

# Die Prophezeiung

Vor vielen Jahren gab es einen Orden, der sich um den damaligen Hohepriester Shagrath sammelte. Die Shagrath-Jünger waren Taugenichtse, die von kleinen Betrügereien und Diebstählen profitierten und das Diebesgut ihren Göttern Alim und Artak opferten. Göttern, die ihren im Staub winselnden Gläubigen Macht und Stärke verleihen sollten. Schlau und verschlagen benutzte Shagrath die Situation um zu großem Reichtum und Macht über viele Verblendete zu kommen, der Orden wuchs mit beträchtlicher Geschwindigkeit. Irgendwann ließ Shagrath sich mit Morcar ein und versprach diesem eine lebende Armee von Willenlosen. Als Morcar seine angebliche „Armee“ betrachtete, zerstörte er das Heiligtum des Ordens, tötete alle seiner „Soldaten“ und verfluchte Shagrath zu einem „Leben im Tode“. Der zerschmetterte Körper des Hohepriesters wurde in den abgelegenen Felstälern des Landes Omshäk in einer Gruft aufbewahrt die von vier Zonen umgeben wird : Dem Orklager, dem Tal der Untoten, den Höhlen der Oger und den Hallen der Magier. Der Legende nach sagte Morcar kurz vor Shagrath's Tod „Ich werde dich und Deine „Armee“ 1000 Jahre leiden lassen. Dann... habe ich eine Armee von toten Willenlosen...“. Die 4 Schlüssel zu Shagrath's Ruhestätte wurden in den 4 Zonen versteckt und das „Auge des Lichts“ wurde als magischer Wächter eingesetzt. Ebenso weiß die Legende von Artefakten, die notwendig sind, Shagrath zu erwecken und auch zu vernichten.

Ein junger Kleriker namens Bruder Sanguinus entdeckte jüngst in der alten Bibliothek einen Hinweis auf diese Prophezeiung und errechnete, dass diese 1000 Jahre bald vorbei sein könnten. Kurz darauf verschwand er auf mysteriöse Weise, allerdings konnte er noch rasch einen Brief an mich senden, in dem er mich über die gesamten Vorfälle unterrichtete.

Wie es scheint, könnte diese Armee das fehlende Element sein, welches Morcar benötigt um seinen Angriffen bei „Gorgaths Toren“ den entscheidenden Ausschlag zu geben, und was das bedeutet, brauche ich Euch, liebe Heroen nicht zu sagen. Bitte, geht nach Omshäk und versucht herauszufinden, ob ihr der Erweckung Shagrath's durch Morcar zuvorkommen könnt. Shagrath wurde mit all seinen Schätzen begraben, alles was Ihr findet, dürft ihr behalten. Nur das „Auge des Lichtes“ müsst ihr mir bringen. Geht nun....

Introduktion:

Diese Quest ist für ein Doppelreihenbrett gemacht, da ich Quests für mich und meine Gruppen schreibe. Es ist jederzeit möglich, diese Abenteuer auf einem Standardbrett zu spielen. Die Spruchrollen, Chaoszaubersprüche, Fimirzauber, Artefakte, Waffen und Overlays die in dieser Quest benutzt werden, lassen sich auf der Homepage der HQ-Cooperation [www.hq-cooperation.de](http://www.hq-cooperation.de) downloaden, die Kleinteile wie Schlüssel und Ringe liegen in der Datei „proph\_gfx.zip“.

Folgende zusätzliche Monster werden benötigt: Oger, Skaven und Todesalben. Die Werte für Skaven und Oger können der Datei „Monsterwerte V2.jpg“ entnommen werden, die sich ebenfalls auf der Seite der HQ-Cooperation unter „Diverses“ befindet, die Werte der Todesalben stehen im Erklärungstext.

Der Goblinhändler Naglfar ist eine zwielichte Gestalt, die sich in meinem Schatzkartenstapel aufhält und die Heroen immer mit neuen Waffen ausrüstet. In diesem Abenteuer bekommt er die Rolle eines „Gaststars“. Leute, die das nicht wollen, müssen im „Orklager“ einen anderen Weg finden, die Auswirkungen des „Orkverwandlungszaubers“ umzukehren.

Die Felstüren in den „Höhlen der Oger“ werden mittels einer Körperkraftprobe laut Validationsregeln gemacht. Der Probende würfelt mit der Anzahl Kampfwürfel, die der **derzeitigen** Anzahl seiner Körperkraftpunkte entspricht.

Für die Abenteuer werden benötigt:

### **Die Wahl:**

2 Oger (Anstelle der Oger können Gargoyles benutzt werden)  
5-6 Skaven (Anstelle der Skaven können Goblins benutzt werden)  
4 Särge aus „Die Rückkehr des Hexers“

### **Überfall auf das Orklager:**

1 Overlay „Aussenfeld“  
4 Skaven  
1 Schlüssel, 1 Ring

### **Höhle der Oger:**

Einige Oger und Skaven  
2 Marker Hebel  
4 Felstüren (aus „Gegen die Oger Horden“)  
1 Fallgitter (aus „Elf Quest“)  
1 Overlay „Abgrund 4x4“ und 1 Overlay „Brücke 4x4“  
1 Schlüssel, 1 Ring

### **Tal der Untoten:**

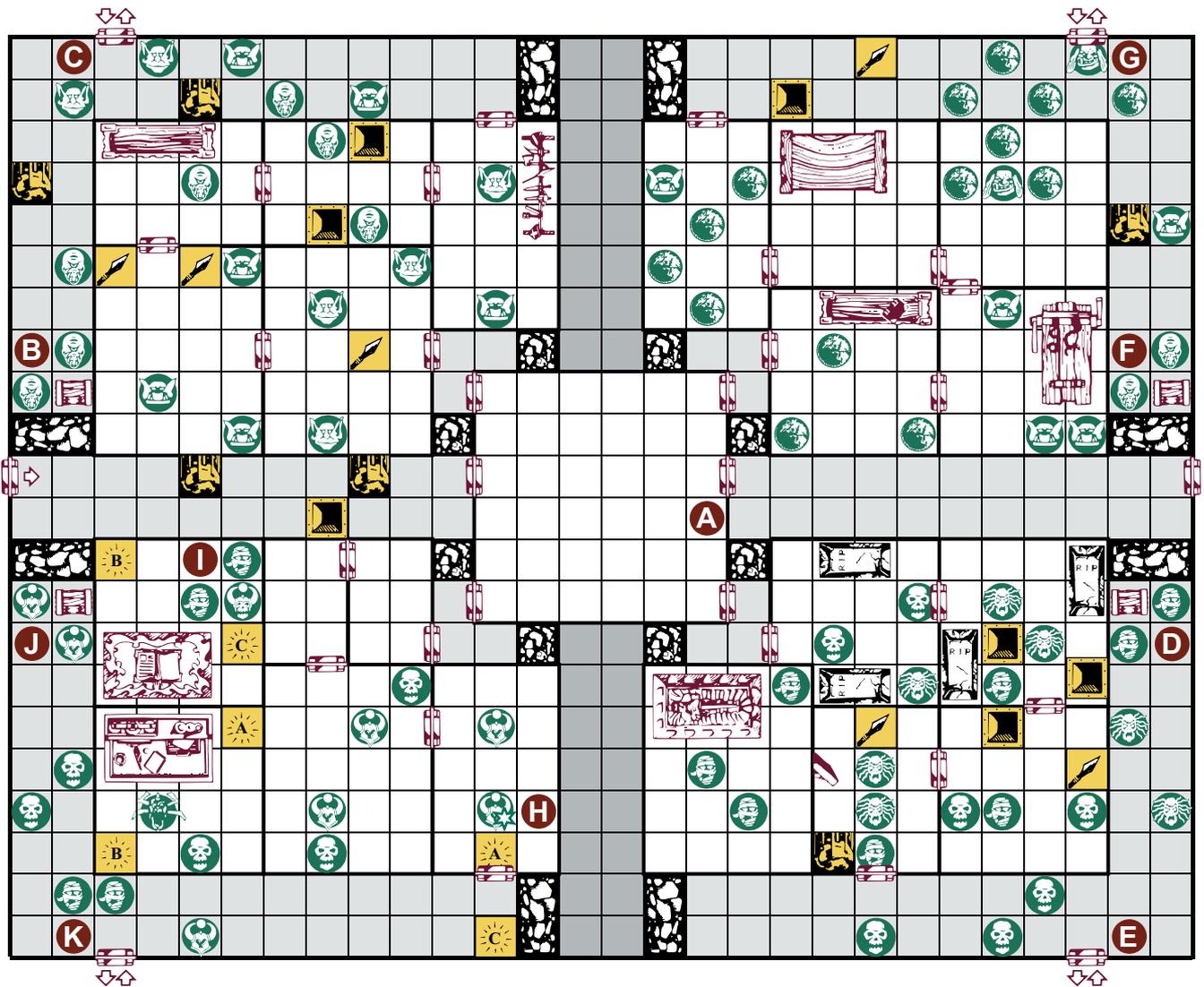
3 Todesalbe (aus D&D, anstelle der Albe können Skelette benutzt werden)  
1 Marker Todesnebel (Atem des Chaos) aus „Die Rückkehr des Hexers“  
1 Marker „Hebel“, 2 Marker „Fackeln“  
1 Overlay „Stachelfalle 4x5“, und 1 Overlay „Brücke 4x5“  
2 Falltüren  
1 Spielkarte „Symbolrätsel“  
1 Schlüssel, 1 Ring  
1 Marker „Flammender Ring“

### **Hallen der Magier:**

2 Marker „Hebel“  
1 Schlüssel, 1 Ring

### **Das Auge des Lichts :**

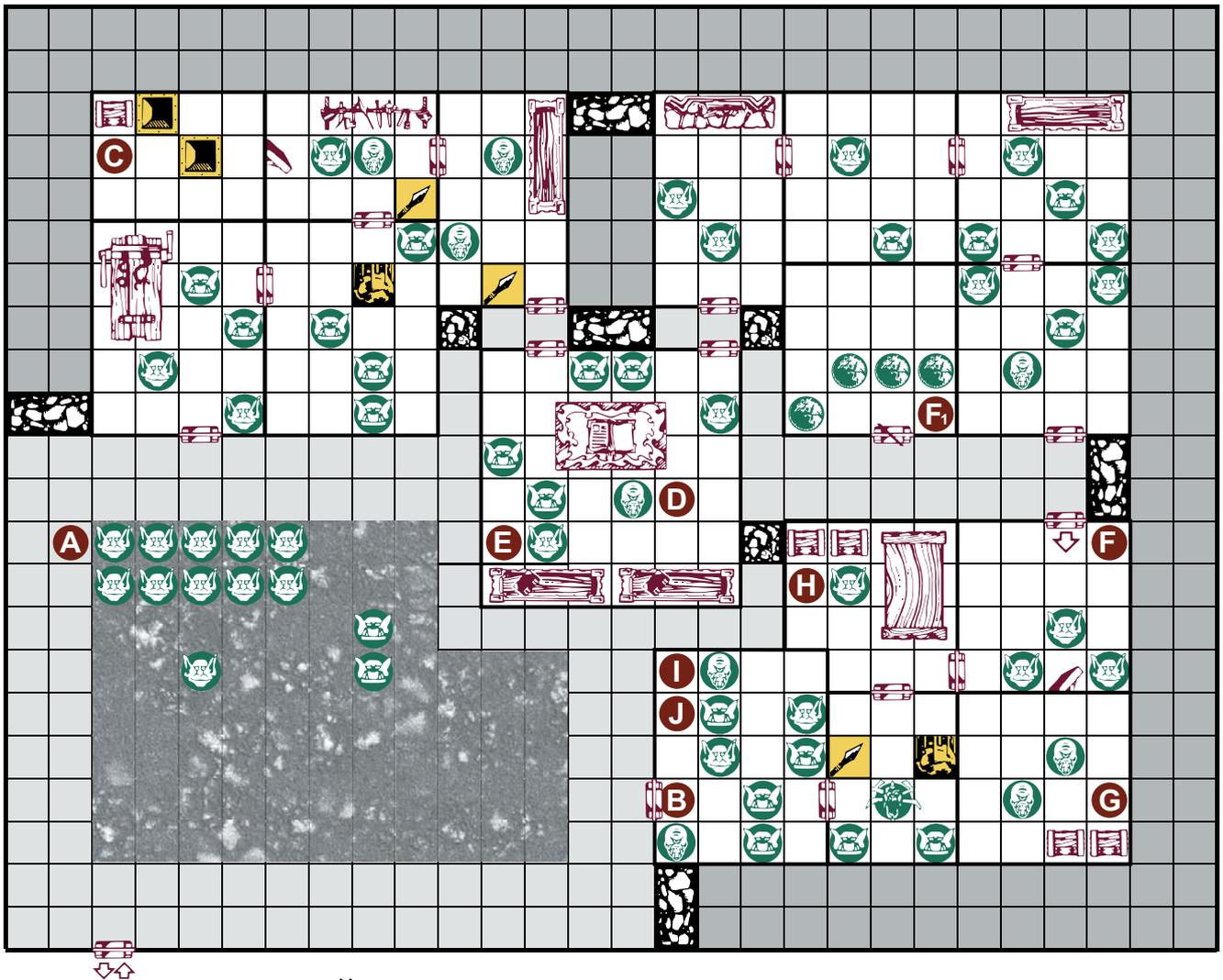
3 Marker „Hebel“  
1 Overlay „Hexerraum“ aus „Die Rückkehr des Hexers“, 1 Overlay „Wallofflight“, 1 Overlay „Schatzraum“  
Einige Oger und Skaven  
1 Glasperle oder bunter Stein als „Auge des Lichts“



## Die Wahl

*Dies ist der Eingang zum Tempel. Um zu Shagrath's Ruhestätte zu gelangen, müsst ihr vorerst durch die 4 Zonen des Gebietes ziehen, welches den Tempel umgibt, um die Schlüssel und die Artefakte zu erhalten, die ihr braucht um Shagrath zu töten. In der Halle der Türen angekommen, müsst ihr wählen...*

- A: Neben der Tür an der Wand befindet sich ein Schloss. Es kann nur mit den Schlüsseln aus den vier Zonen geöffnet werden. Erst wenn das Schloss geöffnet wurde, und die Helden den Eingangsbereich verlassen haben, gilt diese Herausforderung als bestanden.
- B, D, F, J: Die Schatzkisten enthalten genug Heiltränke um alle Helden wieder auf ihre Anfangswerte zu bringen. Sie müssen sofort genommen werden, bevor die Heroen die Türen „C“, „E“, „G“ und „K“ durchschreiten.
- C: Diese Tür führt ins Orklager.
- E: Diese Tür führt ins Tal der Untoten.
- G: Diese Tür führt in die Höhlen der Oger.
- H: Die Teleporter funktionieren bereits beim Darüberschreiten und gehen nur einseitig in eine Richtung. Der Chaosmagier beherrscht die Chaossprüche „Feuerball“ und „Untote rufen“. Seine Werte sind: Angriff=3, Verteidigung=4, Tempo=6, Intelligenz=6, Körperkraft=5.
- I: Der Hexer beherrscht die Chaossprüche „Angst“ und „Sturm“. Seine Werte sind: Angriff=2, Verteidigung=5, Tempo=6, Intelligenz=8, Körperkraft=5.
- K: Diese Tür führt in die Hallen der Magier.



## Überfall auf das Orklager

In dieser Zone befindet sich das Orklager. Laut Sanguinus' Berichten hat der Anführer dieses Lagers, der Ork Gront, den Schlüssel den ihr benötigt. Ihm zur Seite stehen 2 Fimir-Magier die mächtige Zauber beherrschen. Versucht, Hinweise über die benötigten Artefakte zu erhalten, sucht zu diesem Zweck unbedingt die Bibliothek auf. Seid wachsam....

- A: Der Exerzierplatz. Während die Heroen das Orklager betreten, finden auf dem Vorplatz unter Beaufsichtigung von 2 Orks militärische Übungen statt. Sobald der Spielleiter am Zug ist, stürzen sich die Monster auf die Helden.
- B: Diese Tür ist von innen verriegelt, sie kann nicht von aussen geöffnet werden.
- C: In der Schatzkiste befinden sich 2 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben.
- D: Die Bibliothek. Hier studiert der Fimirmagier „Cantor“. Er beherrscht den Zauberspruch „Orkverwandlung“ und ist durch ein magisches Feld vor Fernwaffen und sämtlichen Zaubern geschützt. Dieses darf den Helden gesagt werden, damit sie nicht unnötig Zaubersprüche verschwenden. Sobald alle Helden den Raum betreten haben, werden sie durch Cantor in Orks verwandelt. Für die Heroen gelten nun die Angriffs-, Verteidigungs-, Intelligenz- und Tempowerte der Orks. Nur die Körperkraftpunkte und ihre komplette Ausrüstung bleibt ihnen erhalten. Die Anzahl der Intelligenzpunkte erlaubt allerdings nicht die Benutzung von Zaubern, Spruchrollen oder etwaigen magischen Artefakten.  
Cantor's Werte sind: Angriff=2, Verteidigung=4, Tempo=6, Intelligenz=8, Körperkraft=3.  
Cantor stirbt erst, wenn alle Helden zu Orks geworden sind.
- E: In einem der Bücherschränke befindet sich ein Manuskript. In diesem Manuskript steht, das 4 Ringe auf 4 verschiedenen Fingern den Kreis der Flammen halten müssen, um Shagrath zu erwecken.

- F: Erst das Betreten des Feldes mit dem Pfeil, öffnet die Tür **F1**, und ermöglicht so den Hinterhalt der Skaven.
- G: In der linken Schatztruhe, die durch eine zu entschärfende Falle gesichert ist, befindet sich ein schlichter, farbloser und zerkratzter Ring.



Der Ring aus dem Orklager

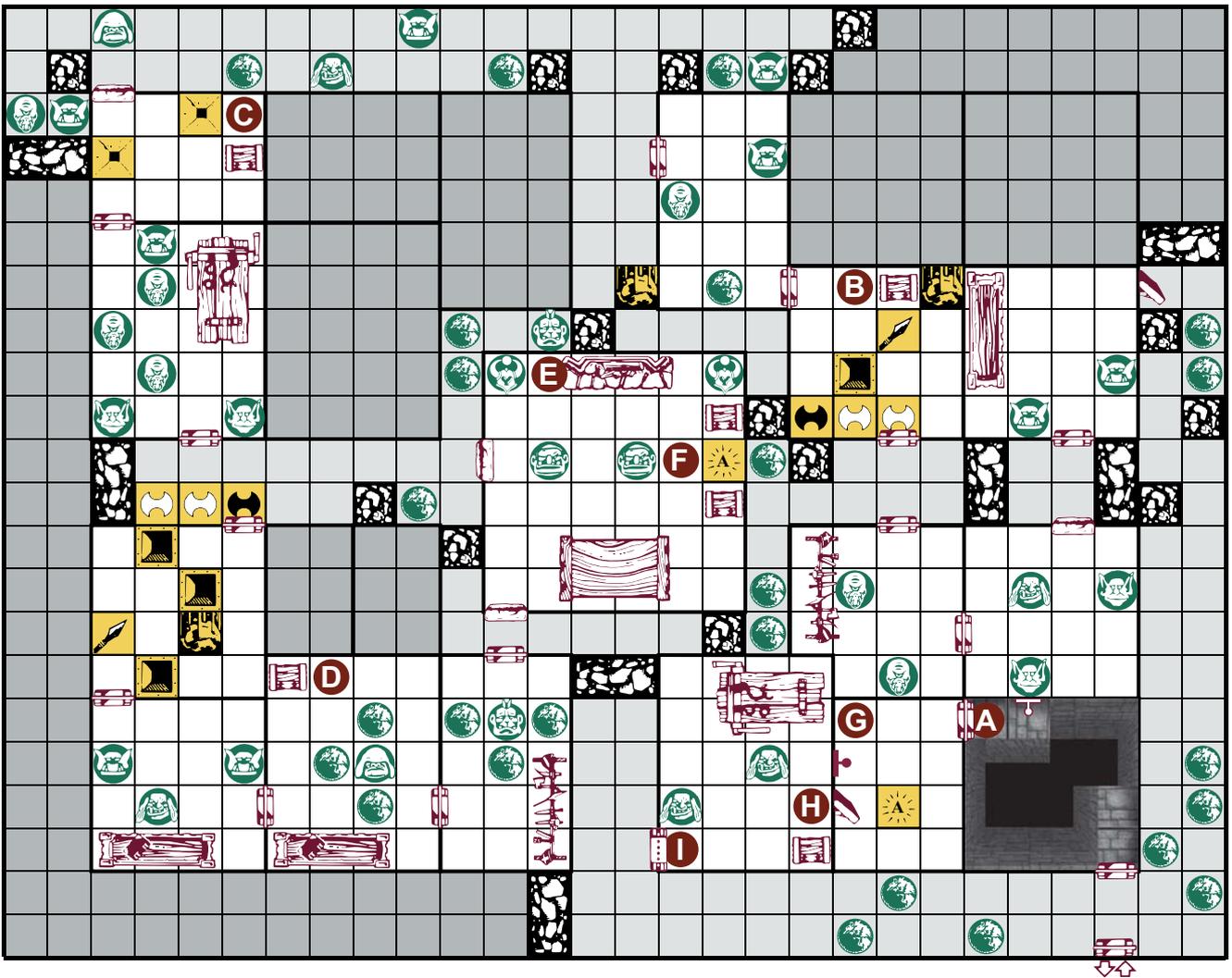
In der rechten Truhe befinden sich 4 Heiltränke, die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen.

- H: Dies ist das Büro des Goblinhändlers „Naglfar“. Er ist überrascht die Helden hier im Orklager anzutreffen. Er bietet an, die Auswirkungen des Orkverwandlungszaubers mithilfe eines Trankes rückgängig zu machen. Schließlich sind die Helden ja auch immer für ein Geschäft gut. Für nur 600 Goldmünzen können alle Helden wieder ihre normale Gestalt zurückerhalten. Sollten keine 600 Goldmünzen vorhanden sein, nimmt Naglfar auch gerne Waffen (zum halben Preis) an. Wenn die Verhandlungen abgeschlossen sind, übergibt Naglfar den Heroen eine Flasche mit einer scheußlich schmeckenden, dampfenden Flüssigkeit. Nach Einnahme derselben verwandeln sich die Helden zurück in ihre normale Gestalt. Die Schatzkisten sind das Privateigentum von Naglfar und enthalten viele Reichtümer. Sollten die Helden versuchen ihn zu berauben, löst Naglfar den Alarm aus, und alle noch verfügbaren Monster werden auf das Spielbrett gestellt. **Keiner** der Helden wird diesen schändlichen Versuch der Beraubung überleben.
- I: Dies ist der Fimir-Magier „Branthul“. Er beherrscht folgende Fimirzauber: „Schlangenattacke“ und „Panik“. Seine Werte sind: Angriff=2, Verteidigung=4, Tempo=6, Intelligenz=8, Körperkraft=3.
- J: Dies ist der Anführer des Orklagers, „Gront“. Wenn Gront tot ist, finden die Heroen bei ihm einen der Schlüssel, die benötigt werden, um zur Ruhestätte von Shagrath vorzudringen. Gront kämpft mit folgenden Werten: Angriff=4, Verteidigung=5, Tempo=8, Intelligenz=3, Körperkraft=5.



Der Schlüssel von Gront

Wenn die Helden den Schlüssel von Gront erobert haben, können sie die Festung durch die Tür „**B**“ wieder verlassen. Durch das Felstor kommen sie wieder zurück und landen der Einfachheit halber gleich in der „Halle der Türen“. Hier müssen sie sich nun erneut entscheiden...



## Die Höhlen der Oger

*Dies ist das Höhlenlabyrinth der Ogerherrscher Krott und Badark. Zusammen mit einer Elitetruppe von Skavenkriegerern erfüllen diese Oger Morcars Wunsch, den Schlüssel zu Shagrath's Ruhestätte zu bewachen. Nehmt Euch hier besonders in acht, die Hinterhalte der Skaven und Fallen sind tückisch...*

- A: Dieser Raum ist zunächst nicht passierbar. Wird der Hebel in der Nordwand betätigt, fährt die Brücke aus. Die Helden können den Raum nun durchqueren. Etwaige Versuche, den Hebel mit Fernwaffen oder geworfenen Waffen umzulegen, scheitern.
- B: Diese Schatztruhe enthält 150 Goldstücke und 2 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben.
- C: Diese Schatztruhe ist durch eine Stachelfalle geschützt, die entschärft werden muss. Sie enthält 2 Spruchrollen und 2 Heiltränke, die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben.
- D: Diese Schatztruhe enthält einen der Schlüssel, die benötigt werden, um zur Ruhestätte von Shagrath vorzudringen.



Der Schlüssel der Oger

- E: Diese Chaoskrieger sind Statuen, die erst dann zum Leben erwachen, wenn beide Schatztruhen durch die Helden geöffnet werden.
- F: Hier ist das Hauptquartier der beiden Ogerherrscher Krott und Badark. In der oberen Schatztruhe befindet sich ein großer Ring und 150 Goldmünzen.

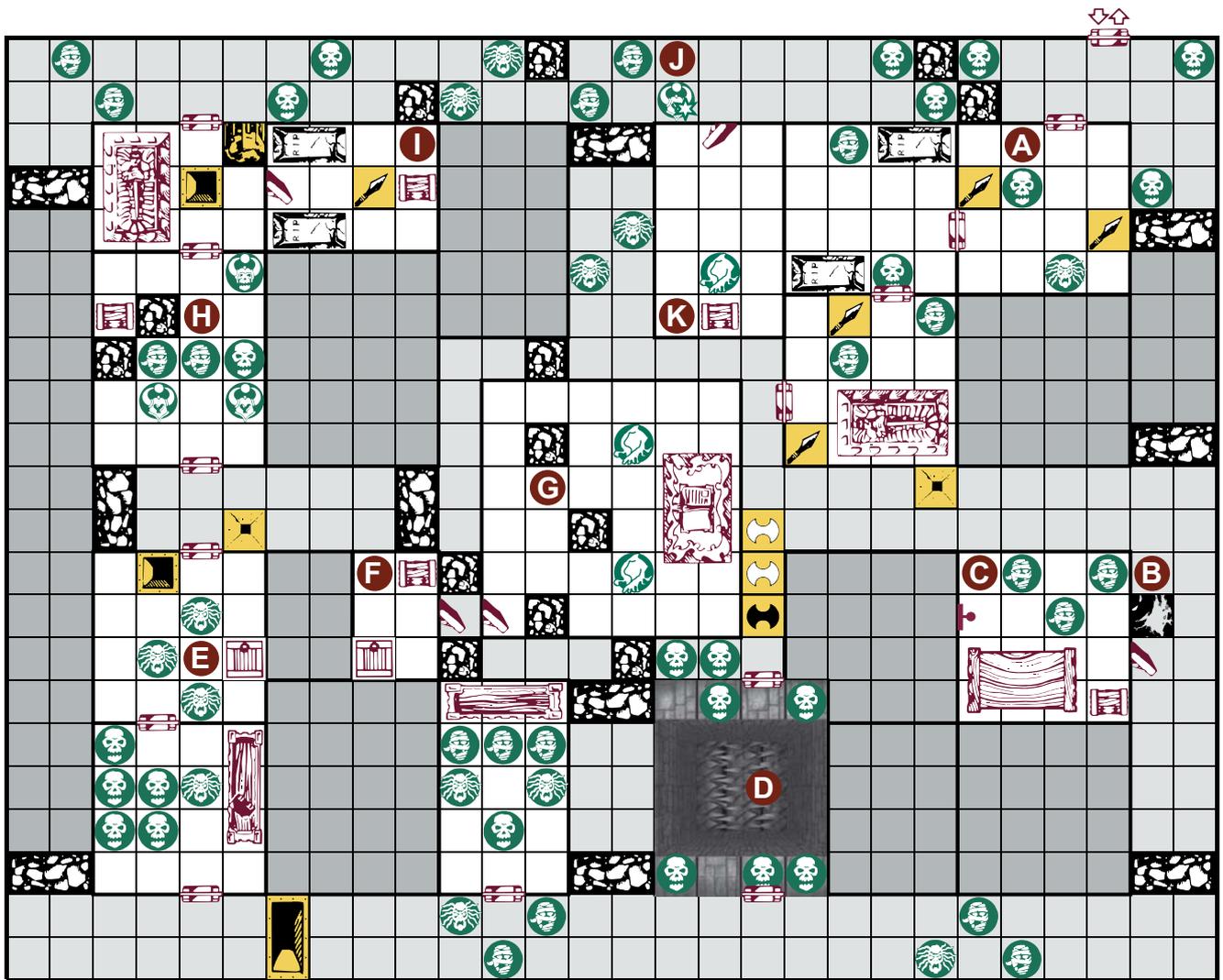


Der Ring der Ogerherrscher

In der anderen Truhe befinden sich 2 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückgeben, sowie ein handgeschriebener Plan. Dieser Plan wird benötigt um das „Auge des Lichts“ zu finden, diese Information sollten die Helden allerdings noch nicht bekommen. Sobald die zweite Truhe geöffnet wurde, erwachen die beiden Chaoskrieger und greifen unmittelbar an. Diese Falle kann nicht entdeckt werden. Bei der Frage nach Fallen wird den Heroen erzählt, das in diesem Raum anscheinend ein magisches Feld existiert, welches auf eine Falle hinweisen könnte. Gemeint ist das Teleportfeld, welches die Helden für den Rückweg finden sollten. Beim Betreten des Feldes werden sie augenblicklich in den Raum „G“ teleportiert, der Zug endet dort zunächst.

- G: Der Hebel öffnet die Geheimtür bei „H“ und gleichzeitig das Fallgitter „I“. Die Oger können nun den Raum verlassen.
- H: Die Schatztruhe enthält 100 Goldmünzen und eine Spruchrolle.
- I: Das Fallgitter lässt sich von aussen nicht öffnen. Wenn die Helden vor der Falltür stehen, wird der gesamte Inhalt des Raumes aufgestellt. Erst wenn der Hebel bei „G“ betätigt wurde, öffnet sich das Gitter von alleine.

Wenn die Helden die erforderlichen Gegenstände erobert haben, können sie die Höhlen durch die Tür mit dem Doppelpfeil wieder verlassen. Sie landen der Einfachheit halber gleich in der „Halle der Türen“. Hier müssen sie sich nun erneut entscheiden...



## Das Tal der Untoten

*Jetzt müsst Ihr das Tal der Untoten durchschreiten in dem tödliche Gefahren auf Euch lauern. Den Aufzeichnungen Sanguinus' zufolge, befindet sich hier -nur durch einen schmalen Gang versteckt- ein verstecktes Heiligtum, in dem ein wichtiges Artefakt aufbewahrt wird. Dieses Artefakt wird von zwei fürchterlichen Kreaturen bewacht und ist zur Erweckung von Shagrat zwingend erforderlich.*

- A: Sobald der letzte Held die Tür durchschritten hat, fällt diese unwiederbringlich mit dumpfen Knall ins Schloss. Der Rückweg ist nun blockiert, die Helden müssen einen anderen Weg finden.
- B: Dieser tödliche Nebel verursacht bei jedem Helden, der von dem Nebel durchzogen wird, einen nicht abwendbaren Verlust von 1 Körperkraftpunkten. Der Nebel bewegt sich mit Tempo=4 und ist nur durch die Spruchrolle „Elimination eines Nebels“ zu vernichten. Der „Gewitterzauber“ aus dem „Luftzauber-Satz“ ist auf den Nebel anwendbar, kann ihn aber nicht vernichten.
- C: Der Hebel klappt die Brücke über die Stachelfalle in „D“. Die Helden können den Raum anschließend gefahrlos durchqueren. Die Schatztruhe enthält 2 Fackeln sowie 2 Heiltränke, die bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen.
- D: Die Stachelfalle. Erst wenn der Hebel in „C“ betätigt wurde, ist die Falle passierbar. Die Helden können versuchen die Falle zu überspringen. Zu diesem Zweck würfeln die Helden mit 3 Kampfwürfeln. Zeigt einer der Würfel einen Schädel, fällt der Held hinein und ist unwiederbringlich tot. Die Skelette auf der Nordseite versuchen die Helden in den Abgrund zu stoßen, die Untoten auf der Südseite sind mit Bögen ausgestattet, die die Helden mit 3 Kampfwürfeln angreifen. Sollte einer der Helden in diesem Raum „D“ auf oder unter 0 Körperkraftpunkte fallen, wird er von den noch aktiven Skeletten in die Falle geworfen.

- E: Die Zombies bewachen den Eingang eines tückischen Höhlensystems. Jeder der es durchschreiten will, benötigt eine Fackel um es gefahrlos zu passieren. Die Fackeln, einmal entzündet, halten für 5 Spielrunden. Spieler ohne Fackel würfeln mit einem Kampfwürfel. Bei einem Schädel stolpern sie, bzw. schlagen sich den Kopf an und verlieren einen Körperkraftpunkt.
- F: Die Schatztruhe enthält 120 Goldmünzen sowie ein zeretztes Dokument mit folgendem Inhalt:

**M 2 8 4**

Hier müssen die Heroen das nächste Symbol erraten. Es handelt sich um die gespiegelten Zahlen von 1-4, es ist lediglich die Zahl 5 hinzuzufügen. Den Helden wird die Karte mit dem unvollständigem Symbol übergeben. Sie müssen nun mit einem Stift die Symbolreihe komplettieren. Die Lösung sieht dann so aus:

**M 2 8 4 5 ...**

Wenn das Rätsel gelöst ist, öffnet sich die Geheimtür in der Ostwand.

- G: Die Todesalben bewachen den „Flammenden Ring“, ein Artefakt mit einem Durchmesser von ca. 1 Elle, dass benötigt wird um Shagrath zu erwecken. Dieser Ring liegt auf dem Altar.



Der Flammende Ring

Die Todesalben können den Raum nicht verlassen und kämpfen mit folgenden Werten:

Angriff= 3, Verteidigung= 2, Tempo= 6, Intelligenz= 0, Körperkraft= 3. Außerdem können diese Alben durch Helden hindurchziehen. In diesem Fall muss der Held eine Intelligenzprobe ablegen. Wenn er versagt, muss er sich einen Körperkraftpunkt abziehen; wird die Probe bestanden, bleibt der Todesalb auf dem Feld vor dem Helden stehen und darf in dieser Runde nicht mehr angreifen. Bei diesen Todesalben funktionieren keine typischen Untoten-Zauber wie: z.B. Geweihtes Wasser o.ä.

- H: Dies ist der Hexer „Shândor“. Er ist der Herrscher des Tals. Er beherrscht die Chaossprüche „Untote rufen“, „Feuerball“ und „Feuersturm“. In seiner Schatztruhe befinden sich 200 Goldmünzen und 2 Heiltränke, die 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen. Shândor kämpft mit folgenden Werten:  
Angriff= 4, Verteidigung= 5, Tempo= 6, Intelligenz= 6, Körperkraft= 5.
- I: In dieser Schatztruhe befindet sich ein knöcherner Ring sowie die Spruchrolle „Passage schaffen“.



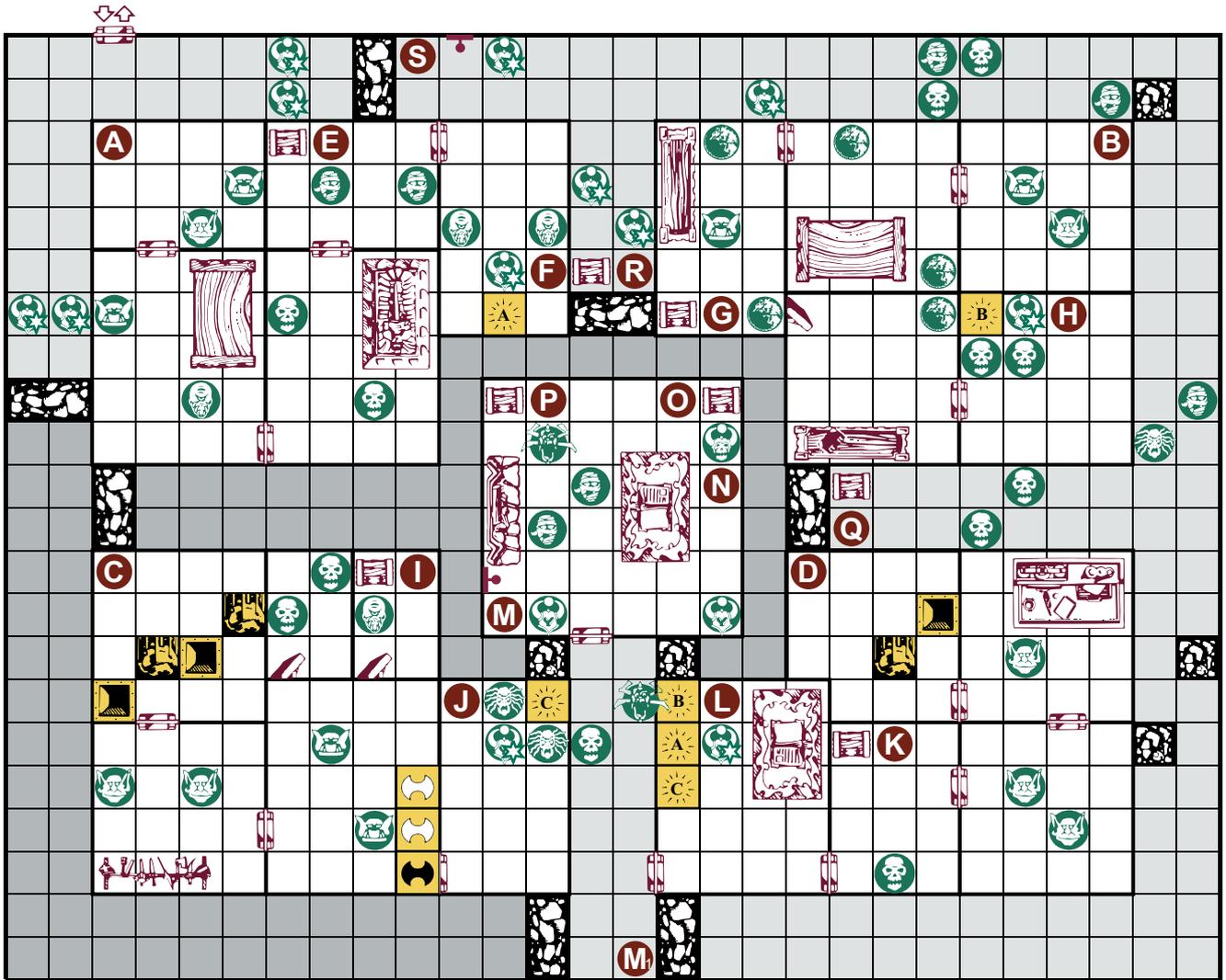
Der Ring der Untoten

- J: Der Chaosmagier „Zanthalon“ ist der Wächter der Passage. Er beherrscht die Chaossprüche „Rost“, „Chaoswolke“ und „Feuerball“. Wenn Zanthalon besiegt wird, zerfallen alle noch aktiven Monster schlagartig zu Staub und Knochen. Zanthalon kämpft mit folgenden Werten:  
Angriff= 5, Verteidigung= 6, Tempo= 6, Intelligenz= 6, Körperkraft= 5.
- K: Der Todesalb, der die Schatztruhe bewacht, kämpft mit folgenden Werten:  
Angriff= 3, Verteidigung= 2, Tempo= 6, Intelligenz= 0, Körperkraft= 3. Auch dieser Alb kann durch Helden hindurchziehen. In der Schatztruhe befindet sich einer der Schlüssel. Die benötigt werden um die Ruhestätte Shagrath's zu erreichen.



Der Schlüssel der Untoten

Wenn die Helden die erforderlichen Gegenstände erobert haben, können sie die Höhlen durch die Tür mit dem Doppelpfeil wieder verlassen. Sie landen der Einfachheit halber gleich in der „Halle der Türen“. Hier müssen sie sich nun erneut entscheiden...



## Die Hallen der Magier

*Dies sind die Hallen der Magier. Hier werdet Ihr einer tödlichen Falle entkommen müssen. Mut und Intelligenz sind allerdings das einzige, was Euch hier helfen kann. Versucht, neben dem Schlüssel auch herauszufinden wo sich das „Auge des Lichts“ befindet und wie es benutzt wird.*

Sobald alle Helden das Spielbrett betreten haben, werden sie von den 4 Chaosmagiern, die unverwundbar sind, mit einem Teleportspruch angegriffen. Hilflos landen die Helden auf denen ihnen im folgenden zugewiesenen Startplätzen. Die Chaosmagier nehmen dann (noch verdeckt) ihre Positionen „F“, „J“, „H“ und „L“ ein.

- A: Startplatz des Barbaren
- B: Startplatz des Elben
- C: Startplatz des Zwerges
- D: Startplatz des Zauberers

Anmerkung: Sollten zusätzliche/andere Charaktere mitspielen, werden sie sinnmachend zugeteilt.

E: Diese Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der bis zu 6 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt.

F, J, H, L: Diese Chaosmagier beherrschen die Chaospells „Flucht“, „Feuerball“ und „Befehl“ und kämpfen mit folgenden Werten:  
Angriff= 3, Verteidigung= 4, Tempo= 6, Intelligenz= 6, Körperkraft= 5.

Nach 1-2 Runden (ist dem Spielleiter überlassen) benutzen sie **-bevor** sie sterben- den Chaosspruch „Flucht“ und befördern sich in den Gangbereich am oberen Rand des Spielfeldes. Dort warten sie (mit zurück auf den Startwert gebrachten Körperkraftpunkten) auf die Ankunft der Helden um die letzte und entscheidende Schlacht zu schlagen.

- G: Diese Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt, sowie eine Spruchrolle.
- I: Diese Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt, sowie ein Ledersäckchen mit Edelsteinen im Wert von 200 Goldmünzen.
- K: Diese Schatztruhe enthält einen Heiltrank, der bis zu 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringt, sowie ein Dokument mit folgendem Inhalt: „Nur ein Wissender vermag die Wege zu verknüpfen und getrenntes zu vereinen. Lies das Buch und bestehe die Proben“.
- L: Nachdem der Chaosmagier den Spruch „Flucht“ ausgeübt hat, findet der Zauberer auf dem Altar ein Zauberbuch. Er darf nun pro Runde 3 Intelligenzproben durchführen, dann allerdings keine andere Aktion mehr tätigen. Besteht er in einer Runde alle 3 Intelligenzproben, liest er eine Seite aus dem Buch korrekt vor und initiiert einen mächtigen Zauberspruch, der einen Helden vor dem Erreichen „seines“ Teleporters auf das entsprechende Teleportfeld in Raum „L“ transportiert. Der Zauberer nimmt die Präsenz der 3 Ankunfts-punkte war, weiß aber nicht, welches Feld zu welchem Helden führt. Er muss auf ein Feld deuten und den Spruch intonieren. Der zu diesem Feld passende Held wird sofort auf dieses Feld teleportiert. Alternativ kann dieser sich den Weg freikämpfen und das Teleporterfeld auch selbstständig erreichen. Dieses wird durch das Fragen nach Fallen in dem betreffenden Raum als „magisch vibrierende Aura irgendwo in diesem Raume“ bekanntgegeben. Bereits das darüberschreiten, löst den Teleport aus.

Natürlich kann der Zauberer und auch bereits angekommene Helden die Teleporter benutzen um den anderen Heroen zu helfen. Die Teleporter funktionieren mehrfach und in beide Richtungen, der Zug des Helden endet allerdings nach erfolgreichem Teleport auf dem Ankunfts-feld.

- M: Dieser Hebel öffnet die Mauersperre „M1“.
- N: Dies ist der junge, zum Bösen konvertierte Kleriker Sanguinus. Er beherrscht die Chaossprüche „Angst“, „Blitz“ und „Feuersturm“. Den Chaosspruch „Feuersturm“ wird er als letztes kurz vor seinem Tode aussprechen. Seine Werte sind:  
Angriff= 4, Verteidigung= 5, Tempo= 8, Intelligenz= 8, Körperkraft= 6.
- O: Diese Schatzkiste ist durch eine magische Falle geschützt. Sie lässt sich erst nach Ablegung einer Intelligenzprobe öffnen und enthält den Ring der Magie und eine Spruchrolle.



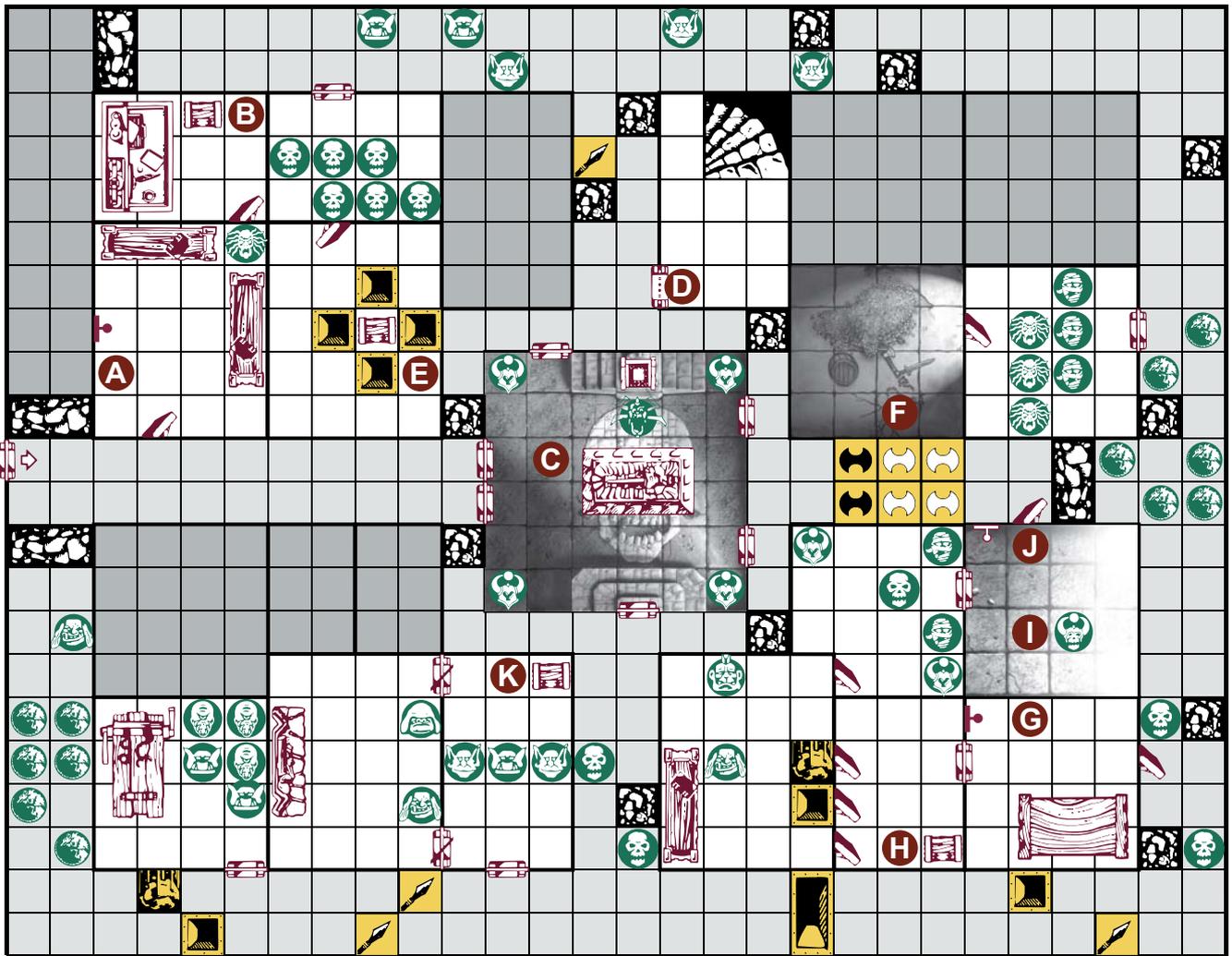
Der Ring der Magie

- P: Diese Schatzkiste ist durch eine zu entschärfende Falle geschützt. Sie enthält 4 Heiltränke die bis zu 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen, sowie einen Hinweis auf den Aufenthaltsort des „Auge des Lichts“. Um diesen Ort zu finden, benötigt man allerdings einen Plan.  
(Anmerkung an den Spielleiter: Dieser Plan befindet sich in „Den Höhlen der Oger“ Raum „F“)
- Q: Diese Schatztruhe enthält 2 Spruchrollen und 2 Dolche
- R: In der Schatztruhe befindet sich einer der Schlüssel, die benötigt werden um die Ruhestätte Shagrath's zu erreichen sowie 350 Goldstücke.



Der Schlüssel der Magier

- S: Dieser Hebel öffnet die Mauersperre „S“. Die Helden können durch die Tür mit dem Doppelpfeil die Höhlen verlassen und landen der Einfachheit halber gleich in der „Halle der Türen“.



## Das Auge des Lichts

*Nun seid ihr endlich in den Tempel von Shagrath eingedrungen. Hier müsst ihr die letzten Aufgaben lösen, um das Werk zu vollenden. Findet das „Auge des Lichts“, ohne es könnt Ihr Shagrath nicht töten, findet auch die Hinweisse die Ihr benötigt um seine Erweckung durchzuführen. Wenn Ihr erfolgreich seid, harren viele Schätze Eurer...*

- A: Wenn dieser Hebel betätigt wird, verschiebt sich der Schrank an der Westseite und ein Feld nach Süden, der nun erscheinende Zombie greift sofort den ersten Helden, den er erreichen kann, an. Die Geheimtür ist erst zu finden, nachdem der Schrank verschoben wurde.
- B: In der Schatztruhe befindet sich das Dokument mit den Zauberformeln, die notwendig sind, um mit dem gebildeten Ring die Erweckung Shagrath's vorzunehmen.
- C: Dies ist die Ruhestätte von Shagrath. Vier Helden stecken die vier gefundenen Ringe auf einen ihrer Finger und stellen sich um den Sarkophag herum, in jeder Himmelsrichtung einer. Mit der Ringhand halten sie den „flammenden Ring“ so das dessen Zentrum mittig über dem Sarkophag liegt. Dann wird der Spruch (aus Raum „B“) intoniert. Die Helden wären gut beraten, diese Prozedur erst dann durchzuführen, wenn sie das „Auge des Lichts“ gefunden haben, da sie ansonsten dem sicheren Tod entgegengehen. Der Spielleiter sollte diese Information den Helden geben. Die 4 Chaoskrieger sind Statuen die sich (vorerst) nicht bewegen.
- D: Das Fallgitter ist verschlossen und kann nur mit dem Hebel „G“ geöffnet werden.
- E: Diese Schatztruhe enthält 4 Heiltränke die jeweils 4 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen und eine Spruchrolle.
- F: Dies ist die Schatzkammer mit den Grabbeigaben der Shagrath-Jünger. Sie ist prall gefüllt mit schweren

Golddukatens und einigen wertlosen Waffen. Die Helden dürfen soviel Dukaten mitnehmen, wie sie tragen können: Ab 500 Dukaten bewegen sie sich mit einem Würfel weniger, ab 700 müssen sie ihre Waffen und Schilde ablegen. Mehr als 1000 Dukaten können die Heroen nicht tragen.

- G: Die Geheimtür lässt sich nur finden, wenn die Helden die Pläne haben (Anmerkung an den Spielleiter: Dieser Plan befindet sich in „Den Höhlen der Oger“ Raum „F“). Der Hebel öffnet das Fallgitter bei „D“.
- H: In der Schatztruhe befinden sich 2 Heiltränke die jeweils 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen und eine Spruchrolle.
- I: Dieser Hexer ist der Wächter des „Auge des Lichts“. Er beherrscht den Spruch „Untote rufen“ und kämpft mit folgenden Werten:  
Angriff= 3, Verteidigung= 4, Tempo= 8, Intelligenz= 10, Körperkraft= 15.  
In einer Nische in der Ostwand steht in einer gleissenden Aura auf einem Samtpodest das „Auge“. Es ist ein nicht ganz rundes und unansehnliches Juwel, von dem allerdings eine mächtige, magische Ausstrahlung ausgeht.
- J: Diese Geheimtür öffnet sich erst, wenn der Hebel betätigt wurde. Sie lässt sich also nicht von aussen öffnen.
- K: In der Schatztruhe befinden sich 2 Heiltränke die jeweils 2 verlorene Körperkraftpunkte zurückbringen und 100 Goldstücke.

Anmerkung: Diese ganze Quest ist ein übler Trick Morcar's um sich des „Auge des Lichts“ zu bemächtigen. Er selber kann es nicht aus dem Verwahrungsraum holen. Durch die Prozedur der Wiedererweckung Shagrath's wird Morcar persönlich herbeigerufen. Nachdem die Helden den Deckel des Sarkophags von Hand geöffnet haben (erfordert bestandene Kraftprobe) finden sie lediglich einen Haufen Knochen und auf dem Thron sitzend erscheint Morcar. Er ist nicht verwundbar und greift die Heroen nicht an. Vielmehr versucht er die Helden dazu zu bringen, das sie ihm das Auge aushändigen, er würde sie reich mit Gold belohnen. Sollten sie auf sein Angebot nicht eingehen, werden sie sterben. Das „Auge des Lichts“ ist eine mächtige Waffe. In den richtigen Händen eine absolut wirkungsvolle Waffe gegen das Böse und gegen Morcar. Wenn Morcar sie in die Hände bekommt, wird er die Helden sofort töten. Es muss das Ziel der Helden sein, das Auge **unbedingt** aus dem Tempel zu befördern, deshalb dürfen sie nicht auf das Angebot eingehen. In dem Augenblick, indem sie das Angebot ablegen, knurrt ihnen Morcar zu „...nun gut, Ihr Narren, dann sterbt!“. Die 4 Chaoskrieger in den Raumecken fangen an sich zu bewegen und die Helden mit folgenden Werten anzugreifen:

Angriff= 6, Verteidigung= 6, Tempo= 8, Intelligenz= 10, Körperkraft= 15.

Außerdem beherrschen alle den Chaosspruch „Untote rufen“. Ziel ist es, die Helden mit ihren schweren Goldtaschen dazu zu bringen, das Gold fallen zu lassen und den Treppenaufgang zu erreichen um das „Auge des Lichts“ in Sicherheit zu bringen. Daher sollte der Spielleiter den Heroen die Möglichkeit zur Flucht geben, indem er die Türen nicht mit Monstern zustellt.

Wenn die Helden auf ihrer Flucht den Raum „D“ durchqueren, erscheint ihnen auf der Treppe ein in der Luft flirrender, nebelartiger Schatten in menschlicher Form, der einen Kapuzenmantel trägt. Mit hasserfüllter Stimme zischt ihnen der Schatten zu: „Er hat es also geschafft... wieso habt Ihr mich erweckt ? Ihr Narren... jetzt muss ich Morcar dienen, habt Ihr denn nicht gewusst, das er das Auge nicht berühren kann ? Das wird Euch teuer zu stehen kommen, wenn ich erneut bei Kräften bin, werde ich Euch jagen und töten...“ Dann verbleicht der Schatten und die Helden können den Tempel verlassen. Alle Schätze, die sie auf der Treppe noch in den Händen halten, können sie behalten.

*....to be continued!*