

# **HERO QUEST** **Reis** **SOLO**

**Erdacht und ersonnen von:  
@Wehrter**



# **Quest 1**

**Version 2, Stuttgart, 25.05.2011**

Herzlich Willkommen zu meinem ersten Experiment, das HeroQuest als Solo-Spiel umzuwandeln. Dir liegt hier eine **völlig überarbeitete Version** vor, da mir beim ersten Versuch beim Aufbau und der Mechanik dieser Spiel-Form viele Fehler unterlaufen sind, die ich hier korrigiert habe!

**Hinweis:** Um diese Herausforderung spielen zu können, benötigst du eine HeroQuest Masteredition oder ein Basisspiel und die Erweiterung „Morcas Magier“.

Wenn dir die Regeln von HeroQuest vertraut sind, kannst du selbstverständlich andere Figuren und/oder ein abgewandeltes Brettssystem wie z.B. das modularen System oder ein Brett mit Doppelfeldgängen verwenden. Um es einer breiten Masse von HeroQuest-Begeisterten zu ermöglichen diese Herausforderung zu spielen, habe ich mich an das originale Spielbrett gehalten.

### **HeroQuest Rels Solo,**

ist ein echtes Solospiel, wie es in den 1980ern Jahren weit verbreitet war. Es ist auf den Regeln von dem Spiel HeroQuest aufgebaut, daß im Jahre 1989 auf dem Markt erschienen ist. Und mit der Bezeichnung "Rels" beschreibe ich eine Fantasy-Welt, wie ich sie mir vorstelle.

Da eine Umsetzung der originalen Regeln nicht ganz möglich war, mussten einige Regeln abgewandelt werden! Somit nutzte ich die Möglichkeit um weiter Varianten einzubinden, wie sie in der amerikanischen HeroQuest-Version vorkommen und im HeroQuest-Forum <http://www.hq-cooperation.de/forum/index.php> erarbeitet wurden.

### **Der Spielablauf ...**

erfolgt dadurch, daß man einen Abschnitt durchliest, gegebenenfalls das Brett aufbaut und sich dann von den vorgegebenen Möglichkeiten entscheidet, was man als nächstes macht und dann bei dem entsprechenden Abschnitt weiter liest, sich wieder entscheidet, u.s.w.

Die Abbildungen im Text und der damit verbundene Bretttaufbau sind identisch. Wenn es dann z.B. heißt, du gehst durch die linke Tür oder du gehst durch die obere Tür, ist dann immer die Tür gemeint, die sich auf der Abbildung entsprechend links oder oben befindet.

### **Marschieren und Erkunden**

Du würfelst mit 2 W6 (wenn nicht durch Ausrüstungen der Wert verändert wurde) und ziehst wie gewohnt. Erreichst du eine Gangabzweigung und hast eine volle Einsicht in den neuen Bereich geht es bei dem entsprechenden Abschnitt weiter. Öffnest du eine Tür, musst du durch die Tür gehen und auf dem Feld hinter der Tür stehen, damit du denn ganzen Raum einsehen kannst, somit geht es dann bei dem entsprechenden Abschnitt weiter.

### **Fallen**

Da es keinen Spielleiter gibt, der deine Zugbewegungen überwacht, sind die Fallen an keinen festen Ort platziert. Es wird hierbei so gehandhabt, daß bei der Entdeckung einer Falle sich diese vor dem Spieler befindet. Sollte eine Falle ausgelöst werden, lag sie auf der letzten Zugbahn des Helden und man zieht gegebenenfalls etwas zurück. Es liegt somit in deinem eigenen Ermessen, wo die Falle sich genau befindet, bzw. sich befunden hat. Sollte die Falle gefunden werden und kann nicht entschärft werden, benötigst du Fallenmarker, die zum Teil nicht im originalen HeroQuest enthalten sind. Hier kannst du dir die von Flint erstellten Fallenmarkern herunterladen:

<http://www.hq-cooperation.de/diverses/marker/fallen.pdf>

### **Besonderheiten**

Neben den bekannten Suchmodi nach Schätzen oder Fallen & Geheimtüren, kann man sich auch nach Besonderheiten umsehen. Auf diese Art kann ich in den Spielablauf verschiedene Möglichkeiten einbringen! So können z.B. besondere Beobachtungen in dem entsprechenden Raum gemacht werden oder ein zusätzlicher Fund, wie es die Möbel-Suchtafel ermöglicht. Lass dich überraschen, aber sei gewarnt, es können auch böse Überraschungen auf dich lauern.

### **Kämpfe und Monster**

Da es keinen Spielleiter gibt, musst du auch für die Monster handeln und würfeln. Wenn nicht anders beschrieben, bekämpfen sie dich bis zu ihrem Tod.

Wenn dir im Spielverlauf Monster begegnen, sind in dem entsprechenden Abschnitt immer die Monsterwerte angegeben, die bei der gleichen Monsterdarstellung aber abweichen können und werden. Die verschiedenen Landsknechte sind mit den amerikanischen Symbolen dargestellt. Mit dem europäischen Symbol wird ein Landsknecht ohne Waffe benutzt.

### **Dein Hero**

Damit sich meine Abenteuerform von den vielen bereits erarbeiteten Herausforderungen abhebt, ist dein Held ein Ork. Es befindet sich im Basisspiel nur eine Orkfigur, dessen Schwert eine Kerbe hat, dies ist deine Spielfigur! Als Grundwerte besitzt du die gleichen wie der Barbar (An:3, Ve: 2, Te: 2 W6, In: 2, Kk: 8). Selbstverständlich verteidigst du dich als Spieler mit den weißen und deine Gegner mit schwarzen Schildern (Monsterschildern). Somit können sämtliche weiteren HeroQuest-Figuren auf dem Brett erscheinen, was mir eine Vielzahl von weiteren Möglichkeiten eröffnet!

In dieser Herausforderung kommt ein Bereich mit Pflanzen vor. Ein passender Überleger von Luegisdorf ist hier:

<http://www.luegisdorf.ch/hq/Flur%201%20x%208%20Horizontal%20Bewachsen.jpg>

## Spezielle Besonderheit dieser Herausforderung!

Da ich zu diesem Zeitpunkt des Experiments noch keine Möglichkeit gefunden hatte, daß man in erkundete Bereiche zurückkehren kann und somit für dich als Spieler nur eine Vorwärtsbewegung erlaubt ist, ist diese Herausforderung als Entschädigung so aufgebaut, daß es im Grunde zwei Spiele sind! Das Bedeutet, daß es zwei verschiedene Wege zum Ausgang gibt.

Dies ermöglicht dir, mit einem zweiten neuen Charakter den anderen Weg zu erkunden.

Wenn du erfolgreich den Ausgang gefunden hast und dabei feststellst, daß auf deinem Weg noch verschlossene Türen sind, empfehle ich Dir, daß du wieder mit einem neuen Charakter diesen Weg spielst und diesmal diese Türen öffnest. Auf diese Weise erwirbst du dir 2-4 Helden mit zusätzlicher Ausrüstung, die du dann in den zukünftigen Herausforderungen einsetzen kannst, wenn du in diesen stirbst.

(Für weitere Regelhilfen lies auch die letzte Seite.)

# Gefangen

**M**it dem Gesicht auf dem kalten, steinigen Boden liegend, begrüßte dich ein dröhnender Kopfschmerz, als du erwachst. Während du dich hoch rappelst, schweift dein Blick verwundert in den kleinen dunklen Raum umher, bis du deinen alten Freund Gasch, mit einem breiten Grinsen auf dem Gesicht, in einer Ecke sitzend erspähst.

„Na, hast du jetzt ausgeschlafen?“ spöttelte Gasch.

Die Verwirrung ist in deinem Gesicht abzulesen, als du ihn fragst:

„Wo sind wir hier? Und was ist eigentlich passiert?“

Mit einem bedrückten Gesicht begann Gasch nach einer kurzen Pause zu erzählen:

„Du wirst dich noch erinnern, daß wir auf dem Rückweg in unser Dorf waren?!“

Als plötzlich aus einem Hinterhalt Feuerbälle und Pfeile in unserer Gruppe einschlugen. In diesen Augenblick bist du neben mir von einem Schlafzauber getroffen zusammengebrochen. Menschen sind aus ihren Verstecken hervor gestürmt und hatten uns eingekesselt. Einige versuchten dich zu erschlagen, aber ich konnte sie abwehren und so bliebst du am Leben.“

Sein Blick senkte sich zu Boden und zögerlich fuhr er fort:

„Es war ein harter, aber kurzer Kampf und am Schluß waren nur noch du und ich am Leben und wir wurden gefangen genommen. Eigentlich wollten die Menschen dich jetzt töten, aber weil ich dich verteidigt hatte, machten sie sich den Spaß, daß ich deinen bewusstlosen Körper bis hierher, zu der verfallenen Festung bei Dorkstein tragen mußte, in der sie sich eingenistet zu haben.“

Mit einem Achselzucken fügte er noch hinzu: „So sitzen wir in diesen Kerker“

Während du ihn betroffen anstarrst, springt die Zellentür auf und zwei Menschen betraten den Raum, packten Gasch mit den befehlenden Worten „Du kommst jetzt mit!“ und zerrten ihn aus der Zelle. Mit einem lauten Schlag wurde die Tür wieder geschlossen und verriegelt.

Du sitzt jetzt schon eine Weile alleine in der Zelle und hast dir die Ereignisse durch den Kopf gehen lassen.

Nach der Kleidung, Rüstung und Waffen waren dieses Menschen aus dem Kaiserreich und du grübelst darüber nach, wieso nach all den Jahren des Friedens, in der man die Grenzen respektiert hatte, das Kaiserreich euch überfallen hat.

Erneut wird die Tür entriegelt und aufgerissen, du springst auf und ein Mensch tritt in den Raum. Während er sein Schwert dir unter die Nase hält, knurrt er dich an: „Jetzt bist du dran!“

Wut und Zorn durchströmt deinen Körper, als du das Schwert als dein eigenes erkennst, mit dem du gerade bedroht wirst. Mit einer schnellen und überraschenden Bewegung entreißt du den Menschen das Schwert, der dich völlig schockiert anstarrt, sich aber gleich wieder fängt und seinen Dolch zückt, während du ...

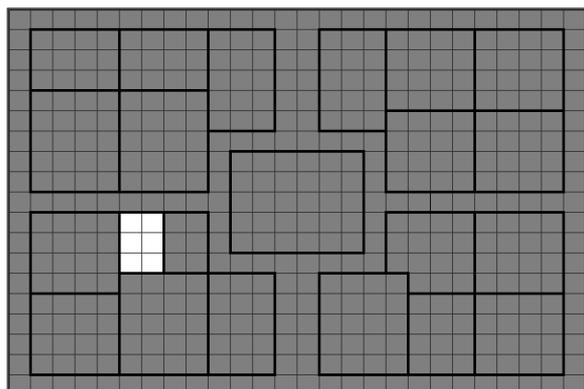
Zur Orientierung:

Der weiß markierte Raum ist dein Startraum!

Beginne jetzt bei Abschnitt 1.

**Streunendes Monster:** Landsknecht

An: 2, Ve: 2, Te: 10, In: 2, Kk: 1



1



Du stehst auf dem Feld X und es kommt zu einem Kampf mit dem Landsknecht, dessen Werte wie folgt sind:  
 An: 1, Ve: 2, Te: 10, In: 2 Kk: 1  
 Wenn du ihn besiegt hast: 44  
 Wenn er dich besiegt hat: 13

2

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 195  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 146  
 Du gehst durch die Tür: 191

3

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 18  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 84  
 Du gehst durch die Tür: 191

4

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 148  
 Du gehst durch die Tür: 191

5

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 86  
 Du gehst durch die Tür: 191

6

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 199  
 Du gehst durch die Tür: 191

7

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 313  
 Du gehst durch die Tür: 191

8

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 191

9

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 191

10

Du stürmst auf den Schwertkämpfer zu und schlägst mit deinem Langschwert auf ihn ein, bevor er sich verteidigen kann. (Solltest Du jetzt keinen Totenschädel geworfen haben, steht der Schwertkämpfer kampfbereit vor dir! Ansonsten ist er besiegt!) Durch deinen Angriff sind die anderen Menschen erwacht und greifen dich sofort an.  
 Armbrustschütze: An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
 Landknecht: An:2 Ve:2 Te:10 In:2 Kk:1 Falls du beim Überraschungsangriff keinen Totenschädel erwürfelt hast. Schwertkämpfer: An:4 Ve:5 Te:4 In:2 Kk:1  
 Wenn du sie besiegt hast: 20  
 Wenn sie dich besiegt haben: 13

11

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 166  
 Du gehst durch die Tür: 81  
 Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

12

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 174  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 161  
 Du gehst durch die Tür: 81  
 Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

13

Du bist tödlich Getroffen! Langsam sackst du zusammen und du hast dein junges Leben verwirkt. Beginne wieder von vorne, bei Abschnitt: 1 oder gib auf und schließe diese Herausforderung.

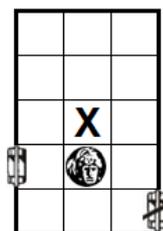
14

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 178  
 Du gehst durch die Tür: 81  
 Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

15

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 81  
 Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

16



In der Mitte des Raumes steht eine Barbarenstatue (verwende die Figur Barbar und stelle sie auf das Feld X). Gegenüber befindet sich eine Tür und vor dir steht ein Landsknecht, der diese Werte besitzt:  
 An:2 Ve:2 Te:10 In:2 Kk:2  
 Wenn du ihn besiegt hast: 41  
 Wenn er dich besiegt hat: 13

17

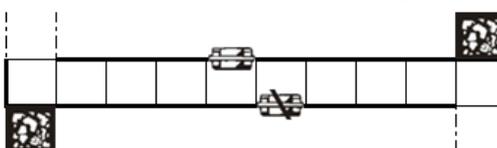
Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 5  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 82  
 Du gehst durch die Tür: 191

18

Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 86  
 Du gehst durch die Tür: 191

19

Du stehst in der Mitte eines Ganges, der an beiden Enden abzweigt und es befindet sich eine weitere



Tür in deiner unmittelbaren Nähe.  
 Du suchst nach Schätzen: 98  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 101  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 113  
 Du gehst durch die Tür: 31  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 116  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 105

**20**

Mit Blut bespritzt ringst du nach diesem harten Kampf nach Atem und nach einigen Augenblicken bist du wieder Kampfbereit.  
 Du suchst nach Schätzen: 17  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 3  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 80  
 Du gehst durch die Tür: 191

**21**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 29  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**22**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**23**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst nach Schätzen: 28  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 25  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**24**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 215  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 21  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**25**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 30  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**26**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 22  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**27**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst nach Schätzen: 30  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**28**

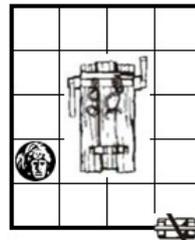
Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 29  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**29**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**30**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die linke Tür: 129  
 Du gehst durch die obere Tür: 309

**31**

In der Mitte des Raumes steht eine Folterbank, auf der Gasch regungslos liegt. Ein Mensch steht daneben und sticht mit seinem Schwert auf Gasch ein. Plötzlich blickt er auf und starrt dich an. Seine Werte sind:  
 An: 2 Ve: 2 Te: 10 In: 2 Kk: 1  
 Wenn du ihn besiegt hast: 36

Wenn er dich besiegt hat: 13

**32**

Während des Kampfes benutzt du anstelle eines Angriffes eine Finte und es gelingt dir auf die Treppe zu gelangen. Mit voller Kraft läufst du sie hoch und gelangst aus dem Unterschlupf in die Freiheit, die bereits in eine dunkle Nacht gehüllt ist. Du hörst Alarmrufe und Geräusche, die dir verraten, daß deine Verfolger dir dicht auf den Fersen sind. Schnell rennst du ein Stück und mit einem Hechtsprung hüpfst du in ein Gebüsch. Aus dem Zugang strömen die Menschen und müssen feststellen, daß du ihnen entkommen bist. Laut fluchend kehren sie wieder in ihr Versteck zurück. Du wartest noch eine Weile und schleichst dich dann auf leisen Sohlen davon. Weiter bei: 96

**33**

Nachdem du einige Beeren gepflückt hast isst du sie. Nach kurzer Zeit schüttelt dich ein heftiger Hustenanfall der dir die Kehle zuzuschnüren droht, so daß du keinen Atem holen kannst. Diese Wirkung kommt dir bekannt vor, es müssen Kachawür-Beeren sein.  
 Du pflückst alle Beeren und nimmst sie mit: 69  
 Du suchst nach Schätzen: 48  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 124  
 Du gehst durch die Tür: 167

**34**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 286  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 260  
 Du gehst durch die Tür: 269

**35**

Nachdem du einige Beeren gepflückt hast isst du sie. Nach kurzer Zeit schüttelt dich ein heftiger Hustenanfall der dir die Kehle zuzuschnüren droht, so daß du keinen Atem holen kannst. Diese Wirkung kommt dir bekannt vor, es müssen Kachawür-Beeren sein.  
 Du pflückst alle Beeren und nimmst sie mit: 71  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 128  
 Du gehst durch die Tür: 167

**36**

Der Mensch sinkt leblos zusammen. Du wendest dich deinem alten Freund Gasch zu und mußt feststellen, daß er zu Tode gefoltert wurde.  
 Du erweist Gasch die letzte Ehre: 59  
 Du suchst nach Schätzen: 54  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 121  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 116  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 105

**37**

Nachdem du einige Beeren gepflückt hast isst du sie.  
Nach kurzer Zeit schüttelt dich ein heftiger  
Hustenanfall der dir die Kehle zuzuschnüren droht, so  
daß du keinen Atem holen kannst. Diese Wirkung  
kommt dir bekannt vor, es müssen Kachawür-Beeren  
sein.

Du pflückst alle Beeren und nimmst sie mit: 73  
Du suchst nach Schätzen: 52  
Du gehst durch die Tür: 167

**38**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 292  
Du gehst durch die Tür: 269

**39**

Nachdem du einige Beeren gepflückt hast isst du sie.  
Nach kurzer Zeit schüttelt dich ein heftiger  
Hustenanfall der dir die Kehle zuzuschnüren droht, so  
daß du keinen Atem holen kannst. Diese Wirkung  
kommt dir bekannt vor, es müssen Kachawür-Beeren  
sein.

Du pflückst alle Beeren und nimmst sie mit: 75  
Du gehst durch die Tür: 167

**40**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 262  
Du gehst durch die Tür: 269

**41**

Nach zähem Kampf hast du ihn bezwungen und er  
sinkt zu Boden.  
Du suchst nach Schätzen: 229  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 272  
Du verschiebst die Statue: 112  
Du gehst durch die Tür: 55

**42**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du gehst durch die Tür: 269

**43**

Dir gegenüber befindet sich eine Tür und am anderen



Ende dieses Raumes versperren dir  
2 Pfadfinder den Zugang zur Treppe.  
Ihre Werte sind:  
An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:1  
Wenn es dir gelingt während des  
Kampfes auf die Treppe zu  
gelangen: 32  
Wenn du sie besiegt hast: 99  
Wenn sie dich besiegt haben: 13

**44**

Mit einem kräftigen Hieb hast du ihn niedergestreckt!  
Was machst du jetzt?  
Du suchst nach Schätzen: 70  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 90  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 62  
Du gehst durch die Tür: 19

**45**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 265  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 268  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

**46**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du pflückst ein paar Beeren und isst sie: 35  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 126  
Du gehst durch die Tür: 167

**47**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 301  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

**48**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 128  
Du gehst durch die Tür: 167

**49**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 270  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

**50**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du pflückst ein paar Beeren und isst sie: 39  
Du gehst durch die Tür: 167

**51**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

**52**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst durch die Tür: 167

**53**

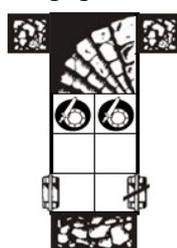
Wild entschlossen versuchten sie dich an deiner  
Flucht zu hindern, aber den überzeugenden  
Argumenten deines Schwertes hatten sie nichts  
entgegenzusetzen.  
Du suchst nach Schätzen: 77  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 88  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 207  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem  
Verlies: 102

**54**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du erweist Gasch die letzte Ehre: 65  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 125  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 116  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 105

**55**

Dir gegenüber befindet sich eine Tür und am anderen



Ende dieses Raumes versperren dir  
2 Pfadfinder den Zugang zur Treppe.  
Ihre Werte sind:  
An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:1  
Wenn es dir gelingt während des  
Kampfes auf die Treppe zu  
gelangen: 32  
Wenn du sie besiegt hast: 53  
Wenn sie dich besiegt haben: 13

**56**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 127

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

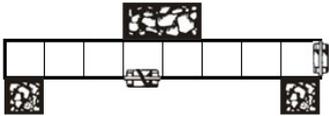
Abzweigung: 105

**57**

Vorsichtig schließt du die Tür hinter dir und du stehst

in der Mitte eines Ganges, an dessen linken Ende sich eine Tür befindet.

Du suchst nach



Schätzen: 283

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 34

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 255

Du gehst durch die Tür: 269

**58**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du erweist Gasch die letzte Ehre: 61

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

Abzweigung: 105

**59**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht.

Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch.

Du suchst nach Schätzen: 56

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 123

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

Abzweigung: 105

**60**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

Abzweigung: 105

**61**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht.

Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch.

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

Abzweigung: 105

**62**

Dies ist ein kleiner solider Raum, der sich hervorragend als Kerkerzelle eignet.

Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 74

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 92

Du gehst durch die Tür: 230

**63**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht.

Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch.

Du suchst nach Schätzen: 60

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

Abzweigung: 105

**64**

Dies ist ein kleiner solider Raum, der sich hervorragend als Kerkerzelle eignet.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 85

Du gehst durch die Tür: 230

**65**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht.

Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 127

Du gehst zurück auf den Gang und zur linken

Abzweigung: 116

Du gehst zurück auf den Gang zur rechten

Abzweigung: 105

**66**

Dies ist ein kleiner solider Raum, der sich hervorragend als Kerkerzelle eignet.

Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 76

Du gehst durch die Tür: 230

**67**

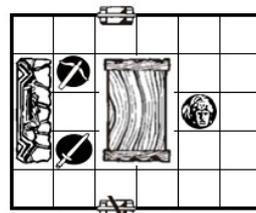
Es liegt ein Quartier vor dir, wo gerade drei

Menschen an einem Tisch sitzen und laut schnarchend schlafen. Mit einem kurzen Blick kannst du erkennen, daß sie ihre Waffen griffbereit neben sich haben.

Du startest einen

Überraschungsangriff: 10

Du versuchst dich durch den Raum zu schleichen: 106



**68**

Dies ist ein kleiner solider Raum, der sich hervorragend als Kerkerzelle eignet.  
Du gehst durch die Tür: 230

**69**

Man kann ja nie wissen, ob man diese Beeren noch gebrauchen kann, daher ziehst du einen Beutel hervor und sammelst alle Beeren ein.  
Du suchst nach Schätzen: 48  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 124  
Du gehst durch die Tür: 167

**70**

Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 97  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 64  
Du gehst durch die Tür: 230

**71**

Man kann ja nie wissen, ob man diese Beeren noch gebrauchen kann, daher ziehst du einen Beutel hervor und sammelst alle Beeren ein.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 128  
Du gehst durch die Tür: 167

**72**

Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 68  
Du gehst durch die Tür: 230

**73**

Man kann ja nie wissen, ob man diese Beeren noch gebrauchen kann, daher ziehst du einen Beutel hervor und sammelst alle Beeren ein.  
Du suchst nach Schätzen: 52  
Du gehst durch die Tür: 167

**74**

Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 85  
Du gehst durch die Tür: 230

**75**

Man kann ja nie wissen, ob man diese Beeren noch gebrauchen kann, daher ziehst du einen Beutel hervor und sammelst alle Beeren ein.  
Du gehst durch die Tür: 167

**76**

Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du gehst durch die Tür: 230

**77**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 91  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 209  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**78**

An der Wand entdeckst du Einkerbungen, die sich dir nach etwas genauerer Betrachtung als Inschrift offenbaren. Es steht geschrieben: „Freund, ich konnte bis ins große Quartier fliehen, wo ich unter dem Tisch m... „ Anscheinend konnte der Gefangene seine Nachricht nicht zu Ende schreiben.  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67

**79**

Einer der Menschen bewegt sich im Schlaf und wirft dabei einen Zinnbecher auf den Boden. Alle Menschen schrecken aus ihrem Schlaf hoch und bemerken deine Anwesenheit. Mit einem schnellen Griff zu ihren Waffen springen sie auf und greifen dich sofort an.  
Armbrustschütze: An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
Landknecht: An:2 Ve:2 Te:10 In:2 Kk:1  
Schwertkämpfer: An:4 Ve:5 Te:4 In:2 Kk:1  
Wenn du sie besiegt hast: 20  
Wenn sie dich besiegt haben: 13

**80**

Durch die Nachricht in der Zelle untersuchst du den Tisch sehr genau, dabei entdeckst du unter der Tischplatte eine Stelle an der getrocknete Erde klebt. Du kratzt sie ab und ein Medaillon kommt zum Vorschein, das du sofort einsteckst.  
Du suchst nach Schätzen: 311  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 7  
Du gehst durch die Tür: 191

**81**

In der Mitte des Raumes steht eine Barbarenstatue (Stelle auf das Feld X die Barbaren-Figur) und um die Statue steht eine kampfbereite Einheit von



Menschen, die dich überrascht anstarren, als du die Tür geöffnet hast. Ihre Werte:  
Schwertkämpfer: An:4 Ve:5 Te:4 In:2 Kk:2  
Armbruster: An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:2  
Hellebarde: An:3 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:2  
Pfadfinder: An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:2  
Wenn du sie besiegt hast: 157  
Wenn sie dich besiegt haben: 13  
Wenn es dir gelingt auf die Treppe zu fliehen: 32

**82**

Durch die Nachricht in der Zelle untersuchst du den Tisch sehr genau, dabei entdeckst du unter der Tischplatte eine Stelle an der getrocknete Erde klebt. Du kratzt sie ab und ein Medaillon kommt zum Vorschein, das du sofort einsteckst.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 9  
Du gehst durch die Tür: 191

**83**

An der Wand entdeckst du Einkerbungen, die sich dir nach etwas genauerer Betrachtung als Inschrift offenbaren. Es steht geschrieben: „Freund, ich konnte bis ins große Quartier fliehen, wo ich unter dem Tisch m... „ Anscheinend konnte der Gefangene seine Nachricht nicht zu Ende schreiben.  
Du suchst nach Schätzen: 187  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 196  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67

**84**

Durch die Nachricht in der Zelle untersuchst du den Tisch sehr genau, dabei entdeckst du unter der Tischplatte eine Stelle an der getrocknete Erde klebt. Du kratzt sie ab und ein Medaillon kommt zum Vorschein, das du sofort einsteckst.  
Du suchst nach Schätzen: 313  
Du gehst durch die Tür: 191

**85**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du gehst durch die Tür: 230

**86**

Durch die Nachricht in der Zelle untersuchst du den Tisch sehr genau, dabei entdeckst du unter der Tischplatte eine Stelle an der getrocknete Erde klebt. Du kratzt sie ab und ein Medaillon kommt zum Vorschein, das du sofort einsteckst.  
Du gehst durch die Tür: 191

**87**

An der Wand entdeckst du Einkerbungen, die sich dir nach etwas genauerer Betrachtung als Inschrift offenbaren. Es steht geschrieben: „Freund, ich konnte bis ins große Quartier fliehen, wo ich unter dem Tisch m... „ Anscheinend konnte der Gefangene seine Nachricht nicht zu Ende schreiben.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 198  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67

**88**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 184  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 211  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**89**

An der Wand entdeckst du Einkerbungen, die sich dir nach etwas genauerer Betrachtung als Inschrift offenbaren. Es steht geschrieben: „Freund, ich konnte bis ins große Quartier fliehen, wo ich unter dem Tisch m... „ Anscheinend konnte der Gefangene seine Nachricht nicht zu Ende schreiben.  
Du suchst nach Schätzen: 189  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67

**90**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 72  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 66  
Du gehst durch die Tür: 230

**91**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 214  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**92**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 76  
Du gehst durch die Tür: 230

**93**

Als der Händler deinen Beutel voll Gold sieht, zieht er die Plane seines Wagens herunter: „Mein Freund, such dir was aus.“ (Nimm dir deine Ausrüstungskarten und wähle aus). „Und für die Beeren biete ich dir einen Immuntrank und einen Heiltrank für 4 Körperkraftpunkte.  
Wenn du dir etwas kaufst: 149  
Wenn du dir nichts kaufst: 172

**94**

In diesem Raum befindet sich ein Waffenständer, zudem besitzt er zwei Türen. Ein Pfadfinder, der sich in diesem Raum befindet, stellt sich dir in den Weg. Seine Werte:  
An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:1  
Wenn du ihn besiegt hast: 213  
Wenn er dich besiegt hat: 13

**95**

Ein Kampf erscheint dir zu gefährlich. Du hast entschieden dich an den Menschen vorbei zu schleichen. Dein Tempo ist jetzt NUR ein Würfel. Lege anschließend eine Geräusche-Probe ab, indem du einen Kampfwürfel wirfst. Erwürfelst du einen schwarzen Schild ist sie misslungen, ansonsten bist du mit deiner nächsten Runde dran und würfelst erneut eine Tempo und Geräusche-Probe, bis du durch die gegenüberliegende Tür gelangt bist.  
Du bist durch die Tür gegangen: 57  
Die Geräusche-Probe ist misslungen: 155

**96**

Mit Angst erfülltem Herzen läufst du zu deinem Heimatdorf, um die Bewohner vor der drohenden Gefahr eines Überfalls zu warnen. In vollem Lauf brichst du durch das Unterholz und erstarrst voller Entsetzen, als das Dorf vor dir liegt. Reste von Flammen züngeln aus den niedergebrannten Häusern in die Nacht und überall liegen die Leichen der niedergemetzelten Dorfbewohner. Auf der Suche nach Überlebenden irrst du verzweifelt durch das Dorf und deine Rufe hallen durch die Dunkelheit. Vor den verkohlten Überresten deines Zuhauses entdeckst du die entstellten Körper deiner Eltern und etwas weiter die Ehefrau deines Freundes Gasch, die noch schützend ihren getöteten Säugling in den Armen hält. Von dem grausamen Anblick verfallst du in eine tiefe Apathie. Weiter bei: 110

**97**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 68  
Du gehst durch die Tür: 230

**98**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 103  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 150  
Du gehst durch die Tür: 31  
Du gehst zur linken Abzweigung: 116  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 105

**99**

Wild entschlossen versuchten sie dich an deiner Flucht zu hindern, aber den überzeugenden Argumenten deines Schwertes hatten sie nichts entgegenzusetzen.  
Du suchst nach Schätzen: 12  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 169  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 159  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**100**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst durch die Tür: 154

**101**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 133  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 156  
 Du gehst durch die Tür: 179  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**102**

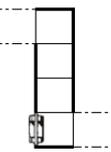
Vorsichtig schleichst du die Treppe empor und gelangst aus dem Ausgang, wo dich die Freiheit in einer dunklen Nacht gehüllt begrüßt. Vorsichtig und immer darauf achtend, daß dich keine menschlichen Wächter überraschen, entfernst du dich von dem Verlies. Nach einer guten Strecke bist du dir gewiss, daß dir die Flucht gelungen ist.  
 Weiter bei: 96

**103**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 152  
 Du gehst durch die Tür: 179  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**104**

Du hast ihn in einem harten Kampf niedergerungen.  
 Du suchst nach Schätzen: 245  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 232  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 234  
 Du gehst durch die Tür: 154

**105**

Vor dir erstreckt sich ein kurzer Gang, an dessen Ende sich eine Tür befindet und der Gang erneut abzweigt.  
 Du suchst nach Schätzen: 216  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 284

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 299  
 Du gehst zur Abzweigung: 294

**106**

Ein Kampf erscheint dir zu gefährlich. Du hast entschieden dich an den Menschen vorbei zu schleichen. Dein Tempo ist jetzt NUR ein Würfel. Lege anschließend eine Geräusche-Probe ab, indem du einen Kampfwürfel wirfst. Erwürfelst du einen schwarzen Schild ist sie misslungen, ansonsten bist du mit deiner nächsten Runde dran und würfelst erneut eine Tempo und Geräusche-Probe, bis du durch die gegenüberliegende Tür gelangt bist.  
 Du bist durch die Tür gegangen: 57  
 Die Geräusche-Probe ist misslungen: 79

**107**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 137  
 Du gehst durch die Tür: 179  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**108**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du erweist Gasch die letzte Ehre: 114  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 136  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 256

**109**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 179  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**110**

Es ist bereits der Morgen angebrochen und ohne Erinnerung bist du den Rest der Nacht im Dorf herumgeirrt. Die Flammen sind bereits erloschen und der Rauch der glimmenden Holzreste des Dorfes vermischt sich mit dem Morgennebel als du wieder zu Sinnen kommst, auf die Knie fällst und mit Leibeskräften in den Morgen rufst: „WARUM???“ „Weil das Kaiserreich wieder expandiert!“ kommt etwas Abseits neben dir die Antwort. Überrascht und erschrocken blickst du dich um und entdeckst einen Händler bei seinem Wagen stehen, der weiter fortfährt: „Das Kaiserreich benötigt wieder weiteres Land und erobert die angrenzenden Ländereien. Da sie zurzeit genügend Bedienstete besitzen werden kaum noch Gefangene genommen und dann sieht es so aus wie hier.“ Nach einigen Augenblicken entfährt es dir: „Ich werde mich Rächen!“ „Nun mein Freund, mit deiner momentanen Ausrüstung wirst du nicht lange leben. Wenn du etwas Gold hast, kann ich dir etwas verkaufen.“ Erwidert dir der Händler und blickt dich erwartungsvoll an. Du kramst die erbeuteten Schätze aus deinen Beuteln hervor und hältst sie dem Händler vor die Nase.  
 Wenn du nur Gold hast: 168  
 Wenn du zusätzlich Beeren hast: 93  
 Wenn du zusätzlich ein Medaillon hast: 228

**111**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht. Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch.  
 Du suchst nach Schätzen: 143  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 134  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 256

**112**

Ziehe zu der Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist dir die Probe gelungen und du ziehst, bzw. verschiebst die Statue um ein Feld.  
 Deine Kraftprobe ist gelungen: 246  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 237

**113**

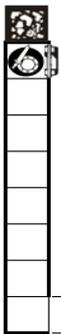
In diesem Gang sind keine Besonderheiten zu entdecken.  
 Du suchst in diesem Gang nach Schätzen: 135  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 107  
 Du gehst durch die Tür: 179  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**114**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht. Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 138  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 256

**115**

Ziehe zu der Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist dir die Probe gelungen und du ziehst, bzw. verschiebst die Statue um ein Feld.



Deine Kraftprobe ist gelungen: 248  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 239

**116**

Ein längerer Gang erstreckt sich vor dir, an dessen Ende ein Pfadfinder vor einer Tür steht. Als er dich bemerkt, zieht er sein Schwert. Seine Werte: An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:1  
 Wenn du ihn besiegt hast: 104  
 Wenn er dich besiegt hat: 13

**117**

Ziehe zu der Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist dir die Probe gelungen und du ziehst, bzw. verschiebst die Statue um ein Feld.  
 Deine Kraftprobe ist gelungen: 250  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 241

**118**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht. Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch. Du suchst nach Schätzen: 145  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 256

**119**

Ziehe zu der Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist dir die Probe gelungen und du ziehst, bzw. verschiebst die Statue um ein Feld.  
 Deine Kraftprobe ist gelungen: 252  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 244

**120**

Mit dem Schwert zerschneidest du Gaschs Fesseln und nach alten Traditionen arrangierst du seinen Körper, damit seine Seele in das Totenreich wandern kann. Als du damit fertig bist, nimmst du von deinem alten Freund für immer Abschied. Dabei fällt dir eine Bodenfliese ins Auge, auf der die Folterbank steht. Du rückst die Bank etwas zur Seite und unter der Fliese holst du 50 Goldstücke und einen Heiltrank zum Vorschein, der dir 4 Körperkraftpunkte regeneriert, wenn du ihn trinkst. Während du den Fund einsteckst, bedankst du dich bei Gasch. Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 256

**121**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. Du erweist Gasch die letzte Ehre: 63  
 Du suchst nach Schätzen: 58  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 116  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 105

**122**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken! Du pflückst ein paar Beeren und isst sie: 37  
 Du suchst nach Schätzen: 50  
 Du gehst durch die Tür: 167

**123**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. Du suchst nach Schätzen: 60  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 116  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 105

**124**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken! Du suchst nach Schätzen: 52  
 Du gehst durch die Tür: 167

**125**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. Du erweist Gasch die letzte Ehre: 61  
 Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 116  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 105

**126**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken! Du pflückst ein paar Beeren und isst sie: 39  
 Du gehst durch die Tür: 167

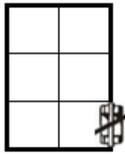
**127**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 116  
 Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 105

**128**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken! Du gehst durch die Tür: 167

**129**



Du stehst in einem weiteren Kerker.  
Anhand der Spuren kannst du erkennen,  
daß hier vor kurzem noch jemand  
gefangen gehalten wurde.  
Du suchst nach Schätzen: 183  
Du suchst nach Fallen  
und Geheimtüren: 192

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 83  
Du gehst zurück auf den Gang und  
durch die obere Tür: 309

**130**

Der Mensch sinkt leblos zusammen. Du wendest dich  
deinem alten Freund Gasch zu und mußt feststellen,  
daß er zu Tode gefoltert wurde.  
Du erweist Gasch die letzte Ehre: 111  
Du suchst nach Schätzen: 108  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 132  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**131**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 103  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 150  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**132**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du erweist Gasch die letzte Ehre: 118  
Du suchst nach Schätzen: 147  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**133**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 152  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**134**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 145  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**135**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 109  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**136**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du erweist Gasch die letzte Ehre: 120  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**137**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**138**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**139**

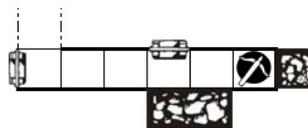
Er verlor durch deine Kampfeskünste sein Leben.  
Du suchst nach Schätzen: 170  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 162  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 171  
Du gehst durch die Tür: 94

**140**

Du hast die Knochenmänner nun endgültig in das  
Reich der Toten befördert und ihre Überreste liegen  
gefährlos auf dem Boden verstreut.  
Du suchst nach Schätzen: 310  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 173  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 158  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die  
andere Tür: 218

**141**

Ein weiterer Gang erstreckt sich vor dir, in dessen  
Mitte sich eine Tür befindet. Am Ende des Ganges  
steht ein Armbruster. Als er  
dich bemerkt, greift er  
sofort zu seiner Waffe.  
Seine Werte:  
An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
Wenn du ihn besiegt hast: 210  
Wenn er dich besiegt hat: 13



**142**

Es liegen einige leere Lederschläuche auf dem Tisch.  
Anhand des Geruches, kannst du nachvollziehen, daß  
sich die Menschen mit Wein betrunken hatten.  
Du suchst nach Schätzen: 197  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 6  
Du gehst durch die Tür: 191

**143**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 138  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**144**

Es liegen einige leere Lederschläuche auf dem Tisch.  
Anhand des Geruches, kannst du nachvollziehen, daß  
sich die Menschen mit Wein betrunken hatten.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 8  
Du gehst durch die Tür: 191

**145**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken  
Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten  
Abzweigung: 256

**146**

Es liegen einige leere Lederschläuche auf dem Tisch. Anhand des Geruches, kannst du nachvollziehen, daß sich die Menschen mit Wein betrunken hatten. Du suchst nach Schätzen: 199  
Du gehst durch die Tür: 191

**147**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du erweist Gasch die letzte Ehre: 120  
Du gehst zurück auf den Gang und zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zurück auf den Gang zur rechten Abzweigung: 256

**148**

Es liegen einige leere Lederschläuche auf dem Tisch. Anhand des Geruches, kannst du nachvollziehen, daß sich die Menschen mit Wein betrunken hatten. Du gehst durch die Tür: 191

**149**

Der Händler verstaut seine Einnahmen und blickt dich dann an: „Für dieses Massaker ist der Barbar Kiran mit seinem Gefolge verantwortlich. Er und seine Anhänger haben sich in der verlassenen Festung Dorkstein niedergelassen. Da er euch Orks als keine ernsthaften Gegner betrachtet, teilt er seine Leute in mehrere Stoßtrupps auf. Aufgrund dessen wirst du selten auf seine gesamte Gefolgschaft stoßen. Gehabt euch wohl mein Freund und möge das Glück euch begleiten.“ Mit diesen Worten zieht er mit seinem Karren weiter und du weißt, wer deine Rache zu spüren bekommt. Weiter bei 314

**150**

In diesem Gang sind keine Besonderheiten zu entdecken.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 109  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**151**

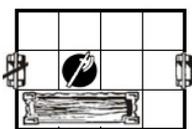
Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 180  
Du gehst durch die Tür: 94

**152**

In diesem Gang sind keine Besonderheiten zu entdecken.  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**153**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst durch die Tür: 94

**154**

Vor dir steht ein Hellebardier im Raum, der dir den Weg durch die Tür auf der anderen Seite versperrt.  
Er besitzt folgende Werte:

An:3 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
Wenn du ihn besiegt hast: 139  
Wenn er dich besiegt hat: 13

**155**

Einer der Menschen bewegt sich im Schlaf und wirft dabei einen Zinnbecher auf den Boden. Alle Menschen schrecken aus ihrem Schlaf hoch und bemerken deine Anwesenheit. Mit einem schnellen Griff zu ihren Waffen springen sie auf und greifen dich sofort an.  
Armbrustschütze: An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
Landknecht: An:2 Ve:2 Te:10 In:2 Kk:1  
Schwertkämpfer: An:4 Ve:5 Te:4 In:2 Kk:1  
Wenn du sie besiegt hast: 225  
Wenn sie dich besiegt haben: 13

**156**

In diesem Gang sind keine Besonderheiten zu entdecken.  
Du suchst in diesem Gang nach Schätzen: 137  
Du gehst durch die Tür: 179  
Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**157**

Mein Freund, ich befürchte daß du ein wenig schummelst! Als Strafe fängst du bei Abschnitt 1 noch einmal an!

**158**

Du hast den Sarkophag geöffnet und kannst nichts von Wert finden. Als du dich abwenden willst, bemerkst du ein leichtes Funkeln unter der Mooschicht auf dem Sarkophagdeckel. Beim genaueren Nachsehen findest du ein Juwel im Wert von 50 Goldstücken.  
Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 312  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 175  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**159**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Schätzen: 14  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 176  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**160**

Du hast den Sarkophag geöffnet und kannst nichts von Wert finden. Als du dich abwenden willst, bemerkst du ein leichtes Funkeln unter der Mooschicht auf dem Sarkophagdeckel. Beim genaueren Nachsehen findest du ein Juwel im Wert von 50 Goldstücken.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 181  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**161**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 178  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**162**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 190  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 206  
Du gehst durch die Tür: 94

**163**

Du hast den Sarkophag geöffnet und kannst nichts von Wert finden. Als du dich abwenden willst, bemerkst du ein leichtes Funkeln unter der Mooschicht auf dem Sarkophagdeckel. Beim genaueren Nachsehen findest du ein Juwel im Wert von 50 Goldstücken.

Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 308  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**164**

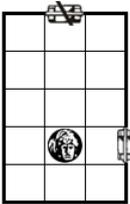
Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Schätzen: 15  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**165**

Du hast den Sarkophag geöffnet und kannst nichts von Wert finden. Als du dich abwenden willst, bemerkst du ein leichtes Funkeln unter der Mooschicht auf dem Sarkophagdeckel. Beim genaueren Nachsehen findest du ein Juwel im Wert von 50 Goldstücken.  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**166**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**167**

In diesem Durchgangsraum steht ein Landsknecht. Er besitzt die Werte: An:2 Ve:2 Te:10 In:2 Kk:2  
Wenn du ihn besiegt hast: 217  
Wenn er dich besiegt hat: 13

**168**

Als der Händler deinen Beutel voll Gold sieht, zieht er die Plane seines Wagens herunter: „Mein Freund, such dir was aus.“ (Nimm dir deine Ausrüstungskarten und wähle aus).  
Wenn du dir etwas kaufst: 149  
Wenn du dir nichts kaufst: 172

**169**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 11  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 164  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**170**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 203  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 202  
Du gehst durch die Tür: 94

**171**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 151  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 201  
Du gehst durch die Tür: 94

**172**

Entsetzt starrt dich der Händler an und während er seine Waren wieder verstaut, beginnt er zu erzählen: „Für dieses Massaker ist der Barbar Kiran mit seinem Gefolge verantwortlich. Er und seine Anhänger haben sich in der verlassenen Festung Dorkstein niedergelassen. Da er euch Orks als keine ernsthaften Gegner betrachtet, teilt er seine Leute in mehrere Stoßtrupps auf. Aufgrund dessen wirst du selten auf seine gesamte Gefolgschaft stoßen. Gehabt euch wohl mein Freund und möge das Glück euch begleiten.“ Mit diesen Worten zieht er mit seinem Karren weiter und du weißt nun, wer deine Rache zu spüren bekommt. Weiter bei: 314

**173**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 307  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 163  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**174**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 166  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**175**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 308  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**176**

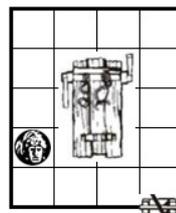
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 15  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

**177**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 165  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

**178**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du gehst durch die Tür: 81  
Du begibst dich auf die Treppe und verlässt das Verlies: 102

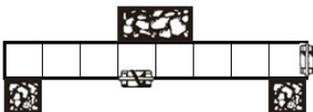
**179**

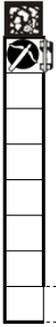
In der Mitte des Raumes steht eine Folterbank, auf der Gasch regungslos liegt. Ein Mensch steht daneben und sticht mit seinem Schwert auf Gasch ein. Plötzlich blickt er auf und starrt dich an. Seine Werte sind:

An: 2 Ve: 2 Te: 10 In: 2 Kk: 1  
Wenn du ihn besiegt hast: 130  
Wenn er dich besiegt hat: 13

**180**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du gehst durch die Tür: 94

- 181**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218
- 182**  
Er verlor durch deine Kampfeskünste sein Leben.  
Du suchst nach Schätzen: 282  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 275  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 254  
Du gehst durch die Tür: 16
- 183**  
Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 194  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 87  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 309
- 184**  
Ziehe eine Schatzkarte.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 214  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102
- 185**  
Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 78  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 309
- 186**  
Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 205  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102
- 187**  
Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 198  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67
- 188**  
Ziehe eine Schatzkarte.  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102
- 189**  
Es ist nichts von Wert zu finden!  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67
- 190**  
Ziehe eine Schatzkarte.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 208  
Du gehst durch die Tür: 94
- 191**  
Du stehst in der Mitte eines Ganges, an dessen linken Ende sich eine Tür befindet.
- 
- Du suchst nach Schätzen: 283  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 34  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 255  
Du gehst durch die Tür: 269
- 192**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 185  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 89  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 309
- 193**  
Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 4  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 144  
Du gehst durch die Tür: 191
- 194**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 78  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 309
- 195**  
Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 148  
Du gehst durch die Tür: 191
- 196**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 189  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67
- 197**  
Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 8  
Du gehst durch die Tür: 191
- 198**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du gehst zurück auf den Gang und durch die obere Tür: 67
- 199**  
Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke.  
Du gehst durch die Tür: 191
- 200**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 188  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102
- 201**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 153  
Du gehst durch die Tür: 94
- 202**  
Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 180  
Du gehst durch die Tür: 94
- 203**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 208  
Du gehst durch die Tür: 94

**204**

Ein längerer Gang erstreckt sich vor dir, an dessen Ende ein Armbruster vor einer Tür steht. Als er dich bemerkt, greift er sofort zu seiner Waffe. Seine Werte: An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
Wenn du ihn besiegt hast: 104  
Wenn er dich besiegt hat: 13

**205**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!

Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**206**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 153  
Du gehst durch die Tür: 94

**207**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Schätzen: 186  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 200  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**208**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du gehst durch die Tür: 94

**209**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 205  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**210**

Du hast ihn in einem harten Kampf niedergerungen.  
Du suchst nach Schätzen: 24  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 212  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 23  
Du gehst durch die linke Tür: 129  
Du gehst durch die obere Tür: 309

**211**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du suchst nach Schätzen: 188  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**212**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du suchst nach Schätzen: 26  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 27  
Du gehst durch die linke Tür: 129  
Du gehst durch die obere Tür: 309

**213**

Nach erbitterter Gegenwehr hast du den Pfadfinder besiegt.  
Du suchst nach Schätzen: 45  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 263  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 293  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

**214**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
Du gehst durch die Tür: 243  
Du begibst dich auf die Treppe und entfliehst dem Verlies: 102

**215**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 22  
Du gehst durch die linke Tür: 129  
Du gehst durch die obere Tür: 309

**216**

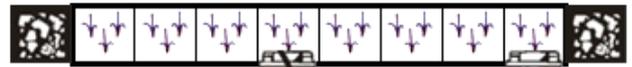
Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 287  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 302  
Du gehst zur Abzweigung: 294

**217**

Nach zähem Kampf hast du ihn besiegt.  
Du suchst nach Schätzen: 220  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 264  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 297  
Du gehst durch die Tür: 43

**218**

Dieser Gang ist am Boden und an den Wänden mit gelb-braunen Blättern überwuchert, zwischen denen



silberne Beeren hervorleuchten. Am linken Ende kannst du durch die Blätter eine Tür erkennen.  
Du pflückst ein paar Beeren und isst sie: 33  
Du suchst nach Schätzen: 46  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 122  
Du gehst durch die Tür: 167

**219**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 287  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 302  
Du gehst zur Abzweigung: 141

**220**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 271  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 300  
Du gehst durch die Tür: 43

**221**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 306  
Du gehst zur Abzweigung: 141

**222**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 305  
Du gehst durch die Tür: 43

**223**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 296  
Du gehst zur Abzweigung: 141

**224**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 273  
Du gehst durch die Tür: 43

**225**

Mit Blut bespritzt ringst du nach diesem harten Kampf nach Atem und nach einigen Augenblicken bist du wieder Kampfbereit.  
 Du suchst nach Schätzen: 193  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 2  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 142  
 Du gehst durch die Tür: 191

**226**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst zur Abzweigung: 141

**227**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 43

**228**

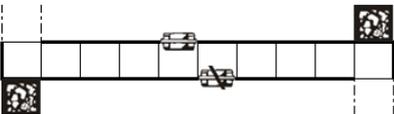
Als der Händler deinen Beutel voll Gold sieht, zieht er die Plane seines Wagens empor: „Mein Freund, such dir was aus.“ (Nimm dir deine Ausrüstungskarten und wähle aus). „Und für das Medaillon biete ich dir die Spruchrolle Granithaut und einen Heiltrank für 4 Körperkraftpunkte.  
 Wenn du dir etwas kaufst: 149  
 Wenn du dir nichts kaufst: 172

**229**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 276  
 Du verschiebst die Statue: 115  
 Du gehst durch die Tür: 55

**230**

Du stehst in der Mitte eines Ganges, der an beiden Enden abzweigt und es befindet sich eine weitere Tür in deiner unmittelbaren Nähe.



Du suchst nach Schätzen: 131  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 101  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 113  
 Du gehst durch die Tür: 179  
 Du gehst zur linken Abzweigung: 204  
 Du gehst zur rechten Abzweigung: 256

**231**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du verschiebst die Statue: 119  
 Du gehst durch die Tür: 55

**232**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 251  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 247  
 Du gehst durch die Tür: 154

**233**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 278  
 Du gehst durch die Tür: 55

**234**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst nach Schätzen: 253  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 236  
 Du gehst durch die Tür: 154

**235**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 55

**236**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 100  
 Du gehst durch die Tür: 154

**237**

Die Statue rührt sich keinen Millimeter, sie ist doch schwerer als du gedacht hattest.  
 Du versuchst es erneut: 112  
 Du suchst nach Schätzen: 233  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 274  
 Du gehst durch die Tür: 55

**238**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 249  
 Du gehst durch die Tür: 154

**239**

Die Statue rührt sich keinen Millimeter, sie ist doch schwerer als du gedacht hattest.  
 Du versuchst es erneut: 115  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 278  
 Du gehst durch die Tür: 55

**240**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 154

**241**

Die Statue rührt sich keinen Millimeter, sie ist doch schwerer als du gedacht hattest.  
 Du versuchst es erneut: 117  
 Du suchst nach Schätzen: 235  
 Du gehst durch die Tür: 55

**242**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 240  
 Du gehst durch die Tür: 154

**243**

In dem Raum steht eine kampfbereite Einheit von Menschen, die dich überrascht anstarren, als du die Tür geöffnet hast. Ihre Werte:



Schwertkämpfer:  
 An:4 Ve:5 Te:4 In:2 Kk:2  
 Armbruster: An:2/3 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
 Hellebardier: An:3 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:2  
 Pfadfinder An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:2  
 Wenn du sie besiegt hast: 157  
 Wenn sie dich besiegt haben: 13  
 Wenn es dir gelingt auf die Treppe zu fliehen: 32

**244**

Die Statue rührt sich keinen Millimeter, sie ist doch schwerer als du gedacht hattest.  
 Du versuchst es erneut: 119  
 Du gehst durch die Tür: 55

**245**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 238  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 242  
 Du gehst durch die Tür: 154

**246**

Nach einer gewaltigen Kraftanstrengung beginnt sich die Statue zu bewegen, aber leider ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 233  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 274  
 Du gehst durch die Tür: 55

**247**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst in nach Schätzen: 100  
 Du gehst durch die Tür: 154

**248**

Nach einer gewaltigen Kraftanstrengung beginnt sich die Statue zu bewegen, aber leider ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 278  
 Du gehst durch die Tür: 55

**249**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du gehst durch die Tür: 154

**250**

Nach einer gewaltigen Kraftanstrengung beginnt sich die Statue zu bewegen, aber leider ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 235  
 Du gehst durch die Tür: 55

**251**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 249  
 Du gehst durch die Tür: 154

**252**

Nach einer gewaltigen Kraftanstrengung beginnt sich die Statue zu bewegen, aber leider ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du gehst durch die Tür: 55

**253**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 240  
 Du gehst durch die Tür: 154

**254**

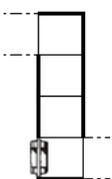
Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 288  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 277  
 Du gehst durch die Tür: 16

**255**

Du bemerkst, daß dich eine Ratte aus ihrem Versteck beobachtet.  
 Du suchst in diesem Gang nach Schätzen: 289  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 38  
 Du gehst durch die Tür: 269

**256**

Vor dir erstreckt sich ein kurzer Gang, an dessen Ende sich eine Tür befindet und der Gang erneut abzweigt.



Du suchst nach Schätzen: 219  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 284  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 299  
 Du gehst zur Abzweigung: 141

**257**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 281  
 Du gehst durch die Tür: 16

**258**

Du bemerkst, daß dich eine Ratte aus ihrem Versteck beobachtet.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 42  
 Du gehst durch die Tür: 269

**259**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 291  
 Du gehst durch die Tür: 16

**260**

Du bemerkst, daß dich eine Ratte aus ihrem Versteck beobachtet.  
 Du suchst in diesem Gang nach Schätzen: 292  
 Du gehst durch die Tür: 269

**261**

Es ist nichts Besonderes zu erkennen.  
 Du gehst durch die Tür: 16

**262**

Du bemerkst, daß dich eine Ratte aus ihrem Versteck beobachtet.  
 Du gehst durch die Tür: 269

**263**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 47  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 298  
 Du gehst durch die untere Tür: 280  
 Du gehst durch die obere Tür: 218

**264**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 222  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 303  
 Du gehst durch die Tür: 43

**265**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 301  
 Du gehst durch die untere Tür: 280  
 Du gehst durch die obere Tür: 218

**266**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 227  
 Du gehst durch die Tür: 43

**267**

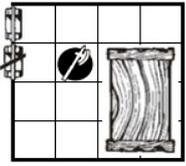
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 51  
 Du gehst durch die untere Tür: 280  
 Du gehst durch die obere Tür: 218

**268**

Es liegt ein strenger Geruch in der Luft, worauf du feststellst, daß dieser Raum als stilles Örtchen benutzt wird. Der Waffenständer enthält keine brauchbare Ausrüstung.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 270  
 Du gehst durch die untere Tür: 280  
 Du gehst durch die obere Tür: 218

**269**

Vor dir steht ein Hellebardier, der entschlossen seine Waffe gegen dich richtet. Links neben dir befindet sich eine weitere Tür. Der Hellebardier hat diese Werte: An:3 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
 Wenn du ihn besiegt hast: 182  
 Wenn er dich besiegt hat: 13



**270**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die untere Tür: 280  
 Du gehst durch die obere Tür: 218

**271**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 305  
 Du gehst durch die Tür: 43

**272**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 231  
 Du verschiebst die Statue: 117  
 Du gehst durch die Tür: 55

**273**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 43

**274**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 235  
 Du gehst durch die Tür: 55

**275**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 285  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 259  
 Du gehst durch die Tür: 16

**276**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du verschiebst die Statue: 119  
 Du gehst durch die Tür: 55

**277**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du suchst nach Schätzen: 291  
 Du gehst durch die Tür: 16

**278**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 55

**279**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 261  
 Du gehst durch die Tür: 16



**280**

Im Zentrum des Raumes steht ein Sarkophag, um den herum Knochen verstreut liegen. Während du dich umsiehst, beginnen sich diese Knochen zu bewegen und erheben sich zu drei Skeletten, die dich

kampfbereit mit ihren leeren Augenhöhlen anstarren. Ihre Werte sind: An:2 Ve:2 Te:6 In:0 Kk:1  
 Wenn du sie besiegt hast: 140  
 Wenn sie dich besiegt haben: 13

**281**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken!  
 Du gehst durch die Tür: 16

**282**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 279  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 257  
 Du gehst durch die Tür: 16

**283**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 40  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 258  
 Du gehst durch die Tür: 269

**284**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 221  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 304  
 Du gehst zur Abzweigung: 141

**285**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 261  
 Du gehst durch die Tür: 16

**286**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 262  
 Du gehst durch die Tür: 269

**287**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 306  
 Du gehst zur Abzweigung: 141

**288**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 281  
 Du gehst durch die Tür: 16

**289**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 42  
 Du gehst durch die Tür: 269

**290**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 226  
 Du gehst zur Abzweigung: 141

**291**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 16

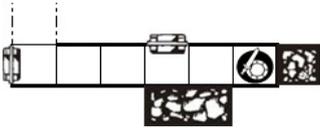
**292**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 269

**293**

Es liegt ein strenger Geruch in der Luft, worauf du feststellst, daß dieser Raum als stilles Örtchen benutzt wird. Der Waffenständer enthält keine brauchbare Ausrüstung.  
 Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 49  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 267  
 Du gehst durch die untere Tür: 280  
 Du gehst durch die obere Tür: 218

294



Ein weiterer Gang erstreckt sich vor dir, in dessen Mitte sich eine Tür befindet. Am Ende des Ganges steht ein

Pfadfinder. Als er dich bemerkt, zieht er sein Schwert. Seine Werte: An:2 Ve:3 Te:9 In:2 Kk:1  
Wenn du ihn besiegt hast: 210  
Wenn er dich besiegt hat: 13

295

Du stürmst auf den Schwertkämpfer zu und schlägst mit deinem Langschwert auf ihn ein, bevor er sich verteidigen kann. (Solltest Du jetzt keinen Totenschädel geworfen haben, steht der Schwertkämpfer kampfbereit vor dir! Ansonsten ist er besiegt!) Durch deinen Angriff sind die anderen Menschen erwacht und greifen dich sofort an.  
Armbrustschütze: An:3/2 Ve:3 Te:6 In:2 Kk:1  
Landknecht: An:2 Ve:2 Te:10 In:2 Kk:1 Falls du beim Überraschungsangriff keinen Totenschädel erwürfelt hast. Schwertkämpfer: An:4 Ve:5 Te:4 In:2 Kk:1  
Wenn du sie besiegt hast: 225  
Wenn sie dich besiegt haben: 13

296

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. Du gehst zur Abzweigung: 141

297

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 224  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 266  
Du gehst durch die Tür: 43

298

Es liegt ein strenger Geruch in der Luft, worauf du feststellst, daß dieser Raum als stilles Örtchen benutzt wird. Der Waffenständer enthält keine brauchbare Ausrüstung.  
Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 51  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

299

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du suchst nach Schätzen: 223  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 290  
Du gehst zur Abzweigung: 141

300

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 273  
Du gehst durch die Tür: 43

301

Es liegt ein strenger Geruch in der Luft, worauf du feststellst, daß dieser Raum als stilles Örtchen benutzt wird. Der Waffenständer enthält keine brauchbare Ausrüstung.  
Du gehst durch die untere Tür: 280  
Du gehst durch die obere Tür: 218

302

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 296  
Du gehst zur Abzweigung: 141

303

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du suchst in diesem Raum nach Schätzen: 227  
Du gehst durch die Tür: 43

304

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du suchst nach Schätzen: 226  
Du gehst zur Abzweigung: 141

305

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du gehst durch die Tür: 43

306

Es ist nichts Besonderes zu erkennen. Du gehst zur Abzweigung: 141

307

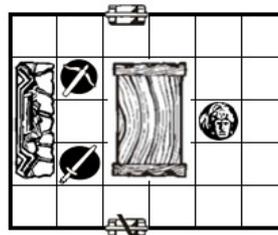
Ziehe eine Schatzkarte. Du siehst dich nach Besonderheiten um: 165  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

308

Ziehe eine Schatzkarte. Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

309

Es liegt ein Quartier vor dir, wo gerade drei Menschen an einem Tisch sitzen und laut



schnarchend schlafen. Mit einem kurzen Blick kannst du erkennen, daß sie ihre Waffen griffbereit neben sich haben.  
Du startest einen Überraschungsangriff: 295  
Du versuchst dich durch den Raum zu schleichen: 95

310

Ziehe eine Schatzkarte. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 177  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 160  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

311

Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 9  
Du gehst durch die Tür: 191

312

Ziehe eine Schatzkarte. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 181  
Du gehst zurück in den anderen Raum und durch die andere Tür: 218

313

Im Kamin findest du einen Heiltrank, der vier verlorene Kk-Punkte auffüllt sowie 50 Goldstücke. Du gehst durch die Tür: 191

### 314

Ich hoffe, daß ich dir mit dieser Herausforderung eine Kurzweile und Freude machen konnte.

Wenn du im Spiel eine Spruchrolle erhalten hast, findest du hier eine entsprechende Karte von Flint:

<http://www.hq-cooperation.de/zubehoer/spruchrollen.html>

Wenn dir zu dieser Herausforderung Fragen entstanden sind, oder du mir einfach nur deine Meinung sagen möchtest, kannst du dies hier im HeroQuest Forum niederschreiben:

<http://www.hq-cooperation.de/forum/viewtopic.php?f=1&t=1481>

#### Erklärungshinweise:

In dieser Herausforderung (Quest 1 „Gefangen“) ist das Ziel der Geschichtshandlung, daß man als Held aus dem Verlies entkommen muß. Es ist daher von keiner Bedeutung, wenn man in einem Bereich (Raum/Gang) nicht nach allem suchte und Türen nicht öffnete, um den dahinterliegenden Bereich zu erkunden. Dafür ist es so aufgebaut, daß man es mehrmals spielen kann und somit diese offenen Fragen mit einem neuen Helden erkundet.

Um beim marschieren dir das nervige und unnötige „Gewürfle“ zu ersparen folgender Tipp:

Solange man sich in einem Bereich aufhält, indem **KEINE** Monster sind, kann man sich absolut frei und ohne Tempowürfe bewegen! Begibt man sich hingegen in unerkundete Bereiche, so ist der Tempowurf erforderlich da sich dort Monster befinden können und man somit ermitteln muß, ob man diese erreicht.

Zum Verständnis:

Solange du in einem monsterlosen Bereich (Raum/Gang) bist und dort suchen willst, kannst du deine Figur nach Belieben bewegen. Entschließt du dich, daß du deine Erkundung des Brettes fortsetzen willst, stellst du deine Figur vor die Tür oder an die Ecke zu der Gangabzweigung, und beginnst nun deinen neue Heldenzug, indem du das Tempo auswürfelst, die Tür öffnest und ein Feld in den Raum ziehst, bzw. auf das eine Feld auf die Gangabzweigung ziehst, so daß du den neuen Bereich voll Einblicken kannst und liest dann auf dem entsprechenden Abschnitt weiter. Sollte sich in diesem neuen Bereich ein Monster befinden, kannst du (wenn es dein Tempowurf erlaubt) zum Monster ziehen und angreifen. Ansonsten zieht das Monster sofort sein volles Tempo und greift dich an.