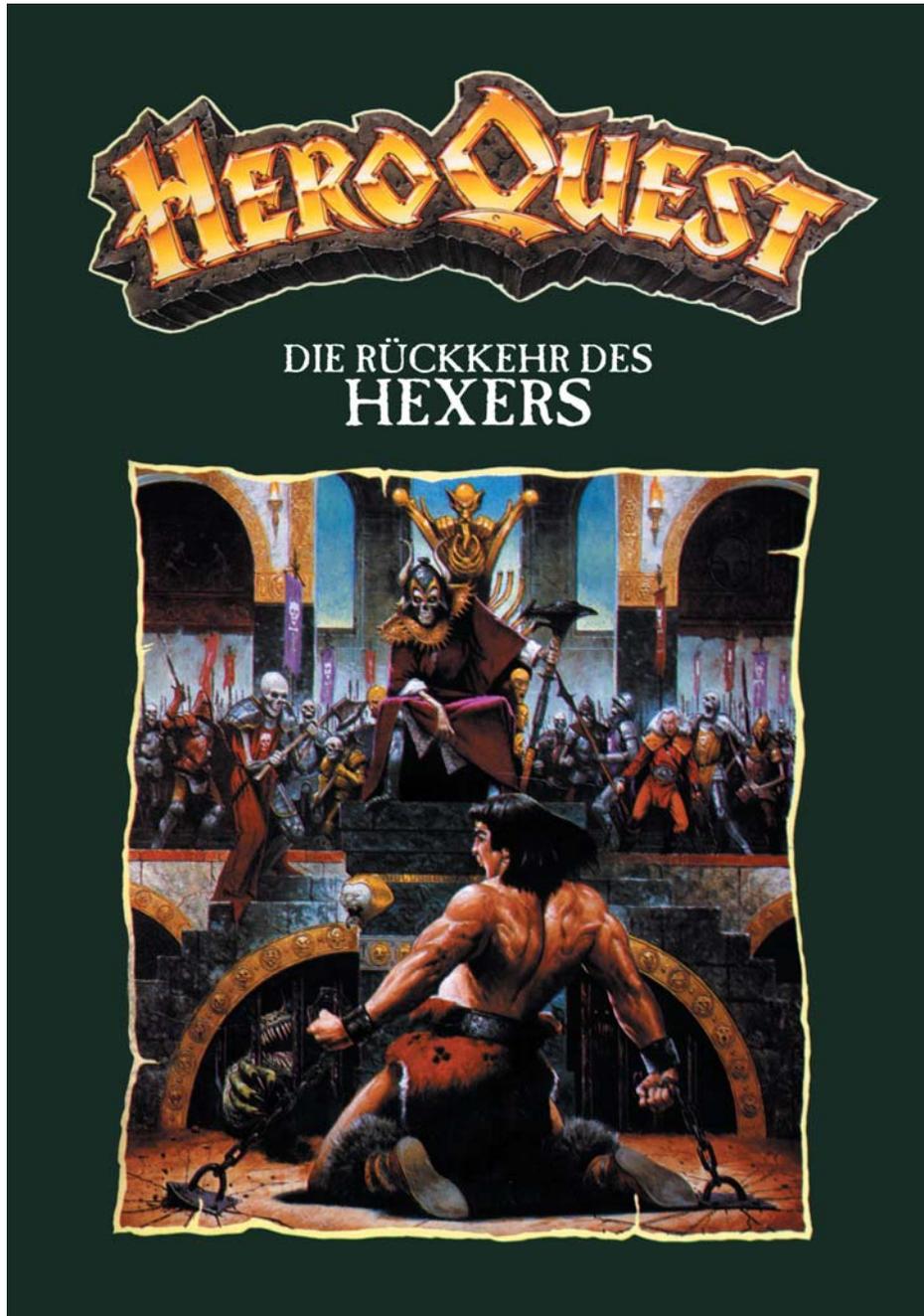


Die Rückkehr des Hexers

Eine Questbuch-Konvertierung für HQ-Modular™

Liebe Spieler von HQ-Modular. Vor Euch liegt die Konvertierung HeroQuest Original-Erweiterung „Die Rückkehr des Hexers“. 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.

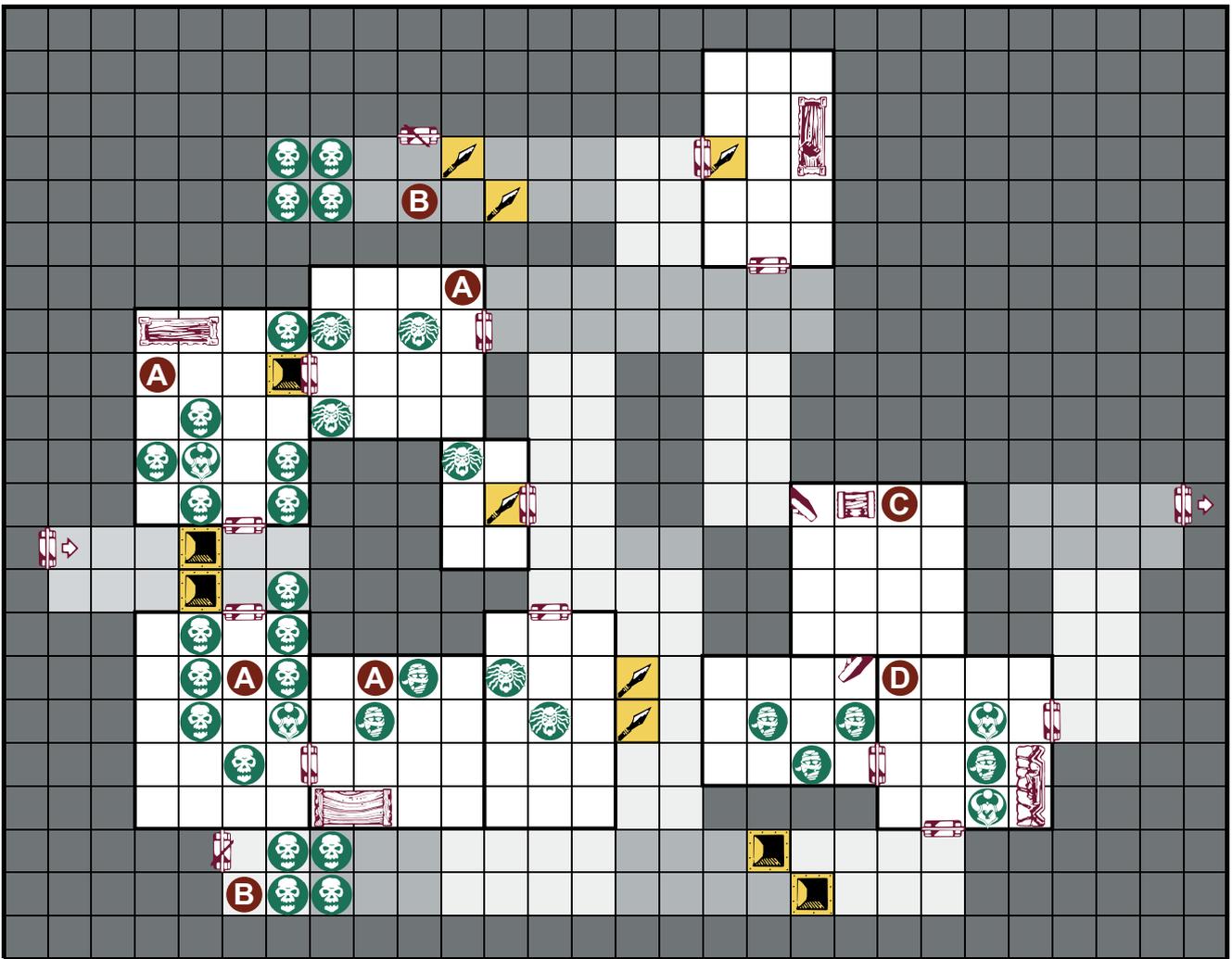


Das vorliegende Abenteuer ist eine Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spiels. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren: <http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

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.

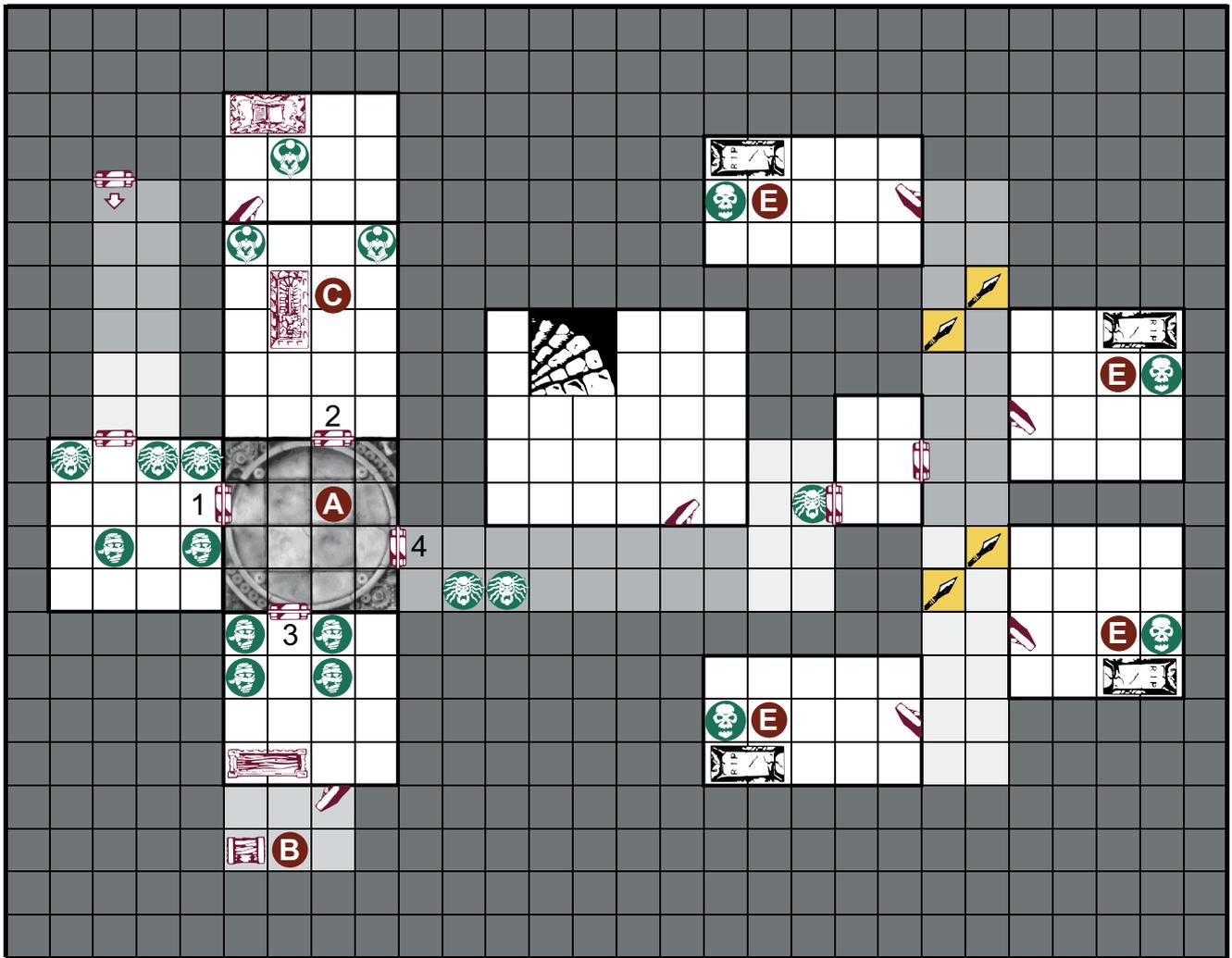


Das Schicksals-Tor

„Der Eingang zur Festung ist nicht schwer zu finden, denn man hat gar nicht erst versucht, ihn zu tarnen. Der äußere Eingang steht offen, und aus den Spuren lässt sich ersehen, dass in den letzten Tagen viele Kreaturen hindurchgegangen sind. Ihr müsst Euch nun durch die schrecklichen Tunnels hindurch arbeiten, um das Schicksals-Tor zu erreichen. Lasst äußerste Vorsicht walten, liebe Freunde, denn der Gegner hatte viele Tage Zeit, sich auf Euer Kommen vorzubereiten.“

- A: Die Monster in diesen vier Räumen sind bereits gewarnt und haben einen Hinterhalt vorbereitet: Sobald der erste Heroe einen dieser Räume betritt, werden die Monster in allen vier Räumen aktiviert, und sämtliche Türen in diesen vier Räumen öffnen sich sofort.
- B: Dieses sind falsche Türen. Sie können nicht geöffnet werden.
- C: Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.
- D: Der Heroe, der als erster diesen Raum nach Schätzen durchsucht, findet 2 Beutel mit dem „Staub des Verschwindens“. Händige dem Spieler die entsprechende Artefakt-Karte aus.

Streunendes Monster: Chaoskrieger



Die Eishöhlen

Diese frostigen Gänge sind der Ruheplatz der toten Geisterreiter, die einst die reitenden Skelette des Hexers in die Schlacht führten. Hier liegen sie nun, träumen von vergangenem Ruhm und warten auf den Tag, der sie wieder unter dem Schwarzen Banner vereint. Findet die Steintreppe, die Euch tiefer in die Verliese des Hexers führt.

A: Dies ist ein rotierender Raum. Monster dürfen ihn nicht betreten. Heroen, die den Raum verlassen wollen, müssen zuvor den richtigen Ausgang auswürfeln:

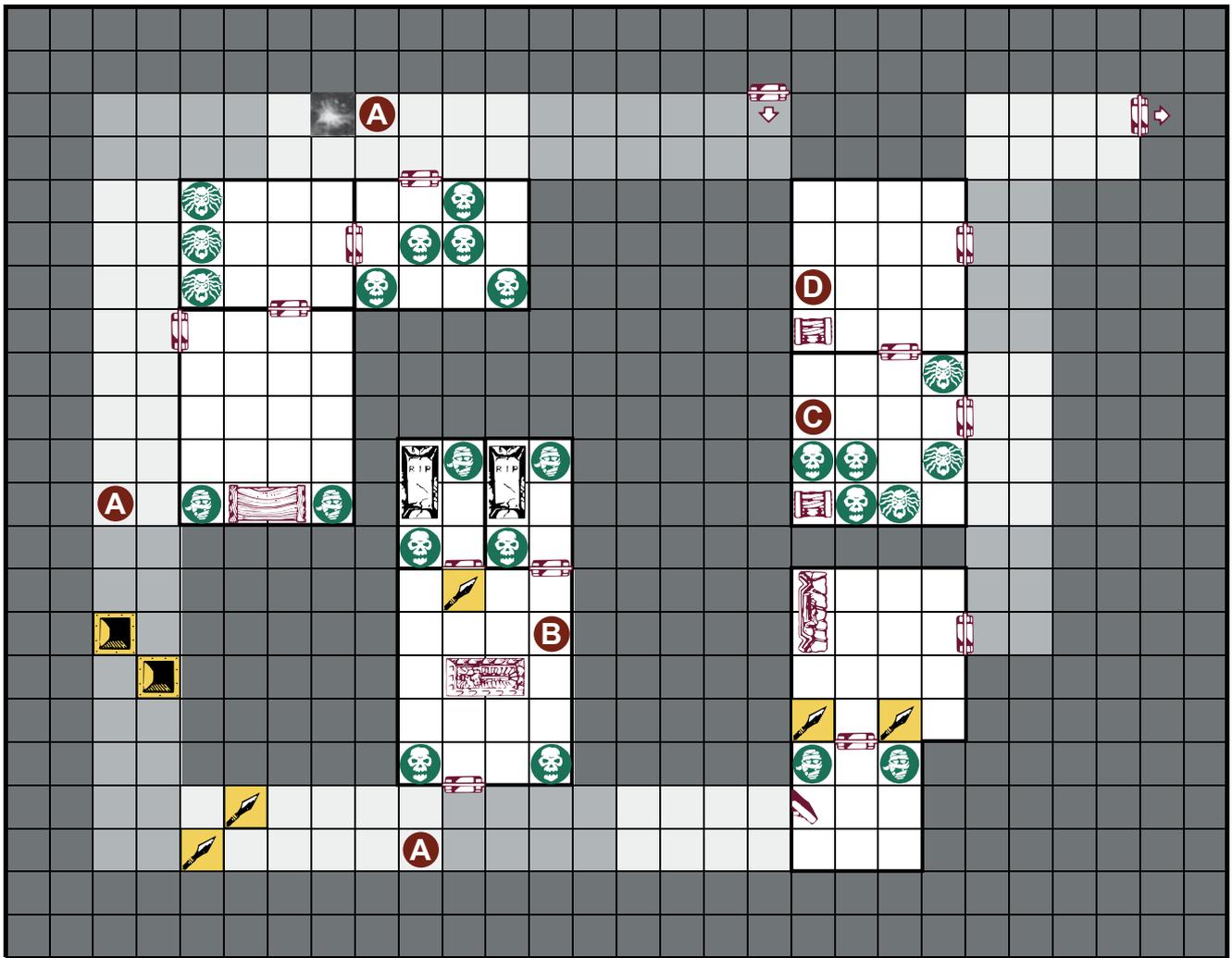
- Bei einem Wurf von 1 oder 2: Tür Nummer Eins.
- Bei einem Wurf von 3: Tür Nummer Zwei.
- Bei einem Wurf von 4 oder 5: Tür Nummer Drei.
- Bei einem Wurf von 6: Tür Nummer Vier.

B: Die Schatztruhe enthält 300 Goldmünzen.

C: Wenn ein Heroe den Sarkophag öffnet, um ihn nach Schätzen zu durchsuchen, erscheint ein funkelnder, magischer Nebel, der in diesem Raum verbleibt. Das Schwert „Ork-Terror“ und „Borins Rüstung“ werden durch diesen Nebel sofort vernichtet, sobald ein Heroe, der eines (oder beide) dieser Artefakte besitzt, diesen Raum betritt. Erzähle das den Heroen nicht bis zu dem Moment, in dem es passiert.

E: Die Skelette in diesem Raum sind die Geisterreiter. Sie kämpfen nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel; Verteidigung: 4 Würfel; Tempo: 8 Felder; Intelligenz: 3; Körperkraft: 3.

Streunendes Monster: Zombie

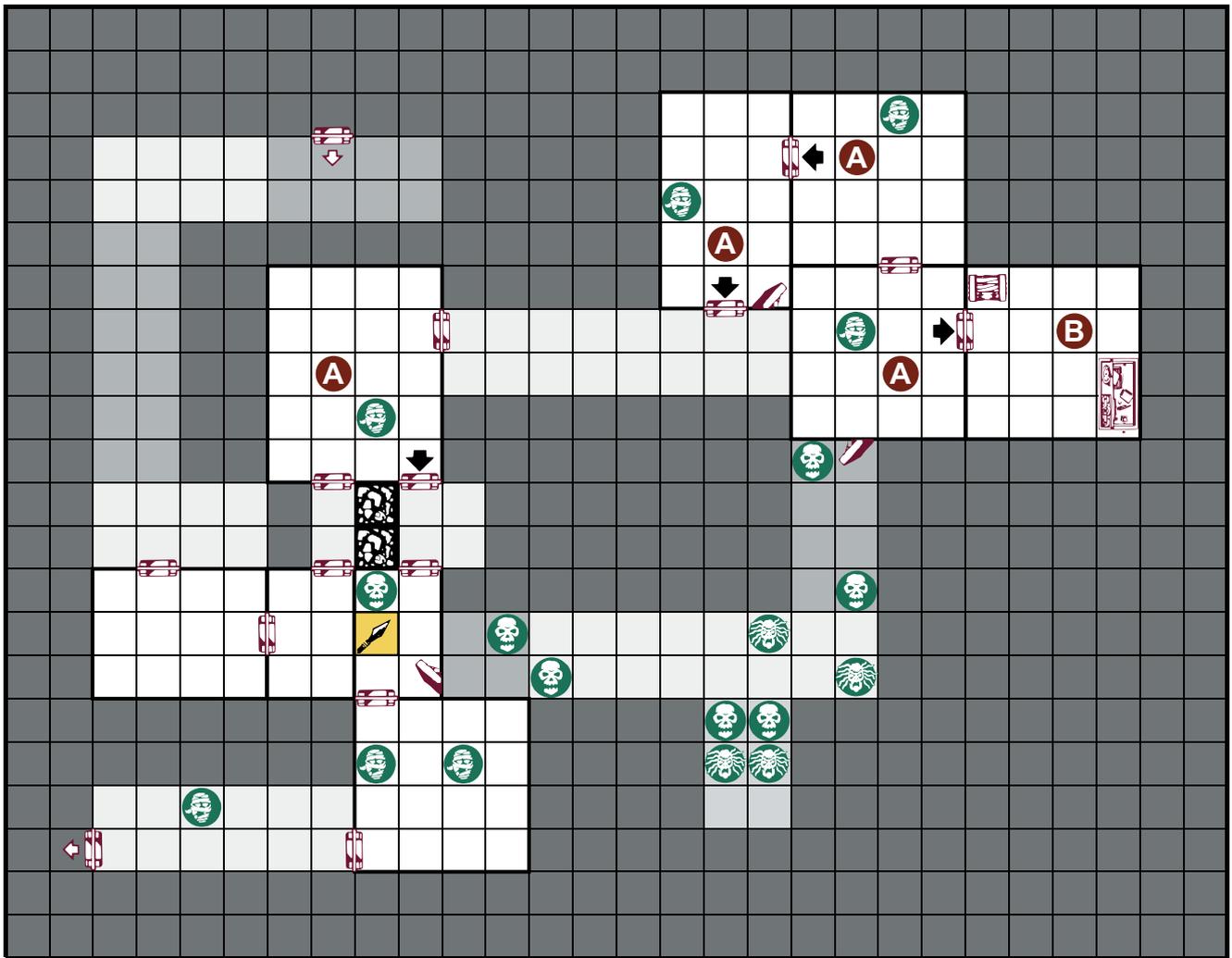


Die Gänge des Schweigens

„In diesen gängen herrscht seit mehr als tausend Jahren tödliches Schweigen. Die letzten Stimmen, die hier von den Wänden widerhallten, waren die von König Agrain und seinen getreuen, die zur Verteidigung der Stadt herbeigeeilt waren. Es heißt, dass ein grässlicher Fluch auf dieser Passage lastet. Also seht Euch vor, liebe Freunde!“

- A: Der äußere Flur ist vom Atem des Chaos erfüllt, einem betäubenden Nebel, der jeden auf der Stelle außer Gefecht setzt, der nicht mit dem Bösen im Bunde ist. Der Atem des Chaos kann nicht angegriffen werden. Nur durch einen Gewitter-Zauber oder durch das Geisterschwert ist er zu zerstören. Der Todesnebel kann jedoch jeden Heroen angreifen, indem er durch ihn hindurchzieht und ihm damit einen Punkt an Körperkraft raubt. Er kann auch mehrere Heroen in einem Zug angreifen. Auf Monster hat er keinen Einfluss. Er kann nie den Flur verlassen und kann sich pro Zug um genau 6 Felder bewegen, darf aber nie auf einem Feld landen, das schon durch einen Heroen oder ein Monster besetzt ist und darf kein Feld zweimal betreten.
- B: Sollte keiner der Heroen das „Geisterschwert“ besitzen, kann es in diesem Sarkophag gefunden werden. Befindet sich das „Geisterschwert“ im Spiel, so ist der Sarkophag leer.
- C: Diese Schatzkiste enthält eine Falle. Jeder Heroe, der sie öffnet, verliert 1 Punkt an Körperkraft durch Pfeile, die aus der Wand schießen. Die Kiste enthält 2 „magische Wurf dolche“. Händige dem Spieler die entsprechende Artefakt-Karte aus.
- D: Die Schatzkiste enthält 100 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte regeneriert.

Streunendes Monster: Skelett

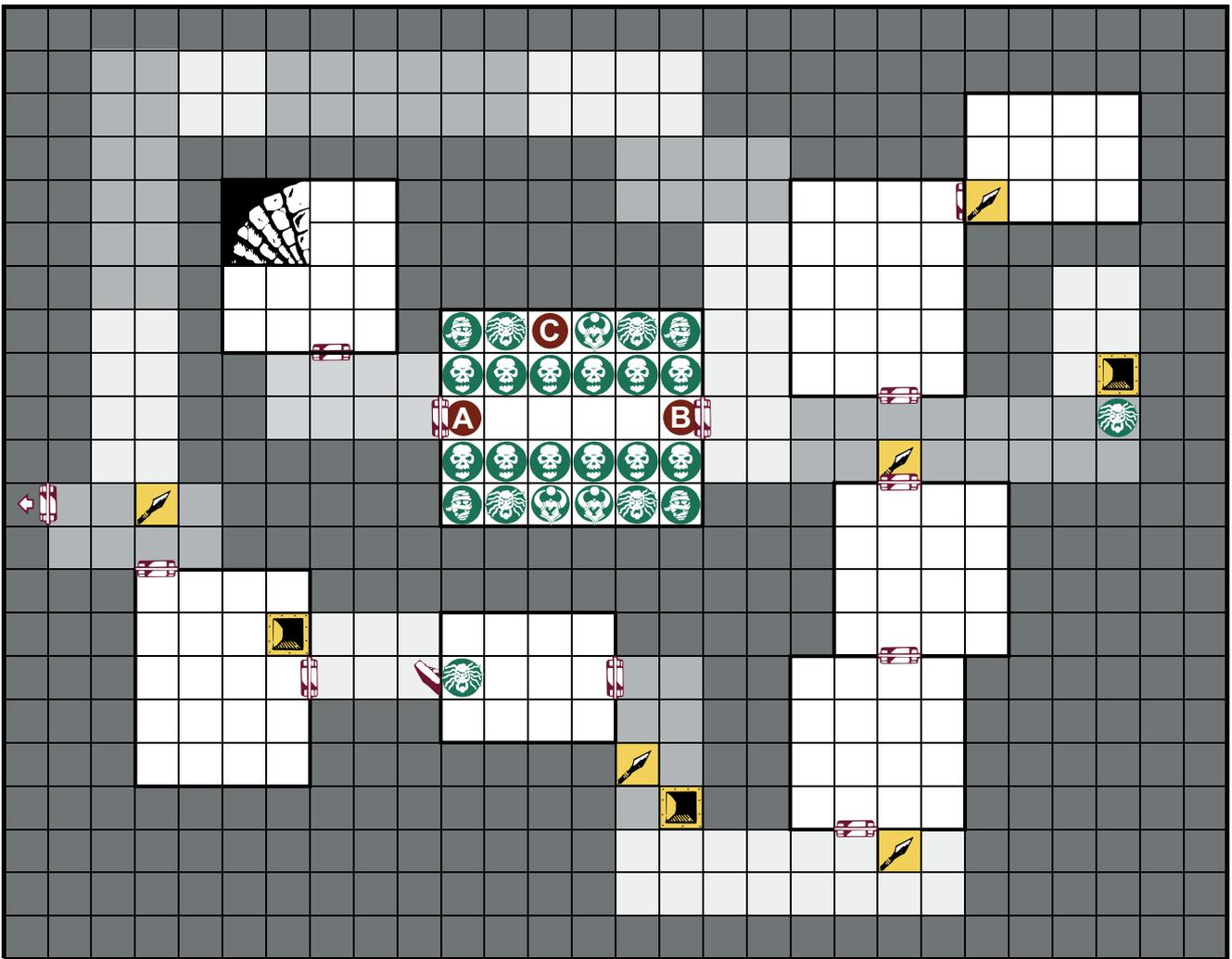


Die Halle der Visionen

„König Agrain war einer der größten Könige in der Zeit vor dem Chaos. Er war ein tapferer Krieger und berühmt für seine Gerechtigkeit. Seine Studien der Magie befähigten ihn dazu, die Halle der Visionen zu bauen, einen Irrgarten aus verzauberten Räumen.“

- A: Diese Räume sind verzaubert, um von König Agrains geheimer Werkstatt abzulenken. Jeder Raum wird von einer Mumie bewacht. Wird diese Mumie besiegt, entfernst Du sofort die mit einem schwarzen Pfeil gekennzeichnete Tür in dem jeweiligen Raum.
- B: Die ist die magische Werkstatt von König Agrain. In der Schatzkiste befinden sich vier große Edelsteine. Das sind Agrains Schlüssel: Wer einen davon besitzt (bitte auf dem Persönlichkeits-Paß vermerken!), darf alle verzauberten Räume sicher durchqueren und alle fehlenden Türen ersetzen. Die Mumien greifen keinen an, der einen Edelstein mit sich führt. Jeder Edelstein ist 100 Goldmünzen wert. Weiterhin befinden sich in der Schatztruhe die beiden Spruchrollen „Feuerkugel“ und „Flammende Wut“. Händige dem Spieler, der die Truhe öffnet die beiden Spruchrollen-Karten aus.

Streunendes Monster: Mumie



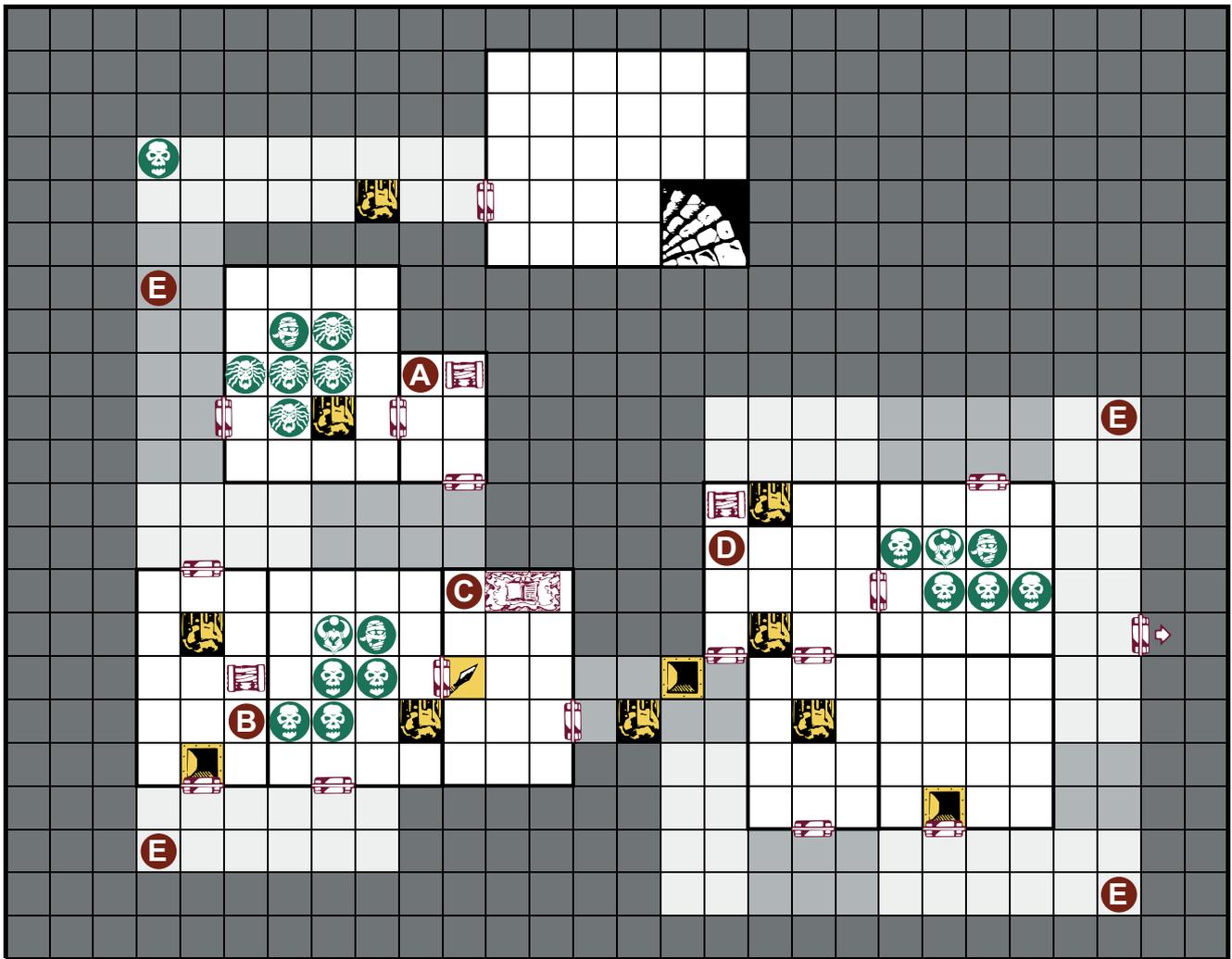
Die vergessene Legion

Ihr seid dem Hexer entkommen. Aber er wird Euch folgen. In den Räumen, die Ihr nun durchquert, trifft Ihr auf die vergessene Legion, die Elitesoldaten des Hexers unter Skulmars Führung. Sie tragen die Narben von tausend Schlachten, die alle mit einem Sieg für das Chaos endeten. Ihr müsst die hölzerne Ausgangstür erreichen... oder sterben.

- A: Hier steht die vergessene Legion, eingeschlossen in einem magischen Eispanzer, der mit normalen Mitteln nicht zu durchbrechen ist.
- B: Wenn ein Heroe diese Tür öffnet, zerbricht das magische Eis, und die vergessene Legion kann sich beim nächsten Zug des Spielleiters frei bewegen.
- C: An der mit „C“ markierten Stelle steht Skulmar, der General der Totenarmee. Er führt die Legion. Skulmar kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 5 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 8 Felder; Intelligenz: 4; Körperkraft: 3.

Benutze die Figur des Hexers, um Skulmar darzustellen. Wenn die Legion zu verlieren droht, sollte Skulmar zu fliehen versuchen. Dazu muss er die Treppenstufen erreichen und kann dann vom Brett entfernt werden. Wenn Skulmar besiegt wird, finden die Heroen in seinen Überresten das Artefakt „Sprungstiefel“ sowie die Spruchrolle „Durch-die-Wand-Zauber“. Händige dem Spieler die entsprechenden Artefakt- und Spruchrollen-Karte aus.

Streunendes Monster: Chaoskrieger

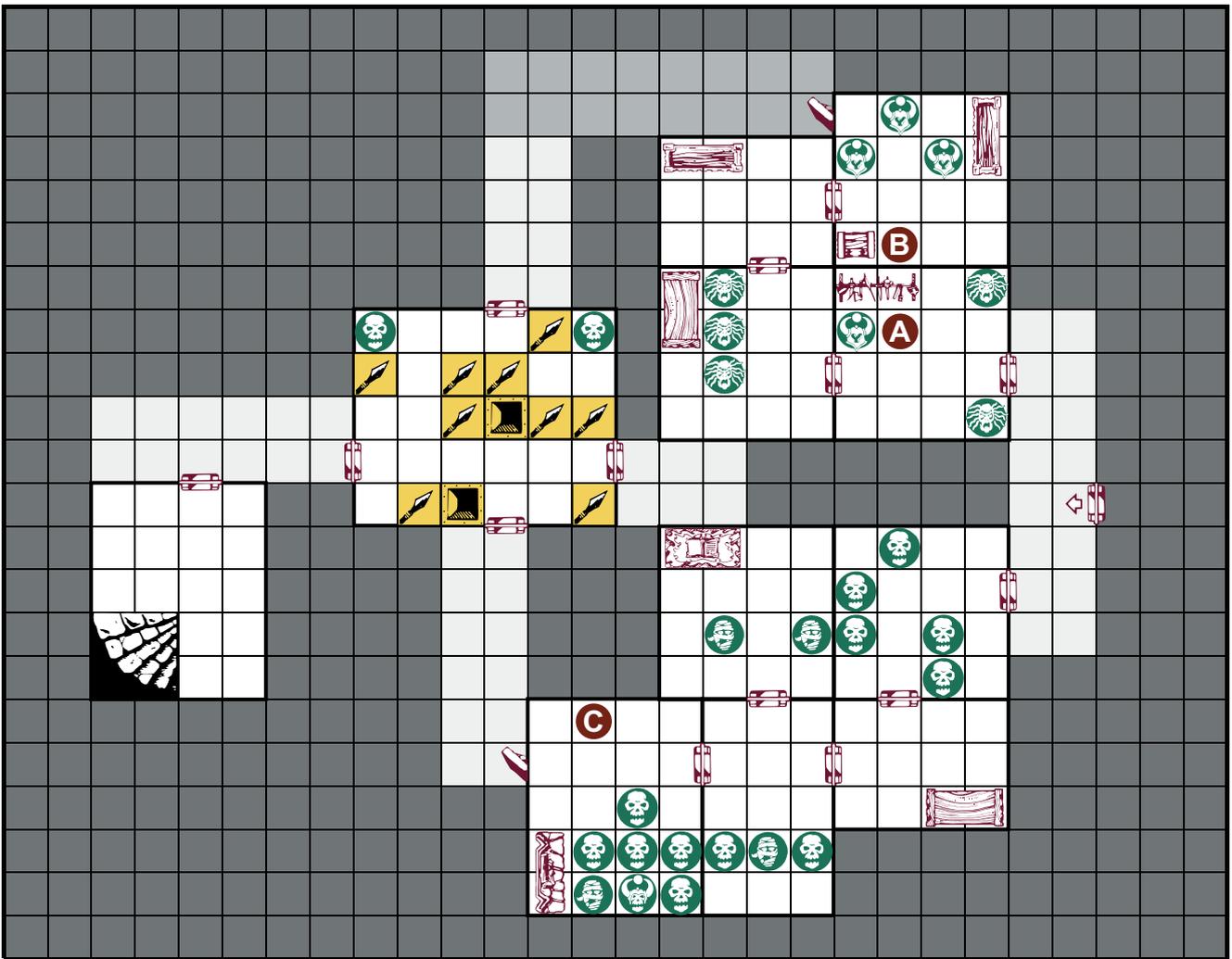


Die verbotene Stadt

„Kein lebender Mensch hat je zuvor die verbotene Stadt betreten. Selbst das Buch der Bücher sagt nichts darüber, was nun vor Euch liegt. Es heißt, dass in den Fluren die rastlosen Toten umherwandern, Morcars hirnlose Diener, auf denen ein ewiger Fluch liegt. Aber auch die Stadt selbst bedroht Euch, denn ihre Mauern sind brüchig, und sie kann jederzeit über Euch zusammenbrechen.“

- A: Die Kiste enthält 350 Goldmünzen und zweimal das Artefakt „Gegengift“
- B: Die Schatzkiste ist durch eine Falle gesichert. Ein Heroe der sie öffnet, ohne vorher nach Fallen zu suchen, erleidet den Verlust von 3 Körperkraftpunkten. Die Truhe enthält 2 Kurz- und 2 Langschwerter.
- C: Auf dem Altar liegen die beiden Spruchrollen „Heilzauber“ und „Tapferkeit“. Händige dem Spieler die entsprechenden Spruchrollen-Karten aus.
- D: Diese Schatztruhe ist leer.
- E: In jedem Spielzug, an dem der Spielleiter ans Spiel kommt, kann er 2 untote Monster (Skelette, Zombies oder Mumien) aus dem vorhandenen Figurenvorrat wählen und auf 2 beliebige der vier mit einem „E“ markierten Felder setzen. Alternativ kann die Art der Untoten erwürfelt werden: 1-2: Skelette, 3-4: 2 Zombies, 5-6: 2 Mumien.

Streunendes Monster: Chaoskrieger



Das letzte Tor

Jetzt, meine Freunde, steht Ihr vor dem letzten Tor, das Euch noch vom Thronsaal des Hexers trennt. Die Flure dahinter werden durch die Chaoskrieger der Leibgarde bewacht. Sie sind stärker und entschlossener als alle Chaoskrieger gegen die Ihr bisher antreten musstet. Sie stehen hier in den Kammern von Kessandria, der Hexenkönigin. Ihr müsst die spiralförmige Treppe erreichen um zum Hexenkönig zu gelangen.

Anmerkung:

Alle Chaoskrieger in dieser Herausforderung gehören zur Leibgarde des Hexers. Sie kämpfen mit folgendem Profil: Angriff: 4 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 8 Felder; Intelligenz: 3; Körperkraft: 3.

- A: Im Waffenregal befinden sich 2 „magische Wurf dolche“. Händige dem Heroen die entsprechende Artefakt-Karte aus.
- B: Die Truhe in diesem Raum enthält 250 Goldmünzen sowie das „Armband der Heilung“. Händige dem Heroen die entsprechende Artefakt-Karte aus.
- C: Dies sind die Kammern der Hexenkönigin Kessandria. Sie ist gegen alle Zauber gefeit, nur nicht gegen Feuerzauber. Einmal in diesem Abenteuer kann sie sich mit Tempo=12 bewegen. Sie kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 4 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 6 Felder; Intelligenz: 4; Körperkraft: 3.
Kessandria verfügt über folgende Chaoszauber: „Blitz“, „Sturm“, „Angst“, „Schlaf“ und „Chaoswolke“. Wenn sie angegriffen wird, versucht sie zur Treppe zu entkommen. Kessandria darf hierzu Türen öffnen. Gelingt ihr die Flucht, wird sie vom Brett entfernt.

Streunendes Monster: Chaoskrieger

