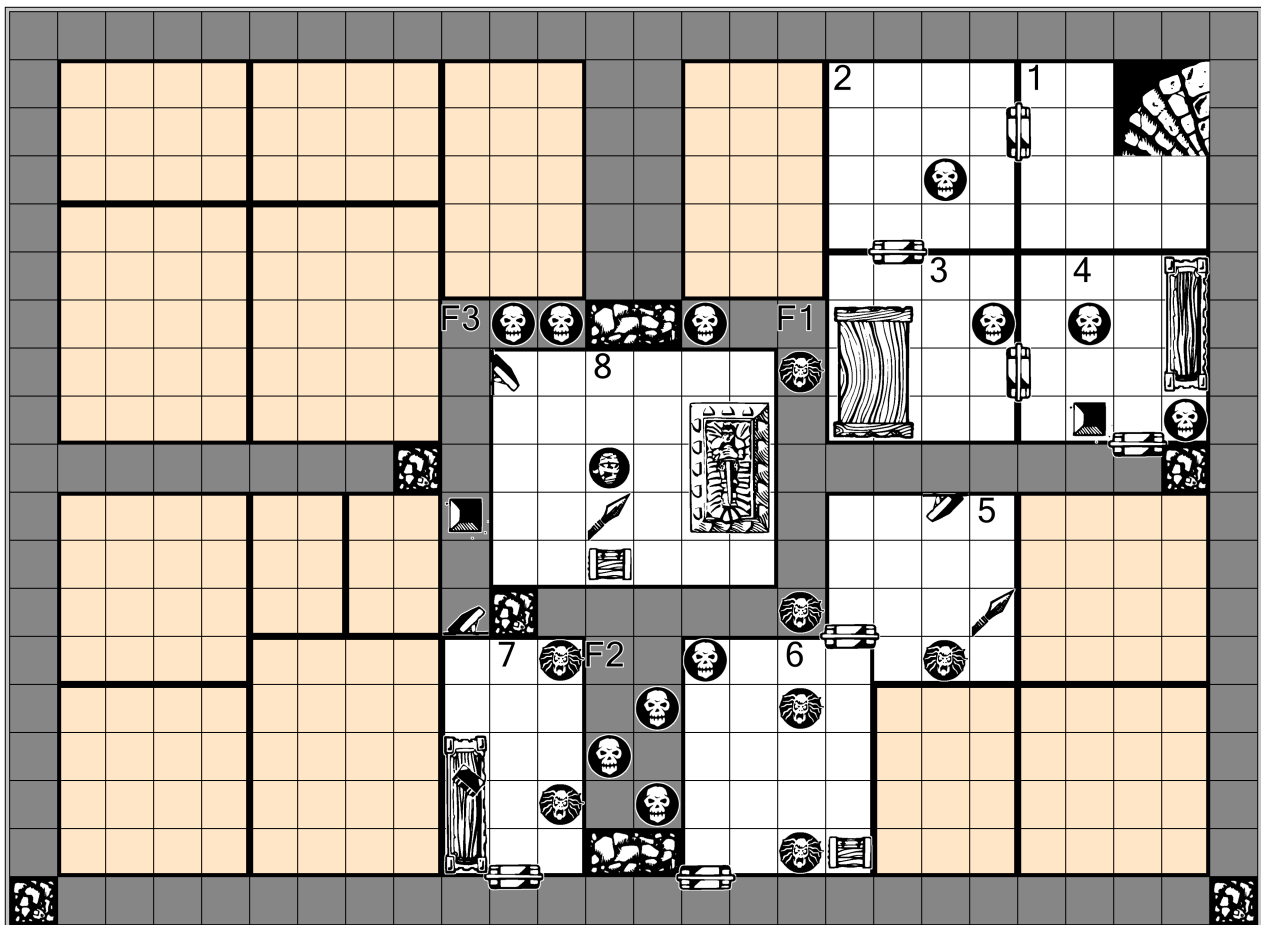


## Heroquest: Eine Kampagne für das Basis-Spiel (neu oder alt)



### 1 Das Grab des Alchimisten

Vor langer Zeit lebte ein Alchimist in der Stadt, dem nachgesagt wurde, der schwarzen Kunst anzuhängen. Er scharte auch Anhänger um sich und das blieb nicht ohne Folgen. Nach vielen unerklärlichen und unheimlichen Vorkommnissen beschloss der Rat dem grausigen Treiben ein Ende zu setzen. In einem schweren Kampf wurden der Alchimist und seine Anhänger von den Stadtwachen besiegt. Weil man aber fürchtete, dass der unheimliche Alchimist es irgendwie schaffen könnte, den Tod zu überwinden, brachte man seine Überreste und die seiner Anhänger in ein altes Hügelgrab und verschloss den Eingang mit schweren Felsen.

Es kehrte Ruhe ein und über die Jahrhunderte geriet das alles in Vergessenheit. Aber dann kam der Regen. Tagelang, ja wochenlang, ergossen sich die Fluten vom Himmel und es kam zu verheerenden Erdbeben. So manche Hütte versank in den Fluten und auch vor der Stadt machten die Wassermassen nicht halt. Aber dann riss ein gewaltiger Erdbeben die Felsen vor dem Eingang zum Hügelgrab fort und das Unheil nahm seinen Lauf. Tatsächlich war es dem Alchimisten gelungen, den Tod zu überwinden und er und seine Anhänger verbreiteten nun als Untote Angst und Schrecken in der Stadt.

Darum setzten die Ratsherren eine Belohnung von 200 Goldstücken aus, wenn es Wagemütigen gelingen würde, den Alchimisten und seine Anhänger zu besiegen. Denn erst dann würde es wieder sicher sein in der heimgesuchten Stadt.

## Das Grab des Alchimisten

Angaben zu den Monsterwerten: T= Tempo (Fortbewegung in Feldern), A = Angriffswürfel, V = Verteidigungswürfel, I = Intelligenz, □ = Körperpunkte (Leben)

Es wird unterstellt, dass die Heroen nach jedem Kampf nach Schätzen suchen. Die Angaben zu den einzelnen Schätzen in allen Anleitungen dieser Kampagne werden vom Dungeonmaster erst gemacht, wenn die Frage gestellt wurde! Die Untersuchung einzelner Möbelstücke ist in diesen Abenteuer **nicht** vorgesehen. Üblicher Weise wird bei uns auch nur einmal pro Raum nach Schätzen gefragt! Ist kein Schatz angegeben, wird eine Schatzkarte nach den vorgegebenen Regeln vom Stapel dieser Karten gezogen!

-----  
Benötigt wird ein Helm aus dem Stapel der Ausrüstungskarten für Raum 6!

Wanderndes Monster: Skelett T 6 A 2 V 2 I 0 □

**1** Zwischen getrocknetem Schlamm und verstreuten Felsbrocken bahnt ihr euch einen Weg in das alte Hügelgrab

**2** Ein Skelett, wohl einst Anhänger des Alchimisten. Skelett T 6 A 2 V 2 I 0 □

**3** Wieder ein Skelett und ein vermoderter hölzerner Tisch. Skelett T 6 A 2 V 2 I 0 □  
**Unter dem Tisch liegt ein löchriger Beutel mit 30 Gold.**

**4** Zwei Skelette vor einem zerfallenden Schrank Skelette T 6 A 2 V 2 I 0 □ / □  
**Im Schrank liegt ein kleiner Ring im Wert von 60 Gold.**

**5** Ein Zombie wankt auf euch zu. Zombie T 4 A 2 V 3 I 0 □

**6** Untote Anhänger des Alchimisten greifen euch an. Zombies T 4 A 2 V 3 I 0 □ / □  
Skelette T 6 A 2 V 2 I 0 □  
**In der Truhe findet ihr einen Helm und 80 Goldstücke.**

**7** Zwei Zombies wollen euch ans Leben. Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0 □ / □  
**Im Schrank liegt ein silberner Haarreif im Wert von 20 Gold.**

**8** Der Alchimist hatte vor seinem Tod ein geheimnisvolles Elixier getrunken, das er bei einem dunklen Ritual gebraut hatte. Als er in dieser Kammer wieder zu sich kam, balsamierte er sich ein und überdauerte als wandelnde Mumie die Jahrhunderte. Er stellt sich zum entscheidenden Kampf.

Alchimist: T 4 A 4 V 4 I 2 □□□

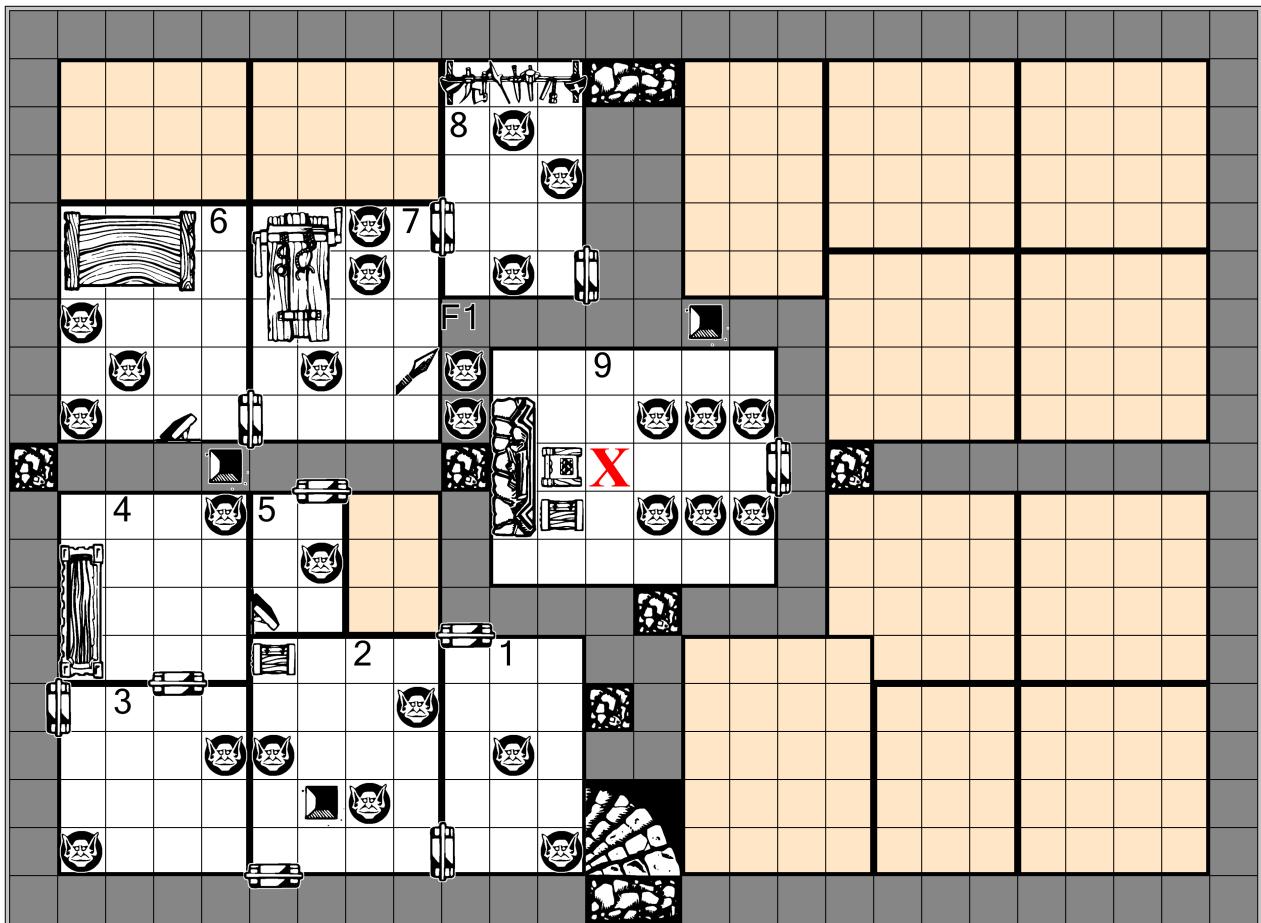
**In der Truhe sind 100 Goldstücke.**

**F1** 2 Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0 □/□ Skelett T 6 A 2 V 2 I 0 □

**F2:** 3 Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0 □/□/□

**F3:** 2 Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0 □/□

*Die Belohnung von 200 Goldstücken zahlten Euch die Ratsherren sogleich aus, nachdem sie von Euren tapferen Taten erfuhren und am folgenden Tag wurde Euch zu Ehren ein rauschendes Fest gefeiert.*



## 2 Korrosch, der Goblinfürst

Wenige Tage nach dem rauschenden Fest wurden die Heroen zur Gilde der Händler gebeten. Der Gilddenmeister, beeindruckt vom heldenhaften Kampf gegen den untoten Alchimisten, erhoffte sich auch bei seinem Problem Hilfe von den Heroen. Die Handelskarawanen müssen auf ihrem Weg zu der kleinen Stadt durch einen Hohlweg. Dort werden sie oft von Goblins überfallen, deren Lager nicht weit vom Hohlweg entfernt in einem kleinen Wäldchen lag. Wenn erst Korrosch, der Fürst der Goblins besiegt wäre, so erhoffte sich der Gilddenmeister, würden die Überfälle auf die Karawanen aufhören. Einfach würde das sicher nicht, denn Korrosch sei ein außergewöhnlich großer und starker Goblin. Darum soll es auch eine hohe Belohnung von 100 Gold für jeden Heroen aus der Kasse der Händlergilde geben!

## 2 Korrosch, der Goblinfürst

*Benötigt wird ein Armschutz und die Armbrust aus dem Stapel der Ausrüstungskarten und das Schwert Orc-Terror von den Artefakt-Karten!*

Streunendes Monster: 1 Goblin T 10 A 2 V 1 | 1

**1** An uralten Baumstümpfen vorbei und durch wucherndes Dickicht findet ihr den Eingang zum Lager des Goblinfürsten und schreckt dabei zwei seiner Krieger auf.

2 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /

**2** Hier bewachen gleich 3 Goblins eine Kiste. Was da wohl darin sein mag?

3 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /  /

**In der Kiste sind 50 Goldstücke und ein Armschutz.**

**3** Zwei Goblins stellen sich euch entgegen.

2 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /

**4** Dies scheint eine Sackgasse zu sein.

Goblins T 10 A 2 V 1 | 1

**Im Schrank liegt ein Beutel mit 30 Goldstücken.**

**5** Ein enger Durchgang. Ihr stößt einen Goblin auf.

Goblin T 10 A 2 V 1 | 1

**6** 3 Goblins um einen Tisch herum. Sie scheinen etwas zu feiern.

3 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /  /

**7** In diesem Raum müssen die Monster ihre armen Opfer gefoltert haben.

3 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /  /

**8** Die Waffenkammer der Unholde. Stark bewacht von drei Biestern.

3 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /  /

**Im Waffenständer findet ihr eine Armbrust.**

**9** Ihr habt Korrosch, den Fürsten der Goblins gefunden. Er ist wirklich sehr groß und scheint auch besonders stark zu sein. Hier hält er Hof mit seiner Leibwache, den besten Kriegern seines Stammes!

*(Hinweis: Auf das **X** stellt der Dungeonmaster einen Orc, der Korrosch darstellt; er ist größer als normale Goblins!)*

6 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /  /  /  /  /

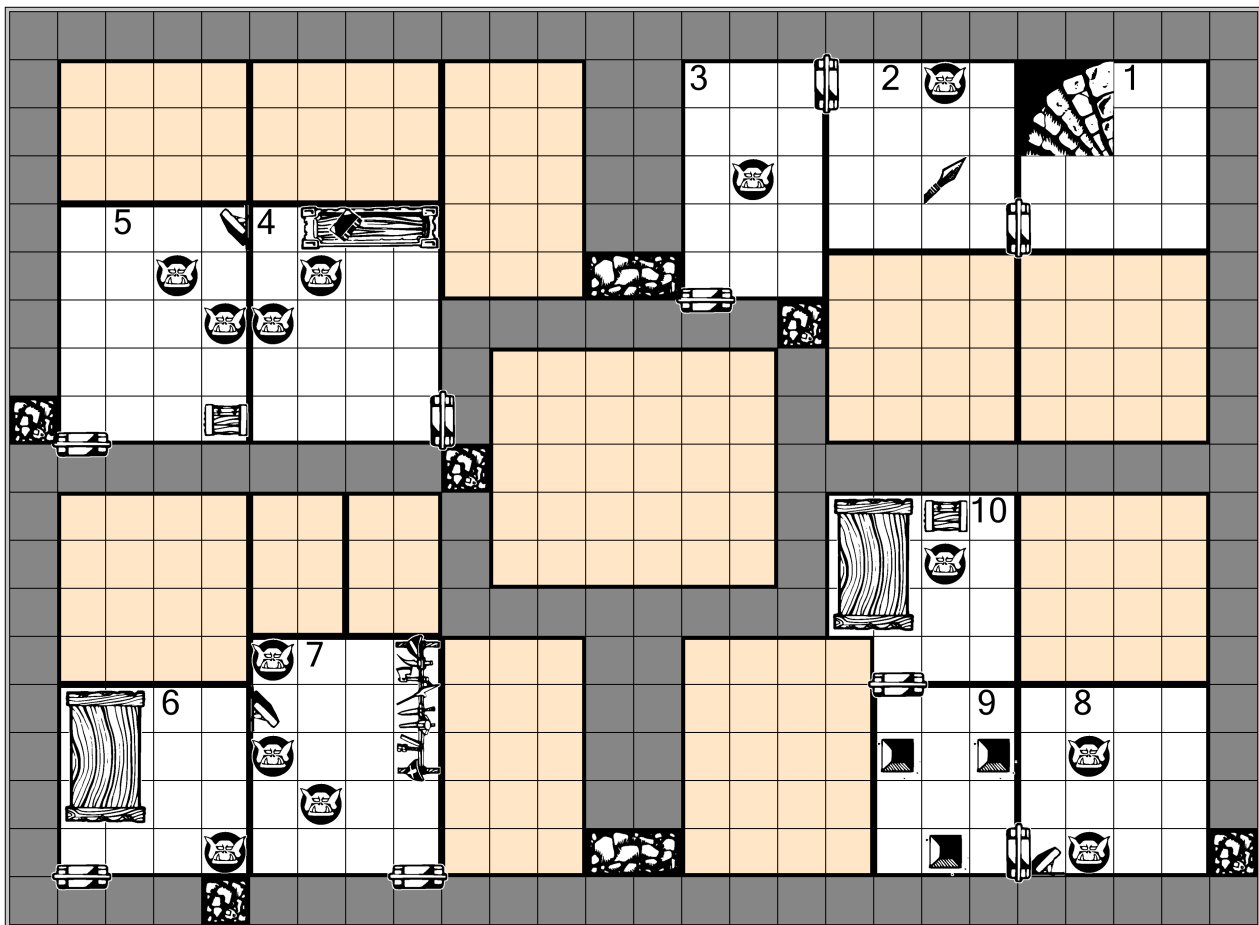
Korrosch: T 10 A 3 V 3 | 2

**In der Kiste sind 150 Gold und das magische Schwert Orc-Terror!**

**F1** Zwei Goblins auf dem Weg zu ihrem Fürsten.

2 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /

*Zurück in der Stadt spricht ihr bei der Gilde der Händler vor und erhaltet eure Belohnung in Höhe von 100 Gold für jeden Heroen, der an diesem Abenteuer teilgenommen und es überlebt hat! Eure Heldentaten sprechen sich herum und wieder wird Euch zu Ehren ein großes Fest gefeiert!*



### 3 Die Höhle der Orcs

Von den Ratsherren aufgefordert sprachen die Heroen beim Apotheker der Stadt vor. Der Gelehrte war verzweifelt - und fast pleite. Wie sich herausstellte, konnte er keine Salben und Tinkturen mehr herstellen. Dazu benötigte er ein besonderes Moos und frisches Quellwasser, was nur in einer Höhle unter dem Donnerberg zu finden war. Dort aber hatte vor einer Weile ein Stamm Orcs sein Lager aufgeschlagen. Es war für den Apotheker zu gefährlich, dort noch nach den Zutaten für seine Arzneien zu suchen. So konnte er nichts mehr verdienen und die Menschen der Stadt konnten ihre Leiden nicht mehr lindern. Sollten die Heroen tapfer genug sein, die Orcs aus der Höhle zu vertreiben, versprach der Apotheker ihnen als Belohnung ein Schmuckstück aus Familienbesitz, denn Gold besaß er ja nicht mehr. Es handelte sich um das Zauberamulett.

### 3 Orc-Höhle

*Benötigt werden 1 Lederhelm und 1 Langschwert vom Stapel der Ausrüstungskarten und das Zauberamulett von den Artefakt-Karten!*

Streunendes Monster: 1 Orc T 8 A 3 V 2 I 2

**1** Glitschige Stufen führen hinab ins Zwielficht. Wasser tropft von feuchten Wänden, die mit Moos und Flechten bewachsen sind.

**2** Der Orc hält euch für leichte Beute. 1 Orc T 8 A 3 V 2 I 2

**3** Wieder ein Orc, der sich euch entgegen stellt. 1 Orc T 8 A 3 V 2 I 2

**4** 2 Orcs die euch den Garaus machen wollen. 2 Orcs T 8 A 3 V 2 I 2 /   
**Im Schrank liegt eine Börse mit 80 Gold.**

**5** Wieder 2 Orcs, die eine Kiste bewachen. 2 Orcs T 8 A 3 V 2 I 2 /   
**In der Kiste sind 120 Gold und ein Lederhelm.**

**6** Der Orc dürfte kein Problem für euch sein. Orc T 8 A 3 V 2 I 2   
**Auf dem Tisch liegt ein silberner Ring im Wert von 50 Gold.**

**7** Die Waffenkammer der Orcs. Sie ist stark bewacht! 3 Orcs T 8 A 3 V 2 I 2 / /   
**Im Waffenständer findet ihr ein Langschwert!**

**8** Zwei Orcs machen sich zum Kampf bereit. 2 Orcs T 8 A 3 V 2 I 2 /

**9** -.-

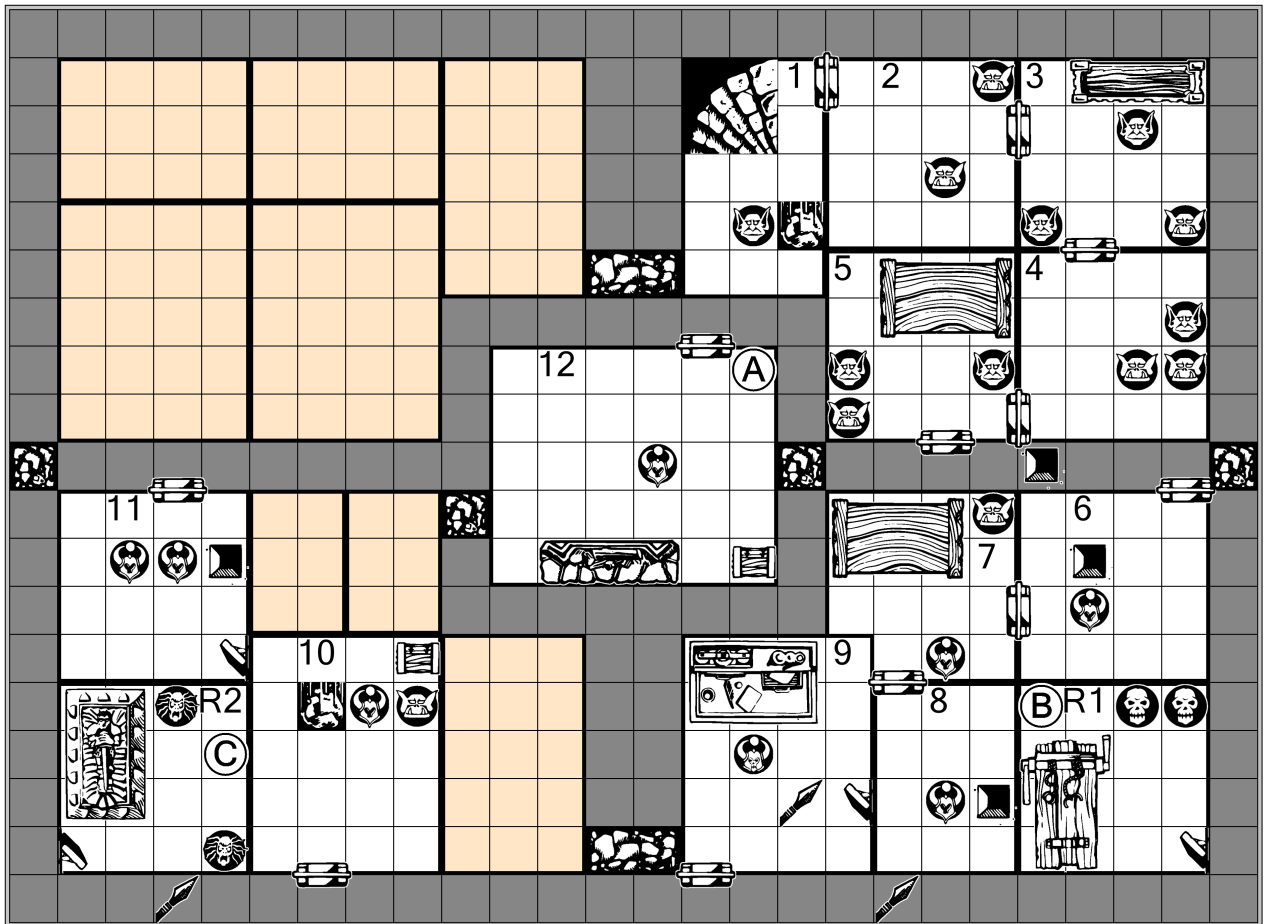
**10** Ihr habt Eisenhaut, den Anführer der Sippe gefunden.

Eisenhaut: T 8 A 3 V 3 I 3

*Besonderheit bei Eisenhaut: Der erste schwarze Schild zählt doppelt! Jedoch nur einer und nur wenn auch mindestens ein schwarzer Schild gewürfelt wird!*

**In der Kiste sind 150 Goldstücke.**

*Überglücklich ist der Apotheker, als er von eurem erfolgreich bestandenen Abenteuer erfährt. Ihr erhaltet eure versprochene Belohnung - das Zauber-Amulett! Danach macht der Apotheker sich sogleich auf den Weg zur Höhle um neue Zutaten für seine Salben und Tinkturen zu besorgen.*



#### 4 Der schwarze Ritter

Nach ihren Heldentaten für die kleine Stadt wurden die 4 Heroen auf die Burg von Ritter Adalbert gebeten. Dieser berichtete von der Bedrohung durch den schwarzen Ritter, der südlich der kleinen Stadt eine Burg erobert hatte und nun mit seinen Horden das ganze Tal bedrohte. Zwar war es Adalbert gelungen, das Heer des schwarzen Ritters zurück zu schlagen, aber die Burg des Feindes schien ihm uneinnehmbar. Immerhin hatte der schwarze Ritter nicht nur Vasallen in Rüstungen um sich versammelt. Denn auch eine Vielzahl von Monstern, waren ihm zu Diensten.

Sollten die Heroen es wagen und den schwarzen Ritter erfolgreich vertreiben, versprach Ritter Adalbert jedem Helden, der erfolgreich und lebend zurück kommen würde, eine Belohnung in Höhe von 150 Goldstücken.

#### 4 Der schwarze Ritter

*Vor Beginn dieses Abenteuers nimmt der Böse eine Karte mit einem **Heiltrank** aus dem Stapel der Schatzkarten und bewahrt diese als Beute für Raum 3 auf! Außerdem benötigt wird die **Lanze** aus dem Ausrüstungs- und **Borins Rüstung** sowie das **magische Zepter** aus dem Artefakt-Stapel!*

Streunendes Monster: 1 Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 I 3 □□

**1** Ausgetretene Stufen führen hinauf zum Burghof, in dem ein Goblin Wache hält.  
Goblin: T 10 A 2 V 1 I 1 □

**2** Im hinteren Abschnitt des Hofes patrouillieren 2 Orcs.  
Orcs: T 8 A 3 V 2 I 2 □ / □

**3** 1 Orc und 2 Goblins halten sich im Vorraum der Eingangshalle auf.  
Goblins: T 10 A 2 V 1 I 1 □ / □ Orc: T 8 A 3 V 2 I 2 □

**Im Schrank steht eine kleine Schatulle mit 50 Gold und ein Heiltrank daneben.**

**4** In der großen Halle erwarten euch ein Goblin und zwei Orcs  
Orcs: T 8 A 3 V 2 I 2 □ / □ Goblin: T 10 A 2 V 1 I 1 □

**5** Der Durchgang zum Gesindehaus wird von drei Goblins bewacht.  
Goblins: T 10 A 2 V 1 I 1 □ / □ / □

**Unter dem Tisch liegt eine zerbrochene silberne Schale im Wert von 30 Gold.**

**6** Ein Chaoskrieger wartet am Eingang des Gesindehauses auf euch  
Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 I 3 □□

**7** In der Küche des Gesindehauses befinden sich ein Chaoskrieger und ein Orc  
Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 I 3 □□ Orc: T 8 A 3 V 2 I 2 □

**Auf dem Tisch stehen verzierte Zinnteller im Wert von 50 Gold.**

**8** Im Durchgang zum Studierzimmer stößt ihr einen Chaoskrieger auf  
Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 I 3 □□

**9** Das Studierzimmer ist das Reich des Hexers, der sich dem schwarzen Ritter angeschlossen hat. Hexer: T 8 A 4 V 3 I 3 □□□

*Besonderheit: Bei Verteidigung wird immer 1 schwarzer Schild zum Würfelergebnis addiert!*

**Auf dem Alchimistentisch liegt ein Ring mit einem Rubin im Wert von 100 Gold.**

**10** Der Söller unter dem Burgfried beherbergt einen Orc und einen Chaoskrieger  
Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 I 3 □□ Orc: T 8 A 3 V 2 I 2 □

**In der Kiste liegen das magische Zepter und eine Halskette im Wert von 120 Gold.**

**11** Den Eingang zum Burgfried bewachen zwei Chaoskrieger  
2 Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 I 3 □□ / □□



**12** Die Tür (A) ist verschlossen. Sie kann nur mit dem Eisen- und dem Knochenschlüssel aus den Räumen **R1** und **R 2** geöffnet werden. Das Öffnen ist keine Aktion!

Der schwarze Ritter steht vor euch. Das wird ein harter Kampf!

Schwarzer Ritter: T 9 A 4 V 4 I 3

*Besonderheit: Bei Verteidigung wird immer 1 schwarzer Schild zum Würfelergebnis addiert! Beim Angriff wird ein Schädel addiert, wenn kein oder nur ein Schädel erwürfelt wird!*

**In der Kiste befindet sich eine Lanze und Borins Rüstung.**

**R1** Auch untote Monster dienen dem schwarzen Ritter.

2 Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0  /

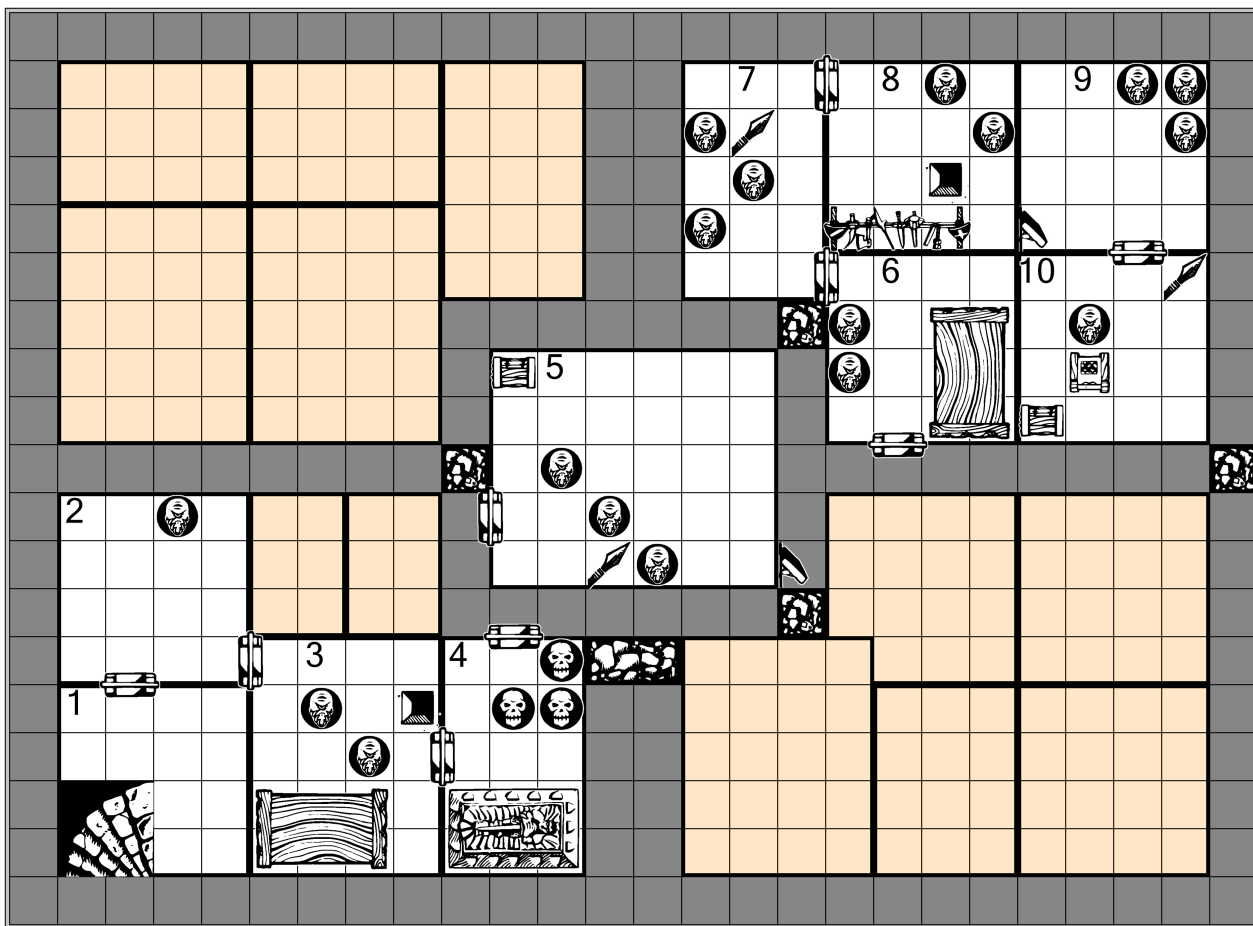
**Unter der Folterbank findet ihr einen Eisenschlüssel und eine zerbrochene Brosche im Wert von 30 Gold.**

**R2** In der Krypta der Burg hausen zwei Zombies

Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0  /

**Im Sarkophag liegt ein Knochenschlüssel und eine silberne Gürtelschnalle im Wert von 20 Gold.**

*Zurück bei Ritter Adalbert erhielt jeder Heroe sogleich die versprochene Belohnung von 150 Goldstücken. Adalbert dankte den Abenteurern überschwänglich. Die große Gefahr für die kleine Stadt, das ganze Tal und für Adalbert selbst bestand nun nicht mehr. Der Ritter meinte, er würde diese Heldentat auch beim Landesherren lobend erwähnen, wenn dieser seine Ritter wieder zur monatlichen Versammlung einladen würde.*



### 5 Der Sumpf der Fimir / Abscheulichkeiten

*Hinweis: Der Plan zu diesem Abenteuer basiert auf der Original-Basis-Box, die Fimir als Monster enthält. Sollte die Gruppe die neue Box mit Abscheulichkeiten besitzen, nutzt einfach diese Figuren statt der Fimir!*

*Keine 14 Tage nach dem Sieg über den schwarzen Ritter wurden die Heroen zum Landesherrn gebeten. Ritter Adalbert hatte ihm vom Mut der Abenteurer berichtet und da er schwer in Bedrängnis war, hatte der Landesherr auch sogleich eine Aufgabe für die Heroen: Da die Ogre ins Reich eingedrungen waren, stand eine Schlacht bevor für die Ritter und Truppen des Reiches benötigt wurden. Es bestand aber die Gefahr dass die Fimir / Abscheulichkeiten den Truppen während der Schlacht mit den Ogre in den Rücken fallen würden. Die Schlacht würde auf der großen Ebene stattfinden und nicht weit davon war der große Sumpf, die Heimat der Fimir / Abscheulichkeiten.*

*Wenn es den Heroen gelingen würde, die Gefahr aus dem Sumpf zu beseitigen versprach der Landesherr den Heroen eine Belohnung in Höhe von 200 Goldstücken.*

## 5 Sumpf der Fimir/Abscheulichkeiten

*Hinweis: Nachfolgend wird nur von Fimir die Rede sein. Sollten in Deiner Box Abscheulichkeiten sein, nutze diese und sprich auch immer von Abscheulichkeiten, wenn Du den Heroen etwas erklären musst! Benötigt wird das **Geisterschwert** aus dem Stapel der Artefakt-Karten*

Streunendes Monster: 1 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□

**1** Glitschige Stufen führen hinab ins Reich der Fimir. Die Luft ist heiß und stickig. Abgenagte Knochen liegen hier überall herum.

**2** Der Fimir wendet sich zur Tür um Verstärkung zu holen, das muss unterbunden werden!  
Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□

**3** An einem Tisch halten zwei Fimir ein schauriges Mahl.

2 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□ / □□

**Auf dem Tisch liegt ein Zierdolch im Wert von 40 Gold.**

**4** Wiederauferstandene Skelette von elend im Sumpf zugrunde Gegangenen.

3 Skelette T 6 A 2 V 2 I 0 □ / □ / □

**Im Sarkophag liegt ein Ohrring im Wert von 50 Gold.**

**5** Hier sind 3 Fimir, die euch als leichte Beute ansehen. Sie ziehen ihre Waffen.

3 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□ / □□ / □□

**In der Kiste sind 60 Gold.**

**6** An einem Tisch hantieren zwei Fimir mit einer Schachtel.

2 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□ / □□

**In der Schachtel auf dem Tisch liegt eine silberne Halskette im Wert von 40 Gold.**

**7** Mit zischenden Geräuschen machen sich 3 Fimir zum Kampf bereit.

3 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□ / □□ / □□

**8** Die Waffenkammer der Fimir, bewacht von 2 Kriegern.

2 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□ / □□

**Im Waffenständer findet ihr das Geisterschwert!**

**9** 3 Fimir bewachen den Vorraum zur Residenz ihre Anführers!

3 Fimir T 6 A 3 V 3 I 3 □□ / □□ / □□

**10** Ihr öffnet die Tür und steht vor dem Anführer der Fimir/Abscheulichkeiten.

Anführer der Fimir: T 8 A 4 V 4 □□□□

*Besonderheit: + 1 schwarzer Schild bei Verteidigungswürfen!*

**In der Truhe sind 120 Goldstücke.**

*Beeindruckt von euren Heldentaten gegen die Fimir / Abscheulichkeiten überreicht euch der Landesherr die versprochene Belohnung in Höhe von 200 Goldstücken. Viel Zeit hat er nicht, denn der Feldzug gegen die Ogre ist noch nicht beendet.*



## 6 Der Gargoyle

Benötigt wird die Karte „Tapferkeitstrank“ aus dem Stapel der Schatzkarten als Beute in Raum 2!

Streunendes Monster: 1 Orc T 8 A 3 V 2 | 2

1 Ausgetretene Stufen führen hinab in die Stollen, in denen der Gargoyle hausen soll.

2 Vor einem Alchimistentisch stehen 2 Orcs. 2 Orcs T 8 A 3 V 2 | 2  /

Auf dem Alchimistentisch liegt ein Tapferkeitstrank.

3 Skelette sind ungewöhnlich als Schergen eines Gargoyles.

3 Skelette: T 6 A 2 V 2 | 0 //

*Im Schrank findet ihr die **Notizen eines Opfers** der Bestie. Ihr lest sie sorgfältig. Irgendwie scheint es wichtig zu sein, eine Mumie zu finden, bevor ihr euch gegen den Gargoyle stellt! Der Dungeonmaster übergibt die Notiz den Heroen (siehe Anhang)*

4 2 Orks und ein schäbiger Tisch. 2 Orcs T 8 A 3 V 2 | 2  /

**Auf dem Tisch liegt ein zerbrochenes Medaillon in Wert von 40 Gold.**

5 Wieder zwei Skelette, die einst als Helden hier gewesen sind.

2 Skelette: T 6 A 2 V 2 | 0 /

6 1 Chaoskrieger, der zum Gefolge des Gargoyles gehört.

Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 | 3

7 Hier stellen sich euch 2 Goblins entgegen. 2 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1  /

**Auf dem Tisch liegt eine Börse mit 30 Goldstücken.**

8 An einem Kamin haben es sich 1 Orc und 1 Chaoskrieger gemütlich gemacht.

Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 | 3  Orc T 8 A 3 V 2 | 2

**Ihr findet einen Schürhaken mit silbernen Griff am Kamin im Wert von 10 Gold.**

9 Ein Chaos-Krieger vor einem Bücherschrank. Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 | 3

**Im Bücherschrank findet ihr einen Zauberspruch, des Zauberers, der inzwischen verwendet wurde. Der Spruch kann nun erneut genutzt werden.**

10 Wieder drei Skelette. Nun habt ihr die Überreste der 8 Heroen von damals gefunden.

3 Skelette: T 6 A 2 V 2 | 0 //

11 Eine Mumie, die in einer kleinen Kammer eingesperrt wurde. Sofort fällt euch die Nachricht des letzten Opfers des Gargoyles wieder ein!

Mumie: T 4 A 4 V 4 | 0

Die Mumie fällt in einer mächtigen Staubwolke zu Boden. Die Staubschwaden bedecken eure Rüstungen und eure Waffen! **In der Kiste sind 80 Goldstücke.**

12 Ein Schild an der Tür besagt: „Den Meister nicht stören!“. Hier geht es zum Gargoyle!

→ **Wurde vorher die Mumie nicht erledigt, ist der Gargoyle unverwundbar!**

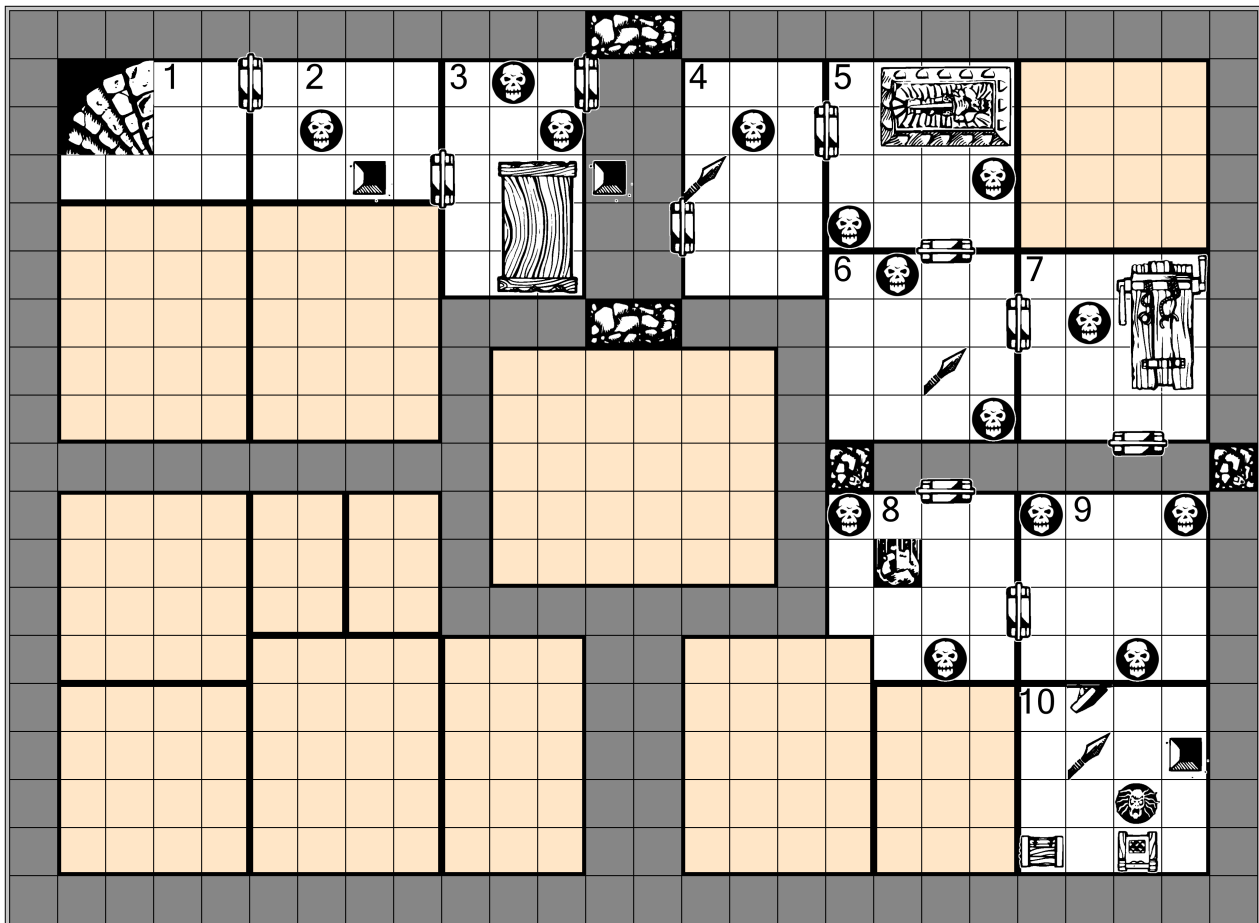
Gargoyle: T 6 A 4 V 4 | 4

**In der Kiste sind 100 Goldstücke.**

*Sehr erfreut über das erfolgreich bestandene Abenteuer händigte Ritter Adalbert jedem Heroen nach ihrer Rückkehr die versprochene Belohnung von 100 Goldstücken aus.*

*Die Warnung eines verzweifelten Helden:*

zu Anfang waren wir einmal zu acht  
den Gargoyle hatten wir zum Ziel gemacht.  
Wir streiften kreuz und quer herum in dem  
Verlies  
bis der Gargoyle uns verzweifeln lies.  
Der Kampf war nur von kurzer Dauer,  
der Gargoyle stand, wie eine Mauer.  
Trotz vieler Treffer schlugen wir ihm keine  
Wunde,  
Verzweiflung machte schnell die Runde.  
Zum Skelett hat er jeden auf der Flucht  
verwandelt,  
auf das man untot durch die Räume wandelt.  
Als Letzter, der noch lebt werde ich vom Gargoyle  
vor der Tür verhöhnt.  
Er kommt und holt mich gleich und tönt:  
"Ihr tapferen Helden seid mit Waffen ganz und  
gar beladen,  
doch nur Mumienstaub, der kann mir wirklich  
schaden!"  
Das Ende naht, die Tür springt auf.  
Nun nimmt mein Schicksal seinen Lauf.



### 7 Die Knochengrube

Die vier Heroen wurden zum Landesherren bestellt. Nach dem erfolgreichen Feldzug gegen die Ogre war seine Streitmacht doch sehr dezimiert und viele Verwundete mussten gepflegt werden. Hinter dem Feldlager der Ogre entdeckten die Späher des Landesherren den Eingang zu einem unterirdischen Labyrinth, in das die Ogre wohl seit Jahrzehnten ihre besiegten Feinde geworfen hatten. Die Kundschafter nannten den Ort deshalb "Die Knochengrube". Als sie das erste Skelett sahen, das auf sie zu torkelte, kehrten die Kundschafter sofort um und erstatteten Bericht am Hofe des Landesherren. Es war sogleich klar, dass der Ort gesäubert werden musste. Aber da die Armee des Landesherren so stark dezimiert war, bat er die 4 Heroen, sich darum zu kümmern. Zur Belohnung versprach er jedem Heroen 150 Gold, wenn sie erfolgreich sein würden.

## 7 Die Knochengrube

Streunendes Monster: Skelett T 6 A 2 V 2 I 0

**1** Zwischen Geröll und gesplitterten Knochen führt der Weg hinab in die Knochengrube.

**2** Ein wiederauferstandenes Opfer der Ogre stellt sich euch wankend entgegen.

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0

**3** Magisch zusammengefügte Knochen als Skelette in einer Kaverne mit einem Tisch.

Skelette T 6 A 2 V 2 I 0  /

**Unter dem Tisch liegt eine silberne Gürtelschnalle im Wert von 30 Gold.**

**4** Wieder ein Skelett, das sich zum Kampf bereit macht.

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0

**5** Ein uralter Sarkophag, dem zwei Skelette entstiegen sind.

Skelette T 6 A 2 V 2 I 0  /

**Im Sarkophag liegt eine goldene Brosche im Wert von 50 Gold.**

**6** Eine neue Kammer und wieder 2 Skelette.

Skelette T 6 A 2 V 2 I 0  /

**7** Eine zerfallende Folterbank und ein Skelett erwarten euch in dieser Kaverne.

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0

**Ein zerbrochener silberner Ohrring im Wert von 20 Gold liegt unter der Folterbank.**

**8** Zwei weitere Skelette in dieser nicht enden wollenden Höhle.

Skelette T 6 A 2 V 2 I 0  /

**9** Diesmal stöbert ihr sogar 3 Skelette auf!

Skelette T 6 A 2 V 2 I 0  /  /

**10** Ein Zombie vor einem Thron! Er scheint der Herr dieser Höhlen zu sein!

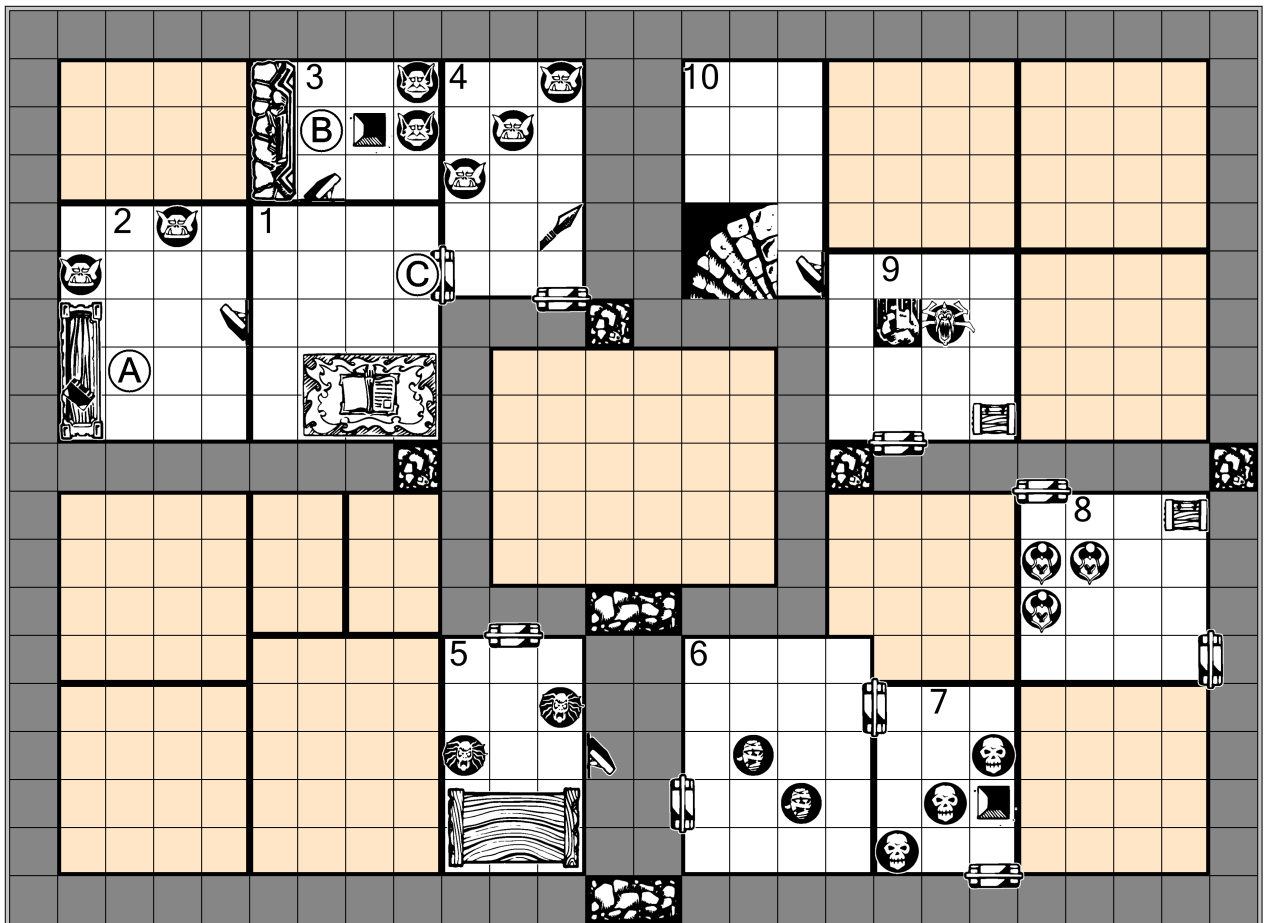
T 4 A 2 V 3 I 0

**Besonderheit beim Angriff: Wenn 0 oder nur 1 Schädel erwürgelt wird, wird 1 Schädel zusätzlich addiert!**

Ihr findet 50 Gold in der Kiste!

*Nach ihrer Rückkehr zeigte sich der Landesherr hoch erfreut darüber, dass die Bedrohung beseitigt wurde. Jeder Heroe erhielt die versprochene Belohnung von 150 Goldstücken.*





### 8 Von Crotorius gefangen

War das eine Nacht! Mit brummenden Schädeln wachten die 4 Heroen in einer unbekanntem Umgebung auf. Sie hatten in der Schänke gefeiert. Zu später Stunde war eine Fremder erschienen, der sie zu ein paar Humpen eingeladen und bis in die tiefe Nacht freigehalten hatte. Niemand konnte sich erinnern, wie sie hier her gekommen waren. Da mussten finstere Mächte am Werk gewesen sein. Nun galt es einen Ausweg zu finden!

## 8 Von Crotorius gefangen

Streunendes Monster: Mumie: T 4 A 3 V 4 | 0 □□

**1** Auf dem Altar liegt eine Nachricht: „**Nun seid ihr gefangen in meinem Reich, aus dem es kein Entrinnen gibt. Das ist euer Ende!**“ - Die Tür © ist fest verschlossen. Sie öffnet sich erst, wenn je 1 Heroe auf den Druckplatten (a) und (b) steht. Erst wenn beide Druckplatten besetzt sind, arretieren sie im Boden und die Tür öffnet sich. Wird nur eine der beiden Druckplatten belastet, arretiert sie nicht und springt wieder heraus, sobald niemand auf ihr steht.

**2** Lege einen Blockstein mit der Unterseite nach oben auf das Feld (a) und erkläre, dass es sich um eine Druckplatte handelt!

2 Orcs T 8 A 3 V 2 | 2 □ / □

**Im Schrank liegt eine Börse mit 50 Gold.**

**3** Lege einen Blockstein mit der Unterseite nach oben auf das Feld (b) und erkläre, dass es sich um eine Druckplatte handelt!

2 Goblins T 10 A 2 V 1 | 1 □ / □

**Auf dem Kamin steht eine kleine Jadefigur im Wert von 40 Gold.**

Der Dungeonmaster öffnet die Tür bei © und stellt Raum 4 komplett auf, wenn beide Druckplatten mit Heroen besetzt sind!

**4** Noch mehr Diener von Crotorius!

3 Orcs T 8 A 3 V 2 | 2 □ / □ / □

**5** Auch Untote dienen dem unheimlichen Crotorius!

2 Zombies: T 4 A 2 V 3 | 0 □ / □

**Unter dem Tisch findet ihr einen Schildbuckel aus Bronze im Wert von 20 Gold.**

**6** Mumien stellen sich wankend zum Kampf.

2 Mumien: T 4 A 3 V 4 | 0 □□ / □□

**7** 3 Skelette wollen euch vernichten!

3 Skelette T 6 A 2 V 2 | 0 □ / □ / □

**8** Crotorius muss sehr mächtig sein, wenn ihm sogar Chaos-Krieger dienen!

2 Chaos-Krieger T 7 A 4 V 3 | 3 □□ / □□ / □□

**9** Ihr habt Crotorius gefunden! Er ist ein grässlicher Gargoyle, der sich in einen Zecher verwandelte und euch am Abend zuvor in der Schänke so betrunken machte, dass er euch ohne Gegenwehr in seine Gefilde entführen konnte!

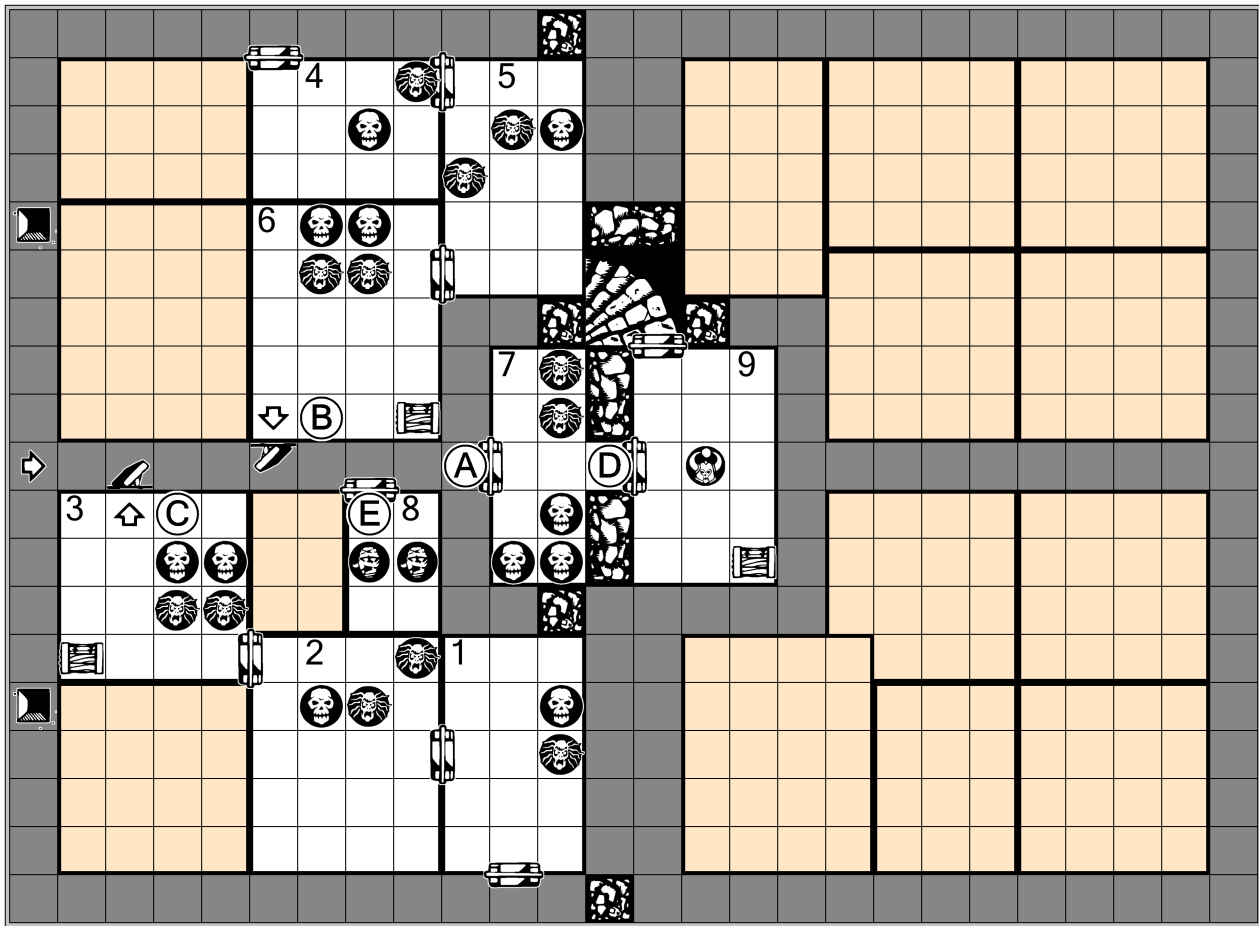
Crotorius (der Gargoyle): T 6 A 4 V 4 | 4 □□□□□

Besonderheit: Der erste schwarze Schild des Gargoyle zählt bei der Verteidigung doppelt!

**In der Kiste findet ihr 200 Goldstücke und eine Nachricht. Sie besagt:**

*" Crotorius! Du bist mir noch einen Gefallen schuldig! Beseitige die 4 Abenteurer, denn sie könnten unserem Vorhaben im Wege stehen. Wir sehen uns dann in der schwarzen Basilika beim nächsten Vollmond um unseren Angriff zu planen!" Darunter steht eine unleserliche Unterschrift und die Worte "Der Kardinal".*

**10** Hier ist die Treppe, die ins Freie führt!



### 9 Der Glockenturm

Die Ratsherren der kleinen Stadt wussten von der Legende um den dunklen Kardinal. Vor fast eintausend Jahren hatte der Kardinal sich wohl mit schwarzer Magie beschäftigt und war dann irgendwie der schwarzen Kunst verfallen. Die Legende besagt, er habe einen schwarzen Altar geschaffen, mit dem der Kardinal Untote beschwören konnte, wenn in der Basilika die Totenglocke läutete. Zusammen mit dem Glöckner sollen grausige Rituale stattgefunden haben. In einer Schlacht auf Biegen und Brechen zwischen dem Kardinal mit samt seinem Gefolge und dem damaligen Landesherren, der von weißen Magiern unterstützt wurde, konnte der Kardinal besiegt und in die Basilika gedrängt werden. Mächtige Zauber der weißen Magier taten die Erde auf, die die Basilika verschlang. In der Ödnis westlich der kleinen Stadt gibt es eine Bruchkante, wo das alles statt gefunden haben soll. Nur wenige trauen sich heute dort hin. Und es heißt, wenn der Wind von Westen weht, kann man weit in der Ferne eine Glocke hören. - So machten sich die 4 Heroen auf, diesen Ort zu suchen. Sie fanden in einer tiefen Erdspalte einen Durchgang, der so aussah, als seien zerbrochene Ziegel von einem verfallenen Turm gerutscht...

## 9 Der Glockenturm

Streunendes Monster: Mumie: T 4 A 3 V 4 I 0

→ Die 4 Heroen betreten den Glockenturm durch das Loch im Dach an der Stelle, die durch den Pfeil nach rechts gekennzeichnet ist.

Achtung: Die beiden Geheimtüren (b) und © und die Tür (e) sind **nicht sichtbar**. Auch dann nicht, wenn nach Fallen/Geheimtüren gefragt wird! Alle 3 Türen werden erst später aktiv! Die Geheimtüren bei (b) und © können dann nur in Pfeilrichtung passiert werden!

(a) An der Tür ist ein Schild. Es besagt: „**Erst nach den Morgen- und den Mittagsglockenschlägen kann die Vesperglocke sich bewegen!**“

Achtung: Je nachdem, ob die Heroen durch Raum 1 im Süden oder Raum 4 im Norden weiter vordringen, stoßen sie in jedem Fall immer **erst auf die Morgen- und danach dann auf die Mittagsglocke**, da sonst unnötige Wege entstehen!

1 Untote streunen durch den Glockenturm der verfallenen Basilika!

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0  Zombie T 4 A 2 V 3 I 0

2 Noch mehr Untote, die die Jahrhunderte überdauert haben müssen.

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0  Zombies T 4 A 2 V 3 I 0  /

3 Der Raum ist vollkommen leer, wenn die Heroen ihn betreten. Wenn nach Fallen/Geheimtüren gefragt wird erklärt der Dungeonmaster: „**Hier hängt das Seil der Morgen – bzw. Mittagsglocke**“ (je nachdem, welchen Weg die Heroen einschlugen). **Die Morgenglocke wird immer zuerst gefunden!** Es kommt die Frage: „**Wollt ihr daran ziehen?**“ Ziehen die Heroen an dem Glockenseil, ertönt die Morgen- bzw. Mittagsglocke. Die Monster werden aufgebaut (auf 4 freien Feldern im Raum!) und auch die Kiste und die Geheimtür. Der Kampf beginnt.

2 Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0  /

2 Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0  /

**In der Kiste sind 60 Goldstücke!**

4 Uralte Monster harren hier aus, um jeden zu töten!

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0  Zombie T 4 A 2 V 3 I 0

5 Und wieder untote Kreaturen des dunklen Kardinals.

Skelett T 6 A 2 V 2 I 0  Zombies T 4 A 2 V 3 I 0  /

6 Der Raum ist vollkommen leer, wenn die Heroen ihn betreten. Wenn nach Fallen/Geheimtüren gefragt wird erklärt der Dungeonmaster: „**Hier hängt das Seil der Morgen – bzw. Mittagsglocke**“ (je nachdem, welchen Weg die Heroen einschlugen). **Die Morgenglocke wird immer zuerst gefunden!** Es kommt die Frage: „**Wollt ihr daran ziehen?**“ Ziehen die Heroen an dem Glockenseil, ertönt die Morgen- bzw. Mittagsglocke. Die Monster werden aufgebaut (auf 4 freien Feldern im Raum!) und auch die Kiste und die Geheimtür. Der Kampf beginnt.

2 Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0  /

2 Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0  /

**In der Kiste sind 60 Goldstücke!**

7 Nachdem die Morgen -und die Mittagsglocke geläutet haben, kann die Tür nun geöffnet werden.

Der Raum ist vollkommen leer, wenn die Heroen ihn betreten. An der nächsten Tür, die fest verschlossen ist, steht geschrieben: „**Die Totenglocke muss zu hören sein, will man durch diese Tür hinein!**“ Wenn nach Fallen/Geheimtüren gefragt wird erklärt der Dungeonmaster: „**Hier hängt das Seil der Vespertglocke**“. Es kommt die Frage :“**Wollt ihr daran ziehen?**“ Ziehen die Heroen an dem Glockenseil, ertönt die Vespertglocke. Die Monster werden aufgebaut (auf 5 freien Feldern im Raum!) und auch die Tür im Flur bei (e). Der Kampf beginnt.

3 Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0  /  /

2 Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0  /

8 Zwei Mumien wachen in diesem Raum

2 Mumien: T 4 A 3 V 4 I 0  /

Wenn nach Fallen/Geheimtüren gefragt wird erklärt der Dungeonmaster: „**Hier hängt das Seil der Totenglocke**“. Es kommt die Frage :“**Wollt ihr daran ziehen?**“ Ziehen die Heroen an dem Glockenseil, ertönt die Totenglocke. Tür (d) wird offen aufstellt und Raum 9 komplett aufgebaut.

9 Der Glöckner bewacht die Treppe zur Basilika! (Verwende einen Chaos-Krieger!)

Glöckner: T 8 A 4 V 4 I 3

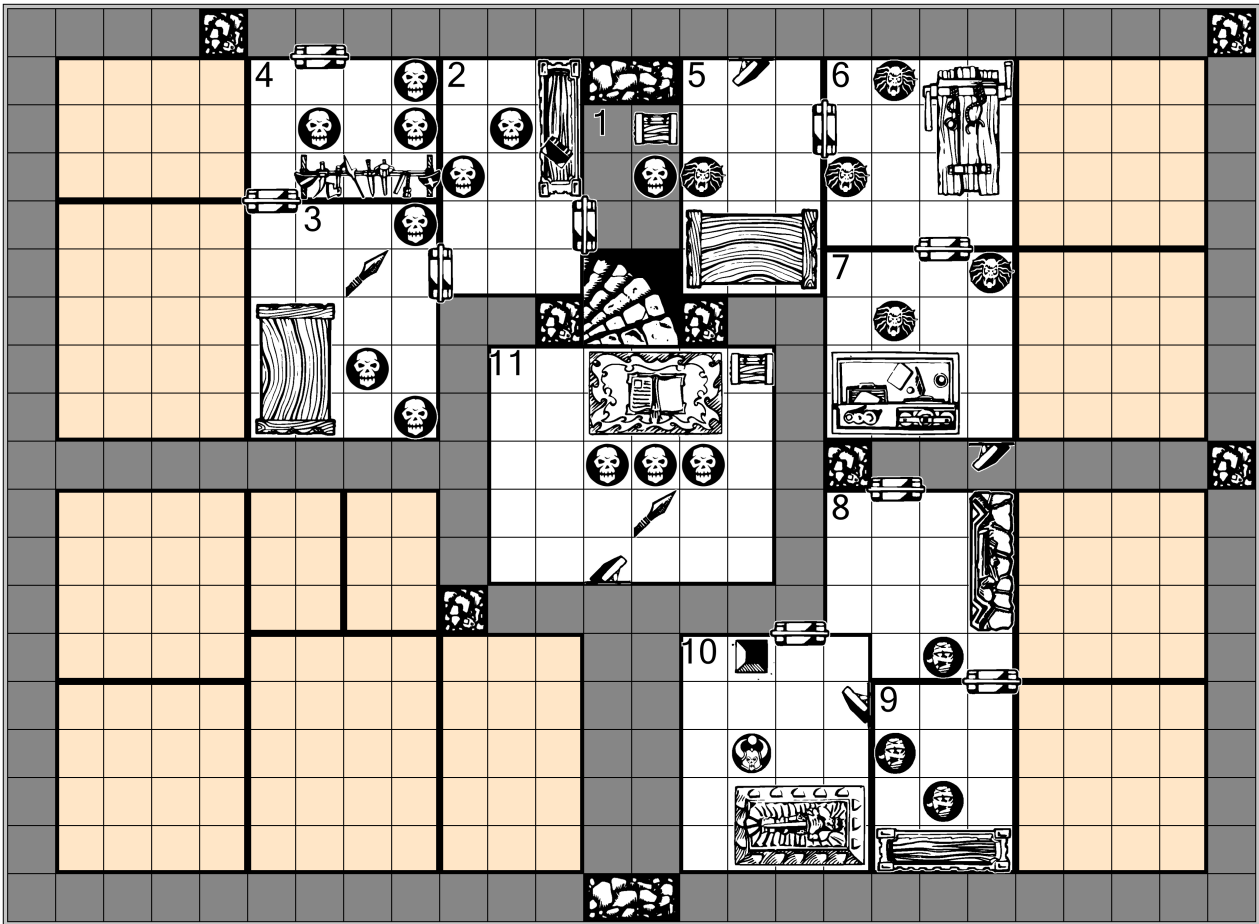
*Besonderheit Angriff: Wenn weniger als 3 Schädel gewürfelt werden, zählt der erste Schädel doppelt*

*Besonderheit Verteidigung: Wenn kein schwarzer Schild gewürfelt wird, gilt ein schwarzer Schild als Würfelerggebnis!*

**In der Kiste sind 120 Goldstücke!**

Hinter der letzten Tür im Norden des Raums befindet sich die Treppe, die in die Basilika führt!

*Der Glöckner ist bezwungen und der Weg zur Basilika ist frei. Ihr denkt an die uralte Legende vom dunklen Kardinal und erschauert, als ihr die steile Treppe hinab steigt.*



### 10 Die Basilika

*Enge und steile Stufen führen die Heroen nach unten. Kaum dort angekommen, bewahrheitet sich die alte Legende vom dunklen Kardinal. Ein Skelett stellt sich den Helden in den Weg!*

## 10 Die Basilika

Streunendes Monster: Mumie: T 4 A 3 V 4 I 0 □□

1 Staub wirbelt unter euren Füßen auf. Dicke Spinnweben hängen herab.

Skelett: T 6 A 2 V 2 I 0 □

**In der Kiste sind 10 Goldstücke**

*Achtung: An jeder normalen Tür (nicht an Geheimgängen) ist ein Opferstock angebracht und die Heroen können nur passieren, wenn sie vorher spenden!*

Ein Opferstock hängt an der Tür mit einem Spruch: „**5 Gold das wäre wirklich nett, denn wir haben ein beschädigtes Skelett!**“

2 Skelette T 6 A 2 V 2 I 0 □ / □

**Im Bücherschrank liegen 20 Goldmünzen**

Ein Opferstock hängt an der Tür mit einem Spruch: „**Spende uns von Deinem Gold nur 10, dann kannst Du auch hier weiter geh'n**“

3 Skelette T 6 A 2 V 2 I 0 □ / □ / □

**Auf dem Tisch findet ihr eine Dose mit 25 Goldstücken.** An der Tür hängt ein Opferstock mit dem Spruch „**Zum Wohle unserer Vasallen lass' bitte 15 Gold hier fallen!**“

4 Skelette T 6 A 2 V 2 I 0 □ / □ / □

**Im Waffenständer findet ihr einen versilberten Zierdolch im Wert von 30 Goldmünzen.**

5 Zombie T 4 A 2 V 3 I 0 □

**Auf dem Tisch liegt eine Börse mit 20 Goldstücken.** An der Tür hängt ein Opferstock mit dem Spruch „**20 Gold muss man hier hinterlegen – wir müssen uns're Waffen pflegen!**“

6 Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0 □ / □

**Unter der Folterbank liegt ein verbogenes Diadem im Wert von 30 Gold.** An der Tür hängt ein Opferstock mit dem Spruch „**Gib 25 Gold hier aus, dann kommst du aus dem Raum heraus!**“

7 Zombies: T 4 A 2 V 3 I 0 □ / □

**Am Alchimistentisch könnt ihr geschmolzenes Silber Wert von 35 Gold abschaben.**

8 Mumie: T 4 A 3 V 4 I 0 □□

**Auf dem Kamin steht eine kleine silberne Schale im Wert von 30 Gold.**

An der Tür hängt ein Opferstock mit dem Spruch „**Spende uns hier 30 Gold, denn unsere Armee will ihren Sold!**“

9 2 Mumien: T 4 A 3 V 4 I 0 □□ / □□

**Im Schrank liegt ein Beutel mit 50 Goldstücken.**

**10** Ihr habt den dunklen Kardinal gefunden! (*Stelle den Hexer auf!*)

Dunkler Kardinal: T 8 A 4 V 4 I 5 □□□□□

*Besonderheit: Angriff +1 Schädel wenn weniger als 3 Schädel erzielt werden*

*Verteidigung: + 1 schwarzer Schild auf das Würfelergbnis!*

**Im Sarkophag liegt die reich verzierte Tiara des Kardinals im Wert von 400 Gold!**

An der Tür hängt ein Opferstock mit dem Spruch „**Für 50 Gold die Tür euch offen steht – zum Weg, den sonst der Kardinal nur geht!**“

**11** *Der Altarraum wird von 3 Skeletten bevölkert. Der schwarze Altar ist ebenfalls als Monster anzusehen. Er kämpft nicht, ruft aber – bis er zerstört ist - in jeder Runde des Bösen 1 Skelett herbei, wenn weniger als 3 Skelette im Raum sind! Das herbeigerufene Skelett wird auf einem freien Feld im Altarraum platziert. Wenn also weniger als 3 Skelette im Raum sind und der schwarze Altar noch nicht zerstört ist, sagt der Dungeonmaster zu Anfang der Runde des Bösen etwas wie: „Ein seltsames Licht erscheint ganz kurz über dem schwarzen Altar und ein weiteres Skelett stellt sich euch entgegen!“*

Altar: T 0 A 0 V 4 I 0 □□□□□□□

Skelette: T 6 A 2 V 2 I 0 □ / □ / □

Weitere (herbeigerufene) Skelette: □ / □ / □ / □ / □ / □ / □ / □ / □ / □ / □ / □

**In der Schatzkiste sind 400 Goldstücke!**

*Ihr habt den dunklen Kardinal und seine Armee aus Untoten besiegt. Die kleine Stadt und auch das ganze Tal können aufatmen. Einer friedlichen Zukunft steht diesem Teil des Landes nichts mehr im Wege. Auch der Landesherr kann froh und glücklich sein, denn ihr habt tapfer diesen Teil seines Landes befriedet. Zeit für euch, weiter zu ziehen – neuen Abenteuern entgegen!*