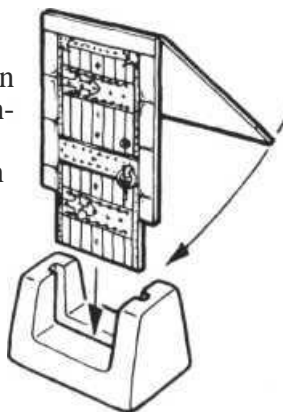


HERO QUEST

KARAK VARN

Vorbereitung

Ehe Ihr Euch in das Abenteuer in Karak Varn stürzt, müßt Ihr zunächst die neuen Karton-Aufbauten aus dem vorgestanzten Bogen drücken. Nehmt zwei der offenen Türen und legt den Bogen beiseite, aber werft ihn nicht weg. Die neuen Türen werden gefaltet und wie gezeigt in die beiden Türrahmen eingesetzt.



Zum Spiel.

Die Abenteuer in Karak Varn werden genau so gespielt wie die im Hauptspiel. Zwei Punkte sind aber zu beachten:

Erstens starten die Heroen ihre Abenteuer nicht von der Treppe aus. Stattdessen treten sie durch eine Tür am Rande des Spielfelds ins Spiel ein, es sei denn, es gäbe eine andere Anweisung. Die Tür, durch die sie das Spielbrett betreten, ist durch einen weißen Pfeil markiert.

Die Spieler dürfen das Spielbrett nur verlassen, wenn sie eine andere Tür am Rande des Spielfelds oder das Feld mit der Treppe erreichen.

Für die Türen am Rande des Spielfelds verwendet der Böse die neuen Türen.

Zweitens gehören die Abenteuer in Karak Varn genau so zusammen wie die letzten drei Abenteuer im Hauptspiel. Ihr dürft also mehrere Abenteuer hintereinander spielen. Vor jedem neuen Abenteuer werden alle Heroen wieder auf volle Punktstärke gebracht und können neue Zauber wählen.

Freunde, wie ich erfahren habe, wird der König in Karak Varn belagert. Zwar leistet die Festung noch erbitterten Widerstand, aber die Zeit arbeitet gegen uns. Die Besatzung ist durch Hunger geschwächt, während der Feind immer stärker wird.

Es gibt jedoch eine Möglichkeit zu helfen. Im Buch Loreto, dem Buch der Bücher, habe ich einen Hinweis auf einen längst vergessenen Geheimgang gefunden. Eure Aufgabe ist es nun, diesen Geheimgang zu finden und König Olaf in Sicherheit zu bringen. Der Gang heißt Grins Rachen – nach dem Zwerg, der ihn zuerst entdeckte. Grin war ein Einzelgänger, der sein Leben lang nach einer reichen Goldader suchte. Die hat er zwar nie gefunden, dafür stieß er aber auf jenen schmalen Pfad am Rande einer Schlucht, der ihn unversehens in die untersten Gewölbe von Karak Varn führte, der Zwergenfestung im Herzen des Grenzgebirges. Grin ritzte eine Karte des geheimen Zugangs in eine Steintafel, die er seinem Meister Belorn gab.

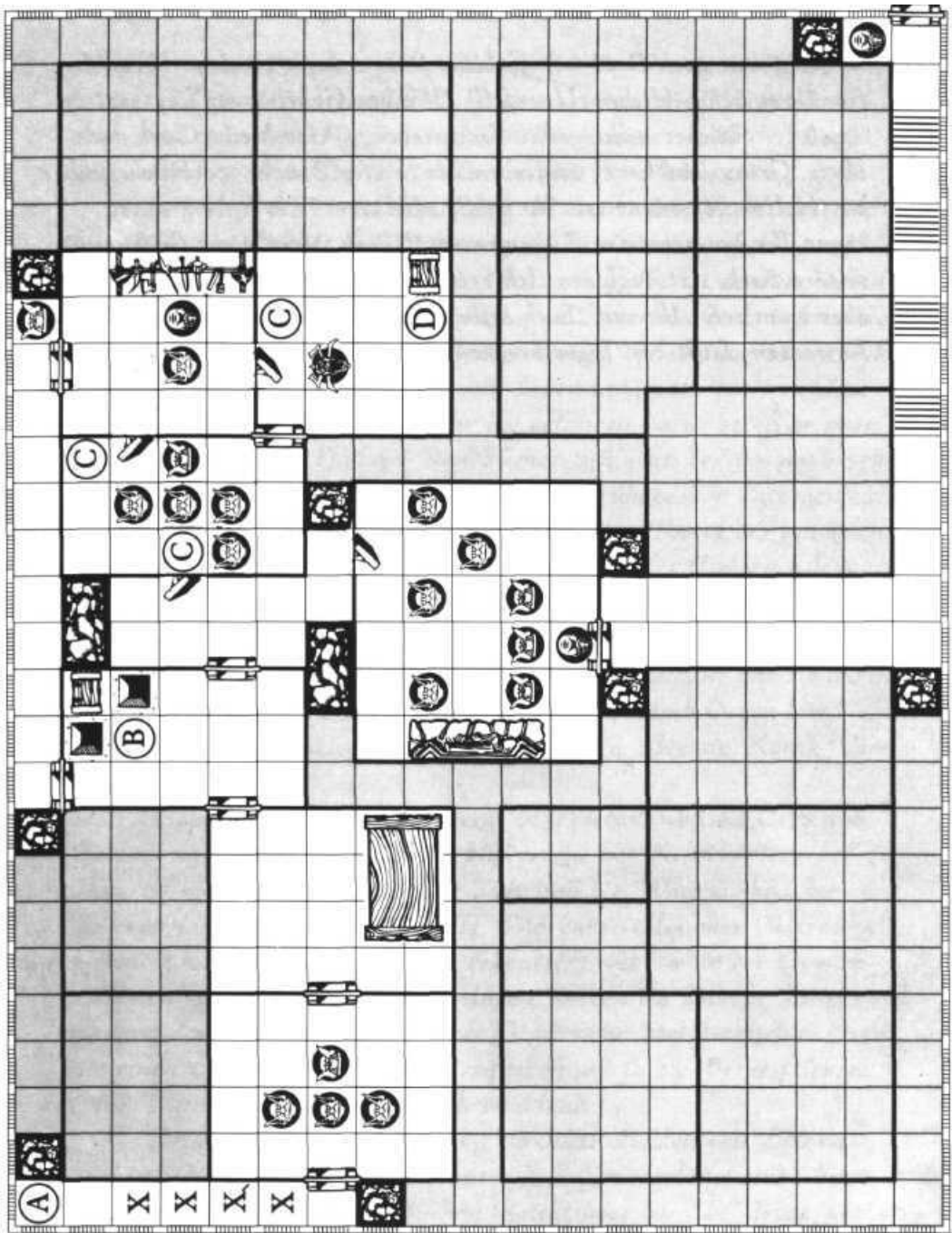
Das Grenzgebirge schützt ja als natürlicher Wall die Ostgrenze unseres Reiches. Vor vielen tausend Jahren haben die Zwerge sich dort niedergelassen, haben unterirdische Städte gebaut und sie durch kilometerlange Gänge miteinander verbunden. Nach Osten hin errichteten sie mächtige Trutzburgen, deren größte sie Karak Varn nannten.

Viele Jahre lebten die Zwerge in Frieden, weil die Orcs und Goblins nach ihrer furchtbaren Niederlage bei Keloths Torr keinen Angriff mehr wagten. In dieser Zeit ließ die Wachsamkeit der Zwerge nach. So kam der Angriff Morcars völlig ohne Warnung. Geduldig hatte er neue Armeen rekrutiert und sie an der Grenze zusammengezogen. Als sie losschlügen, hatten die Zwerge kaum eine Chance. Zwar leisteten sie tapfere Gegenwehr, doch letztlich mußten sie eine Stadt nach der anderen aufgeben und in die Berge fliehen. Nur Karak Varn ist noch in ihrer Hand.

Ihr werdet Euch einen Weg durch die Hallen von Belorn suchen. Diese Labyrinth tief unter dem Grenzgebirge sind längst verfallen und ihrer unermesslichen Reichtümer beraubt. Jetzt werdet

Ihr dort nur noch Orcs und Goblins finden. Laßt sie teuer bezahlen für ihren schmählischen Überfall! Wo der Geheimgang liegt, ist im Buch der Bücher nicht genau beschrieben. Also bleibt Euch nur übrig, Grins Landkarte zu finden, die in vier Stücke zerbrochen über die Hallen verstreut ist. Ihr müßt alle vier Teile finden, sonst könnt Ihr den geheimen Zugang nach Karak Varn nicht finden, und unsere Sache ist verloren. Ich bringe Euch bis zum Großen Tor, aber dann seid Ihr auf Euch selbst gestellt. Macht Euch bereit: Im ersten Licht des Tages brechen wir auf!





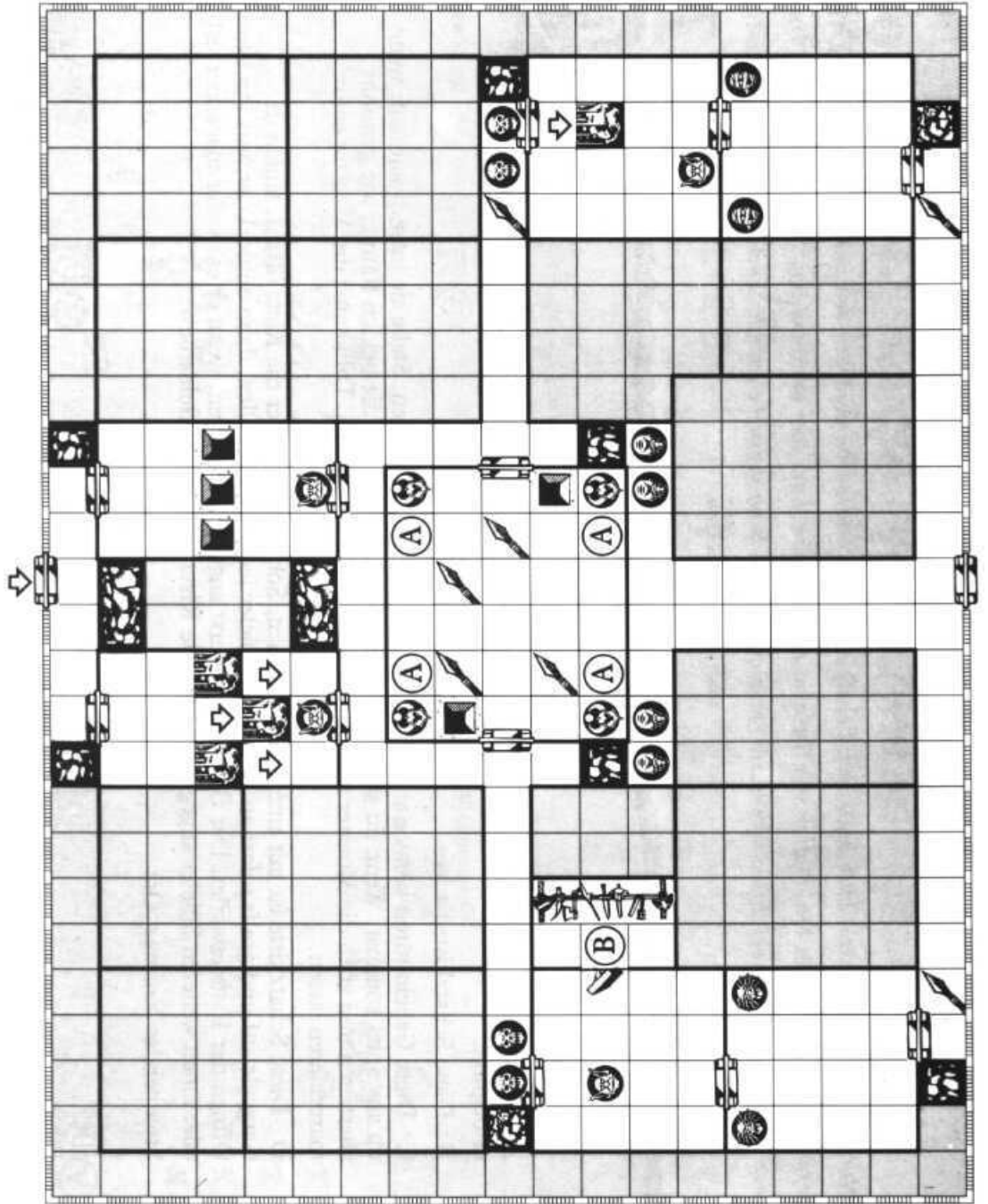
Das Große Tor

"Nur bis hierher kann ich Euch begleiten: Sobald Ihr durch dieses Tor gegangen seid, müßt Ihr selber für Euch sorgen. Ihr seid dann in den Hallen von Belorn, und ich kann Euch nur noch aus der Ferne beobachten. Tragt diese Kristalle immer bei Euch: Wenn sie rot aufleuchten, dann versuche ich mit Euch in Kontakt zu kommen und Euch zu helfen."



Anmerkungen:

- A Jeder Heroe kann wählen, auf welchem der mit X markierten Felder in den Gängen er beginnt.
 - B Diese Schatzkiste ist leer.
 - C Diese Geheimtüren können nicht durch Suchen gefunden werden. Stelle sie irgendwann auf, wenn du ans Spiel kommst. Wenn du sie aufstellst, müßt du gleichzeitig die beiden Räume wie gewohnt ausstatten und auch die Monster auf die angegebenen Felder stellen. Du kannst die Monster sofort marschieren lassen.
 - D Diese Schatzkiste ist mit einer Falle versehen. Sobald ein Spieler die Kiste öffnet, taucht der Gargoyle auf und greift sofort an. Sucht ein Spieler jedoch nach Fallen, dann entdeckt er, was ihn beim Öffnen der Kiste erwartet. Der Gargoyle darf erst angegriffen werden, wenn er entweder marschiert ist oder einen weiteren Spieler angegriffen hat. Die Kiste enthält 200 Goldstücke.
- Streunendes Monster: Orc



Die Ruhmeshallen

Ein neuer Eingang liegt vor Euch. Der Kristall, den Mentor Euch gab, leuchtet rot. Ihr schaut hinein und hört ihn sprechen: "Vor Euch liegen die Ruhmeshallen, in der alle großen Zwergenkrieger der Geschichte verewigt sind. Ihre Taten wurden in die Wände gemeißelt, damit sie niemals in Vergessenheit geraten. Bewegt Euch mit äußerster Vorsicht, denn diese Hallen sind gespickt mit Fallen und magischen Feindbildern, an denen die Zwergenkrieger immer wieder ihren Mut und ihre Geschicklichkeit erproben."

Anmerkungen:

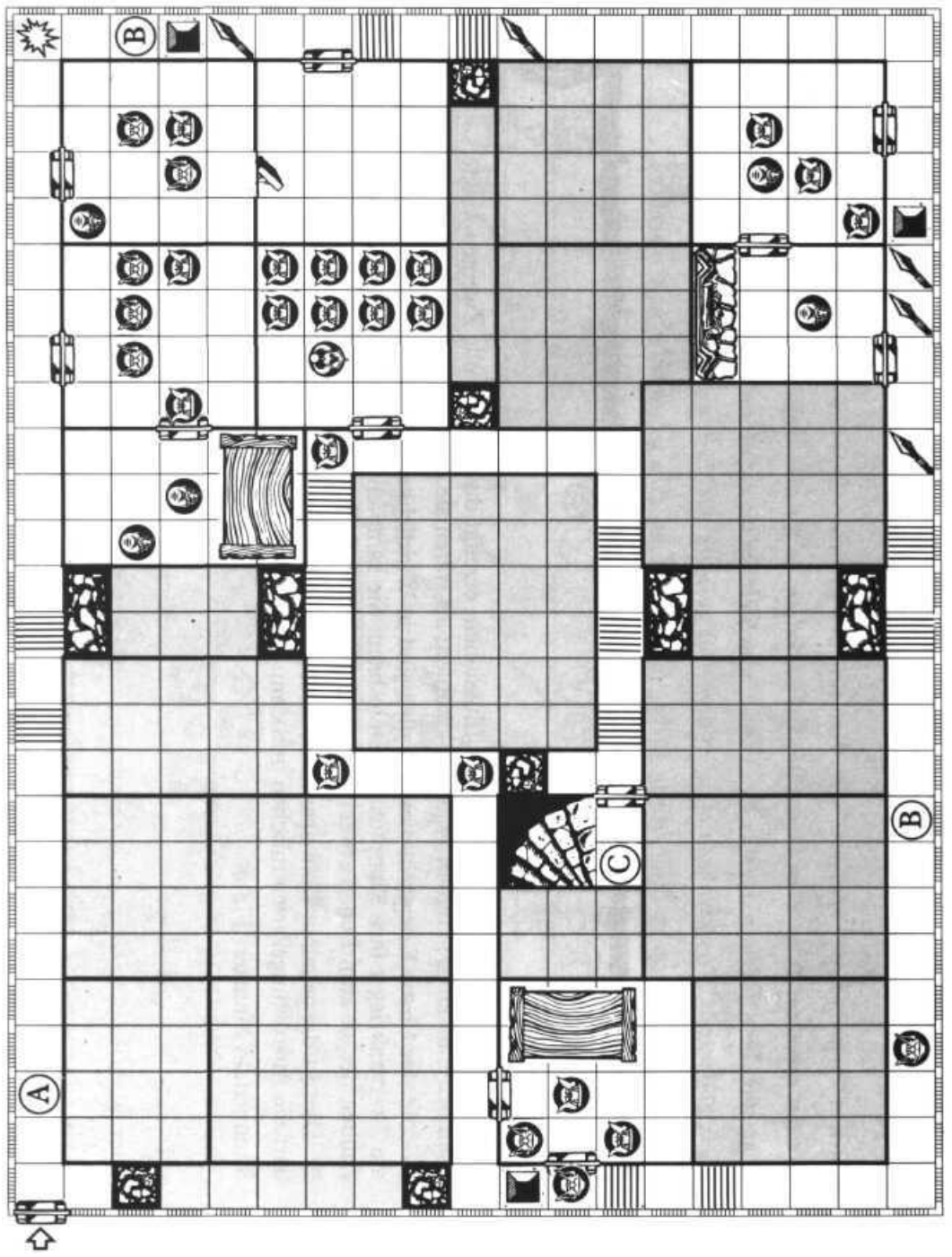
Alle Monster in diesen Hallen sind nur Illusionen, erzeugt durch kraftvolle Zwergen-Magie. Dennoch müssen die Heroen gegen sie kämpfen, als wären sie echt.

A Die vier Chaos-Krieger in diesen Hallen sind in Wirklichkeit verzauberte Rüstungen, an denen die Zwergenkrieger ihre Kampftechniken testeten. Sie kämpfen wie richtige Chaos-Krieger, und der Zauber, der sie zum Leben erweckt, bewahrt sie auch vor allen Fallen.

B Dies ist die geheime Waffenkammer der Zwerge. Der erste Spieler, der hier nach Schätzen sucht, darf die Ausrüstungskarten mischen und dann die oberste Karte nehmen.

Streunendes Monster: Fimir.





Die Todes-Spirale

Die große Zitadelle liegt tief unter den Bergen. Die endlosen Treppen, die zu ihr hinunter führen, sind als Todes-Spirale bekannt: Man fühlt sich von ihnen hinuntergezogen wie von einem riesigen Strudel, aus dem es kein Entkommen gibt. Der Weg zu den Haupträumen ist lang und sehr gefährlich. Denn inzwischen haben die Orcs viele Fallen gelegt, um sich vor Angriffen zu schützen.

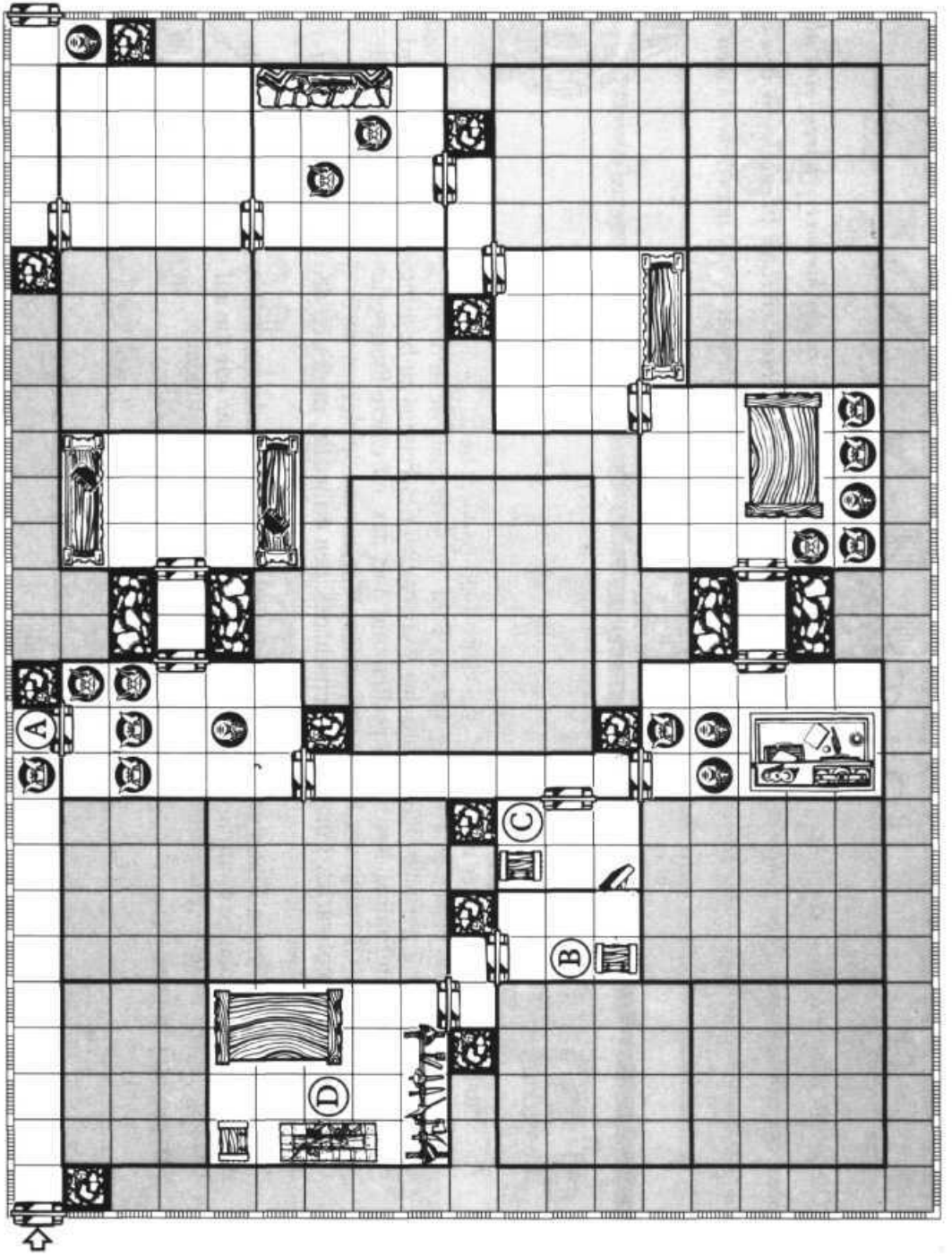


Anmerkungen:

A Sobald der letzte Spieler das mit 'A' markierte Feld passiert hat, fällt ein großer Felsen von der Decke: Lege die Felsen-Markierung auf das Feld 'A'. Jedesmal, wenn du danach ans Spiel kommst, wirfst du 2 normale Würfel, um das Weiterrollen des Felsens zu bestimmen. Schließlich wird er an die Mauer am Ende dieses Flures prallen und dort das mit einem Stern gekennzeichnete Feld für immer blockieren. Überrollt der Felsen auf seinem Weg andere Spieler, so wirfst du für jeden Getroffenen 5 Kampfwürfel. Für jeden Totenschädel, den du wirfst, muß sich der Getroffene 1 Punkt an Körperkraft abziehen.

B Die Fallen in diesem Flur sind so gut getarnt, daß jeder Spieler, der nach Fallen sucht, nur 1 Falle entdecken kann, solange er am Spiel ist. Und zwar entdeckt er immer nur die auf seinem Weg nächstgelegene Falle — jede weitere wird erst durch neues Suchen gefunden.

Streunendes Monster: Orc



Die Zwerge-Schmiede

„Die größte Kunst der Zwerge ist die Metallbearbeitung. Kaum jemand kann sich rühmen, so viel von Erzen und ihrer Verwendung zu verstehen wie sie. Die Waffen, die sie seit Anfang der Zeiten geschmiedet haben, sind längst Legende. Und die Pracht ihrer Juwelen hat Könige und Diebe gleichermaßen in ihren Bann gezogen. Man sagt, daß die Orcs trotz ihrer langen Anwesenheit in den Hallen von Belorn noch immer nicht herausgefunden haben, wo die Zwerge-Schmiede versteckt ist.“



Anmerkungen:

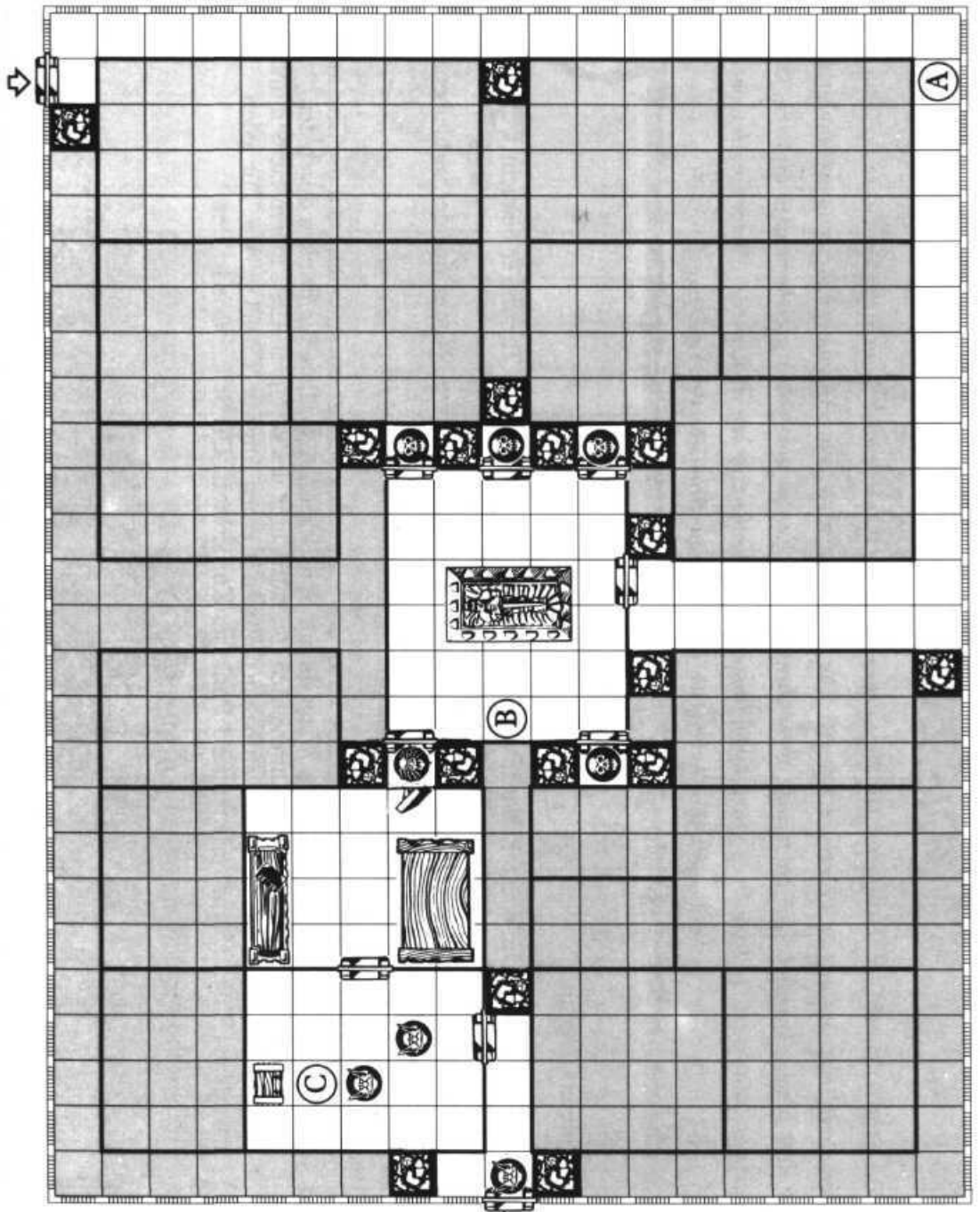
A Wenn dieser Orc entdeckt wird, verfallt er in lautes Kreischen. Die Tür, die er bewacht, öffnet sich, und der gesamte Inhalt des Raumes wird sichtbar.

B Diese Schatzkiste enthält ein Stück von Grins steinerner Landkarte. Nimm eine der verbleibenden Karten-Markierungen.

C Diese Schatzkiste enthält 50 Goldstücke.

D Dies ist die Zwerge-Schmiede. Die Hitze des Schmiedefeuers ist unerträglich, weil die Glut aus dem Mittelpunkt der Erde stammt. Wenn du ans Spiel kommst, sprühen die Funken durch den ganzen Raum und verletzen alle Anwesenden mit Ausnahme des Zwerges: Alle anderen Heroen und Monster, die sich in der Schmiede aufhalten, müssen je einen Angriffs-Würfel werfen. Für jeden geworfenen Totenschädel verlieren sie 1 Punkt an Körperkraft. Die Schatzkiste ist leer.

Streunendes Monster: Fimir



Das Königs-Mausoleum

Die Zwerge hatten viele bedeutende Könige. Einer von ihnen, Belorn, baute die große Zitadelle und wurde nach seinem Tod in dieser Halle beigesetzt. Seine Nachfolger, von denen keiner ihm nachstand an Mut und Weisheit, teilen ihre letzte Ruhe mit ihm: Holgar, der seine Mannen in die Schlacht am Keloth-Hügel führte; und Garin, der mit seinen Brüdern bis zum letzten Blutstropfen gegen Morcars Schwarze Legionen kämpfte. Niemand soll sagen, daß die Zwerge keine Helden sind, denn ihr Mut ist über jeden Zweifel erhaben.



Anmerkungen:

A Wenn der erste Heroe über dieses Feld kommt, liest du folgendes vor: "Der ferne Klang der Waffen hallt durch diesen Flur. Kein Zweifel: Der Feind ist Dir auf den Fersen! Beeile Dich — die Zeit drängt!"

Sobald du ans Spiel kommst, wirfst du einen normalen Würfel, um zu sehen, wie viele Monster hinter den Heroen in den Flur drängen. Immer, wenn du neu ans Spiel kommst, würfelst du erneut. Wähle die Monster nach deinem Geschmack. Die Monster kommen durch dieselbe Tür, durch die die Heroen den Flur betreten haben.

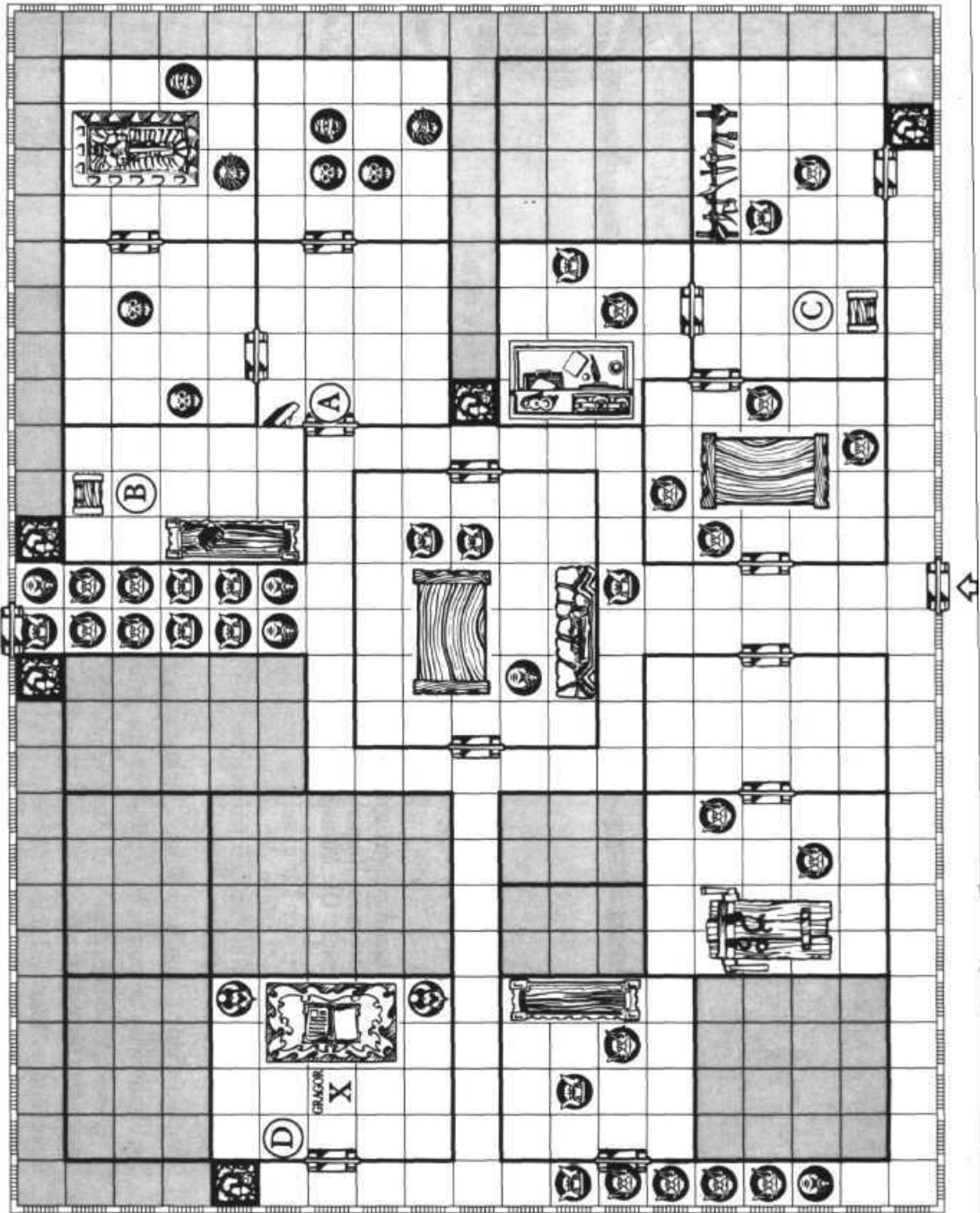
B Die Skelette hinter der Tür dieses Raumes sind die sterblichen Überreste früherer Zwergen-Könige. Wenn eine Tür geöffnet wird, öffnen sich alle anderen gleichzeitig. Die Skelette bewegen sich nicht und greifen nicht an, wenn sie nicht selber angegriffen werden. Wird jedoch irgendein Skelett angegriffen, so können alle nach folgenden Regeln kämpfen:

Tempo: 6 Felder, Angriff: 3 Würfel, Verteidigung: 4 Würfel, Körperkraft: 1, Intelligenz: 1.

Der Zombie ist ein normaler Zombie, für ihn gelten die üblichen Zombie-Regeln.

C Diese Schatzkiste enthält ein Stück von Grins steinerner Landkarte. Nimm eine der verbleibenden Karten-Markierungen.

Streunendes Monster: Fimir



Die Große Zitadelle

Die Große Zitadelle liegt im Zentrum der Hallen von Belorn. Hier kampiert jetzt die Hauptmasse der Orcs, denn sie sammeln sich zum großen Überfall auf unser Reich. Also seid auf der Hut: Die Schlacht steht dicht bevor. Bereitet Euch auf das Schlimmste vor, denn niemand kann den Ausgang des Kampfes vorhersagen!



Anmerkungen:

A Diese Tür ist seit vielen Jahren nicht benutzt und nur sehr schwer zu öffnen. Wer es versucht, muß 2 normale Würfel werfen. Die Tür öffnet sich nur, wenn der Heroe höchstens so viele Augen wirft, wie ursprünglich auf seinem Persönlichkeits-Paß an Körperkraft angegeben sind. (Etwa verlorene Punkte an Körperkraft bleiben unberücksichtigt). Wirft der Spieler jedoch mehr Augen, dann bleibt die Tür zu, und der Spieler zu seiner Linken ist am Spiel.

B Die Schatzkiste enthält 2 Heilränke. Jeder kann bis zu 4 verlorene Körperkraft-Punkte wieder auffüllen.

C Diese Schatzkiste enthält ein Stück von Grins steinerner Landkarte. Nimm eine der verbleibenden Karten-Markierungen.

D Benutze die Figur des Hexers, um Gragor darzustellen. Gragor spielt nach denselben Regeln wie ein normaler Chaos-Krieger, außer daß er aufgrund seiner magischen Rüstung 6 Würfel zur Verteidigung werfen darf.

Streunendes Monster: Fimir