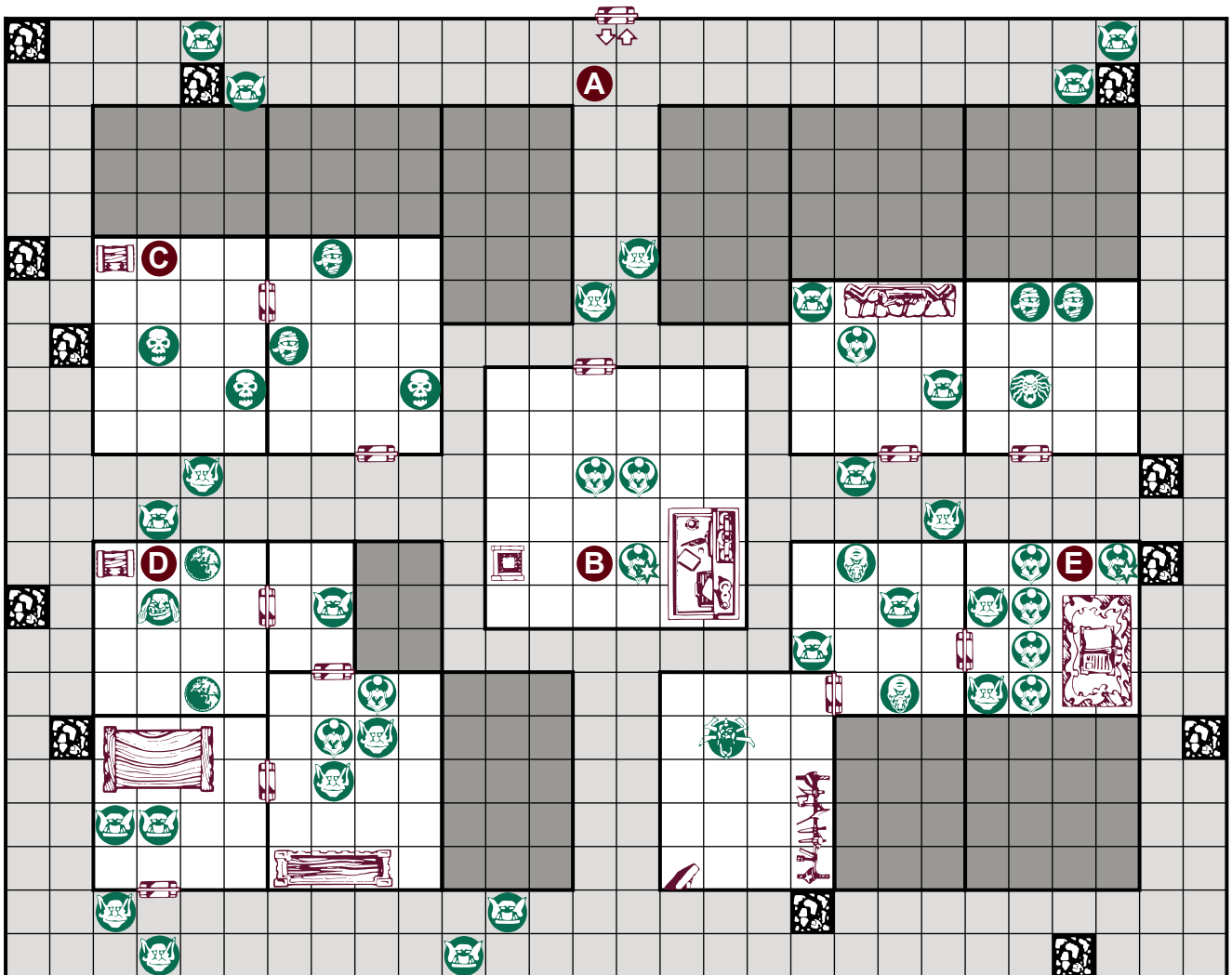


Die Rettung von Lord Nallus

Unser wertgeschätzter Lord Nallus wurde von Ogern gefangengenommen. Die Oger haben irgendwie einen Weg gefunden, in den Tempel von Thoth einzudringen und den Lord hier festzuhalten. Dieser Tempel wurde durch den Hohepriester Kallas Mon vor vielen Jahren aufgegeben und durch ihn magisch versiegelt, so das ein Eindringen unmöglich war. Es scheint, dass die Oger mit ihren herumstreunenden Ork- und Goblinhorden gerade diesen Tempel als Unterschlupf benutzen.

Nun hat sich Kallas Mon auch noch dem Chaos zugewandt und führt kleine Elitetruppen des Chaos in mehreren kleinen Scharmützeln gegen das Kaiserreich. Sein letzter, bekannter Aufenthaltsort ist eine kleine Festung, nahe der Grenze.

Ihr Helden müsst Kallas Mon aufsuchen und ihn zwingen, das Geheimnis des Tempels von Thoth zu offenbaren. Danach betretet den Tempel und rettet Lord Nallus.

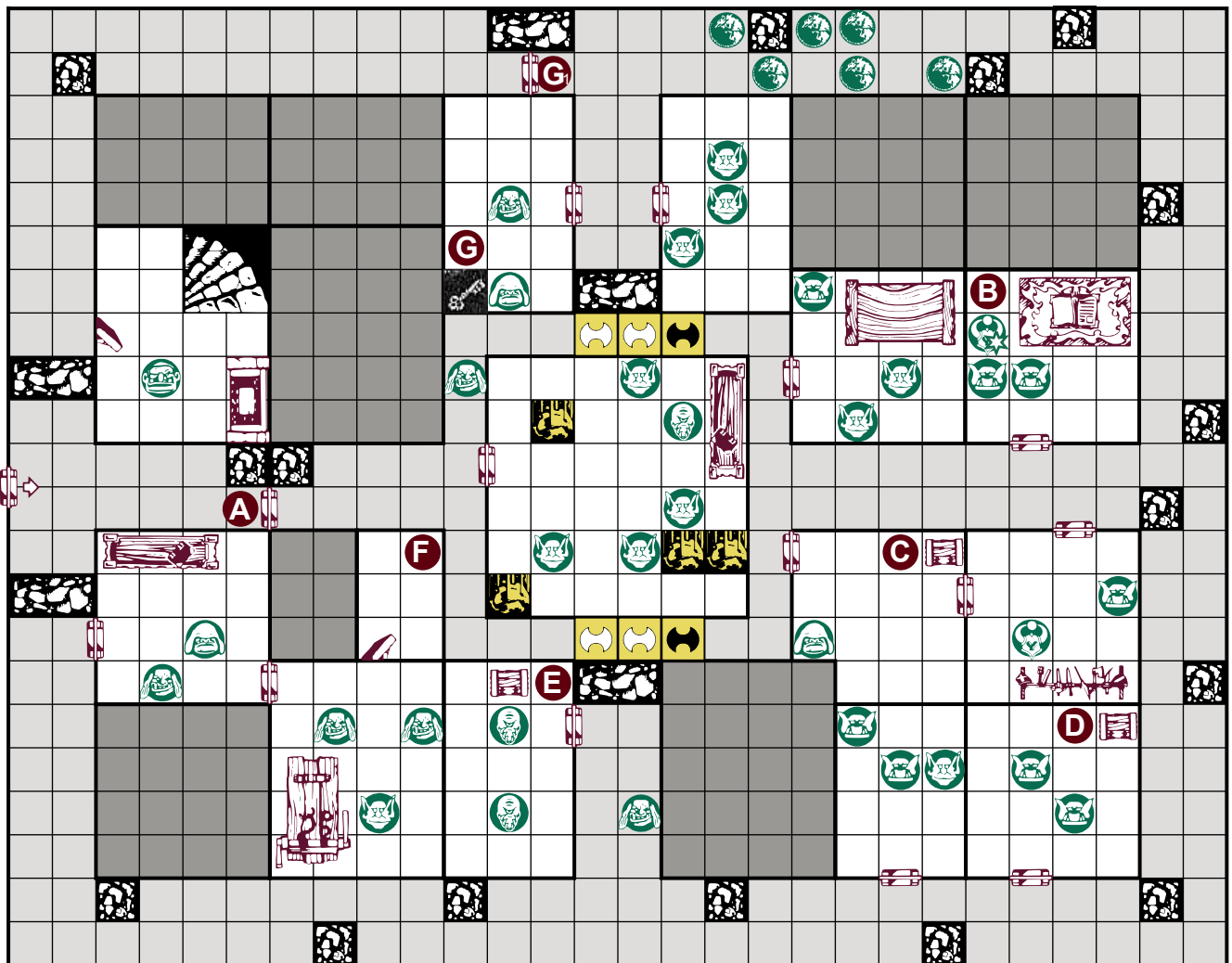


Die Suche nach Kallas Mon

Kallas Mon herrscht über eine kleine Armee von Chaoskriegern, die ihn und die Festung schützen. Seht Euch vor, wenn Ihr das Schloss betretet, seid Ihr den Angriffen seiner Garde ausgeliefert. Findet den Priester und erfahrt um jedem Preis das Geheimnis des Tempels von Thoth.

- A: Dies ist der Eingang und gleichzeitig der Ausgang der Festung. Die Orks und Goblins in den gesamten Gängen sind mit Bögen ausgestattet und greifen mit 3 Kampfwürfeln (Goblins=2 Kampfwürfeln) an.
- B: Dies ist der Hohepriester Kallas Mon (benutze die Figur des Geisterbeschwörers aus Morcars Magier). Die zwei Chaoskrieger werden noch **nicht** aufgestellt. Sobald die Heroen Kallas Mon erblicken, spricht er zu ihnen: „Ihr wollt mich zwingen, mein Geheimnis zu verraten? Ihr Narren, ihr werdet sterben“. Dann verschwindet er in einer Rauchwolke, die zwei Chaoskrieger erscheinen an seiner Stelle.
- C: In der Schatztruhe befindet sich eine Schriftrolle sowie 150 Goldmünzen.
- D: In der Schatztruhe befindet sich eine Spruchrolle sowie 2 Heiltränke, die 2 verlorene KKP zurückbringen.
- E: Hier erscheint Kallas Mon erneut. Er verfügt über die 5 Geisterbeschwörerzauber. Seine Werte sind:
Tempo=6, Angriff=2, Verteidigung=6, Intelligenz=8, Körperkraft=6.

Wenn Kallas Mon tot ist, finden die Helden bei der Suche nach Schätzen ein rotes Amulett bei der Leiche des Hohepriesters. Die Chaoskrieger in diesem Raum gehören zu einer Elitetruppe und haben bei Angriff und Verteidigung je einen Kampfwürfel **extra** zu ihrer Verfügung.



Der Tempel von Thoth

Ich weiß nicht, wie das Amulett funktioniert, es muss jedoch mit dem Zugang zum Tempel zu tun haben. Wenn Lord Nallus noch lebt, müsst Ihr ihm helfen und ihn aus den Klauen der Oger befreien. Eilt Euch, je länger der Lord in ihrer Gewalt ist, desto geringer sind seine Chancen zu überleben...

- A: Wenn die Helden vor die nicht zu öffnende Tür „A“ treten, fängt das Amulett an zu glühen. Die Heroen hören das Schloss klicken, die Tür öffnet sich. Wenn die Heroen die Tür durchschritten haben, fällt sie hinter ihnen ins Schloss. Das Amulett verschwindet, der Rückweg ist für alle Ewigkeit versperrt.
- B: Hier lauert der Orkschamane Barkh. Er verfügt über die Orkschamanenzauber aus der Erweiterung „Morcar’s Magier“. Seine Werte sind: Tempo=6, Angriff=2, Verteidigung=6, Intelligenz=8, Körperkraft=6.
- C: In der Schatztruhe befindet sich eine Spruchrolle sowie 1 Heiltrank, der 4 verlorene KKP zurückbringt.
- D: In der Schatztruhe befinden sich 150 Goldstücke.
- E: In der Schatztruhe, die durch eine zu entschärfende Falle gesichert ist, befindet sich eine Schriftrolle sowie 2 Heiltränke, die 4 verlorene KKP zurückbringen.
- F: In dieser Zelle ist Lord Nallus gefangen. Seine Werte: T=8, A=1, V=2, I=5, K=1. Die Helden können Lord Nallus mit Heiltränken oder Zaubern heilen und ihm Waffen leihen, was seine Angriffskraft erhöht. Der Held, der den Lord befreit, zieht ab sofort immer nach seinem eigenen Zug den Lord. Die Monster versuchen auf jeden Fall ab sofort den Lord zu töten.
- G: Wenn der Ogeroffizier tot ist, finden die Heroen bei ihm einen Schlüssel. Der Schlüssel öffnet die Tür „G1“

Die Helden retten Lord Nallus. Lies vor:

Bravo, das habt Ihr gut gemacht. Lord Nallus ist heil und sicher der Gefangenschaft entkommen, die Oger wurden vernichtet. Nun da der Tempel von der Gefahr befreit wurde, können die Priester den Tempel neu aufbauen. Der Kurfürst belohnt Euch mit jeweils 400 Goldstücken und gratuliert Euch zu Euer erneuten Heldentat. Wie immer war auf Euch Verlass.

Die Helden retten Lord Nallus nicht. Er stirbt bei dem Fluchtversuch. Lies vor:

Ich bin sehr enttäuscht. Ihr konntet Lord Nallus nicht aus der Gewalt der Oger befreien. Das ist schlecht für unsere Zukunft, da der Lord ein wichtiger Schlachtenführer im Kampf gegen das Chaos war. Vielleicht gibt Euch der Kurfürst irgendwann noch mal eine Chance, obwohl Ihr hier gründlich versagt habt.

Ende