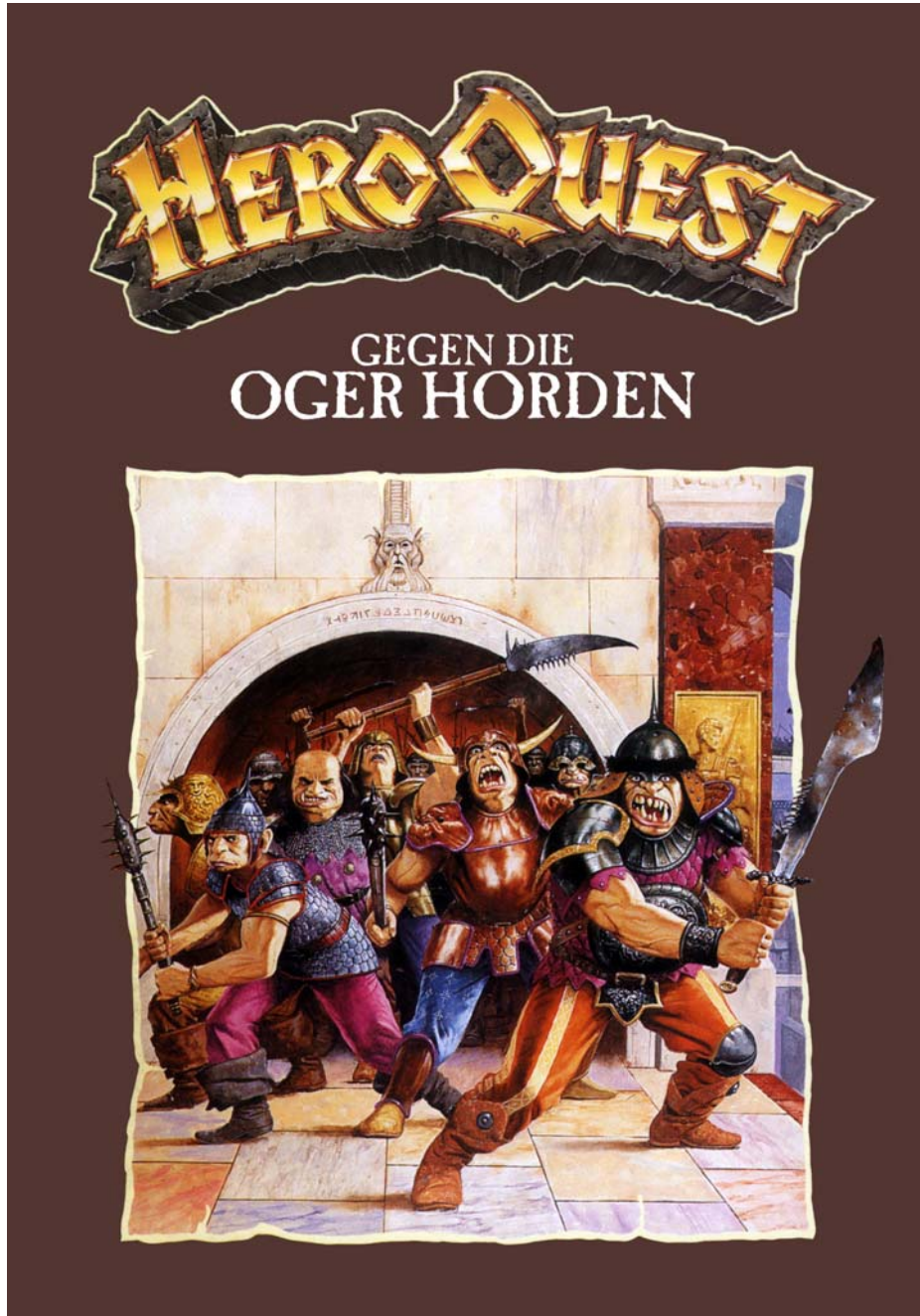


# Gegen die Oger Horden

Eine Questbuch-Konvertierung für HQ-Modular™

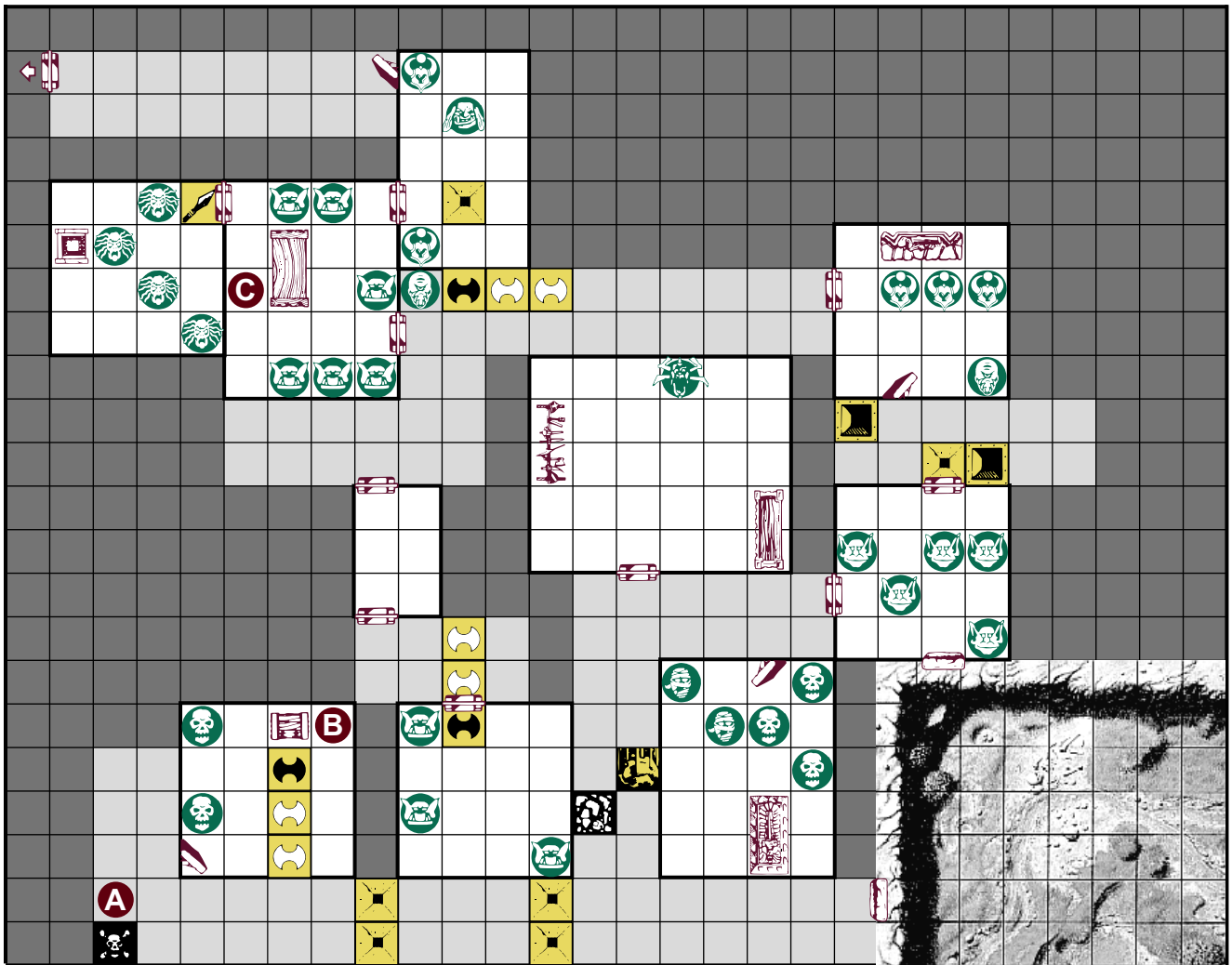
*Liebe Spieler von HQ-Modular. Vor Euch liegt die Konvertierung der nur in Europa erschienenen HeroQuest Original-Erweiterung „Gegen die Oger Horden“. Alle Abenteuer wurden weitestgehend unverfremdet umgesetzt. Für alle Regeln und weiteren Informationen ist das Originalbuch zu Rate zu ziehen.*



Das vorliegende Abenteuer ist eine Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest 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> kostenlos 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.

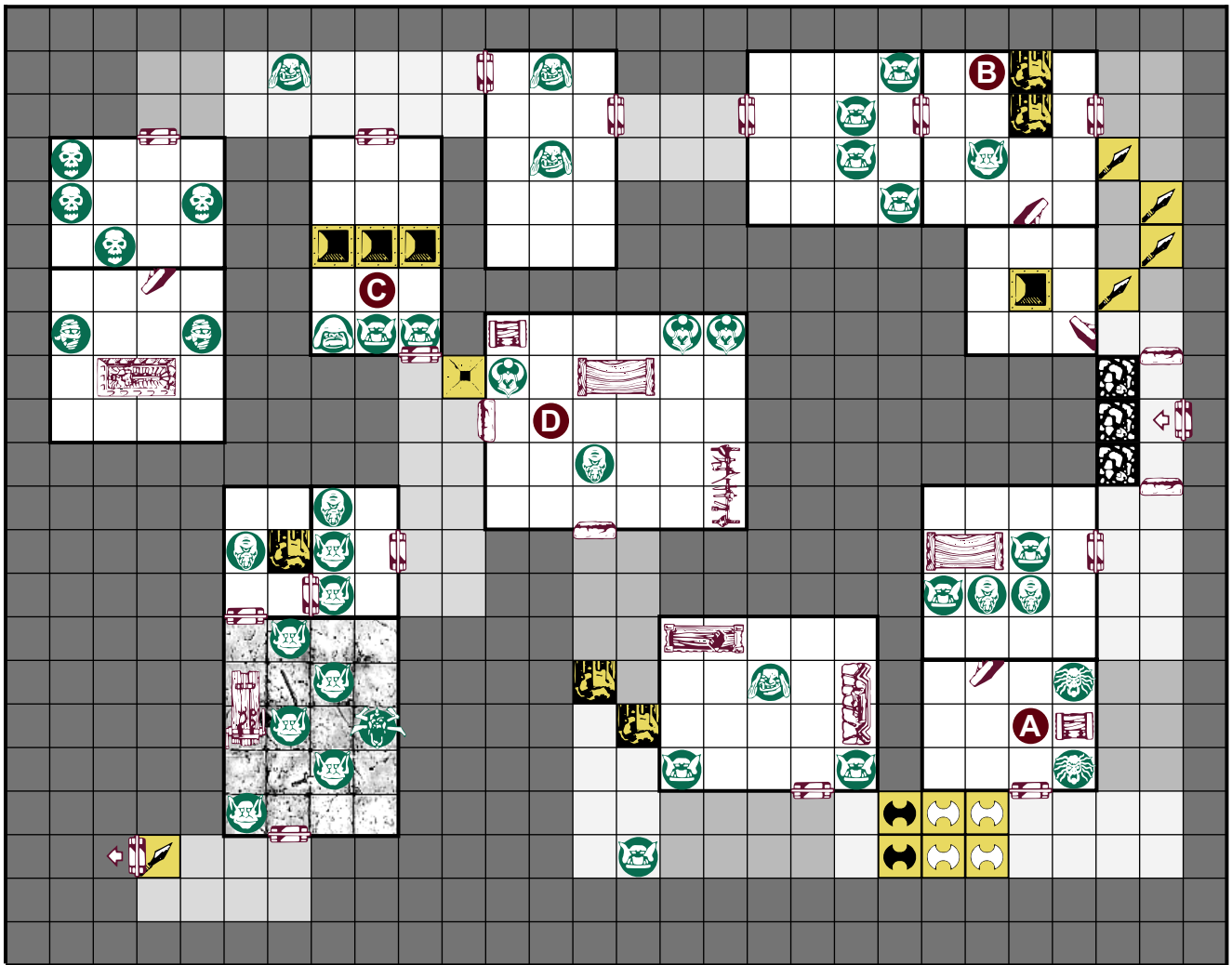


## Die Suche nach der Oger-Festung

Ihr, meine treuen Heroen, müsst den Eingang zu der Festung finden, der in den verwirrenden Windungen eines riesigen Labyrinths verborgen liegt. Aber seid vorsichtig, denn bestimmt haben die Bewohner dieser Festung Wächter und Fallen aufgestellt, um ihren Unterschlupf zu schützen!

- A: Diese ist eine magische Statue. Sie kann in jeder Runde einen Feuerball aus drei Kampfwürfeln werfen. Sie verteidigt sich mit 5 Würfeln und hat zwei Punkte an Körperkraft. Die Statue ist unbeweglich und immun gegen jeglichen Zauber. Keine Figur darf an ihr vorbeiziehen, solange sie nicht zerstört ist.
- B: Die Schatzkiste ist durch eine Falle gesichert. Das Fallbeil wird ausgelöst, wenn die Schatzkiste geöffnet wird und nicht vorher nach Fallen gesucht wurde. Die Schatzkiste enthält 50 Goldmünzen.
- C: Alle Orks in diesem Raum sind mit Speeren bewaffnet und können auch diagonal mit 3 Kampfwürfeln angreifen.

**Streunende Monster: 4 Goblins**

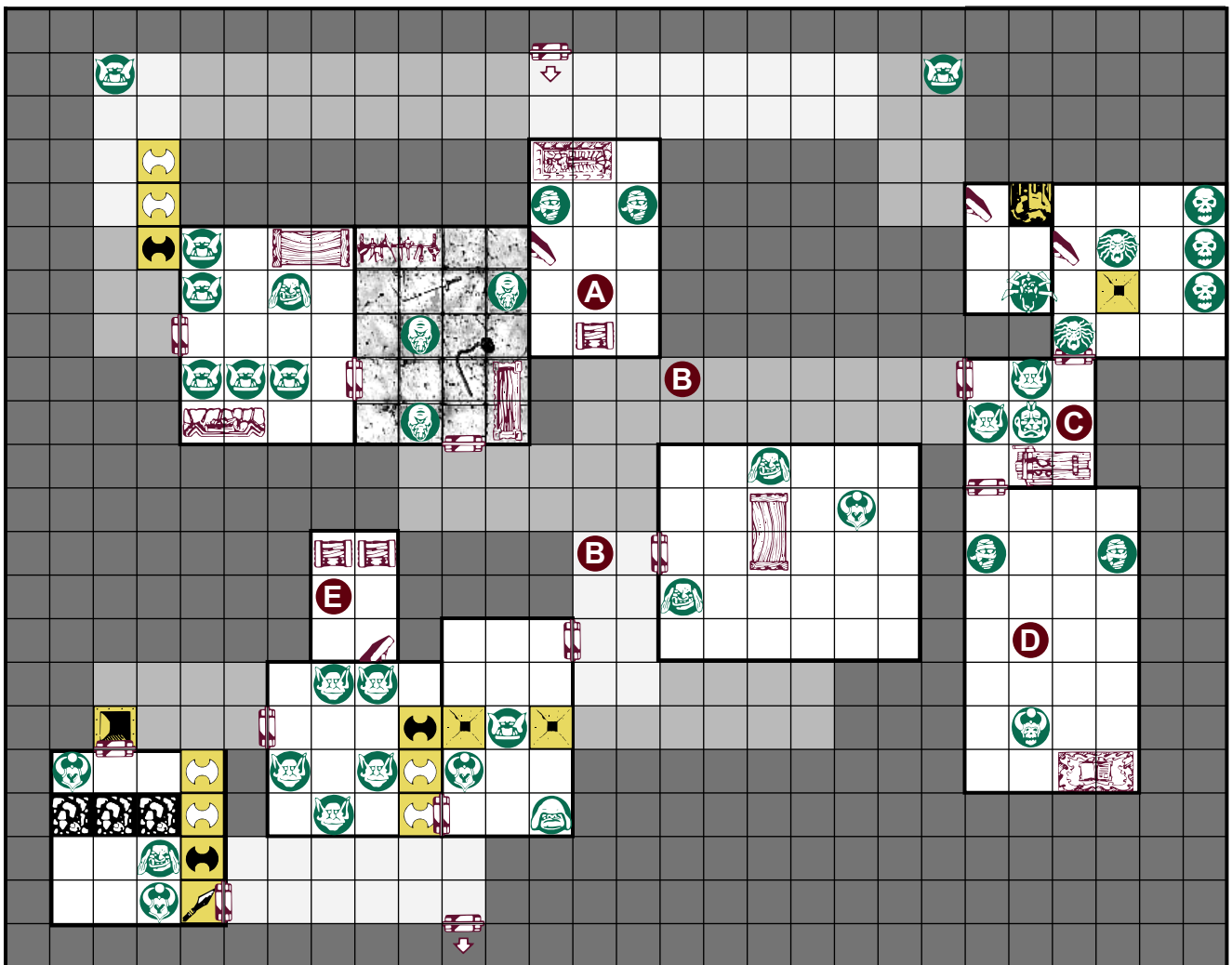


## Die äußeren Höhlen

Ihr habt den Eingang zur Oger Festung entdeckt. Nun müsst Ihr die marodierenden Oger Horden empfindlich treffen und das unterirdische Hauptquartier zerstören, wo sie sich zu ihren Überfällen zusammenrotten.

- A: Diese Schatzkiste enthält Smaragde im Wert von 300 Goldmünzen.
- B: Sobald die Heroen diesen Raum betreten, schlägt der Goblinwächter Alarm. Die Tür zum Nebenraum öffnet sich und die Orks in der Wachstube dürfen sofort einmal agieren, so als ob sie am Zuge wären.
- C: Die Orks in diesem Raum sind mit Bögen ausgerüstet. Sie schießen auf die eindringenden Heroen, während die Oger sie am Überqueren der Fallgruben hindern.
- D: Dies ist das Hauptquartier der Oger-Banden. Um ihre Aufgabe zu erfüllen, müssen die Heroen den Raum von allen Monstern befreien. Die Schatzkiste enthält die Beute vom letzten Überfall der Oger, nämlich 600 Goldmünzen und einen Heiltrank, der es einem der Heroen erlaubt, seine Körperkraft wieder auf den vollen Anfangswert aufzufüllen.

**Streunende Monster: 2 Chaos Krieger**

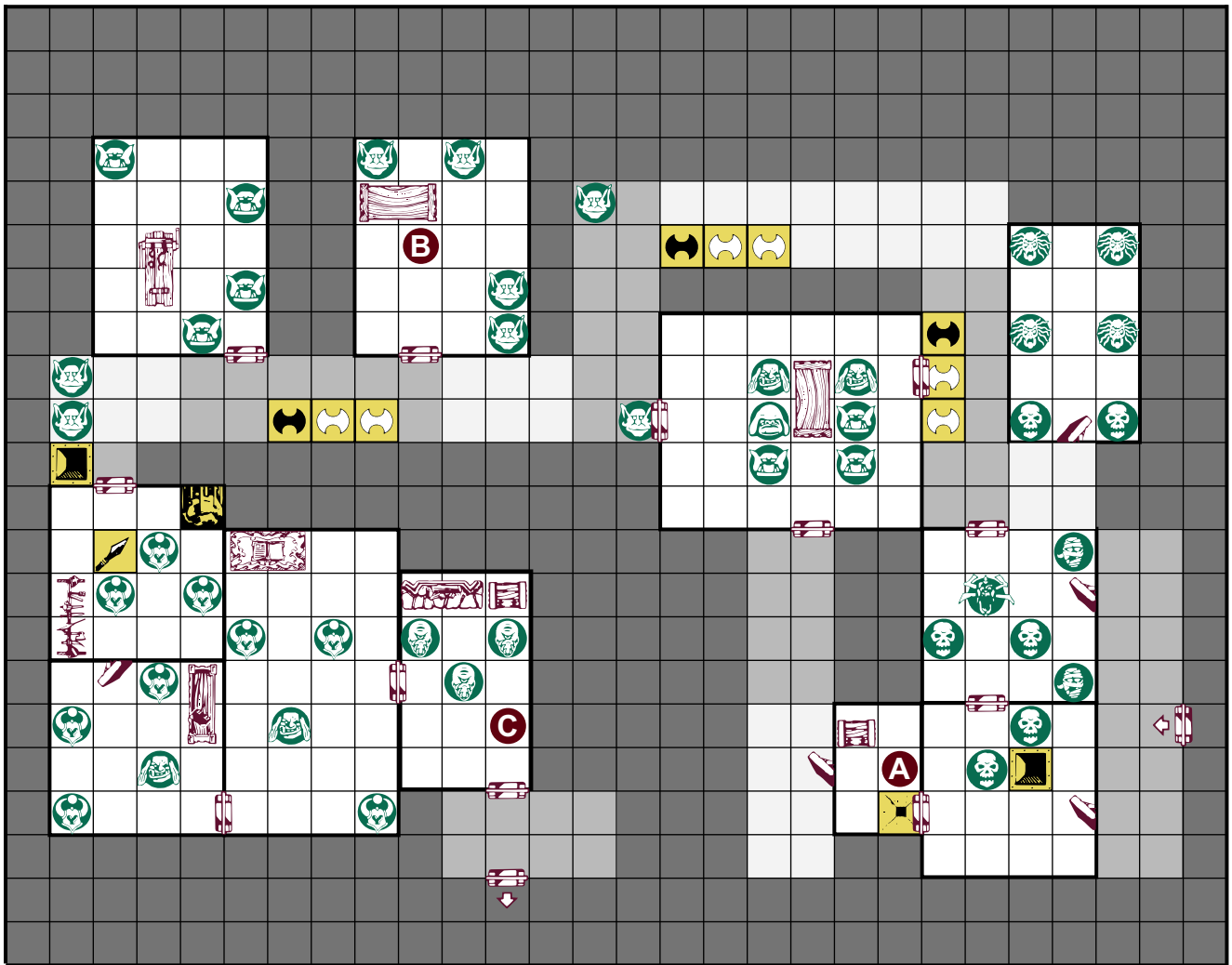


## *Das Lager der Oger Horden*

*Um in das Herz der Oger-Festung zu gelangen, müsst Ihr das Lager durchqueren, in dem der Hauptteil der Oger Horden haust. Vermeidet es die Einwohner zu alarmieren, denn sonst stünde eine ganze Armee gegen Euch!*

- A: Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.
- B: Immer wenn der Spielleiter am Zug ist und sich irgendwelche Heroen in diesen Gängen befinden, darf der Spielleiter mit einem W6 würfeln. Bei einer 1 oder 2 werden sofort alle Monster in der zentralen Halle aktiviert und die Türen werden geöffnet, die Monster dürfen sofort agieren. Bei einer 3-6 passiert nichts.
- C: Dies ist die Wohnung von Tograk, dem Anführer der Oger Horden. Er ist ein Oger Befehlshaber.
- D: Dies ist die Wohnung von Nexrael, einem Chaos-Zauberschüler. Er kämpft nach folgenden Regeln: Angriff = 3 Würfel, Verteidigung = 4 Würfel, Tempo = 8, Intelligenz = 5. Körperkraft 1 Punkt. Nexrael kann den „Tele-Schock“ anwenden, er hat einen Vorrat von 4 „Tele-Schock“ Chips.
- E: Dies ist die Beutekammer der Horden. In der ersten Schatzkiste befinden sich 400 Goldmünzen. Die zweite Schatzkiste ist durch eine Falle gesichert, enthält aber 500 Goldmünzen.

**Streunendes Monster: 3 Orks**

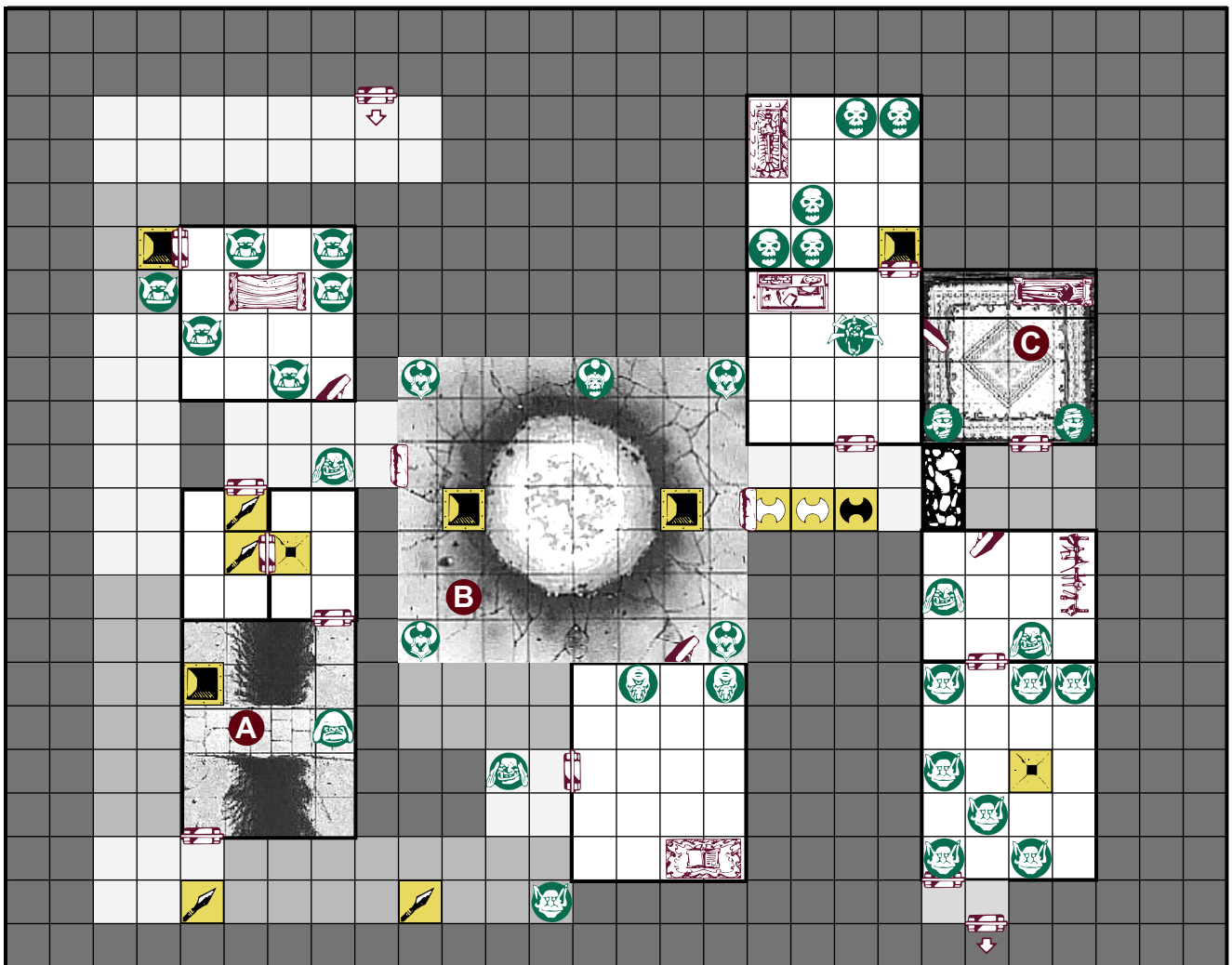


## Die Höhle der Verwesung

Ihr betretet den inneren Teil der Festung. Bevor Ihr Euch aber Eurem eigentlichen Ziel zuwenden könnt, müsst Ihr die Halle passieren, in der die Oger für gewöhnlich ihre Fress-Orgien abhalten.

- A: Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen und etliche abgenagte Knochen.
- B: Die Goblins in diesem Raum sind mit Bögen ausgerüstet (A=2).
- C: Die Schatzkiste enthält ein Gefäß mit 5 Diamanten im Wert von je 100 Goldmünzen.

**Streunendes Monster: 2 Fimire**



## Die Chaos-Grube

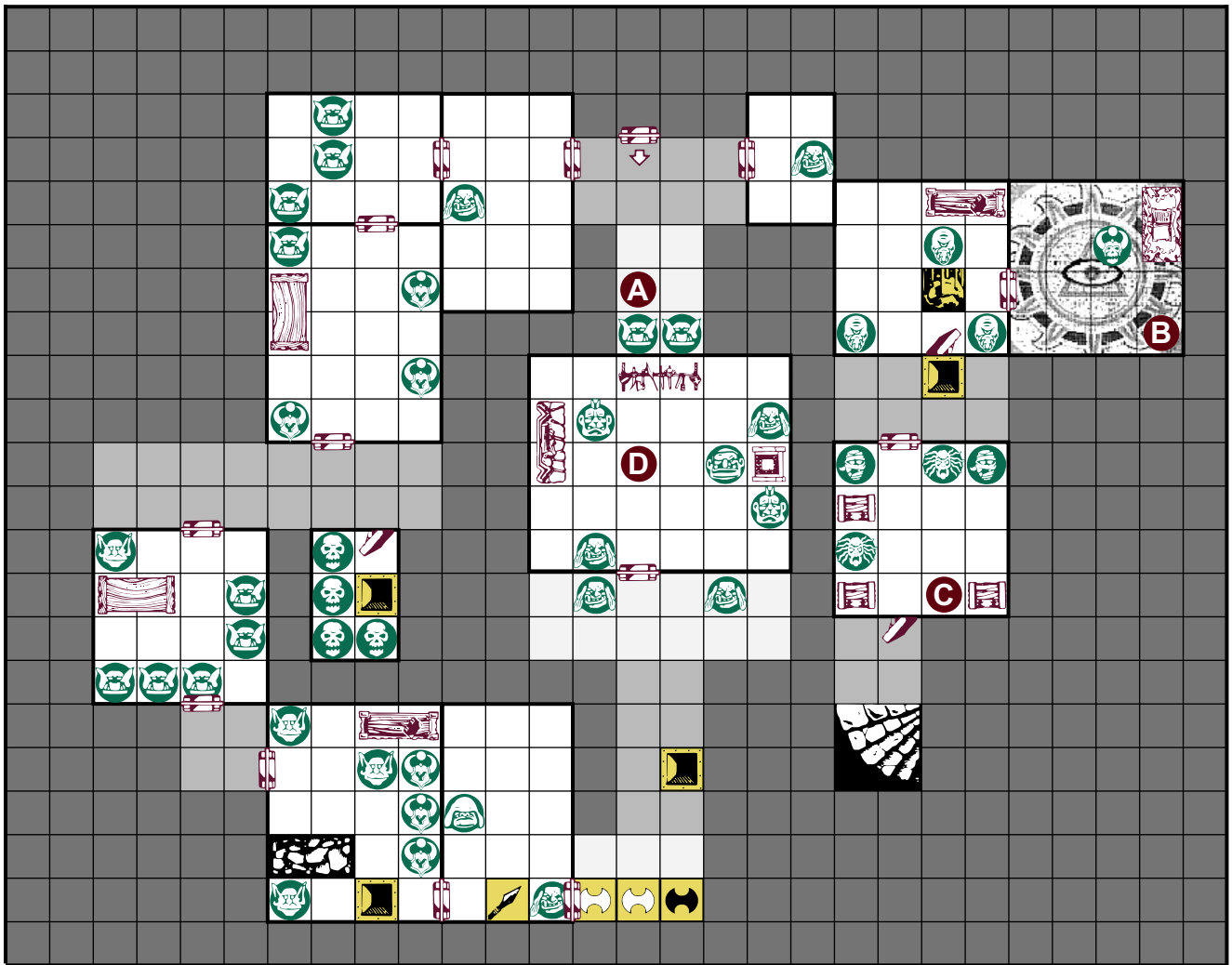
*Ich spüre, dass Ihr Euch nun einer Quelle der Chaos-Kräfte nähert. Ihr müsst diese Quelle zerstören, indem Ihr Festrals „Ring der Macht“ findet und ihn in die Chaos-Grube schleudert.*

- A: Das Zentrum des Raumes ist eine bodenlose Höhle, die nur über den schmalen Steg überquert werden kann. Wenn ein Heroe hier ohnmächtig wird oder stirbt, fällt er in den Abgrund und verschwindet mit all seinen Besitztümern im Nichts.
- B: Dies ist der Raum mit der Chaosgrube. Jeder der hineingerät, verfällt augenblicklich dem Chaos und wird ab sofort vom Chaoszauberer Festral kontrolliert. Festral kämpft mit folgendem Profil:  
 Angriff = 4 Würfel, Verteidigung = 5 Würfel, Tempo = 8, Intelligenz = 8, Körperkraft 3 Punkte  
 Festral kann alle Sorten Chaoszauber-Chips anwenden, er hat einen Vorrat von 3 „Koma“, „3 Hypno-Kontrollen“ und 3 „Tele-Schock“ Chips. Wenn Festral eine erfolgreichen „Hypno-Kontrolle“ ausspricht wird er versuchen die Heroen in die Chaos Grube zu befehligen. Mit Festrals Tod enden alle magischen Kontrollen der Spieler.

Die Chaoskrieger in diesem Raum gehören zu Festrals Leibgarde. Sie greifen mit 5 Kampfwürfeln an und verteidigen sich auch mit 5 Kampfwürfeln.

- C: In dem Bücherschrank ist ein ausgehöhltes Buch verborgen, das Festrals „Ring der Macht“ enthält, sowie 10 Diamanten, von denen jeder 75 Goldmünzen wert ist.

**Streunendes Monster: 3 Chaoskrieger**

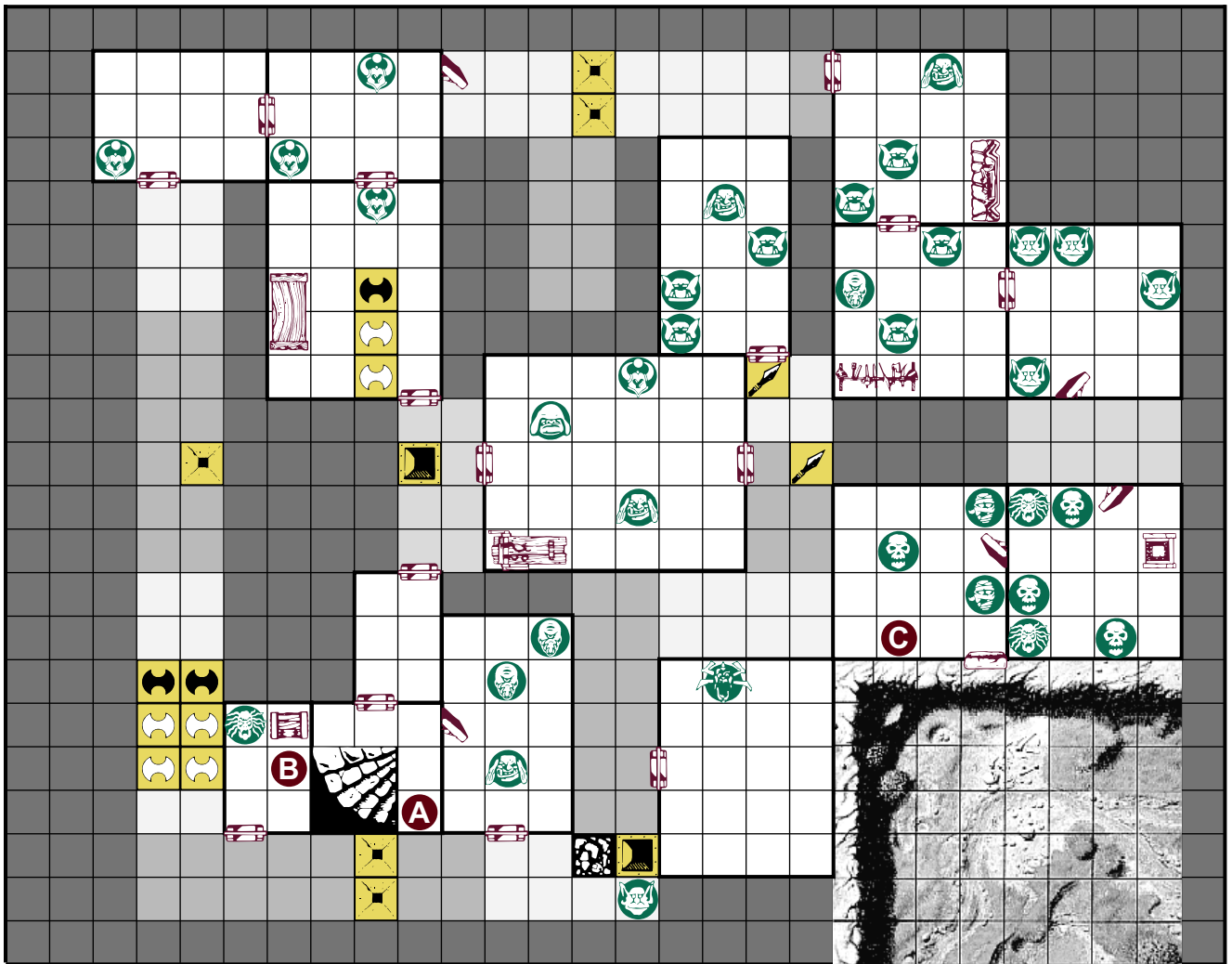


## Der Palast des Oger Herrschers

*Endlich: Ihr habt das Herz der Oger Festung erreicht, von wo aus der Herrscher der Oger seinen Clan befehligt. Wenn Ihr den Oger Herrscher besiegt, so werden die Oger Horden ohne Führung und somit unschädlich sein.*

- A: Diese beiden Orks sind mit Bögen ausgerüstet, die mit 3 Würfeln angreifen.
- B: Dies ist der Raum von Xenloth, dem Chaos-Magier. Er ist Festrals Assistent und kann das Koma und den Tele-Schock anwenden. Von beiden Zaubern hat er je fünf Chips an Vorrat. Er kämpft nach folgenden Regeln: Angriff 2 Würfel, Tempo 6, Intelligenz 4, Verteidigung 4 Würfel, Körperkraft 1 Punkt.
- C: Hier liegt der Schatz des Oger Herrschers. Jede Kiste enthält 700 Goldmünzen, aber jede Kiste ist auch mit Fallen gesichert: Jeder, der eine dieser Kisten öffnet, wird von einer Speerfalle mit einem Würfel angegriffen.
- D: Endlich ist der Saal des Oger Herrschers erreicht. Hier sitzt er mit seinem General (einem Oger Oberbefehlshaber) und seinen besten Kriegeren. Wenn er besiegt ist, findet der erste Heroe, der den Raum durchsucht, seine mit Juwelen besetzte Krone, die 450 Goldmünzen wert ist.

**Streunendes Monster: Oger**



## Flucht ans Tageslicht

*Tausend Dank, meine lieben Heroen! Ihr habt den Oger Herrscher besiegt und die Macht der Oger zerschmettert. Aber noch dürft Ihr Euch nicht in Sicherheit wiegen! Noch seid Ihr tief unten in der Oger Festung, und alle verbliebenen Oger-Einheiten sind nun alarmiert. Erst wenn Ihr die Oberfläche wieder erreicht habt, könnt Ihr Euch sicher fühlen und Euch neuen Aufgaben zuwenden.*

- A: Nachdem die Heroen diesen Raum verlassen haben, kann der Spielleiter in jeder Runde W3 Orks auf die Treppenstufen setzen. Die Orks können sofort ziehen und angreifen.
- B: Der Heroe, der diese Tür öffnet, löst eine Steinlawine aus, die ihm den Schaden von 2 Kampfwürfeln zufügt. Er darf sich normal verteidigen. Die Schatzkiste ist leer.
- C: Sobald ein Heroe durch diese Felsentür geht und auf das oberirdische Feld tritt, ist er sicher: Kein Monster darf ihm hierhin folgen.

**Streunendes Monster: Oger-Offizier**