

# HERO QUEST Reis Solo

Erdacht undersonnen von:  
@Wehrter



## Quest 2

Version 3, Stuttgart, 25.05.2011

Willkommen zu meinem zweiten Experiment,

das Dir hier in einer überarbeiteten Version vorliegt. Dies war leider nötig, da ich Fehler in der Abschnittabfolge entdeckte, zudem wurden kleine Textpassagen verändert und ergänzt. Zudem kam noch ein Logo hinzu. Ansonsten blieb die Herausforderung unberührt.

Nachdem ich die Möglichkeit bekommen hatte, mein erstes Experiment im <http://www.hq-cooperation.de/forum/index.php> vorzustellen, wurden von der Forengemeinschaft einige Schwachstellen entdeckt, die ich hier versuche auszuräumen.

#### Beschreibung zur Orientierung

Die Abbildungen und der damit verbundene Brett Aufbau 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.

Wenn man Fallen entdeckt, benötigst du Markierungen, die im originalen HeroQuest nicht enthalten sind. Hier kannst du dir sie herunterladen:

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

Da Quest 1 „Gefangen“ von der Geschichtshandlung das Ziel war, daß man als Held aus dem Verlies entkommen mußte, war es von keiner Bedeutung wenn man in einem Bereich (Raum/Gang) nicht nach allem suchte und Türen nicht öffnete, um den dahinterliegenden Bereich zu erkunden.

Bei dem hier vorliegenden Quest, betreten wir den klassischen Aufbau von HeroQuest, indem man über die Treppe in das Versteck eindringt und dann das Brett erkundet.

Es wäre technisch machbar, daß der Spieler über entsprechende Abschnitte das gesamte Brett erkunden kann, aber es würde zu einer zigfachen Erhöhung der Seitenzahl führen, zudem würde die Freiheit eingeschränkt, die sonst die Heroen in einer Gruppe genießen. Deswegen habe ich mich für die folgende Regelung entschieden:

Wenn man einen Bereich verläßt (Raum/Gangabschnitt), und man noch nicht alles abgesucht hat, bzw. weitere Türen (Geheimtüren) vorhanden sind, solltest du dir die Abschnittzahl notieren (mit einem kurzen Vermerk, um welchen Bereich es sich handelt. Als Beispiel: Folterbank 852), um später in diesen Bereich zurückzukehren, um die entgangenen Möglichkeiten zu erkunden. Zudem enden manche Wege in Sackgassen. Wenn man sich die entsprechenden Abschnitte **NICHT** aufgeschrieben hat, würde man absolut die Orientierung verlieren.

Im Verlauf dieser Herausforderung werde ich bei markanten Bereichen nochmals als „Tipp“ darauf hinweisen!

Beim marschieren bleibt die Regelung offiziell unberührt. Da es aber dadurch zu endlosem und unnötigem "Gewürfle" kommt, empfehle ich folgende Handhabung:

Solange man sich in einem Bereich aufhält, indem KEINE Monster sind, oder man sich in bereits erkundete Bereiche zurückbegibt, 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. Bzw. wenn man die Flucht ergreifen möchte, wie weit man sich von den Monstern entfernen kann, die daraufhin sofort die Verfolgung aufnehmen.

Die Handhabung und Regelung, die bereits in Quest 1 beschrieben wurden bleiben soweit unberührt. (Die Regeln sind auf der letzten Seite nochmals aufgeführt, damit du entscheiden kannst, ob du sie erneut ausdrucken möchtest, oder lieber in Quest 1 nachschlägst.)

Solltest du feststellen, daß bei manchen Begebenheiten und Situationen keine Regelung vorhanden ist, so ist dies von mir bewusst beabsichtigt, da ich es jedem selber überlassen möchte, ob er nach den originalen, oder nach seinen Hausregeln spielen möchte.

In dieser Herausforderung benötigst du einen Überleger von Luegisdorf, den du hier findest:

<http://www.luegisdorf.ch/hq/Brunnen,%20ruhiges%20Wasser%20%20x%20.jpg>

# Rache

# N

achdem der Händler schon längst verschwunden war, begabst du dich wieder in das zerstörte Dorf, wo du die Seelen deiner Eltern nach alter Sitte in das Totenreich verabschiedest. Als du dann mit Kanira, der Lebensgefährtin von Gasch und ihrem Kind das Ritual durchführtest erschienen Bilder alter Erinnerungen.

In frühester Kindheit zogen Gasch und du durch das Dorf und stelltet so manchen Streich und Blödsinn an. Als Jugendliche habt ihr euch dann oft von der Feldarbeit verdrückt und stattdessen den umliegenden Wald durchstreift, dem Wild nachgestellt und den Umgang mit Waffen geübt. Später wurdet ihr zusammen in einer feierlichen Zeremonie in den Kreis der Erwachsenen aufgenommen. Kurze Zeit darauf verliebte sich Gasch in Kanira, ein hübsches Mädchen aus dem Nachbardorf und Eifersucht zerfraß dich damals, weil du Gasch nicht mehr für dich hattest. Aber wahre Freundschaft läßt alle Probleme überwinden und ihr drei wurdet eine verschworene Gemeinschaft. Bald darauf heiratete Gasch seine Kanira und du warst der Ehrengast. Vor drei Tagen wurde den Beiden ein Kind geschenkt und jetzt sind alle Lebensfäden durchtrennt worden, dafür wird dieser Barbar Kiran mit seinem Leben sühnen.

Als einziger Überlebender des Dorfes siehst du es als deine Pflicht an, die Seelen der Dorfgemeinschaft auf die Reise zu schicken. So suchst du jeden auf, den du finden kannst und führst bei ihm das Ritual durch. Dabei entdeckst du immer wieder kleine nützliche Dinge, als ob die Geister der Ahnen und der Dorfgemeinschaft dich für dein Vorhaben unterstützen würden.

Auf diese Weise waren ein Heiltrank der dir GKK-Punkte wiedergibt, ein Tapferkeitstrank, ein Stärkungstrank, eine Tasche, Beutel die am Gürtel befestigt werden, Feuerstein und Zunder, ein Messer, ein goldener Ring vom Dorfältesten, ein Beutel mit Blättern von der Medizinfrau und weitere nützliche Sachen in deinen Besitz gewandert. Als Dank entzündest du ein kleines Feuer auf dem heiligen Stein, der etwas abseits vom Dorf steht und nimmst Abschied, worauf du dich gleich anschließend nach Vorkstein begibst.

Bei Vorkstein angekommen, hattest du die Gegend erkundschaftet und zu deiner Verwunderung feststellen müssen, daß außerhalb der Anlage keine Wachen aufgestellt sind. Aus deinem Versteck hast du die Umgebung und die alte Festung gut in Sicht. Während du wartest, greifst du immer wieder in den Beutel mit den Blättern und zerkaust diese, bis sie ihre Wirkung freigeben, so daß alle Müdigkeit und Erschöpfung von dir fallen und du dich stärker fühlst.

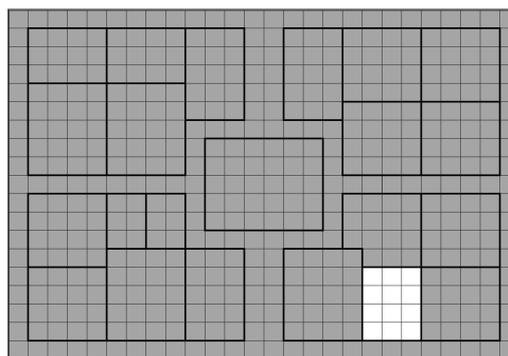
Als die Sonne sich hinter den Horizont zu schieben beginnt, beobachtest du, wie eine Einheit von Menschen sich der Festung nähert. Du kannst erkennen, daß sie einige Orks und Goblins als Gefangene mit sich führen und ein hochgewachsener Barbar aus der Gruppe herausragt, und du weißt, daß dies Kiran ist, der dir dieses Leid angetan hat.

Zu deiner Freude siehst du, daß der größte Teil der Soldaten in dem Eingang verschwindet, aus dem du entfliehen konntest, während Kiran mit den Gefangenen und wenigen Gefolgsleuten in einen anderen Zugang verschwanden.

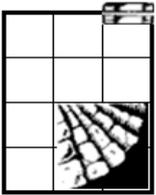
Es ist inzwischen die Nacht hereingebrochen und es ist jetzt der günstigste Zeitpunkt gekommen, in die alte Festung einzudringen. Behutsam näherst du dich dem Zugang, indem der Barbar verschwunden ist und mit gezücktem Schwert folgst du ihm die Treppe hinab.

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**



Am Ende der Treppe angekommen stehst du in einem Raum, in dem sich dir gegenüber eine Tür befindet. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)

Du suchst nach Schätzen: 122

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 181

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 42

Du gehst durch die Tür: 168

**2**

Prüfend blickt er den Ring an und meint: „Auch wenn er schon sehr alt ist, ich kann dir nur 20 Goldstücke dafür geben“. Wenn du noch nicht eingekauft hast, nimm dir jetzt die Ausrüstungskarten. Dann geht es weiter bei: 182

**3**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 68

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 53

Du gehst durch die untere Tür: 88

Du gehst durch die linke Tür: 185

**4**

Er konnte deinem Schlag nicht mehr ausweichen und sinkt vor dir zusammen.

Du suchst nach Schätzen: 187

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 6

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 81

Du gehst durch die Tür: 198

**5**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 57

Du gehst durch die untere Tür: 88

Du gehst durch die linke Tür: 185

**6**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.

Du suchst nach Schätzen: 189

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 123

Du gehst durch die Tür: 198

**7**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 70

Du gehst durch die untere Tür: 88

Du gehst durch die linke Tür: 185

**8**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.

Du suchst nach Schätzen: 193

Du gehst durch die Tür: 198

Du durchbrichst die Mauer: 14

**9**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du gehst durch die untere Tür: 88

Du gehst durch die linke Tür: 185

**10**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 144

Du gehst durch die Tür: 198

**11**

Die Kiste ist mit keiner Falle gesichert.

**12**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.

Du gehst durch die Tür: 198

Du durchbrichst die Mauer: 14

**13**

Die Sonne nähert sich dem Zenit und die „Hochwohlgeborenen“ folgen dir keuchend, als du plötzlich das Poltern eines Händlerwagens vernimmst. Du führst die Gruppe zum Wagen und Grinsend begrüßt du den Händler, dem du am Tag zuvor bei deinem Dorf begegnet bist. Mit einem freudigen „Hallo“ erwidert er den Gruß und als er deinen Goldbeutel bemerkt fügt er hinzu: „Wenn du was kaufen möchtest, mein Angebot kennst du.“ Wenn du den Ring vom Dorfältesten verkaufen möchtest: 58

Oder kaufe ein und nimm dir jetzt die Ausrüstungskarten. Dann geht es weiter bei: 149

**14**

Neugierig was man damals verborgen hat, rennst du mit Anlauf auf die Stelle zu und durchbrichst mit deiner Schulter die Mauer. Weiter bei: 151

**15**

Die Kiste ist mit keiner Falle gesichert.

Du suchst nach Besonderheiten: 156

**16**

Die kampferprobten Ritter verlangten all deine Fähigkeiten ab, aber dir ist es letztendlich gelungen sie zu bezwingen.

Du suchst nach Schätzen: 141

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 201

Du siehst dich nach Besonderheiten um: 105

Du gehst durch die Tür: 130

**17**

Gekonnt führt der Mensch seine Waffe und du kannst seinen Angriff nicht mehr abblocken. Der Stahl durchdringt deine Rüstung und deine Lebenskraft versiegt durch die Wunde. Während dein Körper zu Boden sinkt und sich ein Schleier vor deine Augen legt, hörst du noch eine menschliche Stimme sagen: „Scheiße, wo kommt dieser stinkende Ork plötzlich her?“ Und dein Lebensfunke verglimmt. Nimm dir jetzt einen weiteren Charakter, den du in Quest 1 „Gefangen“ erspielt hast und beginne wieder von vorn. Ansonsten steht dir nur ein Held zur Verfügung, der neben den beschriebenen Gegenständen aus der Einleitungsgeschichte von Quest 2 „Rache“ nur noch diese besitzt: ein Schild & einen Heiltrank für vier verlorene Körperkraftpunkte.

**18**

Die Kiste ist mit keiner Falle gesichert.

Du öffnest die Kiste: 43

Du suchst nach Besonderheiten: 152

**19**

Auf der Rückseite der Kiste befindet sich ein Geheimfach, in dem ein Schlüssel liegt. Auf dem Schlüssel ist die Zahl 80 eingraviert.

Du öffnest die Kiste: 45

Du untersuchst die Kiste nach Fallen: 20

**20**

Die Kiste ist mit keiner Falle gesichert.

Du öffnest die Kiste: 47

**21**  
Für die Sprache deines Schwerte hatte er keine Antwort und verlies die Welt der Lebenden.  
Du suchst nach Schätzen: 3  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 64  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 51  
Du gehst durch die untere Tür: 88  
Du gehst durch die linke Tür: 185

**22**  
Nachdem ihr die Treppe hinauf gestiegen seid, späht du in die Dunkelheit und wie du es erwartet hast, hat Kiran seine Wachposten im Versteck postiert, so daß ihr unbemerkt die Flucht ergreifen könnt. Mit einer Geste forderst du die Gruppe auf dir zu folgen und ihr huscht geschwind in die Nacht und begeben euch in das Hinterland, weit weg von der Grenze. Ihr marschierst die ganze Nacht hindurch und erst als die Morgensonne den Horizont überschritten hat, gönnst du euch eine Rast. Erschöpft lassen sich die Jugendlichen nieder und verschnaufen lautstark. Dein Blick gleitet von einem zum anderen und bemerkst, daß ihre Angst abgefallen ist und versuchst erneut herauszufinden, wer diese Leute sind und von woher sie stammen. Völlig überraschend ergreift der älteste Ork das Wort und mit herablassenden, befehlenden Ton weist er dich an, daß du die Gruppe nach Soortal führen sollst und jeden mit Hochwohlgebornen ansprechen muß. Mit einer drohenden Bewegung mit deiner Waffe und einem knurrenden: „Schweig“ läßt du ihn verstummen und du denkst dir: „Was habe ich mir da für eine Suppe eingebrockt?“ Nach einer kurzen Weile scheuchst du die Jungen auf und ihr zieht weiter zu Abschnitt: 13

**23**  
Es ist nichts zu finden.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 34  
Du suchst nach Besonderheiten: 63  
Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**24**  
In der Kiste befinden sich drei Heiltränke, die jeweils 2 Körperkraft-Punkte auffüllen und 40 Goldstücke.  
Du untersuchst die Kiste nach Fallen: 15  
Du suchst nach Besonderheiten: 154

**25**  
Es ist nichts zu finden.  
Du suchst nach Besonderheiten: 67  
Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**26**  
Es ist nichts zu finden.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 32  
Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**27**  
Vor dir erstreckt sich ein endlos erscheinender Korridor, an dessen Ende sich eine Tür befindet. Was ist das? Am anderen Ende starrt dich ein Alb an!  
Beende deinen Tempozug und es geht weiter bei: 29

**28**  
Es ist nichts zu finden.  
Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**29**  
Der Alb vollzieht mit seinem Armen eine Bewegung und spricht den Zauber Granithaut auf sich aus und zieht dann 4 Felder auf dich zu. Du bist jetzt am Zug!  
Wenn dein Tempowurf ausreicht, daß du den Alb erreichst, geht es weiter bei: 111  
Wenn du den Alb nicht erreichst, geht es weiter bei: 90  
Oder du trittst die Flucht an: 94

**30**  
Aus den verängstigten und eingeschüchternen Jugendlichen ist kein Wort herauszubekommen und sie stehen nur stumm und wie angewurzelt vor dir. Was dich sehr verwundert ist ihre Bekleidung, denn alle tragen nur erlesene Stoffe. Dein Versuch die Gruppe zu bewaffnen läßt dich resignieren, denn du mußt feststellen, daß keiner von ihnen jemals eine Waffe in den Händen hielt, aber zu deiner Erleichterung folgen sie sofort jeder deiner Anweisungen und begibst dich mit ihnen zur Treppe. (Der Abschnitt zur Treppe, den du bereits erhalten hast, ist jetzt für dich ohne Interesse!)  
Wenn die Sperrfalle noch scharf ist, geht es hier weiter: 40  
Wenn du die Speerfalle ausgelöst hast, geht es hier weiter: 22

**31**  
Du entdeckst vor dir einen Fallenauslöser für eine Speerfalle! Da du keine Werkzeugkiste besitzt, mußt du drüber springen. Wenn du sie auslösen solltest, würfle mit einem Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel verlierst du einen Körperkraftpunkt, ansonsten lege einen Fallenmarker auf das Feld, da du auf dem Rückweg dieses Feld erneut passieren mußt.  
Du suchst nach Schätzen: 231  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 178  
Du gehst zur Verzweigung: 41

**32**  
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**33**  
Du entdeckst vor dir einen Fallenauslöser für eine Speerfalle! Da du keine Werkzeugkiste besitzt, mußt du drüber springen. Wenn du sie auslösen solltest, würfle mit einem Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel verlierst du einen Körperkraftpunkt, ansonsten lege einen Fallenmarker auf das Feld, da du auf dem Rückweg dieses Feld erneut passieren mußt.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 180  
Du gehst zur Verzweigung: 41



**34**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Besonderheiten: 67  
 Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**35**

Nach einem harten und zähen Kampf konntest du den Alb bezwingen, der nun vor deinen Füßen liegt und du kehrst in den Korridor zurück.  
 Du suchst nach Schätzen: 69  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 161  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 82  
 Du gehst durch die Tür: 232

**36**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 28  
 Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**37**

Du entdeckst vor dir einen Fallenauslöser für eine Speerfalle! Da du keine Werkzeugkiste besitzt, mußt du drüber springen. Wenn du sie auslösen solltest, würfle mit einem Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel verlierst du einen Körperkraftpunkt, ansonsten lege einen Fallenmarker auf das Feld, da du auf dem Rückweg dieses Feld erneut passieren mußt.  
 Du suchst nach Schätzen: 235  
 Du gehst zur Verzweigung: 41

**38**

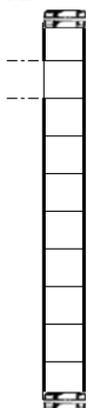
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 25  
 Du suchst nach Besonderheiten: 65  
 Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**39**

Du entdeckst vor dir einen Fallenauslöser für eine Speerfalle! Da du keine Werkzeugkiste besitzt, mußt du drüber springen. Wenn du sie auslösen solltest, würfle mit einem Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel verlierst du einen Körperkraftpunkt, ansonsten lege einen Fallenmarker auf das Feld, da du auf dem Rückweg dieses Feld erneut passieren mußt.  
 Du gehst zur Verzweigung: 41

**40**

Zu deiner Verwunderung springen alle elegant und geschmeidig über den Fallenauslöser, bis du als letzter darüber springst. (Lege deine Sprungprobe ab!) Weiter bei: 22

**41**

Der Gang verzweigt sich in zwei Richtungen, an deren Enden der Gang an Türen endet. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 204  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 184  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 104  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**42**

Auf dem mit dichtem Staub bedeckten Boden führen Fußspuren direkt von der Treppe zur Tür. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 126  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 183  
 Du gehst durch die Tür: 168

**43**

In der Kiste befinden sich drei Heiltränke, die jeweils 2 Körperkraft-Punkte auffüllen und 40 Goldstücke.  
 Du suchst nach Besonderheiten: 156

**44**

Auf dem mit dichtem Staub bedeckten Boden führen Fußspuren direkt von der Treppe zur Tür. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 188  
 Du gehst durch die Tür: 168

**45**

In der Kiste befinden sich drei Heiltränke, die jeweils 2 Körperkraft-Punkte auffüllen und 40 Goldstücke.  
 Du untersuchst die Kiste nach Fallen: 11

**46**

Auf dem mit dichtem Staub bedeckten Boden führen Fußspuren direkt von der Treppe zur Tür. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 128  
 Du gehst durch die Tür: 168

**47**

In der Kiste befinden sich drei Heiltränke, die jeweils 2 Körperkraft-Punkte auffüllen und 40 Goldstücke.

**48**

Auf dem mit dichtem Staub bedeckten Boden führen Fußspuren direkt von der Treppe zur Tür. (Es ist jetzt alles abgesucht! Das Notieren ist jetzt nicht mehr nötig.)  
 Du gehst durch die Tür: 168

**49**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 224  
 Du ziehst die Statue von ihrem Platz: 218  
 Du gehst durch die Tür: 109

**50**

Nachdem du die Treppe hinauf gestiegen bist, spähest du in die Dunkelheit und wie du es erwartet hast, hat Kiran seine Wachposten im Versteck postiert, so daß du unbemerkt deinen Rückzug antreten kannst. Vorsichtig huschst du in die Nacht und begibst dich in das Hinterland, weit weg von der Grenze. Du marschierst die ganze Nacht hindurch und erst als die Morgensonne den Horizont überschritten hat, gönnst du dir eine Rast. Während du an einem Baum gelehnt etwas verschnauft, hörst du plötzlich das Poltern eines Händlerwagens. Als du den Händler, dem du Tags zuvor bei deinem Dorf begegnet bist, wieder erkennst begrüßt du ihn. Mit einem freudigen „Hallo“ erwidert er den Gruß und als er deinen Goldbeutel bemerkt fügt er hinzu: „Wenn du was kaufen möchtest, mein Angebot kennst du.“ Wenn du den Ring vom Dorfältesten verkaufen möchtest: 2  
 Oder nimm dir jetzt die Ausrüstungskarten und kaufe ein. Dann geht es weiter bei: 182

**51**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 7  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 66  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**52**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 228  
 Du gehst durch die Tür: 109

**53**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 70  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**54**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du ziehst die Statue von ihrem Platz: 216  
 Du gehst durch die Tür: 109

**55**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 9  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**56**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du gehst durch die Tür: 109

**57**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**58**

Prüfend blickt er den Ring an und meint: „Auch wenn er schon sehr alt ist, ich kann dir nur 20 Goldstücke dafür geben“. Wenn du noch nicht eingekauft hast, nimm dir jetzt die Ausrüstungskarten. Dann geht es weiter bei: 149

**59**

Nach einem harten Waffengang ist es dir gelungen den Ritter zu bezwingen.  
 Du suchst nach Schätzen: 153  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 112  
 Du untersuchst die verschlossene Tür: 170

**60**

Du triffst die Mumie mit einem gewaltigen Schlag, worauf sie zu Staub zerfällt.  
 Du suchst nach Schätzen: 236  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 202  
 Du untersuchst den Brunnen: 92

**61**

Während du dich umsiehst, steht plötzlich ein Streunendes Monster hinter dir und greift dich an.  
 Wenn es dich besiegt: 17  
 Nach deinem Sieg ...  
 Du suchst nach Schätzen: 26  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 36  
 Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**62**

Du stehst in einem winzigen Raum und vor dir steht eine Schatzkiste.  
 Du öffnest die Kiste: 24

Du untersuchst die Kiste nach Fallen: 18  
 Du suchst nach Besonderheiten: 19

**63**

Während du dich umsiehst, steht plötzlich ein Streunendes Monster hinter dir und greift dich an.  
 Wenn es dich besiegt: 17  
 Nach deinem Sieg ...  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 32  
 Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**64**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 5  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 55  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**65**

Während du dich umsiehst, steht plötzlich ein Streunendes Monster hinter dir und greift dich an.  
 Wenn es dich besiegt: 17  
 Nach deinem Sieg ...  
 Du suchst nach Schätzen: 28  
 Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**66**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 9  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**67**

Während du dich umsiehst, steht plötzlich ein Streunendes Monster hinter dir und greift dich an.  
 Wenn es dich besiegt: 17  
 Nach deinem Sieg ...  
 folgst du den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**68**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 57  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**69**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 165  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 84  
 Du gehst durch die Tür: 232

**70**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du gehst durch die untere Tür: 88  
 Du gehst durch die linke Tür: 185

**71**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 89  
 Du gehst durch die Tür: 232

**72**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 115  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 173

**73**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 167  
 Du gehst durch die Tür: 232

**74**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 137

**75**

Du bist für diesen Alb einfach zu langsam! Er stellt dich und greift dich mit folgenden Werten an: An: 3, Ve: 4, Te: 10, In: 4 Kk: 3  
 Wenn du ihn besiegt hast: 35  
 Wenn er dich besiegt hat: 17

**76**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 232

**77**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 120

**78**

Es befindet sich eine Geheimtür in der oberen Wand.



(Tipp: Wenn du durch die Geheimtür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer.)

Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62  
 Du suchst nach Schätzen: 164  
 Du suchst nach Besonderheiten: 237

**79**

Er dreht die Wurf-Axt in seinen Händen herum und betrachtet sie von allen Seiten und völlig erstaut platzt es aus ihm heraus: „Das ist ja eine Franziska! Dafür berichte ich dir die aktuellen Neuigkeiten bei Abschnitt: 133

**80**

Ziehe eine Schatzkarte.

**81**

An der oberen Wand entdeckst du eine Unregelmäßigkeit in der Mauer. Nach genauer Betrachtung stellst du fest, daß man vor langer Zeit hier eine Tür zugemauert hat. Der Mörtel ist inzwischen zerbröselst und du könntest diese Barriere durchbrechen.



Du suchst nach Schätzen: 191  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 8  
 Du gehst durch die Tür: 198  
 Du durchbrichst die Mauer: 14

**82**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen.  
 Du suchst nach Schätzen: 73  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 163  
 Du gehst durch die Tür: 232

**83**

Du steckst den Schlüssel in das Schloß und drehst ihn herum. Nimm die eingravierte Zahl auf dem Schlüssel mal zwei und es geht bei **diesem** Abschnitt weiter!

**84**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 167  
 Du gehst durch die Tür: 232

**85**

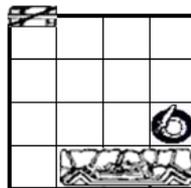
Kiran fordert deine ganze Waffenkunst heraus, aber schließlich konntest du den finalen Schlag ausführen und der Barbar küsst den staubigen Boden. Als Zeichen deines Sieges bindest du dir seinen Kopf als Trophäe an deinen Gürtel. Deine Rache ist jetzt gestillt und du könntest dich zum Ausgang begeben: **50!** Wenn du aber das Brett weiter erkunden willst, notiere Dir jetzt sofort den Abschnitt **50** und fahre mit deiner Erkundung fort.  
 Du suchst nach Schätzen: 162  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 78  
 Du suchst nach Besonderheiten: 230

**86**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen.  
 Du suchst nach Schätzen: 76  
 Du gehst durch die Tür: 232

**87**

Du wirfst den Ring in das Wasser und wartest ab. Nach einer Weile denkst du dir: So ein Mist, da passiert nichts und greifst in den Brunnen, um den Ring wiederzuerlangen. Der Ring ist verschwunden, aber dafür fischst du eine Franziska aus dem Wasser. Mit dieser Wurf-Axt kannst du im Nahkampf mit 3 KW angreifen und wenn du sie wirfst, richtest du einen Schaden von 4 KW an. (Ihre Reichweite beträgt 10 Felder.)  
 Du suchst nach Schätzen: 240  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 212

**88**

Vor dem Kamin steht ein Pfadfinder, der sich an dem knisternden Feuer wärmt. Rasch greift er zu seiner Waffe und ist kampfbereit: An: 2, Ve: 3, Te: 9, In: 2, Kk: 1  
 Wenn er dich besiegt hat: 17  
 Wenn du ihn besiegt hast: 200

**89**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen.  
 Du gehst durch die Tür: 232

**90**

Der Alb greift kurz an seinen Gürtel und schluckt schnell einen Blitztrank, worauf er losrennt, plötzlich vor dir steht und mit seinem Schwert auf dich einschlägt. Seine Werte: An: 3, Ve: 4, Te: 10, In: 4 Kk: 3  
 Wenn du ihn besiegt hast: 132  
 Wenn er dich besiegt hat: 17

**91**

Du wirfst den Ring in das Wasser und wartest ab. Nach einer Weile denkst du dir: So ein Mist, da passiert nichts und greifst in den Brunnen, um den Ring wiederzuerlangen. Der Ring ist verschwunden, aber dafür fischst du eine Franziska aus dem Wasser. Mit dieser Wurf-Axt kannst du im Nahkampf mit 3 KW angreifen und wenn du sie wirfst, richtest du einen Schaden von 4 KW an. (Ihre Reichweite beträgt 10 Felder.)  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 220

**92**

Trotz seiner kunstvollen Ausarbeitung beherbergt der Brunnen nichts Besonderes. Dir fällt plötzlich ein, daß dein Großvater was von einem Wunschbrunnen erzählt hat.

Du wirfst den Ring vom Dorfältesten in den Brunnen: 87

Du suchst nach Schätzen: 240

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 212

**93**

Du wirfst den Ring in das Wasser und wartest ab. Nach einer Weile denkst du dir: So ein Mist, da passiert nichts und greifst in den Brunnen, um den Ring wiederzuerlangen. Der Ring ist verschwunden, aber dafür fischt du eine Franziska aus dem Wasser. Mit dieser Wurf-Axt kannst du im Nahkampf mit 3 KW angreifen und wenn du sie wirfst, richtest du einen Schaden von 4 KW an. (Ihre Reichweite beträgt 10 Felder.)

Du suchst nach Schätzen: 242

**94**

Du denkst dir „Scheiße“, drehst dich um, denkst kurz an die Falle und ergreifst die Flucht. Der Alb schluckt einen Blitztrank und verfolgt dich mit 20 Feldern. Du wirfst deinen Tempozug und rennst weiter. Der Alb trinkt einen weiteren Blitztrank und zieht erneut 20 Felder.

Wenn er dich erreicht hat: 75

Wenn du noch einen kleinen Abstand zu ihm hast: 113

**95**

Trotz seiner kunstvollen Ausarbeitung beherbergt der Brunnen nichts Besonderes. Dir fällt plötzlich ein, daß dein Großvater was von einem Wunschbrunnen erzählt hat.

Du wirfst den Ring vom Dorfältesten in den Brunnen: 91

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 220

**96**

Du wirfst den Ring in das Wasser und wartest ab. Nach einer Weile denkst du dir: So ein Mist, da passiert nichts und greifst in den Brunnen, um den Ring wiederzuerlangen. Der Ring ist verschwunden, aber dafür fischt du eine Franziska aus dem Wasser. Mit dieser Wurf-Axt kannst du im Nahkampf mit 3 KW angreifen und wenn du sie wirfst, richtest du einen Schaden von 4 KW an. (Ihre Reichweite beträgt 10 Felder.)

**97**

Es befindet sich eine Geheimtür in der oberen Wand. (Tipp: Wenn du durch die Geheimtür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer.)



Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62

Du suchst nach Schätzen: 169

**98**

Trotz seiner kunstvollen Ausarbeitung beherbergt der Brunnen nichts Besonderes. Dir fällt plötzlich ein, daß dein Großvater was von einem Wunschbrunnen erzählt hat.

Du wirfst den Ring vom

Dorfältesten in den Brunnen: 93

Du suchst nach Schätzen: 242

**99**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken. Du gehst durch die Tür: 130

**100**

Trotz seiner kunstvollen Ausarbeitung beherbergt der Brunnen nichts Besonderes. Dir fällt plötzlich ein, daß dein Großvater was von einem Wunschbrunnen erzählt hat.

Du wirfst den Ring vom Dorfältesten in den Brunnen: 96

**101**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken. Du suchst nach Schätzen: 147  
Du gehst durch die Tür: 130

**102**

An der oberen Wand entdeckst du eine Unregelmäßigkeit in der Mauer. Nach genauer Betrachtung stellst du fest, daß man vor langer Zeit hier eine Tür zugemauert



hat. Der Mörtel ist inzwischen zerbröselst und du könntest diese Barriere durchbrechen.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 12

Du gehst durch die Tür: 198

Du durchbrichst die Mauer: 14

**103**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken. Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 207  
Du gehst durch die Tür: 130

**104**

In diesem Flur ist nichts Besonderes zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du suchst nach Schätzen: 208  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 190  
Du gehst durch die obere Tür: 210  
Du gehst durch die untere Tür: 27

**105**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken. Du suchst nach Schätzen: 145  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 203  
Du gehst durch die Tür: 130

**106**

In diesem Flur ist nichts Besonderes zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 196  
Du gehst durch die obere Tür: 210  
Du gehst durch die untere Tür: 27

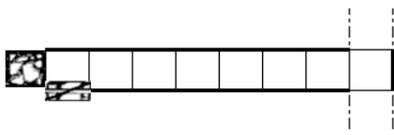
**107**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. Du suchst nach Schätzen: 74  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 177

**108**

In diesem Flur ist nichts Besonderes zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du suchst nach Schätzen: 219  
Du gehst durch die obere Tür: 210  
Du gehst durch die untere Tür: 27

109



Du stehst am einen Ende eines Ganges, der sich am anderen Ende Verzweigt.

Du suchst nach Schätzen: 229  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 31  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 174  
Du gehst zur Verzweigung: 239

110

In diesem Flur ist nichts Besonderes zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du gehst durch die obere Tür: 210  
Du gehst durch die untere Tür: 27

111

Der Alb ist überrascht, denn gegen jede Erwartung bist du losgestürmt und hast ihn erreicht. Seine Werte sind: An: 3, Ve: 4, Te: 10, In: 4, Kk: 3  
Wenn du ihn besiegt hast: 132  
Wenn er dich besiegt hat: 17

112

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 155  
Du untersuchst die verschlossene Tür: 175

113

Na, du hast ein brutal gutes Würfelglück gehabt! Der Alb verfolgt dich ab jetzt mit 10 Feldern. Entweder du erreichst die Treppe oder er erwischt dich doch noch, dann geht es weiter bei: 75

114

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 159  
Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83

115

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 137

116

Es befindet sich eine Geheimtür in der oberen Wand. (Tipp: Wenn du durch die Geheimtür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer.)



Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62  
Du suchst nach Besonderheiten: 241

117

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du untersuchst die verschlossene Tür: 179

118

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 80

119

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83

120

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.

121

Begib dich mit deiner Heldenfigur zur Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist sie dir die Probe gelungen.  
Deine Kraftprobe ist gelungen: 125  
Deine Kraftprobe ist gescheitert: 134

122

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 186  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 44  
Du gehst durch die Tür: 168

123

An der oberen Wand entdeckst du eine Unregelmäßigkeit in der Mauer. Nach genauer Betrachtung stellst du fest, daß man vor langer Zeit hier eine Tür zugemauert hat. Der Mörtel ist inzwischen zerbröselst und du könntest diese Barriere durchbrechen.  
Du suchst nach Schätzen: 193  
Du gehst durch die Tür: 198  
Du durchbrichst die Mauer: 14



124

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 48  
Du gehst durch die Tür: 168

125

Mit voller Kraft ziehst du an der Statue, als mit lautem Bersten der Zauberstab abbricht und du mit dem Rücken auf dem Boden liegst. Nachdem du dich wieder aufgerappelt hast, wirst du von einem Streunenden Monster überrascht, daß durch den Lärm angelockt wurde.  
Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 192  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

126

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 188  
Du gehst durch die Tür: 168

127

Mit voller Kraft ziehst du an der Statue, als mit lautem Bersten der Zauberstab abbricht und du mit dem Rücken auf dem Boden liegst. Nachdem du dich wieder aufgerappelt hast, wirst du von einem Streunenden Monster überrascht, daß durch den Lärm angelockt wurde.  
Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 195  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

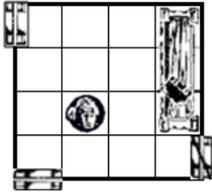
128

Ziehe eine Schatzkarte. (Es ist jetzt alles abgesucht! Das Notieren ist jetzt nicht mehr nötig.)  
Du gehst durch die Tür: 168

**129**

Mit voller Kraft ziehst du an der Statue, als mit lautem Bersten der Zauberstab abbricht und du mit dem Rücken auf dem Boden liegst. Nachdem du dich wieder aufgerappelt hast, wirst du von einem Streunenden Monster überrascht, daß durch den Lärm angelockt wurde.

Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 199  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

**130**

Du stehst neben einen Bücherregal und zwei weitere Türen führen aus dem Raum. Im Zentrum steht ein kampfbereiter Landsknecht mit diesen Werten: An: 2, Ve: 2, Te: 10, In: 2, Kk: 1  
Wenn er dich besiegt hat: 17  
Wenn du ihn besiegt hast: 21

**131**

Mit voller Kraft ziehst du an der Statue, als mit lautem Bersten der Zauberstab abbricht und du mit dem Rücken auf dem Boden liegst. Nachdem du dich wieder aufgerappelt hast, wirst du von einem Streunenden Monster überrascht, daß durch den Lärm angelockt wurde.

Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 197  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

**132**

Nach einem harten und zähen Kampf konntest du den Alb bezwingen, der nun vor deinen Füßen liegt. Du suchst nach Schätzen: 209  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 221  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 142  
Du gehst durch die Tür: 232

**133**

„Die Überfälle, die gerade in diesem Landstrich statt finden, sollen angeblich von goldgierigen Abenteurern ausgehen, der Senat und der Kaiser haben nichts damit zu tun, was natürlich nicht stimmt, aber auf diese Weise können sie ihre politische Unschuld bewahren. Was Kaiser und Senat wirklich vor haben, ist noch nicht durchgedrungen. Im Westen des Kaiserreiches sind Unruhen ausgebrochen, was den Hintergrund hat, daß sich ein Präfekt erhoben hat und seine Provinz in die Unabhängigkeit führen will. Da momentan der Großteil des kaiserlichen Heeres als Abenteurer getarnt, hier ihr Unwesen treiben, scheint ihm der Erfolg sicher und er wird diese Provinz zu einem neuen Königreich mit sich als König ausrufen. Diese Überfälle, die hier momentan statt finden, haben vor längerer Zeit schon im Norden angefangen. Um sich zu erwehren, haben sich vor kurzem einige Ork-Stämme vereinigt und aus ihrer Mitte Ulag zu ihren Kriegsherrscher erwählt. Ulag müßte mit seinen Kriegern zurzeit in Grabitz lagern. Das war's auch schon. Habt euch gewohlt, tapferer Ork, ich zieh nun weiter.“ Mit diesen Worten verabschiedet er sich und poltert mit seinem Wagen davon.

Du bist nun wieder alleine, und während du dir ein gutes Plätzchen für ein Lager suchst, überlegst du dir, wie dein Leben nun weiter gehen soll.

Weiter bei : 243

**134**

Während du dich keuchend fragst, wieso diese Statuen immer so schwer sein müssen, bemerkst du, wie sich ein Streunendes Monster an dich heran schleicht. Mit einer schnellen Bewegung hast du deine Waffe gezückt und darfst es entgegen der Regel zuerst angreifen!

Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 192  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

**135**

Es befindet sich eine Geheimtür in der oberen Wand. Du öffnest und gehst

durch die Geheimtür: 62

**136**

Während du dich keuchend fragst, wieso diese Statuen immer so schwer sein müssen, bemerkst du, wie sich ein Streunendes Monster an dich heran schleicht. Mit einer schnellen Bewegung hast du deine Waffe gezückt und darfst es entgegen der Regel zuerst angreifen!

Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 195  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

**137**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.

**138**

Während du dich keuchend fragst, wieso diese Statuen immer so schwer sein müssen, bemerkst du, wie sich ein Streunendes Monster an dich heran schleicht. Mit einer schnellen Bewegung hast du deine Waffe gezückt und darfst es entgegen der Regel zuerst angreifen!

Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 199  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

**139**

Du wirfst dem Händler den Goldbeutel zu, der ihn auffängt und sofort verstaubt. „Mein tapferer Krieger, es gibt folgendes zu berichten bei Abschnitt: 133

**140**

Während du dich keuchend fragst, wieso diese Statuen immer so schwer sein müssen, bemerkst du, wie sich ein Streunendes Monster an dich heran schleicht. Mit einer schnellen Bewegung hast du deine Waffe gezückt und darfst es entgegen der Regel zuerst angreifen!

Wenn du das Streunende Monster besiegt hast: 197  
Wenn du vom Streunenden Monster erschlagen wurdest: 17

**141**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 205  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 103  
Du gehst durch die Tür: 130

**142**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen. Dabei fällt dir auf, daß sich beim Alb eine Pfütze gebildet hat. Du drehst seinen Körper um und findest einen Beutel an seinem Gürtel, in dem zerbrochene Tränke-Flaschen, eine Vielzahl von Orkohren, 30 Goldstücke und ein Blitztrank sich befinden.  
 Du suchst nach Schätzen: 213  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 223  
 Du gehst durch die Tür: 232

**143**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 99  
 Du gehst durch die Tür: 130

**144**

An der oberen Wand entdeckst du eine  Unregelmäßigkeit in der Mauer. Nach genauer Betrachtung stellst du fest, daß man vor langer Zeit hier eine Tür zugemauert hat. Der Mörtel ist inzwischen zerbröselst und du könntest diese Barriere durchbrechen.  
 Du gehst durch die Tür: 198  
 Du durchbrichst die Mauer: 14

**145**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 207  
 Du gehst durch die Tür: 130

**146**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen. Dabei fällt dir auf, daß sich beim Alb eine Pfütze gebildet hat. Du drehst seinen Körper um und findest einen Beutel an seinem Gürtel, in dem zerbrochene Tränke-Flaschen, eine Vielzahl von Orkohren, 30 Goldstücke und ein Blitztrank sich befinden.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 227  
 Du gehst durch die Tür: 232

**147**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 130

**148**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen. Dabei fällt dir auf, daß sich beim Alb eine Pfütze gebildet hat. Du drehst seinen Körper um und findest einen Beutel an seinem Gürtel, in dem zerbrochene Tränke-Flaschen, eine Vielzahl von Orkohren, 30 Goldstücke und ein Blitztrank sich befinden.  
 Du suchst nach Schätzen: 215  
 Du gehst durch die Tür: 232

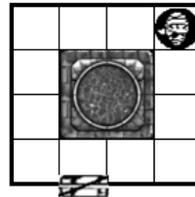
**149**

Nachdenklich blickst du den Händler an und fragst ihn dann: „Ihr Händler bekommt viele Nachrichten zu hören, was so in der Welt passiert. Was kannst du mir erzählen?“ Verschmitzt deutet er mit einer Kopfbewegung auf Kirans Kopf, der an deinem Gürtel baumelt und meint: „Meine letzte Information hast du sehr gut nutzen können, daher kostet dich diese Information jetzt etwas. Na, was kannst du mir bieten?“ Mit einem breiten Grinsen erwidert du: „Hier, die Gruppe kann ich dir anbieten. Auch wenn du mir jetzt sagen willst, daß der Markt im Kaiserreich für Diener gesättigt ist, müssen sie einen hohen Wert haben, weil Kiran sie wie seinen Augapfel

bewacht hat, und wenn dir der Weg zu weit in das Kaiserreich ist, kannst du sie nach Soortal bringen, wo man dir mit Sicherheit ein hübsches Sümmchen als Belohnung zahlen wird.“ Der Händler sieht dich verdutzt an und bricht dann in ein lautes Gelächter aus: „Du gerissener Ork, du könntest glatt ein Händler sein. Na gut, momentan gibt es folgendes zu berichten.“  
 Weiter bei: 133

**150**

In diesem Korridor ist nichts Besonderes zu sehen. Dabei fällt dir auf, daß sich beim Alb eine Pfütze gebildet hat. Du drehst seinen Körper um und findest einen Beutel an seinem Gürtel, in dem zerbrochene Tränke-Flaschen, eine Vielzahl von Orkohren, 30 Goldstücke und ein Blitztrank sich befinden.  
 Du gehst durch die Tür: 232

**151**

Spärliches Licht erhellt nur schwach diesen Raum, indem sich ein Brunnen in der Mitte befindet. Du bemerkst in einer Ecke eine Bewegung und erkennst eine Mumie, die dich kampfbereit fixiert. Ihre Werte sind:  
 An: 3, Ve: 4, Te: 4, In: 0, Kk: 2

Wenn du sie besiegt hast: 60  
 Wenn sie dich besiegt hat: 17

**152**

Auf der Rückseite der Kiste befindet sich ein Geheimfach, in dem ein Schlüssel liegt. Auf dem Schlüssel ist die Zahl 80 eingraviert.  
 Du öffnest die Kiste: 47

**153**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 117  
 Du untersuchst die verschlossene Tür: 172

**154**

Auf der Rückseite der Kiste befindet sich ein Geheimfach, in dem ein Schlüssel liegt. Auf dem Schlüssel ist die Zahl 80 eingraviert.  
 Du untersuchst die Kiste nach Fallen: 11

**155**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du untersuchst die verschlossene Tür: 179

**156**

Auf der Rückseite der Kiste befindet sich ein Geheimfach, in dem ein Schlüssel liegt. Auf dem Schlüssel ist die Zahl 80 eingraviert.

**157**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 119  
 Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83

**158**

Völlig überrascht blickst du ihn an und es platzt aus dir heraus: „Vor zwei Tagen wurde mein Dorf niedergemetzelt und ich bin der einzige Überlebende und es wurde mir alles genommen was ich besaß! Was soll ich dir geben, ich besitze nur das, was ich an meinem Körper trage. Soll ich dir etwa meine Haut verkaufen?“ Unberührt blickt dich der Händler an: „Auch ich muß leben mein Krieger. Aber ich will in deiner Not nicht so sein und kann dir berichten, daß diese Überfälle, die hier momentan statt finden, vor längerem schon im Norden angefangen haben. Um sich zu erwehren, haben sich vor kurzem einige Ork-Stämme vereinigt und aus ihrer Mitte Ulag zu ihrem Kriegsherrscher erwählt. Ulag müßte mit seinen Kriegern zurzeit in Grabitz lagern. Vielleicht suchst du dort dein Glück. Habt euch gewohlt, tapferer Ork, ich zieh nun weiter.“ Mit diesen Worten verabschiedete er sich und poltert mit seinem Wagen davon.

Du bist nun wieder alleine, und während du dir ein gutes Plätzchen für ein Lager suchst, überlegst du dir, wie dein Leben nun weiter gehen soll.  
Weiter bei: 243

**159**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83

**160**

In den Ecken dieses Raumes kauern ängstlich zitternd jugendliche Goblins und Orks. Du scheuchst die Jugendlichen in den Vorraum (Platziere die Ork- und Goblinfiguren in den Raum mit dem Tisch) und du stehst jetzt in einem leeren Raum.  
Du suchst nach Schätzen: 23  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 38



Du suchst nach Besonderheiten: 61  
Du folgst den Jugendlichen in den Vorraum: 30

**161**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 71  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 86  
Du gehst durch die Tür: 232

**162**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 116  
Du suchst nach Besonderheiten: 234

**163**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 76  
Du gehst durch die Tür: 232

**164**

Ziehe eine Schatzkarte. (Tipp: Wenn du durch die Geheimtür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer.)  
Du suchst nach Besonderheiten: 241  
Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62

**165**

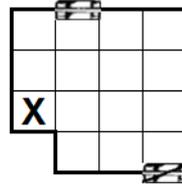
Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du siehst dich nach Besonderheiten um: 89  
Du gehst durch die Tür: 232

**166**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 135

**167**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
Du gehst durch die Tür: 232

**168**

Seitlich in der Ecke steht eine Zauberer-Statue. (verwende die Figur des Heldenzauberers und stelle sie auf das Feld X). Auf der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine Tür.

Du suchst nach Schätzen: 222  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 49  
Du ziehst die Statue von ihren Platz: 121  
Du gehst durch die Tür: 109

**169**

Ziehe eine Schatzkarte.  
Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62

**170**

Das Vorhängeschloß ist nicht zu knacken und die mit Eisen verstärkte schwere Tür würde jeder Gewalt trotzen. Um die Tür zu öffnen benötigst du einen Schlüssel.  
Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83  
Du suchst nach Schätzen: 157  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 114

**171**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 77  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 118

**172**

Das Vorhängeschloß ist nicht zu knacken und die mit Eisen verstärkte schwere Tür würde jeder Gewalt trotzen. Um die Tür zu öffnen benötigst du einen Schlüssel.  
Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 119

**173**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 120

**174**

In diesem Gang ist nichts Besonderes zu entdecken.  
Du suchst nach Schätzen: 233  
Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 37  
Du gehst zur Verzweigung: 239

**175**

Das Vorhängeschloß ist nicht zu knacken und die mit Eisen verstärkte schwere Tür würde jeder Gewalt trotzen. Um die Tür zu öffnen benötigst du einen Schlüssel.  
Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83  
Du suchst nach Schätzen: 159

**176**

In diesem Gang ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 39  
 Du gehst zur Verzweigung: 239

**177**

Es ist hier nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 80

**178**

In diesem Gang ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 235  
 Du gehst zur Verzweigung: 41

**179**

Das Vorhängeschloß ist nicht zu knacken und die mit Eisen verstärkte schwere Tür würde jeder Gewalt trotzen. Um die Tür zu öffnen benötigst du einen Schlüssel.  
 Du öffnest die Tür mit dem Schlüssel und trittst hindurch: 83

**180**

In diesem Gang ist nichts Besonderes zu entdecken.  
 Du gehst zur Verzweigung: 41

**181**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 124  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 46  
 Du gehst durch die Tür: 168

**182**

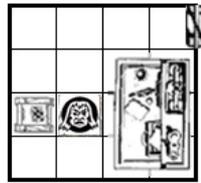
Nachdenklich blickst du den Händler an und fragst ihn dann: „Ihr Händler bekommt viele Nachrichten zu hören, was so in der Welt passiert. Was kannst du mir erzählen?“ Verschmitzt deutet er mit einer Kopfbewegung auf Kirans Kopf, der an deinem Gürtel baumelt und meint: „Meine letzte Information hast du sehr gut nutzen können, daher kostet dich diese Information jetzt etwas. Hast du noch 200 Goldstücke, oder was kannst du mir sonst noch bieten?“  
 Du hast noch 200 Goldstücke und bezahlst sie: 139  
 Du besitzt eine Wurf-Axt und bietest sie an: 79  
 Du kannst oder willst nichts bezahlen: 158

**183**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 128  
 Du gehst durch die Tür: 168

**184**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 206  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 108  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**185**

In dem Raum steht ein Thron und ein Arbeitstisch, vor dem Kiran mit Papieren in der Hand steht. Als er dich sieht, läßt er sie fallen und greift zu seinem Schwert. Seine Werte sind:  
 An: 3, Ve: 5, Te: 8, In: 2, Kk: 5

Wenn du ihn besiegt hast: 85  
 Wenn er dich besiegt hat: 17

**186**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch die Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 48  
 Du gehst durch die Tür: 168

**187**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 10  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 102  
 Du gehst durch die Tür: 198

**188**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. (Es ist jetzt alles abgesucht! Das Notieren ist jetzt nicht mehr nötig.)  
 Du gehst durch die Tür: 168

**189**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 144  
 Du gehst durch die Tür: 198

**190**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Schätzen: 219  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**191**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 12  
 Du gehst durch die Tür: 198  
 Du durchbrichst die Mauer: 14

**192**

Mit einem finalen Schlag hast du das Streunende Monster zur Strecke gebracht. Dein Blick fällt auf den erhobenen Arm der Zauberer-Statue und es fällt dir auf, daß dies ein Hebel ist. Nachdem du ihn betätigt hast, öffnet sich am Fußsockel ein Geheimfach, in dem du 60 Goldstücke findest.  
 Du suchst nach Schätzen: 226  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 52  
 Du gehst durch die Tür: 109

**193**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 198  
 Du durchbrichst die Mauer: 14

**194**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 110  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**195**

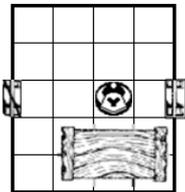
Mit einem finalen Schlag hast du das Streunende Monster zur Strecke gebracht. Dein Blick fällt auf den erhobenen Arm der Zauberer-Statue und es fällt dir auf, daß dies ein Hebel ist. Nachdem du ihn betätigt hast, öffnet sich am Fußsockel ein Geheimfach, in dem du 60 Goldstücke findest.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 56  
 Du gehst durch die Tür: 109

**196**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**197**

Mit einem finalen Schlag hast du das Streunende Monster zur Strecke gebracht. Dein Blick fällt auf den erhobenen Arm der Zauberer-Statue und es fällt dir auf, daß dies ein Hebel ist. Nachdem du ihn betätigt hast, öffnet sich am Fußsockel ein Geheimfach, in dem du 60 Goldstücke findest.  
 Du suchst nach Schätzen: 228  
 Du gehst durch die Tür: 109

**198**

Gegenüber vom Raum befindet sich eine Tür mit einem Vorhängeschloß. Ein Ritter blickt traurig auf seinen leeren Weinschlauch, der vor ihm auf den Tisch liegt. Als er dich bemerkt, greift er sofort zu seiner Waffe und erwartet dich mit diesen Werten:

An: 3, Ve: 4, Te: 6, In: 3, Kk: 2  
 Wenn du ihn besiegt hast: 59  
 Wenn er dich besiegt hat: 17

**199**

Mit einem finalen Schlag hast du das Streunende Monster zur Strecke gebracht. Dein Blick fällt auf den erhobenen Arm der Zauberer-Statue und es fällt dir auf, daß dies ein Hebel ist. Nachdem du ihn betätigt hast, öffnet sich am Fußsockel ein Geheimfach, in dem du 60 Goldstücke findest.  
 Du gehst durch die Tür: 109

**200**

Auch diesen Menschen schickst du zu seinen Göttern.  
 Du suchst nach Schätzen: 72  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 107  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 171

**201**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 143  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 101  
 Du gehst durch die Tür: 130

**202**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 238  
 Du untersuchst den Brunnen: 98

**203**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 147  
 Du gehst durch die Tür: 130

**204**

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 194  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 106  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**205**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 99  
 Du gehst durch die Tür: 130

**206**

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 110  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**207**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du gehst durch die Tür: 130

**208**

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 196  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**209**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 225  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 146  
 Du gehst durch die Tür: 232

**210**

Du stehst in einem kurzen Flur an dessen Ende sich eine Tür befindet. Direkt vor dir stehen zwei Wein trinkende Ritter die sich lachend unterhalten. Sie starren dich überrascht an, lassen sodann ihre Weinschläuche fallen und zücken ihre Waffen. Ihre Werte sind:  
 An: 3, Ve: 4, Te: 6, In: 3, Kk: 2  
 Wenn sie dich besiegt haben: 17  
 Wenn du sie besiegt hast: 16

**211**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 150  
 Du gehst durch die Tür: 232

**212**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 242

**213**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 227  
 Du gehst durch die Tür: 232

**214**

Begib dich mit deiner Heldenfigur zur Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist sie dir die Probe gelungen.  
 Deine Kraftprobe ist gelungen: 127  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 136

**215**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 232

**216**

Begib dich mit deiner Heldenfigur zur Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist sie dir die Probe gelungen.  
 Deine Kraftprobe ist gelungen: 129  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 138

**217**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du untersuchst den Brunnen: 100

**218**

Begib dich mit deiner Heldenfigur zur Statue und lege eine Körperkraftprobe ab, indem du 2 W6 würfelst. Erzielst du einen Wert von 2-8, ist sie dir die Probe gelungen.  
 Deine Kraftprobe ist gelungen: 131  
 Deine Kraftprobe ist gescheitert: 140

**219**

Ziehe eine Schatzkarte. (TIPP: Wenn du jetzt durch eine Tür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer!)  
 Du gehst durch die obere Tür: 210  
 Du gehst durch die untere Tür: 27

**220**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.

**221**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 211  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 148  
 Du gehst durch die Tür: 232

**222**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 54  
 Du ziehst die Statue von ihrem Platz: 214  
 Du gehst durch die Tür: 109

**223**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du suchst nach Schätzen: 215  
 Du gehst durch die Tür: 232

**224**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du ziehst die Statue von ihrem Platz: 216  
 Du gehst durch die Tür: 109

**225**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 150  
 Du gehst durch die Tür: 232

**226**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 56  
 Du gehst durch die Tür: 109

**227**

Es sind keine Fallen oder Geheimtüren zu entdecken.  
 Du gehst durch die Tür: 232

**228**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst durch die Tür: 109

**229**

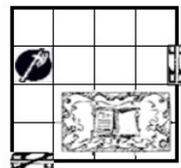
Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 33  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 176  
 Du gehst zur Verzweigung: 239

**230**

Du siehst dir die Pergamente auf dem Arbeitstisch und die, welche Kiran fallen lies an und entzifferst eine Kostenaufstellung. Dabei erkennst du, daß für Kiran diese Überfälle ein gutes Geschäft waren.  
 Du suchst nach Schätzen: 166  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 97

**231**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du siehst dich nach Besonderheiten um: 180  
 Du gehst zur Verzweigung: 41

**232**

Neben dir steht ein Altar und vor dir ein Hellebardier, der dir den Weg zu der anderen Tür versperrt:  
 An: 3, Ve: 3, Te: 6, In: 2, Kk: 1  
 Wenn er dich besiegt hat: 17  
 Wenn du ihn besiegt hast: 4

**233**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 39  
 Du gehst zur Verzweigung: 239

**234**

Du siehst dir die Pergamente auf dem Arbeitstisch und die, welche Kiran fallen lies an und entzifferst eine Kostenaufstellung. Dabei erkennst du, daß für Kiran diese Überfälle ein gutes Geschäft waren.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 135

**235**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du gehst zur Verzweigung: 41

**236**

Ziehe eine Schatzkarte.  
 Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 217  
 Du untersuchst den Brunnen: 95

**237**

Du siehst dir die Pergamente auf dem Arbeitstisch und die, welche Kiran fallen lies an und entzifferst eine Kostenaufstellung. Dabei erkennst du, daß für Kiran diese Überfälle ein gutes Geschäft waren. (Tipp: Wenn du durch die Geheimtür gehst, notiere dir diese Abschnittsnummer.)

Du suchst nach Schätzen: 169

Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62

**238**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du untersuchst den Brunnen: 100

**239**

FALLE! Du bemerkst zu spät einen Widerstand an deinem Fuß und löst somit eine Speerfalle aus. Wirf einen Kampfwürfel. Bei einem Totenschädel zieh dir einen Punkt deiner Körperkraft ab.

Würfle dein Tempo aus und begib dich jetzt zur Verzweigung: 41

**240**

Ziehe eine Schatzkarte.

Du suchst nach Fallen und Geheimtüren: 220

**241**

Du siehst dir die Pergamente auf dem Arbeitstisch und die, welche Kiran fallen lies an und entzifferst eine Kostenaufstellung. Dabei erkennst du, daß für Kiran diese Überfälle ein gutes Geschäft waren.

Du öffnest und gehst durch die Geheimtür: 62

**242**

Ziehe eine Schatzkarte.

**243**

Hiermit beende ich mein Experiment, indem ich versucht habe, das HeroQuest als Solospiel umzusetzen. Ich hoffe sehr, daß ich dir einen vergnüglichen Zeitvertreib beschere konnte. Aus den gewonnenen Erfahrungen meiner beiden Experimente, sehe ich mich jetzt imstande, weitere Herausforderungen als Solo-Quest zu erstellen und dich in Zukunft damit zu beglücken.

Wenn du zu dieser Herausforderung Fragen, Kritik, oder was sonst noch dein Herz bewegt mitteilen möchtest, kannst du dies hier im HeroQuest-Forum machen:

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

Selbstverständlich kannst du mich auch über PN kontaktieren. In diesem Fall wird deine Post auch vertraulich behandelt!

Ich bedanke mich bei dir, daß du diese beiden experimentellen Herausforderungen gespielt hast und wünsche dir alles Gute!

Dein Wehrter

**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 modulare 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 weitere 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 Brettaufbau 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-Suchtablette 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!