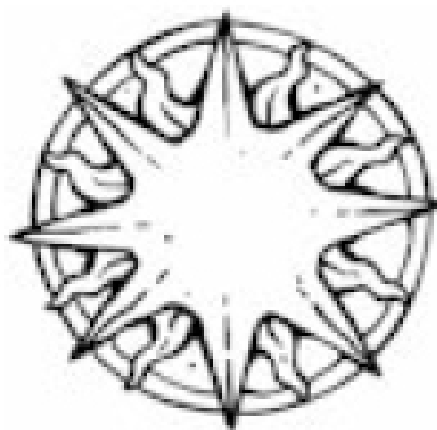
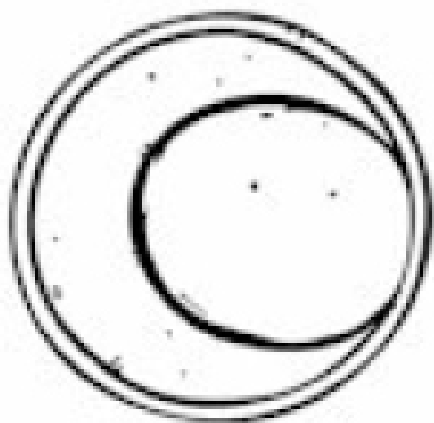


Der Kampf um die vier Schreine



Inhalt

Seite 02	Inhaltsverzeichnis
Seite 03	Vorwort, Disclaimer und Erläuterung
Seite 04	Einführung
Seite 05	Teil I – Der Schrein der Freiheit
Seite 06	Teil II – Der Schrein der Gerechtigkeit
Seite 07	Die Geschichte geht weiter
Seite 08	Teil III – Der Schrein der Tyrannei
Seite 09	Teil IV – Der Schrein des Schlachtens
Seite 10	Epilog
Seite 11	Anhang I : Meine Regelauslegungen und Hausregeln
Seite 12	Anhang II und III : Neuen Miniaturen und neuer Heroe
Seite 13	Anhang IV und V : Schrein der Freiheit und Gerechtigkeit
Seite 14	Anhang VI und VII : Schrein der Tyrannei und des Schlachtens
Seite 15-17	Anhang VIII : Neue Monsterkarten
Seite 18	Anhang IX : Aufsteller für die neuen Monster
Seite 19-20	Anhang X : Neue Artefakte
Seite 21	Schlusswort

Der Kampf um die vier Schreine

Diese Erweiterung für Hero Quest besteht aus 4 Quests. In dieser Erweiterung kommen Dinge aus dem Grundspiel sowie aus allen vier in Europa veröffentlichten Erweiterungen zum Einsatz. Außerdem kommen einige neue Miniaturen der Firmen Grenadier sowie aus dem D&D Miniatures Game von Wizards of the Coast vor. **Dies soll in keiner Weise eine kommerzielle Werbung für diese Firmen darstellen!** Keine dieser Miniaturen ist zwingend erforderlich um mein Quest zu spielen, jede kann einfach durch eine Standardminiaturen als Platzhalter ersetzt werden oder ihr nehmt einfach passende Miniaturen von anderen Herstellern.

Disclaimer

Alle Rechte am Spiel Hero Quest sind Eigentum der Firmen Games Workshop GmbH bzw. Hasbro GmbH.

Die verwendeten Bilder sind Copyright Wizards of the Coast, Inc.

Diese von mir erstellte Erweiterung soll diese Rechte in keiner Weise herausfordern oder sonst wie in Frage stellen und ich verdiene daran nicht einen Cent. Gleichweise ist es verboten das irgendjemand sonst mit diese von mir erstellte Erweiterung zu kommerziellen Zwecken nutzt.

Danksagungen

Ich danke „derrob“ für die wundervolle Heroenkarte des Assassinen und „Manaburn“ ohne dessen Quest Editor nichts möglich gewesen wäre.

Erläuterung

Ich gehe davon aus das zum spielen dieser Erweiterung das komplette Material aus dem Grundspiel und aus allem vier in Deutschland erschienenen Erweiterungen zur Verfügung steht. Die Heroen dürfen von Anfang an aus den Zaubern aus Morcas Magier wählen sowie Landsknechte anheuern.

Die Heroen erhalten zwischen den Herausforderungen alle verlorene Körperkraftpunkte sowie verbrauchte Zauber zurück, aber tote Landsknechte bleiben tot.

Optional können auch die Gefechtskarten von <http://www.heroquest.de/> verwendet werden.

Eine vollständige Auflistung meiner Regelauslegungen und Hausregeln findet ihr im Anhang. Es ist nicht erforderlich das ihr meinen Regelauslegungen folgt, der Meister kann gerne seine eigenen Regelauslegungen und Hausregeln verwenden.

Zuletzt möchte ich noch anmerken das ich mich über konstruktives Feedback freue. Selbiges bitte an <mailto:ROD-Toxic@web.de>

Einführung:

Meine Heroen, es ist gut das ihr meinem Ruf so schnell folgen konntet denn eure Hilfe ist wahrlich von Nöten.

Die Mächte der Dunkelheit und des Bösen haben einen unvorstellbaren Akt gewagt: Die Schreine der Freiheit und der Gerechtigkeit sind angegriffen worden!

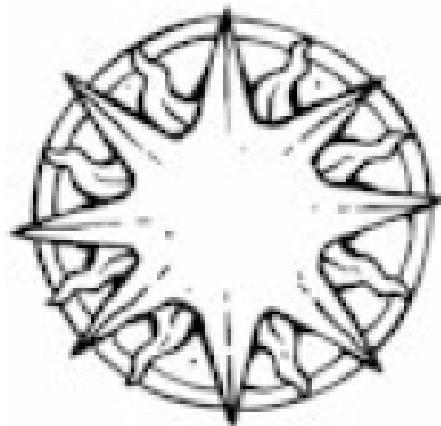
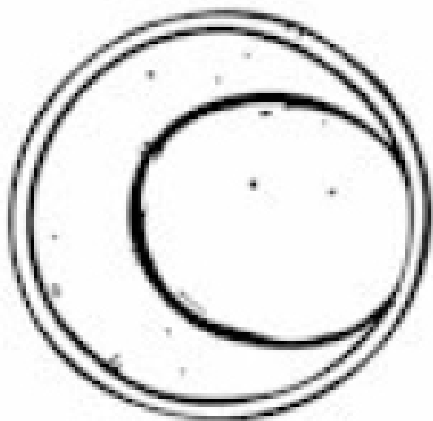
Die dort ansässigen Kleriker und imperialen Soldaten hatten keine Chance, der Angriff kam mit voller Wucht wie aus dem nichts und fegte sie hinweg.

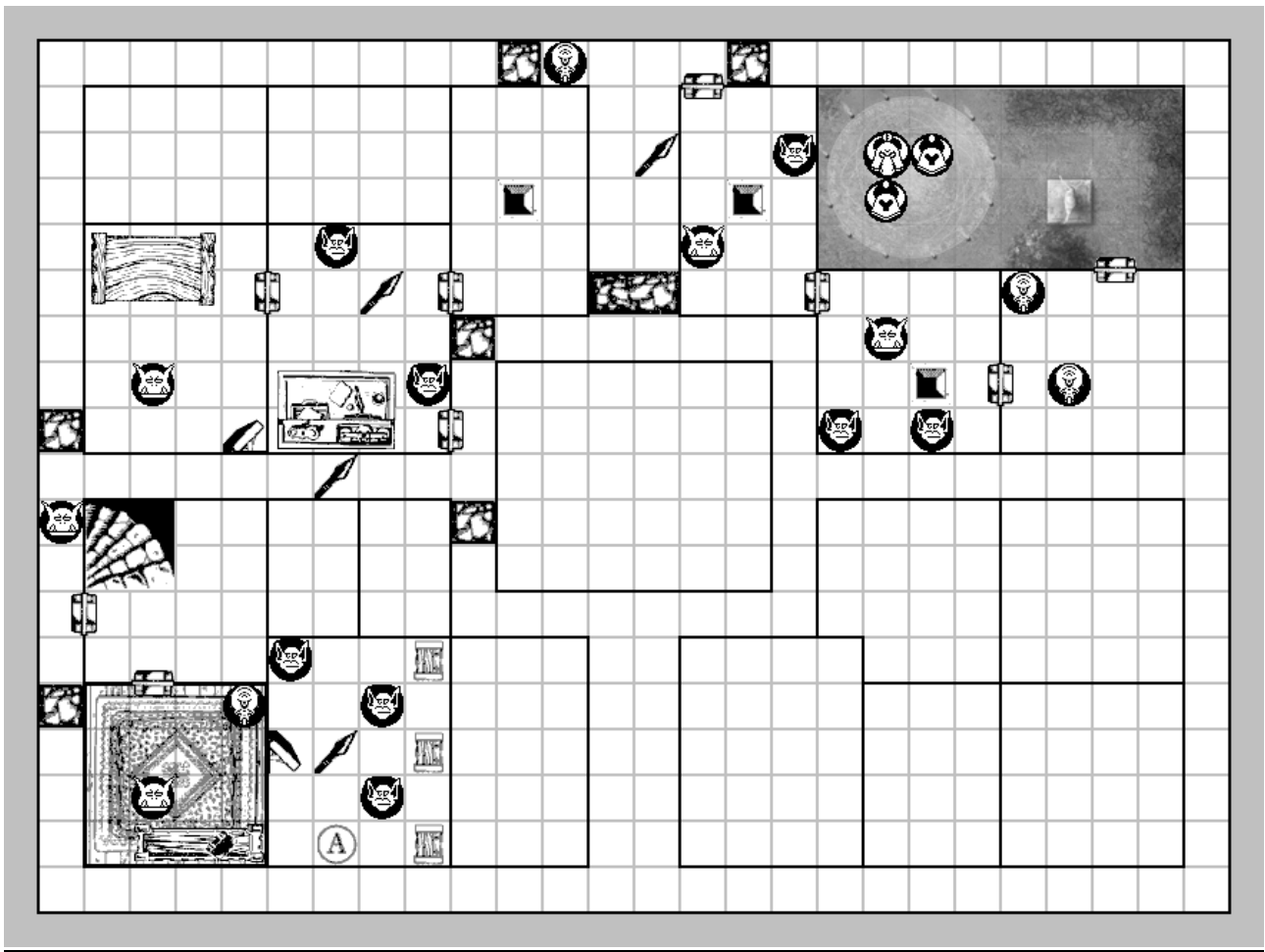
Nun sind die beiden Schreine in den Händen der Dunkelheit und ich befürchte das Schlimmste. Noch während wir reden sind die Hexer und Priester der dunklen Mächte dabei die Entweihung der Schreine vorzubereiten.

Sollte ihnen dies gelingen ist alles verloren, aus den Orten der Freiheit und Gerechtigkeit würden Plätze des Schreckens und der Furcht werden.

Zum Glück bleibt uns noch etwas Zeit, die Rituale zur Umlenkung der Energien können nur unter einer bestimmten Sternkonstellation gewirkt werden, aber diese Zeit wird bald eintreffen.

Ihr müsst euch so schnell wie möglich zu den Schreinen begeben und die Diener der Finsternis zurückschlagen.





Endlich habt ihr den Schrein der Freiheit erreicht. Mutig und entschlossen seid ihr hier um die Dunkelheit von diesem Ort der Hoffnung zu vertreiben. Eilt euch Heroen, denn die Entweihung hat bereits begonnen und die Diener des Bösen wollen euch um jeden Preis aufhalten.

Die Heroen betreten das Spielfeld von der Treppe. Ihre Aufgabe ist es sich bis zum Schrein der Freiheit durchzuschlagen und den Hexer daran zu hindern den Schrein zu entweihen.

A Wer hier nach Schätzen sucht findet in jeder Truhe 50 Goldstücke

Der Chaoshexer und seine Leibgarde:

Die beiden Chaoskrieger die den Hexer beschützen gehören zur Elite der dunklen Armee und haben jeweils 2 Körperkraftpunkte, ansonsten kämpfen sie wie normale Chaoskrieger.



Der Chaoshexer kämpft nach folgenden Regeln:

Angriff: 2 Würfel

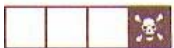
Körperkraft: 4 Punkte

Verteidigung: 5 Würfel

Intelligenz: 8 Punkte

Tempo: 8

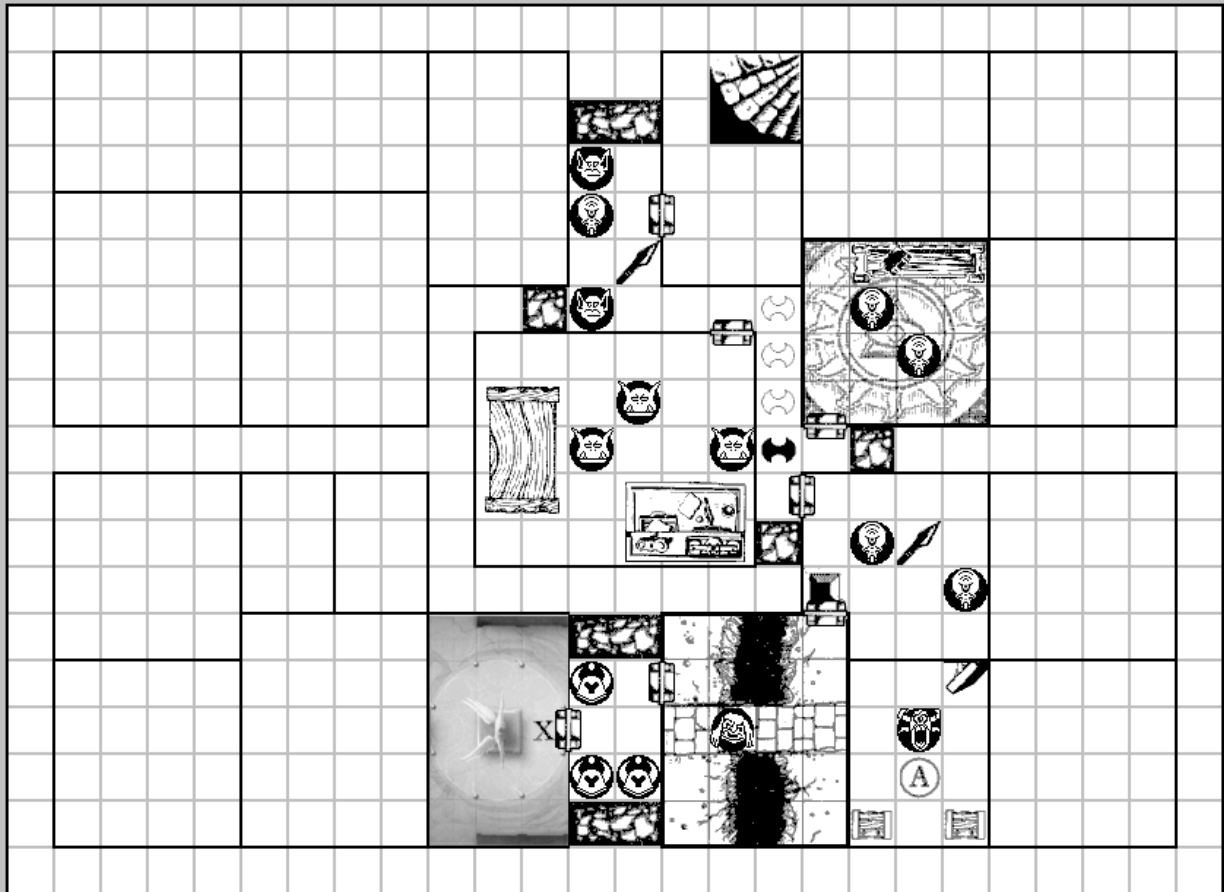
Zauber: Teleschock (2), Koma (2)



Ring der Freiheit

Wer im Schrein der Freiheit nach Schätzen sucht findet den Ring der Freiheit (siehe Anhang X)

Streunendes Monster: Goblin



Der Schrein der Freiheit ist gerettet und auch der Schrein der Gerechtigkeit wird nicht der Dunkelheit anheimfallen. Solange ihr lebt werdet ihr den Triumph des Bösen nicht erlauben.

Die Heroen betreten das Spielfeld von der Treppe. Ihre Aufgabe ist es sich bis zum Schrein der Gerechtigkeit durchzuschlagen und den Hohepriester daran zu hindern den Schrein zu entweihen.

A Wer hier nach Schätzen sucht findet in jeder Truhe 50 Goldstücke

Ogre Krieger



Elite Chaoskrieger

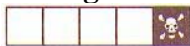
Zu Eroberung der Schreine wurden nur Veteranen entsandt. Alle Chaoskrieger haben 2 Körperkraftpunkten, ansonsten kämpfen sie wie normale Chaoskrieger.



X Hohepriester

Angriff: 5 Würfel

Intelligenz: 8 Punkte



Körperkraft: 5 Punkte

Tempo: 5

Verteidigung: 5 Würfel

Zauber: Hohepriesterzauber

Vollstrecker

Wer im Schrein der Gerechtigkeit nach Schätzen sucht findet Vollstrecker (siehe Anhang X)

Streunendes Monster: Orc

Die Geschichte geht weiter:

Die Diener der Dunkelheit sind von den geheiligten Stätten vertrieben und die Priester sind dabei die Schreine von den letzten Spuren der Verderbtheit zu reinigen.

Ohne euch wären die Schreine nun entweiht und zu Orten der Dunkelheit und des Grauens geworden, eure Taten können euch kaum vergolten werden aber nehmt dieses Gold als Zeichen unserer Dankbarkeit.

Jeder Heroe der überlebt hat erhält 250 Goldmünzen.

Allerdings fürchte ich das eure Schlacht noch nicht vollständig geschlagen ist. Der Angriff auf die Schreine kam hart, schnell und ohne Vorwarnung.

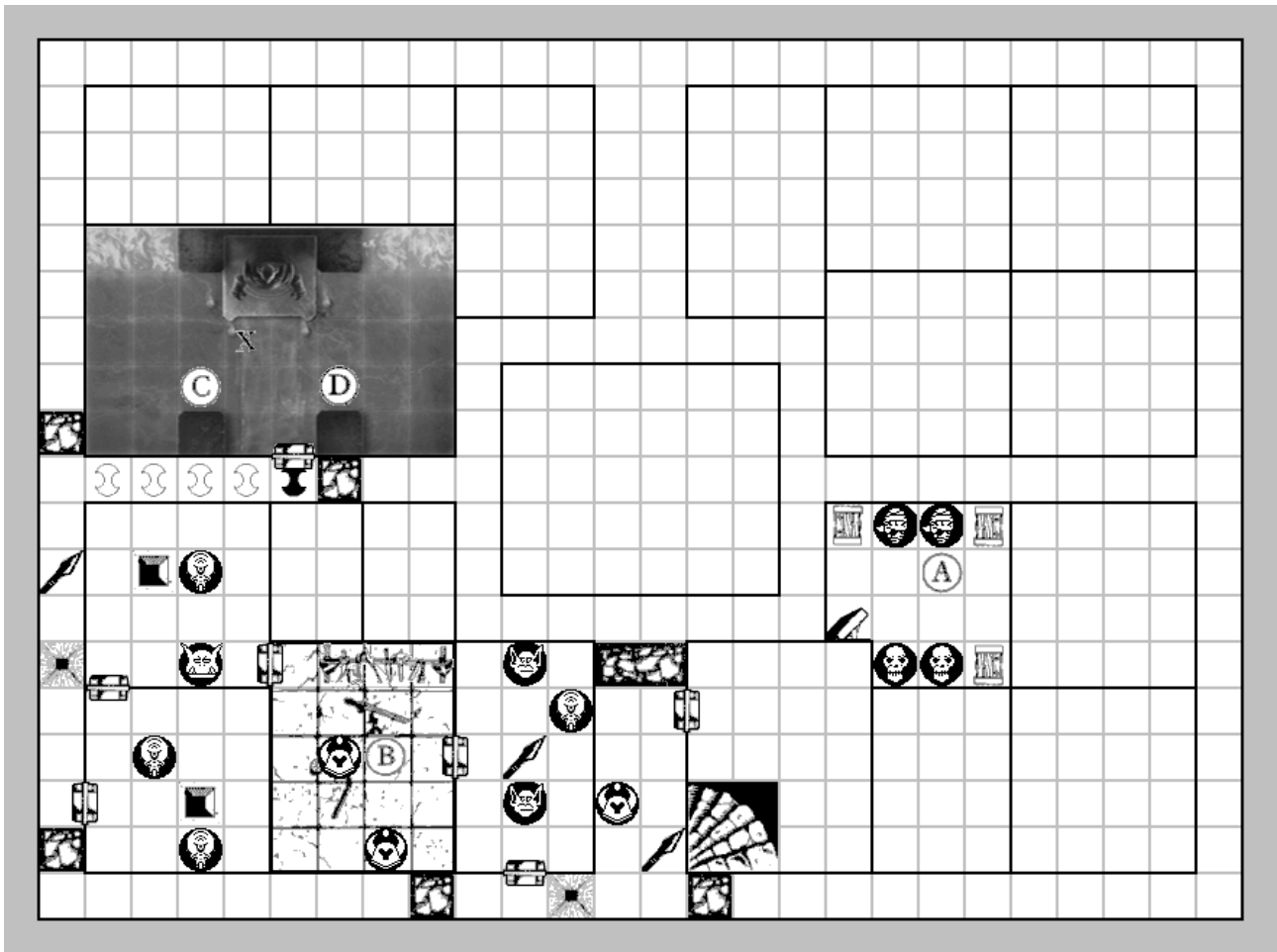
Ich fürchte das die Mächte des Bösen noch immer in der Lage sind eine solche Attacke zu wiederholen. Wir können diesen Kampf nicht durch pure Verteidigung gewinnen, wir müssen zurück-schlagen und unsere Feinde in den Herzen ihrer Macht treffen.

Deshalb müsst ihr einen Gegenangriff auf die zwei Schreine des Bösen führen: Den Schrein der Tyrannei und den Schrein des Schlachtens.

Wenn ihr die Kräfte der Dunkelheit von diesen Orten vertreibt können unsere Kleriker ungestört diese Wurzeln des Bösen ausmerzen.

Aber seid gewarnt, die Schreine werden von schlimmeren bewacht als Orks und Chaoskriegern.





Nach langer Reise erreicht ihr euer erstes Ziel, den Schrein der Tyrannei. Viel zu lange schon ist er ein Ort der Unterdrückung und Kultstätte der dunklen Mächte. Heute seid ihr hier um all dem im Namen der Freiheit und des Lichtes ein Ende zu bereiten.

Die Heroen starten auf der Treppe. Ihre Aufgabe ist es sich bis zum Schrein der Tyrannei durchzuschlagen und seine Anhänger zu besiegen.

- A Wer hier nach Schätzen sucht findet in jeder Truhe 75 Goldmünzen.
- B Die Chaoskrieger haben 2 Körperkraftpunkte, sind aber ansonsten normale Chaoskrieger.



Wer hier nach Schätzen sucht darf eine Karte aus dem Ausrüstungsstapel ziehen.

Der Schrein der Tyrannei

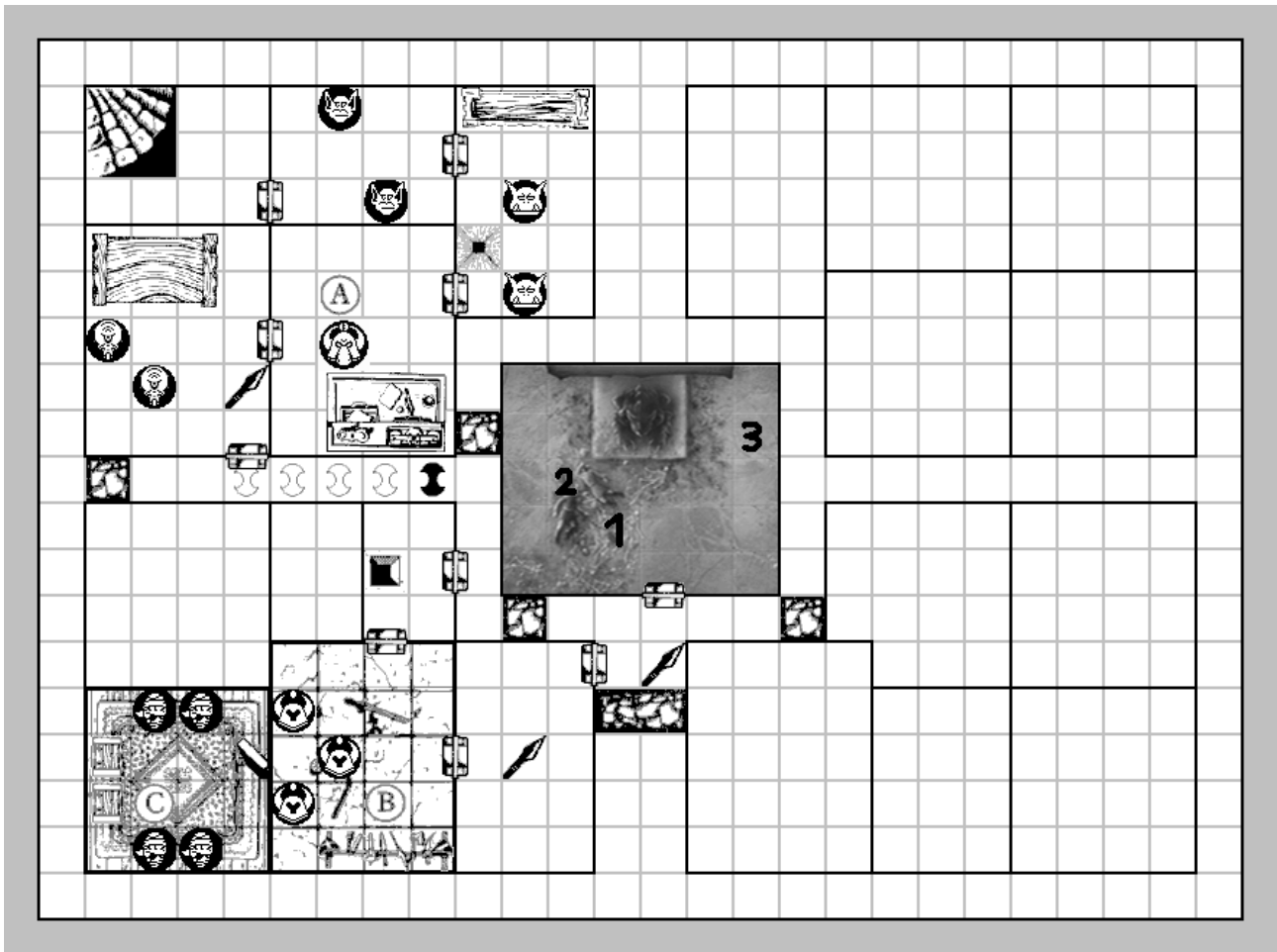
Auf Position C steht ein Roter Samurai und auf Position D steht ein Xill. Ein Roter Magier steht auf Position X. Siehe Anhang VIII.



Die Robe der Macht

Der Heroe, der den Todesstoß gegen den roten Magier ausführt kann sich die Robe der Macht (siehe Anhang X) nehmen.

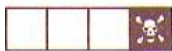
Streunendes Monster: Fimir



So habt ihr die Quelle des Übels letztendlich gefunden und macht euch auf es an der Wurzel auszurotten. Kämpft euch vor, findet die obersten Priester des Kultes und zieht sie für ihre dunklen Taten zur Rechenschaft.

Die Heroen starten auf der Treppe. Ihre Aufgabe ist es sich bis zum Schrein des Schlachtens durchzuschlagen und seine Anhänger zu besiegen.

- A** Der Chaoshexer kämpft nach folgenden Regeln:
Angriff: 2 Würfel **Körperkraft:** 4 Punkte **Verteidigung:** 5 Würfel
Intelligenz: 8 Punkte **Tempo:** 8 **Zauber:** Teleschock (2), Koma (2)



- B** Die drei Chaokrieger haben jeweils 2 Körperkraftpunkte.



Wer in hier nach Schätzen sucht findet einen Heiltrank der 3 Körperkraftpunkte heilt.

- C** Wer hier nach Schätzen sucht findet in jeder Truhe 150 Goldmünzen.

Der Schrein des Schlachtens

Auf Position 1 steht ein Abyssischer Fresser, auf Position 2 ein Abyssischer Ausweider und ein Ogre Schlächter steht auf Position 3. Siehe Anhang VIII. Wer im Schrein des Schlachtens nach Schätzen sucht findet das **Schlachtmesser** (siehe Anhang X)



Streunendes Monster: Chaokrieger (2 Körperkraftpunkte)



Das Ende:

Nach einem harten Kampf habt ihr endlich den letzten Dämon zurück in den Abgrund verbannt und die Schreine erobert.

Die Kleriker des Lichtes können diese beiden Wurzeln des Bösen und der Dunkelheit nun mit der Macht von Freiheit und Gerechtigkeit ausmerzen ohne von den Dienern der Finsternis gestört zu werden.

Die dunklen Mächte werden eine lange Zeit brauchen um sich von diesem schweren Schlag zu erholen und so lange wird es im Land um ein vieles friedlicher zu gehen.

Euer tapferer und unermüdlicher Einsatz hat eine wahrhaftig dunkle Stunde in einen strahlenden Triumph verwandelt, ihr seid wahrlich große Heroen.

Die Menschen werden fortan ruhiger schlafen können, denn sie wissen das Heroen wie ihr bereit steht sie vor den Mächten der Dunkelheit und der Zerstörung zu schützen.

Nun kommt uns lasst uns feiern, dieses Fest ist nur zu euren Ehren. Genießet die Augenblicke der Ruhe und des Friedens ihr habt sie euch wahrlich verdient.

Anhang I: Meine Regelauslegungen und Hausregeln

1. Das Suchen von Fallen in Gängen gilt wahlweise entweder entlang des Raumes an dem der Heroe gerade steht oder für drei Felder in jede Richtung.
2. Ausrüstung kann mehrmals gekauft werden. Der Heroe notiert sich erworbene Ausrüstung auf seinem Persönlichkeitspass und legt die Karte danach zurück in den Stapel.
3. Axt und Armbrust sind Zweihandwaffen und schließen die gleichzeitige Verwendung eines Schildes aus.
4. Ein Heroe kann maximal zwei Zweihandwaffen oder aber eine Zweihandwaffe und eine Einhandwaffe plus einen Schild mit sich führen.
5. Das Wechseln von Zweihandwaffe zu Einhandwaffe oder von Einhandwaffe zu Zweihandwaffe und Schild (und umgekehrt) benötigt eine Aktion.
6. Borins Rüstung enthält bereits einen Helm
7. Durch Schatzkarten gefundene Tränke und Gegenstände werden auf dem Persönlichkeitspass notiert und die Schatzkarte danach zurückgelegt. Sie können behalten werden bis sie benutzt werden, auch über mehrere Herausforderungen.
8. An Untoten mit mehr als einem Körperkraftpunkt richtet Weihwasser 4 Schadenspunkte an

9.0 Gefechtskarten

- 9.1 Gefechtskarten werden wie folgt gezogen: Alb: Eine; Barbar: Drei; Zwerg: Zwei
- 9.2 Der Böse sieht sich drei Gefechtskarten
- 9.3 Ein Heroe kann nur eine Gefechtskarte pro Runde spielen, selbiges gilt für den Bösen
- 9.4 Gefechtskarten können nur in der eigenen Runde gespielt werden, es sei denn sie setzen Voraus während der Runde eines anderen eingesetzt zu werden
- 9.5 Eine Karte kann nur während der Runde eines anderen eingesetzt werden, wenn man zuvor in der eigenen Runde keine Gefechtskarte eingesetzt hat
- 9.6 Wirkungen einer Gefechtskarte die Runde andauern gelten vom aktuellen Zug des Heroen der sie einsetzt, bis zu seinem nächsten Zug
- 9.7 Sollte eine Gefechtskarte gezogen werden die in der aktuellen Herausforderung wirkungslos ist (z.B. eine mit Auswirkungen auf Landsknechte wenn gar keine Landsknechte dabei sind), so darf an ihrer Stelle eine neue gezogen werden.

Anhang II: Neue Miniaturen

Bei den *D&D Miniatures Game* Miniaturen handelt es sich um folgende Modelle:

Set	Nummer	Name	Stellt dar
Dragoneye	43/60	Abyssal Maw	Abyssischer Fresser
Dragoneye	56/60	Ogre Ravager	Ogre Schlächter
Dragoneye	58/60	Red Samurai	Roter Samurai
Archfiends	37/60	Red Wizard	Roter Magier
Archfiends	39/60	Xill	Xill
Archfiends	44/60	Abyssal Eviscerator	Abyssischer Ausweider

Bei der Miniatur des Assassinen handelt es sich um folgendes Modell der Firma Grenadier:

Reihe	Nummer	Name	Stellt dar
Julie Guthrie's Personalities	829	Assassin	Assassine

Anhang III: Neuer Heroe¹

Assassine



Du bist der Assassine ein Meister schneller und präziser Angriffe. Du kannst dich bewegen, angreifen und deine Bewegung danach fortsetzen.

Angriff:
2 Würfel

Verteidigung:
2 Würfel

Tempo:
2 Würfel



Intelligenz: 4 Punkte

Körperkraft: 6 Punkte

© 2003 mtb@mettrak.de

¹ Besonderer Dank and „derrob“, Schöpfer dieser wundervollen Karte

Anhang IV: Der Schrein der Freiheit



Anhang V: Der Schrein der Gerechtigkeit



Anhang VI: Der Schrein der Tyrannei



Anhang VII: Der Schrein des Schlachtens



Anhang VIII: Neue Monsterkarten



Abyssischer Ausweider



Tempo 5 Felder
Angriff 4 Würfel
Verteidigung 4 Würfel
Körperkraft 3
Intelligenz 2



Abyssischer Fresser



Tempo 10 Felder
Angriff 4 Würfel
Verteidigung 2 Würfel
Körperkraft 2
Intelligenz 1

Anhang VIII: Neue Monsterkarten



Anhang VIII: Neue Monsterkarten



Anhang IX: Aufsteller für die neuen Monster



Roter Magier



Abyssischer Fresser



Abyssischer Ausweider



Roter Samurai

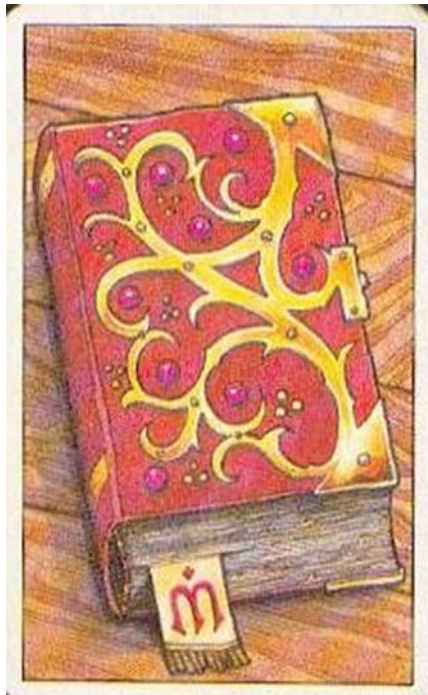


Xill



Ogre Schlächter

Anhang X: Neue Artefakte

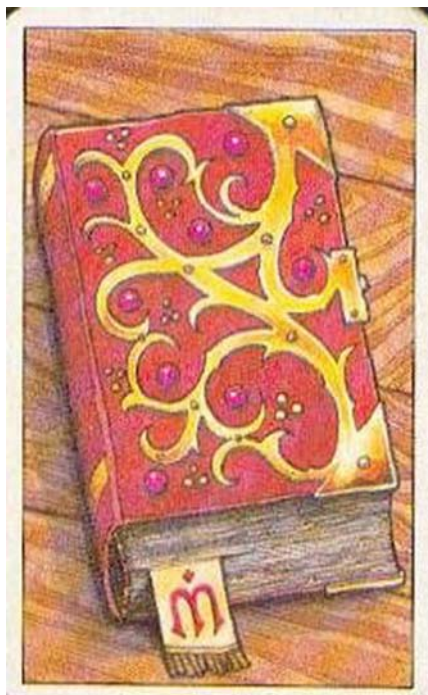


Die Robe der Macht



Die Herkunft des Erzmagiers der diese Robe fertigte ist im Nebel der Zeit verloren gegangen, aber sie hat nichts von ihrer Macht eingebüßt.

Wenn ein Heroe diese Robe trägt so darf er jeden Zauber mit einem Würfel extra ausprechen.



Vollstrecker



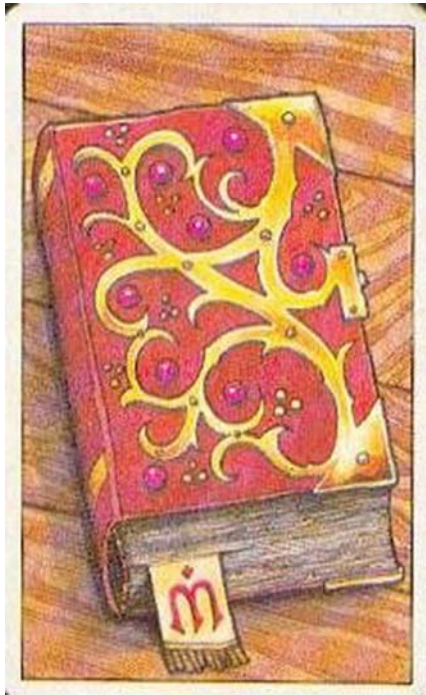
Dieses Schwert dient der Gerechtigkeit und hilft Heroen seit Jahrhunderten dabei die Diener des Bösen in ihre Schranken zu verweisen.

Vollstrecker ist ein magisches Zweihandschwert das dem Heroen der es führt erlaubt mit 4 Kampfwürfeln anzugreifen.

Untote greift der Heroe sogar mit 5 Kampfwürfeln an.

Solange er Vollstrecker führt ist ein Heroe immun gegen die Geisterbeschwörerzauber Todespfeil und Chaosschädel.

Anhang X: Neue Artefakte



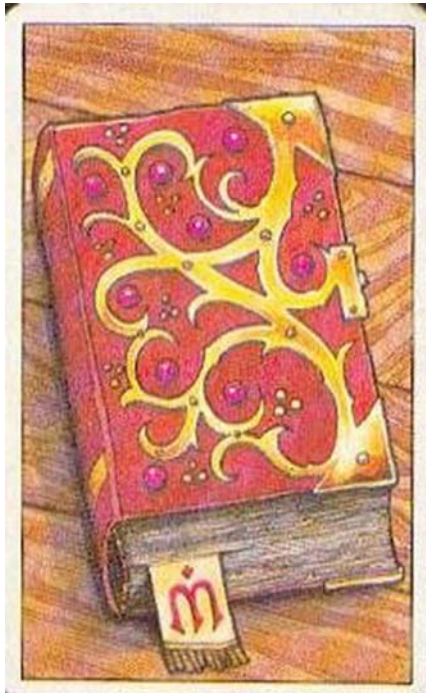
Schlachtmesser



Eine grauenhafte Waffe des Blutvergießens die bereits tausende male Angst und Schrecken verbreitet hat.

Schlachtmesser ist eine magische Einhandwaffe die es einem Heroen erlaubt mit 3 Kampfwürfeln anzugreifen. Wenn Schlachtmesser gerade einen Gegner getötet hat, wird der nächste Angriff mit 6 Kampfwürfeln ausgeführt.

Wenn der Heroe will kann er statt eines normalen Angriffes einen Angriff mit 2 Kampfwürfeln gegen jeden Gegner neben ihm ausführen.



Ring der Freiheit



Der Ring der Freiheit wurde einst von elfischen Priestern am Schrein der Freiheit geschmiedet und ist ein Symbol der Hoffnung gegen alle Unterdrückung.

Ein Heroe der den Ring der Freiheit trägt ist immun gegen Hypnokontrolle und kann pro Abenteuer zwei Runden lang durch sämtliche Wände, Monster und magische Barrieren ziehen.

Schlusswort

So, dies ist das Ende meiner kleinen Erweiterung. Ich hoffe ihr hattet Spaß dabei sie zu spielen, mir hat es auf jeden Fall Spaß gemacht sie zu schreiben. Wie anfangs bereits erwähnt würde ich mich über jedwedem Feedback konstruktiver Art freuen.

Also schreibt mir eure Meinung über mein Quest an: <mailto:ROD-Toxic@web.de>