

Spielleiterwissen

- In der Bilddatei befinden sich alle neuen Helden-, Schatz- und Monsterkarten.
- Die neuen Schatzkarten werden natürlich niemals in den Stapel sortiert. Wenn ein Spieler sie ablegt, tauchen sie nicht mehr auf.
- Es ist immer genau aufgeschrieben, welche Karten in den Schatzkartenstapel gehören. Die besonderen Gegenstände des offiziellen Abenteuers kommen nicht in den Stapel.
- Der Hinterhalt *Ruf aus der Gruft* holt keine besonderen Monster zurück, sondern ggf. das davor getötete normale Monster. Besondere Monster sind Kalamantor, Sigismund, Banrent, Heinrich Faulatem und natürlich Wilmfried der Verstümmelter.
- Todesalbe können sich auch durch Gehhindernisse (außer Wände und geschlossene Türen) bewegen.
- Steintüren können nur auf spezielle Weise geöffnet werden.
- Die Spieler dürfen sich die Referenzkarte eines Monsters anschauen, sobald es auf dem Brett steht.
- Es werden nur Spielbretter hingelegt, in deren Räume die Helden auch hineinsehen können.
- Der Gargyl kann fliegen. Das heißt, daß er sich im offenen Gelände doppelt so schnell wie angegeben bewegen und außerdem alle Gehhindernisse überfliegen kann.
- Der SL liest alle Informationen in Führungszeichen den Spielern vor, wenn es an der Zeit dafür ist. Andere notwendige Informationen (z. B. Kontrolle über Soldaten) werden den Spielern mitgeteilt.
- Die Monster stehen wie bei HQ auf den im Plan fest vorgegebenen Plätzen.
- Wenn eine Falle schwer zu entdecken ist, ist dies ausdrücklich in der Beschreibung angegeben.
- Wenn in den Spielplänen nicht ausdrücklich angegeben ist, daß ein Inventarstück etwas enthält, dann ist es leer.
- Die Spielpläne verwenden meist die bekannten Symbole von D&D und HQ. Andere Symbole sind in der Legende immer angeben.
- Die Abenteuer 6+7, 9+10 und 11+12 sollten unmittelbar hintereinander gespielt werden, da sie von der Hintergrundgeschichte sehr eng zusammen hängen.

Übersicht über neue Monster(und ihre Darstellung)

Mumie (HQ-Mumie):

RK 2, TP 8, Bew 3, Angriff: Nahkampf: 1 lila + 1 gelber, BF: Untot 2, nur RK 1 gegen Feuerangriffe

Todesritter(HQ-Chaoskrieger):

RK 3, TP 12, Bew 4, Angriff: Nahkampf: 1 lila + 1 roter, BF: Untot 3, einmal pro Spiel einen Feuerball schleudern (Fern: 1 lila + 1 oranger + 1 gelber). Zauberresistenz: Immer wenn er von einem Zauber betroffen wurde, darf er den Sternwürfel werfen. Stern = Zauber wirkt nicht.

Schwertgeist(HQ-Chaoskrieger):

RK 3, TP 10, Bew 5, Angriff: Nahkampf: 1 lila + 2 gelbe, einen noch mal würfeln. BF: Untot 3

Belebte Rüstung(HQ-Chaoskrieger):

RK 3, TP 8, Bew 4, Angriff: Nahkampf: 1 roter + 2 gelbe, BF: Kann nicht gelähmt werden.

Gargyl(HQ-Gargoyle):

RK 3, TP 8, Bew 5, Fliegen(Im Freien kostet jedes Feld nur einen halben Bewegungspunkt, kann über Hindernisse fliegen), Angriff: Nahkampf: 2 orange + 2 gelbe, BF: kann nicht versteinert werden.

Mimik(HQ-Schatztruhe):

RK 2, TP 7, Bew 3, Angriff: Nahkampf: 2 orange

Banrent der Kastellan(HQ-Chaoskrieger):

RK 3, TP 8, Bew 4, Angriff: Nahkampf: 1 roter + 1 oranger + 1 gelber, Fernkampf: 2 orange

Der oberböse Vampirhexenmeister(HQ-Hexer):

RK 2, TP 12, ZP 9, Bew 5, Gegenstände 6, Angriffe:

Nahkampf (natürliche Klauen, die immer als bereite Waffe zählen): 1 lila + 1 roter + Stern.
Bei Stern 1 ZP zurück

Fernkampf (Personen beherrschen): Sternwürfel: Bei Stern darf der Vampir eine der folgenden Aktionen mit dem Helden machen: bewegen, angreifen, zaubern, Gegenstand benutzen, Trank trinken, Ausrüstung bereit machen oder in Rucksack stecken. Er darf aber keine heftigen Angriffe machen und auch nichts mit dem heiligen Wasser machen. Personen beherrschen kostet außerdem 2 Aktionen.

BF: Untot 3, Regeneriert wie ein Troll.

Übersicht über Helden und Soldaten

Barbar

TP: Stufe 1: 8, Stufe 2: 12, Stufe 3: 15

Bewegung: 6

RK: 2

Gegenstände: 4+1, Bereit: 2 Waffen + 1 Gegenstand

BF: +1 auf alle Angriffe mit Waffen. Darf keine Fernwaffen benutzen, nur Nahkampfwaffen

Startgegenstände: Stufe 1: Schwere Keule, Stufe 2: Knochenbeil, Stufe 3: Barbarenstreitaxt

Waldläufer

TP: Stufe 1: 5, Stufe 2: 7, Stufe 3: 9

ZP: Stufe 1: 0, Stufe 2: 2, Stufe 3: 4

Bewegung: 6

RK: 2

Gegenstände: 4+1, Bereit: 1 Waffe + 1 Gegenstand +1 beliebiger

BF: Darf im Außengelände nach Fallen suchen und sie entschärfen. Erzfeind: Darf zu Beginn eine der folgenden Kreaturen(Schleim, Goblin, Aaskriecher, Troll, Gnoll, Grottenschrat, Oger, Skelett, Mumie, Todesalb, Gruftschrecken) auswählen, gegen die er bei allen Angriffen +1 auf den Wurf bekommt. Darf heilen und Klerikerzauber aussprechen.

Startgegenstände: Stufe 1: Kurzbogen, Stufe 2: Waldlandbogen, Stufe 3: Langbogen der heiligen Bäume, Immer: Die Armschienen des Bogenschützen

Zauberer

TP: Stufe 1: 5, Stufe 2: 7, Stufe 3: 9

ZP: Stufe 1: 5, Stufe 2: 7, Stufe 3: 9

Bewegung: 5

RK: 2, 1 wenn ZP unter 3, 0 wenn ZP=0

Gegenstände: 5+1, Bereit: 1 Waffe + 1 Gegenstand + 1 Zauber

Startgegenstände: Stufe 1: Kampfstab + Froststrahl, Stufe 2: Schlagstecken + Flammenpfeil, Stufe 3: Mächtiger Stecken des Schutzes + Blitz

Zwerg

TP: Stufe 1: 8, Stufe 2: 12, Stufe 3: 15

Bewegung: 3

RK: 2

Gegenstände: 4+1, Bereit: 1 Waffe + 1 Gegenstand + 1 beliebiger

BF: Darf in Innenräumen nach Fallen suchen und sie entschärfen.

Startgegenstände: Stufe 1: Die Axt des Meisters, Stufe 2: Getreue Axt des Zwergenvolkes, Stufe 3: Schädelspalter

Kaiserliche Soldaten

Morngard Schwertkämpfer: RK 2, TP 5, Bew 4, Angriff: Nahkampf: 2 orange + 1 gelber

Morngard Armbruster: RK 2, TP 5, Bew 5, Angriff: Fernkampf: 2 orange

Morngard Hellebardier: RK 2, TP 5, Bew 5, Angriff: Nahkampf: 1 roter + 1 oranger

Tapferer Schwertkämpfer: RK 2, TP 6, Bew 4, Angriff: Nahkampf: 2 orange + 1 gelber

Tapferer Armbruster: RK 2, TP 6, Bew 5, Angriff: Fernkampf: 2 orange

Tapferer Hellebardier: RK 2, TP 6, Bew 5, Angriff: Nahkampf: 1 roter + 1 oranger

Tapferer Pfadfinder: RK 2, TP 5, Bew 6, Angriff: Nahkampf: 1 oranger + 1 gelber, darf Fallen suchen und entschärfen, darf Geheimtüren suchen

Alle tapferen Soldaten haben einen *Heiltrank für mittlere Wunden*.