

Vorabinformationen

Um dieses Abenteuerpaket zu spielen braucht man:

- **das D&D Brettspiel** + die beiden neuen offiziellen Overlays.
- Heroquest Basisspiel + Die Rückkehr des Hexers + Karak Varn + Gegen die Ogre Horden + Morcars Magier

Es treten **5** Helden gegen 1 SL an.

Als grundlegendes Regelsystem wird das vom D&D Brettspiel verwendet. Mit Hilfe der Heroquest Figuren, Möbel und Pappmarkierungen wird das Regelsystem erweitert. Die Spieler dürfen sich nur die Dateien Spielerwissen und Magiereferenz durchlesen. Alle anderen Dateien dürfen nur vom SL angesehen werden(inkl. Bilddateien zum Ausdrucken)

Folgende HQ-Teile werden benötigt:

Hexer, Gargoyle, 4 Chaoskrieger, 6 Mumien, 5 Landsknechte + 5 Waffen jeder Sorte, alle Möbel außer 2 Truhen, alle Türen und Sockel aus der Grundbox, eine Eisentür, 2 Steintüren, 18 Steinmarkierungen, 10 Fallgruben, 3 Geheimtüren, eine Treppenmarkierung, eine Falltür (Karak Varn), 4 Feuersbrunstfallen (Morcars Magier), 1 Durchbruchsmarkierung (Morcars Magier), 4 Grabmarkierungen (Rückkehr des Hexers), eine Teppich/Fliesenmarkierung (Ogre Horden)

Spielerwissen

Helden:

1. Es spielen immer 5 Helden mit. Jeder Spieler kann sich einen aus den 8 auswählen. Es sollte aber Jozan auf jeden Fall dabei sein. Für die Heroquest Helden gibt es neue Heldenkarten, die zum D&D Spiel passen.
2. Jeder Held darf einen zusätzlichen Gegenstand tragen(daher +1 bei den neuen Helden).
3. Jeder Spieler darf sich zu Beginn einer neuen Mission seine Anfangsgegenstände nehmen, wenn er sie nicht hat. Er darf sie ggf. auch einem anderen Spieler wegnehmen.
4. Jozan kann immer **heiliges Wasser** als Startgegenstand wählen.
5. Nach dem Einsatz von **Yondallas Amulett** muß der Sternwürfel geworfen werden. Bei Stern das Amulett ablegen.
6. Nur der Held mit dem Schlüssel kann ihn benutzen. Den Schlüssel weitergeben ist eine Aktion.
7. Der Waldläufer darf seinen Erzfeind aus folgender Monsterliste auswählen: Schleim, Goblin, Aaskriecher, Troll, Gnoll, Grottenschrat, Oger, Skelett, Mumie, Todesalb, Gruftschrecken, Schwertgeist.

Initiative:

Als Initiativekarten werden folgende Schatzkarten von Heroquest genommen: Goldschatz 100, Gold 50, Gold 25, Gold 20, Gold 10, Nichts. Wer mehr Gold findet, handelt zuerst.

Fernkampf:

Sowohl Helden als auch Monster können nicht mehr durch befreundete Figuren hindurchschießen. Ausnahme: Über Schleim kann jeder hinweg schießen.

Fallen:

1. Es gibt auch besonders gut getarnte Fallen. Man findet eine dieser Fallen nur, wenn man 2 Augen auf dem Sucherwürfel würfelt.

Wenn 2 Augen gewürfelt werden und sich eine normale Falle und eine gut getarnte Falle in gleicher Reichweite befinden, wird zuerst die gut getarnte Falle entdeckt. Befindet sich eine gut getarnte Falle hinter einer einfachen Falle, wird die einfache Falle aufgedeckt und ggf. eine weitere einfache Falle.

2. Fallgruben sind einfache, aber wirksame Fallen. Sie können nicht entschärft werden und verschwinden nicht, wenn man hineinfällt. Man kann in gerader Linie über sie rüberspringen. Dazu wird der Sternwürfel gewürfelt. Bei Stern fällt man hinein. Ein Wesen in einer Fallgrube ist kein Sichthindernis und darf nicht im Fernkampf angegriffen werden oder angreifen. Fällt jemand in eine bereits besetzte Fallgrube, so erleidet auch das bereits unten sitzende Wesen noch einen Schadenspunkt. Es darf dann aber sofort auf das nächste freie Feld herausklettern. Auch Monster(außer Todesalb und Schleim) müssen über die Fallgruben springen.

Geheimtüren:

Jeder Held darf nach Geheimtüren suchen. Das kostet eine Aktion. Der Held würfelt den Sucherwürfel. Da Geheimtüren gut getarnt sind, findet der Held die nächste Geheimtür im Raum nur, wenn er 2 Augen würfelt. Fällt die Hand, so darf der Held nicht mehr in diesem Raum nach Geheimtüren suchen.

Der nächste Raum wird sichtbar, wenn ein Held genau auf der Geheimtür (bzw. auf der anderen Seite vor der Wand) steht. Dadurch ändert sich sofort die Initiativereihenfolge.

Inventar:

Inventarstücke sind z. B. Säulen, Bäume, Tische, Schränke, Grabplatten, aber keine Türen, Geheimtüren, Treppen, Steinblockierungen oder Fallen. Außer Teppichen und Grabplatten sind alle Inventarstücke Gehhindernisse. Bäume, Säulen, Schränke, der Kamin und das Waffenregal sind außerdem Sichthindernisse.

Prinzipiell kann **jedes** Inventarstück durchsucht werden. Dazu muß der Held drauf, bzw. auf einem angrenzenden davor Feld stehen, wenn es ein Gehhindernis ist. Es kostet eine Aktion, einen Gegenstand da drin zu finden. Manchmal befinden sich keine, manchmal mehrere Gegenstände in einem Inventarstück.

Zauber:

Der Zauberer und auch der Waldläufer (ab der 2. Stufe) können zaubern. Bei den Kosten steht M/Z für Mialea bzw. Zauberer als Anwender arkaner Magie. J/W steht für Jozan und Waldläufer als Benutzer göttlicher Magie. Um die schwache Mialea bzw. den Zauberer zu stärken, wurden die Manakosten der Zauber modifiziert. Die Datei Magiereferenz enthält eine Liste der neuen Zauberkosten.

Besondere Aktionen:

Es kann sein, daß ein Held irgendwann mal eine besondere Aktion machen muß.

Magiereferenz

Zauber 1. Grades

- **Brennende Hände:** Reichweite: nur Nahkampf; Kosten: M/Z 1, J/W 4
- **Energiekäfig:** Kosten: M/Z 3, J/W 6
- **Flammenpfeil:** Kosten: M/Z 2, J/W 5
- **Froststrahl:** Kosten: M/Z 2, J/W 5
- **Magisches Geschoß:** Kosten: M/Z 1, J/W 4
- **Melfs Säurepfeil:** Kosten: M/Z 2, J/W 5
- **Niederer Kreis der Heilung:** Kosten: M/Z 6, J/W 3
- **Unauffälliger Diener:** Kosten: M/Z 1, J/W 4

Zauber 2. Grades

- **Blitz:** Kosten: M/Z 3, J/W 6
- **Feuerball:** Kosten: M/Z 3, J/W 6
- **Kältekegel:** Kosten: M/Z 4, J/W 7
- **Kugelblitz:** Kosten: M/Z 4, J/W 7
- **Waffe des Glaubens:** Kosten: M/Z 4, J/W 7

Zauber 3. Grades

- **Bigbys Geballte Faust:** Kosten: M/Z 4, J/W 7
- **Eissturm:** Kosten: M/Z 5, J/W 8
- **Feuersturm:** Kosten: M/Z 5, J/W 8
- **Kreis der Heilung:** Kosten: M/Z 8, J/W 5
- **Verhüllender Nebel:** Kosten: M/Z 3, J/W 3

Besondere Zauber(Basissspiel)

- **Energieschild:** Kosten: M/Z 6, J/W 3
- **Flammenschlag:** Kosten: M/Z 6, J/W 9

Optional: Wenn der SL die Zauber des D&D Brettspiels and das D&D Rollenspiel angleichen will, kann er die Zauberkosten bei **Waffe des Glaubens** und bei **Flammenschlag** vertauschen, da das im Rollenspiel Priesterzauber sind und keine Magierzauber. Das bedeutet:

- **Waffe des Glaubens:** Kosten: M/Z 7, J/W 4
- **Flammenschlag:** Kosten: M/Z 9, J/W 6