

HERO QUEST

GEGEN DIE
OGRE HORDEN



Morcar saß, in tiefe Gedanken versunken, auf seinem aus grüner Jade geschnitzten Thron. Seine Blicke schweiften über das Königreich, dessen Abbild er mittels magischer Kräfte vor sich im Raum hatte erstehen lassen. Zum Greifen nah war der Sieg gewesen, als er den König und seine Getreuen in der alten Festung Karak Varn eingeschlossen hatte. Doch in letzter Sekunde hatten die Helden des Reiches ihn um seinen Triumph gebracht. Und auch die Armee der Untoten hatte versagt, nachdem ihre Anführer im Kampf gefallen waren.

Eines war klar: Bevor er einen neuen Angriff starten konnte, mußte er die Abwehrkraft des Reiches entscheidend schwächen. Mit noch infameren, hinterhältigeren Methoden als je zuvor. Plötzlich erstarrte sein Blick, und ein böses Grinsen kroch über sein verwittertes Gesicht. Ein Plan nahm Formen an ...

Einen Monat später lehnte sich Morcar entspannt zurück, um noch einmal alle Phasen seiner neuen Strategie zu prüfen. Warum war er nicht früher auf den Gedanken gekommen, den uralten Stamm der Ogres für seine Zwecke zu nutzen?! Zwar waren sie wegen ihrer undisziplinierten Art zu unzuverlässig als Gefolge und geradezu gefährlich als Verbündete. Doch wozu besaß er magische Kräfte? Also hatte er Festral, einen seiner Chaos-Zauberer, in die unterirdische Festung der Dirgrusht, des berühmtesten Ogre-Clans, gesandt. Festral übernahm ganz unauffällig die Leitung dieses Clans und führte ihn zu einer Serie von Überfällen auf die ungeschützten Farmen des Königreichs. Und das war nur der Anfang, denn mit zunehmendem Erfolg schlossen sich weitere Stämme von Ogres und Orcs zu einer neuen, übermächtigen Armee zusammen.

HEROQUEST

GEGEN DIE OCRE HORDEN

/nhalt

1 Ogre Herrscher

1 Ogre Offizier

1 Ogre Oberbefehlshaber

4 Ogre Krieger

1 vorgestanzter Bogen mit:

1 neuen oberirdischen Startfeld

2 neuen doppelseitigen Raum-Feldern

15 Chaos Zauberspruch-Chips

4 Steintüren

Grüften der Finsternis

6 Steinschlag-Chips

4 Geheimtüren

1 Ogre Thron

Einleitung

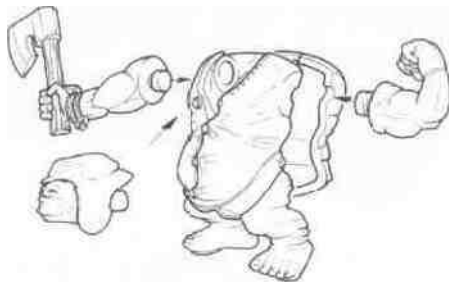
Gegen die Ogre Horden stellt eure Heroen vor eine Aufgabe, die mit nichts zu vergleichen ist, was sie bisher erlebt haben: Den Kampf gegen den Ogre-Clan der Dirgrusht. Dieses Buch der Herausforderungen enthält neue Regeln für die Ogres, Regeln für Monster mit variablen Körperkraft-Punkten und neue Regeln für die Intelligenz-Punkte. In sieben neuen Herausforderungen werden die Heroen wie nie zuvor auf ihren Mut und ihren Einsatzwillen geprüft.

Einleitung	Seite 3
Zusammenbau-Anleitung	4
Über die Ogres	4
Die Ogres in HeroQuest	5
Variable Körperkraft-Punkte	6
Neue Höhlen-Eigenschaften	7-8
Chaos Zaubersprüche: Koma	9
Hypno-Kontrolle	9
Tele-Schock	10
Die Herausforderungen	
Allgemeine Regeln	11
Herausforderung 1-7	12-25

Zusammenbau-Anleitung

Bevor ihr mit dem Spiel *gegen die Ogre Horden* beginnt, drückt ihr vorsichtig alle Einzelteile aus dem neuen vorgestanzten Bogen. Die neuen Türen passen in dieselben vorhandenen Sockel wie die normalen Türan.

Es gibt vier verschiedene Arten von Ogre Figuren. Sie sind auf der Rückseite abgebildet. Achtet darauf, daß ihr jeweils die zueinandergehörigen Körper, Arme und Köpfe zusammensetzt:



Die Ogre Figuren werden vorsichtig von den Halterungen abgedreht. Nehmt die vordere Hälfte einer Figur und setzt zunächst die Arme in die Schultergelenke ein. Dann preßt ihr die hintere Hälfte des Körpers auf. Zuletzt wird der Kopf oben eingesteckt. Diesen Vorgang wiederholt ihr, bis alle Ogre Figuren spielbereit sind.

Die Ogres betrachten das Leben als eine ununterbrochene Folge von Mahlzeiten: Wer sie zum Gegner hat, endet oft als Frühstück oder Abendessen - je nach Tageszeit. Manchmal messen sie ihre Kräfte in wilden Freß-Orgien, die sie nur gelegentlich für ein zügelloses Saufgelage unterbrechen.

Wenn sie einmal auf den Geschmack gekommen sind, ist mit ihnen nicht gut Kirschen essen. Jeder, der sich ihnen entgegenstellt, sollte im Vollbesitz seines Mutes und seiner kämpferischen Fähigkeiten sein. Riskiert er doch, daß sein Name nicht nur in der Liste der Gefangenen auftaucht, sondern auch auf dem Speisezettel der Ogres!

Dabei sind die Ogres nicht von Grund auf böse. Sie sind nur ständig hungrig und unbändig wild. Meist streunen sie einzeln umher. Oft rotten sie sich aber auch unter der Führung eines Ogre Herrschers zusammen, der zu diesem Amt keine weitere Qualifikation braucht, als daß er zur Zeit der böseste, verschlagenste und hungrigste der ganzen Horde ist.

Ob Königreich oder Kräfte des Chaos - für die Ogres macht es keinen Unterschied, wer sie als Legionäre anheuert. Hauptsache, man gibt ihnen genug zu saufen und zu fressen (oder genügend Gegner, um ihren Hunger zu stillen). Doch gerade diese Sittenlosigkeit ist es, die sie zu unzuverlässigen und oftmals geradezu gefährlichen Bundesgenossen macht.

Die Ogres in HeroQuest

Jeder Ogre hält ein Feld auf dem HeroQuest Spielbrett besetzt. Keine andere Figur, weder Heroe noch Chaos-Figur, darf ein Feld überqueren, auf dem ein Ogre steht. Blockiert ein Ogre einen Flur, so bleibt dieser Flur unpassierbar, bis der Ogre wegzieht oder besiegt wird.

Die Ogres sind weitaus gefährlicher als alle anderen Monster, denen die Heroen bisher gegenüberstanden. Zum Vergleich hier die Eigenschaften der verschiedenen Ogres:

Ogre Krieger

Tempo 6 Felder
Angriff 5 Würfel
Verteidigung 5 Würfel
Körperkraft *Variabel*
Intelligenz 1



Ogre Offizier

Tempo 6 Felder
Angriff 5 Würfel
Verteidigung 5 Würfel
Körperkraft *Variabel*
Intelligenz 1



Ogre Oberbefehlshaber

Tempo 4 Felder
Angriff 6 Würfel
Verteidigung 6 Würfel
Körperkraft *Variabel*
Intelligenz 2



Ogre Herrscher

Tempo 4 Felder
Angriff 6 Würfel
Verteidigung 6 Würfel
Körperkraft *Variabel*
Intelligenz 5

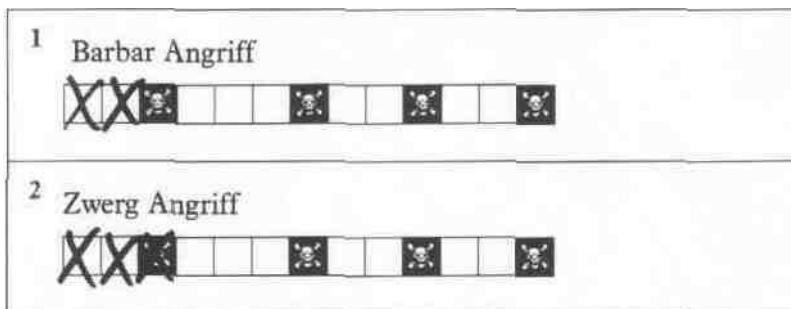


Variable Körperkraft-Punkte

Monster mit mehr als einem Punkt Körperkraft

Ogres sind von gewaltiger Statur. Sie besitzen mehr als einen Punkt an Körperkraft. In den Angaben zu den Herausforderungen findet ihr Zählleiste, die mit den Namen der Monster bezeichnet sind. ALLE im Kampf verlorenen Körperkraftpunkte der bezeichneten Monstersorte werden auf dieser Zählleiste markiert. Jedesmal, wenn ein Monster dieser Sorte einen Punkt Körperkraft verliert, kreuzt ihr ein Kästchen der Leiste aus. Enthält ein ausgekreuztes Kästchen aber einen Totenschädel, so scheidet der angegriffene Ogre sofort aus und wird vom Spielbrett entfernt. Bleiben beim Ausscheiden noch weitere verlorene Körperkraft-Punkte übrig, so werden diese nicht mehr ausgekreuzt: Mit dem Ausscheiden des Ogre ist der Vorgang abgeschlossen.

Beispiel: Das Bild unten zeigt eine Zählleiste für die Ogres für eine der Herausforderungen. Nun trifft der Barbar auf zwei Ogres und greift einen von ihnen an. Er erzieht zwei Körperkraft-Punkte gegen ihn. Diese beiden Punkte werden sofort in der Zählleiste ausgekreuzt (1). Jetzt stößt der Zwerg hinzu (2) und greift den zweiten Ogre an, ebenfalls mit zwei Körperkraft-Punkten. Diese beiden Punkte müßten nun auch ausgekreuzt werden. Da aber schon das erste nächste Kästchen einen Totenschädel enthält, wird nur dieses ausgekreuzt: Der Ogre wird vom Brett entfernt, und der übrigbleibende Punkt wird nicht mehr vermerkt.



Monster mit Extra-Punkten

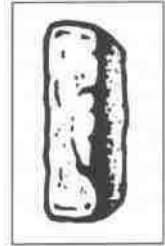
Bestimmte Persönlichkeiten unter den Monstern, z.B. ein Ogre Herrscher oder ein Orc Oberbefehlshaber, können eine persönliche Reserve an Körperkraft-Punkten haben. Diese Reserve ist in der jeweiligen Herausforderung genau angegeben. Auch eine spezielle Zählleiste ist dafür vorhanden. Verliert solch eine Persönlichkeit Körperkraft-Punkte, so werden diese auf der persönlichen Zählleiste ausgekreuzt, und nicht auf der Monster-Zählleiste, zu deren Sorte diese Persönlichkeit eigentlich gehört.

Neue Höhlen-Eigenschaften

Gegen die Ogre Horden bringt einige neue Gefahren mit sich, die nachfolgend beschrieben werden. Chips für Steintüren und Grüften der Finsternis findet ihr in dem vorgestanzten Bogen.

Steintüren

Steintüren sind große Felsquader, die mit roher Kraft beiseitegedrückt werden müssen, bevor man den Weg fortsetzt. Um eine dieser Türen zu öffnen, muß ein Heroe eine Anzahl Kampfwürfel werfen und zwei Totenschädel erzielen. Und zwar wirft der Barbar drei Würfel, der Zwerg oder der Alb zwei Würfel. Der Zauberer kann keine Steintüren öffnen. Ist eine Steintür einmal geöffnet, so bleibt sie offen für die Dauer der gesamten Herausforderung.

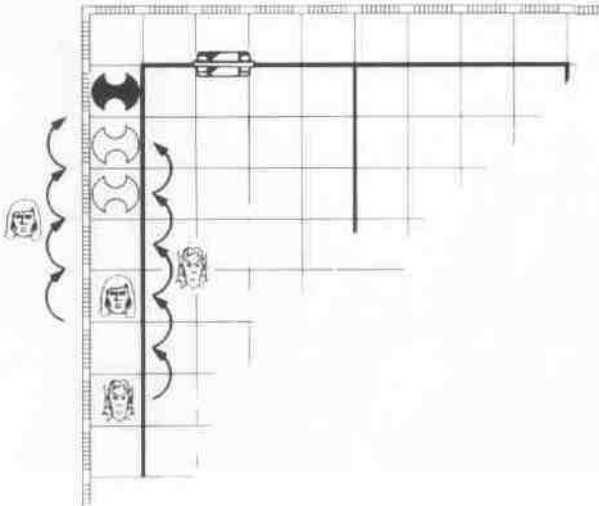


Das Fallbeil

Diese Falle wird ausgelöst, wenn ein Heroe auf einem Feld landet, das mit einer schwarzen Klinge markiert ist: Ein riesiges Fallbeil schwingt von der Decke herab und attackiert mit je zwei Kampf-Würfeln alle Figuren auf den drei Feldern, die mit schwarzen oder weißen Klingensymbolen markiert sind. Die angegriffenen Figuren können sich ganz normal wehren.

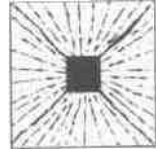
Ein Fallbeil kann nur entdeckt werden, wenn man in dem Raum oder Flur mit der schwarzen Klinge ausdrücklich nach einer Falle sucht. Wer eine Werkzeugkiste besitzt, kann versuchen, die Falle zu entschärfen. Dazu muß er mit einem Würfel irgendeinen Schild werfen. Wirft er jedoch einen Totenschädel, so löst er die Falle aus und wird augenblicklich von ihr angegriffen. Der Zwerg kann das Fallbeil automatisch entschärfen, sobald es entdeckt worden ist.

Beispiel: In dem untenstehenden Bild zieht der Alb 5 Felder und landet auf dem Feld mit der weißen Klinge. Er löst die Falle also nicht aus. Danach aber zieht der Barbar 4 Felder auf das Feld mit der schwarzen Klinge und löst die Falle aus: Beide, der Alb und der Barbar, werden mit je zwei Würfeln angegriffen.



Grüften der Finsternis

Die Grüften der Finsternis funktionieren genauso wie Fallgruben, jedoch mit folgenden Ausnahmen: Wirft ein Heroe, der auf eine Gruft der Finsternis gerät, einen Totenschädel, so stürzt er 10 Meter hinunter auf einen harten Steinboden. Wie sehr er sich dabei verletzt, hängt davon ab, welche Panzerung er trägt: Heroen ohne jeden Schutz würfeln mit einem Würfel, um sich gegen den Verlust von Körperkraftpunkten zu wehren. Trägt man ein Kettenhemd oder Bonns Rüstung, so wirft man zwei Würfel. Und wer einen Harnisch trägt, darf sich sogar mit drei Würfeln gegen Verletzungen wehren. Nach dem Sturz muß man bis zur nächsten Runde warten. Dann kann man herausklettern, sofern eines der Felder direkt neben der Gruft unbesetzt ist.



Grüften der Finsternis können nicht entschärft werden. Man darf aber wie bei Fallgruben versuchen, darüber hinwegzuspringen.



Chaos Zaubersprüche

Weiter unten werden drei neue Chaos Zaubersprüche erklärt, die einen Gegner mittels Intelligenz-Punkten beeinflussen. Intelligenz-Punkte sind ein Maß für die Klugheit und die magischen Fähigkeiten einer Figur. Sie zeigen, wie gut jemand einen Zauber anwenden und, noch wichtiger, wie gut er einem Zauber widerstehen kann. Für die neuen Chaos Zaubersprüche gibt es Chips, die von den Monstern eingesetzt werden können, wenn es die Anweisungen zu einer Herausforderung erlauben.

Chaos Zauberer dürfen nur einen Zauber pro Runde anwenden. Der Zauber kann gegen jede Figur angewendet werden, die in gerader, unbehinderter Sichtlinie des Zauberers steht. Wendet ein Chaos Zauberer einen Zauber an, so darf er in derselben Runde nicht auch noch angreifen. Entweder Zauber oder Nahkampf - aber nicht beides. Wendet ein Chaos Zauberer einen Zauber an und wird anschließend besiegt, so endet der Zauber sofort.

Beispiel: *Schickt ein Zauberer eine Figur ins Koma und wird besiegt, ehe der Verzauberte ans Spiel kommt, so ist der Zauber aufgehoben, und der Verzauberte kann sich in seiner Runde wieder frei bewegen.*

Besitzt ein Heroe das Zauber-Amulett, so kann er sich zwei extra Intelligenz-Punkte gutschreiben.

Koma

Mit diesem Zauber kann eine Chaos-Figur das Bewußtsein eines Heroen einfrieren und ihn damit zu völliger Untätigkeit verdammen: Der Chaos Zauberer führt einen normalen Angriff gegen seinen Gegner und wirft dabei so viele Würfel, wie er selber Intelligenz-Punkte hat. Der Angegriffene verteidigt sich mit so vielen Würfeln, wie er seinerseits Intelligenz-Punkte hat. Für jeden Totenschädel, den ein Heroe nicht abwehren kann, legt er einen Zauberspruch-Chip auf seine Rollen-Karte. In jeder folgenden Runde darf er einen davon entfernen, sonst aber keine weiteren Aktionen (Ziehen, Angreifen usw.) unternehmen. Ausnahmen: Er darf sich auch im Koma gegen fremde Angriffe wehren, jedoch immer nur mit einem Würfel. Und er darf jedesmal, wenn er einen Zauberspruch-Chip von seiner Rollen-Karte entfernt, versuchen, den noch verbleibenden Zauber zu brechen: Er wirft so viele Würfel, wie er Intelligenz-Punkte hat. Wirft er drei Totenschädel oder mehr, so darf er alle noch vorhandenen Zauberspruch-Chips auf einmal von seiner Rollen-Karte entfernen und in der nächsten Runde wieder unbehindert weiterspielen.

Hypno-Kontrolle

Mit diesem Zauber kann ein Chaos Zauberer vorübergehend die völlige Kontrolle über einen Heroen übernehmen. Dazu muß er den Heroen mit so vielen Würfeln angreifen, wie er selber Intelligenz-Punkte hat, und der Heroe verteidigt sich mit so vielen Würfeln, wie er seinerseits Intelligenz-Punkte hat. Der Zauberer muß mindestens zwei nicht abgewehrte Totenschädel erzielen, sonst ist der Angriff erfolglos, und nichts geschieht. Ist der Angriff jedoch erfolgreich, so muß der Heroe einen Hypno-Chip auf seine Rollen-Karte legen, und der Böse kann nun mit dieser Figur sofort ziehen, angreifen oder Zauber anwenden wie normal. Die Hypno-Kontrolle gilt nur so lange, wie der Böse am Spiel ist. Beendet der Böse seine Runde, so wird der Hypno-Chip von der Rollen-Karte entfernt, und der Heroe ist wieder frei.

Tele-Schock

Mit diesem Zauberspruch kann ein Chaos Zauberer eine andere Figur beeinflussen, ohne ihr nahezukommen oder sie direkt anzugreifen. In der jeweiligen Herausforderung ist angegeben, wie viele Tele-Schock-Chips er zur Verfügung hat. Jedesmal, wenn er diesen Zauber anwendet, legt er einen Chip weg. Hat er seinen letzten Chip weggelegt, sind alle seine Tele-Schocks aufgebraucht. Der Zauberer und der Angegriffene werfen die Anzahl Würfel, die der Zahl ihrer jeweiligen Intelligenz-Punkte entspricht. Jeder addiert seine geworfenen Totenschädel: Wer weniger hat, ob Angreifer oder Verteidiger, muß sich so viele Intelligenz-Punkte abziehen, wie er weniger Totenschädel geworfen hat. Werfen beide die gleiche Anzahl Totenschädel, so passiert überhaupt nichts.

Verliert ein Heroe oder Monster alle seine Intelligenz-Punkte aufgrund eines Tele-Schocks, so wird diese Figur für den Rest der Herausforderung vom Brett entfernt. Vor jeder neuen Herausforderung werden alle verlorenen Intelligenz-Punkte und alle verlorenen Körperkraft-Punkte wieder aufgefüllt.



Die Herausforderungen

Allgemeine Regeln

Die nun folgenden Herausforderungen können entweder einzeln oder nacheinander als zusammenhängendes Abenteuer gespielt werden. Wenn ihr euch für das zusammenhängende Abenteuer entscheidet, gelten folgende Sonderregeln:

Sonderregeln

Zu Beginn der ersten Herausforderung erhält jeder Heroe fünf Heiltränke. Jeder dieser Tränke kann die Körperkraft des Heroen wieder auf volle sechs Punkte auffüllen. Notiert diese Heiltränke auf eurer Rollen-Karte, und streicht die verwendeten Tränke jeweils weg. Die Heiltränke können beliebig verwendet werden, auch mehrere in einer Herausforderung.

Heroen, die Zauber anwenden können, dürfen ihren Vorrat vor jeder neuen Herausforderung wieder auffüllen. Sie müssen aber bei der anfangs gewählten Sorte **bleiben**.

Heroen dürfen zwischen den aufeinanderfolgenden Herausforderungen keine neue Ausrüstung kaufen. Sie dürfen aber alles behalten, was sie in den vorhergehenden Herausforderungen gefunden haben.

Der Böse sollte die Schatzkarten vor jeder neuen Herausforderung gut mischen **und** dabei auch die Karten wieder mitverwenden, die in der vorhergehenden Herausforderung gebraucht worden sind.

Wenn einer der Heroen eine Herausforderung nicht übersteht, so kann die Zauberkraft Mentors vor der nächsten Herausforderung einen neuen Heroen **an** seine Stelle setzen.

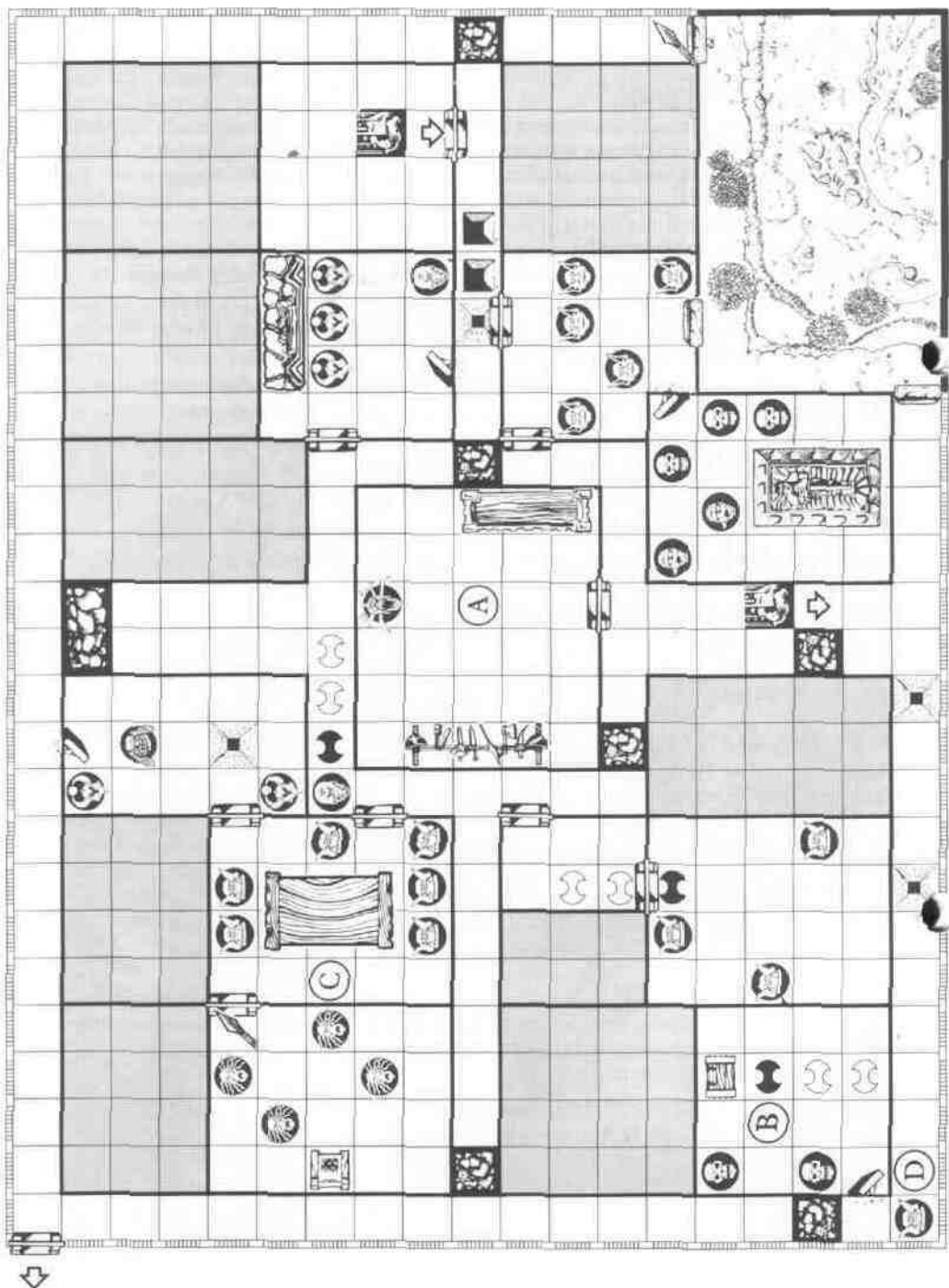
Tips für die Heroen

Vor Beginn dieser Herausforderungen sollten die Heroen ihre Ausrüstung und ihre Zauber sorgfältig wählen. Zur Erinnerung: Der Speer und die Armbrust können in jeder Herausforderung unschätzbare Dienste leisten. Mit der Armbrust kann man ein Monster besiegen, ohne den gleichen Raum zu betreten und irgendwelche Fallen zu riskieren. Und mit dem Speer kann man einen Gegner angreifen, der normalerweise durch eine andere Figur verdeckt wäre. Alle Heroen sollten als Team vorrücken, sich gegenseitig decken und keine Räume oder Flure durchqueren, ohne sie vorher auf Fallen zu untersuchen.

Tips für den Bösen

Der Böse sollte versuchen, die Heroen in seine Fallen zu locken, indem er sie zum Verfolgen und Angreifen seiner Monster herausfordert. Er sollte auch die neuen Fallen und Zaubersprüche gut nutzen.

Beispiel: Schau dir die zweite Herausforderung an. In Raum A stehen zwei Orcs mit Armbrusten hinter zwei versteckten Fallgruben. Wer nun die Orcs angreift, riskiert, in die Fallgruben zu stürzen. Wer nicht angreift, ist den konzentrierten Schüssen beider Orcs ausgesetzt.



Die Suche nach der Ogre-Festung

Ihr, meine treuen Helden, müßt den Eingang zu der Festung finden, der in den verwirrenden Windungen eines riesigen Labyrinths verborgen liegt. Aber seid vorsichtig, denn bestimmt haben die Bewohner dieser Festung Wächter und Fallen aufgestellt, um ihren Unterschlupf zu schützen!



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

- A Der Gargoyie in diesem Raum hat drei Punkte an Körperkraft. _____
- B Diese Schwertfalle wird nur durch jemanden ausgelöst, der die Schatzkiste öffnet oder versucht, die Falle zu entschärfen und dabei scheitert. Die Schatzkiste enthält 50 Goldmünzen.
- C Alle Orcs in diesem Raum sind mit Speeren bewaffnet und können mit ihren normalen Kampfwürfeln auch diagonal angreifen, wenn sie wollen.
- D Dieser Orc ist eine magische Statue. Sie kann in jeder Runde einen Feuerball aus drei Kampfwürfeln werfen. Sie verteidigt sich mit 5 Würfeln und hat zwei Punkte an Körperkraft. Die Statue ist unbeweglich und immun gegen jeglichen Zauber. Keine Figur darf an ihr vorbeiziehen, solange sie nicht zerstört ist.



Magische Statue

Streunende Monster: 4 Goblins

Die äußeren Höhlen

Ihr habt den Eingang zur Ogre Festung entdeckt. Nun müßt Ihr die marodierenden Ogre Horden empfindlich treffen und das unterirdische Hauptquartier zerstören, wo sie sich zu ihren Überfällen zusammenrotten, indem Ihr den Raum im Zentrum mindestens eine Runde lang frei von Monstern haltet.

Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT



A Diese Schatzkiste enthalte Smaragde im Wert von 300 Goldmünzen.

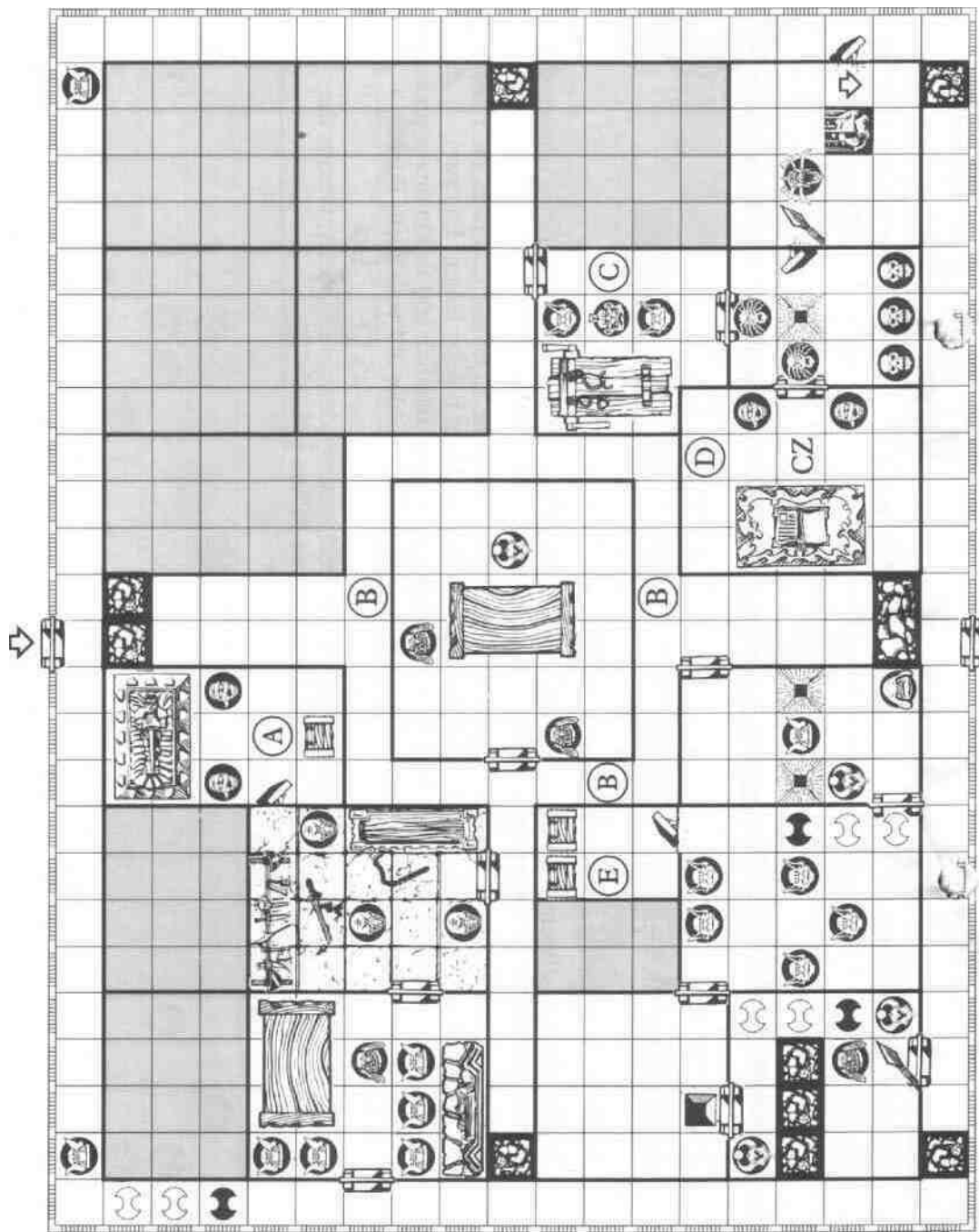
B Die Orcs in diesem Raum sind mit Armbrusten ausgerüstet. Sie schießen auf die eindringenden Heroen, während die Ogres sie am Überqueren der Fallgruben hindern.

C Dies ist das Hauptquartier der Ogre-Banden. Um ihre Aufgabe zu erfüllen, müssen die Heroen den Raum von allen Monstern befreien und ihn eine Runde lang allein besetzt halten. Die zwei Schatzkisten enthalten die Beute vom letzten Überfall der Ogres, nämlich 600 Goldmünzen und einen Heiltrank, der es einem der Heroen erlaubt, seine Körperkraft wieder auf volle sechs Punkte aufzufüllen.

D Sobald ein Heroe über das mit "X" markierte Feld kommt oder darauf landet, werden die Insassen dieses Raumes aktiviert, und die Geheimtüren öffnen sich.

Streunende Monster: 2 Chaos Krieger





Das Lager der Ogre Horden

Um in das Herz der Ogre Festung zu gelangen, müßt Ihr das Lager durchqueren, in dem der Hauptteil der Ogre Horden haust. Vermeidet es, die Einwohner zu alarmieren, denn sonst stünde eine ganze Armee gegen Euch!



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

A Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

B Immer, wenn der Böse in seiner Runde irgendwelche Heroen in diesen Fluren vorfindet, wirft er einen normalen Würfel. Wirft er eine 1 oder 2, so werden alle Monster in der zentralen Halle aktiviert und die Türen geöffnet. Ein Wurf von 3, 4, 5 oder 6 Augen hat keinerlei Wirkung. Genauso würfelt der Böse auch in jeder Runde, in der sich ein Heroe in der zentralen Halle aufhält.

C Dies ist die Wohnung von Tograk, dem Anführer der Ogre Horden. Er ist ein Ogre Oberbefehlshaber.

Körperkraft



D Dies ist die Wohnung von Nexrael, einem Chaos Zauberschüler. Er kämpft nach folgenden Regeln:

Angriff 3 Würfel

Körperkraft 1 Punkt

Verteidigung 4 Würfel

Intelligenz 5

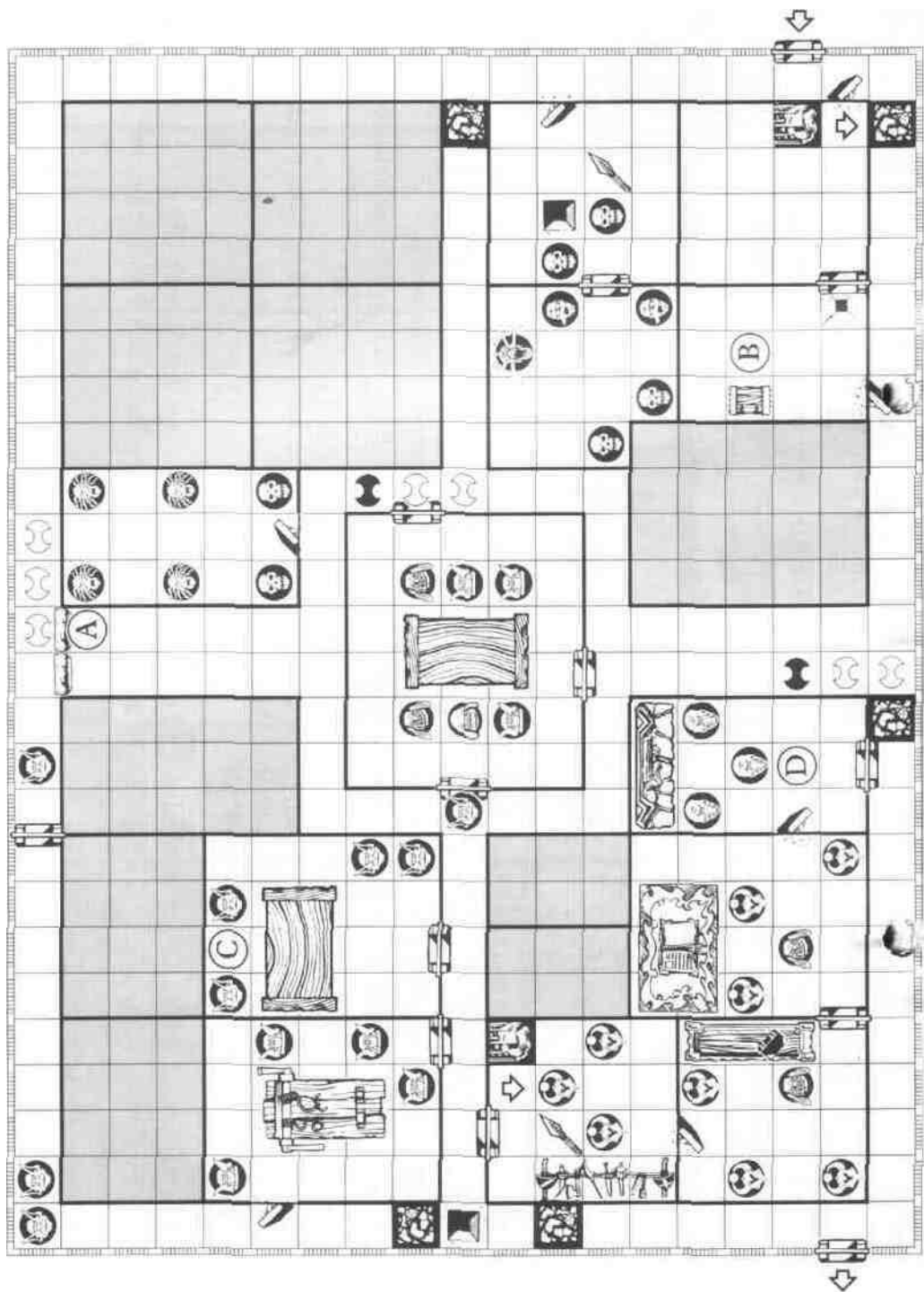
Tempo 8

Nexrael kann den Tele-Schock anwenden, und er hat einen Vorrat **von vier Tele-Schock-Chips**.

E Dies ist die Beutekammer der Horden. In der ersten Schatzkiste **befinden sich 400 Goldmünzen**.

Die zweite Schatzkiste enthält eine Speerfalle und 500 Goldmünzen.

Streunende Monster: 3 Orcs



Die Höhle der Verwesung

Ihr betretet nun den inneren Bereich der Festung. Bevor Ihr Euch aber Eurem eigentlichen Ziel zuwenden könnt, müßt Ihr die Halle passieren, in der die Ogres für gewöhnlich ihre Freß-Orgien abhalten.

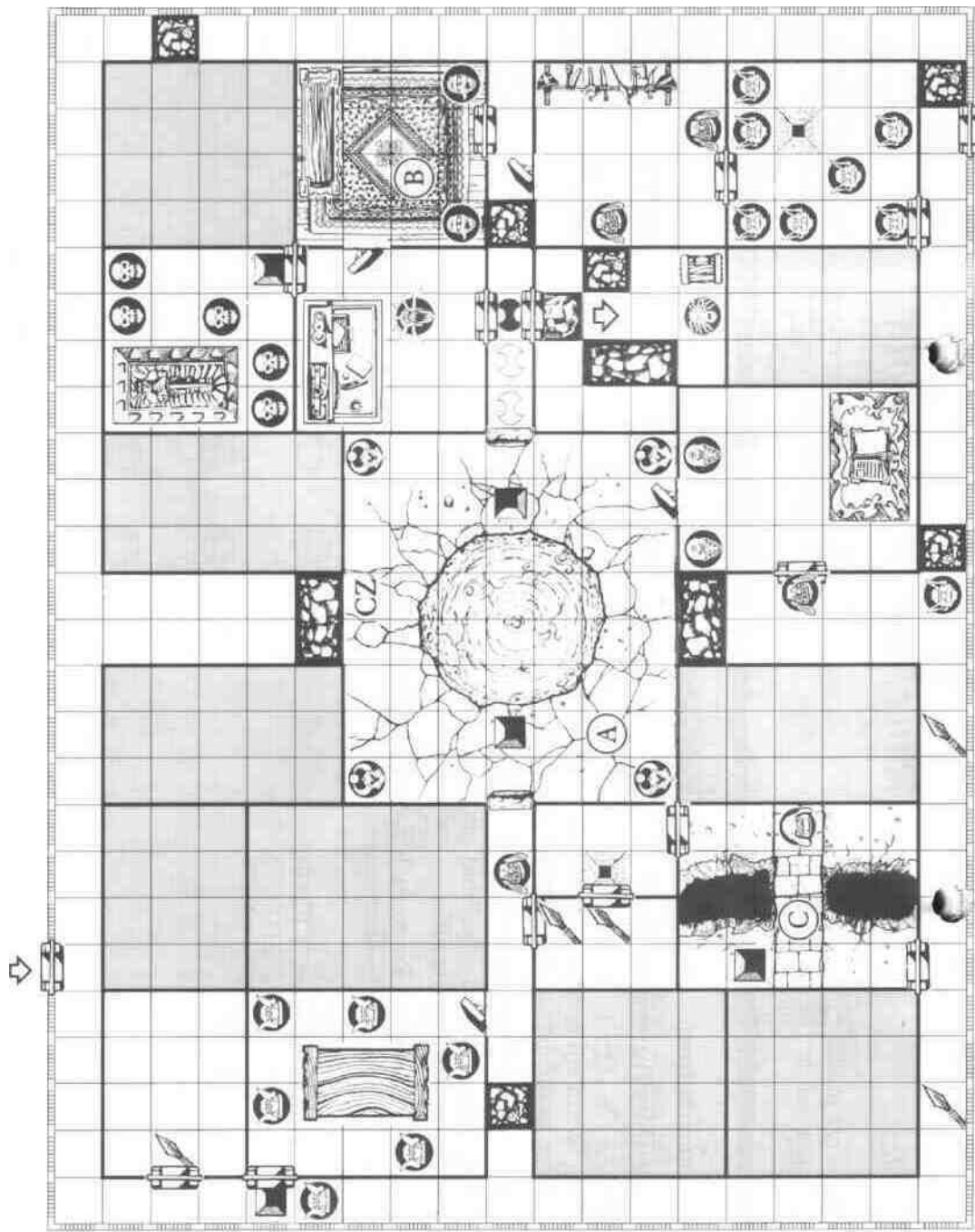


Anmerkungen:

OGREKÖRPERKRAFT

- A Wenn ein Spieler die rechte Tür öffnet, so löst er damit das im Plan markierte Fallbeil aus. Dies ist die einzige Möglichkeit, das Fallbeil zu aktivieren.
- B Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen und etliche abgenagte Knochen.
- C Diese beiden Goblins sind mit Armbrusten ausgerüstet: Jeder kann in direkter Sichtlinie **mit** 2 Kampfwürfeln angreifen.
- D Wer in diesem Raum nach Schätzen sucht, entdeckt hinter **dem** Kamin ein Gefäß **mit 5 Diamanten** im Wert von je 100 Goldmünzen.

Streunende Monster: 2 **Fimirs**.



Die Chaos Grube

Ich spüre, daß Ihr Euch nun einer Quelle der Chaos-Kräfte nähert. Ihr müßt diese Quelle zerstören, indem Ihr Festrals Ring der Macht findet und ihn in die Grube schleudert.



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

A Dies ist der Raum mit der Chaos Grube, die das gesamte Zentrum des Raumes ausfüllt. Jeder, der hineingerät, verfällt augenblicklich dem Chaos und wird ab sofort von dem Spieler kontrolliert, der die Monster und Chaos-Kräfte befehligt.

Hier wohnt Festral, der Chaos Zauberer, der nach folgenden Regeln kämpft:

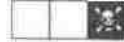
Angriff 4 Würfel

Tempo 6

Intelligenz 8

Verteidigung 5 Würfel

Körperkraft



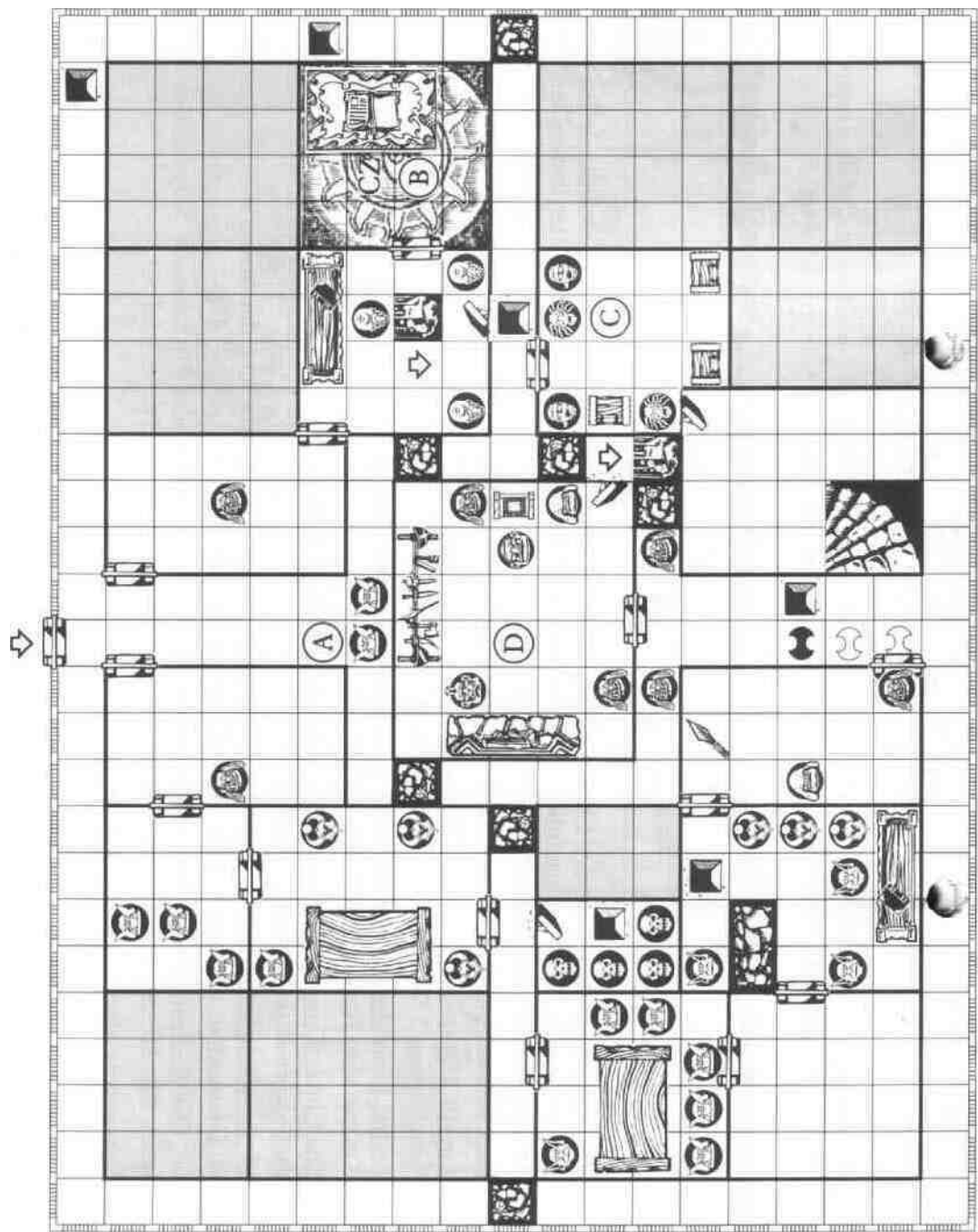
Festral kann alle drei Sorten Chaos Zaubersprüche anwenden. Er hat einen Chip-Vorrat von **drei** Kommas, drei Hypno-Kontrollen und drei Tele-Schocks.

Die Chaos-Krieger in diesem Raum gehören zu Festrals Leibgarde. Sie greifen mit 5 Würfeln an und verteidigen sich auch mit 5 Würfeln.

B Im Bücherregal ist ein ausgehöhltes Buch verborgen, das Festrals Ring der Macht enthält sowie 10 Diamanten, von denen jeder 75 Goldmünzen wert ist.

C Das Zentrum des Raumes ist eine bodenlose Höhle, die nur von einem schmalen Steg überquert wird. Alle Heroen und Monster, die dort hineinfallen, scheiden aus dem Spiel aus.

Streunende Monster: 3 Chaos-Krieger



Der Palast des Ogre Herrschers

Endlich: Ihr habt das Herz der Ogre Festung erreicht, von wo aus der Herrscher der Ogres seinen Clan befehligt. Wenn Ihr den Ogre Herrscher besiegt, so werden die Ogre Horden ohne Führung und damit unschädlich sein.



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

A Diese beiden Orcs sind mit Armbrusten ausgerüstet, die mit 3 Würfeln angreifen.

B Dies ist der Raum von Xenloth, dem Chaos-Magier. Er ist Festrals Assistent und kann das Koma und den Tele-Schock anwenden. Von beiden Zaubern hat er je fünf Chips an Vorrat. Er kämpft nach folgenden Regeln:

Angriff 2 Würfel

Tempo 6

Intelligenz 4

Verteidigung 4 Würfel

Körperkraft 1

C Hier liegt der Schatz des Ogre Herrschers. Jede Kiste enthält 700 Goldmünzen, aber jede Kiste ist auch mit Fallen gesichert: Jeder, der eine dieser Kisten öffnet, wird von einer Speerfalle mit einem Würfel angegriffen.

D Endlich ist der Saal des Ogre Herrschers erreicht. Hier sitzt er mit seinem General (einem **Ogre** Oberbefehlshaber) und seinen besten Kriegern. Wenn er besiegt ist, findet der erste Heroe, der den Raum durchsucht, seine mit Juwelen besetzte Krone, die 450 Goldmünzen wert ist.

Streunende Monster: Ogre Krieger

Ogre Herrscher



Flucht ans Tageslicht

Tausend Dank, meine lieben Heroen! Ihr habt den Ogre-Herrscher besiegt und die Macht der Ogres zerschmettert. Aber noch dürft Ihr Euch nicht in Sicherheit wiegen! Noch seid Ihr tief unten in der Ogre-Festung, und alle verbliebenen Ogre-Einheiten sind nun alarmiert. Erst wenn Ihr die Oberfläche wieder erreicht habt, könnt Ihr Euch sicher fühlen und Euch neuen Aufgaben zuwenden.



Anmerkungen:

OGRE KÖRPERKRAFT

In jeder seiner Runden kann der Böse alle Monster in ein oder zwei Räumen aktivieren, auch wenn die Türen zu diesen Räumen geschlossen sein sollten. Er wirft einen normalen Würfel. Wirft er 1 bis 5 Augen, so kann er einen Raum aktivieren. Wirft er eine 6, so kann er zwei Räume aktivieren. Die gesamte Einrichtung der aktivierten Räume wird aufgestellt und die Türen geöffnet. Alle Monster in diesen Räumen können schon in derselben Runde ziehen und angreifen.

A Nachdem die Heroen diesen Raum verlassen haben, kann der Böse in jeder Runde bis zu drei Orcs auf die Treppenstufen setzen, je nachdem, wie viele er zur Verfügung hat. Die Orcs können sofort ziehen und angreifen.

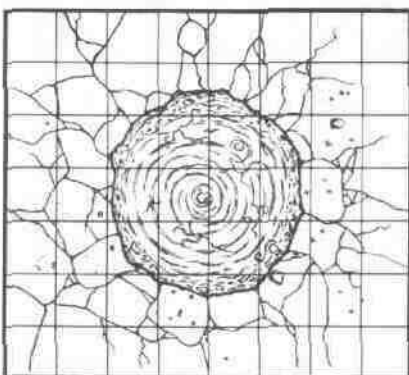
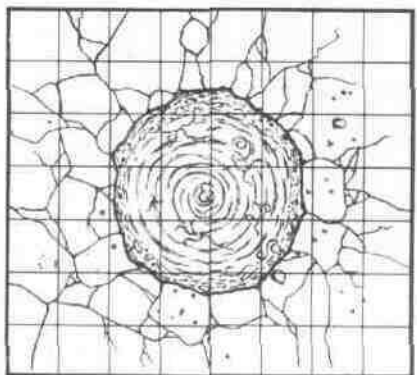
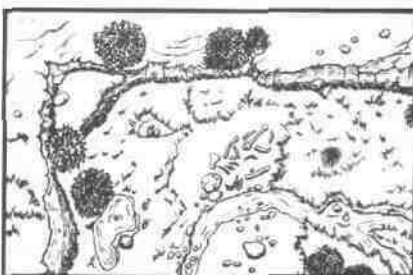
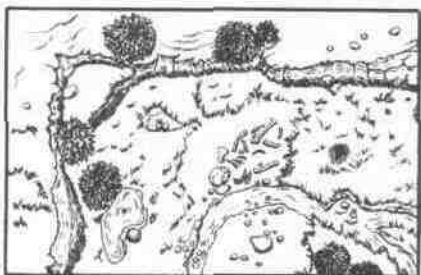
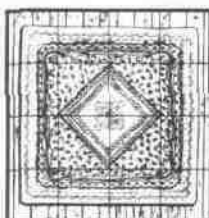
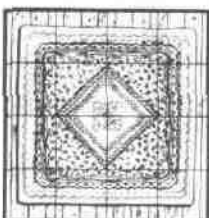
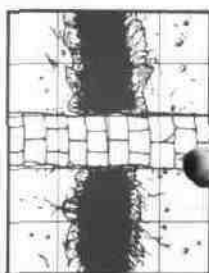
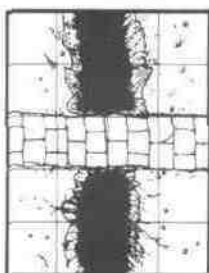
B Der erste Heroe, der diese Tür öffnet, löst eine Steinlawine aus, die auf das mit "X" bezeichnete Feld stürzt. Diese Falle wirkt genau wie eine normale Schlagfalle.

Die Schatzkiste im Raum ist leer.

C Sobald ein Heroe durch diese Tür geht und auf das oberirdische Feld tritt, ist er sicher: Kein Monster darf ihm hierhin folgen.

Streunende Monster: Sobald eine Streunendes-Monster-Karte gezogen wird, kann der **Böse** einen Raum aktivieren.

Kopiert euch diese Seite als Vorlage für selbsterfundene Herausforderungen.







Ogre Krieger



Tempo 6 Felder
 Angriff 5 Würfel
 Verteidigung 5 Würfel
 Körperkraft *Variabel*
 Intelligenz 1



Ogre Offizier



Tempo 6 Felder
 Angriff 5 Würfel
 Verteidigung 5 Würfel
 Körperkraft *Variabel*
 Intelligenz 1



Ogre Oberbefehlshaber



Tempo 4 Felder
 Angriff 6 Würfel
 Verteidigung 6 Würfel
 Körperkraft *Variabel*
 Intelligenz 2



Ogre Herrscher



Tempo 4 Felder
 Angriff 6 Würfel
 Verteidigung 6 Würfel
 Körperkraft *Variabel*
 Intelligenz 5

