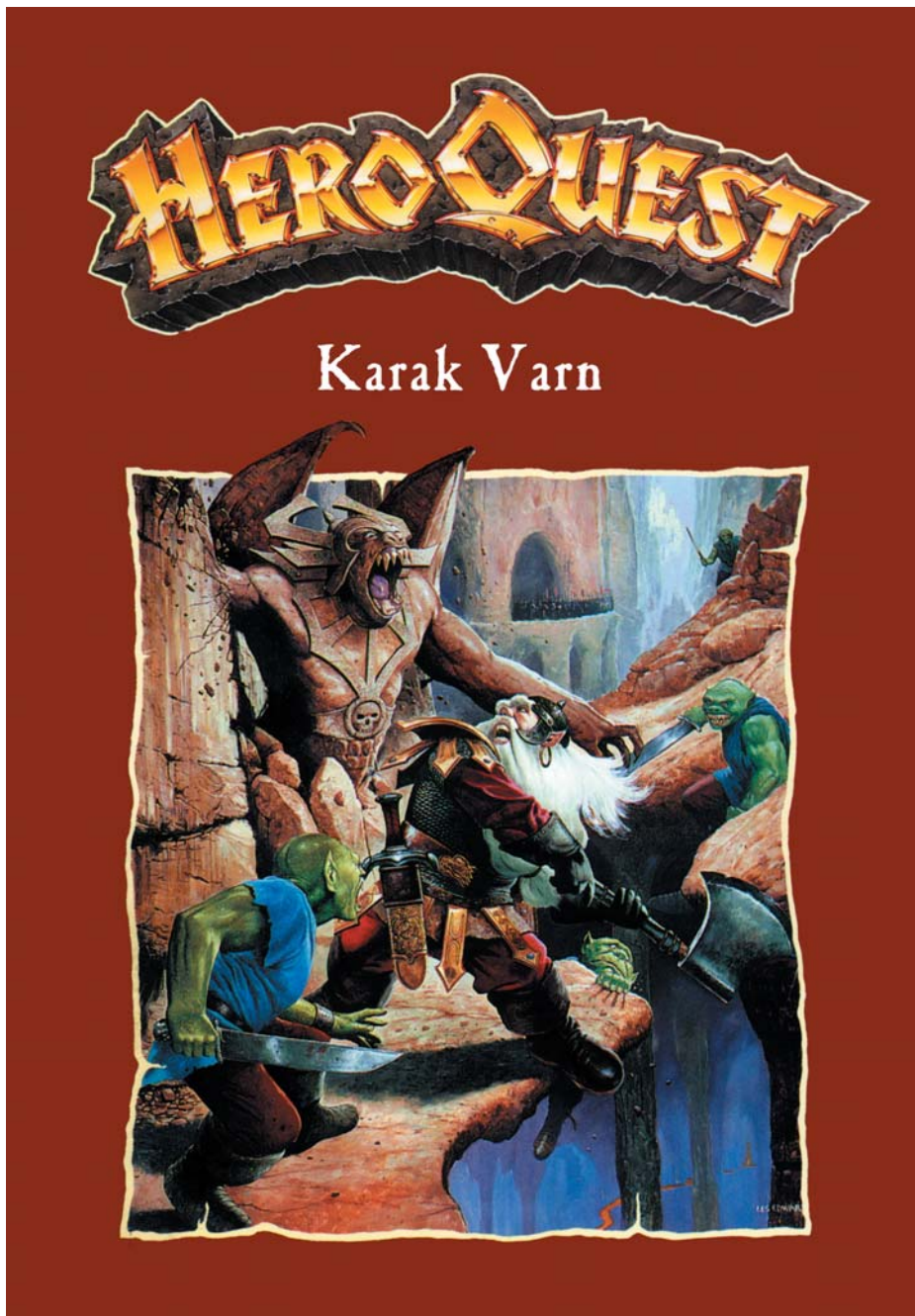


Karak Varn

Eine Questbuch-Konvertierung für HQ-Modular™

Liebe Spieler von HQ-Modular. Vor Euch liegt die Konvertierung HeroQuest Original-Erweiterung „Karak Varn“. Die Abenteuer wurden unter Zuhilfenahme der US-amerikanischen Version umgesetzt, diese sind zum Teil schlüssiger und beinhalten Spruchrollen und zusätzliche Artefakte. Für alle Regeln und weiteren Informationen sind die entsprechenden Originalbücher zu Rate zu ziehen.

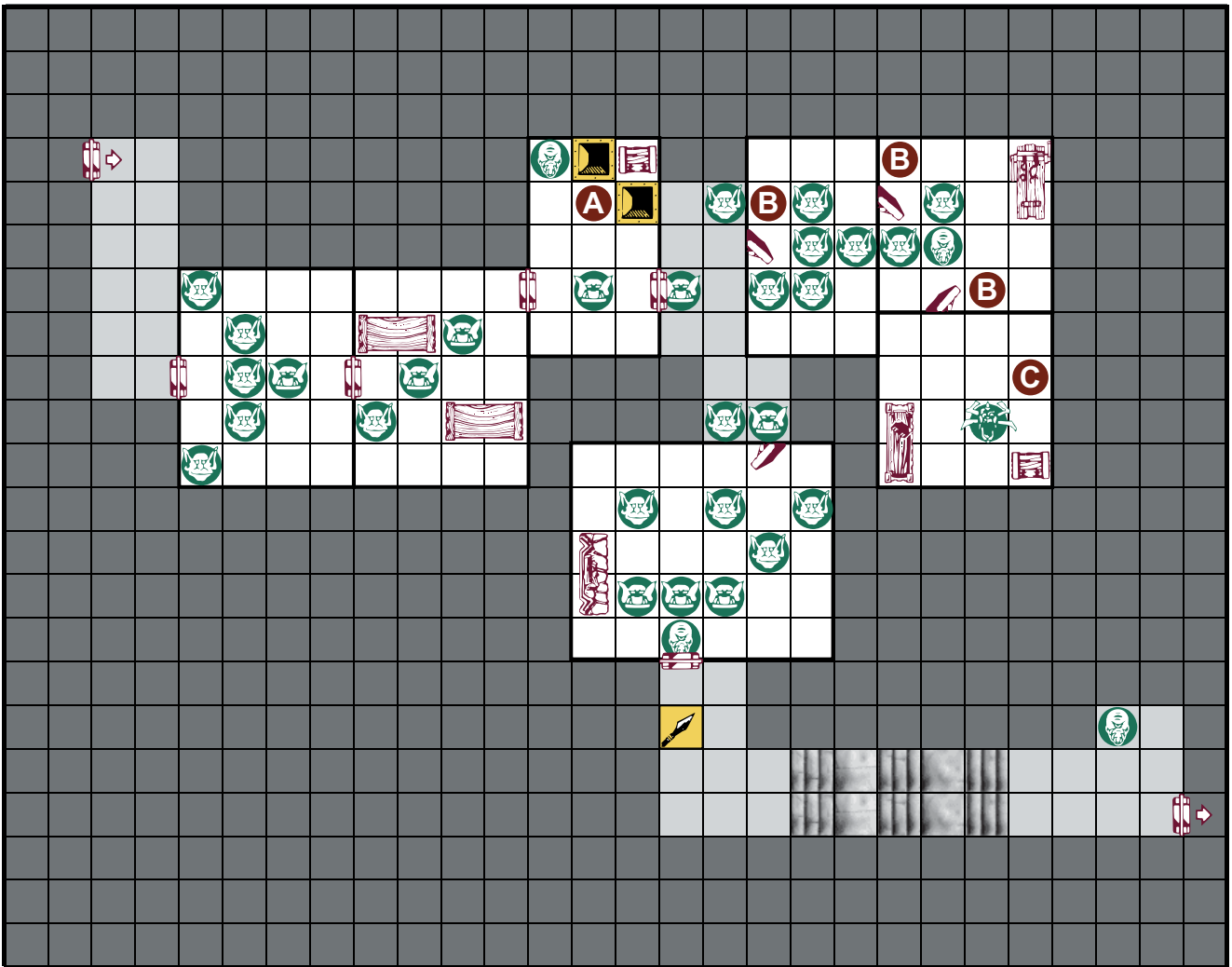


Das vorliegende Abenteuer ist eine Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spiels. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren: <http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

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.

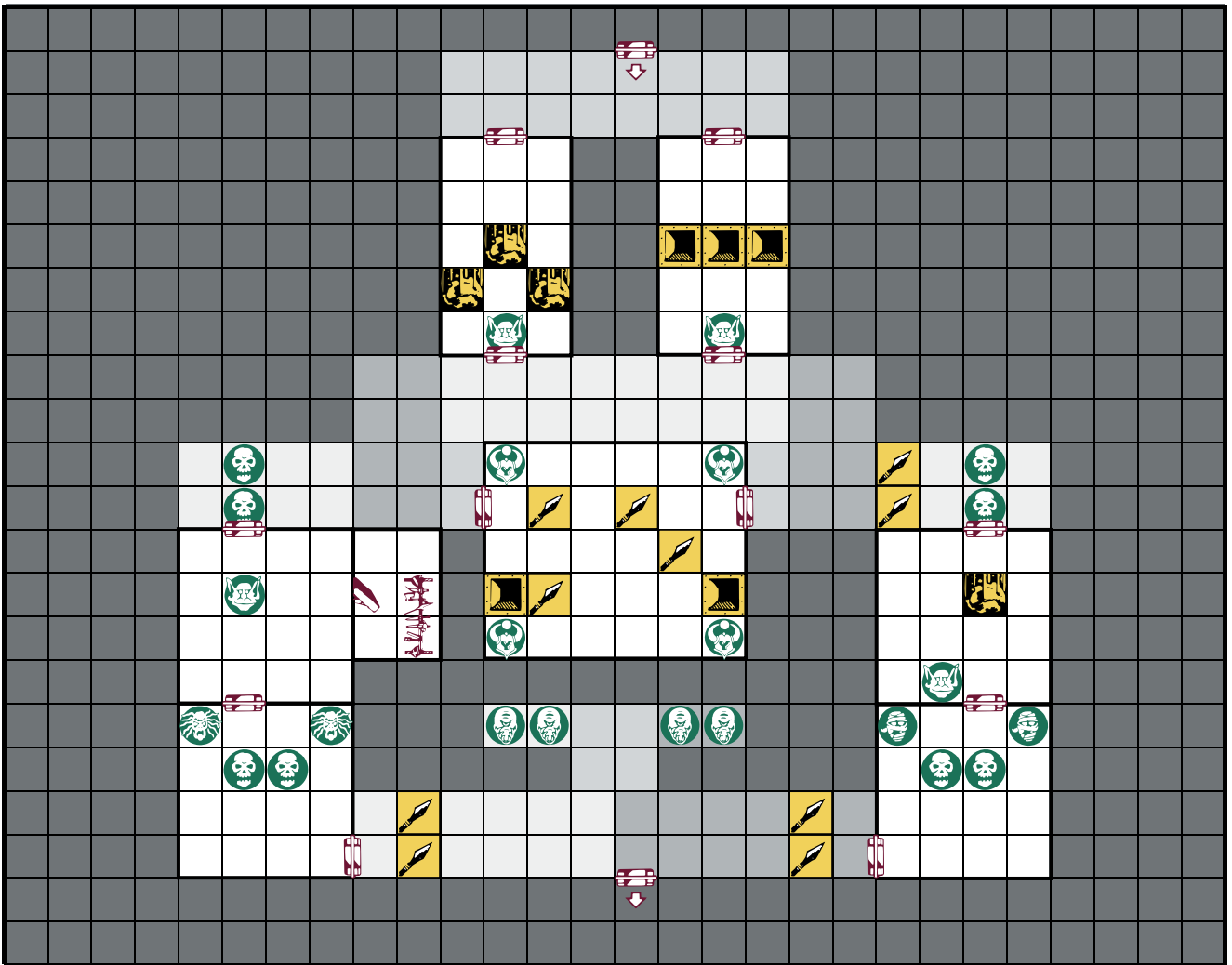


Das große Tor

Nur bis hierher kann ich Euch begleiten. Sobald Ihr durch dieses Tor gegangen seid, erwarten Euch furchtbare Feinde. Ich kann Euch nur noch aus der Ferne beobachten, versuche aber zu helfen, wenn ich es vermag. Eure erste Aufgabe lautet die hölzerne Ausgangstür zu finden, die Euch zu den Ruhmeshallen führt.

- A: Diese Schatzkiste ist leer.
- B: Diese Geheimtüren können nicht durch Suchen gefunden werden. Stelle sie irgendwann auf, wenn du ans Spiel kommst. Wenn du sie aufstellst, musst du gleichzeitig die beiden Räume wie gewohnt ausstatten und auch die Monster auf die angegebenen Felder stellen. Du kannst die Monster sofort marschieren lassen.
- C: Diese Schatzkiste ist mit einer Falle versehen. Sobald ein Spieler die Kiste öffnet, taucht der Gargoyle auf und greift sofort an. Sucht ein Spieler jedoch nach Fallen, dann entdeckt er, was ihn beim Öffnen der Kiste erwartet. Der Gargoyle darf erst angegriffen werden, wenn er entweder marschiert ist oder einen weiteren Spieler angegriffen hat. Die Kiste enthält 200 Goldstücke.

Streunendes Monster: Ork

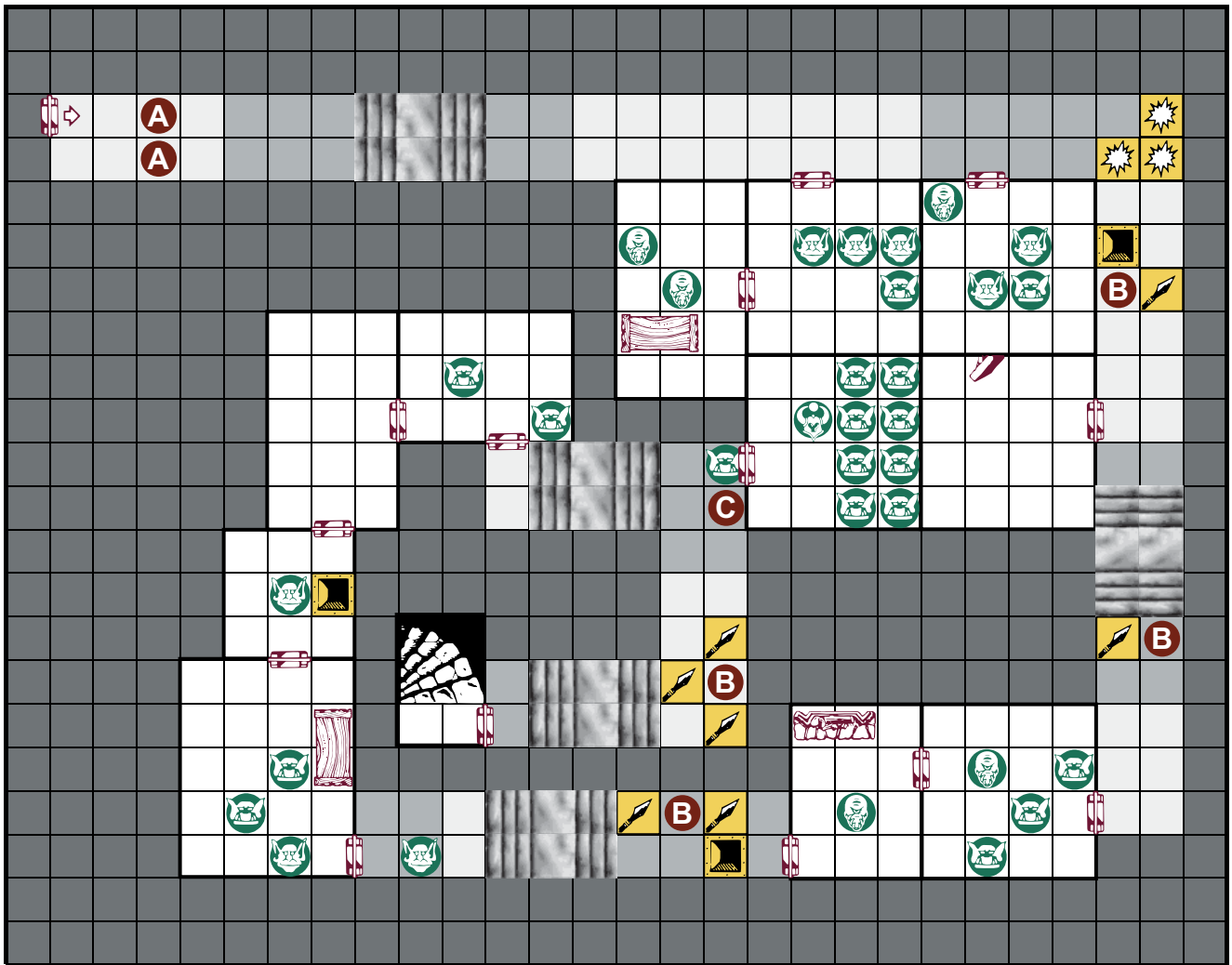


Die Hallen des Ruhmes

Ihr steht vor einer weiteren eisenbeschlagenen Tür. Dahinter liegen die Hallen des Ruhmes, in denen alle großen Zwergenkrieger der Geschichte geehrt werden. Ihre Taten wurden in die Wände gemeißelt, damit sie niemals in Vergessenheit geraten. Bewegt Euch mit äußerster Vorsicht, denn diese Hallen sind gespickt mit Fallen und tödlichen Gegnern. Sucht die nächste hölzerne Ausgangstür...

- A: Dies ist die geheime Waffenkammer der Zwerge. Der erste Spieler, der hier nach Schätzen sucht, findet zwei magische Wurfdolche. Er erhält die entsprechende Artefakt-Karte. Die beiden Dolche dürfen auch zwischen zwei Heroen aufgeteilt werden.

Streunendes Monster: Fimir

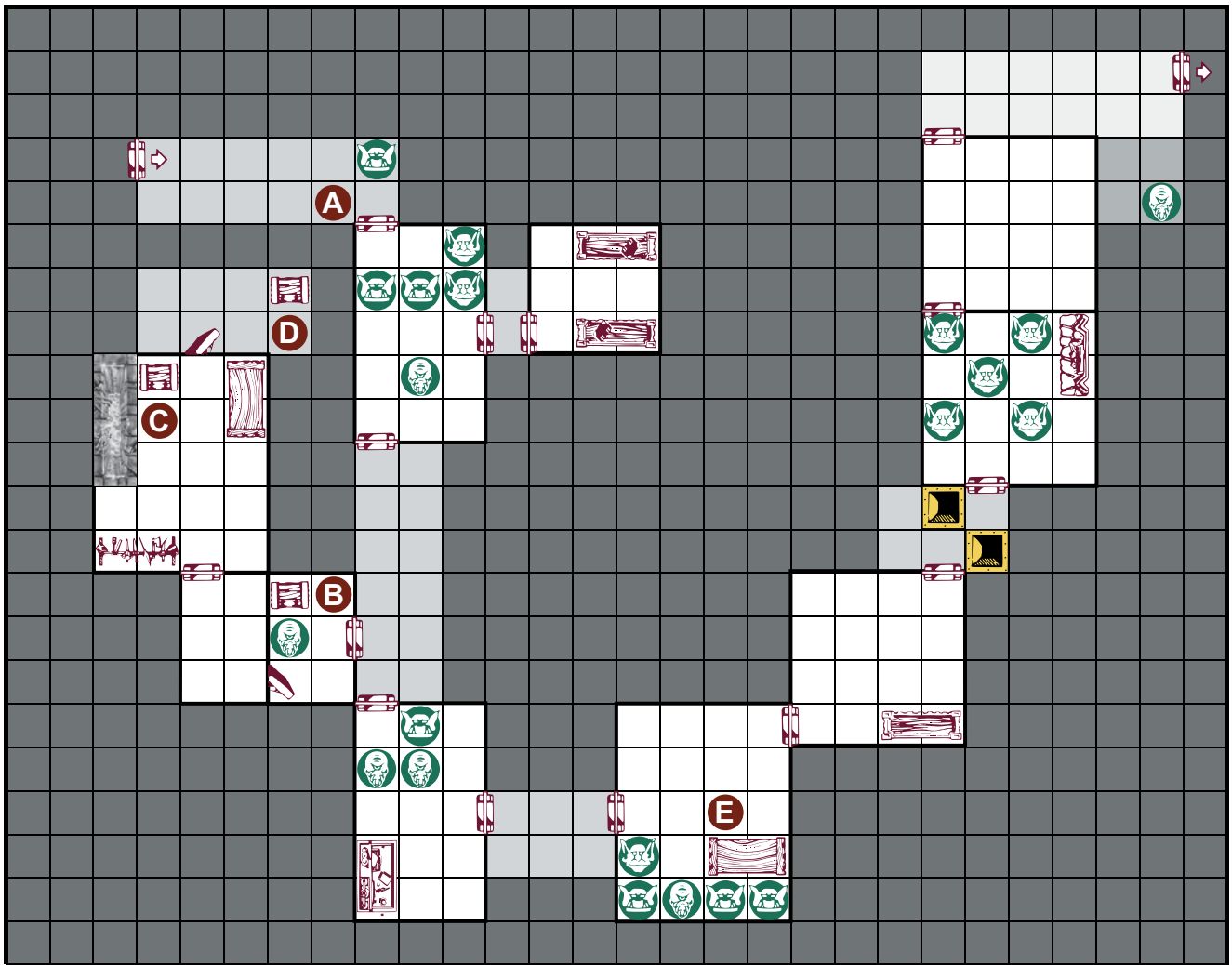


Die Todes-Spirale

Die große Zitadelle liegt tief unter den Bergen. Die endlosen Treppen, die zu ihr hinunter führen, sind als Todes-Spirale bekannt: Man fühlt sich von ihnen hinuntergezogen wie von einem riesigen Strudel, aus dem es kein Entkommen gibt. Der Weg zu Eurem Ziel, der spiralförmigen Treppe, ist lang und sehr gefährlich. Denn inzwischen haben die Orks viele Fallen gelegt, um sich vor Angriffen zu schützen.

- A: Sobald der letzte Spieler diese Felder passiert hat, fällt ein großer Felsen von der Decke: Lege zwei Felsen-Markierung auf die mit „A“ markierten Felder. Jedesmal, wenn du danach ans Spiel kommst, wirfst du 2 normale Würfel, um das Weiterrollen des Felsens zu bestimmen. Schließlich wird er an die Mauer am Ende dieses Flures prallen und dort die mit dem Stern gekennzeichnete Felder für immer blockieren. Überrollt der Felsen auf seinem Weg andere Spieler, so wirfst du für jeden Getroffenen 5 Kampfwürfel. Für jeden Totenschädel, den du wirfst, muss sich der Getroffene 1 Punkt an Körperkraft abziehen.
- B: Die Fallen in diesem Flur sind so gut getarnt, dass jeder Spieler, der nach Fallen sucht, nur 1 Falle entdecken kann, solange er am Spiel ist. Und zwar entdeckt er immer nur die auf seinem Weg nächstgelegene Falle jede weitere wird erst durch neues Suchen gefunden.
- C: Benutze hier die hölzerne Ausgangstür um die Heroen in diesen Raum zu locken. Sie sollen glauben, die Ausgangstür erreicht zu haben.

Streunendes Monster: Ork

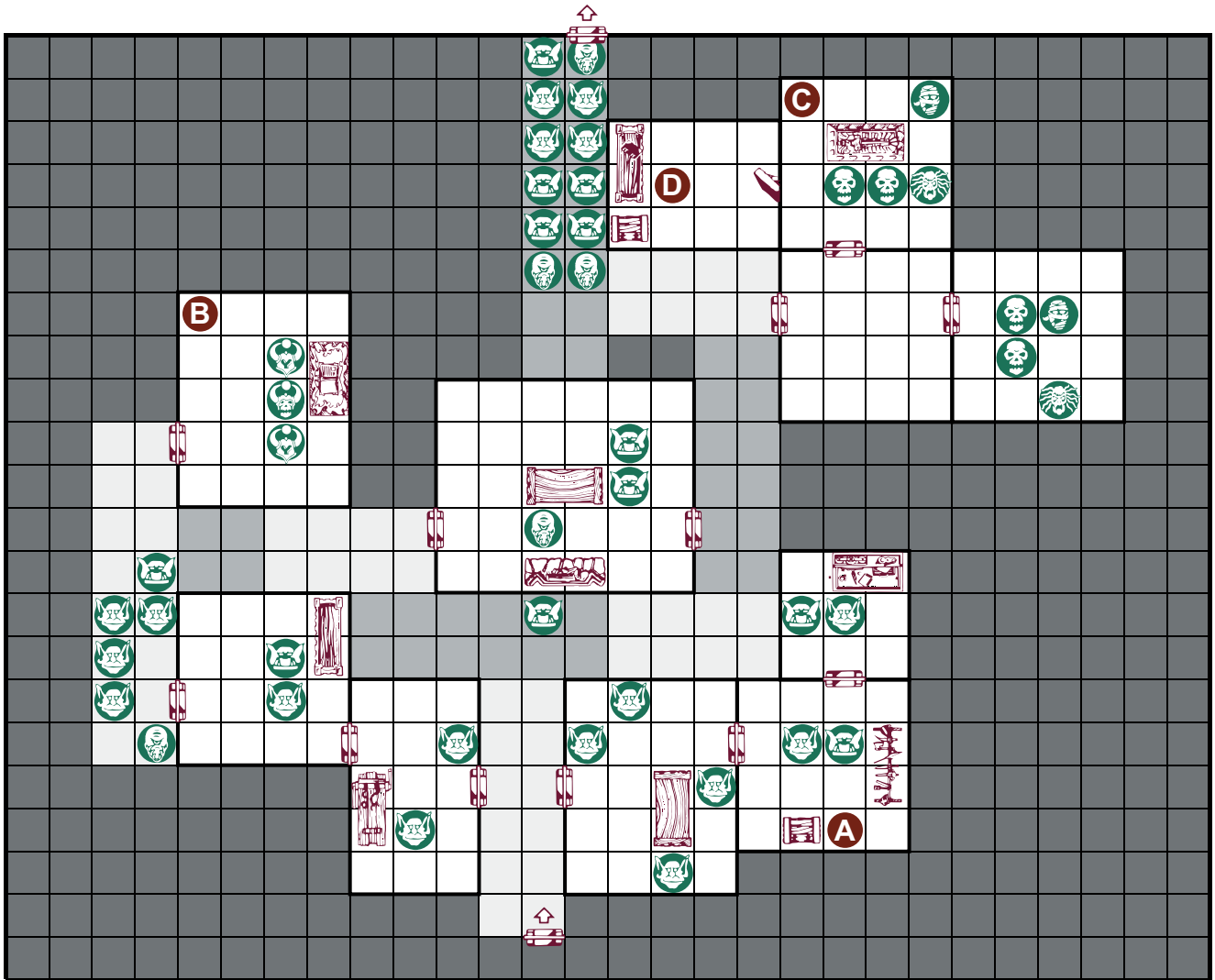


Die Zwerge-Schmiede

Man sagt, dass die Orks trotz ihrer langen Anwesenheit in den Hallen von Karak Varn noch immer nicht herausgefunden haben, wo die Zwerge-Schmiede versteckt ist. Die größte Kunst der Zwerge ist die Metallbearbeitung. Die Waffen, die sie seit Anfang der Zeiten geschmiedet haben, sind längst Legende. Ihr müsst die Schmiede finden, irgendwo in der Nähe der Esse ist ein Stück von Grin's steinerner Landkarte versteckt. Wenn Ihr es gefunden habt, müsst Ihr die hölzerne Ausgangstür finden um Euren Weg fortzusetzen.

- A: Wenn dieser Ork die Heroen entdeckt, verfällt er in lautes Kreischen. Die Tür, die er bewacht, öffnet sich, und der gesamte Inhalt des Raumes wird sichtbar. Die Monster können ab sofort in das Spiel eingreifen.
- B: Diese Schatzkiste enthält einen „Feuerring“. Der Spieler, der den Ring findet, erhält die dazugehörige Artefakt-Karte.
- C: Dies ist die Zwerge-Schmiede. Die Hitze des Schmiedefeuers ist unerträglich, weil die Glut mit magischem Feuer brennt, dass aus den Tiefen der Erde stammt. Die Funken sprühen durch den ganzen Raum und verletzen alle Anwesenden mit Ausnahme des Zwerges. Alle anderen Heroen und Monster müssen in jeder Runde, in der sie sich in der Schmiede aufhalten, je einen Kampfwürfel werfen. Für jeden geworfenen Totenschädel verlieren sie 1 Punkt an Körperkraft. Die Schatzkiste ist durch eine Falle gesichert. Der Heroe, der ohne vorher nach Fallen zu suchen die Truhe öffnet, verliert 2 Punkte seiner Körperkraft. Die Truhe enthält ein Stück von Grin's steinerner Landkarte. Der Heroe erhält die erste der vier Karten-Markierungen.
- D: Die Schatzkiste enthält 300 Goldmünzen.
- E: Der Fimir in diesem Raum kennt den Chaosspruch „Rost“ und kann ihn 3 mal aussprechen. Unter dem Tisch befindet sich ein wunderschöner Feuer-Opal im Wert von 100 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Fimir

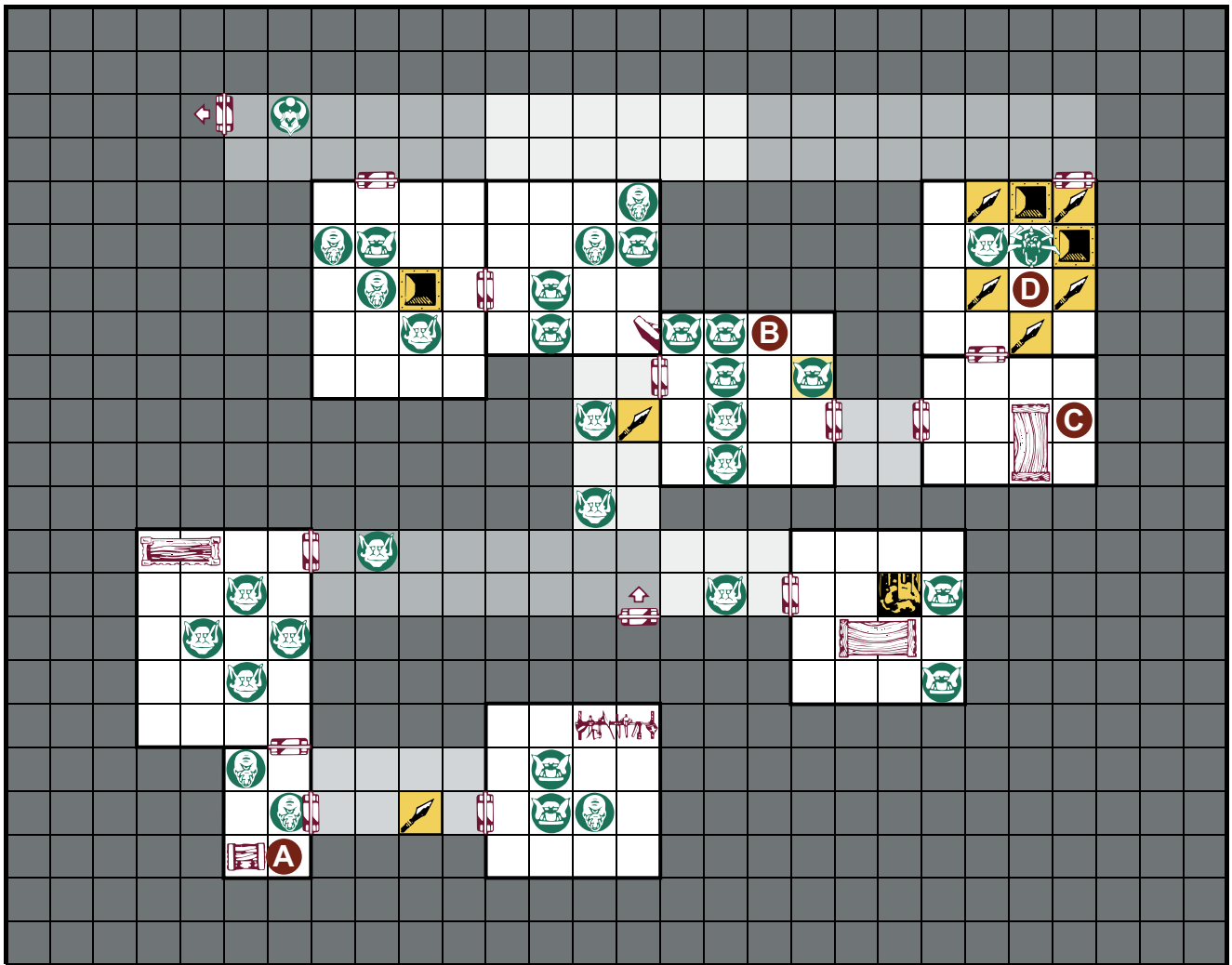


Die große Zitadelle

Die Große Zitadelle liegt im Zentrum der Hallen von Belorn. Hier befindet sich die Hauptmasse der Orks, denn sie sammeln sich zum großen Überfall auf unser Reich. Die Orks werden von Gragor, einem bösen Magier angeführt. Das dritte Stück von Grin's steinerner Karte liegt irgendwo hier in der Zitadelle versteckt. Findet es und gelangt dann durch die hölzerne Ausgangstür in die Ost-Passage.

- A: Diese Schatzkiste enthält ein Stück von Grin's steinerner Landkarte. Der Spieler, der die Truhe öffnet, erhält die dritte der vier Karten-Markierungen. Weiterhin befinden sich in der Truhe eine Spruchrolle sowie ein magischer Wurfdolch (Artefakt).
- B: Der Hexer in diesem Raum ist Gragor. Gragor kämpft mit folgendem Profil:
Tempo: 6 Felder, Angriff: 3 Würfel, Verteidigung: 4 Würfel, Körperkraft: 3, Intelligenz: 3 und verfügt über folgende Chaos-Zaubersprüche: „Orks rufen“, „Angst“, „Rost“, „Feuerball“ und „Blitz“. Der Heroe, der den Altar durchsucht, findet zwei Spruchrollen.
- C: Der Sarkophag in diesem Raum enthält die sterblichen Überreste eines großen Helden. Wer den Sarkophag durchsucht, findet eine funktionsfähige Armbrust.
- D: Die Schatzkiste enthält 2 Heilränke. Jeder kann bis zu 4 verlorene Körperkraft-Punkte wieder auffüllen.

Streunendes Monster: Fimir

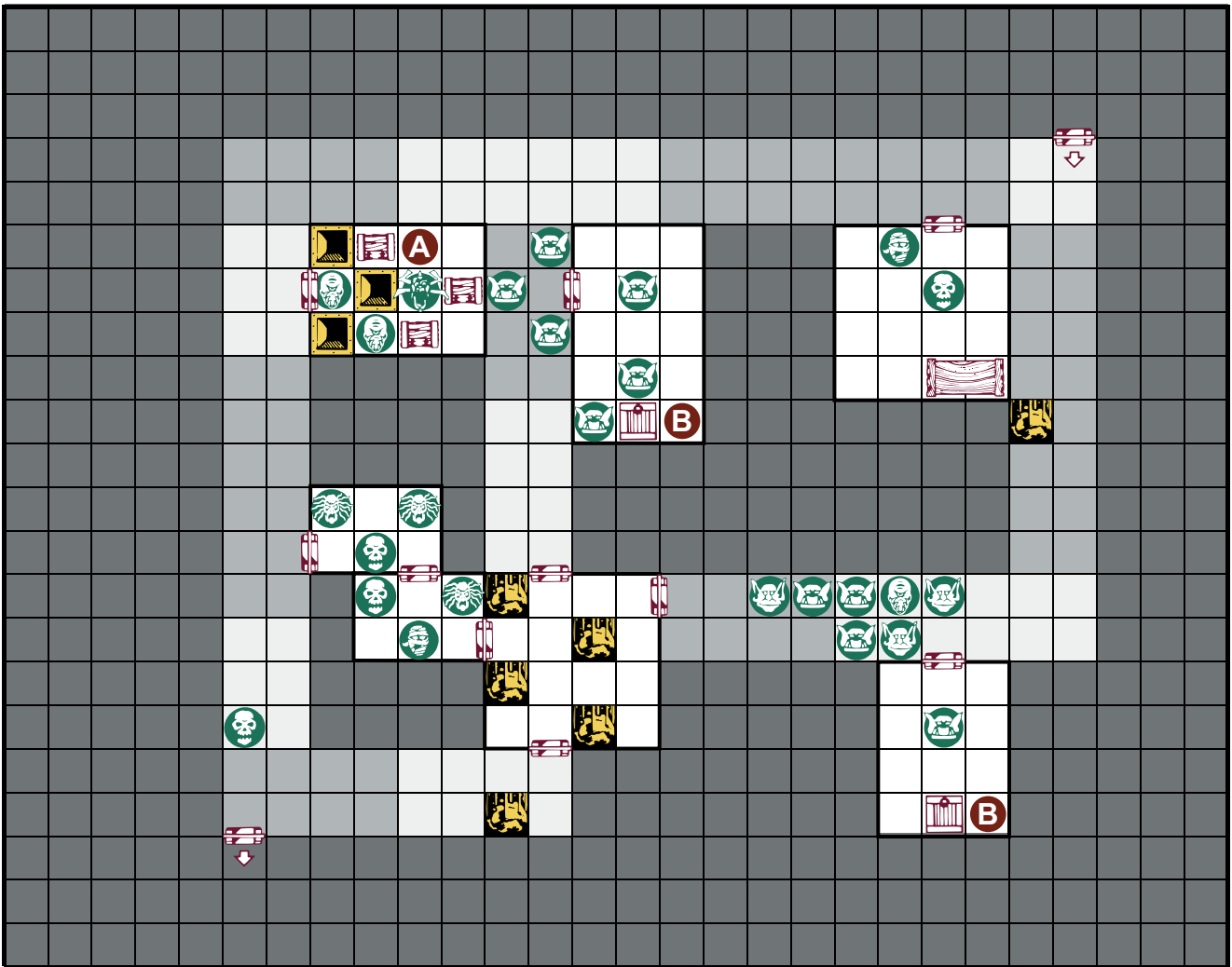


Die Ost-Passage

„Das Ost-Tor markiert das Ende der Hallen von Belorn. Doch zuvor müsst Ihr die Ost-Passage durchqueren. Aufgepasst: Die Passage ist schwer bewacht. Gegen zahlreiche Feinde müsst Ihr Euch behaupten, um bis zum Ost-Tor vordringen zu können. Irgendwo in der Passage befindet sich der letzte Teil von Grin's Landkarte. Findet das fehlende Stück um die Karte zu komplettieren, erst dann könnt Ihr zu Belorns 'Bergwerk vordringen'.

- A : Diese Schatzkiste enthält ein Stück von Grin's steinerner Landkarte. Der Spieler, der die Truhe öffnet, erhält die letzte der vier Karten-Markierungen
- B: Der Anführer dieser Orks ist Ograk, ein unrühmlicher Ork-Offizier, der mit seiner Horde jahrelang die östlichen Provinzen des Reiches überfiel und brandschatzte. Ograk darf jederzeit den Raum durch die Geheimtür verlassen (er darf allerdings nicht durch andere geschlossene Türen gehen). Dann stellst du den Inhalt des nächsten Raumes auf. Ograk spielt nach folgenden Regeln:
Tempo: 8 Felder, Angriff: 4 Würfel, Verteidigung: 6 Würfel, Intelligenz: 3, Körperkraft: 3.
- C: Der erste Heroe, der den Tisch durchsucht, findet in einer Schublade ein Elixier des Lebens. Händige dem Spieler die entsprechende Artefakt-Karte aus.
- D: Der Gargoyle in diesem Raum ist eine Statue, die nicht verletzt werden kann und auch niemanden angreift. Selbstverständlich sollen die Heroen diese Information nicht bekommen, sie sollen es selber herausfinden.

Streunendes Monster: Chaos-Krieger

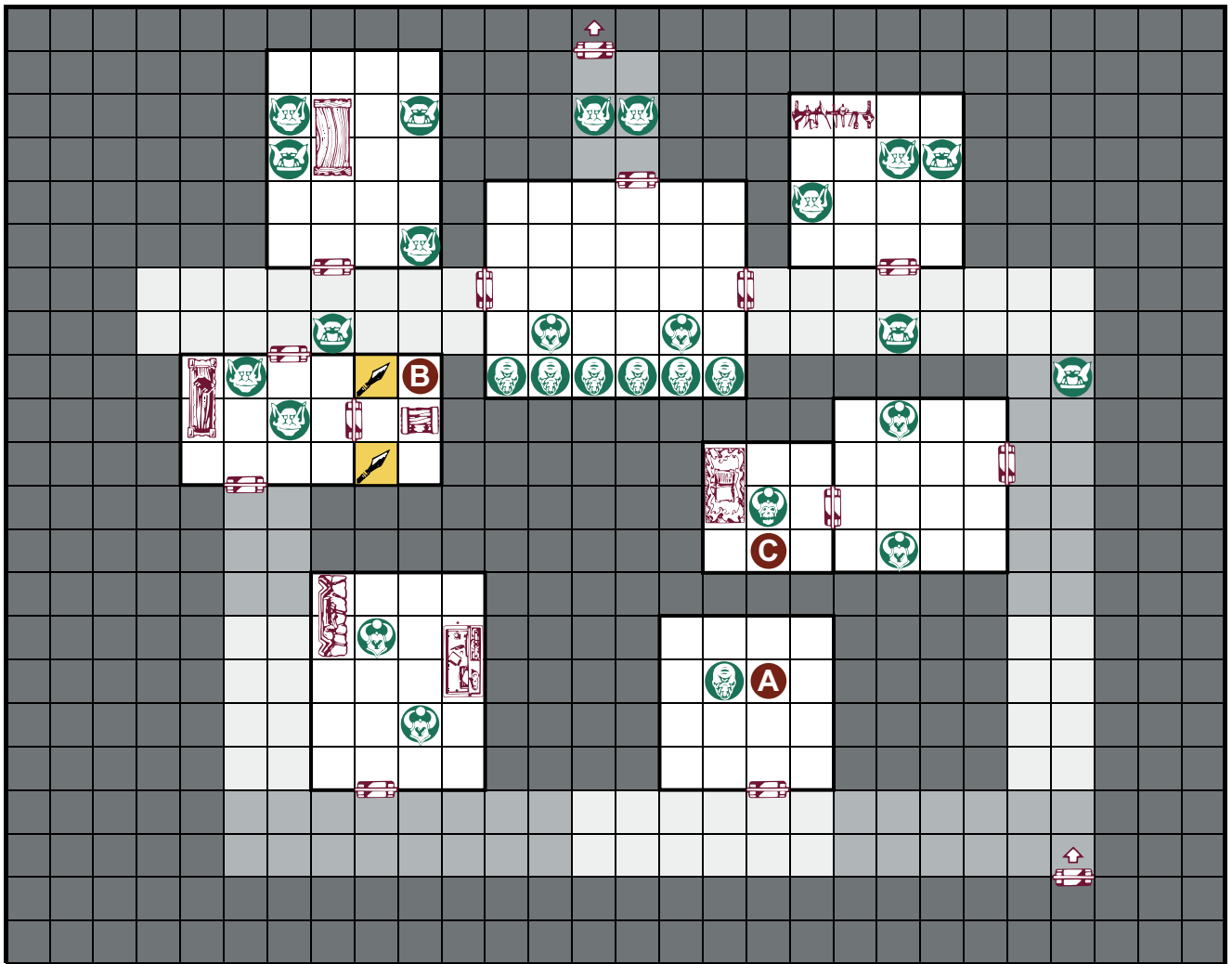


Belorns Bergwerk

„Die Zwerge sind ausgezeichnete Bergleute, die sich sogar durch härtesten Quarz und Granit bis an die reichen Gold- und Erzadern herangraben. So sind die alten Zwergenreiche meist um diese Bodenschätze herum entstanden. Innerhalb der Hallen liegt auch ‚Belorns Bergwerk, eine alte Grube, die früher die ergiebigste von allen war. Inzwischen ist sie längst aufgegeben, und die Stollen können jederzeit einstürzen. Trotzdem gibt es immer noch Orks, die hier nach dem sagenhaften Gold suchen, das angeblich von den Zwergen vor dem anstürmenden Feind versteckt wurde.“

- A: Alle Schatztruhen sind durch Fallen gesichert. Wenn ein Heroe eine (oder alle) der Kisten zu öffnen versucht ohne sie zuvor nach Fallen zu durchsuchen, entströmt dem Schloss ein giftiges Gas und der Heroe verliert 2 Körperkraftpunkte. Die Schatztruhen enthalten je 200 Goldstücke.
- B: Beide Räume enthalten Falltüren, die durch einen Tunnel verbunden sind. Wenn eine Spielfigur (Heroe oder Monster) auf oder über eines dieser Felder kommt, muss sie sofort auf diesem Feld ‚verschwinden‘ und auf dem anderen wieder ‚auftauchen‘. Hat sie ihren Zug noch nicht beendet, kann sie nun noch weiterziehen. Im Tunnel jedoch ist es dunkel und gefährlich. Deshalb muss der Spieler einen Kampfwürfel werfen und, falls der Würfel einen Totenschädel zeigt, sich einen Punkt seiner Körperkraft abziehen.

Streunendes Monster: Gargoyle

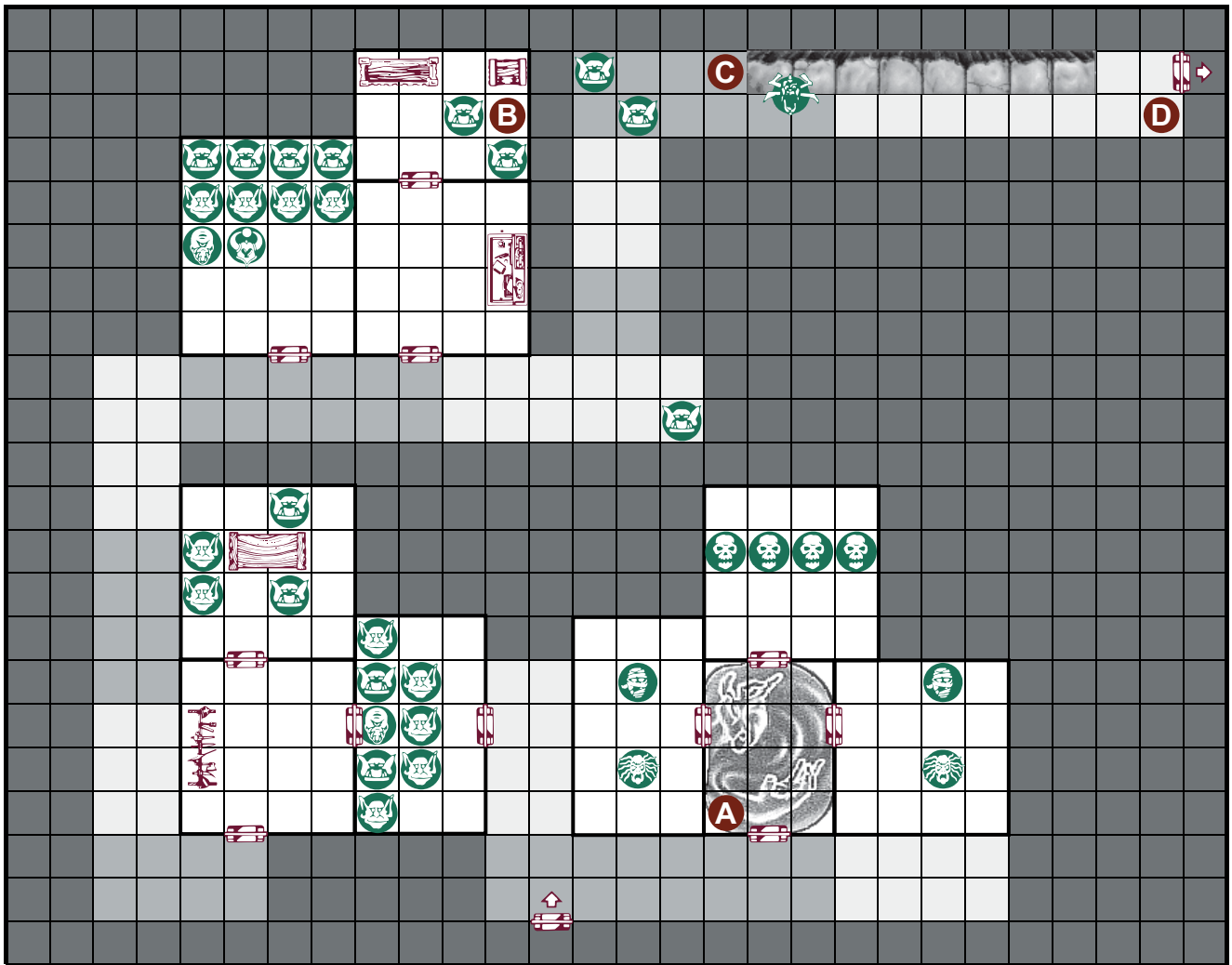


Das Ost-Tor

Nun müsst Ihr noch das Ost-Tor passieren, um 'Grin's Rachen' zu erreichen und -mögen die Götter Euch gnädig sein- unseren König zu retten. Vorsicht: Mit tödlicher Sicherheit ist das Ost-Tor streng bewacht, denn hier seid Ihr näher am Feindesland als je zuvor. Jenseits des Ost-Tores braucht Ihr die Steinkarte, also schützt die 4 Teile mit Eurem Leben...

- A: Dieses Monster kann seine Gestalt ändern. Zur Zeit erscheint es als Fimir. Jedesmal, wenn es besiegt wird, mischst du alle Monster-Karten und nimmst dann die oberste Karte ab. Sie zeigt nun, welche neue Gestalt das Monster angenommen hat. Setze die neue Gestalt auf das Feld, auf dem das Monster besiegt wurde. Wenn die Karte jedoch dieselbe Gestalt zeigt, die das Monster vor seines Niederlage innehatte, so ist das Monster für alle Zeiten außer Gefecht.
- B: Diese Schatzkiste ist leer.
- C: Dieser Hexer heißt Petrokk und kämpft mit folgendem Profil:
 Tempo: 6 Felder, Angriff: 3 Würfel, Verteidigung: 4 Würfel, Körperkraft: 3, Intelligenz: 3
 Petrokk darf pro Runde einen zusätzlichen Angriff ausführen. Dieser Angriff kann sich gegen jeden Heroen richten, der sich in freier Sichtlinie im gleichen Raum oder Flur befindet. Petrokk wirft dann 2 Kampfwürfel. Für jeden Totenschädel, den er wirft, muss sich der Angegriffene 1 Punkt an Intelligenz abziehen. Gegen diesen Angriff ist keine Verteidigung möglich.

Streunendes Monster: Fimir



Grin's Rachen

„Jetzt, da Ihr Grin's steinerne Landkarte in Händen habt, werdet Ihr Grin's Rachen finden. Denkt an Eure Aufgabe. Weicht keinen Augenblick davon ab, denn die Feinde sind in der Übermacht. Die Stunde des Triumphs rückt näher: Sobald Ihr Grin's Rachen überquert habt, könnt Ihr die Überlebenden von Karak Varn aus der unerbittlichen Umklammerung des Feindes befreien. Der geheime Pfad ist sehr schmal, und der Abgrund droht Euch zu verschlingen.“

Die Heroen können ‚Grin's Rachen‘ nur betreten, wenn sie alle Teile der steinernen Landkarte besitzen.

- A: Dieser Raum ist von magischer Finsternis erfüllt. Jeder Spieler, der den Raum betritt, wirft einen W6. Würfelt er: 1 oder 2, so wird er zurück in die Halle auf das markierte Feld versetzt. Bei 3, 4 oder 5 wird er in einen angrenzenden Raum teleportiert, und zwar auf das Feld mit der entsprechenden Nummer. Ist dieses Feld schon besetzt, so bleibt er auf seinem ursprünglichen Feld stehen, und sein Wurf gilt als geworfene ‚6‘. Wirft er eine 6, so greift ihn die magische Finsternis sofort an: Du wirfst einen Kampf-Würfel. Zeigt er einen Totenschädel, so müssen sich alle Heroen in diesem Raum 1 Punkt an Körperkraft abziehen. Monster dürfen den Raum mit der magischen Finsternis nicht betreten.
- B: Diese Schatztruhe enthält 250 Goldstücke
- C: Der erste Spieler, der auf dieses Feld kommt, aktiviert den steinernen Wächter von ‚Grin's Rachen‘: Der Gargoyle erwacht aus seiner Versteinerung. Er ist immun gegen alle Zauber und besitzt 4 Punkte Körperkraft.
- D: Die Tür ist durch Zauberkräfte blockiert und öffnet sich nur, wenn der Gargoyle besiegt wird.

Streunendes Monster: Fimir