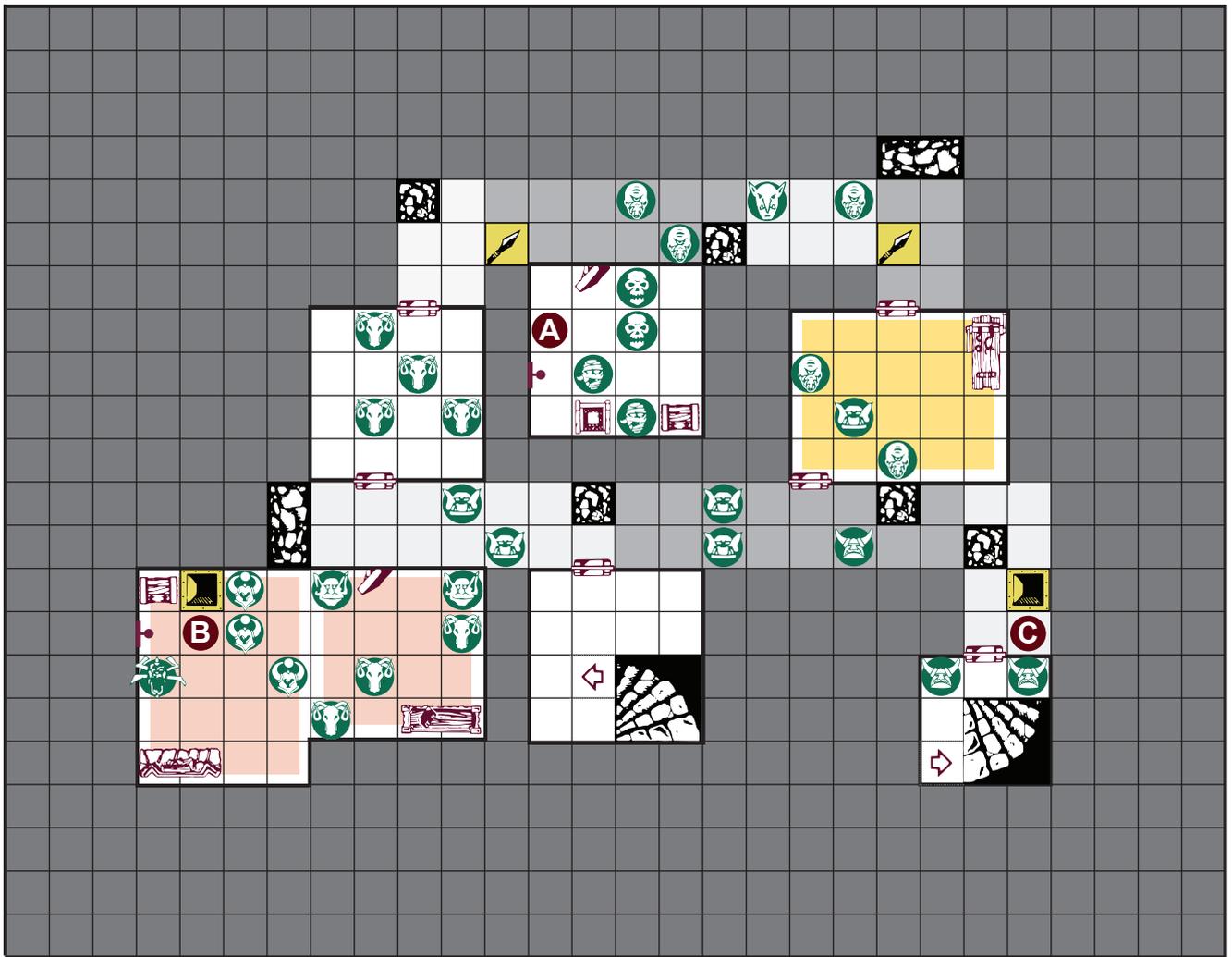


Krieg in der „alten Welt“

Eine Questbuchsammlung für HQ-Modular™

Heroen, es ist an der Zeit ein paar Heldentaten zu begehen. Der Kaiser selbst hat mich gebeten, alle verfügbaren Kämpfer zum Hofe zu rufen. Die Grenzstreitigkeiten im Osten und Süden nehmen überhand, es scheint alles auf einen neuen Vorstoss des Chaos im Norden zu geben....wir müssen dringend das Reich gegen die anstürmenden Horden verteidigen.

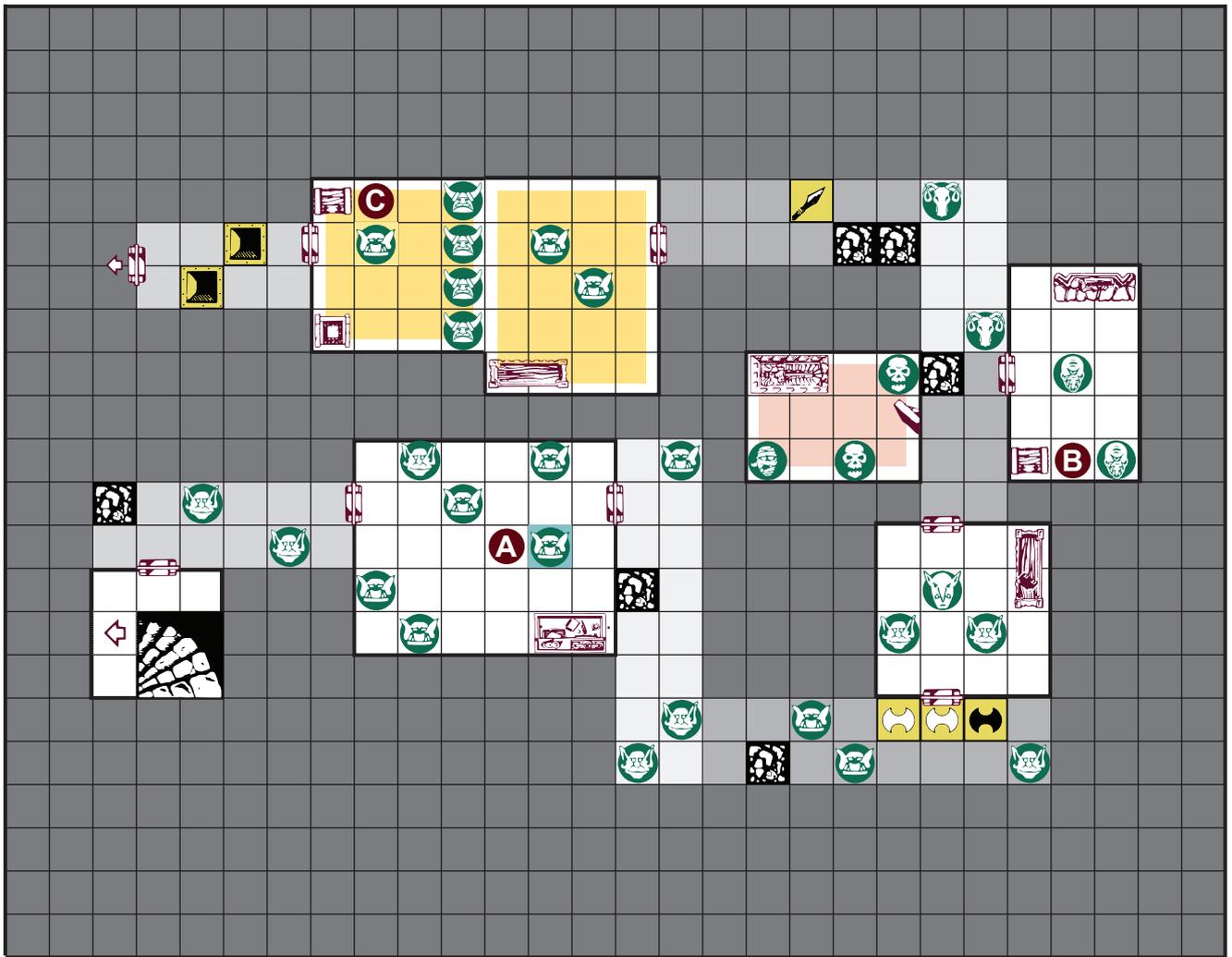
Wohlan denn, das Abenteuer beginnt.....



Das Banner von Gutenfels (1)

Heroen, unserem Herzog von Gutenfels ist das legändere 'Kriegsbanner' entwendet worden. Ihr sollt in den 'Unterschlu'p' des Schwarzork-Waaahgbosses Grunk 'Kopfbeisser' eindringen und es zurückbringen. Der Herzog hat eine 'Belohnung von 300 Goldmünzen ausgesetzt.

- A: Der Hebel öffnet die Geheimtürverriegelung zu Raum „B“. In der Schatztruhe befinden sich 150 Goldmünzen und eine Spruchrolle.
- B: Die Tür in diesen Raum öffnet sich erst, wenn der Hebel in „A“ betätigt wurde. Der Hebel öffnet die Tür zu Raum „C“. In der Schatztruhe befindet sich ein Artefakt und ein Heiltrank der 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt.
- C: Diese Tür öffnet sich erst, wenn der Hebel in Raum „B“ betätigt wurde.



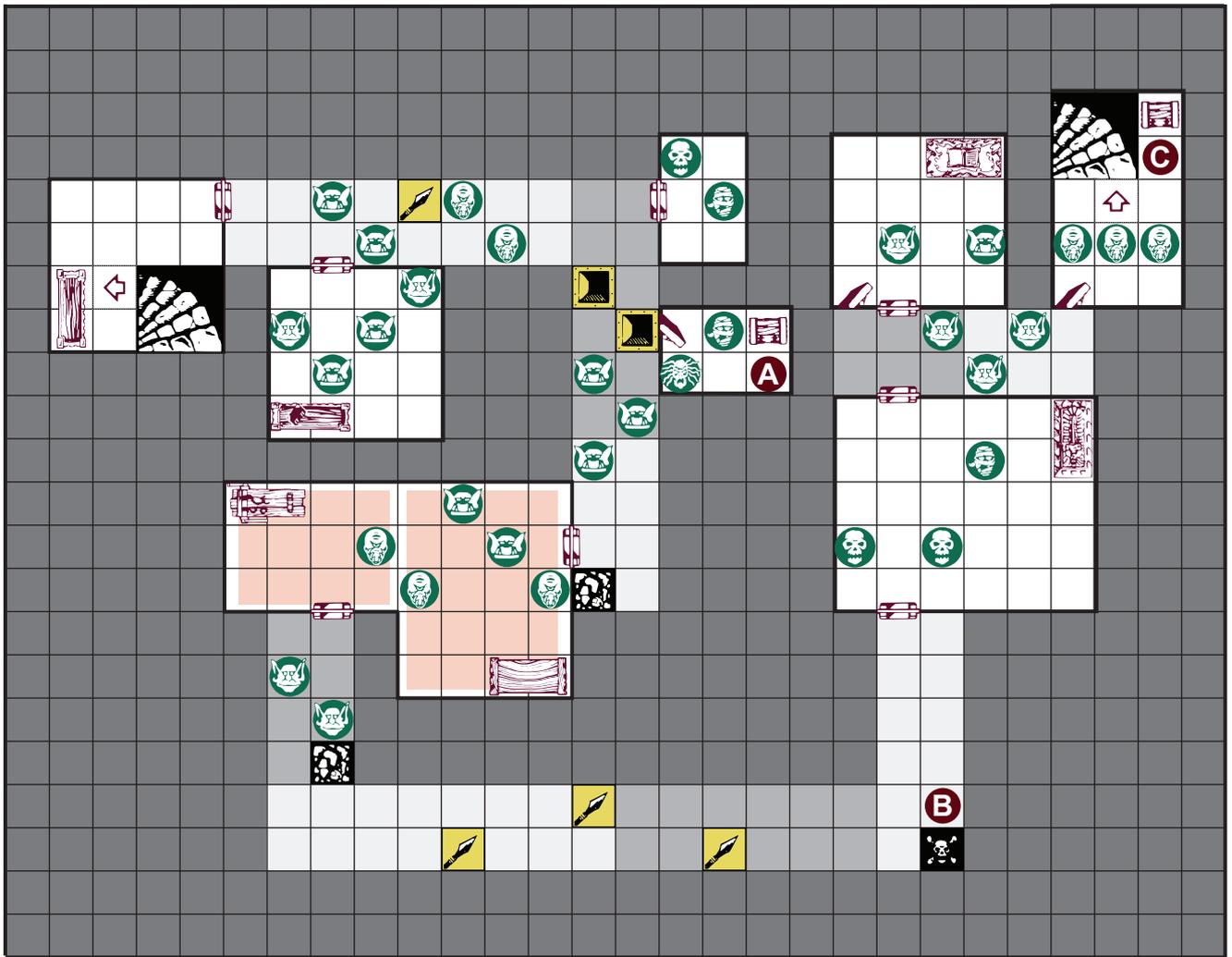
Das Banner von Gutenfels (2)

Nun seit Ihr dem Schwarzork Grunk 'Kopfbeisser' dicht auf den Spuren. Hütet Euch vor seiner Leibgarde. Diese ist im 'Kampfe besonders gefährlich.

- A: Der blau unterlegte Ork ist ein Schamane. Er kennt den Chaosspruch „Orks rufen“. Er selber kämpft mit folgendem Profil: A=3, V=5, T=7, I=6, KK=4.
- B: Die Schatztruhe enthält 100 Goldmünzen.
- C: Hier wartet der Schwarzork-Waaahg boss Grunk. Grunk kämpft mit folgendem Profil: A=5, V=5, T=8, I=5, KK=6. Grunk verteidigt sich mit den **blauen** Kampfwürfeln. In der Schatztruhe befindet sich das Banner von Gutenfels

Streunendes Monster: Schwarzork

Wenn die Helden beide Herausforderungen bestanden haben, erhalten sie einen Questpunkt und die Belohnung von 300 Goldmünzen.

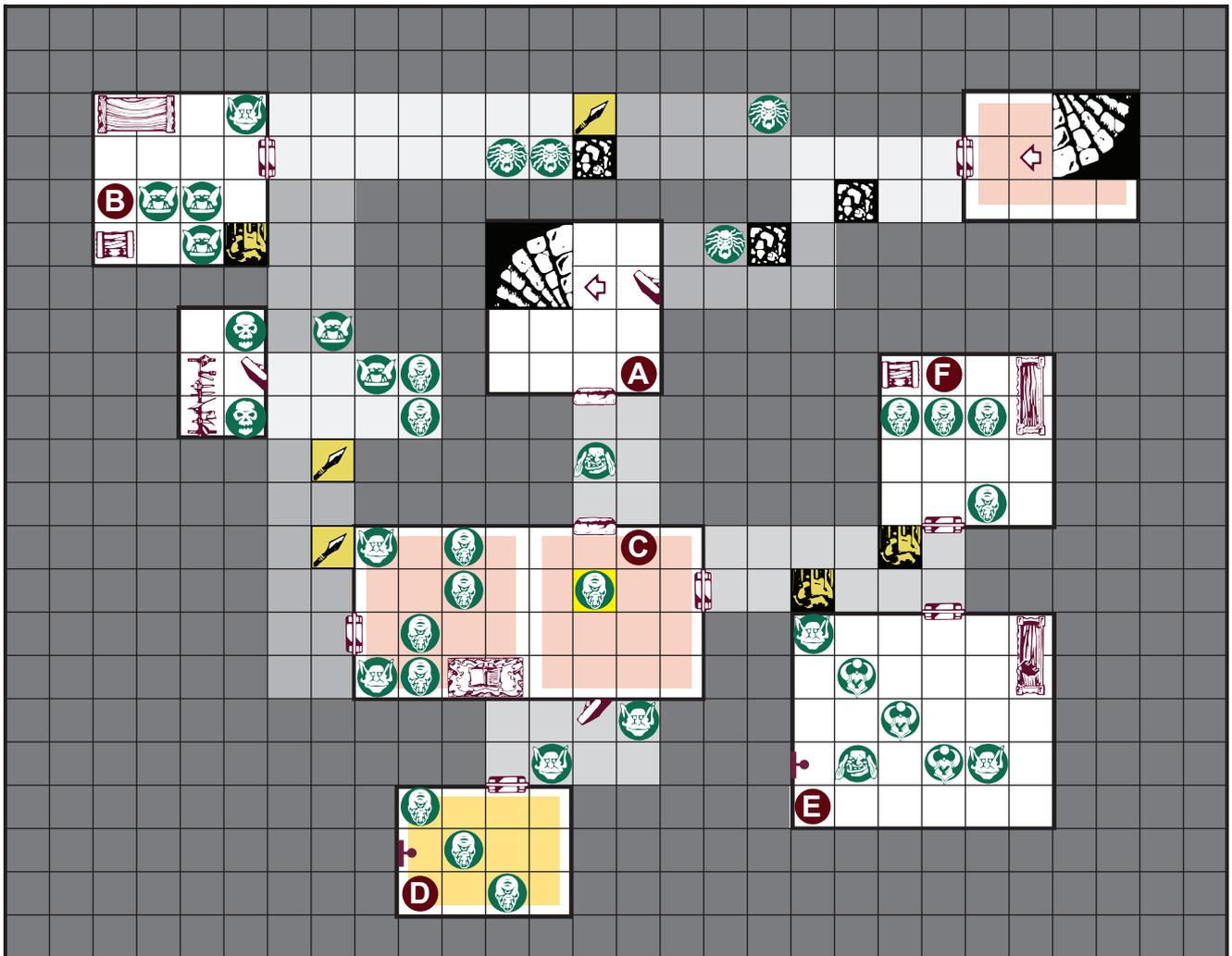


Die Ringe der Macht (1)

Helden, unserer Magiergilde wurde letzte Nacht zwei wertvolle Ringe entwendt, die für die Verteidigung der Stadtmauern von größter Wichtigkeit sind. Es handelt sich um die „Ringe der Macht“. Uns ist bekannt, dass der Fimirschamane Rok seit langem versucht, die Ringe zu bekommen. Im Sumpf südlich der Stadt ist seine Höhle...

- A: Die Schatztruhe enthält 50 Goldmünzen sowie ein Heiltrank der 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt.
- B: In der Ecke steht eine Statue, die immer zum Anfang einer neuen Runde alle sich im Sichtbereich befindlichen Helden mit 2 Kampfwürfeln angreift. Die Statue selber ist unzerstörbar.
- C: In der Schatztruhe befindet sich einer der „Ringe der Macht“. Der Spieler, der die Schatztruhe öffnet, notiert sich den Ring auf seinem Persönlichkeitspass. Ein Spieler kann immer nur einen Ring tragen und ihn **nicht** an andere Spieler abgeben. Sobald ein Ringträger im Kampf fällt, gilt die Herausforderung als **nicht bestanden**.

Streunendes Monster: Fimir



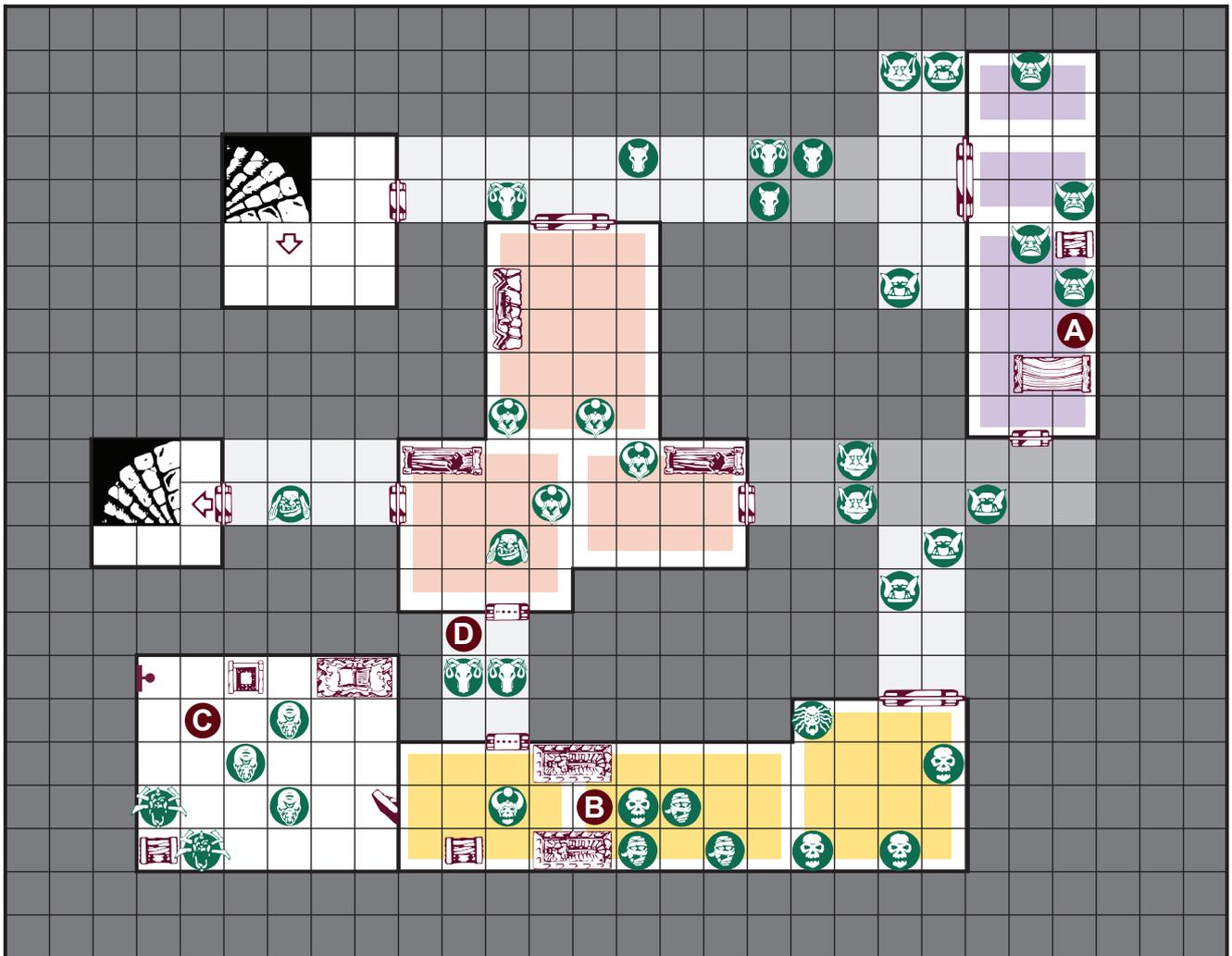
Die Ringe der Macht (2)

Ihr befindet Euch im Labyrinth des Fimirschamanen Rok. Hier ist nun absolute Vorsicht geboten. Euer Kommen wurde bemerkt. Vernichtet Rok und bringt die Ringe der Macht heim. Fällt auch nur ein Ringträger, so war alles umsonst ...

- A: Die Felsentür „A“ ist fest verschlossen und kann nur geöffnet werden, wenn der Hebel in „E“ betätigt wird.
- B: Die Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt sowie 100 Goldmünzen.
- C: Die Felsentür in diesen Raum öffnet sich erst, wenn der Hebel in „D“ betätigt wurde. Der gelb hinterlegte Fimir ist der Schamane „Rok“. Rok kämpft mit folgendem Profil: A=3, V=4, T=8, I=6, K=5 und verteidigt sich mit **blauen** Kampfwürfeln. Er beherrscht weiterhin die Fimirzauber: „Schlangenattacke“, „Schleim“, „Sumpfloch“ und „Feuernebel“.
- F: In der Schatztruhe befindet sich der zweite „Ring der Macht“. Der Spieler, der die Schatztruhe öffnet, notiert sich den Ring auf seinem Persönlichkeitsspass. Ein Spieler kann immer nur einen Ring tragen und ihn **nicht** an andere Spieler abgeben. Sobald ein Ringträger im Kampf fällt, gilt die Herausforderung als **nicht bestanden**.

Streunendes Monster: Fimir

Wenn die Heroen die beiden „Ringe der Macht“ bis an das Ende der Herausforderung bringen, erhalten sie von Mentor eine Belohnung in Höhe von 300 Goldmünzen sowie einen Questpunkt.



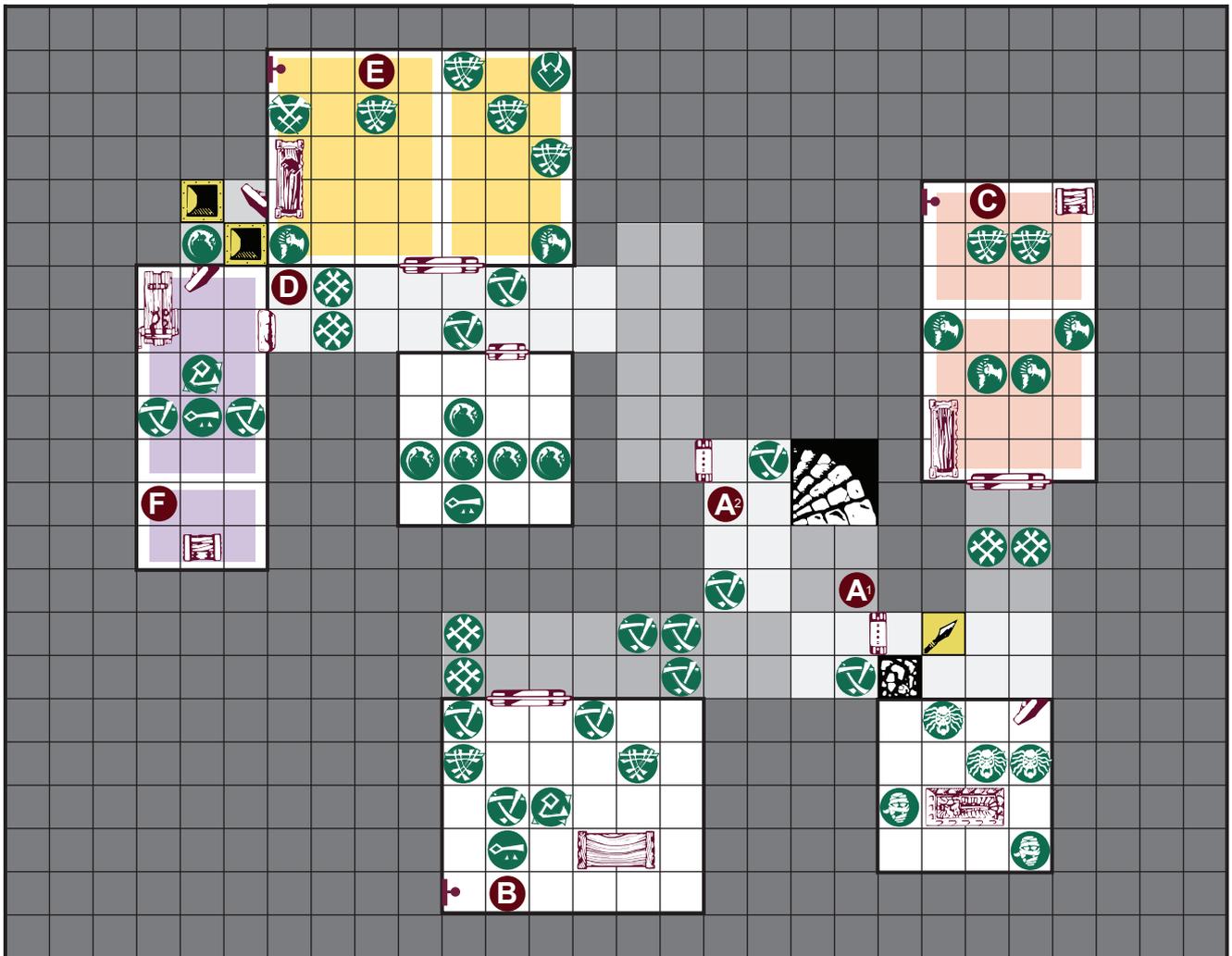
Die drei Gesandten

Wie jüngst bekannt wurde, hat ein Magier des Chaos eine Energiespalte erschaffen, die es ihm erlaubt, lebende Wesen durch den Raum zu teleportieren. Um eine tödliche Armee aufzustellen und anschliessend die alte Welt zu überfallen, hat der Nurgle-Anhänger „Forkarn“ eine Gruppe Abgesandte vom Volk der Fimire um sich gesammelt. Diese sollen ihm bei seinem Treiben helfen. Bitte liebe Heroen, macht diesem Treiben ein Ende.

- A: Die Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der vier verlorene Körperkraftpunkte regeneriert und 150 Goldmünzen.
- B: Der Hexer ist „Forkarn“ und kämpft mit folgendem Profil: A=4, V=6, T=7, KK=4, I=4 und kämpft mit **blauen** Kampfwürfeln. Forkarn verfügt über folgende Chaoszauber: „ENERGIESTRAHL“, „BEFEHL“, „CHAOSHEILUNG“ (mit W3 KK Heilung), „FEUERBALL“ und „FEUERBLITZ“. Die Schatztruhe, die durch eine Falle gesichert ist, enthält ein Artefakt.
- C: Die Heroen müssen den Hebel betätigen. Zum einen öffnet der Hebel die Fallgitter in „D“. Die Monster können ab sofort normal agieren. Weiterhin werden die beiden Gargoyle-Statuen durch das Betätigen des Hebels zum Leben erweckt. Bis zu diesem Zeitpunkt können die Statuen nicht verletzt werden. In der Schatzkiste befindet sich ein Lederschlauch mit feinstem Waffenöl. Hier befinden sich auch die drei Gesandten der Fimire. Die Fimire attackieren mit **schwarzen** Kampfwürfeln.
- D: Die Fallgitter sind verriegelt.

Streunendes Monster: Ungor

Wenn Forkarn und die drei Gesandten besiegt sind können die Heroen das Schloss verlassen. Sie erhalten für die Erfüllung der Mission 350 Goldmünzen



Rattenplage

Wie es scheint, hat sich eine Meute Skaven des Nagzahn-Klans in der Kanalisation unter der Stadt Altdorf eingeknistert. Ziel der Infiltration ist die Beseitigung politisch wichtiger Adelsleute um den Zusammenhalt der Stadtverwaltung zu schwächen. Noch scheint der Stützpunkt klein zu sein. Zeit für eine Exterminierung des Nestes. Heroen, bereitet Euch auf den Einsatz der gefährlichen Skaven-Magie vor....

- A: Die Fallgitter „A1“ und „A2“ sind fest verschlossen.
- B: Wenn der Hebel betätigt wird, öffnet sich das Fallgitter A1.
- C: Wenn der Hebel betätigt wird, öffnet sich das Fallgitter A2. Die Schatzkiste enthält 150 Goldmünzen sowie zwei Heiltränke, die jeweils 4 verlorene Körperkraftpunkte regenerieren.
- D: Die Felsentür ist nicht zu öffnen.
- E: Der Magieradept „Zap Nagzahn“ kämpft mit folgendem Profil: A=2, V=2, T=10, KK=2, I=6 und kämpft mit **blauen** Kampfwürfeln. Zap verfügt über folgende Skavenzauber: „HÖLLENGLOCKE“, „WARPFLAMME“, „SKAVENFLUCH“ und „SEUCHE“.
- F: Die Schatztruhe ist durch eine Falle gesichert. Sie enthält ein besonderes Artefakt. Der Spieler, der die Truhe öffnet, erhält eine zufällig ermittelte Artefakt-Karte aus dem Stapel. Der Hebel verschiebt den Bücherschrank um ein Feld nach oben, so dass die Geheimtür gefunden werden kann.

Streunendes Monster: Klanratte

Der Auftrag gilt als erfüllt, wenn alle Skaven in dieser Herausforderung besiegt sind. Die Heroen erhalten zu Belohnung 500 Goldmünzen.