas rundes)

Alle Monsterwerte, Artefakte, Chaoszauber, Spruchrollen, Overlays und sonstig benötigtes Material für diese Quest kann auch auf der Homepage der HQ-Cooperation heruntergeladen werden.

„Gegen das Chaos“ ist ein mehrteiliger Zyklus von Abenteuern 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 verlassene Festung

Auf Eurem Weg nach 'Uzukulak kommt Ihr an verschiedenen niedergebrannten Dörfern vorbei. Ein Strom von Flüchtlingen kommt Euch entgegen. Einige der Bauern berichten von einer verlassenen Festung, von der die Tiermenschen ihre Raubzüge starten. Folgt der Wegbeschreibung und betretet die Wehr...

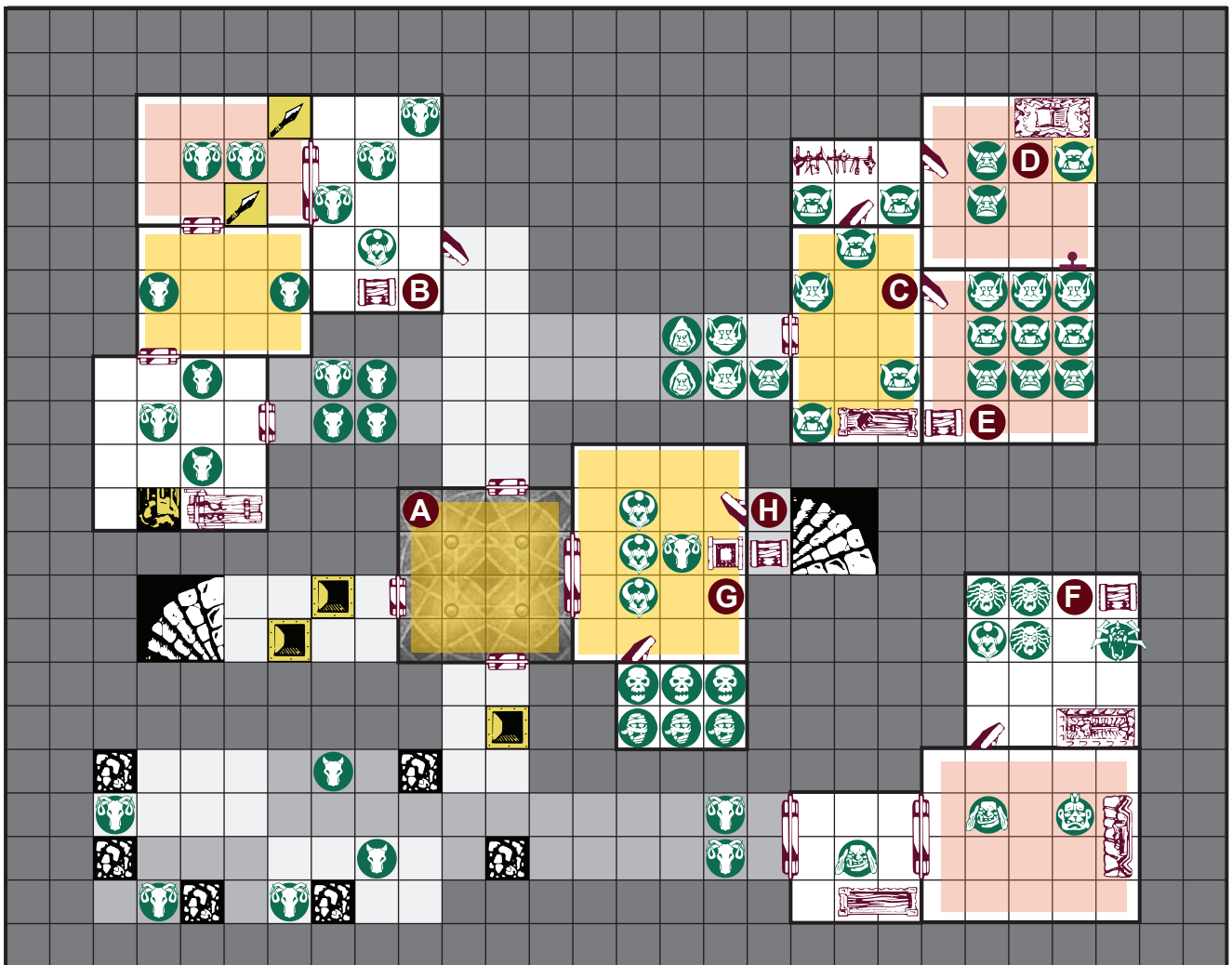
A: In der Schatzkiste befinden sich 1 Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt und eine Spruchrolle.

B: Der gelb hinterlegte Ork ist der Orkschamane „Gruzgog“. Er verfügt über folgende Werte: **Angriff=4, Verteidigung=2, Tempo=8, Körperkraft=4, Intelligenz=7** und beherrscht die Chaosprüche „Orks rufen“, „Angst“ und „Chaoswolke“. Kurz vor seinem Tode beginnt er zu quieken und um Gnade zu betteln. Wenn die Helden ihn am Leben lassen, wird er Ihnen verraten, wo der Aufenthaltsort des Tiermenschenhäuptling ist und Ihnen einen der magischen Schlüssel für das Tor zu seiner Feste geben. Nach Übergabe des Schlüssels (einer leuchtenden Kugel) ertönt ein Knall und „Gruzgog“ verschwindet in einer magischen Explosion mit hämischem Kichern. „Es wird Euch nichts nützen...“ sind die letzten Worte die Ihr hört, dann trifft alle Helden im Raum ein magischer Schlag: Jeder Held erleidet den Verlust von 2 Körperkraftpunkten, darf sich allerdings mit 2 Kampfwürfeln verteidigen.

Die Schatztruhe enthält 150 Goldstücke und ein magisches Artefakt. Der Spielleiter wählt ein zufälliges aus dem Artefaktstapel.

C: Die Schatztruhe enthält 2 Heiltränke, die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellen und eine Spruchrolle.

**Streunendes Monster: Tiermensch**



## Die Höhle der Horden

*Gruzgog hatte die Wahrheit gesagt. Nach einigen Tagen erreicht Ihr das Waldstück und seht den Eingang zu Höhle. Nachdem Ihr die Wachen ausgeschaltet habt, betretet Ihr vorsichtig die Höhle. Was es wohl mit der schimmernden Kugel auf sich hat? Ihr werdet es herausfinden müssen....*

- A: Die Tür in der Ostwand öffnet sich erst, wenn alle vier Kugeln (eine haben die Helden bereits, drei weitere müssen sie finden) auf einem der vorgesehenen Plätze liegen.
- B: In der Schatztruhe befindet sich eine der magischen Schlüsselkugeln für Raum „A“ sowie 1 Heiltrank, bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellt.
- C: Die Geheimtür bei „C“ ist durch die Helden nicht zu öffnen. Erst bei Betätigung des Hebels bei „D“ öffnet sie sich und die Monster stürmen heraus um den Helden in den Rücken zu fallen.
- D: Der gelb hinterlegte Ork ist „Gruzgog“. Er verfügt über folgende Werte: **Angriff=4, Verteidigung=2, Tempo=8, Körperkraft=4, Intelligenz=7** und beherrscht die Chaossprüche „ORKS RUFEN“, „ANGST“ und „CHAOSWOLKE“. Der Hebel öffnet die Türverriegelung der Geheimtür „C“.
- E: In der Schatztruhe befindet sich eine der magischen Schlüsselkugeln für Raum „A“ sowie eine Spruchrolle.
- F: In der Schatztruhe befindet sich eine der magischen Schlüsselkugeln für Raum „A“ sowie 150 Goldstücke.

**Streunendes Monster: Tiermensch**

G: Dies ist der Tiemenschenhäuptling, den die Helden töten sollen. Er hat folgende Werte:

Angriff=6, Verteidigung=4, Tempo=8, Körperkraft=6, Intelligenz=7

Aufgrund seines enormen Kampfgeschicks verfügt der Anführer der Horden über eine zweite Attacke mit 3 Kampfwürfeln, die er allerdings nur anbringen kann, wenn ein weiterer Heroe für ihn in Reichweite ist, also auf einem angrenzenden (nicht diagonalen) Feld steht. Desweiteren beherrscht er den Chaospruch „FEUERSTURM“.

H: In der Schatztruhe liegen 150 Goldstücke und ein Ausrüstungsgegenstand. Der Spielleiter wählt zufällig eines aus.

*„Heroen, Ihr habt Euch wie immer wacker geschlagen und habt dem Imperium erneut einen großen Dienst erwiesen. Hier nehmt Eure Belohnung.*

*Schon zeigt sich am Horizont eine neue Bedrohung. Einer der Neffen des Kurfürsten wurde auf einem Spähtrupp von Orks überfallen und verschleppt. Er führte ein wichtiges Artefakt mit sich, welches unbedingt wieder in unsere Hände fallen muss.*

*Geht, und ruht Euch aus, ich lasse Euch rufen, sobald neue Informationen vorhanden sind....“*