

Die Gänge des Feuers

Ein HeroQuest Abenteuer

Vor langer, langer Zeit, als es noch kein Gut und Böse gab, herrschten in diesem Land die Drachen. Sie waren weise, mächtig und stark. Sie herrschten mit Verstand, doch ohne Barmherzigkeit. So kam es zu einer Schlacht der großen Drachen, in der sie sich gegenseitig vernichteten. Heute streifen nur noch vereinzelt kleinere Drachen durch die Welt, doch sie stehen in keinem Vergleich zu den großen von damals.

Doch nun droht eine neue Gefahr: Der böse Zauberer Webex hat eine Armee Untoter um sich geschart. Er fand das Buch des alten Drachen Murariu und hat nun mächtige Zaubersprüche zur Verfügung. In meinem magischen Spiegel habe ich ihn die ersten Zauber anwenden sehen. Das muß ein Ende haben! Ihr müßt ihn aufhalten, bevor er unsiegbar wird. In seinem Thronsaal stellt er Versuche mit der drachischen Magie an. Wahrscheinlich versucht er, kleine Drachen nachzuzüchten und sie zu beherrschen. Ihr müßt diese Experimente vernichten. Wendet das finstere Schicksal der Welt ab. Ihr seid die letzte Hoffnung, meine Heroen.

Anmerkungen:

Für die Dauer dieser Herausforderung haben alle Chaotiker ihre normale Stärke, aber zusätzlich hat ihnen Webex Feueratem verliehen. Mit diesem können sie Heroen, die nicht weiter als 3 Felder (auch schräg) entfernt stehen, mit 2 Kampfwürfeln attackieren. Ein Chaotiker kann entweder einen Feueratemangriff oder einen normalen Angriff durchführen.

A In der Waffenkammer können die Helden Borins Rüstung finden.

B Diese Flute hat Webex mit einem furchtbaren Fluch belegt: Es handelt sich dabei um eine Abart des Zaubers 'Charme von Ksandssa'. Der Schatten von Ksandssa kann sich 4 Felder im Zug des Bösen fortbewegen. Man sollte ein umgedrehtes Plättchen einer Fallgrube benutzen, so daß die weiße Fläche nach oben zeigt. Das Böse kann mit dem Schatten einen Heroen angreifen. Da-

bei würfelt der Schatten mit 3 Angriffswürfeln, gegen die sich der Heroe mit soviel Würfeln verteidigen kann, wie er Intelligenzpunkte hat. Kann der Heroe sich nicht erfolgreich verteidigen, so fällt er die nächste Runde in Schlaf und kann sich nicht bewegen und angreifen, wohl aber verteidigen. Dafür ist er die nächste Runde gegen den Zauber immun und kann nicht vom Schatten angegriffen werden.

Der Schatten kann ohne Probleme durch die Heroen ziehen und auch auf einem Feld enden, das schon von einem Heroen besetzt ist. Der Schatten kann nicht angegriffen werden, sondern kann nur durch einen Luftzauber oder den Nebelschleier vernichtet werden. Eine Zerstörung ist jedoch nicht notwendig, da sich der Schatten von Ksandssa nicht in Räume und durch Wände bewegen kann, sondern nur hier im Flur sein Unwesen treibt.

C Die Gargoyle ist nur eine Statue aus Stein, sollte sie aber zweimal erfolgreich angegriffen worden sein, so fängt sie an Feuer zu spucken. Regeln siehe



