

Das magische Portal

Heroen, es ist an der Zeit, dem Imperium einen wichtigen Dienst zu erweisen. Der dunkle Magier Morfargh scheint das Rätsel des magischen Portals „Elokh“ entschlüsselt zu haben. Das Portal war für lange Zeit ein Tor in andere Dimensionen auf dieser Welt. Mithilfe von „Elokh“ konnte Morcar in früheren Zeiten Truppen schnell und effizient von einem Punkt zu einem anderen transportieren. Vor über 200 Jahren wurde es von den Hofmagiern des damaligen Kaisers angeblich zerstört. Wie es scheint, ist eine Zerstörung auf natürlichem Wege nicht möglich und so hat nun Morfargh die Runen entschlüsselt und ist im Begriff, das Portal wieder in Betrieb zu nehmen. Wir befürchten, das Morcar seinen Handlanger bald zu einer stetigen Benutzung des Portales zwingt.

Bitte, Heroen, reist zur Burg von Morfargh und verhindert den erneuten Aufbau des Portales. Sollte Euch die Zerstörung gelingen, werde ich Euch alle mit einer Schatztruhe mit 300 Goldmünzen pro Kopf belohnen.

„Das magische Portal“ ist Herausforderung für HQ-Modular, eine Variante des normalen HeroQuest Spieles. Über die genauen Bedingungen kann man sich hier informieren:

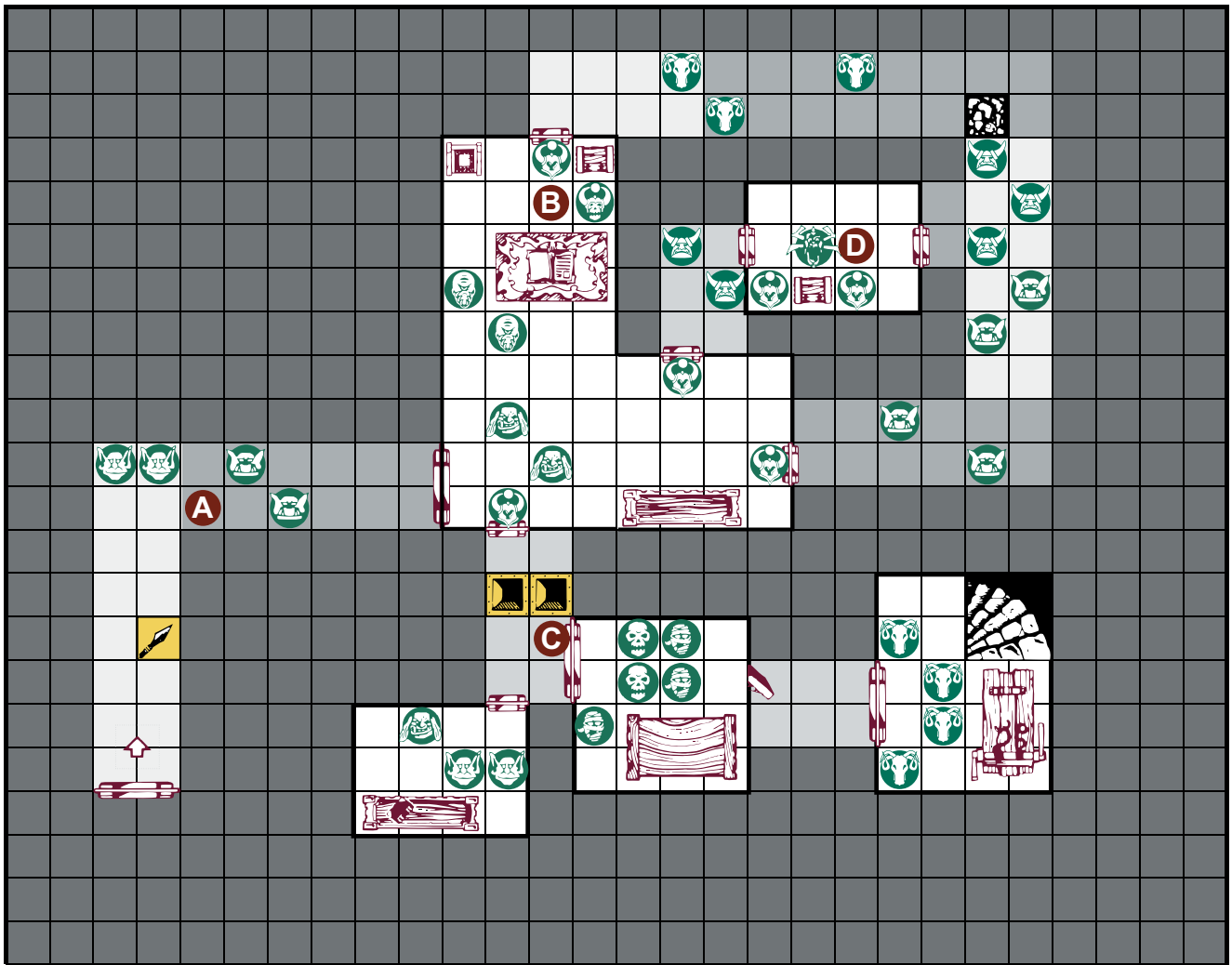
<http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?t=590>

Alle Regeln von HeroQuest kommen normal zum tragen. Es sollte dennoch nicht allzuschwierig sein, dieses Abenteuer für das reguläre Spielfeld zu adaptieren, da in keinem Fall mehr Räume benutzt werden, als das Standardspielbrett aufweist.

Die verschiedenen Einfärbungen der Gangabschnitte sind absichtlich eingefügt. Sie sollen dem Spielleiter die Arbeit beim Legen der einzelnen Elemente etwas leichter machen.

„Das magische Portal“ ist ein Abenteuer für das Brettspiel „HeroQuest“. 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.

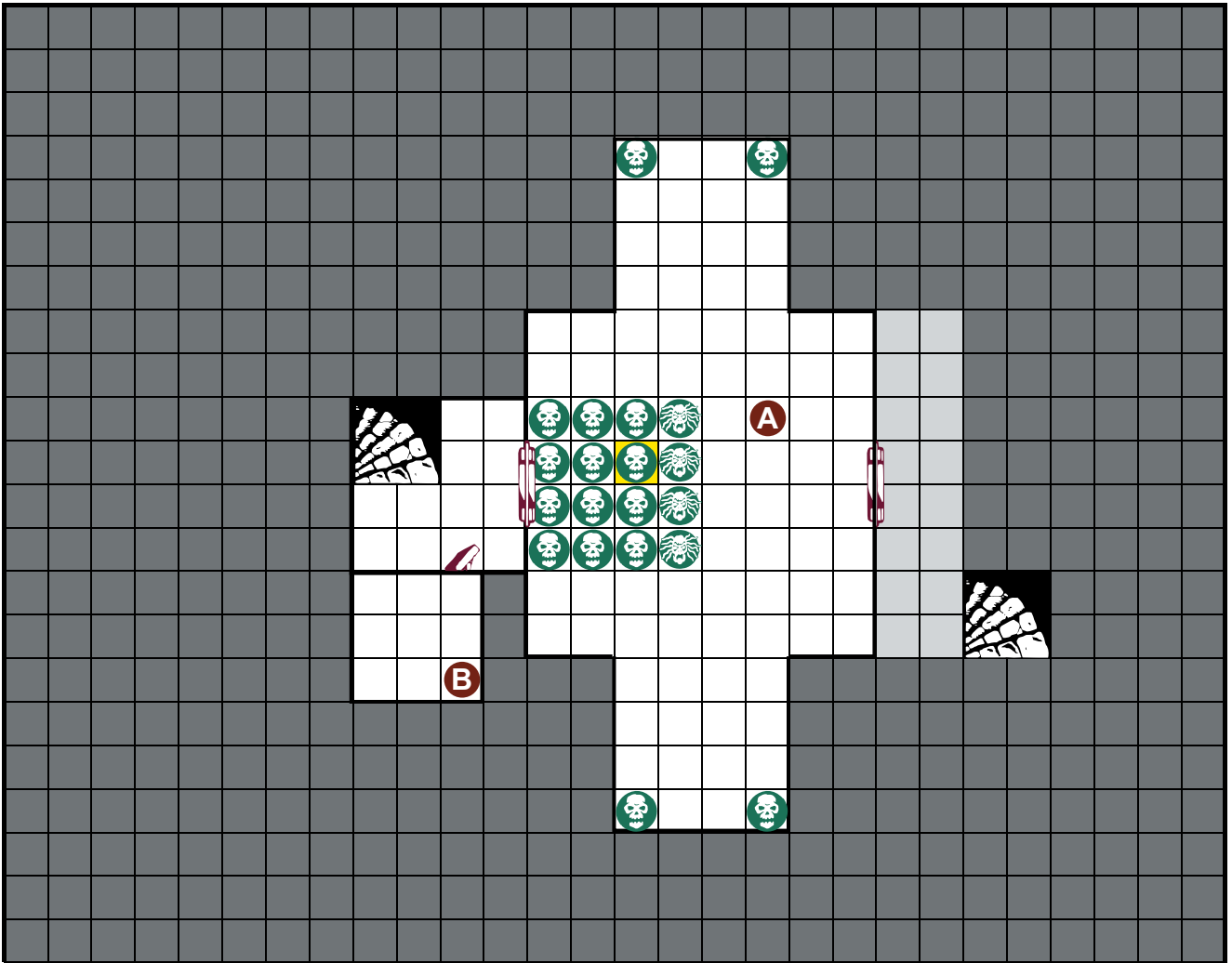
Der Verkauf dieses Inhalts in Internetauktionen ist ein Verstoß gegen die Richtlinien dieser Unternehmen und wird von mir sofort gemeldet.



Der Hexer „Nardal“

Nun, da Ihr in das Schloss eingedrungen seid, solltet Ihr versuchen schnell den Weg zu den unteren Ebenen zu finden. Morfargh hat viele seiner Chaosdiener zu seinem Schutz im Schloss verteilt, die unter allen Umständen versuchen werden, Euch aufzuhalten. Sein Schüler Nardal ist sehr begierig seinem Meister zu schützen....

- A: Die Grünhäute in diesem Gang sind mit Bögen bewaffnet
- B: Der Hexer heisst Nardal und kämpft mit folgenden Werten: A=2, V=5, I=8, T=7, KK=3. Nardal verteidigt mit blauen Würfeln und kennt folgende Chaosprüche: „Magieresistenz“, „Feuerball“, „Schlaf“ und „Feuersturm“. In der Schatzkiste befinden sich 2 Heiltränke, die jeweils 2 Körperkraftpunkte regenerieren und 150 Goldmünzen.
- C: Diese Tür ist verschlossen und kann nur mit dem Schlüssel aus „D“ geöffnet werden.
- D: In der Schatzkiste befindet sich ein Artefakt, eine Spruchrolle und der Schlüssel, der die Tür bei „C“ öffnet.

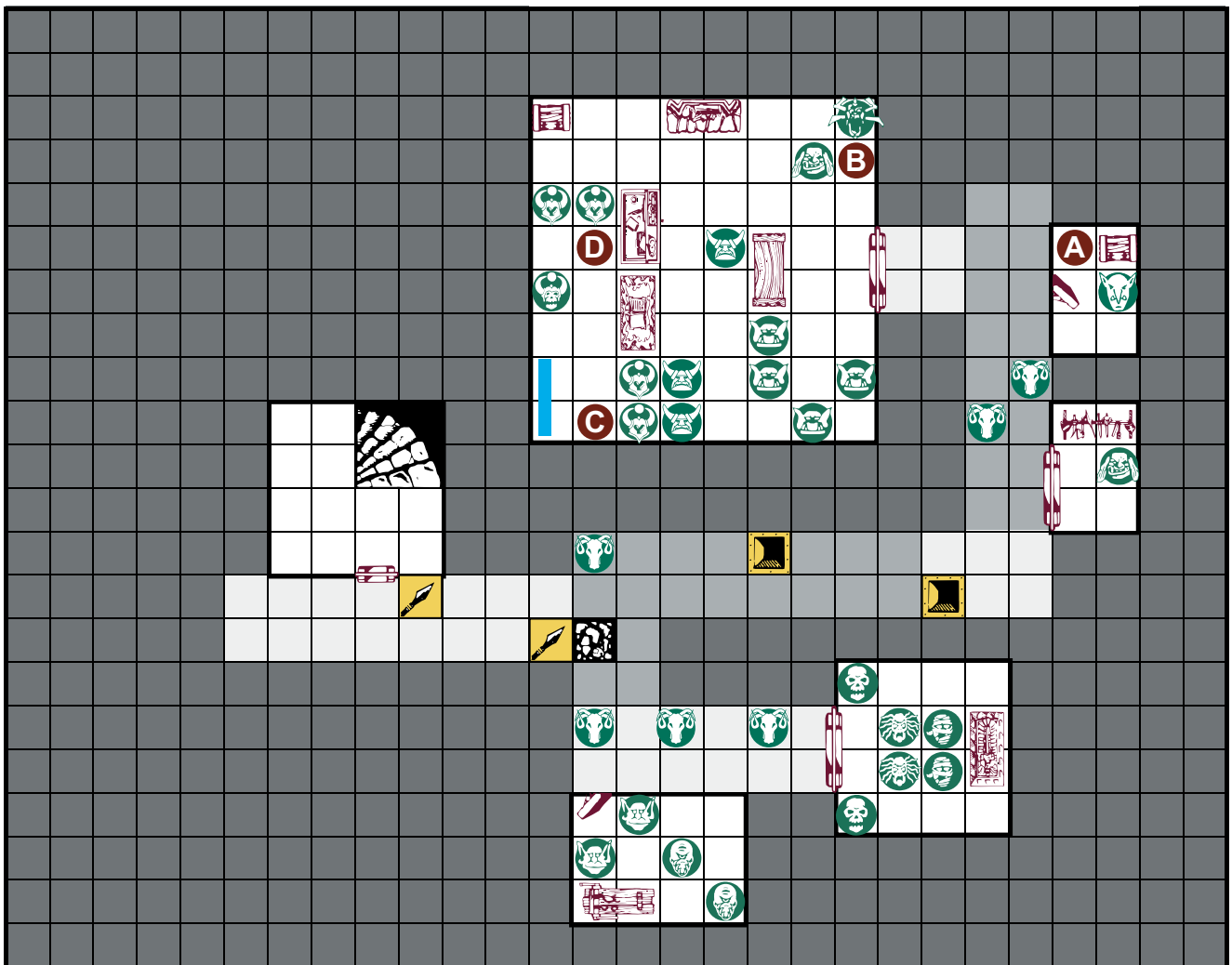


Zwischenmission - Die dunkle Garde

Morfargh hat in diesem Stockwerk seine dunkle Garde zu seinem Schutz postiert. Eine Eliteeinheit bewacht den Zutritt zu seinem Studierzimmer. Ihr müsst die Einheit ausschalten, oder unsere Mission scheitert.

- A: Die Skelettkrieger im Block sind Elitetruppen die mit jeweils einem Kampfwürfel EXTRA angreifen. Der gelb hinterlegte Krieger ist der Champion der Einheit. Wird er zerstört, verliert die Truppe den EXTRA-Würfel. Die 4 Skelette in den seitlichen Räumen sind mit Bögen/Armbrüsten bewaffnet.
- B: In diesem Raum befindet sich ein magischer Brunnen, der jedem Heroen W6 Körperkraftpunkte regeneriert.

In dieser Zwischenmission können keine Schätze und Fallen gefunden werden. Die Körperkraft- und Intelligenzpunkte, sowie die Zauberspruchsätze werden nicht regeneriert.



Das Portal „Elokh“

Hier bewacht Morfargh das magische Portal „Elokh“. Eure Mission ist bald erfüllt. Zerstört das Portal bevor Morfargh dazu in der Lage ist, seine dunklen Beschwörungen abzuschliessen. Denn wenn das gelingt, kommen hunderte von Monstern durch das Portal zu Euch. Euer Ende ist dann gewiss...

- A: Die Schatzkiste ist durch eine Falle gesichert. Sie enthält einen Heitrank, der 4 verlorene Körperkraftpunkte regeneriert, einen Trank (ziehe eine Karte vom verdeckten Tränkestapel) und eine Spruchrolle.
- B: Der Gargoyle ist eine Steinstatue. Sobald der schützende Ring aus Chaoskriegern durchbrochen wird, erwacht die Statue zum Leben, der Gargoyle greift sofort an.
- C: Das magische Portal „Elokh“. Es muss zerstört werden und verteidigt sich mit 5 blauen Kampfwürfeln. Sollte ein Angriff der Heroen nur Totenschädel aufweisen, verliert der Heroen durch die Macht einen Körperkraftpunkt. Verteidigt das Portal mit mit 5 Schädeln, verliert der angreifende Heroe ebenfalls einen Körperkraftpunkt. Das Portal verfügt über 6 Strukturpunkte.
- D: Der Magier Morfargh kämpft mit folgenden Werten: A=3, V=6, I=10, T=7, KK=6. Morfargh verteidigt mit blauen Würfeln und kennt die sechs „Geisterbeschwörer-Zauberer“ aus der Erweiterung „Morcars Magier“. Morfargh versucht das Portal „Elokh“ zu öffnen um Verstärkung zu erhalten. Aus diesem Zweck kann Morfargh am Ende seiner Runde versuchen, eine Intelligenzprobe mit 6 Kampfwürfeln, die mindestens 3 Schädel erfordert, zu bestehen. Gelingen ihm 5 dieser Proben, öffnet sich das Tor und pro Runde kommen W3 Orks und W3 Goblins durch das Portal in den Raum. Die Schatzkiste enthält ein Artefakt.