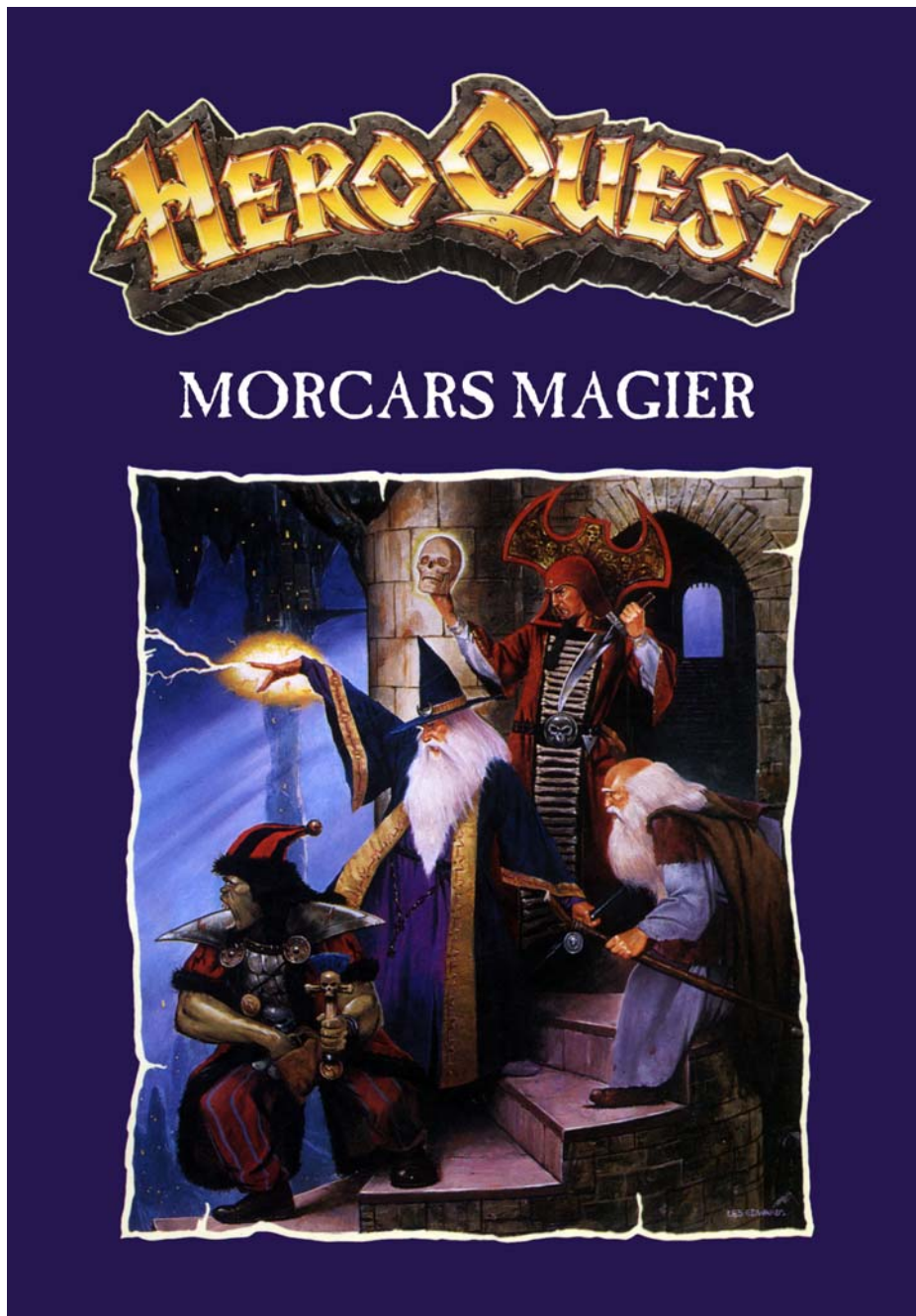


Morcars Magier

Eine Questbuch-Konvertierung für HQ-Modular™

Liebe Spieler von HQ-Modular. Vor Euch liegt die Konvertierung der nur in Europa erschienenen HeroQuest Original-Erweiterung „Morcar's Magier“. Alle Abenteuer wurden weitestgehend unverfremdet umgesetzt. Für alle Regeln und weiteren Informationen ist das Originalbuch zu Rate zu ziehen.

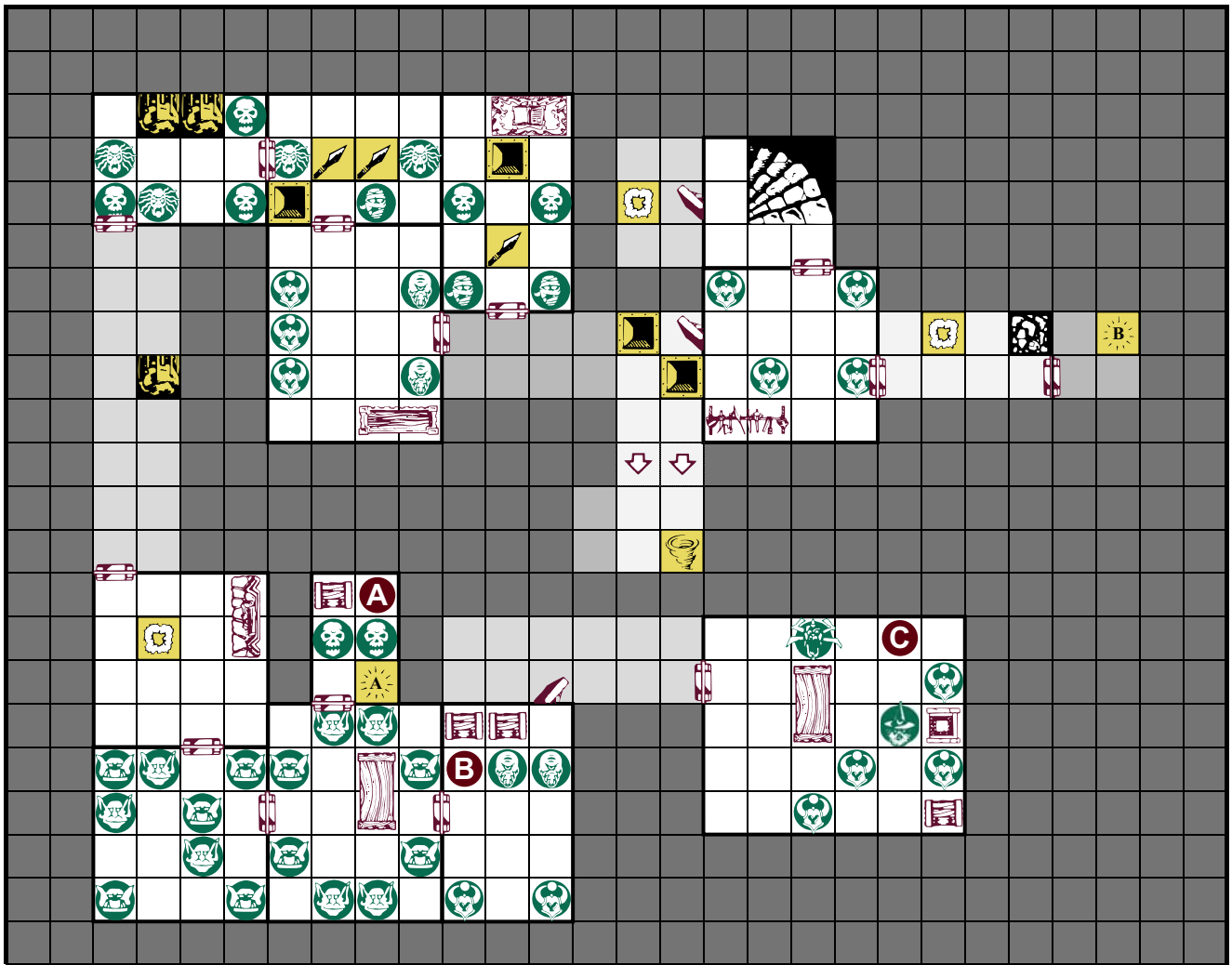


Das vorliegende Abenteuer ist eine Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spiels. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren: <http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

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.



Der Turm des Hohepriesters

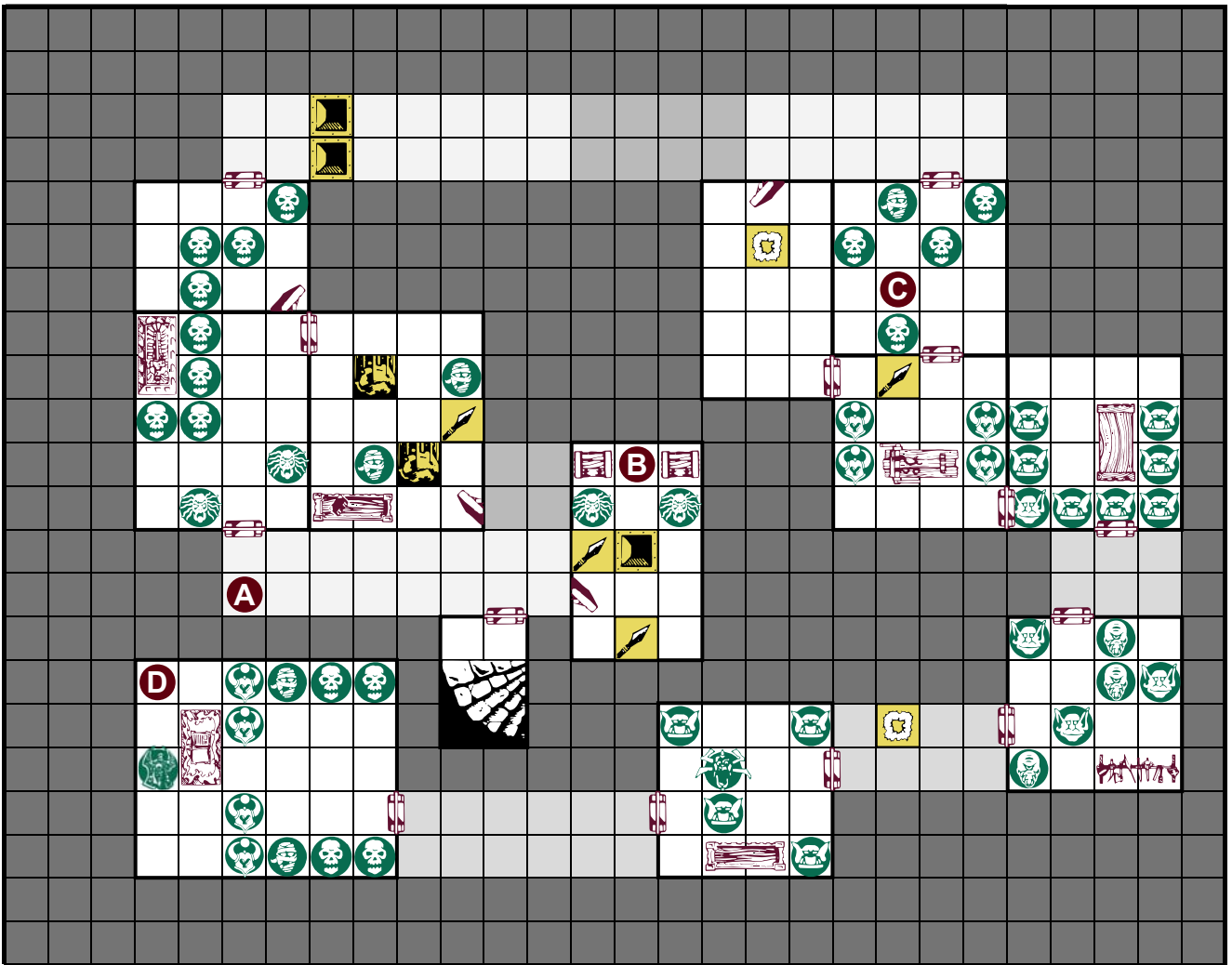
Als ersten von Morcars hexerischen Leutnants müsst Ihr Zanwrath besiegen, den Hohenpriester von Sarako. Er lebt in einem Zauberturm im Tarak-Gebirge, bewacht von einer Armee ausgesuchter Chaoskrieger. Ein furchtbarer Kampf gegen blanken Stahl und schwarze Magie steht Euch bevor, meine unerschrockenen Heroen!

Alle Chaoskrieger in dieser Herausforderung gehören zu Zanwraths Elitetruppe. Sie greifen mit 5 Würfeln an und verteidigen sich auch mit 5 Würfeln.

- A: Diese Truhe ist leer.
- B: Die Truhe auf der linken Seite enthält 300 Goldmünzen und einen Heiltrank, der 2 verlorene Körperkraft-Punkte regeneriert. Die zweite Truhe ist leer.
- C: Dies ist Zanwraths Wohnung. Er besitzt alle 6 Hohepriester-Zauber. Zanwrath kämpft nach folgenden Regeln: Tempo: 5, Angriff: 5 Würfeln, Verteidigung: 5 Würfeln, Intelligenz: 8, Körperkraft: 5

In der Schatztruhe befinden sich 400 Goldmünzen

Streunendes Monster: 2 Chaoskrieger



Die Krypta des Geisterbeschwörers

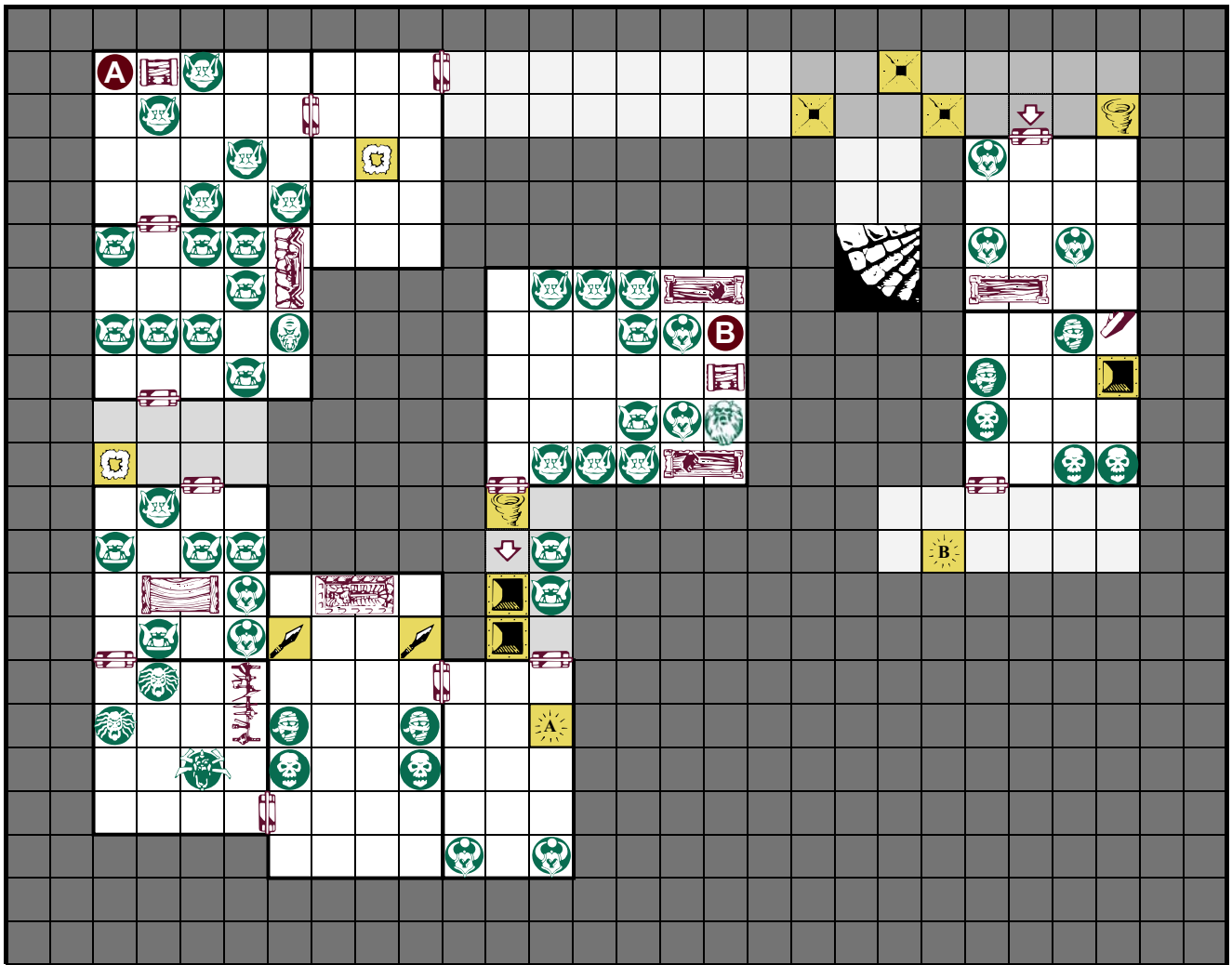
Nehmt allen Mut zusammen, meine Heroen, denn ihr geht einen schrecklichen Weg. Fanrax, euer nächster Gegner, wohnt in einem uralten Grabgewölbe inmitten eines namenlosen Friedhofes. Seid doppelt vorsichtig, denn Fanrax hat Macht sowohl über die Lebenden als auch über die Toten.

Alle Skelette in dieser Herausforderung wurden von Fanrax geschaffen. Für Angriff und Verteidigung benutzen sie je 3 Würfel.

- A: Dies ist eine magische Statue des Chaos. Jedesmal, wenn der Spielleiter ans Spiel kommt, schleudert diese Statue einen Todesstrahl, der jede Figur in diesem Flur mit 2 Würfeln angreift. Jede angegriffene Figur darf sich normal verteidigen. Die Statue selbst ist unzerstörbar.
- B: Beide Truhen enthalten je 150 Goldmünzen.
- C: Dieser Raum ist von magischer Finsternis erfüllt. Nur Skelette, Zombies und Mumien behalten in diesem Raum ihre volle Angriffs- und Verteidigungskraft. Alle anderen Figuren müssen für Angriff und Verteidigung 2 Würfel weniger als normal verwenden. Fernangriffe dürfen überhaupt nicht ausgeführt werden.
- D: Dies ist die Krypta von Fanrax, dem Geisterbeschwörer. Er kann alle Geisterbeschwörer-Zauber anwenden und kämpft nach folgenden Regeln:

Tempo: 6, Angriff: 4 Würfel, Verteidigung: 6 Würfel, Intelligenz: 7, Körperkraft: 5

Streunendes Monster: 2 Skelette



Das Luftschloss des Herrn der Stürme

Auf dem höchsten Gipfel der Schwarzen Berge findet Ihr Boroush, den Herrn der Stürme. In seinem Luftschloss. Er ist der nächste Leutnant Morcars, den Ihr besiegen müsst. Nach den unsäglichen Mühen des steilen Aufstiegs dürft Ihr jetzt nicht rasten, denn jederzeit kann Boroush heftige Naturkräfte gegen Euch ausspielen.

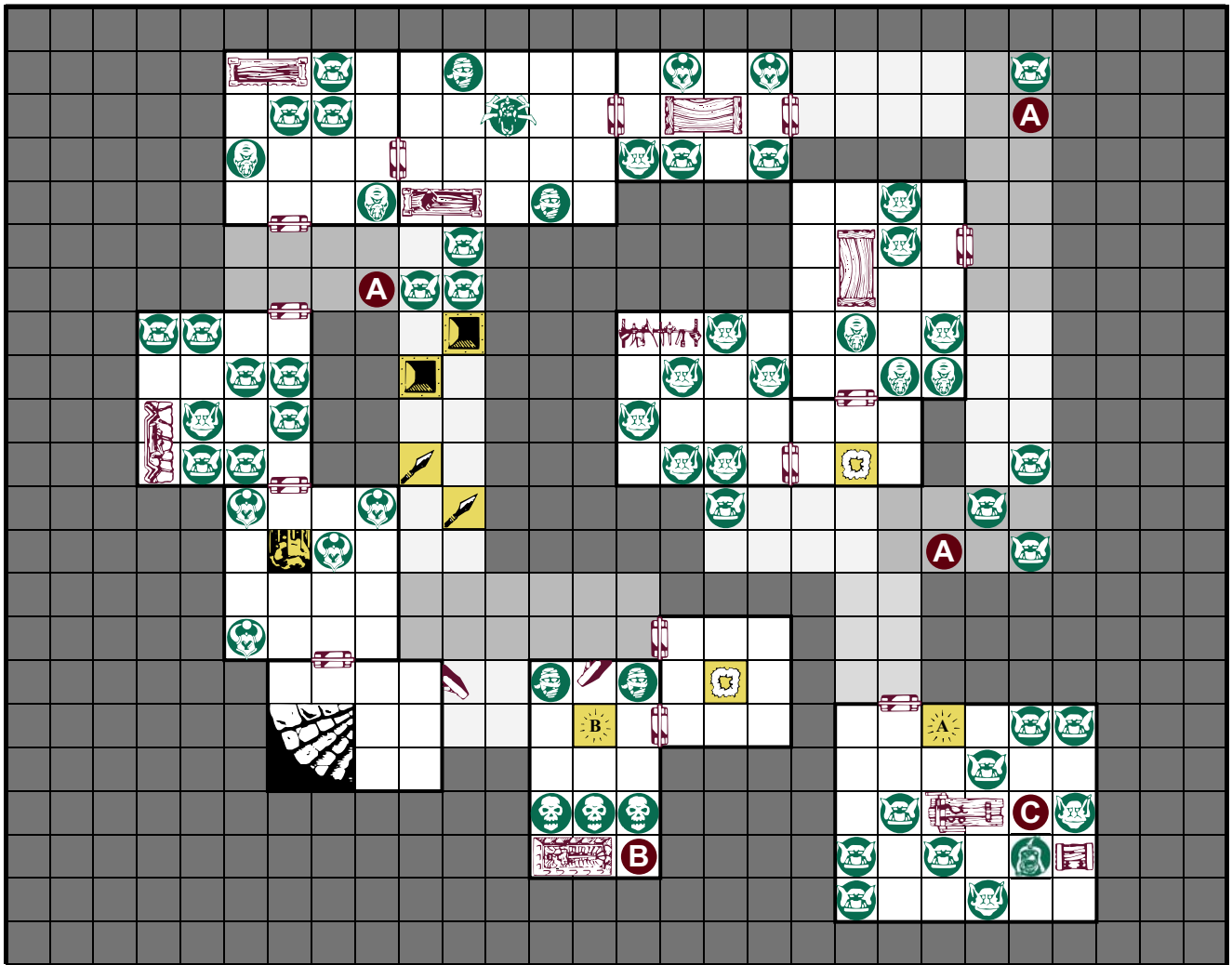
A: Diese Truhe enthält 250 Goldmünzen

B: Hier wohnt Boroush. Er besitzt alle 6 Herr-der-Stürme-Zauber. Er kämpft nach folgenden Regeln:

Tempo: 7, Angriff: 6 Würfel, Verteidigung: 5 Würfel, Intelligenz: 6, Körperkraft: 5

In der Schatztruhe befinden sich Schmuck und Juwelen im Wert von 450 Goldmünzen.

Streunendes Monster: 2 Fimire



Das Lager des Ork Schamanen

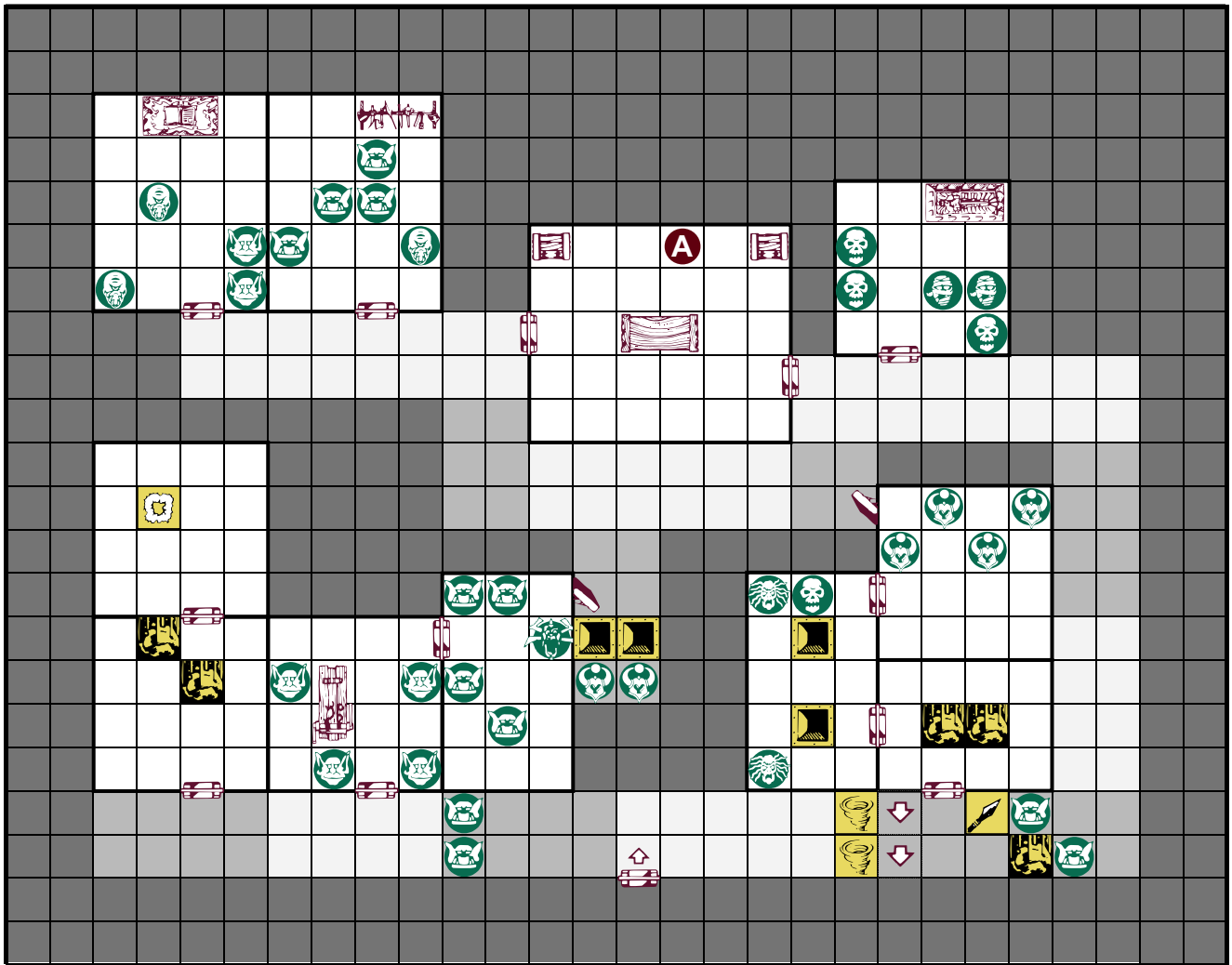
Die dunkle Höhle dort am Berghang ist der Eingang zum Lager von Grawshak, dem Schamanen der nördlichen Ork-Stämme. Um ihn zu stellen, bedarf es vieler tapferer Männer. Denn er hat sich umgeben mit einer unerhört angriffslustigen Leibwache, die ihren Herrn und Meister notfalls mit dem eigenen Körper schützen würde.

Alle Orks in dieser Herausforderung gehören zu Grawshaks Elite-Garde. Sie greifen mit 4 Würfeln an und verteidigen sich mit 3 Würfeln.

- A: Alle Orks in diesem Flur sind mit Bögen bewaffnet und können auch Fernangriffe (mit 2 Würfeln) ausführen.
- B: Wer diesen Raum durchsucht, findet im Sarkophag 2 goldene Kronen im Wert von je 200 Goldmünzen.
- C: Hier ist das Lager von Grawshak, dem Ork Schamanen. Er besitzt alle 6 Schamanen-Zauber und kämpft nach folgenden Regeln: Tempo: 7, Angriff: 5 Würfel, Verteidigung: 5 Würfel, Intelligenz: 7, Körperkraft: 5

Auch in diesem Raum sind alle Orks mit Bögen ausgerüstet und können mit 2 Würfeln Fernangriffe ausführen. Die Schatztruhe in der Ecke enthält 400 Goldmünzen.

Streunendes Monster: 2 Orks mit Bögen



Der Endkampf

Morcar hat Euch getäuscht: Er hat seine vier Leutnants vor dem Tode gerettet und sie nun in seiner Zitadelle der Dunkelheit um sich geschart. Doch dieses Trugwerk hat ihn viel Kraft gekostet. Nützt diesen Moment der Schwäche, greift seine Zitadelle an und besiegt seine Leutnants für immer!

In seiner ersten Runde muss der Spielleiter die gesamte Einrichtung des zentralen Raumes aufstellen. Alle seine 4 Magier starten im Raum in der Mitte und können dann Türen und Geheimtüren öffnen und hindurchgehen. Jeder Raum, den sie betreten, wird sofort mit seiner gesamten Einrichtung ausgestattet. Jeder der 4 Magier verfügt über seine 6 Zauberkarten und kämpft nach den Regeln, die auch in den bisherigen Herausforderungen galten.

Boroush: Tempo: 7, Angriff: 6 Würfel, Verteidigung: 5 Würfel, Intelligenz: 6, Körperkraft: 5

Zanwrath: Tempo: 5, Angriff: 5 Würfel, Verteidigung: 5 Würfel, Intelligenz: 8, Körperkraft: 5

Fanax: Tempo: 6, Angriff: 4 Würfel, Verteidigung: 6 Würfel, Intelligenz: 7, Körperkraft: 5

Grawshak: Tempo: 7, Angriff: 5 Würfel, Verteidigung: 5 Würfel, Intelligenz: 7, Körperkraft: 5

A: In den Schatztruhen befinden sich jeweils 300 Goldmünzen.

Streunendes Monsters: Einer der Magier