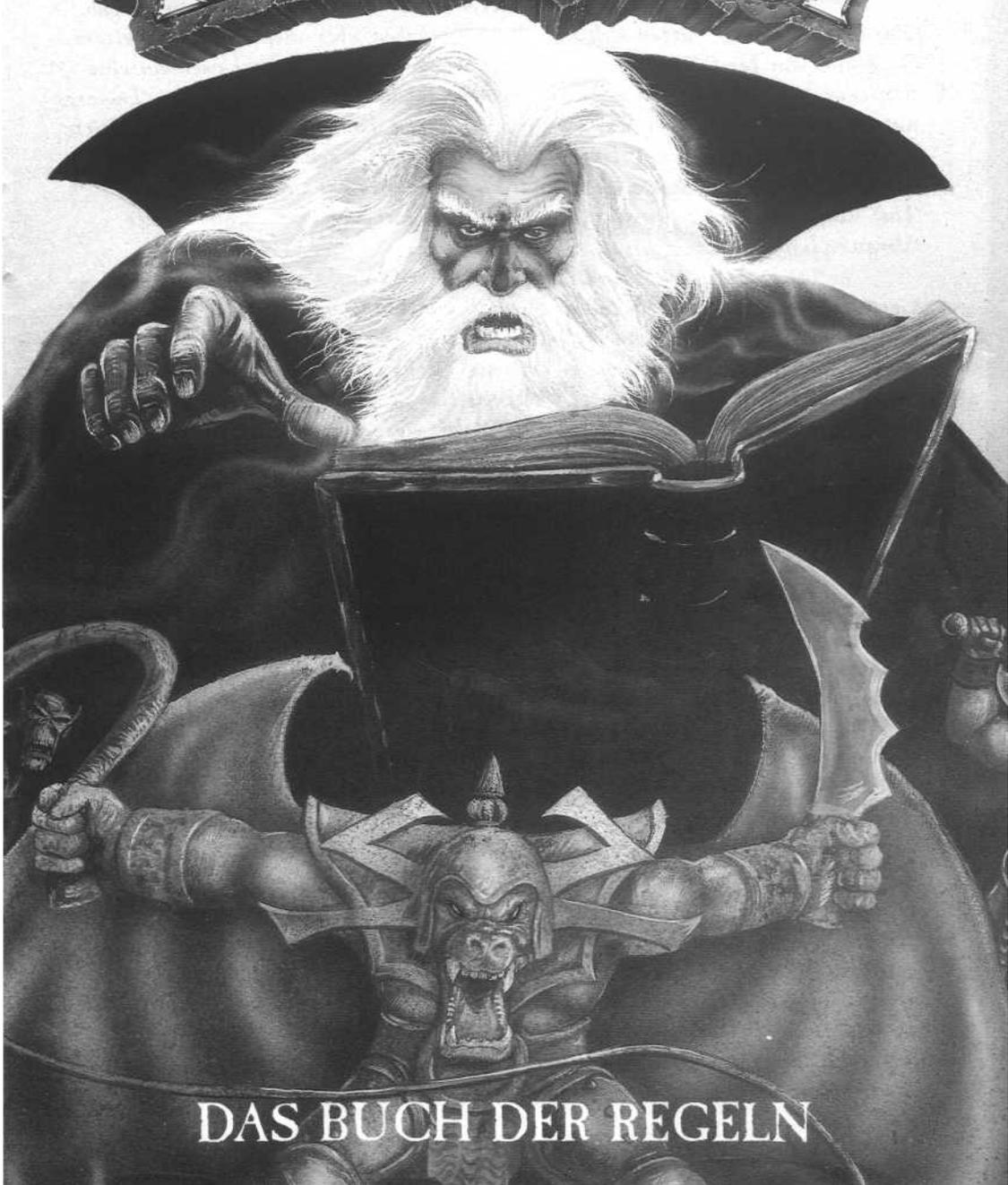


# HEROQUEST



DAS BUCH DER REGELN

„Ich bin Mentor. Merkt auf, denn ich werde Euch erzählen Von längst Vergangenen Tagen. Von einer schlimmen Zeit, als alle Menschen auf einige Wenige blickten, auf die Heroen, deren selbstloser Mut die Hoffnung auf eine bessere Zukunft am Leben erhielt. Ich Will Euch berichten von einem dieser Helden. Rogar und den Männern, die ihm folgten.....

Morcars schwarze Legionen hatten alles überrannt. Was es Vorher gab. 'Unzählige Männer hatten sich zum Kampf erhoben, aber alle Waren gescheitert. Gnabenlos war der Vernichtungswille auf beiden Seiten. Zuerst kamen einzelne Stoßtrupps, begierig den Wiberstand suchend. Dann folgten die Legionen: Endlose. Waffenstarrende Kolonnen Von schwarz gekleideten Kriegern. An der Spitze ritt Baryn. Morcars Erster Feldherr. dessen Kampfgeist genauso gefürchtet war wie seine tückische Bosheit über den Kriegern wehte das Schwarze Banner. Und wo es vorübergezogen War, da blieben nur rauchende Ruinen und nackte Verzweiflung zurück.

Doch aus dieser Epoche der Dunkelheit erwuchs ein Mann. der die Geschicke der Menschheit wenden sollte: Rogar, ein Barbaren-Prinz aus dem Grenzland. Er focht einen unermüdlichen Kampf gegen Morcars Legionen. Immer mehr Männer folgten ihm. denn er trug die Krone Von Lithor - die legendäre Krone, die schon die Häupter der Altzeit-Könige geziert hatte. An Rogar erfüllte sich die Weissagung von Lithor: Wer diese Krone besitzt, den wird große Weisheit erfüllen, und die Menschheit Wird ihn zu ihrem Anführer Wählen. Und in der Tat: Rogar war wirklich Weise, und bald hatte er eine treue Gefolgschaft um sich Versammelt, aus der er eine ständig wachsende Armee rekrutierte.

Viele Jahre lang spielte er mit den Schwarzen Eroberern Katz und Maus. 'Er Wich aus. Wenn die Chancen gegen ihn standen und schlug zu. sobald sich ein Vorteil bot. Andere große Heroen stießen zu ihm: Durgin, der Zwergen-Krieger. kam aus dem Nord-Gebirge: Ladril. der Alb brachte Viele nützliche Fertigkeiten aus den Wäldern des Westens mit: und schließlich war da noch der Zauberer Telor. dessen Zaubersprüche Rogar oft vor dem Schlimmsten bewahrten.

Endlich war der Tag gekommen, den Rogar so heiß ersehnte. Seine Armee war nun stark, gut ausgebildet und kampferprobt. Auf einer steinigen Ebene trafen die beiden Heere aufeinander. In einer schrecklichen Schlacht starben Viele seelenlose 'Kreaturen und viele furchtlose Männer. Doch als der Abend dämmerte, da hatte die Dunkelheit ihren Schrecken verloren:

Baryn war geschlagen, seine kopflose Armee bis über den Süd-Paß zurückgeschmettert. Die Schlacht am Tanos-Feld hatte eine neue Ära im überlebenskampf der Menschheit eingeläutet. Aber noch War der Sieg nicht gesichert, 'Baryn War entkommen, und er Würbe keine Zeit verlieren, mit einer neuen Kriegsmacht zurückzukehren. Rogar Ließ die Festung am Süd-Paß errichten. Wo seither die Ritter Von Kellar die östliche Flanke unseres Reiches bewachen. Doch Baryn wird kommen, und vielleicht sogar früher, als uns lieb sein kann .....



# HERO QUEST

## *Inhalt*

### **1 Spielbrett**

**1 Buch der Herausforderungen**

**1 Sichtschutz**

### **35 Figuren:**

8 Orcs, 6 Goblins, 3 Fimirs,  
4 Chaos-Krieger, 1 Hexer,  
1 Gargoyle, 4 Skelette, 2 Zombies,  
2 Mumien, 1 Zauberer, 1 Barbar,  
1 Zwerg und 1 Alb.

### **15 Möbelstücke:**

2 Tische, 1 Thron, 1 Alchimisten-  
Tisch, 3 Schatztruhen,  
1 Sarkophag, 1 Altar,  
2 Bücherregale, 1 Folterbank,  
1 Kamin, 1 Waffenschrank und 1  
Geschirrschrank.

### **21 Türen:**

5 geschlossene und 16 offene.

**1 Block Persönlichkeits-Pässe.**

### **64 Spielkarten:**

3 Feuer-Zauber, 3 Erd-Zauber,  
3 Wasser-Zauber, 3 Luft-Zauber,  
5 Beute-Karten, 25 Schatz-Karten,  
14 Ausrüstungs-Karten und 8  
Monster-Karten.

### **4 Rollen-Karten:**

1 Alb, 1 Barbar, 1 Zauberer und  
1 Zwerg.

**2 Normale Würfel.**

**4 Spezielle Kampf-Würfel.**

**8 Einzelmarkierungen für  
blockierte Felder**

**2 Doppelmarkierungen für  
blockierte Felder**

**4 Markierungen für Fallgruben**

**1 Markierung für das Startfeld**

**1 Markierung für Geheimtüren**

### **Vorbereitung**

Bevor ihr mit dem Spiel beginnt, müßt ihr noch einige Teile zusammensetzen.  
Die genaue Anleitung findet ihr auf der Innenseite des Deckels.

## ***Einleitung***

Hero Quest ist ein Spiel um immer neue Abenteuer in einem Land, das von dunklen Mächten belagert wird. Mentor, der geheimnisvolle Meisterzauberer, hat vier vielversprechende junge Abenteurer um sich geschart. Sie sollen die Heroen werden, die das Land retten.

Das Buch der Regeln zeigt euch Schritt für Schritt, wie das Spiel gespielt wird. Jedes Kapitel beginnt mit den Worten Mentors, der euer Lehrer sein wird.

## ***Die Rollen wählen***

Bis zu fünf Spieler können mitspielen. Einer muß jeweils die Rolle von Morcar, dem Hexer, übernehmen: Er befehligt alle Monster und wird Der Böse genannt. Die übrigen Spieler kontrollieren die zukünftigen Heroen: den Alb, den Zwerg, den Zauberer und den Barbar. Diese Spieler werden Heroen genannt.

Würfelt mit einem normalen Würfel aus, in welcher Reihenfolge ihr eure Rollen wählen dürft. Einer von euch muß die Rolle des Bösen wählen. Ist diese Rolle am Schluß noch nicht vergeben, so ist automatisch der Spieler mit der geringsten Augenzahl der Böse.

Sind weniger als fünf Mitspieler in der Runde, so könnt ihr entweder mehrere Heroen-Rollen gleichzeitig übernehmen oder die überzähligen Heroen-Figuren aussortieren. Im letzteren Fall wird das Spiel zwar schwieriger, aber die Belohnungen werden auch unter weniger Heroen aufgeteilt.

## ***Vor Spielbeginn***

Jeder Heroe nimmt sich nun folgende Dinge:

- seine Spielfigur
- seine Rollen-Karte (sie zeigt, wie viele Würfel du benutzen kannst)
- 1 Persönlichkeits-Paß vom Block (darauf trägst du deine Entwicklung während des Spieles ein)

Der Böse nimmt sich folgendes:

- den Sichtschutz
- das 'Buch der Herausforderungen'
- die Spielkarten
- alle Monsterfiguren und Möbel

Der Böse stellt den Sichtschutz vor sich auf und dreht das Spielbrett so, daß der Schriftzug Hero Quest auf ihn zeigt.

Dann mischt der Böse die Schatzkarten und legt den Stapel verdeckt in Reichweite der Heroen. Die Monsterkarten behält er, Gesicht nach oben, hinter seinem Sichtschutz. Die übrigen Karten sortiert er und legt sie zur Seite.

Nun füllt jeder Heroe seinen Persönlichkeits-Paß aus:

## **Name**

Gib dir einen Namen und trage ihn in das Kästchen ein. Du kannst dir jeden Namen wählen, den du als passend für deine Rolle empfindest: z.B. "Karn", "Belore", "Der Kelte" und so weiter...

## **Heroe**

Hier trägst du ein, welchen der vier Heroen du darstellst. Also "Zauberer", "Zwerg", "Barbar" oder "Alb".

## **Körperkraft**

Trage die Körperkraft-Punkte ein, die auf deiner Rollen-Karte angegeben sind. Während des Spiels kannst du Punkte dazugewinnen oder verlieren. Solltest du je auf Null landen, so ist dein Heroe tot. Verlorene Körperkraft-Punkte können wieder geheilt werden durch Zauberkraft, Zaubersprüche und Heiltrank. Deine Körperkraft darf aber nie die ursprünglich angegebene Punktzahl überschreiten.

## **Intelligenz**

Trage die Intelligenz-Punkte ein, die auf deiner Rollen-Karte angegeben sind. Während des Spiels kannst du Punkte dazugewinnen oder verlieren. Solltest du je auf Null landen, so ist dein Heroe tot. Deine Intelligenz-Punkte werden mit späteren Erweiterungs-Spielen für Hero Quest immer wichtiger. Auch verlorene Intelligenz-Punkte können geheilt werden, wobei die ursprünglich angegebene Punktzahl nicht überschritten werden darf.

Auf dem Persönlichkeits-Paß ist noch ein leerer Schild vorgedruckt. Hier kannst du dir ein Wappen entwerfen und einen selbst ausgedachten Wahlspruch eintragen.

## **Monster-Karten**

Die Monster-Karten zeigen dem Bösen, wie viele Würfel er für jedes Monster werfen darf. Außerdem zeigen sie das Symbol, unter dem man das entsprechende Monster auf den Grundriß-Karten wiederfindet.

## **Das Buch der Herausforderungen**

Das Buch der Herausforderungen wird von dem Bösen verwendet. Es enthält eine Reihe von Abenteuern, die nacheinander gespielt werden, und zeigt dem Bösen, mit welchen Monstern er jeweils spielt und wo deren Startfelder auf dem Spielbrett sind.

Ihr braucht das Buch der Herausforderungen aber erst, wenn ihr mit diesem Buch der Regeln fertig seid.

## *Der Weg des Kriegers*

*Ihr die großen Abenteuer besteht, müßt Ihr erst alle Kampftechniken erlernen. Viele Gefahren Werben am Wege Lauern. Über Leben und Sterben Wirb entscheiden. Wie gut Ihr jetzt Lernt. Die erste Lektion ist her Nahkampf- der Weg des Kriegers."*

### Die Reihenfolge

Jede Runde beginnt bei dem Spieler, der zur linken Hand des Bösen sitzt. Er gibt dann weiter an den nächsten Heroen zu seiner Linken, und so weiter. Wer am Spiel ist, darf sowohl marschieren als auch angreifen. Dabei ist es ihm überlassen, ob er zuerst marschiert und dann angreift oder umgekehrt. Er darf aber nicht erst ein Stück marschieren, dann angreifen und danach den Rest seines Weges zurücklegen.

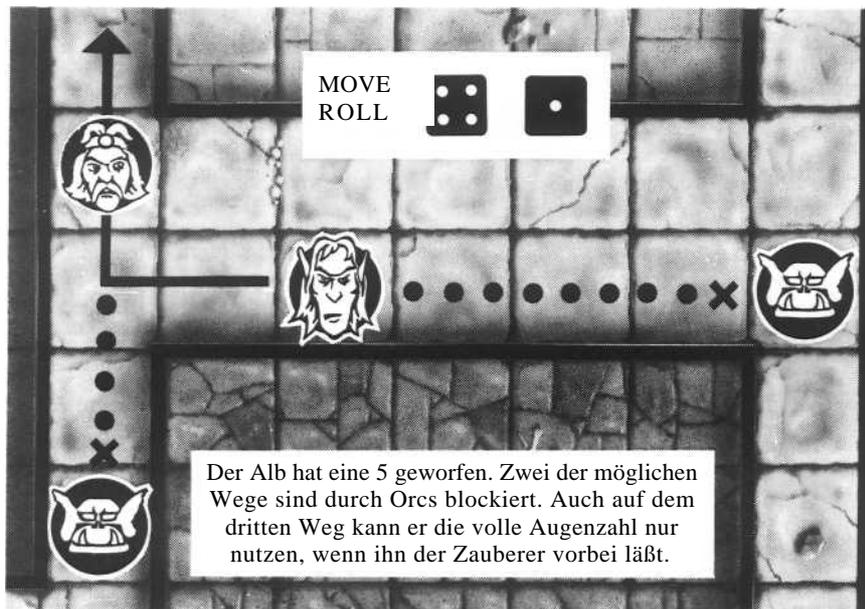


## Das Marschieren

Es gibt zwei Sorten Felder auf dem Spielbrett: Räume und Flure. Die Räume sind von Mauern begrenzt, die durch weiße Linien dargestellt sind. Die Flure sind hellgrau und entweder 1 oder 2 Felder breit.

Wirf die Anzahl normale Würfel, die auf deiner Rollen-Karte unter 'Tempo' angegeben ist. Du kannst die volle Augenzahl marschieren, aber auch weniger, wenn du willst. Monster würfeln nicht: die Monster-Karten geben an, wie viele Felder das jeweilige Monster maximal ziehen darf.

Beim Marschieren darfst du nicht: diagonal (schräg über Eck) marschieren auf einem besetzten Feld landen. Jedoch darfst du über ein Feld hinwegmarschieren, auf dem ein Monster oder ein anderer Heroe steht, falls der andere Spieler es dir erlaubt. Nochmals: Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen! dasselbe Feld zweimal im selben Zug überqueren



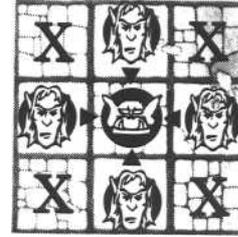
## Beispiele der all hat...

### Nahkampf

Jeder Nahkampf besteht aus zwei Phasen: Angriff und Verteidigung.

### Angriff

Um angreifen zu können, mußt du in einer der 4 angegebenen Positionen sein:



Der Alb kann das Monster von den gezeigten 4 Feldern aus angreifen, nicht aber von den mit 'X' markierten Feldern.

### Beispiel der all kaum ...

Zum Angriff wirfst du die Anzahl Kampf-Würfel, die auf deiner Rollen- oder Monster-Karte angegeben ist. Für jeden Totenschädel, den du wirfst, verliert der Gegner 1 Punkt seiner Körperkraft, wenn er sich nicht erfolgreich verteidigen kann. Wirfst du allerdings überhaupt keinen Totenschädel, so ist dein Angriff fruchtlos, und der Gegner braucht sich nicht zu verteidigen.

### Verteidigung

Zur Verteidigung wirft der Angegriffene die Anzahl Kampf-Würfel, die auf seiner Rollen- oder Monster-Karte angegeben ist. Heroen müssen weiße Schilde werfen, Monster jedoch rote Schilde. Jeder geworfene Schild wehrt einen vom Angreifer geworfenen Totenschädel erfolgreich ab.

Für jeden vom Angreifer geworfenen Totenschädel, der nicht durch einen im Gegenzug geworfenen Schild abgewehrt worden ist, muß sich der Angegriffene 1 Punkt seiner Körperkraft abziehen und diesen Verlust auf seinem Persönlichkeits-Paß vermerken. Da Monster nur 1 Punkt Körperkraft besitzen, sterben sie schon bei einem einzigen nicht abgewehrten Treffer. Tote Heroen und Monster werden sofort vom Brett entfernt.

Danach darf der Angreifer marschieren, wenn er dies nicht schon vor seinem Angriff getan hat. Dann gibt er das Spiel an den Spieler zu seiner Linken weiter.

### Das Spiel des Bösen

Wenn du am Spiel bist, kannst du beliebig viele deiner Monster marschieren und angreifen lassen, die bereits auf dem Spielbrett sind. Du solltest die Monster einzeln nacheinander bewegen und angreifen lassen, damit die Züge übersichtlich bleiben. Jedes Monster kann marschieren und angreifen wie die Heroen auch: Erst marschieren und dann angreifen oder umgekehrt.

## ***D**ie Arena*

Um eure Fähigkeiten im Nahkampf zu testen, müßt ihr nun alle auf den Turnierplatz. Benutzt für diesen Kampf auf Leben und Tod das leere Spielbrett. Der letzte überlebende Heroe gewinnt das Turnier.

Jeder Heroe setzt seine Figur in eine der vier Ecken des großen Raumes in der Mitte des Spielbrettes. Der Böse setzt 5 Goblins auf fünf beliebige freie Felder dieses Raumes. Der Spieler zur linken Hand des Bösen beginnt.

# Weg des Zauberers

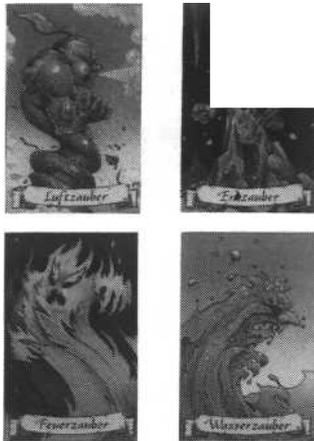
*"Nur auf Waffen allein dürft Ihr Euch nicht verlassen. Wenn Ihr den Fängen des Bösen entkommen wollt. Uralte, verborgene Kräfte solltet Ihr nutzen, um endgültig den Sieg zu erringen. Das Geheimnis dieser Kräfte Wirb nur Wenigen zuteil. Zwei von Euch haben nun die Chance, die fast Vergessene Kunst zu erlernen: Den Weg des Zauberers."*

## Den Zauber wählen

Zu Beginn jedes Spieles wählt der Zauberer 3 Sätze Zauber-Karten (insgesamt 9 Karten) und der Alb 1 Satz (3 Karten).

Es gibt 4 Sätze verschiedener Zauber-Arten: Erd-Zauber, Wasser-Zauber, Luft-Zauber und Feuer-Zauber. Jeder Satz besteht aus 3 verschiedenen Zaubern.

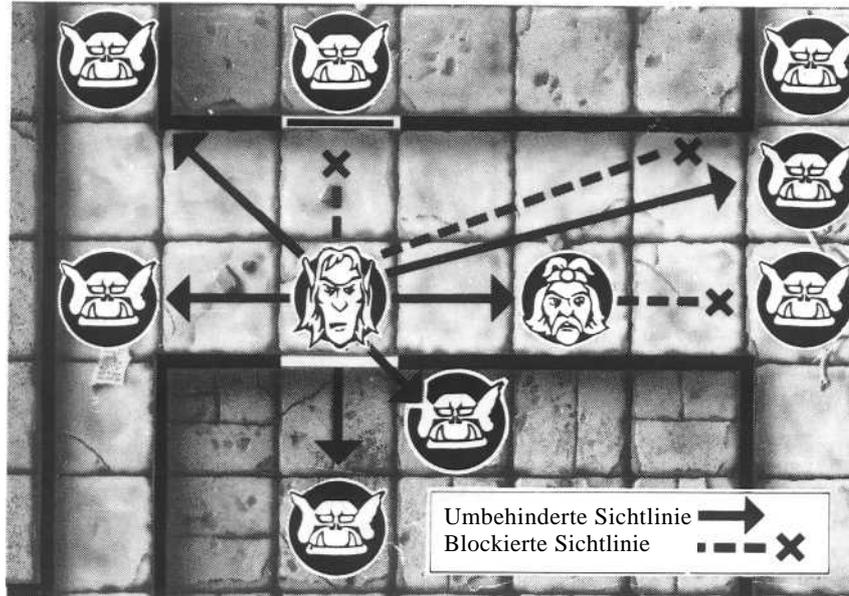
Der Zauberer sollte als erster einen der vier Sätze wählen, dann wählt der Alb, und schließlich nimmt sich der Zauberer noch die beiden verbleibenden Sätze.



## *Einen Zauber aussprechen*

Du kannst einen Zauber aussprechen anstatt eines Kampfes. Und zwar vor oder nach dem Marschieren: Wenn du den Zauber gegen einen anderen Heroen oder ein Monster aussprichst, so muß diese Figur von deiner Figur aus sichtbar sein: in demselben Raum oder mit gerader, unbehinderter Sichtlinie zu verbinden. Ist die Sichtlinie jedoch durch eine Mauer, eine verschlossene Tür oder eine andere Figur blockiert, so kann der Zauber nicht wirken.

Jeder Zauber kann während eines Spieles nur einmal verwendet werden, dann wird die Karte abgelegt.



## *Rückkehr in die Arena*

Um eure Fähigkeiten zu testen, müßt ihr nun wieder auf den Turnierplatz:

Jeder Heroe stellt seine Figur in eine der vier Ecken des großen Raumes in der Mitte des Spielbrettes. Der Böse stellt 5 Goblins auf fünf freie Felder im gleichen Raum. Der Zauberer und der Alb wählen ihre Zauber. Der Spieler zur Linken des Bösen beginnt.

Wieder ist es ein Kampf auf Leben und Tod, und der letzte überlebende Heroe gewinnt. Nach diesem Turnier werden alle Heroen wieder auf volle Punktstärke gebracht. Alle Wunden sind verheilt. Wiederholt dieses Turnier so oft ihr wollt, bis ihr ganz vertraut seid mit dem 'Weg des Zauberers'.

# Der Weg des Pfadfinders

*"Nun, da Ihr die Künste des Kämpfens und des Zauberns gelernt habt, fehlt Euch noch eine Wichtige Fähigkeit: Der Weg des Pfadfinders. Bei Euren zukünftigen Abenteuern werdet Ihr an Viele unbekannte Plätze kommen, in dunkle Räume, gefährliche Passagen. Seid auf der Hut, haltet Ausschau nach tückischen Fallen und ungeahnten Schätzen - das ist der Weg des Pfadfinders."*



## ***Das Buch der Herausforderungen***

Nun seid ihr fast bereit für euer erstes Abenteuer. Das Buch der Herausforderungen enthält alle Karten und Anweisungen für 14 Abenteuer. Auf den Karten sind vermerkt: Die Start-Positionen der Monster, die Möbelstücke, die Türen und die blockierten Felder. Außerdem findet ihr Symbole für Fallen, Geheimgtüren und verborgene Schätze.



## ***Das Marschieren***

Während die Heroen über das Spielbrett marschieren, betreten sie neue Räume und Flure. Der Spieler, der als erster einen neuen Raum oder Flur betritt, muß seinen Zug zunächst unterbrechen. Das gibt dem Bösen Zeit, das Buch der Herausforderungen zu befragen und alle sichtbaren Dinge in diesem Raum oder Flur auf das Spielbrett zu setzen.

## ***Türen öffnen***

Nur Heroen dürfen Türen öffnen. Du kannst eine Tür öffnen, sobald du auf dem Feld davor ankommst. Falls du nicht möchtest, daß die Tür geöffnet wird, bleibt sie zu.

Wenn du eine Tür öffnest, siehst du alles, was sich in dem Raum oder Flur dahinter befindet.

Ist die Tür geöffnet, darfst du hindurchgehen, falls du noch Augen vom Würfeln übrig hast. Du kannst aber nicht direkt wieder durch dieselbe Tür zurück, denn du darfst ja kein Feld im selben Zug zweimal überqueren.

## ***S*uchen**

Wenn du am Spiel bist, kannst du wählen, ob du angreifen oder einen Zauber aussprechen oder suchen willst. Du kannst vor oder nach dem Marschieren suchen. Du darfst nicht ein Stück marschieren, dann suchen und dann den Rest deines Weges zurücklegen.

Suchen kannst du nach zwei Sachen:

- entweder nach Geheimtüren und Fallen
- oder nach verborgenen Schätzen

Sage einfach dem Bösen, ob du nach Geheimtüren und Fallen suchen willst oder nach Schätzen. Der Böse muß dir dann sagen, ob du etwas gefunden hast.

Du kannst einen ganzen Raum oder Flur auf einmal absuchen. Du darfst jedoch nicht suchen, wenn du neben einem Monster stehst, oder wenn ein Monster im selben Raum oder Flur ist wie du.

## **Geheimtüren und Fallen**

Geheimtüren und Fallen werden auf das Brett gesetzt, sobald sie ein Heroe durch Suchen gefunden hat. Fallen können auch dann auf das Brett gesetzt werden, wenn ein Spieler sie durch Betreten des gleichen Feldes auslöst.

Speerfallen werden immer entschärft, sobald sie gefunden sind. Deshalb gibt es dafür keine Markierungen. Fallgruben und Schlagfallen dagegen werden auf dem Brett markiert, sobald sie jemand findet. Sie können dann später entschärft werden, entweder durch den Zwerg oder durch einen Heroen, der die Karte mit der Werkzeugkiste hat.

Geheimtüren gelten immer als offen, sobald sie entdeckt sind.

## **Schätze**

Einige der Abenteurer enthalten genaue Angaben über spezielle Schätze, die durch Suchen gefunden werden können. Wenn ein Heroe in dem entsprechenden Raum oder Flur nach Schätzen sucht, muß der Böse die genauen Anweisungen für diesen Raum oder Flur aus dem Buch der Herausforderungen vorlesen.

Sind keine speziellen Schätze für einen durchsuchten Raum oder Flur angegeben, so läßt der Böse den suchenden Heroen die oberste Schatz-Karte ziehen.

## **Schatz-Karten**

Einige Schatz-Karten geben an, daß Gold oder Juwelen gefunden wurden. Der Heroe, der eine solche Karte zieht, vermerkt den Wert seines Fundes auf der Rückseite seines Persönlichkeits-Passes und legt die Schatzkarte anschließend unter dem Stapel wieder ab.

Andere Karten zeigen Zauber-Tränke an. Diese können beliebig lange behalten werden, bis der Heroe den Trank verwendet. Danach wird die Karte unter dem Stapel wieder abgelegt.

Die restlichen Schatz-Karten zeigen Fallen oder Streunende Monster an. Diese Karten müssen vorgelesen und die Anweisungen sofort befolgt werden.

## **Streunendes Monster**

Jede Aufgabe im Buch der Abenteuer gibt an, welches Monster jeweils auf das Spielbrett gesetzt werden soll. Wenn bereits alle Figuren dieses Typs anderweitig verwendet sind, dann darf der Böse eine andere Figur der gleichen Farbe wählen.

## ***Der Sichtschutz***

Auf der Innenseite des Sichtschutzes findet man dieselben Symbole, die auf den Lagekarten im Buch der Herausforderungen die verschiedenen Möbelstücke bezeichnen. Außerdem sind hier die Regeln für die unterschiedlichen Fallen vermerkt.

## **Fallen**

Kommt ein Spieler auf oder über ein Feld, das eine Falle enthält, so löst er diese Falle aus. Der Böse muß dem Spieler sagen, auf welchem Feld er die Falle ausgelöst hat. Dort muß der Spieler bis zu seiner nächsten Runde warten, ehe er wieder etwas unternehmen kann.

Es gibt drei Typen von Fallen: Fallgruben, Fallblöcke und Speerfallen.

## **Blockierte Felder**

Einige Felder auf den Plänen sind von Geröll bedeckt. Diese Felder sind durch Steinmauern oder Deckeneinsturz blockiert und dürfen weder von Heroen noch von Monstern überquert werden.

## ***Das Labyrinth***

Nun seid ihr bereit für den aller letzten Test. Dazu müßt ihr ins Labyrinth. Jeder Heroe setzt seine Figur in eine der äußeren Ecken des Spielbrettes. Der Böse schaut auf der Lagekarte nach und setzt all das auf das Spielbrett, was für einen oder mehrere Heroen sichtbar ist. Markierungen für Geheimtüren oder Fallen werden selbstverständlich nicht auf das Brett gesetzt - die müssen die Heroen ja erst suchen und finden!

Nun liest der Böse die fettgedruckte Einleitung allen Mitspielern vor, und für sich selber studiert er die Anmerkungen.

Die Heroen müssen den Ausgang des Labyrinths finden, der durch das Feld mit den Treppenstufen markiert ist. Der erste Heroe, der dieses Feld erreicht, hat gewonnen. Mentor wird ihn mit 100 Goldstücken belohnen. Nach vollendetem Test werden alle Heroen wieder auf volle Punktstärke gebracht. Alle Wunden sind verheilt. Wiederholt diesen Test so oft ihr wollt, bis ihr ganz vertraut seid mit dem 'Weg des Pfadfinders'.

## **D**ie Herausforderungen

Wenn ihr euch durch das Labyrinth hindurchgekämpft habt, beginnen die echten Herausforderungen. Sie sollten in der Reihenfolge gespielt werden, in der sie im Buch stehen.

Jede Herausforderung beginnt damit, daß der Böse den ersten, fett gedruckten Absatz allen Spielern vorliest. Darunter stehen Anmerkungen, die der Böse für sich lesen sollte, weil er sie später im Spiel kennen muß.

### **Vorbereitungen**

Normalerweise beginnen alle Heroen in dem Raum mit der Treppe. In einigen Herausforderungen jedoch starten die Heroen an anderen Plätzen. Was dann genau zu tun ist, wird im Buch der Herausforderungen erklärt.

Die Treppenstufen führen aus der Gefahr in die Freiheit. Jeder Heroe stellt seine Figur auf ein beliebiges Feld direkt neben den Stufen. Der Inhalt dieses Raumes (außer Fallen, Geheimtüren und Schätzen) wird aufgestellt. Alle Türen sind geschlossen.

Außerhalb des Raumes wird noch nichts aufgestellt. Das geschieht erst nach und nach, wenn die Heroen in die anderen Räume oder Flure hineinschauen können.

### **Beute-Karten**

Es gibt 5 spezielle Beute-Karten: Das Zauber-Amulett, das magische Schwert 'Orc-Terror', Borins Rüstung, das Magische Zepter und das Geister-Schwert. Diese Karten müssen von den übrigen Schatz-Karten getrennt werden: Sie können nur nach den speziellen Regeln erworben werden, die im Buch der Herausforderungen jeweils beschrieben sind.

### **Eine Herausforderung gewinnen**

Die Heroen gewinnen das Spiel, wenn sie die Aufgabe lösen, die ihnen zu Anfang von dem Bösen vorgelesen wurde. Wenn sie jedoch versagen oder gar alle getötet werden, gewinnt der Böse. Natürlich können alle überlebenden Heroen (oder/und neue) dieselbe Herausforderung nochmals spielen. Aber der Böse beginnt immer wieder mit einem kompletten Satz Monster.

## **Ausrüstung kaufen**

Wenn dein Heroe überlebt, möchtest du ihn vielleicht auch im nächsten Spiel verkörpern. Dadurch wird dein Heroe immer mächtiger, denn er kann Gold sammeln und sich dafür eine immer bessere Ausrüstung (Rüstung, Waffen usw.) kaufen.

Die Preise für die Ausrüstungen stehen jeweils unten auf der entsprechenden Ausrüstungs-Karte. Wenn du eine solche Ausrüstung kaufst, nimmst du die Karte und notierst auf der Rückseite deines Persönlichkeits-Passes, was dein Heroe nun besitzt. Vergiß aber nicht, deinen Goldvorrat um den ausgegebenen Betrag zu vermindern!

Wer nicht genug Gold hat, darf nichts kaufen. Aber man darf sein Gold von Herausforderung zu Herausforderung anhäufen, bis man es ausgeben möchte.

## **Schußwaffen**

Manche Waffen können geworfen werden, und mit der Armbrust kann man schießen. Beim Werfen oder Schießen bleibt der Angriff und die Verteidigung mit den Kampf-Würfeln wie gelernt.

Aber der angegriffene Gegner muß genauso sichtbar sein wie beim Aussprechen eines Zaubers. In gerader Sichtlinie kann über jede Entfernung geworfen oder geschossen werden. Jedoch darf man diese Fernangriffe nicht benutzen gegen einen Gegner, der auf einem unmittelbar benachbarten Feld steht.

## **Champion werden**

Jedes mal, wenn dein Heroe ein Spiel überlebt, notierst du den Namen des Spieles in dem Feld 'Erfolge' auf deinem Persönlichkeits-Paß. Sobald du drei Herausforderungen überstanden hast, bist du ein Champion. Dafür bekommst du 500 Goldstücke extra, mit denen du dir bessere Ausrüstung kaufen kannst.

## *Persönlichkeits- Paß*

<i>Name</i>	
<i>Heroe</i>	
<i>Intelligenz</i>	<i>Körperkraft</i>
<i>Erfolge</i>	<i>Erfolge</i>

