

Das Buch der Herausforderungen

Eine Questbuch-Konvertierung für HQ-Modular™

Liebe Spieler von HQ-Modular. Vor Euch liegt die erste Konvertierung der HeroQuest Original-Abenteuer „Das Buch der Herausforderungen“. Alle Abenteuer wurden weitestgehend unverfremdet umgesetzt. Nur ein paar Ungereimtheiten sind entfernt worden. Für alle Regeln und weiteren Informationen ist das Originalbuch zu Rate zu ziehen.

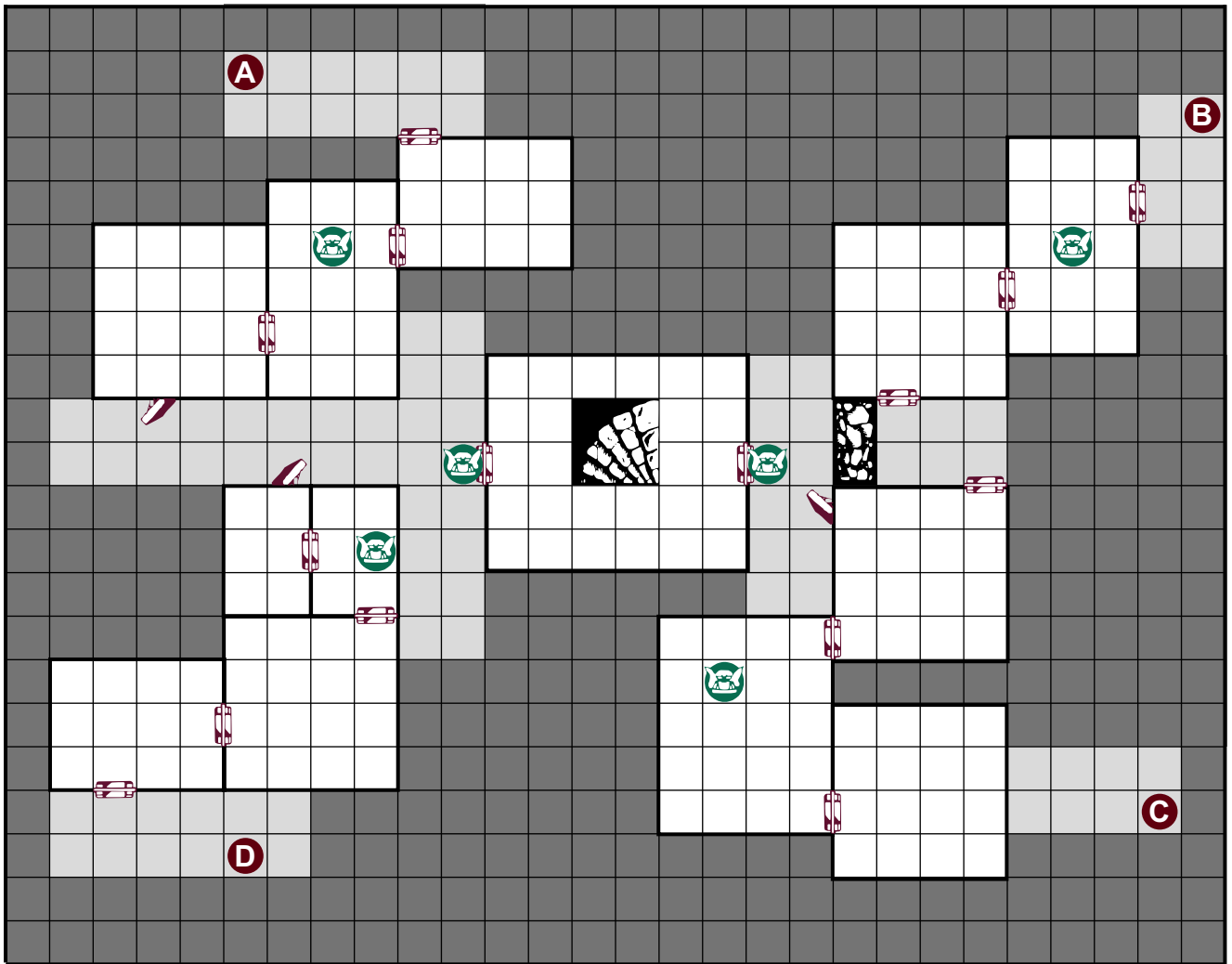


Das vorliegende Abenteuer ist eine Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spieles. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren: <http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

Alle Abenteuer sind mit den in diesem Beitrag vorgestellten Sets voll spielbar. Die verschiedenen Einfärbungen der Gangabschnitte sind absichtlich eingefügt. Sie sollen dem Spielleiter die Arbeit beim Legen der einzelnen Elemente etwas leichter machen.

Dieses und mehr 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.



Das Labyrinth

Dies ist Euer letzter Test, bevor Ihr in den Kampf zieht. Benutzt alle Fähigkeiten, die Ihr bisher gelernt habt. Ihr müßt versuchen, Euch aus dem Labyrinth zu befreien. Aber seid vorsichtig, denn etliche Monster versuchen Euch an diesem Vorhaben zu hindern. Wer als erster den Ausgang findet, auf den warten 100 Goldmünzen Belohnung. Dafür kann er sich dann Dinge kaufen, die ihm für zukünftige Abenteuer nützlich sein können.

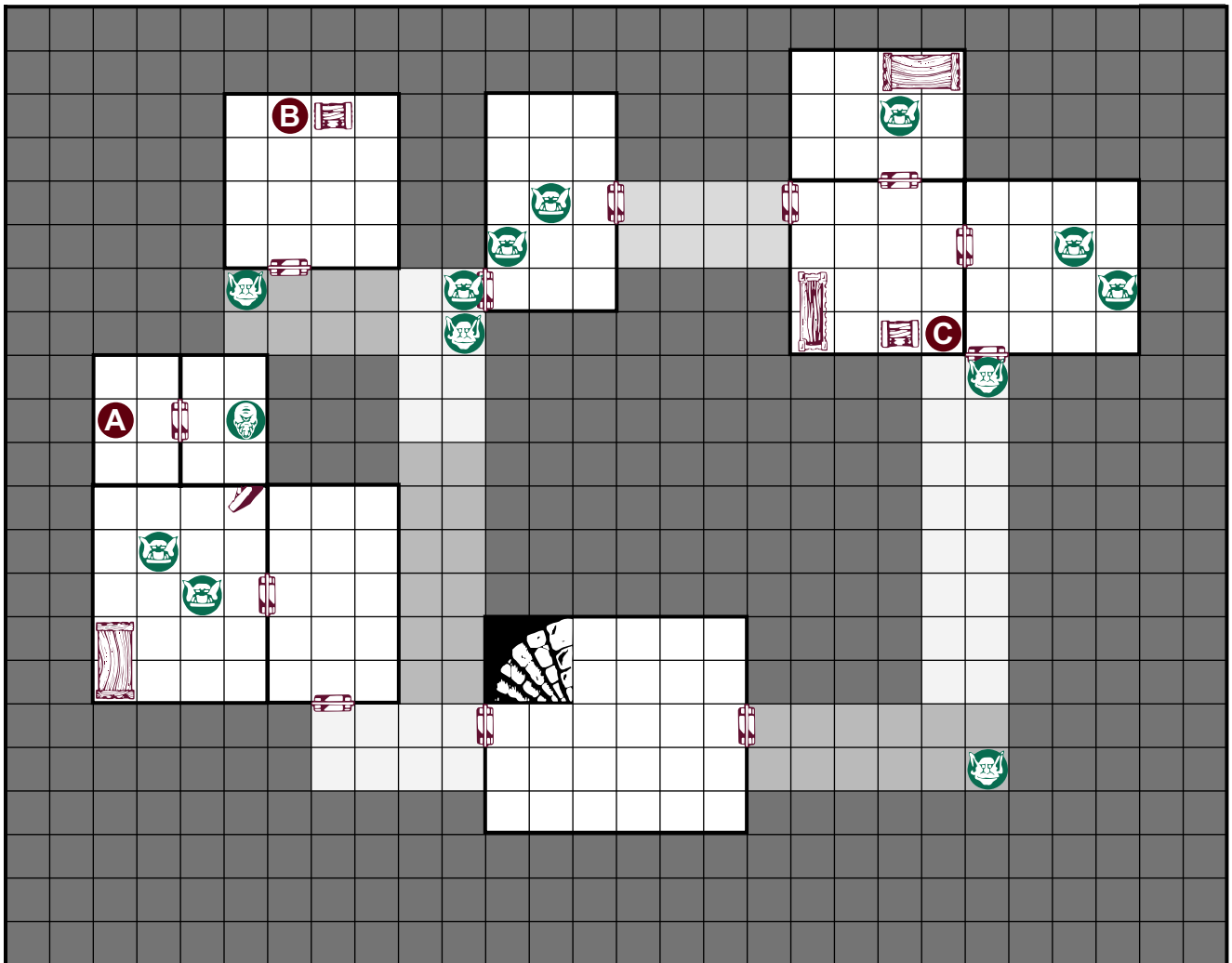
Anmerkungen:

Stelle zu Beginn des Spieles alle Dinge auf, die die Spieler sehen können. Denke daran, dass die Geheimtüren erst dann aufgestellt werden dürfen, wenn ein Spieler ausdrücklich danach sucht.

Die Markierungen A-D zeigen an, wo die Spieler beginnen.

Wenn du (der Spielleiter) ans Spiel kommst, kannst du beliebig viele deiner Monster auf dem Brett bewegen. Du darfst jedoch kein Monster bewegen, das nich schon vorher auf dem Brett stand.

Streunendes Monster: Ork



Sir Ragnars Rettung

Sir Ragnar, ein mächtiger Baron ist entführt worden. Er wird gefangengehalten von Ulag einem Feldherren der Orks. Ihr sollt Sir Ragnar finden und in Sicherheit bringen. Wem das gelingt, dem werden von Prinz Magnus 100 Goldmünzen als Belohnung gezahlt. Sind mehrere von Euch an der Rettung beteiligt, so kann diese Belohnung aufgeteilt werden. Die Belohnung entfällt jedoch, wenn Sir Ragnar während der Rettungsaktion seine gesamte Körperkraft verliert.

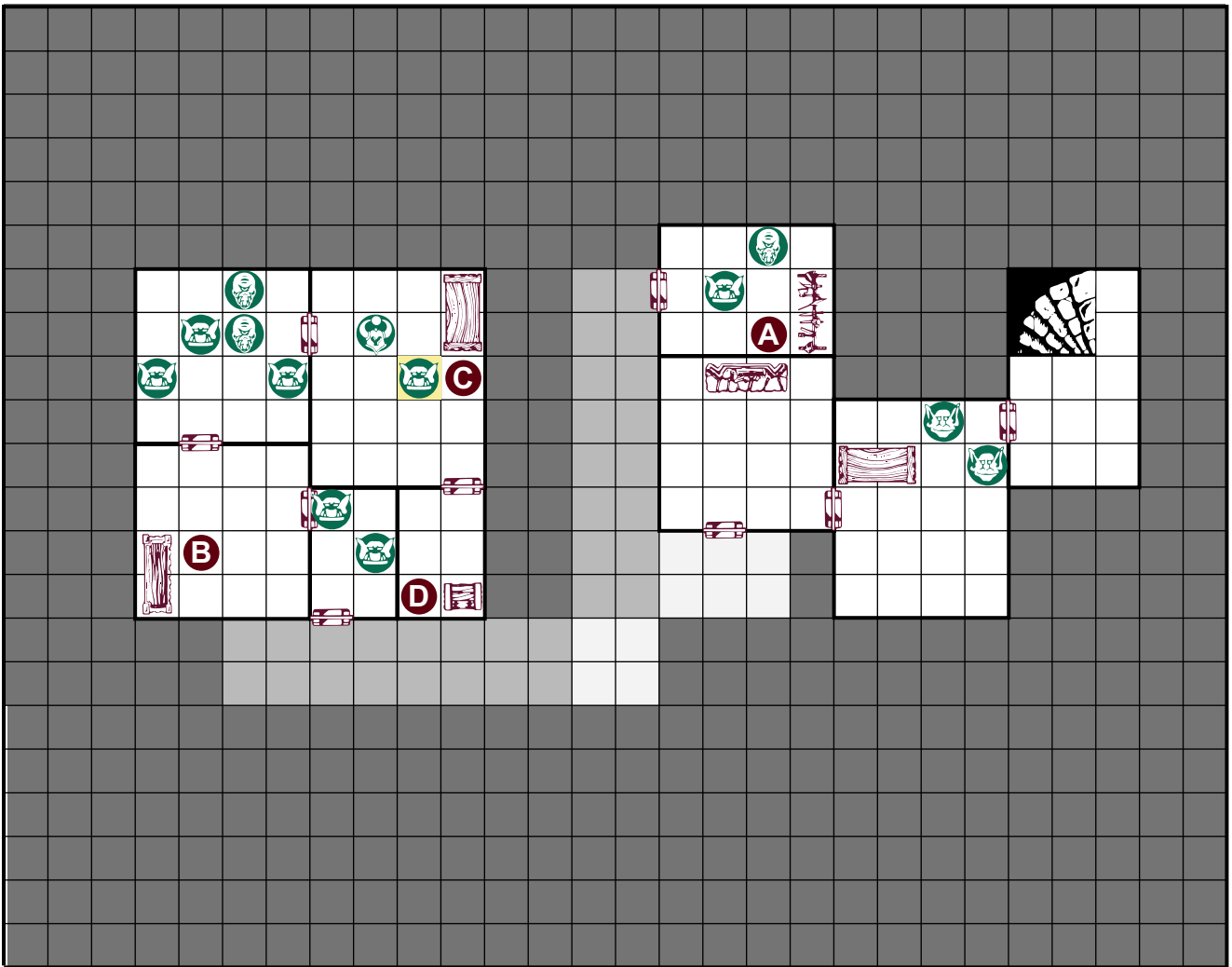
A: Die Zelle von Sir Ragnar.

Sobald Sir Ragnar gefunden wird, geht die Alarmanlage los. Nun setzt der Spielleiter ALLE restlichen Monster, Türen und Möbel auf das Brett. Alle Türen sind jetzt offen. Sir Ragnar wird von dem Spieler bewegt, der die Tür zum Gefängnis geöffnet hat: Wenn dieser Spieler am Zug ist, zieht er nicht nur seinen Heroen, sondern wirft zusätzlich auch einen Würfel für Sir Ragnar. Die Rettung ist abgeschlossen, sobald Sir Ragnar auf dem Startfeld ankommt. Sir Ragnar darf nicht angreifen. Wird er selber angegriffen, darf er sich mit 2 Verteidigungswürfeln schützen. Zu Beginn der Flucht hat Sir Ragnar noch 2 Punkte Körperkraft. Benutze die Spielfigur des Hexers (oder eine andere Figur), um Sir Ragnar darzustellen.

B: Die Schatzkiste ist eine Falle. Wer die Kiste öffnet, ohne vorher ausdrücklich nach Fallen zu suchen, verliert einen Punkt seiner Körperkraft.

C: Die Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der dir bis zu 4 Punkte Körperkraft, die du bereits verloren hast, wiedergibt, und 50 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Ork

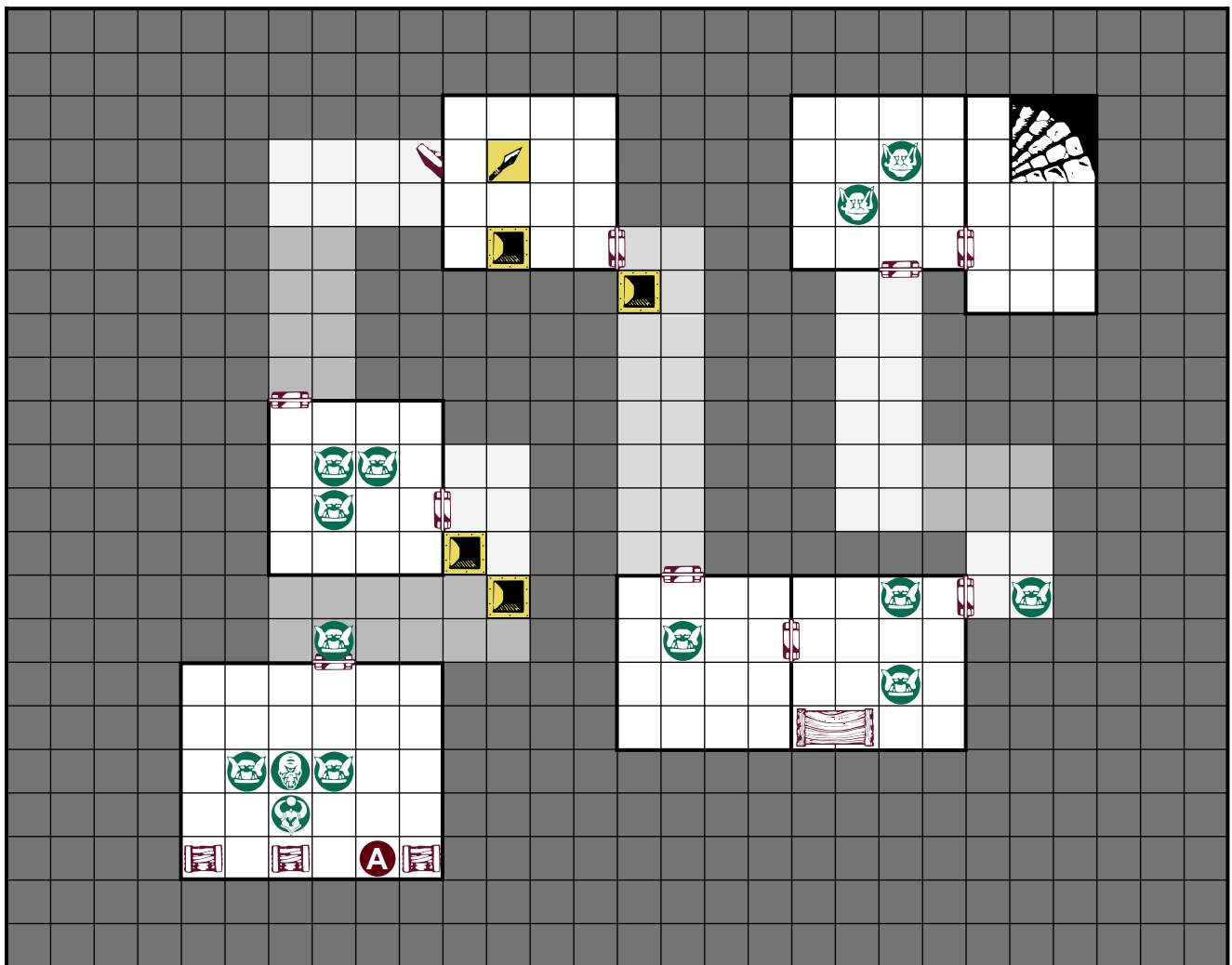


Die Festung des Feldherrn der Orks

Prinz Magnus hat angeordnet, dass Ullag, der Feldherr der Orks, wegen der Entführung von Sir Ragnar gefangen und verurteilt wird. Wer Ullag fängt, bekommt 100 Goldmünzen und kann außerdem alle Schätze behalten, die er möglicherweise in Ullag's Versteck findet.

- A: Dies ist die Waffenkammer. Wenn ein Spieler hier nach einem Schatz sucht, findet er eine Lanze: Er darf sich die entsprechende Ausrüstungs-Karte nehmen.
- B: Der Geschirrschrank enthält 30 Goldmünzen und einen Heiltrank, der dir bis zu 4 Punkte Körperkraft, die du bereits verloren hast, wiedergibt.
- C: Der gelb hinterlegte Ork ist Ullag. Benutze eine Ork-Figur mit Schwert, um Ullag darzustellen. Ullag kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel, Verteidigung: 5 Würfel, Tempo: 10 Felder, Intelligenz: 1, Körperkraft: 1
Ullag gilt als gefangen, wenn er seine Körperkraft verliert.
- D: Dieser Schatz ist durch eine Falle geschützt. Jeder, der die Kiste öffnet, ohne vorher ausdrücklich nach Fallen zu suchen, verliert einen Punkt an Körperkraft. Die Kiste enthält 100 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Ork

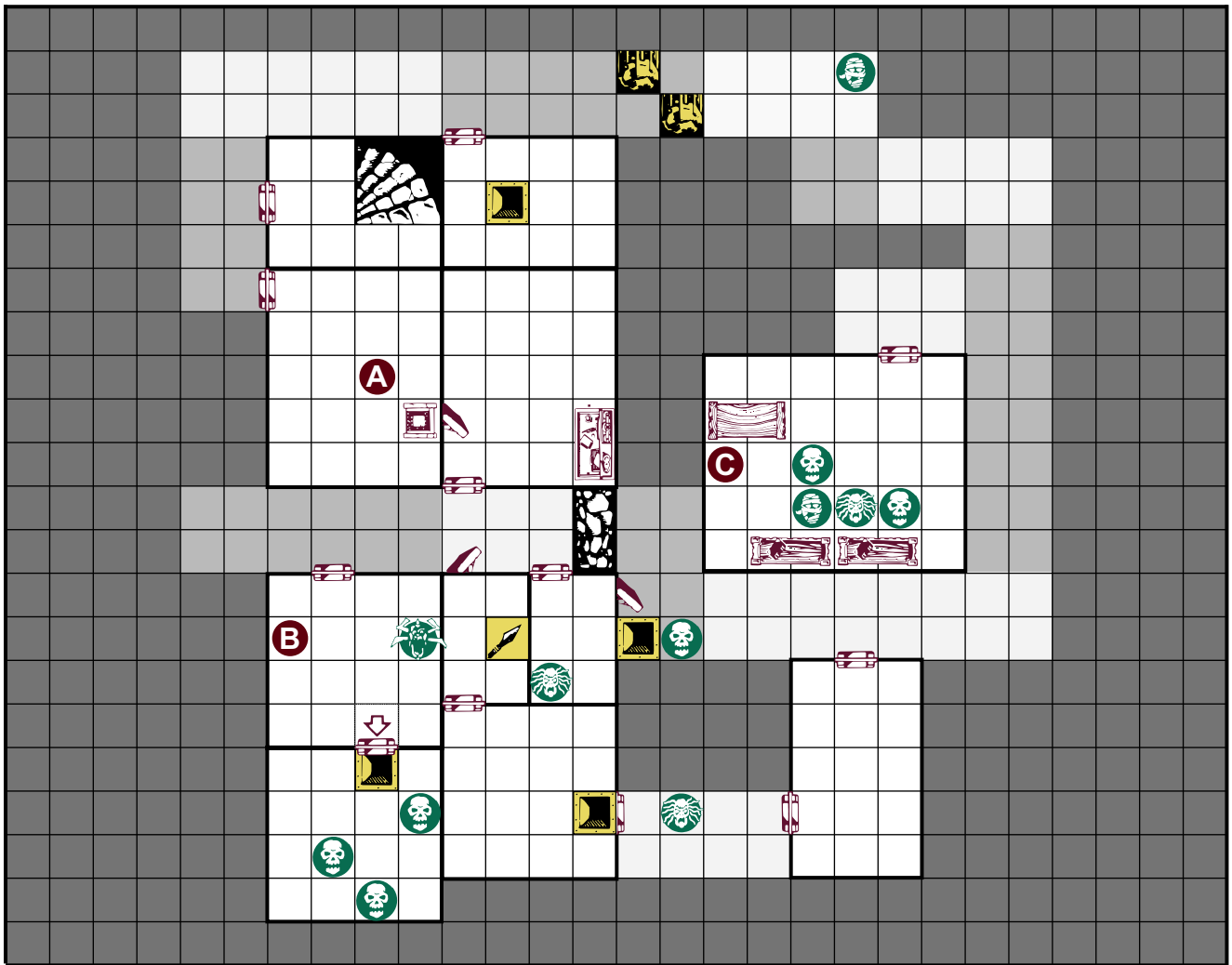


Prinz Magnus' Gold

Drei Schatzkisten wurden auf dem Transport zum Kaiser geraubt. Eine Belohnung von 200 Goldmünzen ist ausgesetzt für den, der die Kisten und ALLES Gold darin wiederbeschafft. Der Überfall wird den Orks zur Last gelegt. Sie werden angeführt von Gulthor, einem Chaoskrieger, und verbergen sich in den Bergen der Dunkelheit.

- A: Dies sind die 3 Schatzkisten, jede von ihnen 250 Goldmünzen wert. Wenn Gulthor besiegt ist, gilt die Herausforderung als bestanden.
Falls einer der Spieler auf die Idee kommt, Prinz Magnus Gold selber zu behalten, so wird er zum Gesetzlosen erklärt und kann nie mehr Champion werden.

Streunendes Monster: Fimir

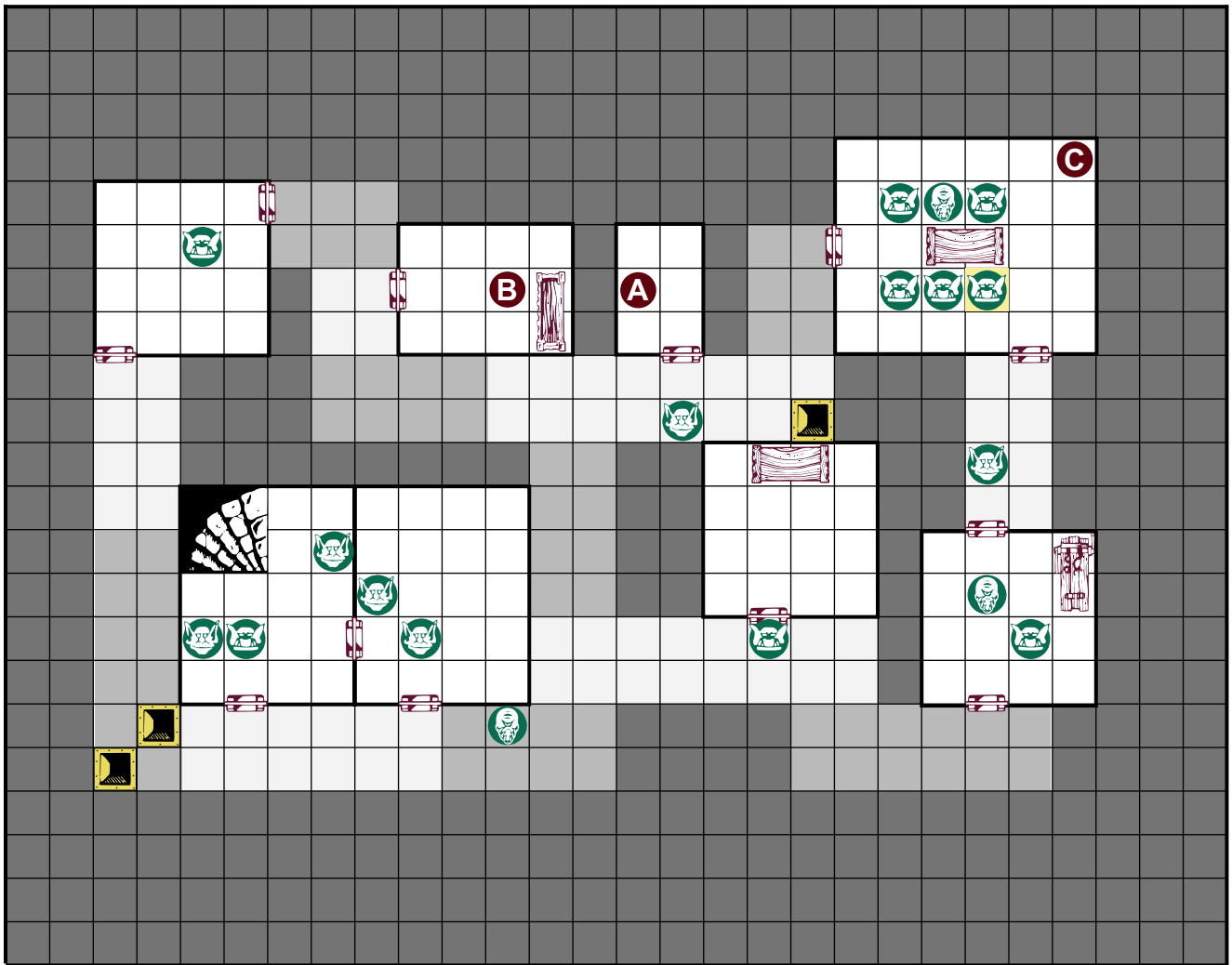


Melars Labyrinth

In grauer Vorzeit lebte ein Zauberer namens Melar. Er erschuf ein Amulett, das seinem Besitzer ungeahnte Zauberkräfte verlieh. Aus Angst, das Amulett könnte verloren gehen, trug Melar es immer bei sich. Als er starb, blieb das Amulett in Melars Bibliothek zurück, die mitten in einem großen Labyrinth mit vielen Fallen und magischen Wörtern liegt. Außerdem spuken im Labyrinth auch die Seelen derer, die hier schon ihr Glück versucht haben und dabei umgekommen sind....

- A: Wenn ein Spieler nach Geheimtüren sucht, findet er nichts. Wenn er jedoch nach Schätzen sucht, so findet er Melars Schlüssel: Der Thron gleitet zur Seite und enthüllt eine Geheimtür.
- B: Dieser Raum enthält einen Gargoyle. Dieser darf nicht bewegt werden, bis ein Spieler die mit einem Pfeil gekennzeichnete Tür geöffnet hat. Der Gargoyle kann nicht verletzt werden, solange er sich nicht bewegt oder einen anderen Spieler angreift.
- C: Wer hier nach Schätzen sucht, findet das Zauber-Amulett und kann sich die entsprechende Artefakt-Karte nehmen. Wenn das Amulett gefunden wurde, gilt die Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Zombie



Ulag's Vermächtnis

Ulag's Sohn Grak hat all denen Rache geschworen, die seinen Vater, den Feldherrn der Orks gefangen haben. Viele Monate hat er nach Euch gesucht. Nun seid Ihr in seiner Festung gefangen und macht Euch auf das Schlimmste gefaßt. Während die Wachen schlafen, versucht Ihr mit einem Rattenknochen das verrostete Türschloß zu öffnen. Es gelingt. Findet Eure Ausrüstung und flieht!

Allen Spielern wurde ihre Ausrüstung abgenommen. Niemand darf also irgendwelche Ausrüstung aus den vorhergehenden Abenteuern verwenden. Auch der Zauberer und der Alb dürfen keinen Zauber aussprechen, bis der Raum gefunden ist, in dem alle Ausrüstung aufbewahrt wird.

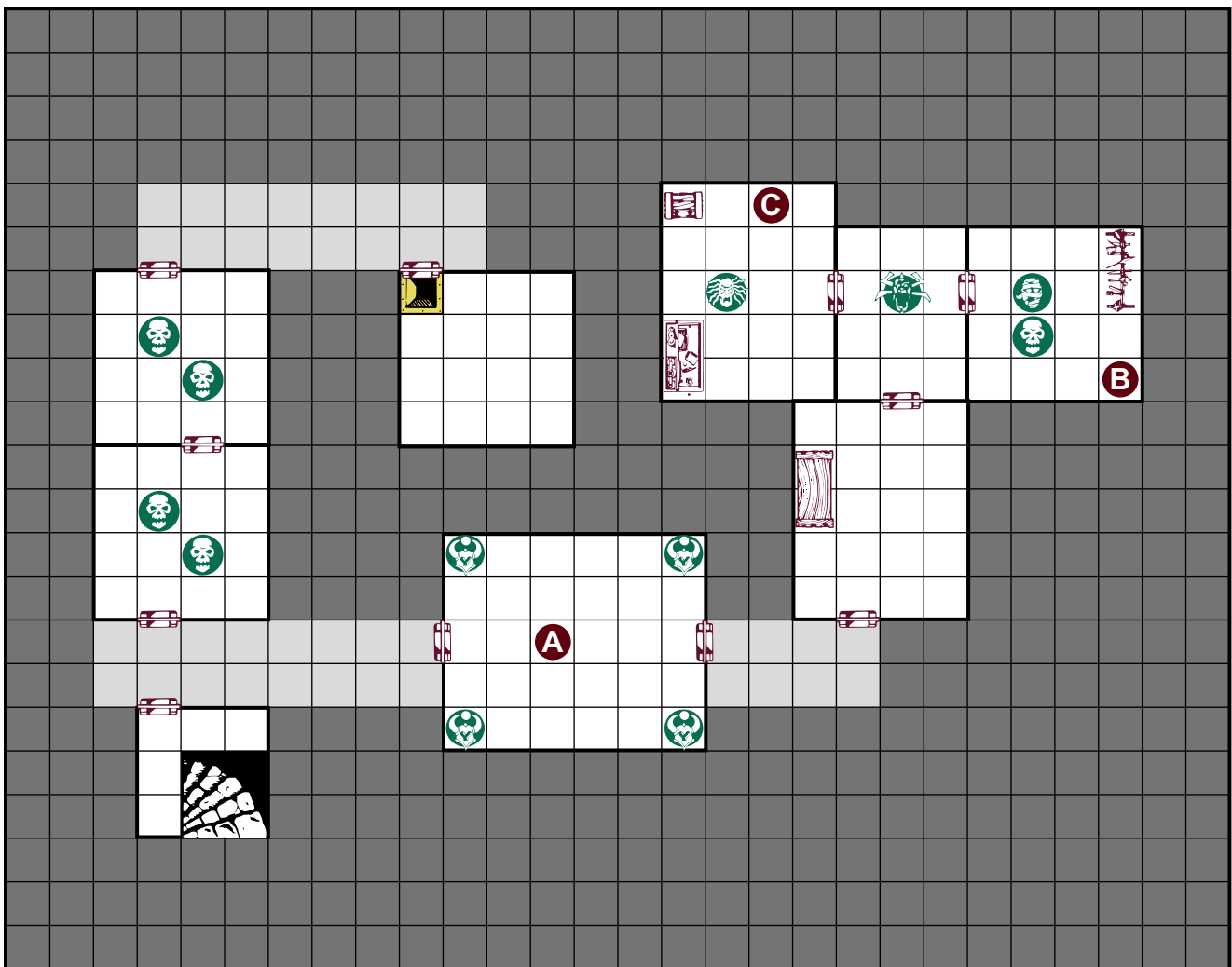
A: In dieser Zelle beginnen die Heroen das Spiel.

B: Hier befindet sich die Ausrüstung. Wenn einer der Spieler die Tür öffnet, mußt du ihm das sagen. Wenn der Spieler den Raum betritt, kann er sämtliche Ausrüstungen, Beutestücke und Zauber aus dem Raum mitnehmen. Die anderen Spieler können ihren Besitz zurückfordern, wenn sie sich im selben Raum oder Flur wie der Finder aufhalten. Der Finder darf jedoch ablehnen und ganz nach Wunsch einige oder alle Ausrüstungen für sich behalten.

C: Der gelb hinterlegte Ork ist Grak. Grak kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel, Verteidigung: 4 Würfel, Tempo: 8 Felder

Wenn es Euch gelingt, Grak zu töten, erhaltet Ihr eine Belohnung von 200 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Fimir

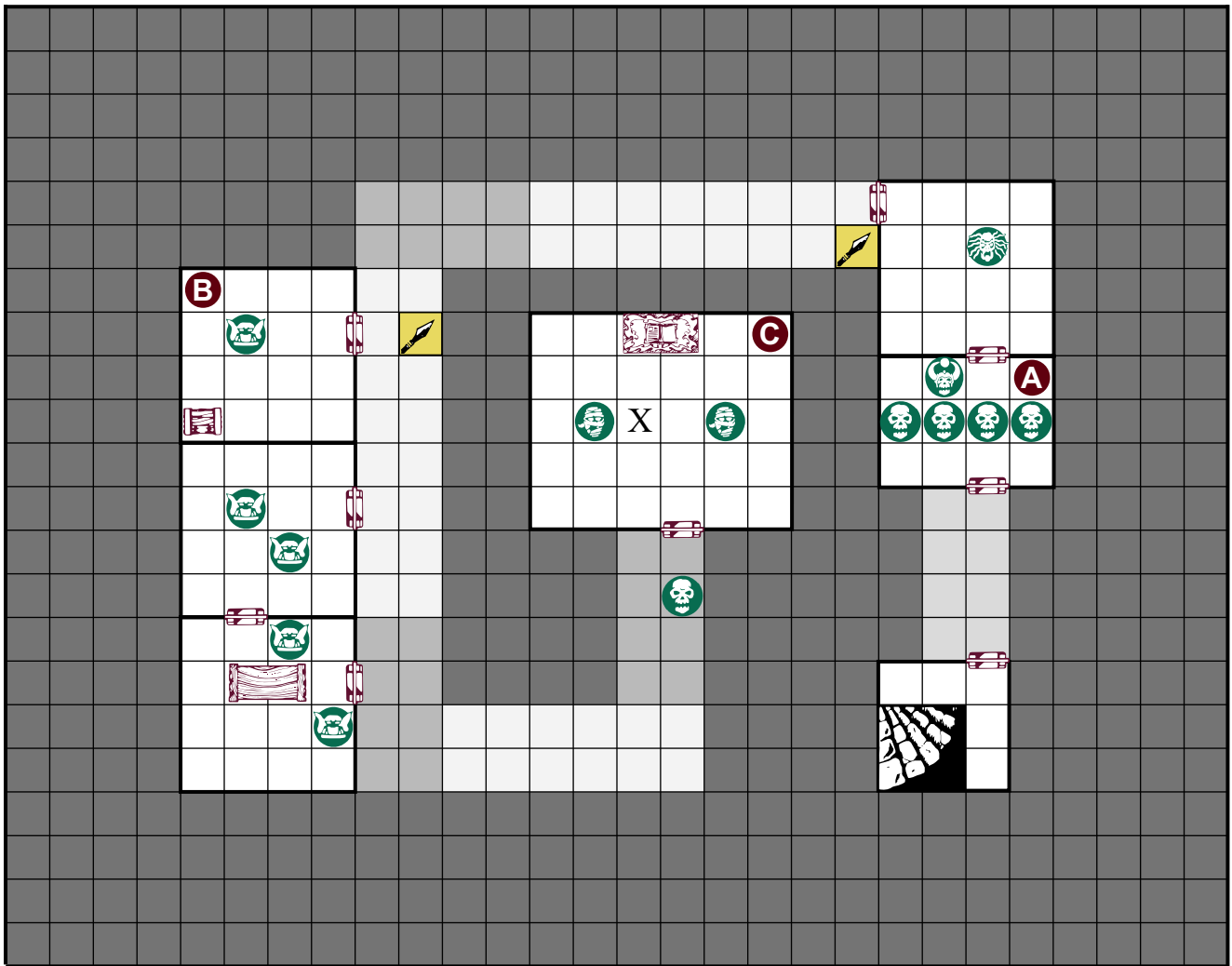


Meister des Steines

Der Kaiser ist besorgt: Karlen, sein persönlicher Zauberer, ist verschwunden. Entweder wurde er entführt, oder er ist den dunklen Kräften seiner Kunst erlegen. Ihr sollt herausfinden, was mit Karlen geschehen ist. Und wenn er noch lebt, sollt Ihr ihn heil zurückbringen. Jeder von Euch, der dieses Abenteuer übersteht, erhält 100 Goldmünzen.

- A: Alle Chaos-Krieger in diesem Abenteuer tragen Granit-Haut und können einen Verteidigungs-Würfel extra werfen.
- B: Dies ist die Waffenkammer. Wer hier nach Schätzen sucht, findet Borins Rüstung und kann sich die entsprechende Artefakt-Karte nehmen.
- C: Karlens Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen. Dieser Zombie ist Karlen. Während er an einem Chaos-Zauber arbeitete, wurde er von den dunklen Mächten verschlungen und in diese hirnlose Kreatur verwandelt. Wenn er besiegt ist, gilt diese Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Mumie



Der Hexer

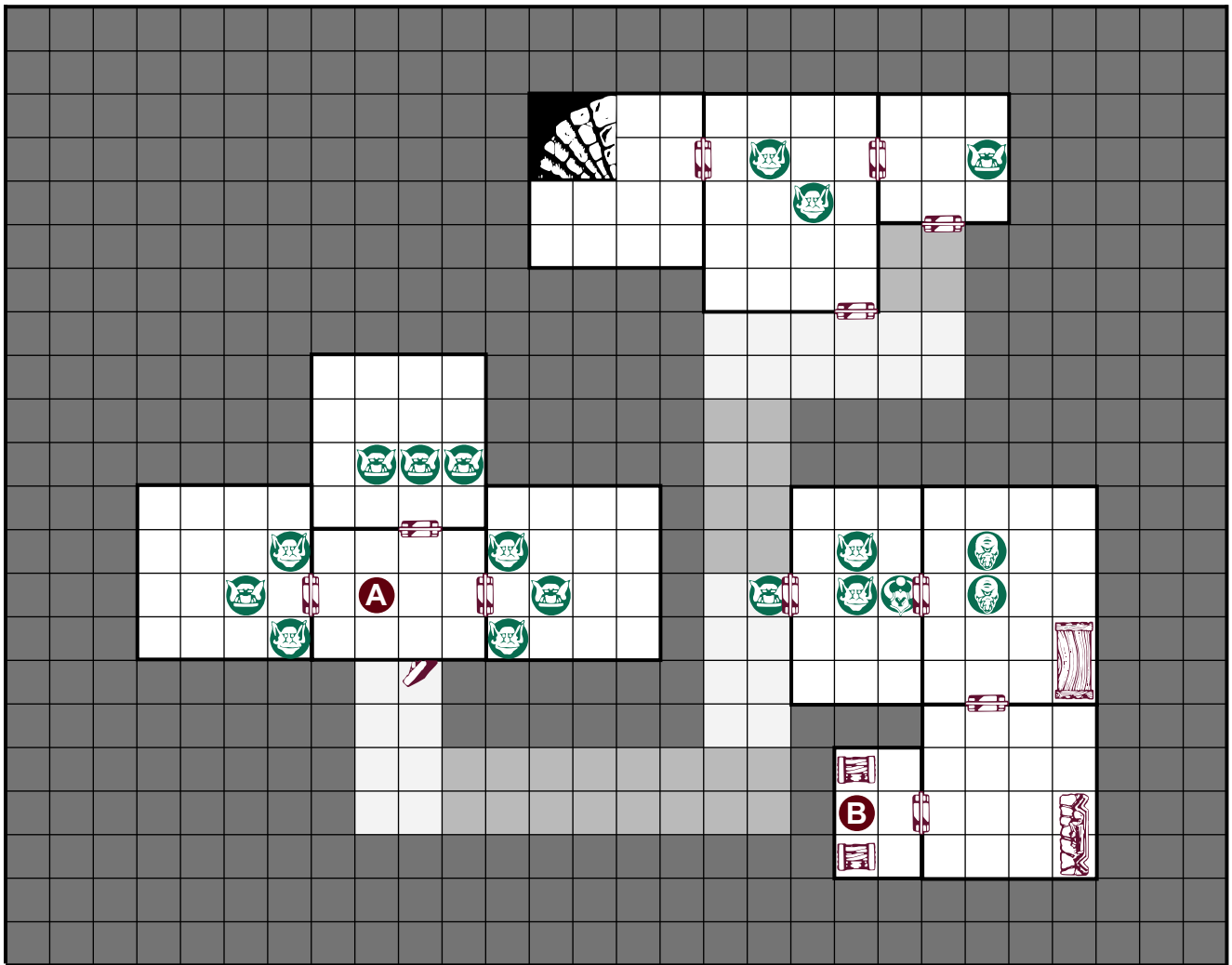
Feuerstürme sind auf viele der westlichen Städte herabgeregnet. Wahrscheinlich ist Balur der Hexer dafür verantwortlich. Kein Feuer-Zauber kann ihn verletzen und die Zauberer des Kaisers können ihn nicht von seinem bösen Tun abbringen. Deshalb seid Ihr erwählt, in Balurs Höhle tief unter dem Vulkanberg einzudringen. Jeder von Euch, der dieses Abenteuer übersteht, bekommt vom König 150 Goldmünzen.

- A: Balur kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 2 Würfel; Verteidigung: 5 Würfel, Tempo: 8 Felder; Intelligenz: 7; Körperkraft: 1

Balur hat 3 Feuer-Zauber, die er während des Spieles anwenden kann. Die Spieler dürfen keinen Feuer-Zauber verwenden. Sie müssen ihre Zauber aus den verbleibenden Elementen wählen. Balur hat außerdem die spezielle Fähigkeit, EINMAL im Spiel durch sämtliche Mauern zu gehen. Wenn er das tut, wird er auf das Kreuz im mittleren Raum gesetzt. Sollte dieser Raum noch nicht von einem der Spieler geöffnet und untersucht sein, hältst du Balur so lange bei dir, bis der Raum geöffnet und alle Einrichtung sichtbar ist. Dann setzt du Balur auf das angekreuzte Feld.

- B: Die Schatzkiste enthält 150 Goldmünzen und das Magische Zepter. Der Spieler, der es findet, kann die entsprechende Artefakt-Karte nehmen und behalten.
- C: Balur erscheint auf dem Feld, das durch das Kreuz markiert ist. Sobald Balur getötet wird, gilt diese Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Fimir



Wettlauf mit der Zeit

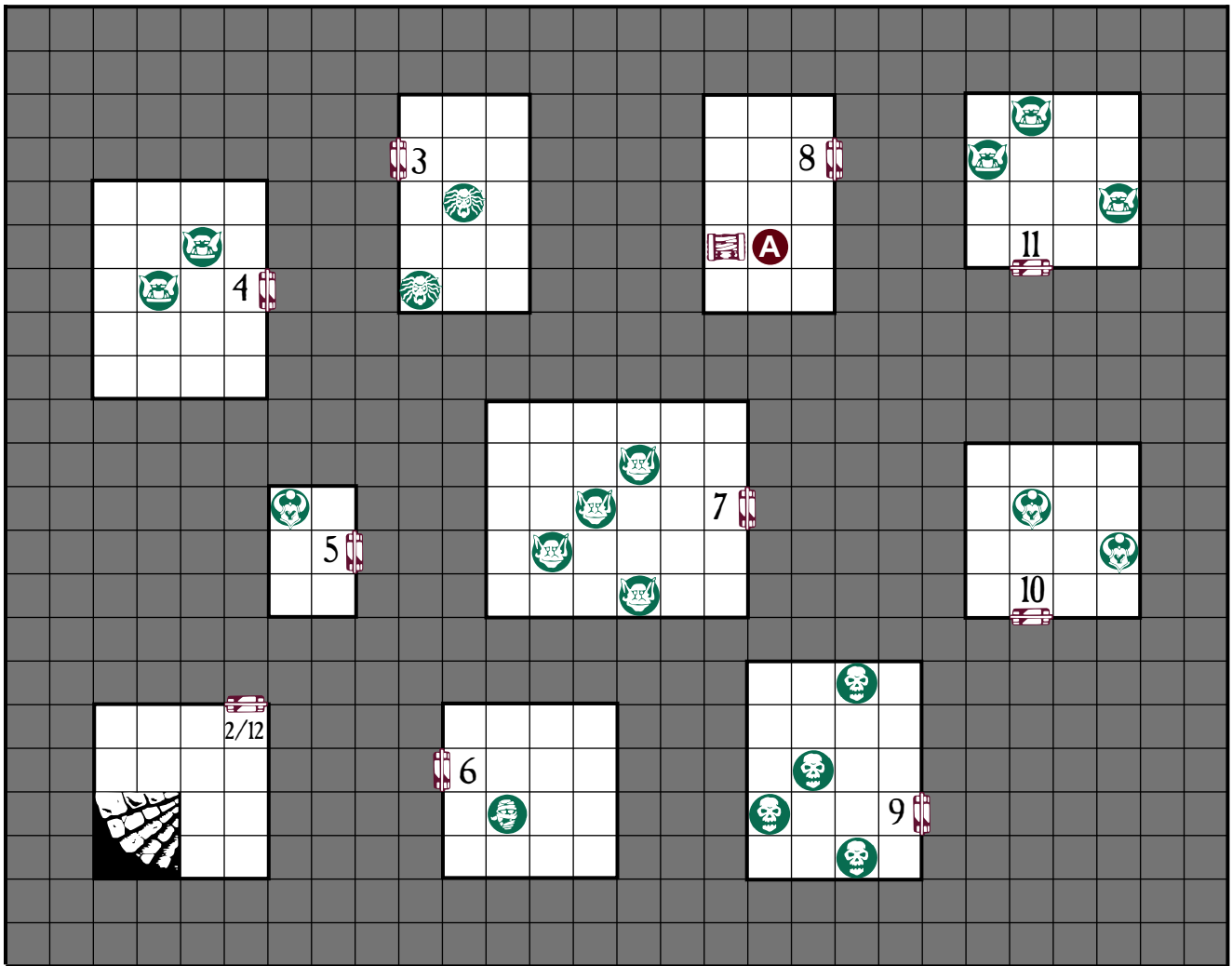
Ein Pfadfinder hat Euch in eine Höhle gebracht, die ein dunkles Geheimnis bergen soll. Ihr seid durch endlose, nachtschwarze Korridore gelaufen, bis Ihr Euch nun in einem Raum mit drei Türen wiederfindet. Plötzlich löscht der Pfadfinder seine Fackel und Ihr hört ihn höhnisch lachen: „Fahrt dahin, Ihr großen Helden...!“. Nun wird Euch schlagartig klar, dass Ihr in eine gut vorbereitete Falle gegangen seid. Entweder Ihr entkommt, oder Euer Leben endet schmachvoll in diesem dunklen Loch.

A: Dies ist der Raum, in dem die Spieler starten.

B: Jede dieser Schatzkisten enthält 100 Goldmünzen.

Wenn die Heroen die Treppe erreichen, gilt diese Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Fimir



Das Schloß der Mysterien

Es ist schon lange her, da entdeckte Ollar, ein verrückter Zauberer, den Eingang zu einer Goldmine. Mit seinen magischen Kräften baute er über dem Eingang ein Schloß. Es hat viele Zauber-Portale und wird bewacht durch eine Besatzung von Monstern, die in einer Zeitfalle gefangen sind. Viele haben schon vergebens versucht, sich Zutritt zu verschaffen. Schafft Ihr es?

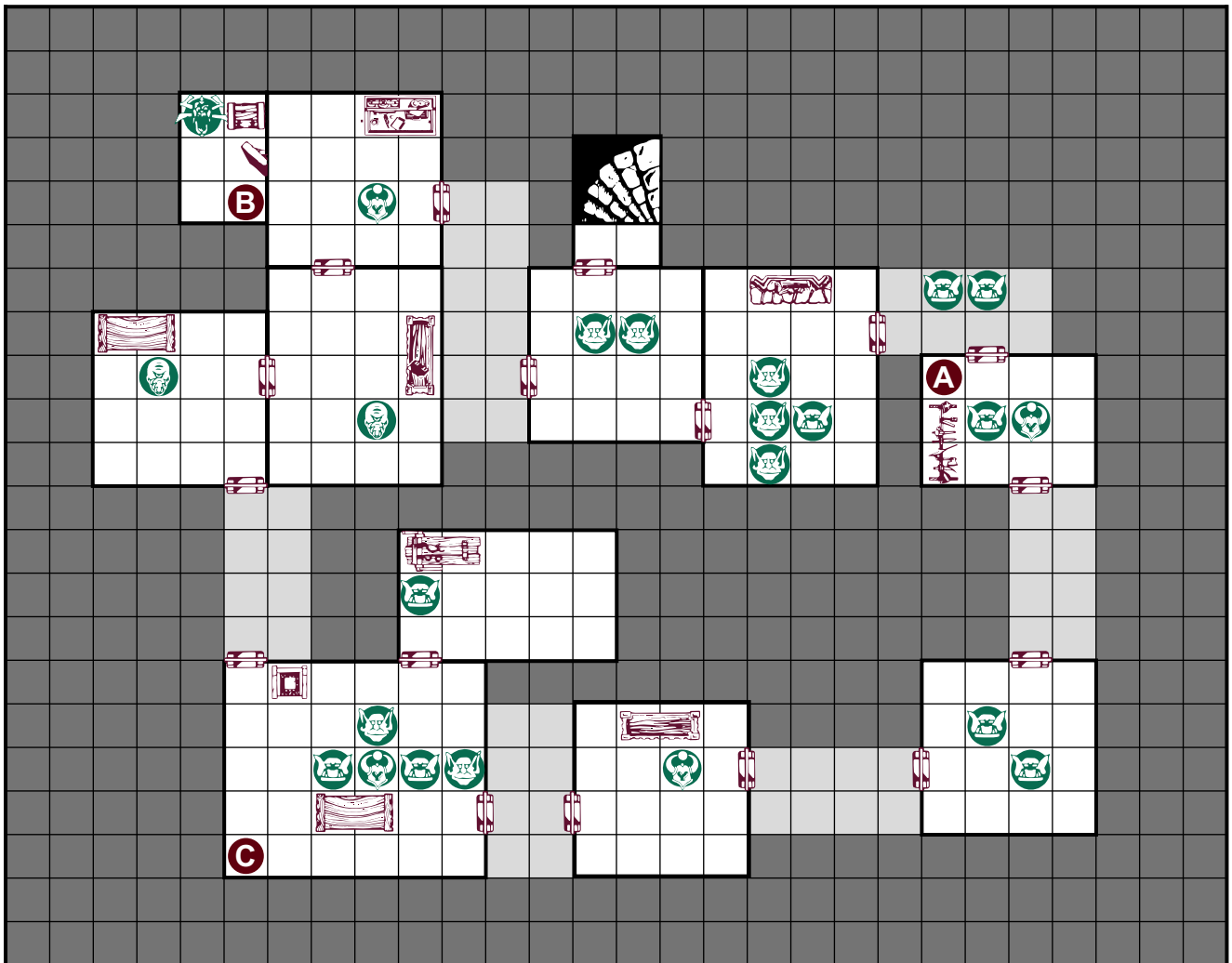
Jeder Spieler, der durch eine Tür geht, wirft zwei Würfel. Die Augenzahl gibt an, zu welchem nummerierten Feld er ‚gebeamt‘ wird. Sollte dort schon ein Spieler stehen, so verliert dieser einen Punkt an Körperkraft und muß den Platz verlassen. Dazu würfelt er nun seinerseits mit zwei Würfeln das Feld aus, zu dem er transportiert wird. Sollte er zufällig wieder das Feld würfeln, von dem er gerade vertrieben wurde, so muß der andere wieder weichen, sich einen Punkt an Körperkraft abziehen und neu würfeln. Jeder Spieler kann in jeder Runde nur ein Tor passieren.

A: Dies ist der Eingang zur Goldmine. Jeder Spieler, der hindurchgeht, kann 5.000 Goldmünzen mitnehmen. Während er das Gold schleppt, darf er jedoch weder angreifen noch sich verteidigen. Sollte jemand seine Goldlast unterwegs ablegen, so wird sie wieder zurück in die Mine gehext.

Nach dem Spiel sagst du allen Spielern, daß das gesammelte Gold aus der Mine nur Truggold ist.

Alle anderen gesammelten Schätze sind aber echt.

Streunendes Monster: Der Geist von Ollar erscheint, kichert wahnsinnig und verschwindet wieder.



Die Festung des Chaos

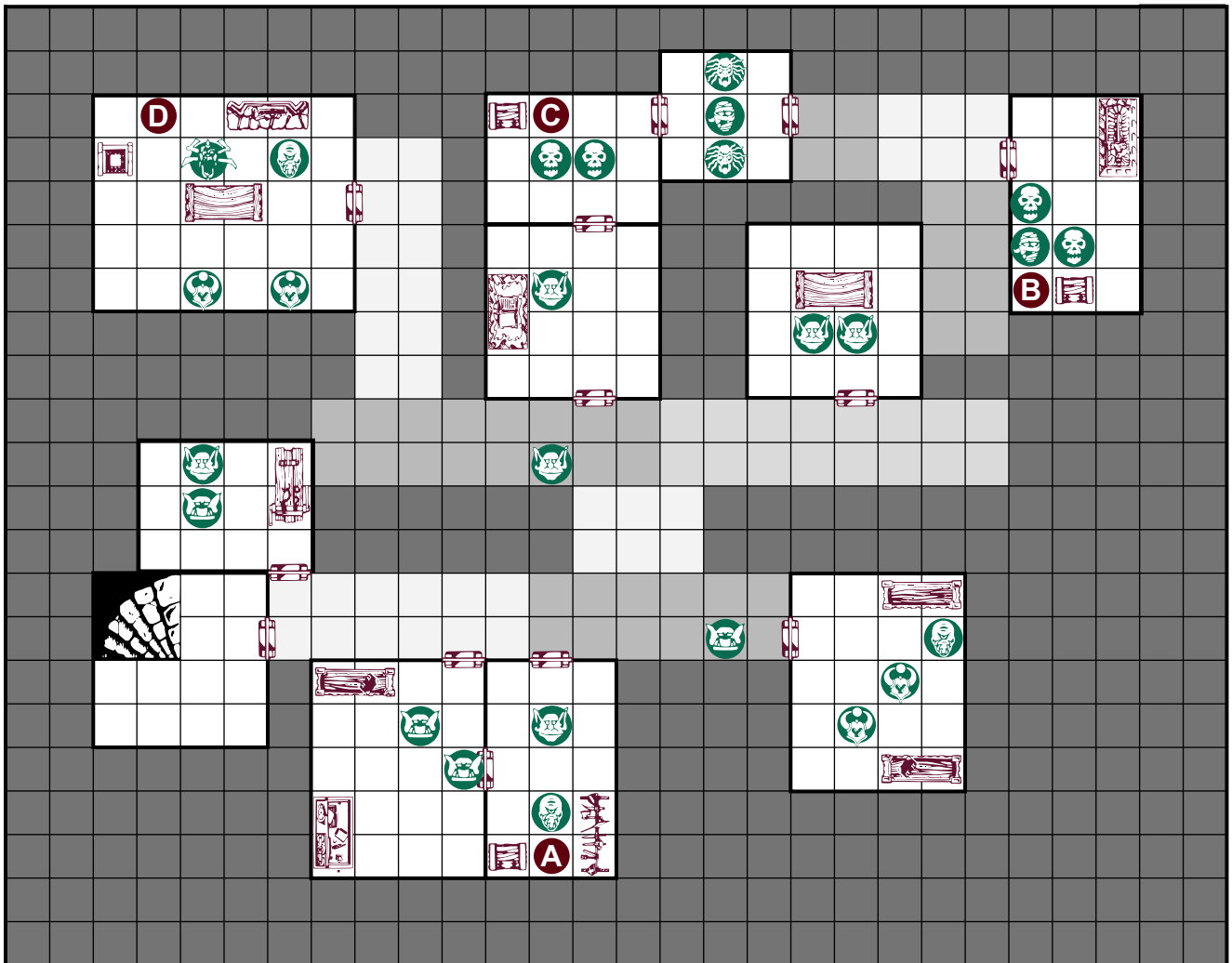
Die Ländereien im Osten werden durch Überfälle marodierender Horden von Goblins und Orks heimgesucht. Sie werden von einer Handvoll Chaos-Krieger befehligt. Der Kaiser hat Befehl erlassen, eine Gruppe ausgesuchter Heroen gegen dieses Übel einzusetzen. Erzwingt Euch den Eingang und überwindet alle Monster, die Ihr findet. Der Kaiser zahlt Euch Kopfgeld für jeden getöteten Feind.

Kopfgeld:

10 Goldmünzen für jeden Goblin, 20 Goldmünzen für jeden Ork und 30 Goldmünzen für jeden Fimir oder Chaos-Krieger.

- A: Dies ist die Waffenkammer mit vielen Waffen, die jedoch unbrauchbar gemacht sind. Wenn aber ein Spieler nach Schätzen sucht, so findet er einen Schild und kann sich die entsprechende Ausrüstungs-Karte nehmen.
- B: Der Gargoyle ist eine Statue. Die Schatzkiste ist eine Falle. Wenn einer der Spieler die Kiste öffnet, erwacht die Statue des Gargoyles zum Leben und greift sofort an. Wenn ein Spieler nach Fallen sucht, erfährt er, was ihn in der Kiste erwartet. Der Gargoyle kann nicht verletzt werden, solange er sich weder bewegt noch einen Spieler angegriffen hat.
- C: Dieser Chaos-Krieger besitzt ein magisches Schwert namens ‚Ork-Terror‘. Wer den Chaos-Krieger besiegt, erbeutet das Schwert und kann sich die entsprechende Artefakt-Karte nehmen und behalten.

Streunendes Monster: Fimir



Die Bewährung

Ihr habt gut gelernt, meine Freunde, nun ist die Zeit gekommen für Eure erste große Prüfung. Ihr sollt in die Katakomben von „Verag“, einem hinterlistigen Gargoyle eindringen. In diesen Katakomben sind die sterblichen Überreste von „Fellmarg“ beigesetzt. Eure Aufgabe ist nicht leicht, und mancher von Euch wird nicht zurückkehren. Die übrigen aber werden danach ihr Training fortsetzen. Bedenkt, dass dies Euer erster Schritt auf dem Weg zum Heroen ist, und laßt große Vorsicht walten, meine Freunde.

A: Diese Schatzkiste ist leer.

B: Diese Mumie war einst ein bedeutender Krieger und bewacht nun Fellmargs Sarkophag. Sie darf beim Angriff 4 statt 3 Kampf-Würfel werfen.

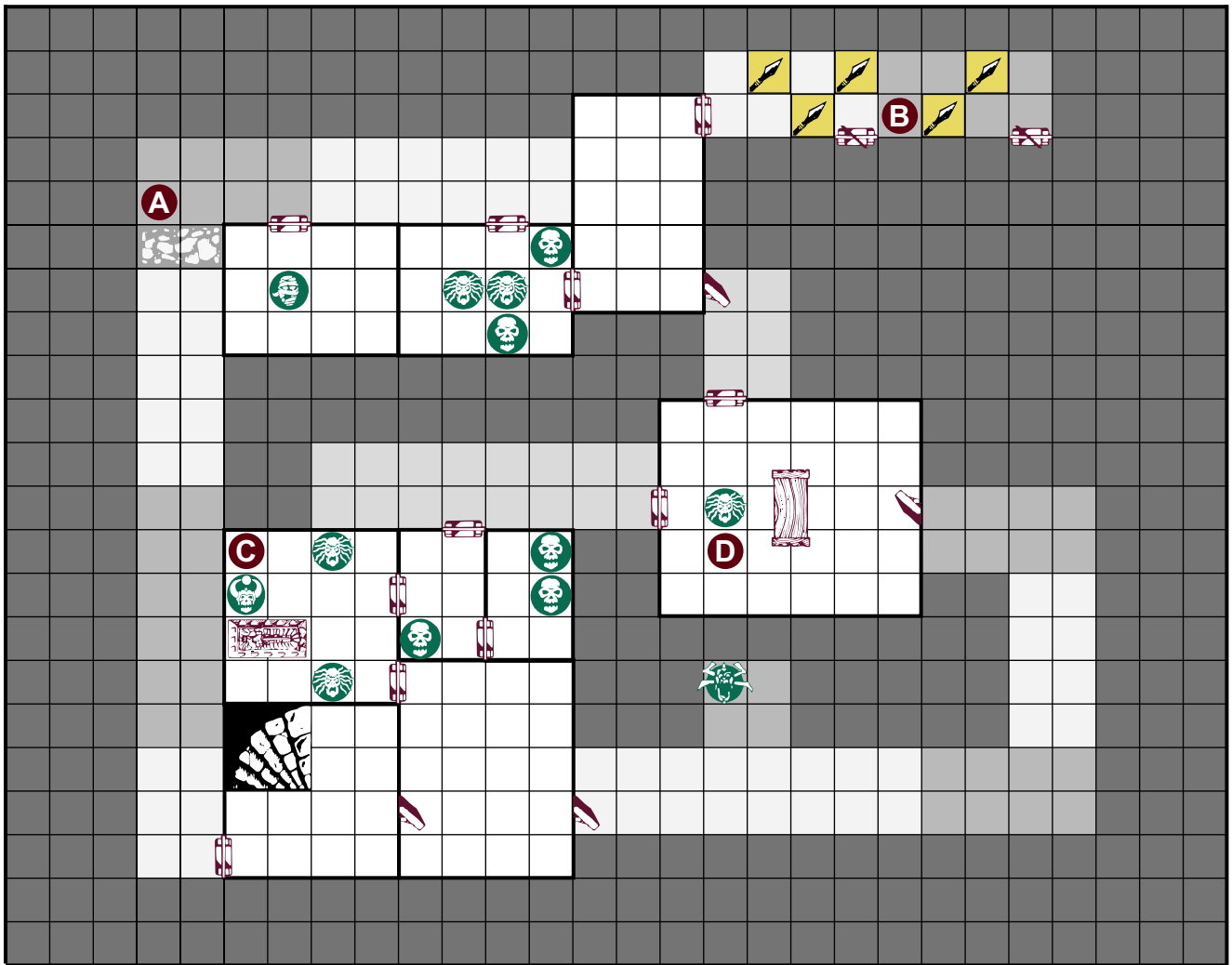
Wenn ein Heroe fragt, ob er in die Schatzkiste schauen darf, so findet er 150 Goldmünzen, die er auf seinem Persönlichkeits-Paß notieren kann.

C: Wenn ein Heroe fragt, ob er in die Schatzkiste schauen darf, so findet er 100 Goldmünzen, die er auf seinem Persönlichkeits-Paß notieren kann.

D: Verag kämpft wie ein normaler Gargoyle.

Sobald Verag getötet wurde, gilt diese Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Ork



Barak Torr, das Grabmal des Hexen-Lords

Im Osten des Landes werden die Orks immer aufsässiger. Der Kaiser plant, die kleineren Grafschaften für den kommenden Krieg unter einer Krone zu vereinigen: Unter dem legendären Stern des Okzidents, einer Krone, die schon von den Königen des Altertums getragen wurde. Und von Rogar, als er seinerzeit mit Morcar kämpfte. Doch diese Krone ist in Barak Torr begraben – zusammen mit den Gebeinen des Hexen-Lords. Zu Lebzeiten war er der König der Toten und ein mächtiger Magier, bis er schließlich durch die einzige Waffe starb, die ihm gefährlich werden konnte: Das Geisterschwert. Eure Aufgabe ist es nun, den Stern des Okzidents zu finden. Wer es schafft, erhält 200 Goldmünzen.

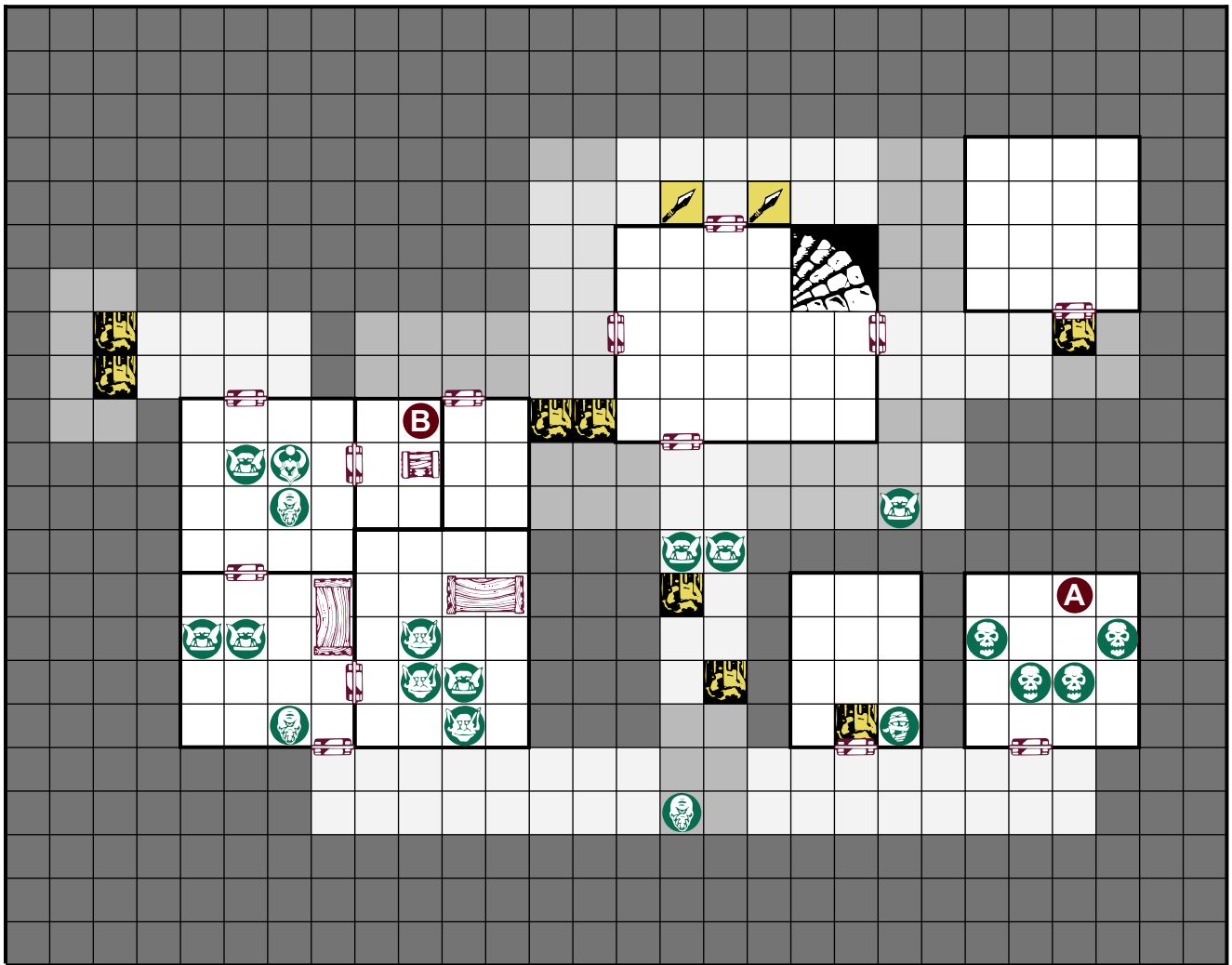
- A: Sobald der letzte der Spieler das Feld bei „A“ passiert hat, fällt eine Steinlawine von der Decke und macht den Gang unpassierbar. Damit ist der Rückweg für immer versperrt.
- B: Diese Türen sind falsche Türen und können nicht geöffnet werden.
- C: Die Grabkammer des Hexen-Lords. Der Hexen-Lord erwacht zu neuem Leben, sobald jemand diesen Raum betritt. Dann setzt du den Hexen-Lord auf den angegebenen Platz und liest allen Spielern folgende Weissagung vor:

„Ihr habt das magische Siegel zerstört, das den Hexen-Lord an diesen Platz bannte. Nun ist er erwacht, und Ihr müßt fliehen. Denn nur das Geister-Schwert kann ihn bezwingen.“

Der Hexen-Lord wird von keiner Waffe verletzt außer dem Geister-Schwert. Er kämpft nach folgenden Regeln: Angriff: 2 Würfel, Verteidigung: 6 Würfel, Tempo: 1 Feld.

- D: Der „Stern des Okzidents“ sitzt auf dem Kopf des Zombie. Sobald die Heroen den Zombie getötet haben, müssen sie die Treppe erreichen. Dann gilt diese Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Skelett



Die Jagd nach dem Geisterschwert

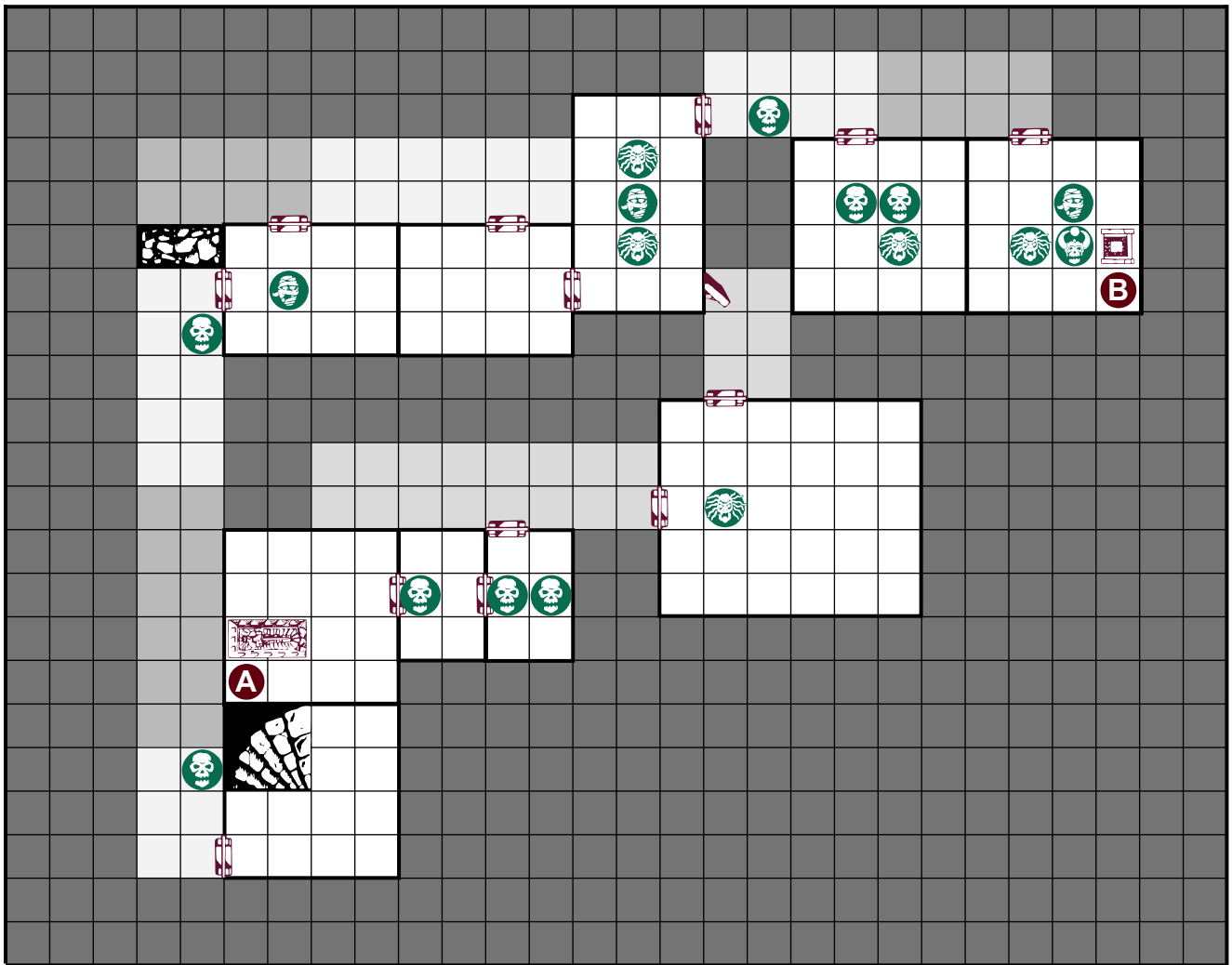
Ihr habt den Hexen-Lord wiedererweckt. Im kommenden Krieg wird er eine ungeheure Gefahr für den Kaiser sein. Er muß besiegt werden und dazu müßt Ihr das Geister-Schwert finden - die einzige Waffe unter der Sonne, die ihm Respekt beibringen kann. Dieses Schwert wurde in den Tälern des Grenzgebirges von Zwergen geschmiedet und in den Quellen von Lebín gehärtet. Nun liegt es in einer Tempelruine ...

Die auf dem Plan mit stürzenden Felsen markierten Felder zeigen die Stellen, an denen Einsturzgefahr besteht. Markiere diese Felder nicht auf dem Spielbrett. Wer auf eines dieser Felder zieht, muß sofort einen Würfel werfen. Wirft er eine 5 oder 6, so verliert er einen Punkt seiner Körperkraft. Trägt der Spieler jedoch einen Helm, so verliert er den Körperkraftpunkt nur bei einer 6. Die Monster dagegen können sich frei bewegen, da sie mit den Gefahren vertraut sind. Diese einstürzenden Felsen sind keine Fallen und können auch nicht bei der Frage nach Fallen gefunden werden.

A: Das Geister-Schwert liegt in kühles blaues Licht getaucht, in der Mitte des Raumes. Wer es an sich nimmt, erhält die entsprechende Artefakt-Karte und darf sie behalten. Die Herausforderung gilt dann als bestanden, wenn die Heroen mit dem Schwert die Treppe erreichen.

B: Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Chaoskrieger



Rückkehr nach Barak Torr

NOTIZ

Jetzt, da Ihr das Geister-Schwert besitzt, müßt Ihr nach Barak Torr zurückkehren und den Hexen-Lord bezwingen. Der Kaiser befindet sich auf einem Feldzug gegen die Ost-Orks am Vulkan Paß. Wenn Ihr versagt, wird der Hexen-Lord die Abwesenheit des Kaisers nutzen und seine Armee der Toten zum Sieg führen.

- A: Die Grabkammer ist nun leer.
- B: Der Hexen-Lord kann nur mit dem Geister-Schwert angegriffen werden. Auch Zauber und Verwünschungen stören ihn nicht. Inzwischen hat er seine Kräfte zurückgewonnen und kämpft nun nach folgenden Regeln: Angriff: 5 Würfel. Verteidigung: 6 Würfel. Tempo: 10 Felder. Wenn der Hexen-Lord tot ist, gilt diese Herausforderung als bestanden.

Streunendes Monster: Mumie