

HEROQUEST

MASTER
EDITION

Die Schwarze Garde



Des Kaisers Blick schweifte über die versammelten Barone. Wie durch einen dichten Nebel drangen die Worte des Mannes an sein Ohr, der unterwürfig vor ihm kauerte. Die Barone waren wie er geschockt von dem Sumpf des Verrates, der sich vor ihnen ausbreitete. "Hört nicht auf dieses Gift, Majestät!" "Schweigt!", rief der Kaiser, und seine Stimme hallte von den Wänden wider. "Auch wenn unser Herz daran zerbrechen möchte, diese Worte müssen alle hören!" Dann schaute er wieder auf den Mann zu seinen Füßen und befahl: "Sprich weiter!" Eshlil war am Ende seiner Kraft, und seine Stimme zitterte: "Ich habe zusammen mit Hinsgrim gedient, Majestät. Ich war Offizier der Schwarzen Garde, und daher weiß ich, daß Hinsgrim mit all seinen Leuten zu den Mächten des Chaos übergelaufen ist. Mehr noch: Hinsgrim hat geschworen, Heroen, Euch zu ermorden!" Niemand wagte zu sprechen. Gar mancher hätte am liebsten Eshlil niedergeschlagen in der müßigen Hoffnung, damit die furchtbare Nachricht aus der Welt zu schaffen. Doch die Worte des Spions klangen glaubhaft. Der Kaiser raffte seine Robe, bevor er sich an die Barone wandte. "Es ist ein trauriger Tag für uns. Hinsgrim, der General meiner Leibgarde, hat seine Ehre verloren. Mentor hatte uns gewarnt, doch wir waren zu langsam. Sucht mir nun die besten aller Heroen, damit sie uns von diesem Übel befreien!" "Bei allen Göttern, Majestät, gebt uns eine Legion, und wir werden Hinsgrim schmähslich für seinen Verrat belohnen!" "Nein", sprach der Kaiser. "Ihr seid zwar meine Getreuen, aber keine Krieger. Findet die besten Heroen, findet die Champions! Sie allein können die Schwarze Garde besiegen! Ich will, daß Hinsgrim vor mir im Staube liegt!"

Die Schwarze Garde

Einleitung

Wir empfehlen, die 13-teilige Master Herausforderung erst zu spielen, wenn ihr schon die meisten der normalen Herausforderungen erfolgreich bestanden habt. Dann seid ihr gut gerüstet gegen die Schwarze Garde. Für die Master Herausforderung gelten alle normalen HeroQuest-Regeln. Einige neue Regeln, die das Spiel noch spannender machen, werden nachfolgend erklärt.

So wird die Master Herausforderung gespielt

Die Master Herausforderung spielt in 13 Phasen auf 13 verschiedenen Schauplätzen, die auf der Grundriß-Karte in unterschiedlichen Farben markiert sind. Zu jedem Schauplatz gibt es Anmerkungen in der jeweils gleichen Farbe. Die Herausforderung beginnt auf den Treppenstufen in der Ecke der Karte. Von da aus versuchen die Heroen, eine Tür am Rand des Spielbrettes zu finden, durch die sie zum jeweils nächsten Schauplatz gelangen.

Der Spieler, der den 'Bösen Hexer' spielt, stellt die Tür auf das Brett, sobald einer der Heroen in Sichtweite kommt. Die Türen können normal geöffnet werden, wenn nicht ausdrücklich etwas

anderes angemerkt ist. Wenn alle Heroen den Schauplatz durch die Tür verlassen haben, wird das Brett leerräumt, und die nächste Phase des Spiels kann beginnen.

ACHTUNG: Monster dürfen nie durch eine Tür zwischen zwei Schauplätzen gehen.

Zwischen den Spiel-Phasen

Zwischen zwei Spiel-Phasen bekommen die Heroen *keine* Körperkraft-Punkte zurück, und Alb und Zauberer dürfen *nicht* ihre Zauber auffüllen. Alle Heroen dürfen aber ihre Tränke, Schätze und Beutestücke für die nächste Phase behalten.

Eine neue Phase beginnen

Die Heroen betreten einen neuen Schauplatz sinngemäß durch die gleiche Tür, durch die sie den vorherigen Schauplatz verlassen haben. Sobald der erste Heroe durch die Tür hindurchgegangen ist, baut der 'Böse Hexer' alle Gegenstände auf, die dieser Heroe sehen kann. Alle abgelegten Schatz-Karten werden wieder in den Stapel gegeben und alle Karten gut durchgemischt. Danach wird die neue Phase ganz normal durchgespielt.

Rückkehr in einen früheren Schauplatz

Betreten die Heroen einen Schauplatz erneut, durch den sie sich schon hindurchgekämpft hatten, so kehren alle Monster wieder zurück und müssen erneut besiegt werden. Zwar können die Heroen nun wieder nach Schätzen suchen, aber einige der Schätze aus den Anmerkungen werden nicht mehr zu finden sein.

Die Schwarzen Gardisten

Die Schwarze Garde wird genauso eingesetzt wie die Monster. Aber jedesmal, wenn der 'Böse Hexer' einen Schwarzen Gardisten ins Spiel bringt, kann er ihn mit einer von vier speziellen Aufgaben betrauen und mit entsprechenden Waffen ausrüsten (siehe unten).

Die Schwarzen Gardisten im Kampf

Die Schwarzen Gardisten sind eine Elite-Truppe und verteidigen sich auf ganz besondere Weise: wirf die entsprechende Zahl Kampf-Würfel, und wenn Du wenigstens einen runden schwarzen Schild würfelst, dann ist der ganze Angriff abgewehrt!



Die Terror-Brigade

Die Chaos-Krieger in der Master Herausforderung sind Mitglieder der Terror-Brigade, einer von Morcars Elite-Einheiten. Sie verteidigen sich genau wie die Schwarzen Gardisten: Schon ein einziger runder schwarzer Schild genügt zur erfolgreichen Abwehr eines Angriffs.

Schwarze Gardisten



Armbrustschütze

Tempo: 6 Felder
Angriff: 2 Würfel
Verteidigung: 3 Würfel
Körperkraft: 1
Intelligenz: 2



Pfadfinder

Tempo: 9 Felder
Angriff: 2 Würfel
Verteidigung: 3 Würfel
Körperkraft: 1
Intelligenz: 2



Schwertkämpfer

Tempo: 4 Felder
Angriff: 4 Würfel
Verteidigung: 5 Würfel
Körperkraft: 1
Intelligenz: 2



Hellebarder

Tempo: 6 Felder
Angriff: 3 Würfel
Verteidigung: 3 Würfel
Körperkraft: 1
Intelligenz: 2

Terror-Brigade



Terror-Brigade

Tempo: 6 Felder
Angriff: 4 Würfel
Verteidigung: 5 Würfel
Körperkraft: 1
Intelligenz: 2

bedeutet und diesen Raum stehende, muss einen Wurf werfen. Er darf höchstens so viele Augen werfen, wie er Intelligenz-Punkte hat, sonst fällt er in einen febrigen Schlaf und verliert einen Punkt Körperkraft. Jedesmal, wenn er wieder ans Spiel kommt, muß er diesen Versuch wiederholen. Bei jedem vergeblichen Versuch verliert er einen weiteren Punkt an Körperkraft und muß eine weitere Runde warten. Erst wenn er die Zahl seiner Intelligenz-Punkte würfelt oder darunter bleibt, erwacht er und darf normal weiterspielen.

A Diese Kiste enthält eine Falle, die nur entdeckt werden kann, wenn ein Spieler ausdrücklich nach Fallen und Geheimtüren sucht. Wer diese Kiste ahnungslos öffnet, verliert einen Punkt Körperkraft.

B Diese Schatzkiste enthält 100 Goldmünzen.

C Diese Kiste enthält eine Falle, die auch dann nicht entdeckt werden kann, wenn ein Spieler ausdrücklich nach Fallen und Geheimtüren sucht. Wer diese Kiste öffnet, verliert einen Punkt Körperkraft.

A Dies ist der Schrein der Erfahrung. Sobald alle Monster im Raum besiegt sind, kann der Alb oder der Zauberer versuchen, durch Meditation seinen gesamten Anfangsbestand an Zaubern wieder aufzufüllen: Sobald er wieder ans Spiel kommt, wirft er einen Würfel. Wirft er höchstens so viele Augen, wie er Intelligenz-Punkte hat, so hat er wieder alle seine Zaubere zur Verfügung. Wirft er jedoch mehr Augen, als er Intelligenz-Punkte hat, so gerät er in einen magischen Wirbel und verliert einen Punkt Körperkraft. Solange ein Spieler meditiert, darf er in dieser Runde nichts anderes unternehmen.

A Dies ist der Sarkophag von Vadim Gorfell. Ein Zombie repräsentiert seinen rastlosen Geist. Er kann nicht im normalen Zweikampf besiegt werden. Greift ein Heroe ihn an, so wirfst du zum Schein einen Kampf-Würfel und sagst dann, daß der Zombie überlebt hat. (Besiegt werden kann er nur, wenn ihm durch einen Zauber ein Punkt Körperkraft geraubt wird!)

B Wenn ein Heroe in diesem Raum nach Schätzen sucht, liest du folgendes vor: "Auf dem Altar siehst du ein magisches Runenbuch. Während du darin liest, strömt neue Kraft durch deine Adern, und du siehst große Zauberkräfte vor dir. Doch plötzlich: Die Runen vertischen sich zu einem Schattent! Ein Gargoyle springt aus dem Buch und greift dich an. Du verlierst einen Punkt Körperkraft!"
Dann stellst du den Gargoyle irgendwo im Raum auf und greifst sofort noch einmal an.

in einem magischen Wirbel und verliert einen Punkt Körperkraft. Solange ein Spieler meditiert, darf er in dieser Runde nichts anderes unternehmen.

B Diese Schatzkiste enthält 100 Goldmünzen.

C Du kannst diese Geheimtür öffnen, sobald du ans Spiel kommst. Die Monster in dem Raum dahinter werden sofort auf das Brett gesetzt und können sofort marschieren und angreifen.

A Diese Kiste enthält eine Falle. Wird sie geöffnet, schnellen drei Pfeile aus ihrem Deckel: Wirf drei Kampf-Würfel, und für jeden geworfenen Totenkopf verliert der Heroe, der die Kiste geöffnet hat, einen Punkt Körperkraft.

A Dies ist Hingsgrim, der Chaos-Krieger. Er greift an und verteidigt sich wie die anderen Mitglieder der Terror-Brigade, besitzt jedoch fünf Punkte Körperkraft. Kreuze für jeden verlorenen Punkt Körperkraft eines der untenstehenden Kästchen aus. Sind alle fünf Kästchen ausgekreuzt, ist Hingsgrim besiegt.

Das 'X' zeigt die Position von Delzarron, einem Chaos-Hexer. Er greift an und verteidigt sich wie ein normaler Chaos-Krieger, besitzt jedoch drei Punkte Körperkraft. Kreuze für jeden verlorenen Punkt Körperkraft eines der untenstehenden Kästchen aus. Sind alle drei Kästchen ausgekreuzt, ist Delzarron besiegt. Delzarron kann auch Zauber anwenden, und zwar einen pro Runde. Jeder Zauber ruft einen Untoten (Zombie, Skelet oder Mumie) herbei, der an beliebiger Stelle im Raum aufgestellt wird und sofort marschieren und angreifen kann.

Hingsgrim
Delzarron

Sobald Hingsgrim und die übrigen Monster in dieser Stufe besiegt sind, liest du folgendes vor:

"Aus einem blauen Lichtwirbel heraus spricht Mentor zu Euch:

"Ihr habt mich nicht enttäuscht, meine Heroen! Jeder von Euch wird belohnt mit einem Ring der Weisheit. Folgt mir! Ich bringe Euch nun zu Eurem Kaiser!"

Ein greller Blitz erfaßt euch und beamt euch in den Thronsaal des Kaisers, der nun jedem von euch die versprochene Auszeichnung überreicht.

Streunendes Monster: Schwarzer Gardist

Die Schwarze Garde

*„Von allen vorgeschlagenen Heroen bist Du
ausgewählt. So lautet der Befehl des Kaisers: Steige
hinab in die Katakomben unter der alten Stadt. Finde
Hinsgarim und besiege ihn. Dann wirst Du belohnt
mit einem Ring der Weisheit.“*



ANMERKUNGEN

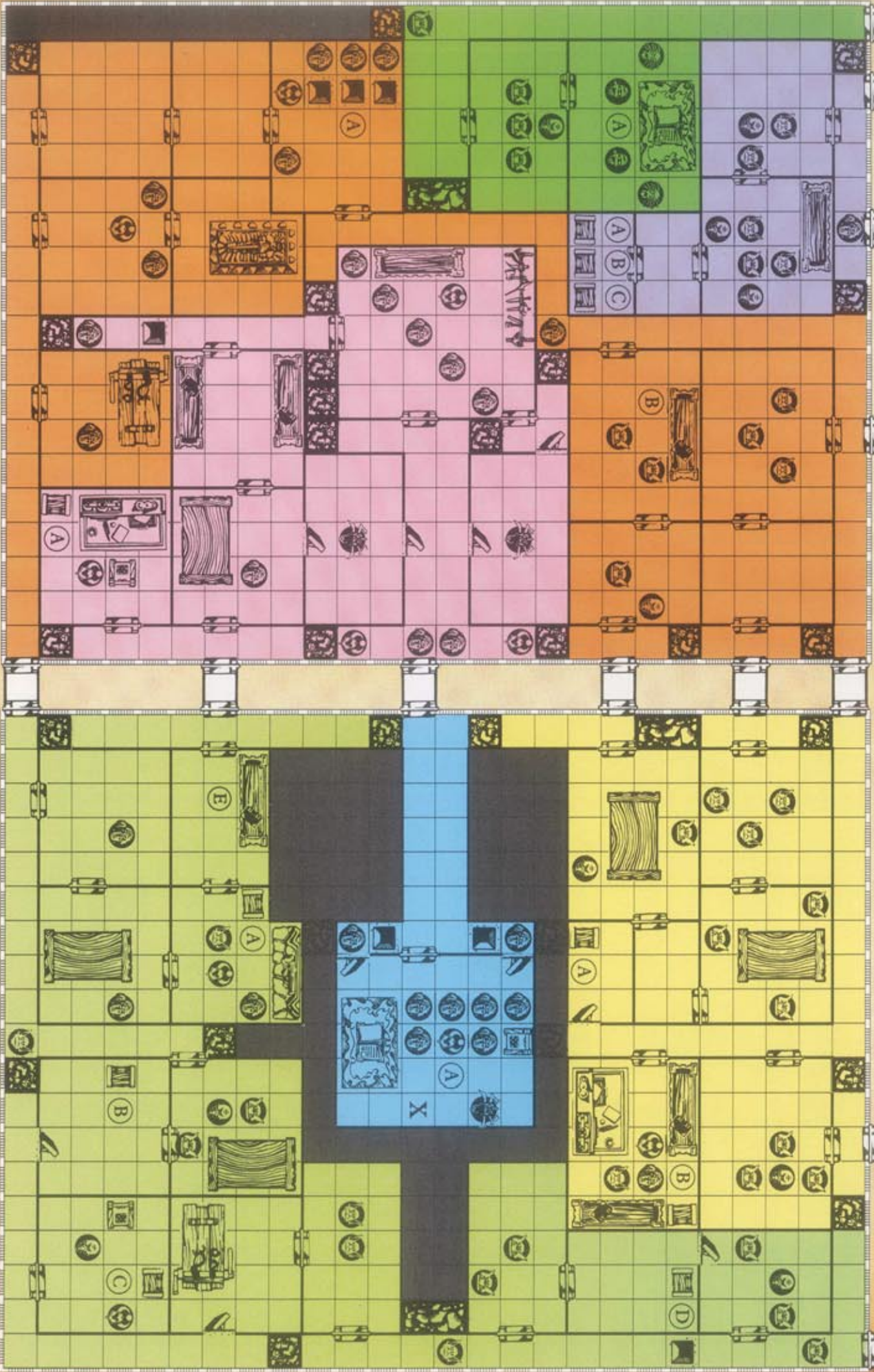
- A** Der 'Böse' kann diese Geheimtür öffnen, sobald er ans Spiel kommt. Er setzt die Monster auf das Brett, die für diesen Raum angegeben sind, und kann sofort marschieren und angreifen.
- B** Wenn diese Tür geöffnet wird, erscheint Mentors Bild und spricht: "Hüter Euch vor dem Geist von Vadim Gorfell. Greift ihn nicht an!"
- A** Diese Schatzkiste enthält 2 brauchbare Handbeile. Weitere Waffen finden sich im Waffenschrank, aber sie sind von schlechter Qualität und ohne Nutzen.
- B** Ein Heroe, der nach Schätzen sucht, findet eine Armbrust mit sechs Bolzen auf dem Bord. Jeden Schuß muß er auf seiner Rollen-Karte notieren. Nach sechs Schüssen darf er die Armbrust nicht mehr verwenden, bis er vielleicht weitere Bolzen findet.
- C** Diese Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der bis zu vier verlorene Körperkraft-Punkte wieder auffüllt.
- A** Diese Schatzkiste enthält 50 Goldmünzen.
- B** Ein Heroe, der nach Schätzen sucht, findet in diesem Raum eine Schriftrolle mit Zaubersprüchen. Hat der Alb oder der Zauberer die Rolle gefunden, so kann er wählen, ob er die Rolle lesen will. Er muß dann aber eine Runde aussetzen. Wenn er die Zaubersprüche gelesen hat, besitzt er wieder alle seine Zauber wie zu Anfang der Herausforderung, und die Schriftrolle verschwindet.
- A** In diesem Raum ist es unerträglich heiß. Wer hier seine Runde


- A** Alle Schwarzen Gardisten in diesem Raum sind mit Armbrüsten bewaffnet.
- B** Wer in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet in einer Buchhülle einen Heiltrank, der bis zu vier verlorene Körperkraft-Punkte wieder auffüllt.

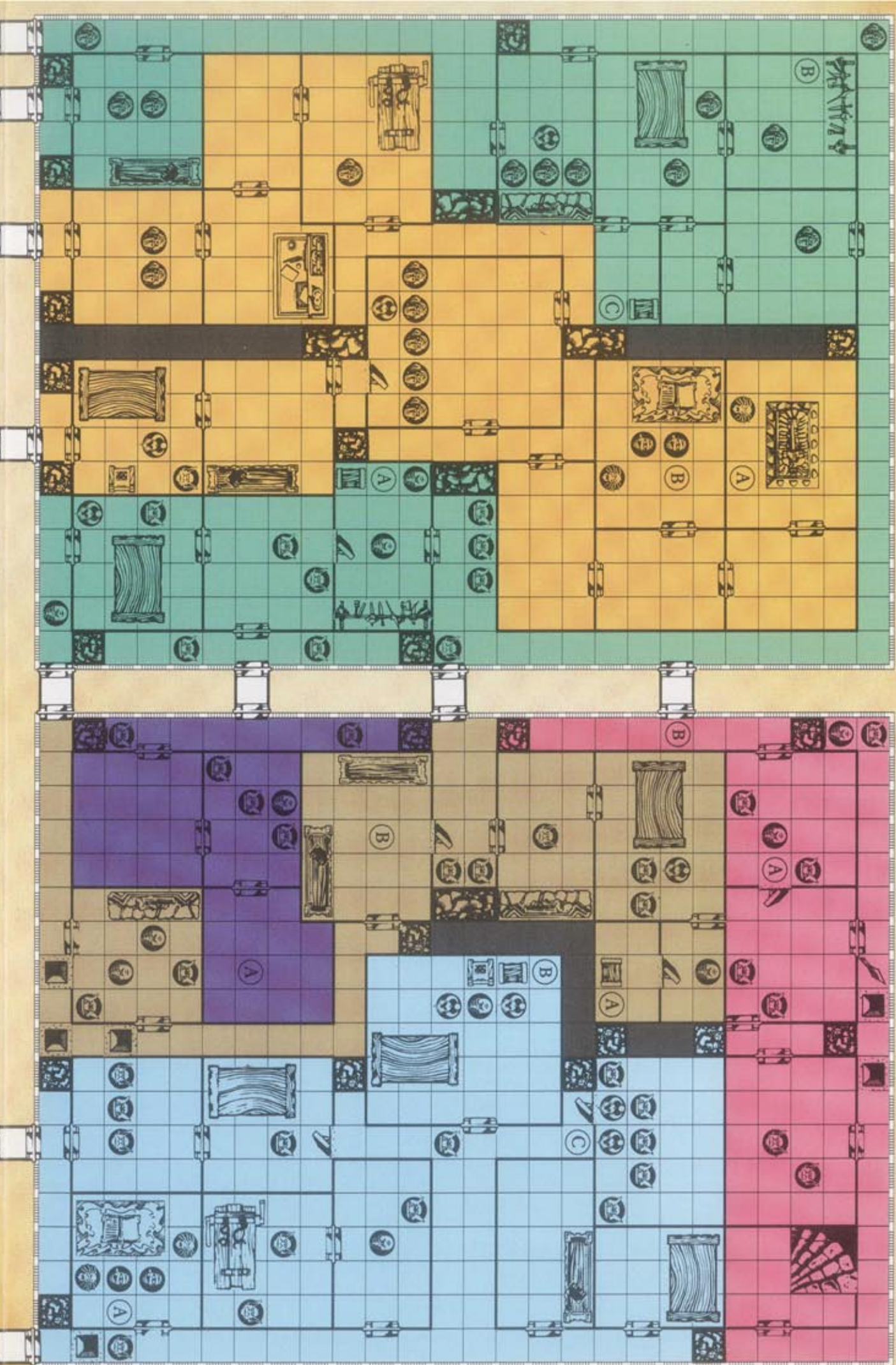
- A** Diese Schatzkiste enthält 100 Goldmünzen und einen Heiltrank, der bis zu vier verlorene Körperkraft-Punkte wieder auffüllt.
- B** Diese Schatzkiste ist eine Falle. Wer die Kiste öffnet, löst eine Explosion aus und verliert 2 Punkte Körperkraft.
- C** Diese Schatzkiste enthält einen magischen Bolzen für eine Armbrust. Wird er auf ein Monster abgeschossen, so raubt er diesem automatisch einen Punkt Körperkraft. Außerdem ist in der Kiste noch ein unbegrenzter Vorrat an normalen Bolzen.
- D** Diese Schatzkiste ist leer.
- E** Wer in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet einen Heiltrank, der bis zu vier verlorene Körperkraft-Punkte wieder auffüllt.

- A** Wenn ein Heroe diese Schatzkiste öffnet, fällt die Geheimtür ins Schloß, und ein grünlisches Gas strömt in den Raum. Um die Tür wieder zu öffnen, muß der Spieler mit einem Kampf-Würfel einen weißen Schild werfen. In jeder Runde hat er einen solchen Versuch. Jeder vergebliche Versuch kostet ihn einen Punkt Körperkraft. Andere Spieler dürfen nicht versuchen, die Tür wieder zu öffnen.
- B** Diese Schatzkiste ist leer. Ein Heroe, der in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet ein Lebens-Elixier auf dem Tisch. Wenn er es einem schon ausgeschiedenen Heroen vermagt, so erwacht der wieder zum Leben und darf im gleichen Raum aufgestellt werden. Er hat allerdings nur einen Punkt Körperkraft.

- A** Dies ist der Schrein der Kraft. Sobald alle Monster im Raum besiegt sind, kann der Heroe versuchen, durch Meditation alle seine anfänglichen Körperkraft-Punkte wieder aufzufüllen: Sobald er wieder ans Spiel kommt, wirft er einen Würfel. Wirft er höchstens so viele Augen, wie er Intelligenz-Punkte hat, so hat er wieder all seine Körperkraft zur Verfügung. Wirft er jedoch mehr Augen, als er Intelligenz-Punkte hat, so greift er



 Schwarzer Gardist





MB
SPIELE

©1992 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb
in Deutschland durch den MB Geschäftsbereich der Hasbro
Deutschland GmbH, Lange Wende 2, W-4770 Soest.
Vertrieb in der Schweiz durch MB (Switzerland) AG, Alte
Bremgartenstraße 2, CH-8968 Mutschellen.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse
92-94, A-1100 Wien.
14035D₉₂