

# Gegen das Chaos Pt. II

## Das Runenamulett

*Heroen, erneut benötigen wir Eure Hilfe: Einer der Neffen des Kurfürsten wurde auf einem Spähtrupp von Orks überfallen und verschleppt.*

*Er führte ein wichtiges Artefakt mit sich, welches unbedingt wieder in unsere Hände fallen muss. Es handelt sich hierbei um ein besonderes Amulett, in das eigentlich die Zwerge von Karak Azul eine besondere Rune einarbeiten wollen. Dieses Amulett ist für die Verteidigung der Stadtmauern von Altdorf von unschätzbarem Wert.*

*Heroen, der Kurfürst bittet Euch, seinen Neffen zu retten, und das Amulett aus den Händen des Chaos zu befreien.*

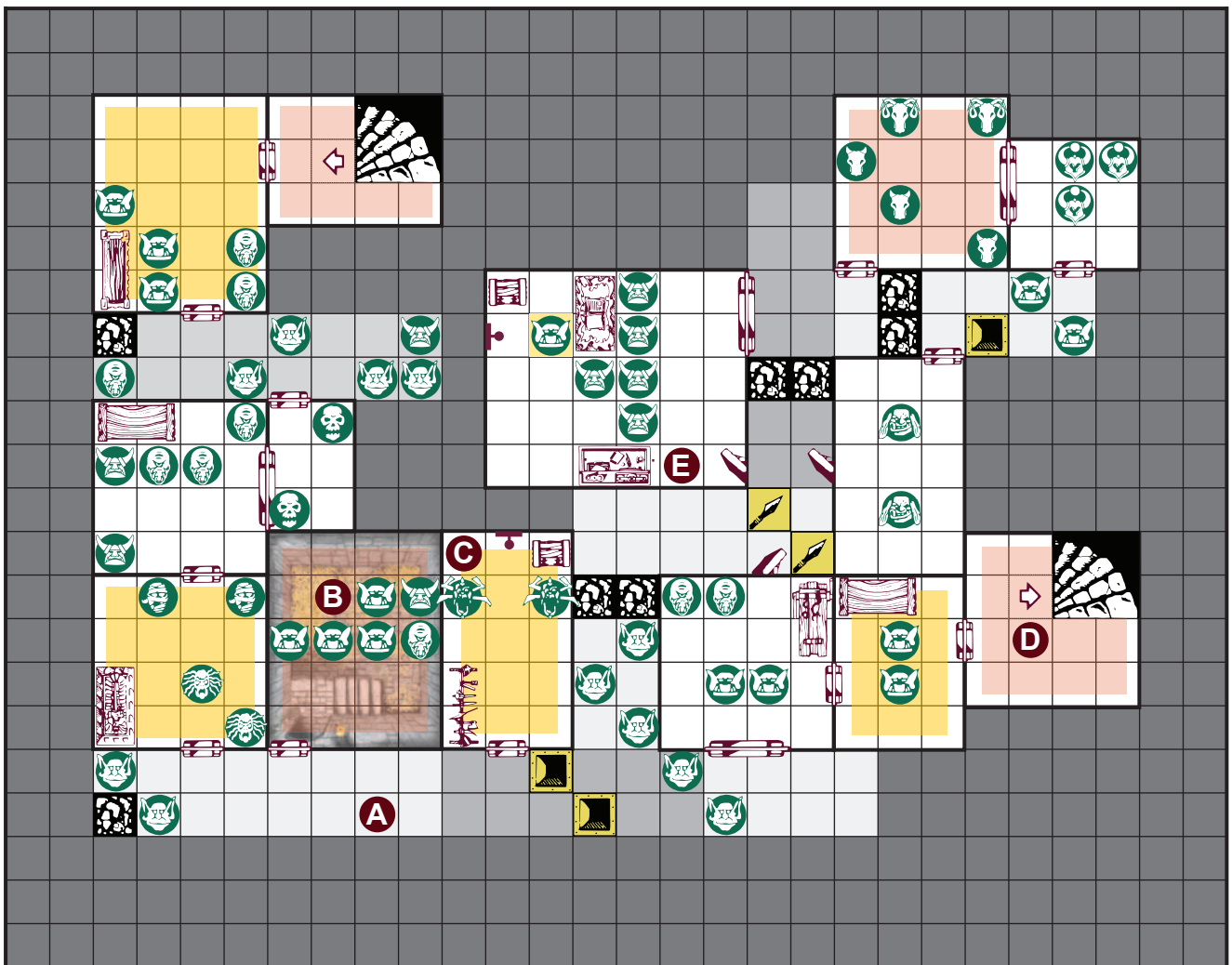
*Für jeden von Euch, der bei Erfolg lebend zurückkommt, wird eine Schatzkiste mit Gold bereit stehen. Viel Erfolg ....*

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.

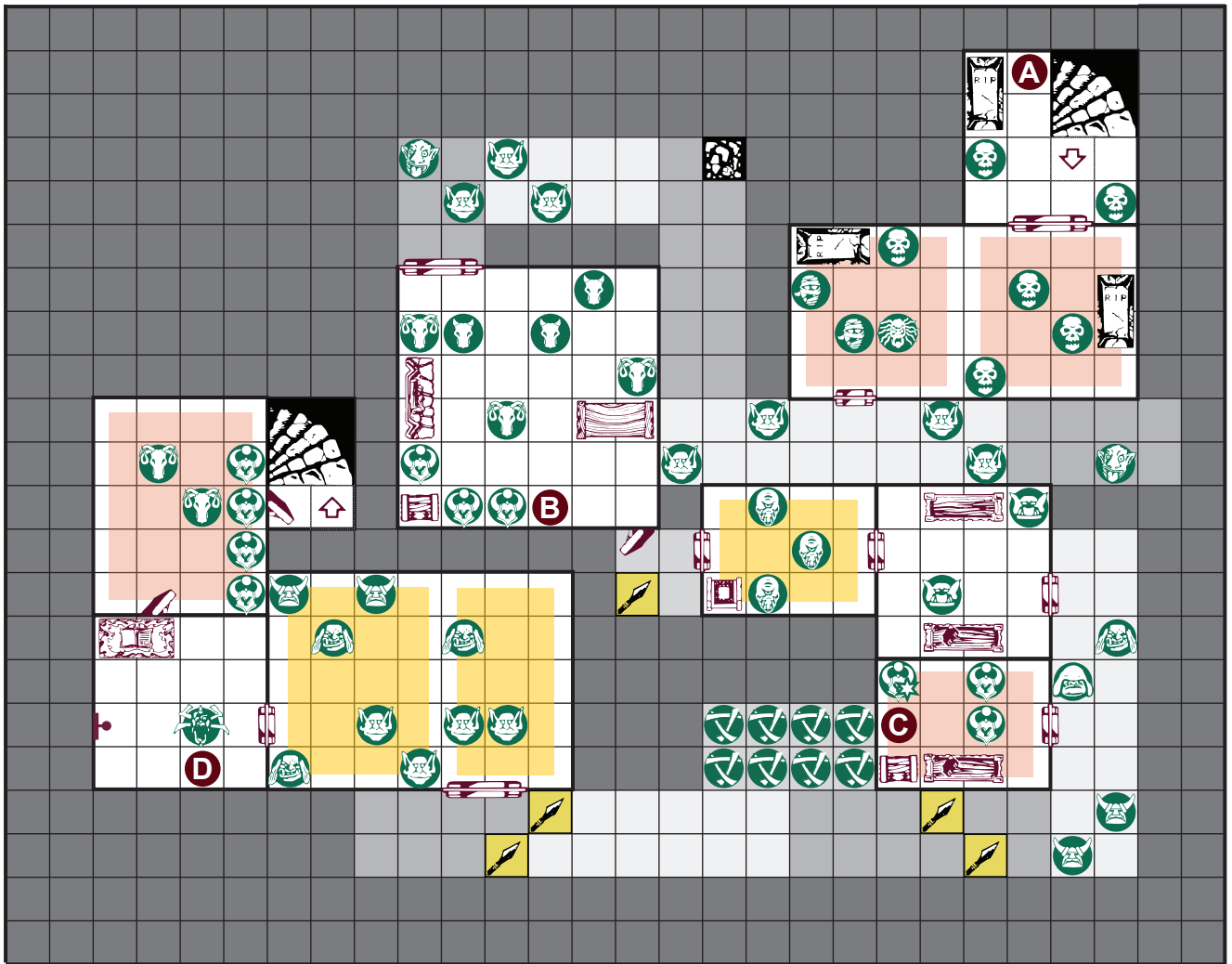


## Die Befreiung aus dem Orkhort

*Auf Eurer Reise vernehmt Ihr Hinweise auf das Hauptlager der marodierenden Orkhorden. So ist Euch nun also der Ort bekannt, in dem der Neffe des Kurfürsten gefangen gehalten wird. Die Bevölkerung munkelt auch von Ogern und Trollen, die die Orks begleiten. Seid auf der Hut...*

- A: Die Goblins in diesem Gang sind mit Bögen bewaffnet (A=2).
- B: In dieser Zelle wird der Neffe des Kurfürsten gefangengehalten. Er ist geschwächt und kann mit einem Heiltrank seine ursprüngliche Körperkraft wiedererlangen. Seine Werte sind: **A=0, V=2, T= 2W6, I=4, KK=1** (Max. 4). Der Heroe, der den Erstkontakt herstellt, führt den Neffen jeweils nach seinem eigenen Zug. Stirbt der Neffe auf der Flucht, gilt diese Quest als nicht bestanden.
- C: Erst wenn der Hebel betätigt wird, lässt sich die Schatztruhe öffnen. Die Schatztruhe enthält 2 Heiltränke, die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte wiederherstellen und eine Spruchrolle. Leider erwachen nach der Betätigung auch die beiden steinernen Gargoyles auf und greifen sofort jeweils einmal an.
- D: Dieser Raum ist durch einen im gesamten Raum verweilenden Todesnebel geschützt. Die Heroen verlieren auf jedem Feld 2 Körperkraftpunkte. Der Nebel verschwindet nach Betätigung des Hebels in „E“.
- E: Die Geheimtür in „E“ lässt sich nur von innen öffnen. Sie ist allerdings im Gang zu sehen. Der gelb hinterlegte Ork ist der Orkboss „Torkar“. Er verfügt über folgende Werte: **A=6, V=6, T=8, K=6, I=4**. Nach Betätigung des Hebels ist der Raum mit dem Ausgang zu betreten. In der Schatzkiste befinden sich 200 Goldmünzen. Nachdem Torkar erledigt ist, finden die Heroen eine Karte, die auf den Standort des Amuletts hinweist, eine Höhle unweit von hier.

**Streunendes Monster: Schwarzork**



## Das Amulett

*Nachdem der Neffe des Kurfürsten in Sicherheit gebracht ist, macht Ihr Euch wieder auf den Weg. Mit Hilfe der Karte gelingt es Euch, die Höhle zu finden, in der sich das Amulett befinden soll. Ihr müsst es auf jeden Fall erlangen. Es scheint, dass das Amulett durch Diener des Chaos geschützt wird, also seid gewarnt...*

- A: Sobald sich die Helden auf der Eingangstreppe befinden, stürzt diese ein. Jeder Heroe erleidet den Schaden von 2 Kampfwürfeln, gegen den keine Verteidigung möglich ist. Die Treppe ist daraufhin unbenutzbar.
- B: In der Schatztruhe befindet sich das Amulett, sowie ein Heiltrank der 4 Körperkraftpunkte regeneriert. Wird der Träger des Amuletts getötet, gilt die Quest als nicht bestanden, es gibt keinen Questpunkt.
- C: Der Chaosmagier verfügt über folgende Werte:  
**A=5, V=5, T=7, K=5, I=6** und beherrscht die Chaosprüche „Feuerball“ und „Sturm“. In der Schatztruhe befindet sich ein Artefakt, sowie ein Heiltrank der 4 Körperkraftpunkte regeneriert.
- D: Erst wenn in diesem Raum nach Schätzen gesucht wird, entdecken die Heroen den Hebel. Wenn der Hebel betätigt wird, schwenkt der Altar um 90° und lässt anschließend das Finden der Geheimtür zu.

### **Streunendes Monster: 2 Schwarzorks**

*„Heroen, Ihr habt Euch wie immer wacker geschlagen und habt dem Imperium erneut einen großen Dienst erwiesen. Hier nehmt Eure Belohnung.“*

Pro Heroe und gelöster Aufgabe erhalten die Helden 200 Goldmünzen. Sollte das Amulett verloren gehen oder der Neffe nicht befreit werden, gilt die Quest als nicht gelöst.