



HeroQuest SpecialEdition DeLuxe

Die Rückkehr nach Mittelerde

Düstere Wolken stehen im Westen. Lange war es ruhig, zu lange für das 4. Zeitalter, sagt man...

„Torin? Torstins Sohn? Der Thronerbe von Azaghal, bist du das?“ sagte Talia. Der Zwerg, der vor ihr stand, reichte ihr gerade bis zur Brust. „Balin schickt mich, wir müssen ziehen!“ „Ahhr! Mein liebes Fräulein“, erwiderte Torin mit kräftiger jedoch aufgeregter Stimme, „ich bin der Enkel eines Königs, Ihr werdet mir schon Respekt zollen müssen, einen Zwerg behandelt man nicht so von oben herab!“

Talia lachte. Die großgewachsene und schlanke Frau strich Torin mit der Hand über die Schulter. „Nun habt Euch nicht so, werter Herr Torin, wir müssen uns eilen, da gibt es keine Zeit für Floskeln.“ „Die gibt es immer, doch, doch, immer“, murrte Torin und schlug die Hand Talias beiseite. „Kommt nun, Mädchen, kommt! Die Zeit drängt, Ihr sagtet es...“

Sie gingen über den Marktplatz der Stadt Caran, die älteste Stadt in Osterde und Hauptstadt des Landes Brelon. Seit vielen Tausend Jahren leben hier Menschen und Zwerge

zusammen. Nicht immer sind sie sich einig und gelegentlich kommt es zum Konflikt, meist geht es aber friedlich nebenher, heißt es. König Rexnar, Ohmnars Sohn regiert Brelon weise und gerecht.

Talia ist hier aufgewachsen. Lange ging sie bei Ihrer Tante Gerina in die Lehre der Kräuter und Gifte. Nun hat sie es geschafft und ist eine Drudin geworden - eine Hüterin der Geheimnisse über die Zaubertränke. Balin, der Große, der Stammesvater der Zwerge in Osterde hatte Talia lange beobachtet. Und er wusste, die Zeit würde kommen, wo ihre Fähigkeiten gebraucht würden.

Talia kann aus einigen Kräutern und Pflanzen Tränke brauen welche nicht nur einen Verwundeten zu heilen vermögen, sondern, findet sie die seltenen Zutaten, auch neues Leben schenken.

Torin, Torstins Sohn jedoch stammt aus Mittelerde. Er ist ein Prinz des Zwergengeschlechts von Azaghal, König von Belegost. Jedoch wird er in seiner Heimat nicht mehr gern gesehen. Über die Gründe wird geschwiegen. Das Volk der Zwerge ist seit je her schweigsam, es rede nicht, es handele, sagt der Volksmund.

Auch über Balin, den Großen weiß man nicht viel. Er soll halb Zwerg, halb Mensch sein, daher ist er vielleicht auch fast einen Kopf größer als die meisten andere Zwerge.

Niemand jedoch würde diese Schande aussprechen. Er gilt als der weiseste und älteste der Zwerge in Çaran, darum ist er das Oberhaupt des Stammes.

Balin ist der Ziehvater von Torin geworden als dieser vor über 20 Jahren nach Çaran kam. Er hat ihm die jahrtausende alten Zwergen-Runen gelehrt und ihm den Kampf mit der Axt beigebracht. So wurde aus Torin ein mächtiger, furchtloser Krieger und geschickter Handwerker.

Einige Laster teilen die beiden Zwerge zudem: Frisches Starkbier und gut abgehangenes Fleisch.

„Ah wie schön, Ihr habt Euch bereits kennengelernt“ sagte Balin als Talia und Torin am Rande des Marktplatzes auf ihn zukamen. Talia lächelte während Torin dies nur mit einem zwergentypischen Grunzen kommentierte.

Balin setzte eine ernste Miene auf. „Mein alter Freund Mentor hat mich gerufen, er braucht unsere Hilfe. Ich werde es Euch erklären. Kommt, wir erwarten noch weitere Gäste...”

Das Pferd rannte so schnell es seine Beine trugen. Ein großer, kräftiger Mann saß auf seinem Rücken und trat ihm die Fersen in die Seite. Sie verfolgten einen gräßlichen Ork auf seinem Warg, ein wolfsähnliches Reittier mit spitzen Krallen und messerscharfen Säbelzähnen.

Der Ork hatte das Dunkel der Nacht ausgenutzt und war in das Dorf Hosum eingedrungen um Waffen zu stehlen. Er bemerkte jedoch nicht, dass er beobachtet und verfolgt wurde.

Der Mann auf dem Pferd erreichte den Warg und mit einem einzigen Hieb seines Langschwertes schlug er dem Wolfstier fast den kompletten Kopf ab. Dieser überschlug sich mit seinem Reiter, welcher jedoch geschickt auf die Beine sprang.

Dies jedoch nützte dem Ork nichts. Eh er sein Schwert aus der Scheide ziehen konnte, traf ihn ein erneuter Schlag mit dem Langschwert und trennte auch seinen Kopf vom Hals. Wie ein Sack Getreide fiel der Ork zu Boden. Noch im Moment größter Konzentration zog der Mann sein Schwert wieder an seinen Körper zurück. Jeder einzelne Muskel an seinem Arm trat deutlich hervor und lies erahnen, welche Kraft dieser Mann besaß. Das dunkelgrüne, schleimige Blut der Kreatur lief zäh an der Klinge der Waffe herunter und glänzte kurz im Mondlicht.

Der Mann war kein geringer als Gunthor, Stenthors Sohn vom Volk der Barbaren. Viele der Barbaren haben Osterde schon vor Jahren verlassen; wohin, weiß niemand genau zu sagen. Gunthor jedoch lebt hier in Hosum, etwas außerhalb von Çaran und ist wohl der mächtige Krieger der je gesehen ward.

„Toller Schlag, wirklich beeindruckend!“ sagte jemand. Die Stimme schien aus dem Nichts zu kommen. Kaum überrascht, als habe er ihn schon gespürt, drehte sich Gunthor herum und erblickte einen Alben, der grad aus dem Unterholz trat.

„Danke, mein Herr Alb, aber wer seid Ihr und was tut Ihr hier zu dieser späten Stunde?“ sagte der Barbar.

„Ich bin Zimrond aus dem Osterwald, Mentor, der Alte schickt mich, Euch zu holen, er braucht Euch und Eure Kampfkünste.“

„Er braucht mich? Oder Ihr?“ spottete Gunthor. „Da gibt's wohl wieder einen Drachen zu töten, wie?“

„Folgt mir bitte“, sagte Zimrond kopfschüttelnd, „wir werden erwartet. Er stieg auf seinen Schimmel, der ebenfalls in den Büschen versteckt war und trabte los. Der Barbar steckte sein Schwert schwungvoll in die Scheide zurück und ritt dem Alben hinterher.“

Zimrond aus dem Osterwald ist vom Volk der Alben, welches mit eher mit den Waldelben als mit den Hochelben aus Mittelerde verwandt ist.

Alben sind sehr reine und weise Wesen und die ältesten Bewohner von Osterde. Wie lange sie schon dort sind, weiß keiner so genau.

Alben sind wahre Künstler im Schmieden, begabt im Heilen und sehr schnell und geschickt im Kampf.

Außerdem sterben Alben keines natürlichen Todes, nur menschliche Krankheiten und Waffengewalt machen ihnen den Garaus.

„Wir müssen Radagast holen, den Zauberer, kennt Ihr ihn?“ fragte Zimrond den Barbaren. Inzwischen ritten sie nebeneinander. „Radagast der Braune? Aber ja, mein Vater Stenthor, Klasthors Sohn hat schon an seiner Seite die gefährlichsten Drachen getötet. Ich habe viel von ihm gehört.“

„Drachen“, sagte Zimrond abfällig, „Drachen sind unser geringstes Problem fürchte ich...“

Sie ritten zu einem großem Haus am Rand des Svensenberges,

welches fast wie eine kleine Burg aussah, Radagast der Zauberer sah sie von einem kleinen Turm aus und öffnete ihnen die große schwere Tür. „Zimrond, mein alter Freund, schön Euch zu sehen! Ihr und Eure Begleitung seid herzlich willkommen!“ „Ihr müsst sofort mitkommen!“ platzte Gunthor dazwischen, „es gibt erneut Drachen zu erlegen, kommt!“ „Entschuldigt die Ungestümtheit diese jungen Gesellen, mein werter Radagast“ sagte der Alb, „ich erkläre Euch worum es geht...“

Radagast ist ein Zauberer aus dem alten Orden. Er hat den Beinamen ‚der Braune‘, welches den dritthöchsten Rang darstellt. Auch wenn Radagast wie ein Mann mittleren Alters aussieht und volles blondes Haar trägt, ist er doch schon über 900 Jahre alt. Seine magischen Fähigkeiten baut der wissbegierige Zauberer stets weiter aus in dem er immer wieder auf ferne Reisen geht und auf der Suche nach neuen Formeln bereits viele alte Bibliotheken durchforstet hat. In Mittelerde wurde er auch von großen Zauberern wie Saruman dem Weißen und Gandalf dem Grauen unterrichtet. Nun geht er bei Mentor dem Alten in die Lehre. Zusammen mit ihm ist er auch auf der Suche das Geheimnis der Palantir, der sehenden Steine zu lüften. Seit dem letzten Ringkrieg im 3. Zeitalter gelten diese als verschollen.

Dieses Vorhaben musste nun jedoch warten. Zimrond und Gunthor kehrten nur kurz bei Radagast ein und noch vor Sonnenaufgang machten sie sich nun zu dritt auf den Weg zu Mentor in die Stadt Çaran.

In einer großen Kammer in der alten Gastwirtschaft am Stadtrand trafen sie endlich zusammen. Balin hatte seine Besten gesandt: Torin, Torstins Sohn der Zwerg und Talia die Druidin saßen an einem runden Tisch und tranken Tannenwein, der Torin natürlich nicht schmeckte. Zimrond aus dem Ostwald betrat den Raum, eine Ruhe und

Gelassenheit ausstrahlend, die ihres gleichen sucht, gefolgt von Radagast, dem Braunen. Mit seinem dunklen Umhang wirkte er sehr geheimnisvoll und unnahbar.

Als dann Gunthor, Stensthors Sohn der Barbar herein kam und vors Fenster trat, wurde es richtig dunkel im Raum; eine wahrlich imposante, kraftstrotzende Gestalt.

Dann betrat Mentor die Kammer. Über den alten Mann mit weißen Bart und langem Stab ist recht wenig bekannt. Er besitzt ebenfalls magische Kräfte, wenn auch andersartig als ein Zauberer. Er ist zudem ebenso weise und rein wie Elb und ist vielen in Osterde ein väterlicher Freund.

Mentor hat hunderte von Jahren lang die ganze Welt bereist und sich daher nicht nur einen überaus großen Schatz an Weisheit angeeignet sondern hat auch selbst in den fernsten Landstrichen Kontakte und Verbündete.

Am liebsten hält er sich allerdings in Caran auf, die alte schöne Stadt ist ihm schon vor über 1000 Jahren ans Herz gewachsen. Sogar mit dem Volk der Zwerge fühlt er sich verbunden was sich durch seine tiefe Freundschaft zu Balin dem Großen verdeutlicht. Ihm schenkte er einst einen roten Edelstein. Durch diesen Rubin können sie in Kontakt treten, wenn Mentor auf seinen Reisen ist.

Mentor wirkte in diesem Moment nicht nur sehr besorgt sondern auch seltsam schwach und langsam, kam aber sofort zu Sache. Er stellte sich vor den runden Tisch an dem die Gefährten saßen und sprach:

„Meine Freunde, ich bin froh Euch zu sehen. Leider ist die Zusammenkunft nicht von glücklicher Ursache.

Dunkle Wolken sind im Westen aufgezogen, sehr dunkle. Vor über 60 Jahren hat eine Gruppe von Elben, Menschen, Zwergen und Halblingen den dunklen Herrscher Sauron besiegt und Mittelerde endgültig befreit. Seitdem herrscht Ruhe bei den Nachbarn im Westen... und Frieden.

Diese Ruhe wird nun gestört und es bahnt sich eine große

Gefahr an - Morcar!

Einmal war Morcar mein Schüler. Dies ist nun schon über 500 Jahre her. Er suchte mich damals auf um die Geheimnisse der Magie zu erlernen. Er arbeitete hart und lernte geschwind. Aber Ungeduld quälte ihn, zu schnell wollte er alles erfahren über die große, die endgültige Zauberkunst. Ich warnte ihn vor den Gefahren und beschwor ihn zu warten. Aber das konnte und wollte er nicht. Nacht für Nacht schlich er in meine Bibliothek und durchwühlte meine Bücher nach Zaubersformeln. Und eines Tages, als er alle Geheimnisse gelernt hatte, machte er sich davon.

Als ich ihn endlich einholte, zeigte er sich sehr verändert. Er hatte sich ganz und gar der Gewalt des Chaos verschrieben. Dieser Narr! Er sah in der Magie nur einen bequemen Weg zur Macht und hatte keine Ahnung von den Gefahren, die er heraufbeschwor. Ich wollte ihn zur Umkehr zwingen, und wir kämpften viele Tage und Nächte. Sonne und Mond verbargen ihr Antlitz hinter undurchdringlichen Wolken, als wir uns die grausamsten Zaubersformeln entgegen schleuderten. Doch Morcar war schon zu stark - ich konnte ihn nicht mehr bezwingen. So entkam er in die nördliche Chaos-Wüste, wo er lange in der Hoffnung lebt, die Gewalten der Ewigkeit für sich arbeiten zu lassen. Und er blieb nicht untätig. Immer wieder hatte Morcar dann versucht die verschiedenen Ländereien in Osterde zu unterwerfen. Sogar Ragnar, Rexnars Sohn, Prinz von Brelon hatte er entführt und zu seinem Chaos-Sklaven gemacht. Einen Nekromanten, Bezwinger von Leben und Tod hatte er versucht für seinen Zwecke zu nutzen und seit einiger Zeit scharrt er wieder ganze Armeen von Orks, Goblins und andere Bestien um sich.

Einige Eurer Väter haben ihn bisher erfolgreich bekämpft. Morcar ist nun jedoch nach Mittelerde gereist. Meinen Quellen zufolge streift er im Lande Mordor umher und hat die Möglichkeit entdeckt, den Einen Ring der Macht neu zu schmieden. Mit dieser mächtigen Waffe, die schon Sauron

diente, könnte er nicht nur Mittelerde sondern die ganze Welt mit Schatten überziehen. Wir müssen das verhindern! Ihr, meine Freunde, müsst Morcar aufhalten. Ihr seid die besten Kämpfer die es gibt.

Die Elben haben Mittelerde verlassen, die Menschen sind schwach und unvorbereitet. Aragorn, der König von Gondor ist zu alt für den Widerstand und Eother, Eomers Sohn, König von Rohan ist sehr unerfahren. Und die Zwerge? Sie sind zerstritten und uneins, Wir müssen also helfen. Sollte Mittelerde fallen ist es nur eine Frage der Zeit, wann Morcar auch nach Osterde greift.

Seid Ihr bereit, meine Freunde? Seid Ihr tapfer genug, gegen das Böse zu bestehen? Ich weiß, es ist eine große Bitte, aber Ihr seid unsere letzte Hoffnung. Einige von Euch werden vielleicht nicht zurückkehren..."

Lange Stille herrschte im Raum nach Mentors Ansprache, aber man konnte in allen Gesichtern ablesen, dass die Gefährten gewillt waren, weder zu hadern noch zu zögern.

Plötzlich trat jemand aus der Ecke des Raumes hinter einer großen Kommode hervor. Eine junge Frau, eine Waldläuferin stand vor Mentor. „Verzeiht, mein Herr, dass ich mich hier versteckte und lauschte“, sprach sie sehr aufgeregt, „ich bin Saevetia vom Stamme der Dunedain, ich verfolge die Geschicke Morcars auch schon länger und weiß, dass er sich grad in den Ruinen von Barad-Dur in Mordor aufhält, wenn wir rasch aufbrechen, können wir ihn stellen!“

Alle blickten die Frau überrascht an. Tatsächlich hatte niemand bemerkt, dass sie im Raum versteckt war. Waldläufer besitzen großes Geschick, nicht gesehen zu werden, wenn sie es wollen. Außerdem war diese hier vom Stamme der Dunedain, gesegnet mit langem Leben und könnte dreimal so alt wie ein normaler Mensch werden.

Saevetia ist die Großnichte von Aragorn, Aratons Sohn und König von Gondor in Mittelerde. Schon deshalb ist sie Morcar auf der Spur zur Rettung ihrer Heimat.

Nervös spielte sie mit einer Pfeife zwischen ihren zarten aber kräftigen Fingern, die sie einst von einem Halbling geschenkt bekam, und blickte in die Runde und in Mentors Gesicht. „So sei es denn!“ sprach Mentor.

Alle am Tisch erhoben sich, keiner sagte etwas, jedoch wusste jeder, dass eine verdammt harte Aufgabe vor ihnen lag.

Und noch am selben Tage brachen die Gefährten also auf nach Mittelerde, geführt von der jungen Saevetia, die sie sicher durch das Ostlings-Tal führte. An der Grenze Mordors machten sie Rast. Radagast der Braune nahm einen kleinen Rubin aus der Tasche und hielt ihn gen Osten. Das Gesicht Mentors erschien in ihm und sie konnten miteinander sprechen...

Vielleicht das letzte mal...

HeroQuest Special Edition DeLuxe

Gespielt wird HQSEDL nach den Grundregeln, es gibt jedoch folgende Änderungen:

Körperkraft / Intelligenz:

Heroen, deren Körperkraft oder Intelligenz auf Null fällt, sind nicht tot sondern bewusstlos. Nach 3 Runden bekommen sie automatisch einen Punkt zurück und können dann weiterziehen.

Erst unter Null Punkten sind sie tot und werden durch einen Totenkopf-Chip gekennzeichnet. Tote und Bewusstlose können von anderen Heroen und Monstern geplündert werden.

Reihenfolge der Spieler:

Der „Player-Selector“, kurz „Rassel“ genannt zeigt die Reihenfolge der Spieler an. Nach jedem Durchgang (bzw. Runde) wird er neu geschüttelt und gibt die neue Reihenfolge vor.

Aktionen:

Jeder Heroe gibt vorher genau an, was er wie bzw. womit machen möchte.

Heroen haben insgesamt **3** Aktionen pro Zug. Dabei dürfen aber von den **Hauptaktionen** nur **2 je Zug** durchgeführt werden und es darf **keine doppelt** gemacht werden!!!

Hauptaktionen: ziehen - kämpfen / zaubern / besondere Fähigkeit - suchen

Nebenaktion: Tür öffnen - Trank nehmen - Waffe wechseln - Gefechtskarte / Schriftrolle nutzen - sprechen

Ausrüstung / Gegenstände tragen / Gold:

Wenn nichts anderes angegeben, können Heroen zwischen den Herausforderungen -oder auch gelegentlich während des Spiels bei einem Händler- Ausrüstungen kaufen. Die Reihenfolge ist beliebig, wenn die sich Heroen einig sind. Sonst ist sie wie beim Beenden des Spiels.

Jeder darf jeweils nur **3** gleiche Ausrüstungs-Typen mitgeführt werden: **Waffe / Rüstung** und **2** gleiche Zubehör-Teile: **Tränke / Schriftrollen / Artefakte / Zubehör / Steine / etc.** (Die Ausrüstung ist logisch zu tragen: Keine 2 Helme oder Körperrüstung etc.)!

Freier Handel und Tausch unter den Heroen ist gestattet. Dazu müssen die Helden natürlich auf angrenzenden Feldern stehen.

Bei mehreren relevanten Waffen muss der Held vor dem Angriff sagen, womit er agiert!

Helden können bei anderen einen Kredit aufnehmen. Aber es sind 10% Zinsen zu entrichten!

Ausrüstung kann auch an den Spielleiter zurück verkauft werden, jedoch zum halben Preis!

Kraft- / Intelligenzprobe:

Bei einigen Aktionen wird eine Kraft- bzw. Intelligenzprobe fällig. Hierzu wirft der Held einen W10-Würfel und muss weniger Augen werfen als er derzeit an Kraft- bzw. Intelligenzpunkten inne hat.

Gefechtskarten:

Heroen ziehen (durchs Training) nach 10 getöteten Monstern (Erfolge!) eine Gefechtskarte. Es dürfen aber nur max. 2 auf der Hand gehalten werden. Weitere könnte man aber tauschen.

Möbel / Schätze suchen:

Jedes Möbelteil kann durchsucht werden. Der Spielleiter liest den Fund aus dem Spielplan vor. Sollte nichts vermerkt sein, wird der W20-Würfel geworfen und der Fund aus der jeweiligen Möbel-Tabelle entnommen.

Bei Raumdurchsuchungen wird eine Schatzkarte gezogen, sollte nichts im Plan vermerkt sein. Wenn in Fluren / Gängen nichts vermerkt ist, wird auch keine Karte gezogen!

Neue Kampfwürfel:

Der Böse spielt mit den roten (normal) und den blauen Kampfwürfeln.

Die Helden nehmen die weißen (normalen), schwarzen oder orangen (besserer Angriff) und die grünen Kampfwürfel (bessere Verteidigung). Es ist je auf der Ausrüstung beschrieben!

Schicksal:

Immer wenn der Spielleiter am Zug ist, wirft er einen blauen Kampfwürfel. Bei einem Bösen-Schild schlägt das Schicksal zu: Der nächste Spieler nach dem Bösen wirft zweimal den W10-Würfel: Aus der Schicksal-Tabelle wird das Ereignis entnommen, welches den Spieler (ggf. mehrere) trifft. Sollten sehr viele Monster auf dem Brett sein oder die Helden gerade mit einer anderen Schwierigkeit beschäftigt sein, kann der Spielleiter frei entscheiden, ob er nicht würfelt und die Chance auf das Schicksal diese Runde komplett entfällt!

Schlüssel:

Einige Türen oder Schatzkisten lassen sich nur mit einem Schlüssel öffnen. Jeder ist nur einmal verwendbar. Schatzkisten können auch fortgetragen werden, der Tempowert wird dann halbiert (bei ungeradem Wert darf aufgerundet werden)!

Einige Türen können durch einen gefundenen Riegel wieder geschlossen werden.

Sonderregeln dazu finden sich auf der jeweiligen Karte bzw. im Spielplan!

Landknechte:

Landknechte können nur angeheuert werden, wenn im Spielplan darauf hingewiesen wird. Jeder Held darf nur 2 Landknechte unter sich haben.

Fehler und Irrtümer sind im Spielaufbau oder –vorbereitung leider nicht auszuschließen.

Bei Doppeldeutigkeiten und Unklarheiten hat der Spielleiter das letzte Wort. Diskussionen, Rebellionen und Ungehorsam seitens der Helden werden durch Geldbußen oder Stockschläge schwer bestraft!



Wichtige Anmerkungen für den Spielleiter:

In vielen Quests wird kommuniziert, d.h. die Helden sprechen und verhandeln mit einem Gegner oder Verbündeten. Dies gilt jeweils als Nebenaktion (siehe Regelwerk oben). Antworten auf Fragen erfolgen jedoch direkt, ohne dass dies eine Aktion darstellt!

Hier muss der Spielleiter Fingerspitzengefühl beweisen.

Inhaltlich wichtige Informationen oder Beispiel-Antworten, die der Spielleiter für eine Figur geben kann und sollte sind **fett** in den jeweiligen Quest vermerkt - andere Aktionen oder wichtige Spielverlaufsipps sind (*kursiv in Klammern*) geschrieben.

Daher ist es vielleicht ratsam, sich ALLE Quests vorher einmal durchzulesen, um den gesamten Spielaufbau zu verstehen, da diese immer aufeinander aufbauen.

Bei Unklarheiten oder Schwierigkeiten steh ich natürlich gern bereit: saruman@magic.ms

Alles Quests werden durchgespielt - KKP und IP werden natürlich nach jeder Quest wieder aufgefüllt, Zauber- und Fertigkeitenkarten zurückgegeben.

Ausrüstungen können -wenn nichts anderes angegeben- zwischen den Quests gekauft werden. In einigen Quests erscheint ein Händler.

Gespielt wird mit dem sogenannten HQ-Modular-System!

Die Regeln sind ausgelegt für spezielle Möbel-Suchtabellen, für die neuen farbigen Kampfwürfel, diverse neue Karten (Ausrüstung und Artefakte etc.) und auch spezielle Monster. Vieles ist sicher kompatibel für die Regeln der HQ-Cooperations-Gemeinde (siehe: www.hq-cooperation.de)

Gern sende ich aber auch die verschiedenen „Tools“ zu. Einfach melden!

Wichtiger Hinweis: Dieses Spiel sowie alle Zubehörteile, Karten usw. sind ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt. **Kommerzieller Vertrieb ist ausdrücklich untersagt!**

Einen herzlichen Dank aussprechen möchte ich der Gemeinde der HQ-Cooperation für die vielen tollen Ideen, Tipps, Download-Möglichkeiten und Regel-Diskussionen!

Hier besonderen Dank an Flint und Kelis für die Fertigung der wahnsinnig tollen HQ-Modular-Räume und an Bluma und Thomarillion für die Sendung einiger toller Figuren und Möbel.

Also nun, viel Spaß beim Spielen und guten Kampf!

Saruman