

# HEROQUEST

## BUCH DER HERAUSFORDERUNGEN



*Die glimmenden Scheite im Kamin verbreiten wohlige Wärme. Aber ihr flackerndes Licht kann die unzählbaren Folianten und Schriftrollen kaum erhellen, die sich in Mentors Bibliothek stapeln. Langsam schreitet Mentor zum Feuer.*

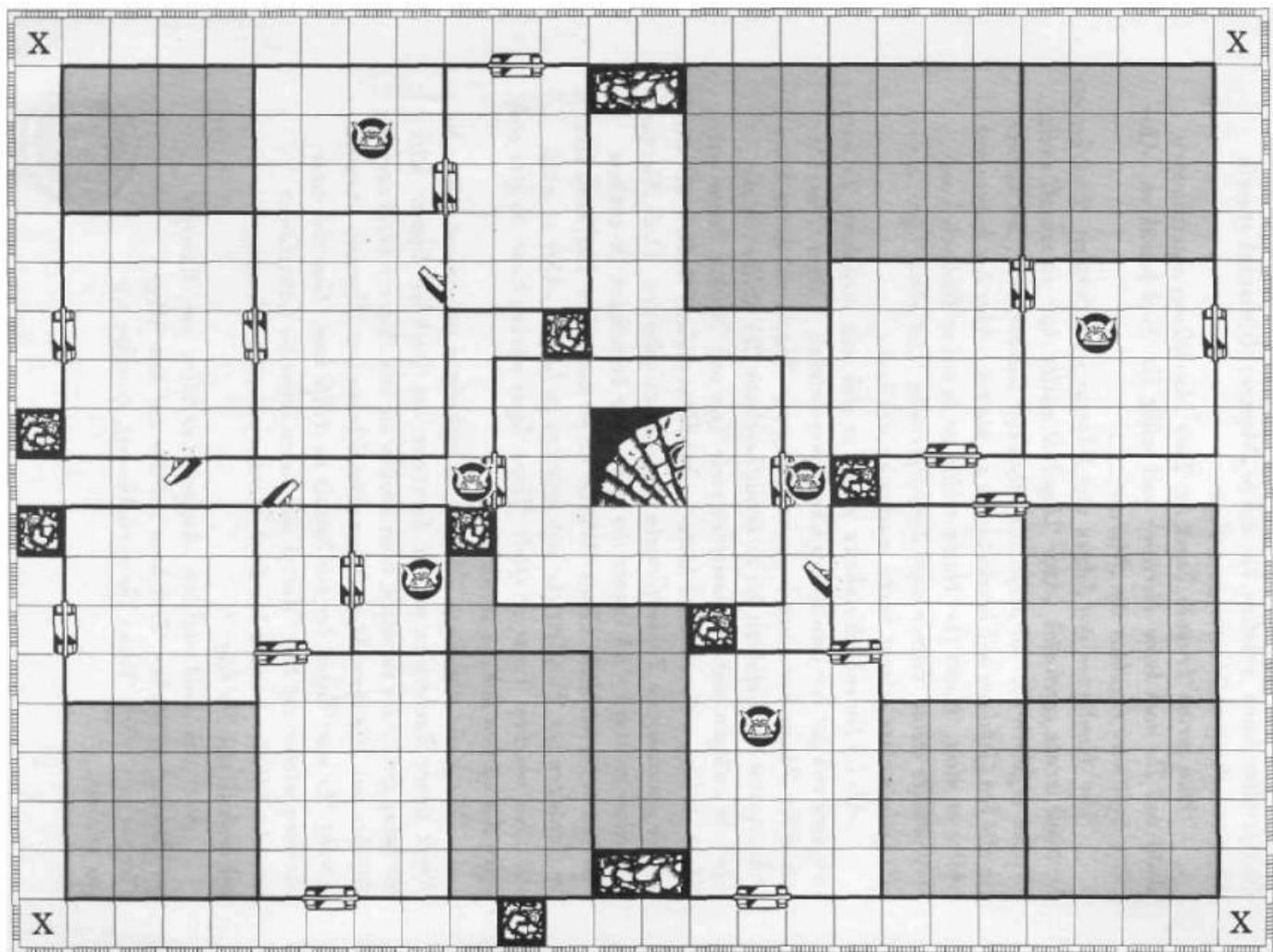
*"Nun, meine Freunde, damit ist Eure Ausbildung abgeschlossen. Zwar seid Ihr noch keine Heroen - noch müßt Ihr Euch bewähren. Aber zuvor laßt mich erzählen von Morcar....."*

*Vor Hunderten von Jahren war Morcar mein Schüler. "Er arbeitete hart und lernte geschwind. Aber Ungeduld quälte ihn - zu schnell wollte er alles erfahren über die große, die endgültige Zauberkunst. Ich warnte ihn vor den Gefahren und beschwor ihn zu warten. Aber das konnte und wollte er nicht. Nacht für Nacht schlich er in meine Bibliothek und durchwühlte meine Bücher nach Zauberformeln. Und eines Tages, als er alle Geheimnisse gelernt hatte, machte er sich davon.*

*Als ich ihn endlich einholte, zeigte er sich sehr verändert. Er hatte sich ganz und gar der Gewalt des Chaos verschrieben. Dieser Narr! Er sah in der Magie nur einen bequemen Weg zur Macht und hatte keine Ahnung von den Gefahren, die er heraufbeschwor. Ich wollte ihn zur Umkehr zwingen, und wir kämpften viele Tage und Nächte. Sonne und Mond verbargen ihr Antlitz hinter undurchdringlichen Wolken, als wir uns die grausamsten Zauberformeln entgegenschleuderten. Doch Morcar war schon zu stark - ich konnte ihn nicht mehr bezwingen. So entkam Morcar in die nördliche Chaos-Wüste. Wo er nun in der Hoffnung lebt, die Gewalten der Ewigkeit für sich arbeiten zu lassen. Aber er weiß nicht, mit welchem Feuer er spielt: Eines Tages werden diese Kräfte sich gegen ihn wenden und ihn vernichten.*

*Mir bleibt nur übrig. Morcar zu beobachten und immer wieder die Kraft seines Zaubers zu messen. Loretome, das Buch der Bücher, hilft mir dabei. Sollte ich versagen, dann werden die von Morcar beschworenen Mächte uns alle vernichten. Schon einmal haben uns Morcars Armeen bedroht. Es war Rogar, der mir damals zu Hilfe kam. Nun sind diese Armeen wieder auf dem Marsch und haben schon die Grenzländer erreicht. Wieder braucht das Land Heroen zu seiner Rettung -und deshalb seid Ihr hier.*

*Jeder von Euch muß drei Aufgaben erfüllen, um Kämpfer des Reiches zu werden. Erst dann seid Ihr auf dem Wege, Heroen zu werden. Wenn Ihr zurückkommt, sprechen wir uns wieder....."*



## *Das Labyrinth*

*"Dies ist Euer letzter Test, bevor Ihr in den Kampf zieht, benutzt alle Fähigkeiten, die Ihr bisher gelernt habt. Ihr müßt versuchen, Euch aus dem Labyrinth zu befreien. Aber seid vorsichtig, denn etliche Monster versuchen, Euch an diesem Vorhaben zu hindern. Wer als erster den Ausgang findet, auf den warten 100 Goldmünzen Belohnung. Dafür kann er sich dann Dinge kaufen, die ihm für zukünftige Abenteuer nützlich sein können."*

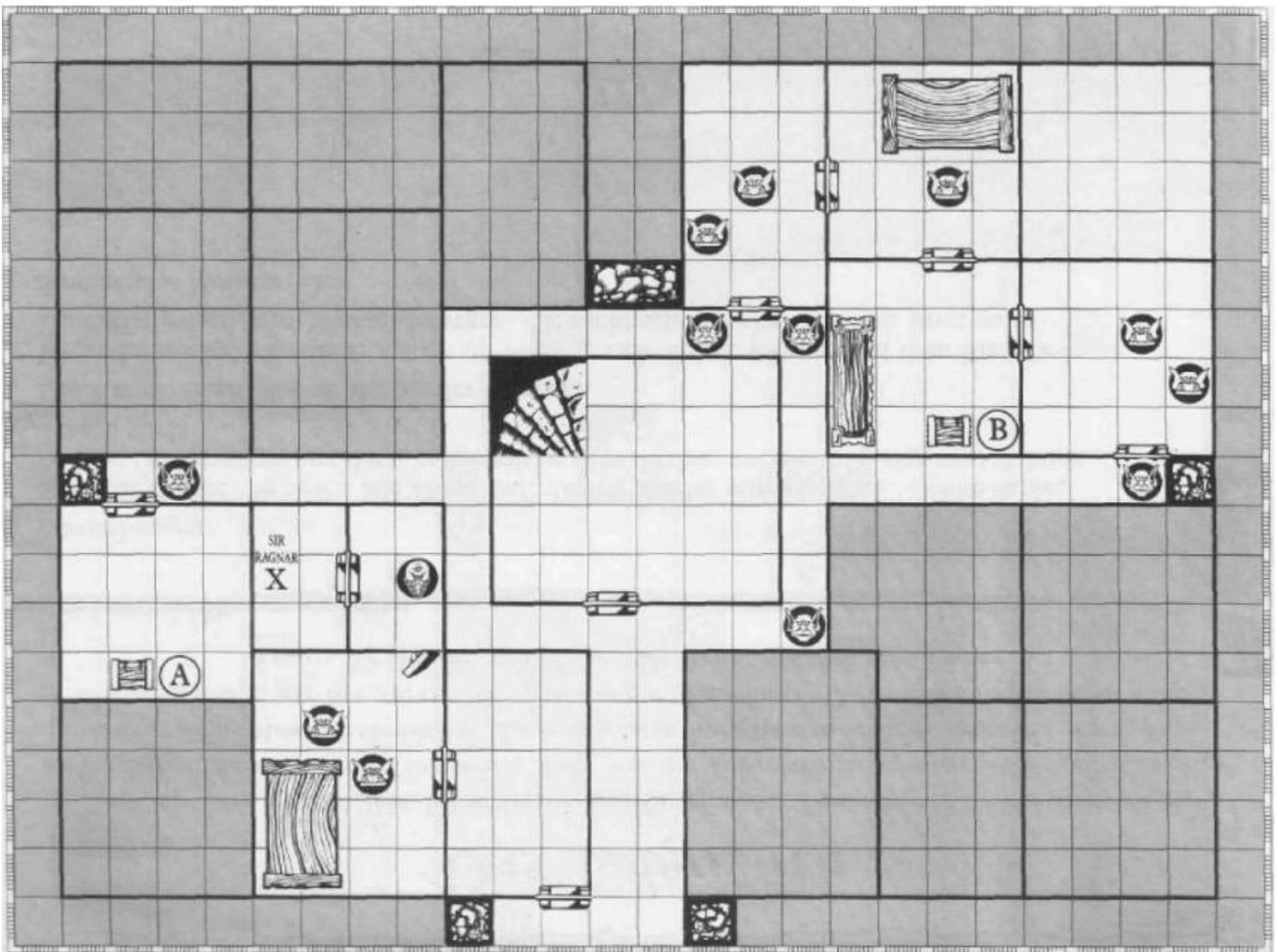
### Anmerkungen:

Stelle zu Beginn des Spiels alle Dinge auf, die die Spieler sehen können. Denke daran, daß die Geheimgtüren erst dann aufgestellt werden dürfen, wenn ein Spieler ausdrücklich danach sucht.

Die Kreuze zeigen an, wo die Spieler beginnen.

Wenn du ans Spiel kommst, kannst du beliebig viele deiner Monster auf dem Brett bewegen. Du darfst jedoch kein Monster bewegen, das nicht schon vorher auf dem Brett stand.

Streunendes Monster: Orc.



## *Sir Ragnars Rettung*

*„SirRagnar, ein mächtiger Baron, ist entführt -worden. Er -wird gefangen gehalten von Ulag, dem Feldherr der Orcs. Ihr sollt Sir Ragnar finden und in Sicherheit bringen. Wem das gelingt, dem Werben Von Prinz Magnus 100 Goldmünzen als Belohnung gezahlt. Sind mehrere von Euch an der Rettung beteiligt, so kann diese Belohnung aufgeteilt Werben. Die Belohnung entfälltjedoch, wenn Sir Ragnar während der Rettungsaktion getötet wird. "*

Anmerkungen:

A Die Schatzkiste ist eine Falle. Wer die Kiste öffnet, ohne vorher ausdrücklich nach Fallen zu suchen, verliert einen Punkt seiner Körperkraft.

B Die Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der dir bis zu 4 Punkte Körperkraft, die du bereits verloren hast, wiedergibt, und 50 Goldmünzen.

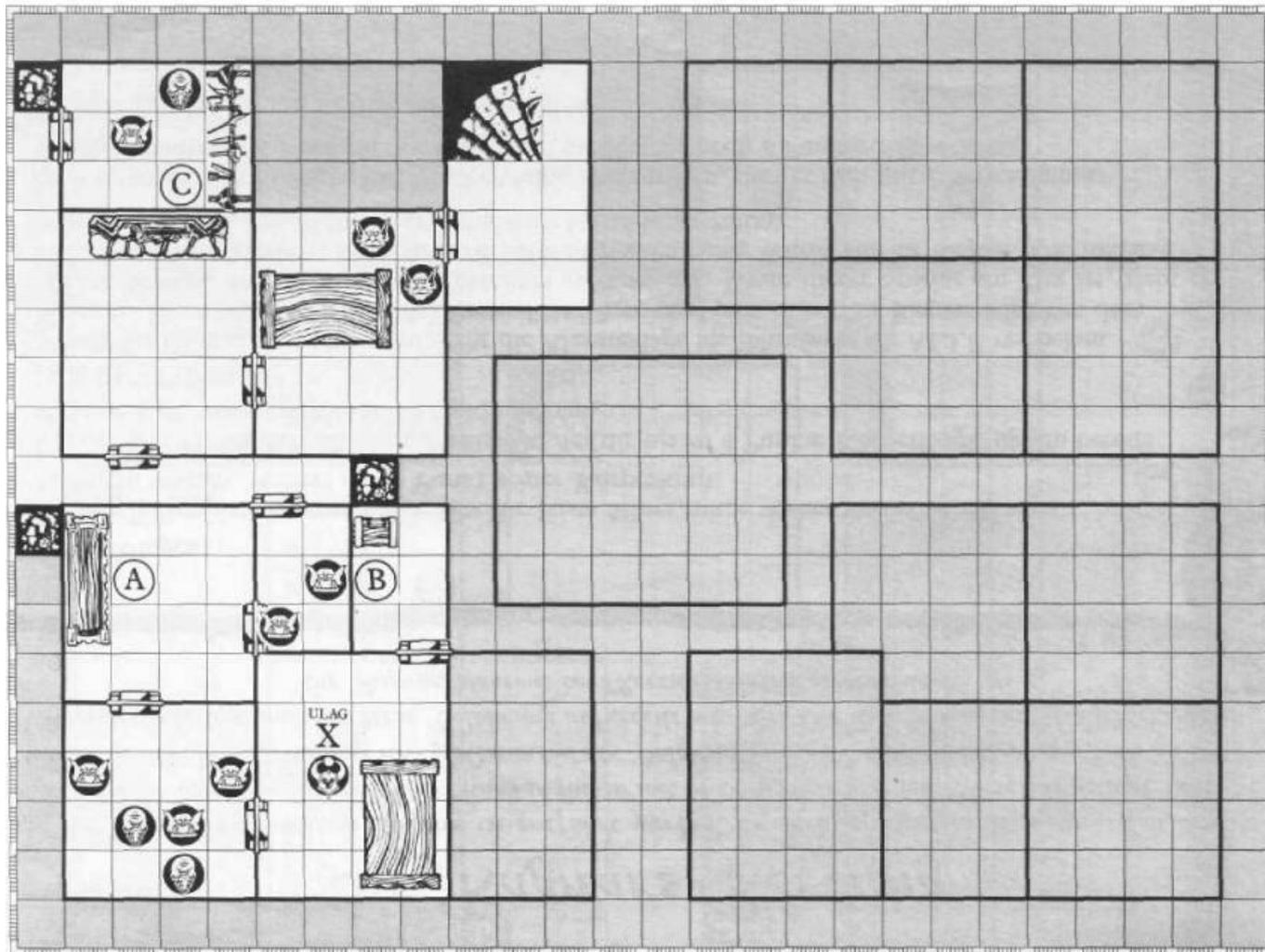
### DIE RETTUNG

Sobald Sir Ragnar gefunden wird, geht die Alarmanlage los. Nun setzt du ALLE restlichen Monster, Türen und Möbel auf das Brett. Alle Türen sind jetzt offen. Sir Ragnar wird von dem Spieler bewegt, der die Tür zum Gefängnis geöffnet hat: Wenn dieser Spieler am Zug ist, zieht er nicht nur seinen Heroen, sondern wirft zusätzlich auch einen Würfel für Sir Ragnar. Die Rettung ist abgeschlossen, sobald Sir Ragnar auf dem Startfeld ankommt.

Sir Ragnar darf nicht angreifen. Wird er selber angegriffen, darf er sich mit 2 Verteidigungswürfeln schützen. Zu Beginn der Flucht hat Sir Ragnar noch 2 Punkte Körperkraft.

Benutze den Hexer, um Sir Ragnar darzustellen.

Streunendes Monster: Orc.



## *Die Festung des Feldherrn der Orc.*

*"Prinz Magnus hat angeordnet, daß Ulag, der Feldherr der Orcs, -wegen der Entführung Von Sir Ragnar gejagt und hingerichtet wirb. Wer Ulag tötet, bekommt 50 Goldmünzen und kann außerdem alle Schätze behalten, die er möglicherweise in Ulags Versteck findet."*

Anmerkungen:

A Der Geschirrschrank enthält 30 Goldmünzen und einen Heiltrank, der dir bis zu 4 Punkte Körperkraft, die du bereits verloren hast, wiedergibt.

B Dieser Schatz ist durch eine Falle geschützt. Jeder, der die Kiste öffnet, ohne vorher ausdrücklich nach Fallen zu suchen, verliert einen Punkt an Körperkraft. Die Kiste enthält 100 Goldmünzen.

C Dies ist die Waffenkammer. Wenn ein Spieler hier nach einem Schatz sucht, findet er eine Lanze: Er darf sich die entsprechende Waffen-Karte nehmen.

ULAG

Benutze eine Orc-Figur mit Langschwert, um Ulag darzustellen. Ulag kämpft nach folgenden Regeln:

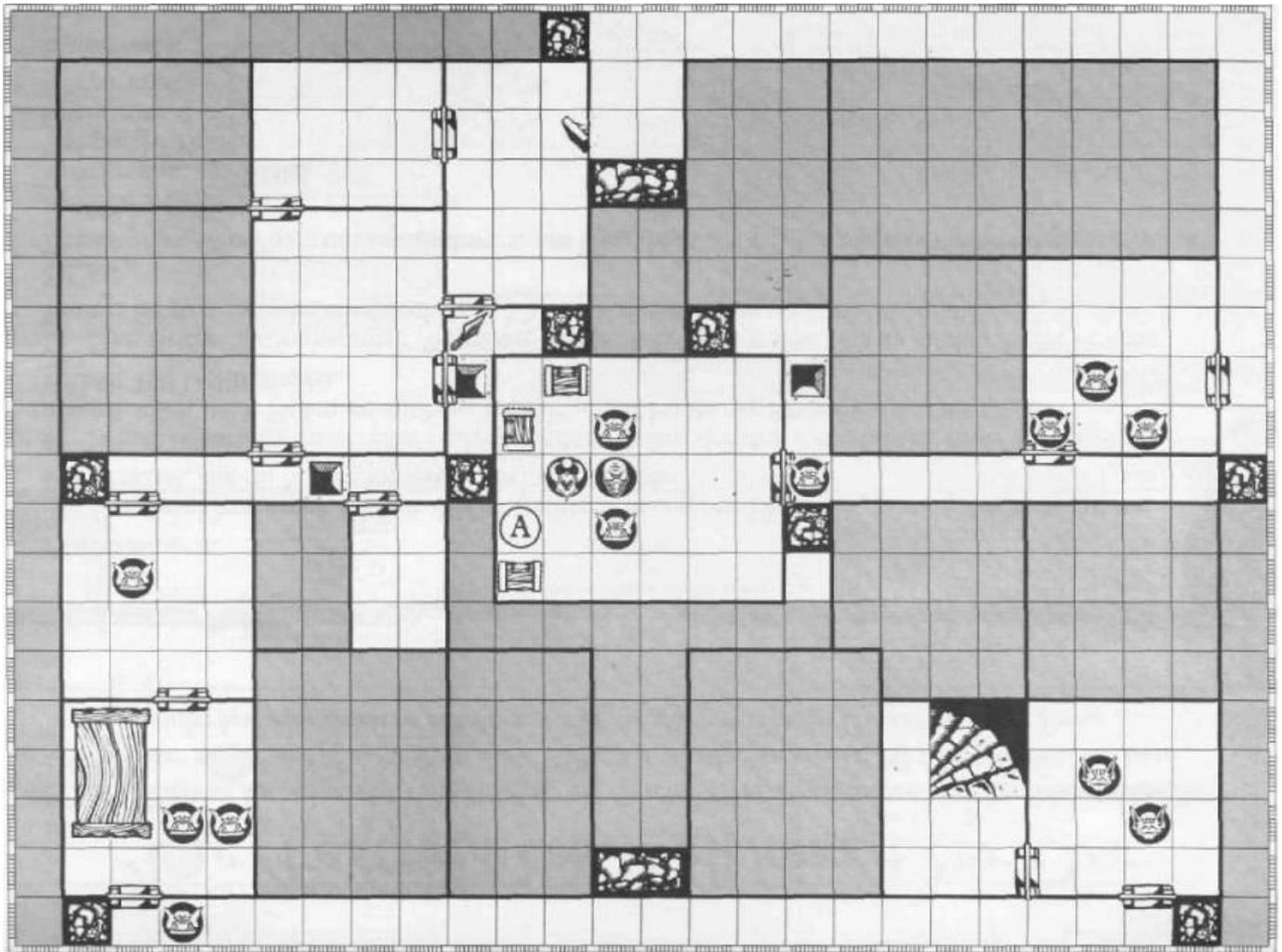
Angriff: 4 Würfel

Verteidigung: 5 Würfel

Tempo: 10 Felder Intelligenz:

1 Körperkraft: 1 Streunendes

Monster: Orc.



## *Prinz Magnus Gold*

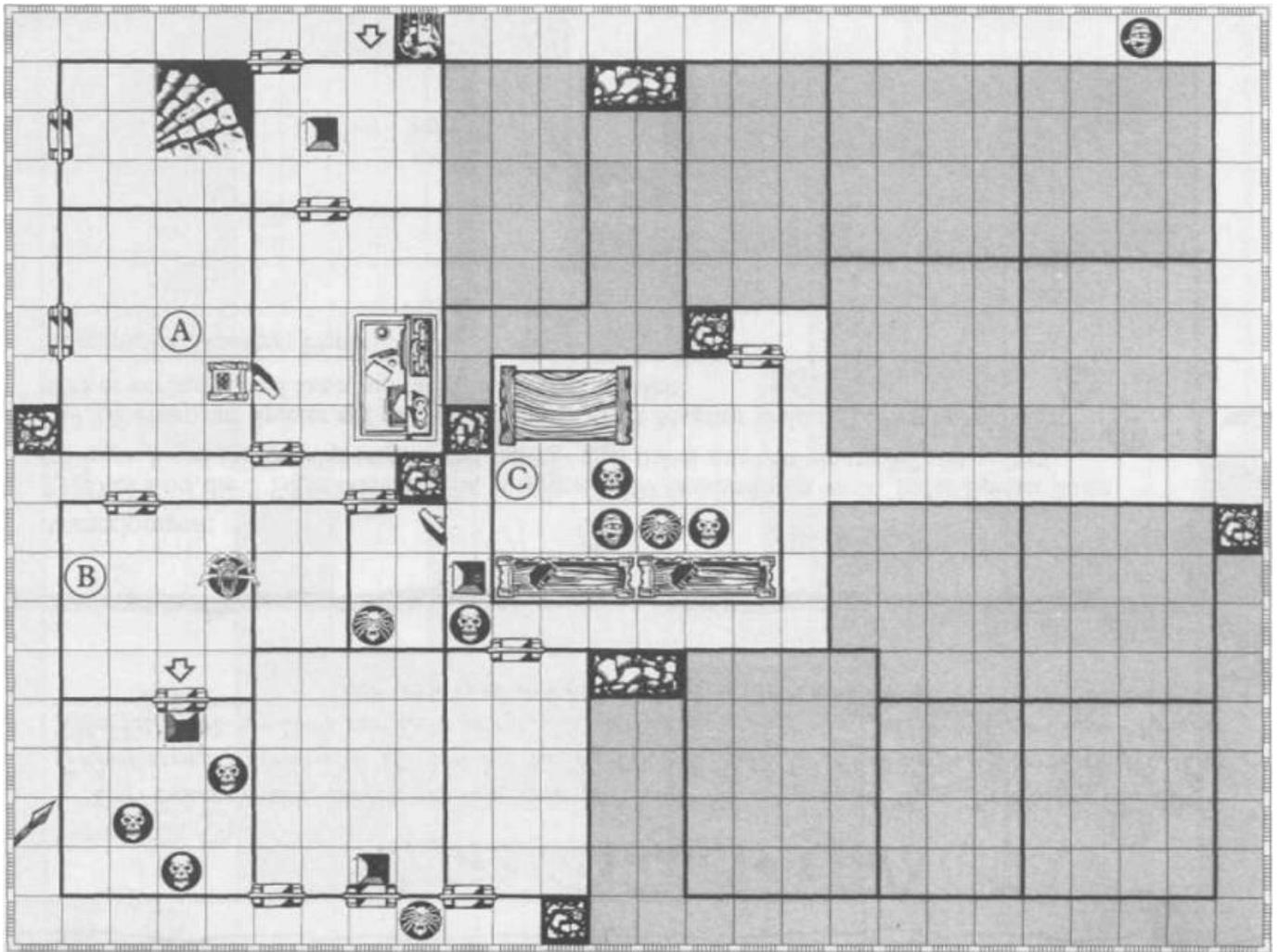
*"Drei Schatzkisten wurden auf dem Transport zum Kaiser geraubt. Eine Belohnung von 200 Goldmünzen ist ausgesetzt den, der die Kisten und ALLES Gold darin wiederbeschafft. Der Überfall wird den Orcs zur Last gelegt. Sie werben angeführt von Guithor, einem Chaos-Krieger, und verbergen sich in den Bergen der Dunkelheit."*

Anmerkungen:

A Dies sind die 3 Schatzkisten, jede von ihnen 250 Goldmünzen wert. Jeder Spieler kann nur eine Kiste gleichzeitig tragen und bewegt sich dabei nur mit einem Würfel weiter.

FALLS einer der Spieler auf die Idee kommt, Prinz Magnus Gold selber zu behalten, so wird er verbannt und kann nie mehr ein Heroe werden.

Streunendes Monster: Fimir



## Melars Labyrinth

*"In grauer Vorzeit lebte ein Zauberer namens Melar. Er erschuf ein Amulett, das seinem Besitzer ungeahnte Zauberkräfte verlieh. Aus Angst, das Amulett könnte verloren gehen, trug Melar es immer bei sich. Als er starb, blieb das Amulett in Melars Bibliothek zurück, die mitten in einem großen Labyrinth mit vielen Fallen und magischen Wächtern liegt. Außerdem spuken im Labyrinth auch die Seelen derer, die hier schon ihr Glück versucht haben und dabei umgekommen sind...."*

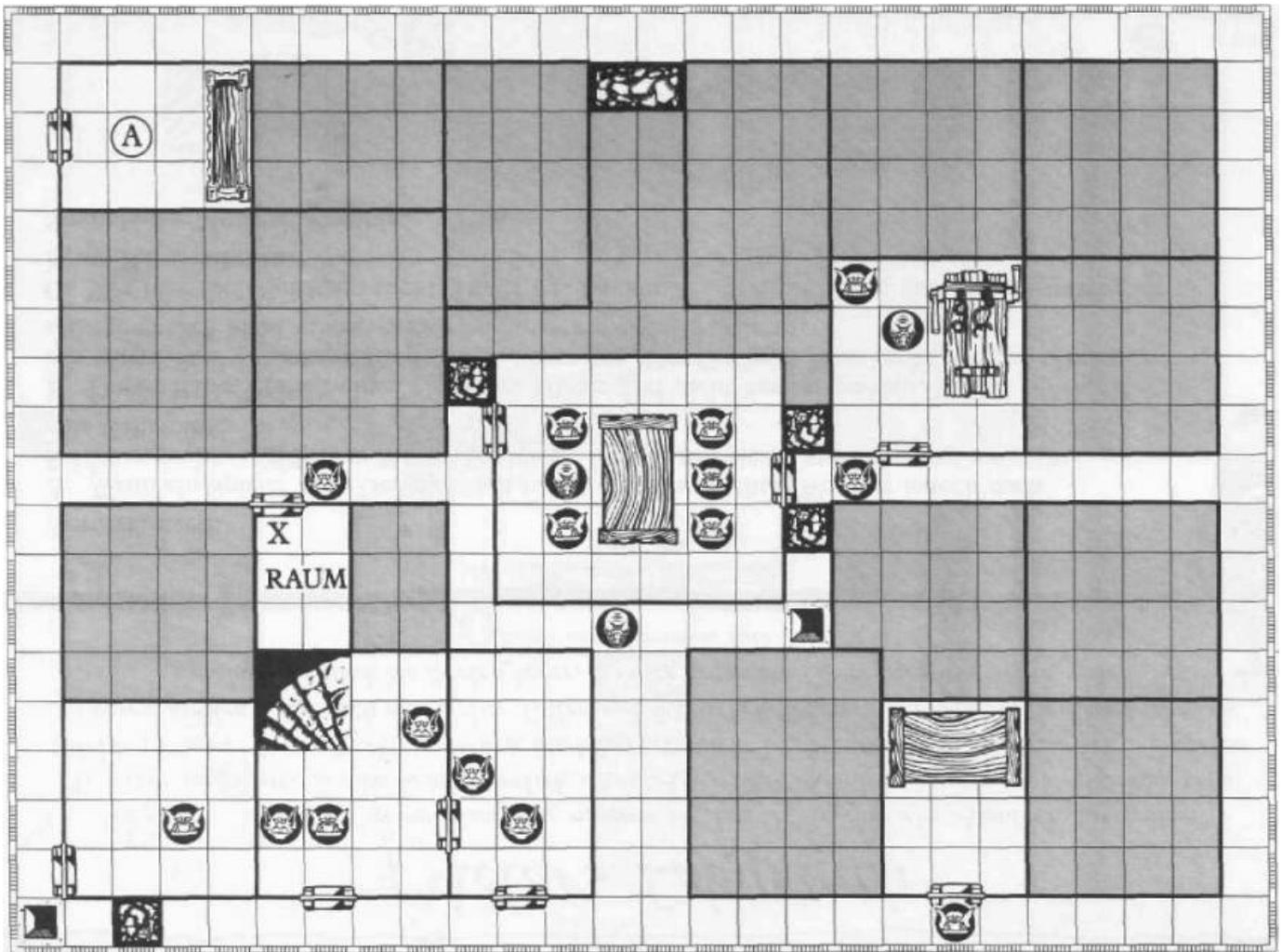
### Anmerkungen:

A Wenn ein Spieler nach Geheimtüren sucht, findet er nichts. Wenn er jedoch nach Schätzen sucht, so findet er Melars Schlüssel: Der Thron gleitet zur Seite und enthüllt eine Geheimtür.

B Dieser Raum enthält einen Gargoyle. Dieser darf nicht bewegt werden, bis ein Spieler die mit einem Pfeil gekennzeichnete Tür geöffnet hat. Der Gargoyle kann nicht verletzt werden, solange er sich nicht bewegt oder einen anderen Spieler angreift.

C Wer hier nach Schätzen sucht, findet das Zauber-Amulett und kann sich die entsprechende Beute-Karte nehmen.

Streunendes Monster: Zombie.



## Ulags Vermächtnis

*"Ulags Sohn Grak hat all denen Rache geschworen, die seinen Vater, den Feldherrn der Orcs, getötet haben. Viele Monate hat er nach Euch gesucht. Nun seid Ihr in seiner Festung gefangen und macht Euch auf das Schlimmste gefaßt. Während die Wachen schlafen, versucht Ihr mit einem Rattenknochen das verrostete Türschloß zu öffnen. Es gelingt. Findet Eure Ausrüstung und flieht!"*

### Anmerkungen:

Allen Spielern wurde ihre Ausrüstung abgenommen. Niemand darf also irgendwelche Ausrüstung aus den vorhergehenden Abenteuern verwenden. Auch der Zauberer und der Alb dürfen keinen Zauber aussprechen, bis der Raum gefunden ist, in dem alle Ausrüstung aufbewahrt wird.

A Hier befindet sich die Ausrüstung. Wenn einer der Spieler die Tür öffnet, muß du ihm das sagen. Wenn der Spieler den Raum betritt, kann er sämtliche Ausrüstungen, Beutestücke und Zauber aus dem Raum mitnehmen. Die anderen Spieler können ihren Besitz zurückfordern, wenn sie sich im selben Raum oder Flur wie der Finder aufhalten. Der Finder darf jedoch ablehnen und ganz nach Wunsch einige oder alle Ausrüstungen für sich behalten.

### GRAK

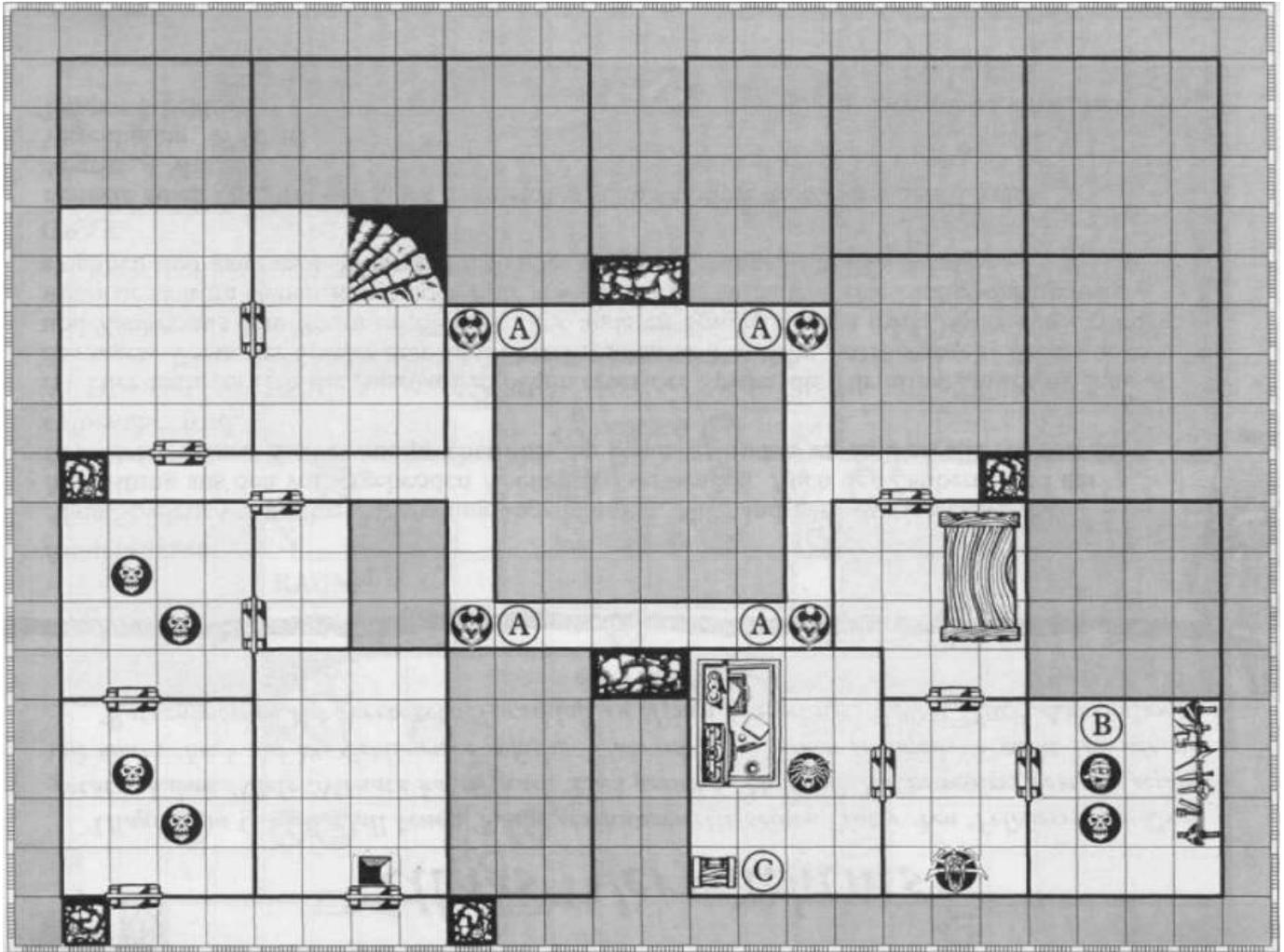
Benutze einen Orc, um den Grak darzustellen. Grak kämpft nach folgenden Regeln:

Angriff: 4 Würfel

Verteidigung: 4 Würfel

Tempo: 8 Felder

Streunendes Monster: Fimir



## *Meister des Steines*

*"Der Kaiser ist besorgt: Karlen, sein persönlicher Zauberer, ist verschwunden. Entweder wurde er ermordet, oder er ist den dunklen Kräften seiner Kunst erlegen. Ihr sollt herausfinden. Was mit Karlen geschehen ist. Und wenn er noch lebt, sollt Ihr ihn heu zurückbringen. Jeder von Euch, her dieses Abenteuer übersteht, erhält 100 Goldmünzen."*

### **Anmerkungen:**

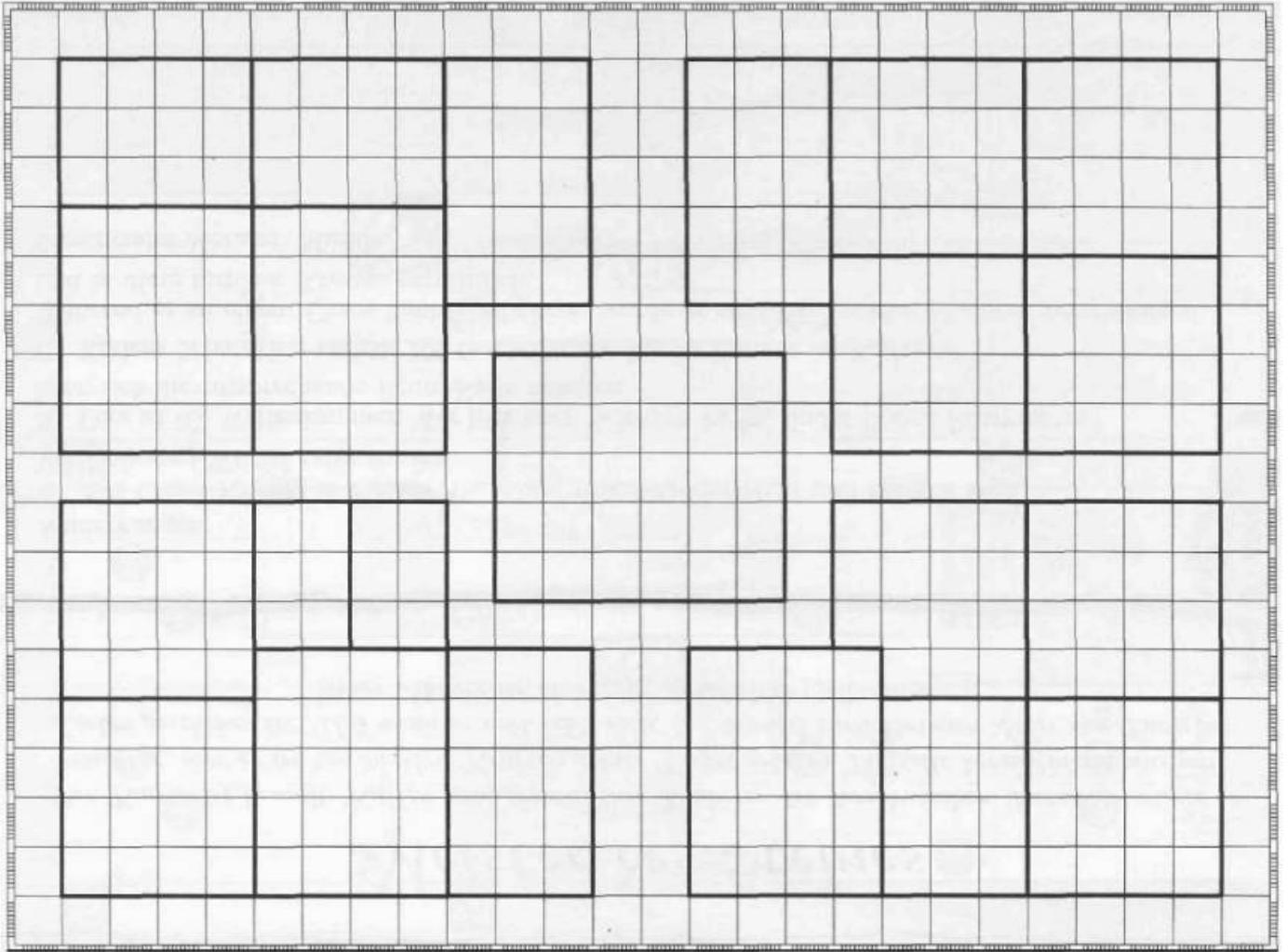
**A** Alle Chaos-Krieger in diesem Abenteuer tragen Granit-Haut und können einen Verteidigungs-Würfel extra werfen.

**B** Dies ist die Waffenkammer. Wer hier nach Schätzen sucht, findet Borins Rüstung und kann sich die entsprechende Beute-Karte nehmen.

**C** Karlens Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen. Dieser Zombie ist Karlen.

Während er an einem Chaos-Zauber arbeitete, wurde er von den dunklen Mächten verschlungen und in diese hirnlose Kreatur verwandelt.

Streunendes Monster: Mumie.



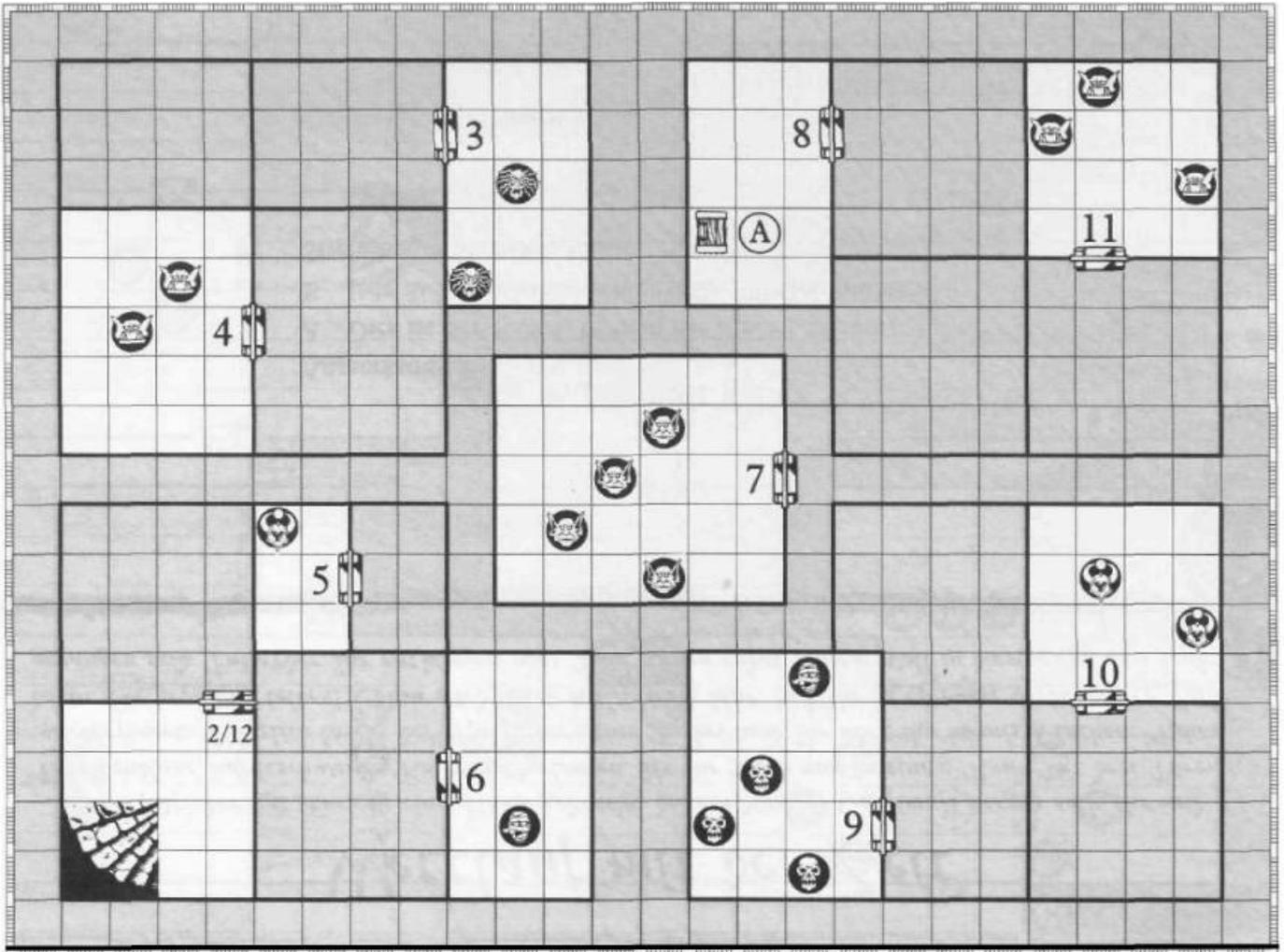
Denkt euch eigene Abenteuer aus!

Paßt auf, daß ihr nicht mehr Möbel auf den Plan zeichnet als im Spiel sind. Am einfachsten geht das, wenn ihr das geplante Spiel richtig aufbaut und dann abzeichnet. Notiert auch auf dem Plan, wo die Monster erscheinen sollen. Dann schreibt eine kurze Geschichte, die euer neues Abenteuer beschreibt, und schon kann's losgehen.

Fotokopiert den leeren Lageplan auf dieser Seite, damit ihr genügend Unterlagen für eigene Abenteuer habt!







## Das Schloß der Mysterien

*"Es ist schon lange her, da entdeckte Ollar, ein verrückter Zauberer, den Eingang zu einer Goldmine. Mit seinen magischen Kräften baute er über dem Eingang ein Schloß. Es hat viele Zauber-Portale und wird bewacht durch eine Besatzung von Monstern, die in einer Zeitfalle gefangen sind. Viele haben schon vergebens versucht, sich Eingang zu verschaffen. Schafft Ihr es? "*

### Anmerkungen:

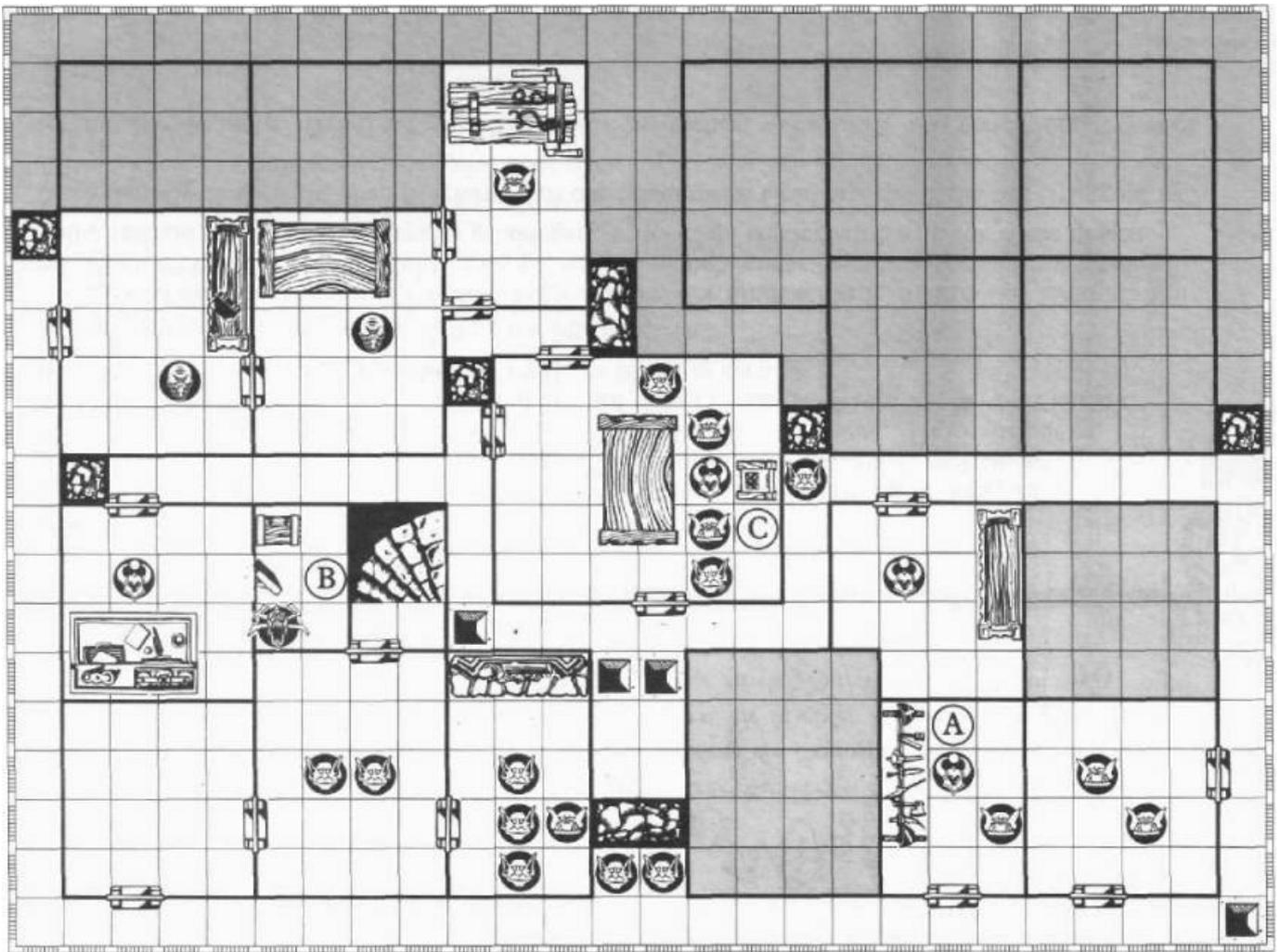
Jeder Spieler, der durch eine Tür geht, wirft zwei Würfel. Die Augenzahl gibt an, zu welchem nummerierten Feld er 'gebeamt' wird. Sollte dort schon ein Spieler stehen, so verliert dieser einen Punkt an Körperkraft und muß den Platz verlassen. Dazu würfelt er nun seinerseits mit zwei Würfeln das Feld aus, zu dem er transportiert wird. Würfelt jemand die Zahl des Feldes, auf dem er bereits steht, so bleibt er dort.

Jeder Spieler kann in jeder Runde nur ein Tor passieren.

A Dies ist der Eingang zur Goldmine. Jeder Spieler, der hindurchgeht, kann 5.000 Goldmünzen mitnehmen. Während er das Gold schleppt, darf er jedoch weder angreifen noch sich verteidigen. Sollte jemand seine Goldlast unterwegs ablegen, so wird sie wieder zurück in die Mine gehext.

Nach dem Spiel sagst du allen Spielern, daß das gesammelte Gold aus der Mine nur Truggold ist. Alle anderen gesammelten Schätze sind aber echt.

Streunendes Monster: Der Geist von Ollar erscheint, kichert wahnsinnig und verschwindet wieder.



## Die Festung des Chaos

*"Die Ländereien im Osten -werden durch Überfälle marodierender Horden von Goblins und Orcs heimgesucht. Der Kaiser hat Befehl erlassen, eine Gruppe ausgesuchter Heroen gegen dieses Übel einzusetzen. Sie -werden befehligt von einer Handvoll Chaos-Krieger. Erzwingt Euch den Eingang und tötet alle Monster, die Ihr findet. Der Kaiser zahlt Euch folgende Kopfprämien:*

- 10 Goldmünzen für jeden Gobiin
- 20 Goldmünzen für jeden Orc
- 30 Goldmünzen für jeden Fimir oder Chaos-Krieger ...

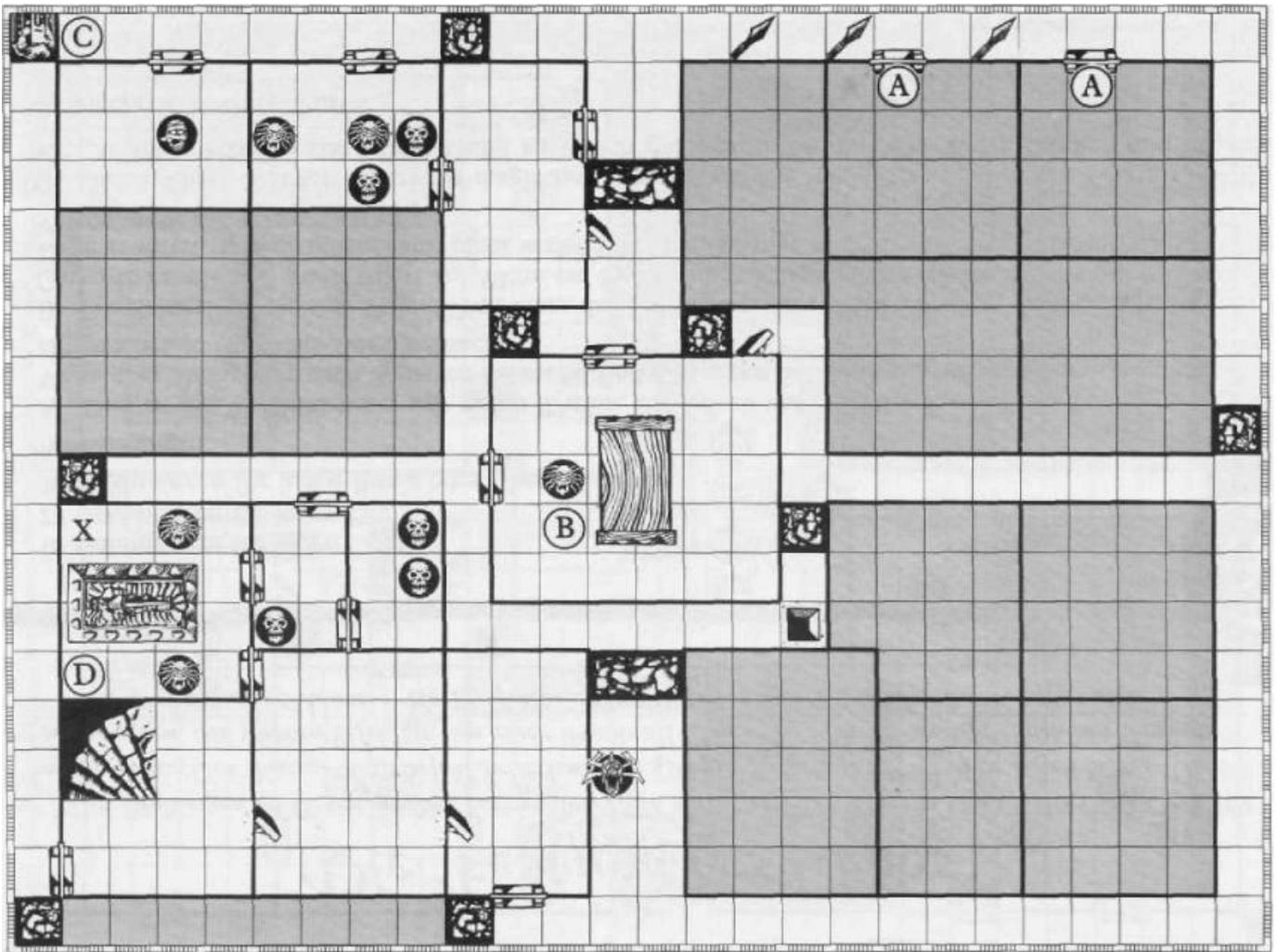
Anmerkungen:

A Dies ist die Waffenkammer mit vielen Waffen, die jedoch unbrauchbar gemacht sind. Wenn aber ein Spieler nach Schätzen sucht, so findet er einen Schild und kann sich die entsprechende Rüstungs-Karte nehmen.

B Die Schatzkiste ist eine Falle. Wenn einer der Spieler die Kiste öffnet, springt unvermittelt der Gargoyle heraus und greift sofort an. Wenn ein Spieler nach Fallen sucht, erfährt er, was ihn in der Kiste erwartet. Der Gargoyle kann nicht verletzt werden, solange er sich weder bewegt noch einen Spieler angegriffen hat.

C Dieser Chaos-Krieger besitzt ein magisches Schwert namens 'Orc-Terror'. Wer den Chaos-Krieger tötet, erbeutet das Schwert und kann sich die entsprechende Beute-Karte nehmen und behalten.

Streunendes Monster: Fimir.



## *Barak Torr, das Grabmal des Hexen-Lords*

*"Im Osten des Landes werden die Orcs immer aufsässiger. Der Kaiser plant, die kleineren Grafschaftenjur den kommenden Krieg unter einer Krone zu vereinigen: Unter dem legendären Stern des Okzidents, die schon von den Königen des Altertums getragen wurde. Und von Rogar, als er seinerzeit mit Morcar kämpfte. Doch diese Krone liegt in Barak Torr begraben - zusammen mit den Gebeinen des Hexen-Lords. Zu Lebzeiten war er der König der Toten und ein mächtiger Magier, bis er schließlich durch die einzige Waffe starb, die ihm gefährlich werden konnte: das Geister-Schwert. Eure Aufgabe ist es nun, den Stern des Okzidents zu finden. Wer es schafft, erhält 200 Goldmünzen."*

### Anmerkungen:

Der Chaos-Hexer dient als Vorbild für den Zauberer. Setz ihn auf das mit X markierte Feld, sobald der Zauberer befreit ist.

A Diese Türen sind falsche Türen und können nicht geöffnet werden.

B Der Stern des Okzidents sitzt auf dem Kopf des Zombie.

C Die Grabkammer des Hexen-Lords. Der Hexen-Lord erwacht zu neuem Leben, sobald jemand diesen Raum betritt. Dann setzt du den Hexen-Lord auf den angegebenen Platz und liest allen Spielern folgende Weissagung vor:

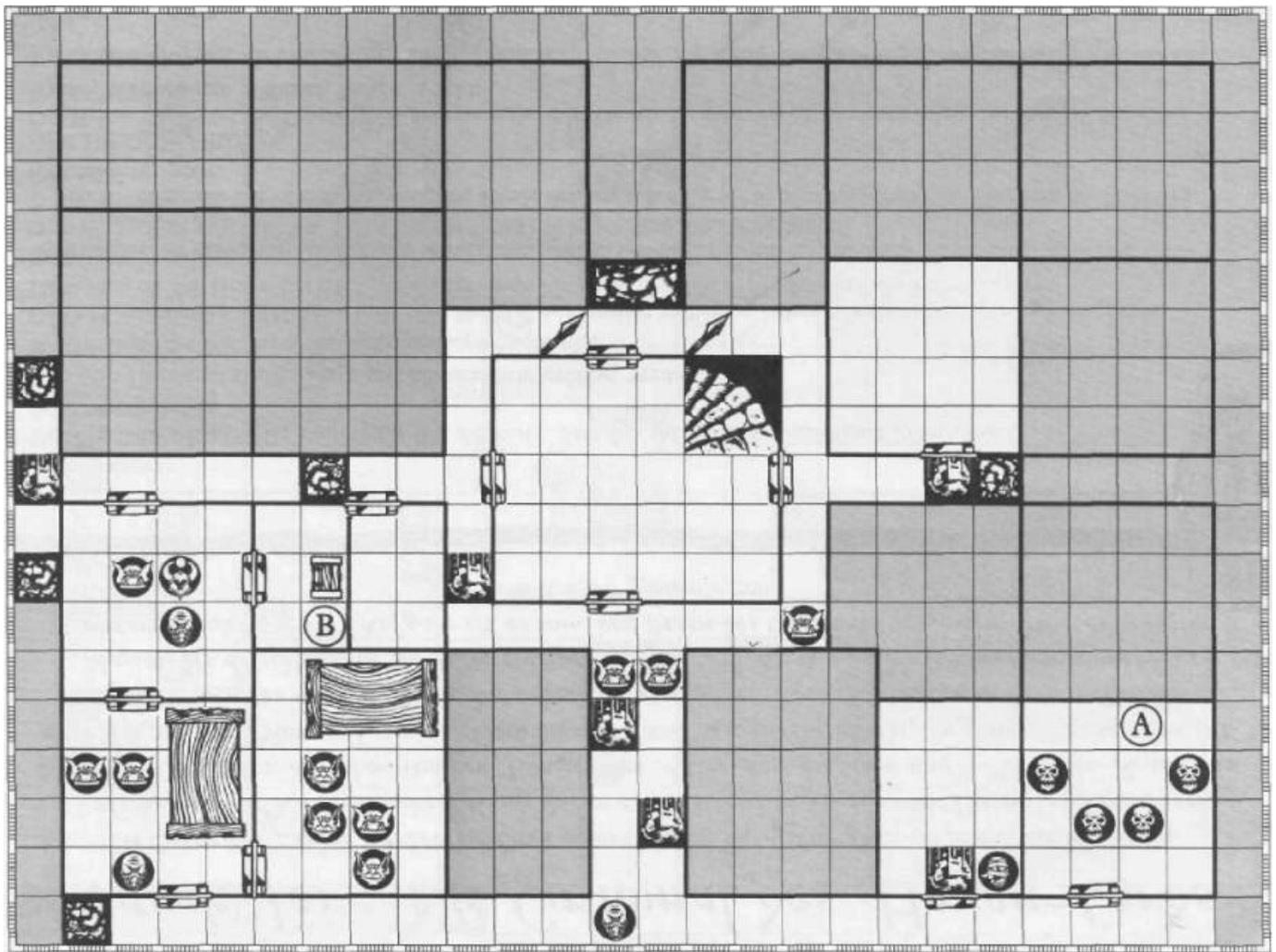
Ihr habt das magische Siegel zerstört das den Hexen-Lord an diesen Platz bannte. Nun ist er erwacht und Ihr müßt fliehen. Denn nur das Geister-Schwert kann ihn bezwingen.

D Diese Schlagfalle löst eine Steinlawine aus, sobald der letzte der Spieler hindurchgegangen ist. Damit ist der Rückweg für immer versperrt.

### DER HEXEN-LORD

Der Hexen-Lord wird von keiner Waffe verletzt außer dem Geister-Schwert. Er kämpft nach folgenden Regeln: Angriff: 2 Würfel; Verteidigung: 6 Würfel; Tempo: 1 Feld;

Streunendes Monster: Skelett.



## *Die Jagd nach dem Geister-Schwert*

*"IHR, habt den Hexen-Lord wiedererweckt. Im kommenden Krieg wird er eine ungeheure Gefahr für den Kaiser sein. Er muß besiegt werden, und dazu müßt Ihr das Geisterschwert finden-die einzige Waffe unter der Sonne, die ihn verletzen kann. Dieses Schwert wurde in den Tälern des Grenzgebirges von Zwergen geschmiedet und in den Quellen von Lebin gehärtet. Nun liegt es in einer Tempelruine...!"*

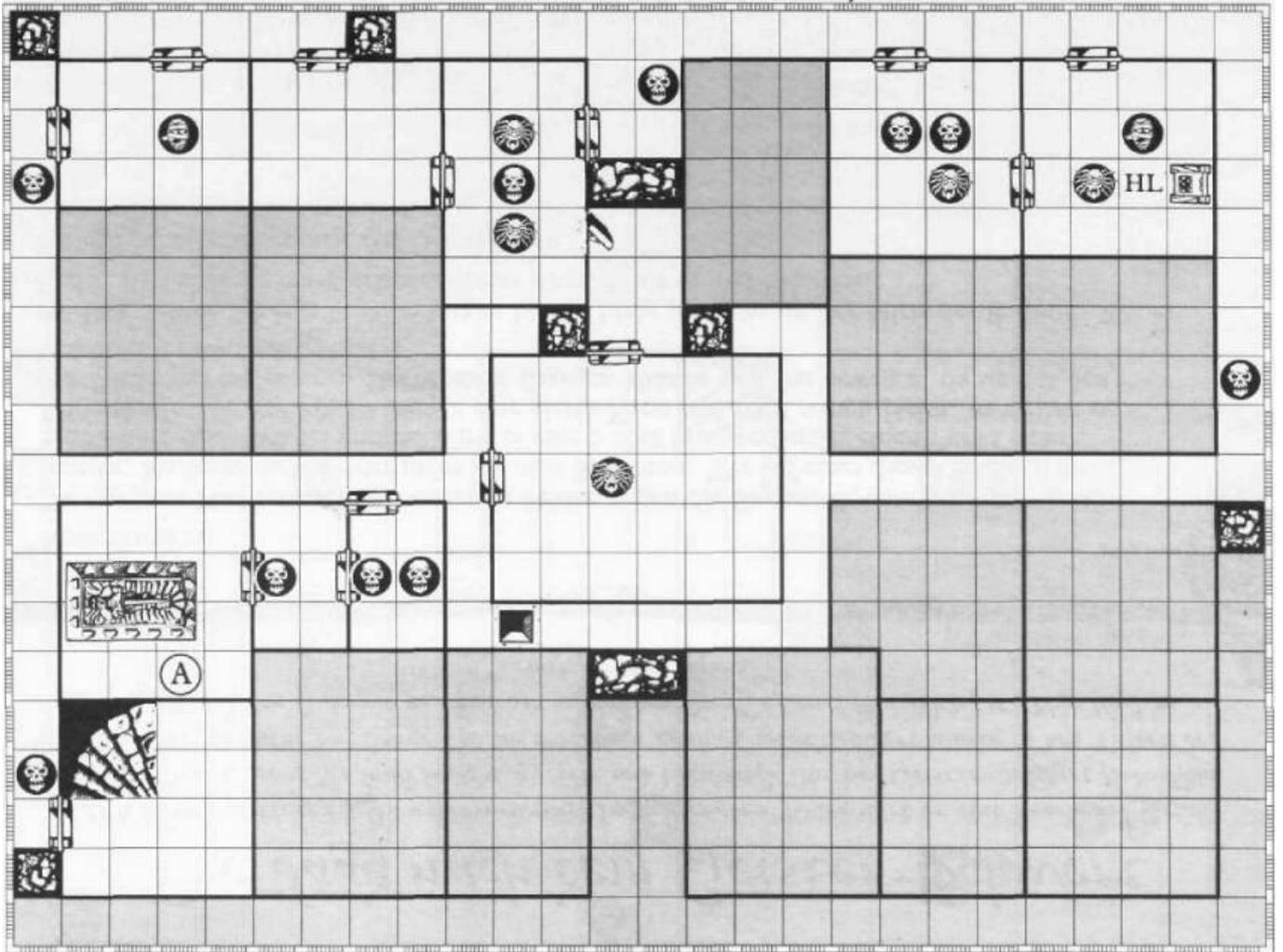
### Anmerkungen:

Die auf dem Plan mit Geröll markierten Felder zeigen die Stellen, an denen Einsturzgefahr besteht. Markiere diese Felder nicht auf dem Spielbrett. Wer auf eines dieser Felder zieht, muß sofort einen Würfel werfen. Wirft er eine 5 oder 6, so verliert er einen Punkt einer Körperkraft. Hat der Spieler jedoch eine Helm-Karte und trägt seinen Helm, so verliert er den Punkt nur bei einer 6. Die Monster dagegen können sich frei bewegen, da sie mit den Gefahren vertraut sind.

A Das Geister-Schwert liegt, in kühles blaues Licht getaucht, in der Mitte des Raumes. Wer es findet, darf sich die entsprechende Beute-Karte nehmen und behalten.

B Die Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen.

Streunendes Monster: Chaos-Krieger.



## *Rückkehr nach Barak Torr*

*"Jetzt, da Ihr das Geister-Schwert besitzt, müßt Ihr nach Barak Torr zurückkehren und den Hexen-Lord vernichten. Der Kaiser befindet sich auf einem Feldzug gegen die Ost-Orcs am Vulkan Paß. Wenn Ihr versagt, wird der Hexen-Lord die Abwesenheit des Kaisers nutzen und seine Armee der Toten zum Sieg führen."*

Anmerkungen:

Der Chaos-Hexer dient als Vorbild für den Zauberer

A Die Grabkammer ist nun leer.

DER HEXEN-LORD

Der Hexen-Lord kann nur mit dem Geister-Schwert angegriffen werden. Auch Zauber und Verwünschungen stören ihn nicht. Inzwischen hat er seine Kräfte zurückgewonnen und kämpft nun nach folgenden Regeln:

Angriff: 5 Würfel.

Verteidigung: 6 Würfel.

Tempo: 10 Felder.

Streunendes Monster: Mumie.

*"Ihr habt Euch tapfer geschlagen. Und doch: Eure wirkliche steht Euch noch bevor. Dunkle Wolken haben sich an den Grenzen unseres Reiches zusammengezogen....*

*Der Kaiser hat seine Armeen am Vulkan-Paß zusammengezogen, jener gefährlichen Verbindung zwischen unserem Reich und den Grenzländern. Noch nie seit Menschengedenken hatte es eine solche Streitmacht gegeben - größer sogar als hier. Mit ihr es Rogar aufnehmen mußte. Ihre Kampflinie heckte hier Steppen unterhalb der Paßstraße in Erwartung der feindlichen Angriffe. Noch bevor die Nacht hernieder sank, verdunkelte sich der Himmel, stürmische Windefegten die Hänge hinab und ein unsagbares Heulen und Kreischen fuhr Männern und Rossen ins Gebein.*

*Dann kam hier erste Attacke. Wie ein entfesselter Wasserfall stürzten sich Morcars -Horden die nahezu senkrechten Felswände herab auf unsere Verteidigungslinien. Doch hier hielten stand, und es schien, als ob sie den Tag überstehen würden.*

*Bis Morcar sich auf seine Zauberkräfte besann. Er stand auf einer Felsschroffe oberhalb des Schlachtgetümmels, und von dort schleuderte er seine uralten Zauberformeln gegen unsere tapferen Reihen, Blitze zuckten aus seinen Fingerspitzen und explodierten als Flammenbälle zwischen den Verteidigern. An Dutzenden von Stellen gleichzeitig brach hier Kampflinie zusammen, und die Angreifer heulten auf vor Siegeszuversicht.*

*Dann kam das Ende: Morcars Chaos-Krieger stürmten in die Breschen, und unsere Armee stürzte in wilder Flucht davon. Nur die Leibgarde des Kaisers wehrte sich verzweifelt und heckte bis zum letzten Blutstropfen den Rückzug ihres Herrschers.*

*Die Überreste unserer Armee haben sich nun in der alten Zwergenfestung Karak Vorn gesammelt. Sie sind nicht auf eine lange Belagerung eingerichtet, und so müssen wir schnellstens handeln. Wenn wir den Kaiser und seine Männer noch retten wollen.*

*Und es droht noch Gefahr von anderer Seite: Der Hexen-Baron lebt noch. Auch er hatte Zauberkräfte, mit denen ich nicht gerechnet habe. Sie haben ihn vor dem Geister-Schwert gerettet. Zwar wurde er schwer verwundet, aber konnte sich in sein Geheimversteck in den Bergen der Dunkelheit zurückziehen und wird wohl bald wieder an der Spitze seiner Legion der Verdammten zurückkehren.*

*Das Reich braucht also eure Hilfe. Ich kann euch nicht beistehen, denn ich muß mich um Morcar und seine Zauberkräfte kümmern. Also paßt gut auf euch auf, teure Freunde, und lebt wohl, bis wir uns eines Tages wiedersehen...."*

### **Gobiin**

Diese grünhäutigen Kreaturen sind klein aber gemein. Trotz mangelnder Größe und Muskelkraft sind sie außerordentlich gefährliche Gegner. Die Orcs haben viele Gobiin-Stämme versklavt, und man trifft sie oft zusammen an.



### **Skelett**

Skelette sind wiederbelebte Überreste längst verstorbener Soldaten und bilden die Hauptmacht in der Armee der Untoten. Sie sind langsam aber zäh. Besteuert werden sie durch Chaos-Magie - das macht sie in der Schlacht zu gefährlichen Gegnern.

### **OK**

Die Orcs sind entfernt mit den Goblins verwandt. Aber sie sind größer und kräftiger. Die Orcs sind gewöhnlich Unterführer und Offiziere in Morcars Armee, sie sind böse und giftig, und man sollte sie nie unterschätzen.



### **Zombie**

Zombies sind - ähnlich wie die Skelette - wiedererweckte Leichen. Sie zeigen oft noch Spuren verwesender Muskeln und faulenden Fleisches. Ihre Bewegungen sind langsam und zackig, und sie verbreiten ekliges Modergeruch, wo immer sie gehen und stehen.

### **Fimir**

Fimirs ähneln Eidechsen, aber sie laufen auf zwei Beinen. Sie sind stärker als die Orcs und führen oft kleine Gruppen von Orcs und Goblins an. Sie sind erbitterte Kämpfer, die keinerlei Mitleid kennen.



### **Mumie**

Mumien sind konserviert und balsamiert durch magische Künste. Sie werden gesteuert durch einen noch wirksameren Zauber als die Skelette und Zombies und sind deshalb im Nahkampf nur sehr schwer zu besiegen.

### **Chaos-Krieger**

Ein Chaos-Krieger ist ein Mensch, der zum Monster wurde: Ein Sklave des Bösen und ein Zerstörer des Guten. Sie sind immer schwer gepanzert und tragen oft Waffen, die mit Chaos-Magie verhext sind. Meist führen sie ganze Gruppen übler Kreaturen an. Vorsicht, sie gelten als kampferprobte Soldaten!



### **Gargoyle**

Auch die Gargoyles sind Geschöpfe der Chaos-Magie: sie entstanden aus den Statuen großer Monster, die mit uralten Ritualen zum Leben erweckt wurden. Sie sind zwar langsam, aber nur schwer zu verletzen, da sie aus Stein bestehen.



Diese eindrucksvollen Miniaturen wurden von Mitarbeitern der Firma Games Workshop Ltd.

1) Grundiere die gesamte Fläche dünn mit weißer Farbe. Gut trocknen lassen.

2) Bemale die Figur mit den Grundfarben für Haut, Kleidung und Ausrüstung, Ein Orc zum Beispiel hat grüne Haut, braune Kleidung und silberne Rüstung.

3) Mische jede der Grundfarben mit etwas Schwarz, und betone mit dieser etwas dunkleren Farbe vorsichtig die Falten, Vertiefungen und Schatten auf Kleidung und Rüstung.

4) Mische jede der Grundfarben mit etwas Weiß, und betone mit dieser etwas helleren Farbe vorsichtig die Lichtreflexe auf den hervorstehenden Partien der Figur.

5) Zuallerletzt werden mit einem sehr dünnen Pinsel die feinen Details angebracht.

Mit etwas Übung werden deine Figuren bald genauso schön und wertvoll aussehen wie die hier abgebildeten. Viel Glück!

**MB**

©1989 Milton Bradley GmbH  
Lange Wende 2, D 4770 Soest.  
4271D489

Entwickelt in Zusammenarbeit mit

**GAMES WORKSHOP**