

HERO QUEST

MORCARS MAGIER



Endloser Regen ergoß sich aus den von rollendem Donner erschütterten Wolken. Im fahlen Licht zuckender Blitze taumelten dunkle Figuren den Berg hinauf - durchnäßt, erschöpft, ohne Hoffnung. Schließlich erreichten sie den Turm auf dem Gipfel und betraten eine düstere Halle. Sie wädhuten sich allein, doch dann entdeckten sie die zwielichtige Gestalt auf dem Marmorthron.

Einer löste sich aus der erbarmungswürdigen Gruppe und sprach:
"Mächtiger Morcar, wir bringen schlechte Nachricht. Dein Plan, die Ogre-Horden gegen das Königreich zu mobilisieren, ist gescheitert. Wieder wurden wir von des Königs Champions gestellt, und wieder mußten wir fliehen."

Die Gestalt auf dem Thron richtete sich auf, und eine Stimme wie aus dem Grab durchbrach die Stille.

"Ich weiß von Deinem Versagen, Festral. Aber wie immer in meinem Leben habe ich aus meinen Fehlern gelernt. Erstens habe ich gelernt, die Helden des Königs nicht zu unterschätzen. Zweitens habe ich gelernt, mich nicht länger auf Dummköpfe und Narren zu verlassen. Also habe ich meine Taktik geändert. Ich habe vier Leutnants ausgewählt, um die Helden für immer zu besiegen. Und hier sind sie!"

Wie auf Befehl lösten sich vier Schatten aus der Dunkelheit.

"Das ist Zanwrith, der Hohepriester von Saraka."

Ein Mann mit altmodischem Backenbart, spitzem Hut und einem Stab mit dem Symbol des untergehenden Mondes verbogte sich knapp vor Festral und seinem Gefolge.

"Famrax, der Geisterbeschwörer."

Ein böseartig aussehender Mann, geschmückt mit Totenschädeln, trat vor, spielte mit einem unglaublich spitzen Dolch herum und begrüßte die Gruppe mit einem schmerzigen Lächeln.

"Boroukh, der Herr der Stürme."

Mit einer wilden Bewegung seines Eichenknüttels salutierte eine härtige, zerlumpte Gestalt vor den Flüchtlingen.

"Und schließlich: Graushak, Schamane der nördlichen Ore-Stämme."

Der letzte der vier Leutnants, ein in Felle gehüllter, mit Federn, Knochen und einem massiven Amulett geschmückter Ore, ließ ein Grinsen hören, das man ebenso gut als Begrüßung wie als Fluch hätte verstehen können.

„Ich denke, daß diese vier Magier das vollbringen werden, wenn Ihr so schmachlich gescheitert seid. Aber zuerst werden sie Euch für Eure Unfähigkeit bestrafen.“

Mit diesen Worten zog sich Morcar wieder in den Schatten zurück. Und beobachtete mit teuflischem Grinsen, wie seine vier Leutnants Festral und alle seine Begleiter in einer dünnen Rauchwolke vergehen ließen.

Morcar lächelte zufrieden. Das wären gewiß die richtigen Kerle, um des Königs Heroen für immer auszuschalten.

Einleitung

'Morcars Magier' bringt zwei neue Elemente ins Spiel. Erstens: Diese Zusatzpackung rüstet den Bösen mit 4 Magiern aus, die ihre eigenen Zauber gegen die Heroen anwenden können.

Zweitens: Damit die Heroen eine reelle Chance zur Gegenwehr haben, bekommen sie mit dieser Packung erstmalig Landsknechte zu ihrer Unterstützung.

Inhalt

16 fein modellierte Citadel Figuren:

4 neue Magier

12 Landsknechte

24 Waffen

1 Bogen mit:

1 Magie Referenzkarte

3 Magische Sperren (Stein
Feuer und Eis)

1 Erdbeben-Feld

1 Blitzschlag-Feld

4 Mauerriß-Felder

1 Schattenversteck-Feld

4 Feuersbrunst-Chips

6 Chips für blockierte Felder

24 Magie-Karten

9 neue Zauber für Zauberer und Alb

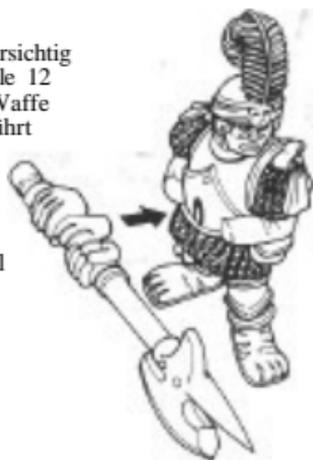
23 Landsknecht-Karten

8 neue Schatzkarten

Zusammenbau-Anleitung

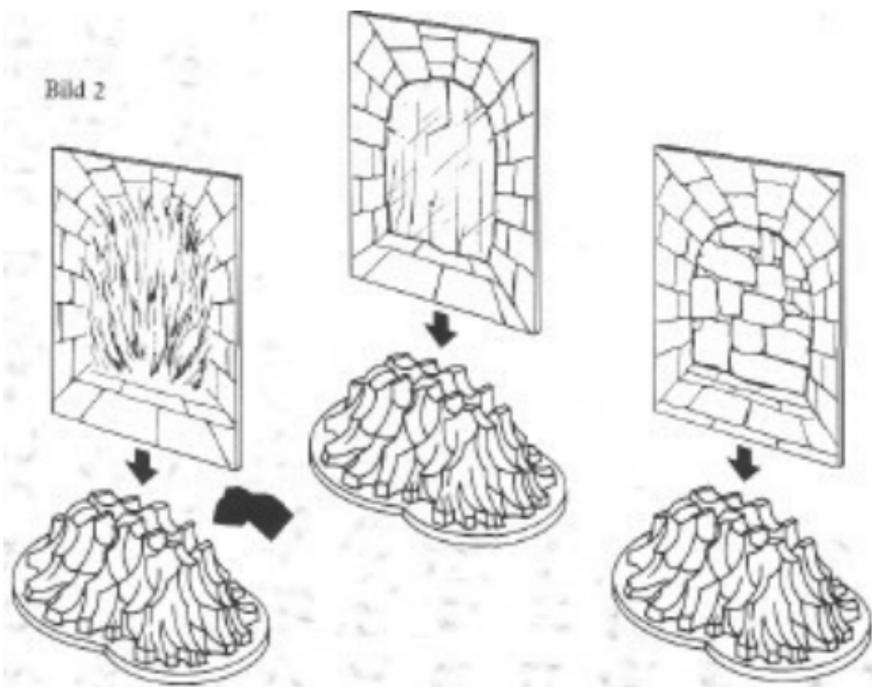
Dreht die Figuren und die Waffen vorsichtig von den Halterungen ab. Bewaffnet alle 12 Landsknecht-Figuren, indem ihr jeweils eine Waffe in das Loch an der Vorderseite der Figur einführt (siehe Bild 1).

Bild 1



Löst alle vorgestanzen Teile aus dem Bogen. Steck die 3 Magischen Sperren in je einen Plastikfuß ein (siehe Bild 2).

Bild 2



N *eue Zauber*

Morcars Leutnants

Dieses Spiel führt vier neue, gefährliche Gegner für die Heroen ein. Jeder dieser Gegner ist ein Magier und hat seinen eigenen Vorrat von 6 üblen Zaubersprüchen, die nur er verwenden darf.

Zum Beispiel darf nur Grawshak die Orc-Schamanen-Zauber anwenden, und die Hohepriester-Zauber sind ausschließlich für Zanwrath vorgesehen.

Jeder Magier darf nur einen Zauber pro Runde aussprechen. Er darf in dieser Runde dann auch nicht mehr angreifen.

Jeder Zauber darf in jeder Herausforderung nur einmal verwendet werden.

Vor jeder neuen Herausforderung bekommt jeder Magier einen kompletten Satz seiner 6 Zaubersprüche.

Neue Zaubersprüche für die Heroen

Auch für den Zauberer und den Alb gibt es drei neue Zauberspruch-Sätze: Schutzzauber, Suchzauber und Nachtzauber. Diese können den vorhandenen Sätzen hinzugefügt werden, aus denen Alb und Zauberer wählen dürfen, aber sie dürfen nach wie vor nur einen bzw. drei Sätze wählen. Sie dürfen aber (wie bisher) vor jeder neuen Herausforderung andere Sätze wählen.

S *pezielle Zauberspruch-Effekte*

Etliche der neuen Zaubersprüche haben besondere Wirkungen, die mit speziellen Chips, aus dem Kartonbogen dargestellt werden können. Welche das sind, steht auf den entsprechenden Zauber-Karten. Die allgemeinen Regeln werden nachstehend erklärt.

Magische Sperren

Mit den Sperr-Zaubern kann man Wälle aus Eis, Feuer oder Stein errichten, die auf dem Brett mit entsprechenden Karton-Teilen auf Plastikfuß markiert werden. Diese Sperre kann über zwei Felder des Spielfeldes gesetzt werden und bildet eine undurchdringliche Mauer, die so lange stehenbleibt, bis sie zerstört wird. Die Sperre kann sich gegen jeden Versuch der Zerstörung mit der Anzahl Würfel verteidigen, die auf der Zauber-Karte angegeben ist. Es zählen die geworfenen weißen Schilde. Wenn die Sperre einen Körperkraft-Punkt (oder mehr) bei einem Angriff verliert, ist sie zerstört und wird vom Brett entfernt.

Blitzschlag und Erdbeben

Wenn ein Spieler einen dieser Zauber anwendet, so nimmt er das entsprechende Karton-Symbol, setzt es mit einem Ende auf ein Feld direkt vor seiner Figur und legt von dort aus das Kartonstück in gerader Linie aus. Alle Figuren auf dieser Linie werden von dem Zauber erfaßt, es sei denn, eine Wand blockiert die Linie. Dann wirkt der Zauber nur bis zu der Wand.

Das Erdbebenfeld bedeckt 6 normale Felder, die wie sechs miteinander verbundene Fallgruben zählen. Wer hineinfällt, kann sich innerhalb der Fallgruben

weiterbewegen. Hinausklettern kann er jedoch nur auf ein angrenzendes, nicht betroffenes und nicht besetztes Feld. Figuren innerhalb des Erdbebengebietes können Angriffe führen, Zauber anwenden und sich verteidigen, jedoch nur gegen Figuren, die sich ebenfalls im Erdbebenfeld befinden.

Wenn ein Erdbeben-Zauber auf eine Wand trifft, entsteht dort ein Riß, der mit einem Mauerriß-Feld markiert wird. Jede beliebige Figur darf nun durch den Mauerriß in den angrenzenden Raum oder Flur hineingehen. Wurde der Raum oder Flur bisher noch nicht betreten, so muß seine gesamte Einrichtung sofort nach dem Mauerriß aufgestellt werden. Trifft ein Erdbeben-Zauber auf eine Magische Sperre, so löschen sich beide Zauber gegenseitig aus und werden vom Brett entfernt.

Magische Fallen

Wenn in einer Herausforderung angegeben ist, daß ein Raum mit einer Magischen Falle versehen ist, muß der Böse auf seiner Magie Referenzkarte nachsehen, welche Wirkung diese spezielle Falle hat.

Magische Fallen können nicht gefunden werden, indem man danach sucht. Sie können nur mit bestimmten Zaubern entschärft werden, die auf der Magie Referenzkarte angegeben sind. Eine Magische Falle darf nur ein Mal aktiviert werden. Danach können alle weiteren Figuren den Raum oder Flur ohne Schaden durchqueren.



Landsknechte

Wenn ein Heroe zum Champion geworden ist, über dessen Taten in Favernen und an Lagerfeuern im ganzen Land berichtet wird, dann möchte er einige Getreue haben, mit denen er zu noch mehr Ruhm und Ehre gelangt.

Solche Männer finden sich überall, solange ein großer Champion sie fuhrt und für ihren Unterhalt sorgt.

Es gibt vier verschiedene Typen von Landsknechten. Jeder hat seine eigenen Stärken und Schwächen und seinen eigenen Preis.

Der Armbruster

Der Armbruster hat nur geringe Angriffskraft, aber eine große Reichweite. Er kann auf Monster schießen, die hinter versteckten Fallen lauern oder zu weit entfernt sind für einen Nahkampf.



Der Fechter

Der Fechter hat große Angriffskraft und kann es mit gefährlichen Kreaturen wie Gargoyle, Mumien und Chaos Kriegern aufnehmen. Er ist jedoch langsam und ungeeignet für schnelle Aktionen. Andererseits macht ihn seine große Abwehrkraft sehr widerstandsfähig gegen Massenangriffe.



Der Pfadfinder

Mit seiner geringen Angriffskraft hat der Pfadfinder wenig Chancen gegen jegliche Art von Monstern. Aber er bewegt sich schnell und kann Fallen entdecken und entschärfen.



Der Hellebarder

Seine Stärke im Angriff und in der Verteidigung ist etwa gleich groß. Außerdem bewegt er sich relativ schnell, so daß er als wertvoller Allround-Kämpfer gut.



Landsknechte heuern

Jeder Heroe kann vor jeder neuen Herausforderung bis zu vier Landsknechte anheuern. Es kann sich um beliebige der vier genannten Typen handeln. Auf der jeweiligen Landsknecht-Karte ist der Anfangspreis angegeben, den der Heroe zahlen muß, um den Landsknecht anzuheuern. Hat der Heroe gezahlt, so kämpft der Landsknecht für diesen Heroen, bis er selber (der Landsknecht) besiegt wird. Nach jeder beendeten Herausforderung muß der Heroe weitere 10 Goldmünzen zahlen, um den Landsknecht zu behalten. Tut er das nicht, verläßt ihn der Landsknecht und kann dann nur mit dem vollen Anfangspreis wieder angeheuert werden.

Für jeden Landsknecht, den er anheuert, nimmt sich der Heroe eine Figur mit der gewünschten Waffe. Für jeden der vier Typen, die er anheuert, nimmt er sich eine entsprechende Landsknecht-Karte, auf der alle wichtigen Daten für diesen Typ verzeichnet sind. (Anmerkung: Hebt die überzähligen Karten gut auf für den Fall, daß Karten beschädigt werden oder verlorengehen.)

Ein Spieler, dessen Champion besiegt wird, darf auf Wunsch mit seinen verbliebenen Landsknechten weiterkämpfen. Wenn nicht, muß er auch die Landsknechte sofort vom Brett entfernen.



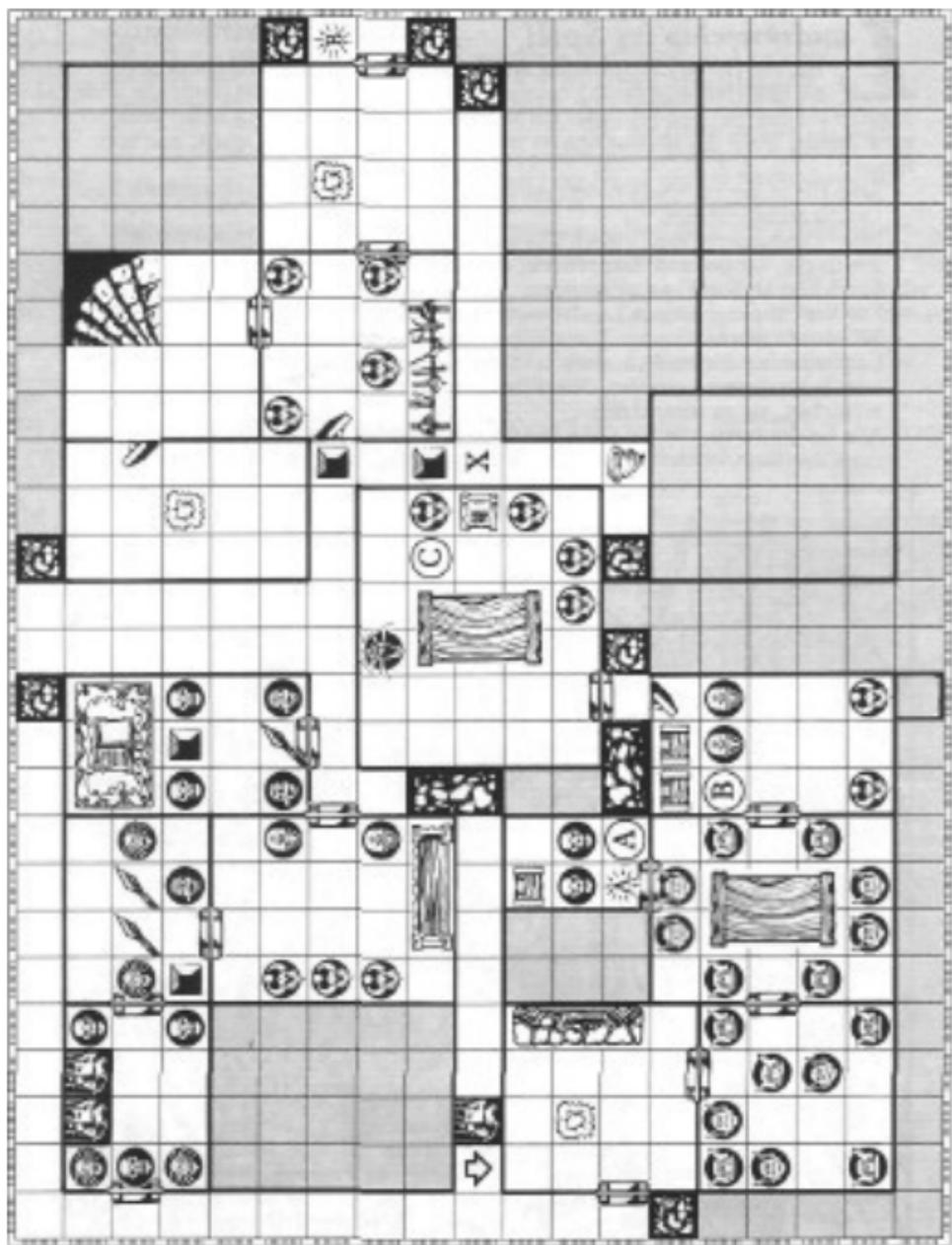
Beispiel: Der Zwerg heuert zwei Landsknechte an: einen Armbruster gegen alle Gegner, die nicht zu Fuß zu erreichen sind, und einen Hellebardier zur allgemeine! Unterstützung. Er zahlt 125 Goldmünzen vor Beginn der Herausforderung und nimmt sich zwei Figuren und zwei Landsknecht-Karten (für jeden Typ eine). Außerdem muß er am Ende der Herausforderung noch einmal 20 Goldmünzen zahlen, wenn beide überlebt haben und er sie auch behalten will.

Landsknechte im Spiel

Hat ein Heroe Landsknechte angeheuert, so kann er sie sofort mit in die nächste Herausforderung nehmen. Der Spieler, der beginnt, setzt alle seine Figuren auf das Treppen-Feld oder ein angrenzendes Feld und spielt sofort seine erste Runde, bevor der nächste Spieler seine Figuren aufstellt und spielt, und so fort.

- Jeder Heroe, der am Spiel ist, zieht zunächst seine Heroen-Figur und danach alle seine Landsknecht -Figuren.
- Jeder Landsknecht kann ziehen und angreifen wie die Heroen. Dabei gelten jeweils die Tempo- und Kampfwerte, die auf seiner entsprechenden Landsknecht-Karte angegeben sind.
- Zur Verteidigung müssen Landsknechte weiße Schild würfeln.
- Sie können geschlossenen Türen öffnen und über Fallgruben springen.
- Landsknechte dürfen nicht nach Schätzen suchen und dürfen keine Ausrüstungs- oder Schatzkarten benutzen. Nur Pfadfinder dürfen nach Fallen suchen und versuchen, sie zu entschärfen.
- Alle Goldmünzen, die für einen Landsknecht bezahlt wurden, dürfen nie zurückverlangt werden, auch nicht, wenn er besiegt wird und ausscheidet.





Der Turm des Hohenpriesters

Als ersten von Morcars hexerischen Leutnants müßt Ihr Zanwrath bestegen, den Hohenpriester von Sarako. Er lebt in einem Zauberturm im Tarak-Gebirge, bewacht von einer Armee ausgesuchter Chaos-Krieger. Ein furchtbarer Kampf gegen blanken Stahl und Schwarze Magie steht Euch bevor, meine unerschrockenen Heroen!

ANMERKUNGEN:

Alle Chaos Krieger in dieser Herausforderung gehören zu Zanwraths Elitetruppe. Sie greifen mit 5 Würfeln an und verteidigen sich auch mit 5 Würfeln.

A Diese Truhe ist leer.

B Die Truhe auf der linken Seite enthält 300 Goldmünzen und einen Heiltrank, der demjenigen, der um trinkt, 2 Körperkraft-Punkte wiederschenkt. Die zweite Truhe ist leer.

C Dies ist Zanwraths Wohnung. Er besitzt alle 6 Hohepriester-Zauber.
Zanwrath kämpft nach folgenden Regeln;

Tempo: 5

Angriff: 5 Würfel

Verteidigung: 5 Würfel

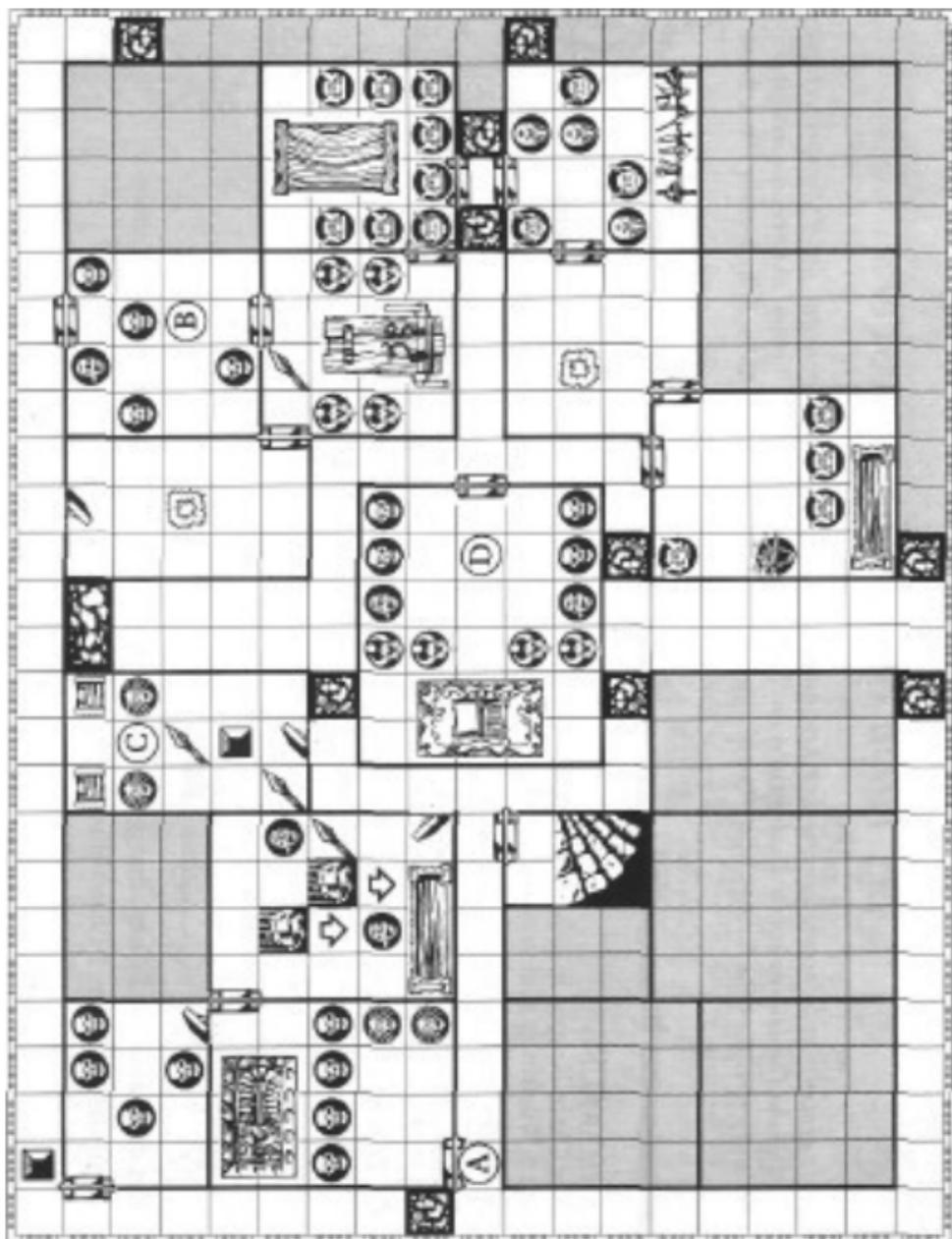
Intelligenz: 8

Körperkraft



Wer den Raum durchsucht, findet 400 Goldmünzen in einer Geheimschublade des Tisches.

Streunende Monster: 2 Chaos-Elite-Krieger.



Die Krypta des Geisterbeschwörers

Nehmt allen Mut zusammen, meine Heroen, denn Ihr geht einen schrecklichen Weg. Fanrax, Euer nächster Gegner, wohnt in einem uralten Grabgewölbe inmitten eines namenlosen Friedhofes. Seid doppelt vorsichtig, denn Fanrax hat Macht sowohl über die Lebenden als auch über die Toten.

ANMERKUNGEN:

Alle Skelette in dieser Herausforderung wurden von Fanrax geschaffen. Für Angriff und Verteidigung benutzen sie je 3 Würfel.

A Dies ist eine magische Statue eines Chaos Zauberers. Jedesmal, wenn der Böse ans Spiel kommt, schleudert diese Statue einen Todesstrahl, der jede Figur in diesem Flur mit 2 Würfeln angreift. Jede angegriffene Figur darf sich normal wehren. Die Statue selbst ist unzerstörbar.

B Dieser Raum ist von magischer Finsternis erfüllt. Nur Skelette, Zombies und Mumien behalten in diesem Raum ihre volle Angriffs- und Verteidigungskraft. Alle anderen Figuren müssen für Angriff und Verteidigung 2 Würfel weniger als normal verwenden. Fernangriffe dürfen überhaupt nicht ausgeführt werden.

C Beide Truhen enthalten je 150 Goldmünzen.

D Dies ist die Krypta von Fanrax, dem Geisterbeschwörer. Er kann alle Geisterbeschwörer-Zauber anwenden und kämpft nach folgenden Regeln:

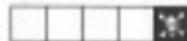
Tempo: 6

Angriff: 4 Würfel

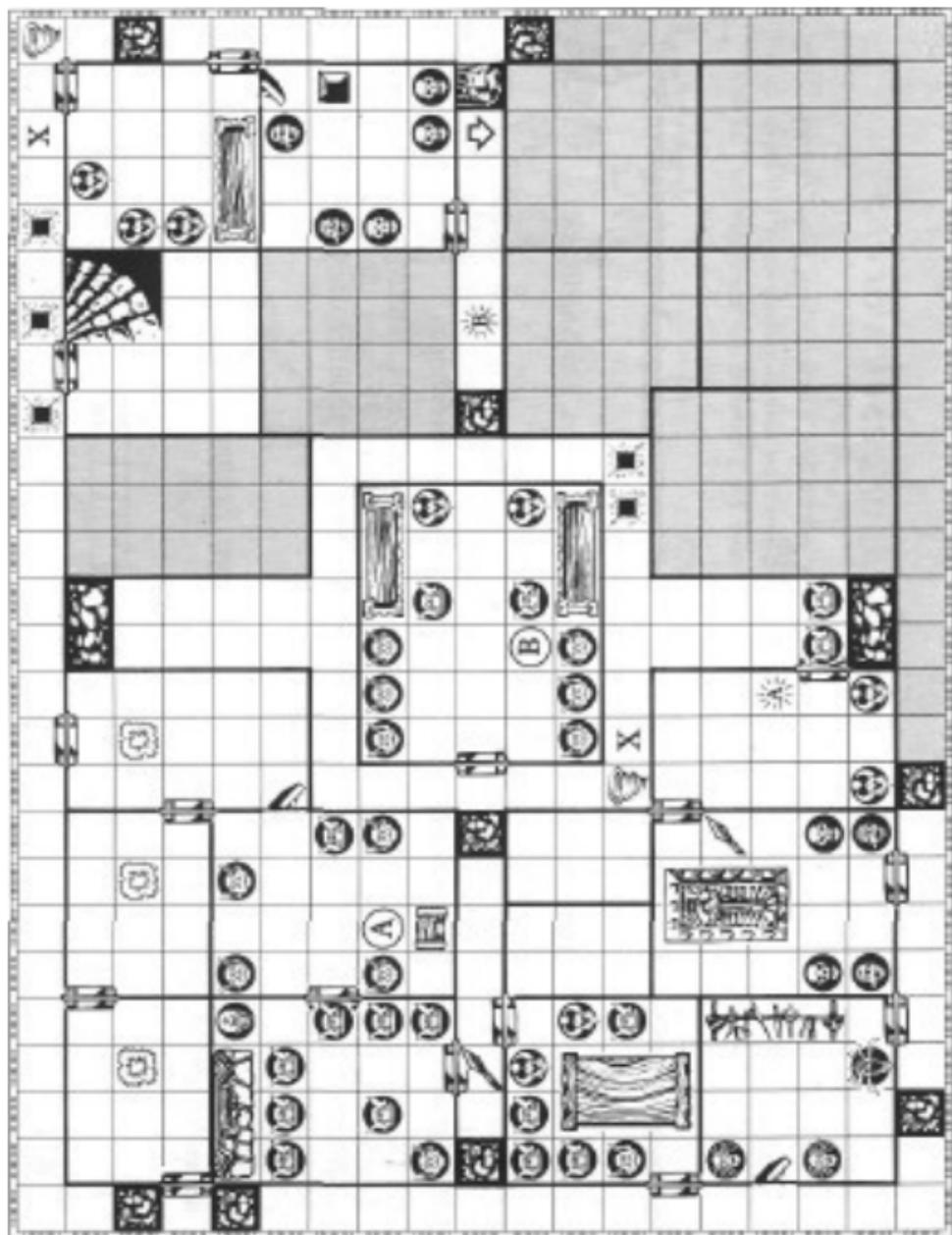
Verteidigung: 6 Würfel

Intelligenz: 7

Körperkraft:



Streunende Monster: 2 Skelette.



Magie Referenzkarte

Magische Fallen Feuersbrunst-Falle

Wenn ein Heroe einen leeren Raum betritt, legt der Böse einen Feuersbrunst-Chip in die Mitte des Raumes. Dieser Chip bleibt liegen, bis der Böse selber ans Spiel kommt. Dann zündet die Falle und greift jede Figur mit 3 Würfeln an, die sich im Raum befindet. Die Falle kann nur mit einem Luft-Zauber entschärft werden.



Orkan-Falle

Diese Falle muß in einem Flur aufgestellt werden. Wenn eine Figur den mit "X" markierten Punkt passiert, bläst von der Falle her ein heftiger Wind den ganzen Flur entlang. Alle Figuren in diesem Flur werden 8 Felder weit weggeblasen, wenn sie nicht vorher auf eine Wand treffen oder eine andere Falle auslösen.



Beam-Falle

Wenn ein Spieler seinen Zug auf dem Feld mit der Markierung "A" beendet, so wird er sofort auf das Feld mit der Markierung "B" gebeamt. (Umgekehrt hat es keine Wirkung, wenn man seinen Zug auf dem Feld "B" beendet). Der Gebeamte hat danach die Orientierung verloren und beendet seine Runde sofort.



Spezialeffekte

Magische Sperren aus Eis, Feuer oder Stein

Nimm eines der Kartonteile und setze es mit einem Plastikfuß auf das Spielbrett. Die Sperren bleiben auf dem Brett, bis sie zerstört werden. Sie können ganz normal angegriffen werden und sich auch wehren, indem sie weiße Schilde würfeln. Verliert die Sperre einen (oder mehr) Punkte Körperkraft, so ist sie zerstört und wird entfernt.



Das Luftschloß des Herrn der Stürme

Auf dem höchsten Gipfel der Schwarzen Berge findet Ihr Boroush, den Herrn der Stürme, in seinem Luftschloß. Er ist der nächste Leutnant Morcars, den Ihr besiegen müßt. Nach den unsäglichen Mühen des steilen Aufstiegs dürft Ihr jetzt nicht rasten, denn jederzeit kann Boroush heftige Naturkräfte gegen Euch ausspielen.

ANMERKUNGEN:

A Diese Truhe enthält 250 Goldmünzen

B Hier wohnt Boroush. Er besitzt alle 6 Herr-der-Stürme-Zauber.

Er kämpft nach folgenden Regeln:

Tempo: 7

Angriff: 6 Würfel

Verteidigung: 5 Würfel

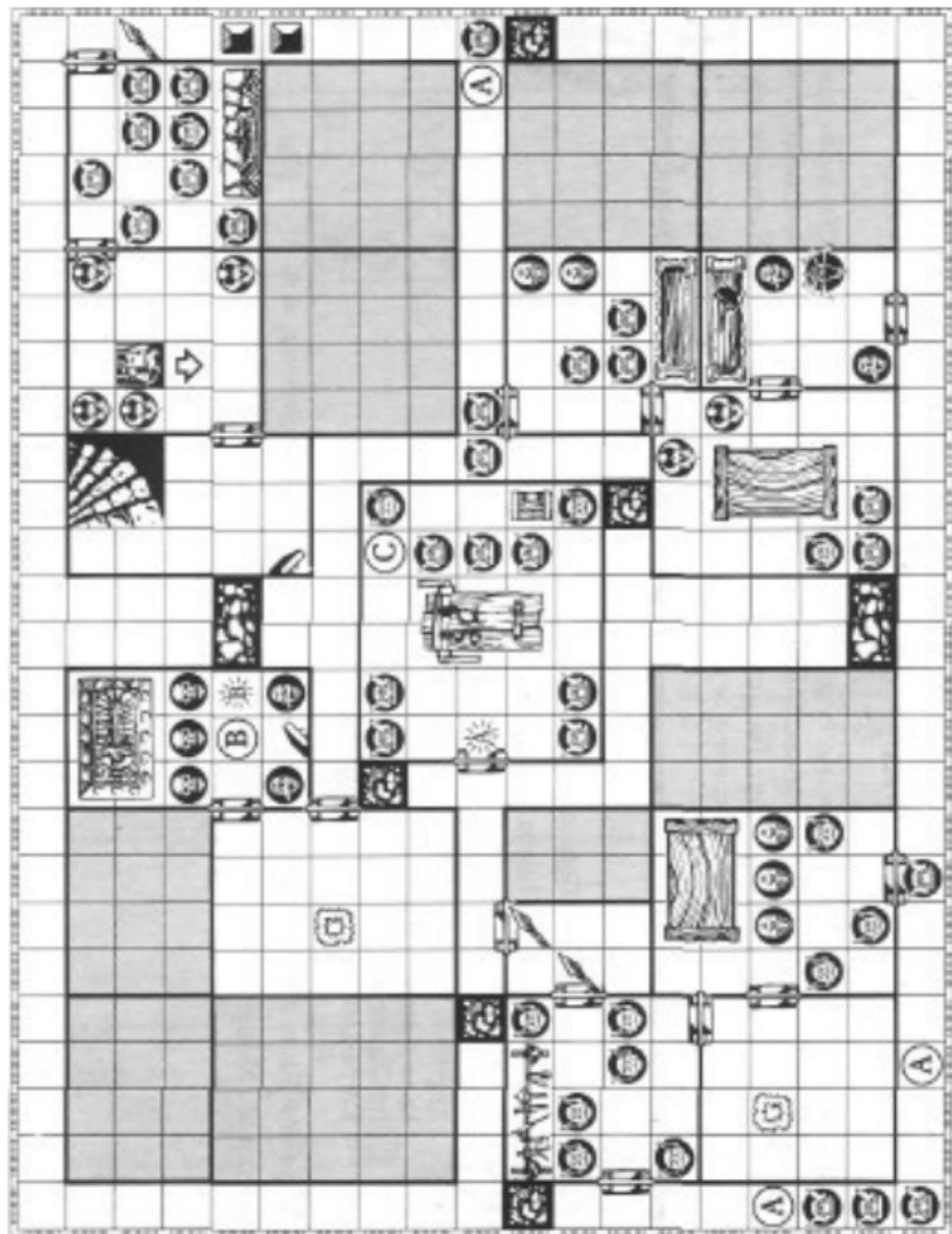
Intelligenz: 6

Körperkraft:

				☠
--	--	--	--	---

Wer diesen Raum durchsucht, findet 3 riesige Broschen, jede 150 Goldmünzen wert.

Streunende Monster: 2 Fimir.



Das Lager des Orc Schamanen

Die dunkle Höhle dort am Berghang ist der Eingang zum Lager von Grawshak, dem Schamanen der nördlichen Orc-Stämme. Um ihn zu stellen, bedarf es vieler tapferer Männer. Denn er hat sich umgeben mit einer unerhört angriffslustigen Leibwache, die ihren Herrn und Meister notfalls mit dem eigenen Körper schützen würde.

ANMERKUNGEN:

Alle Orcs in dieser Herausforderung gehören zu Grawshaks Elite-Garde. Sie greifen mit 4 Würfeln an und verteidigen sich mit 3 Würfeln.

A Alle Orcs in diesem Flur sind mit Bögen bewaffnet und können auch Fernangriffe (mit 2 Würfeln) ausführen.

B Wer diesen Raum durchsucht, findet unter der Grabplatte 2 goldene Kronen im Wert von je 200 Goldmünzen.

C Hier ist das Lager von Grawshak, dem Orc Schamanen. Er besitzt alle 6 Schamanen-Zauber und kämpft nach folgenden Regeln:

Tempo: 7

Angriff: 5 Würfel

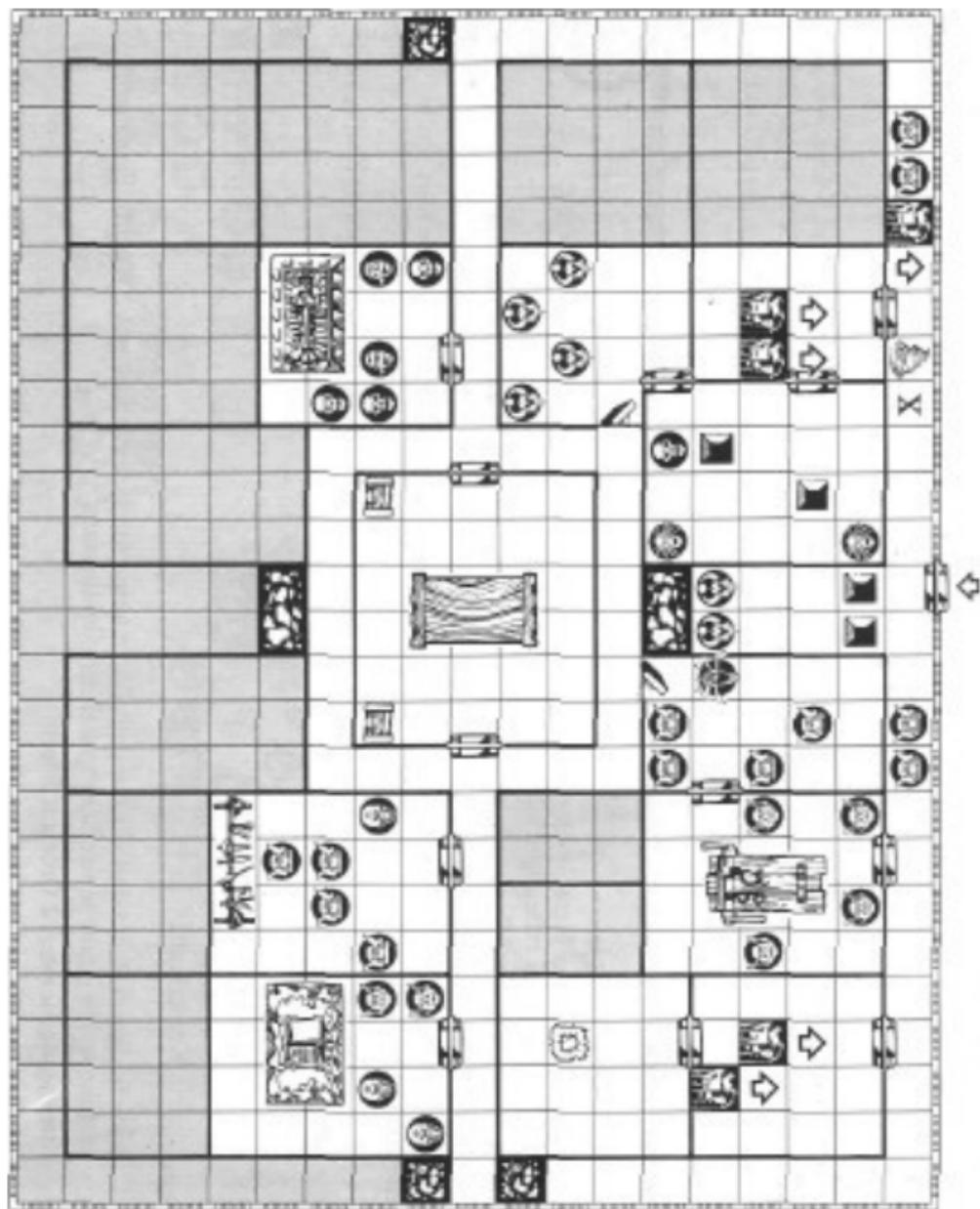
Verteidigung: 5 Würfel

Intelligenz: 7

Körperkraft: 

Auch in diesem Raum sind alle Orcs mit Bögen ausgerüstet und können mit 2 Würfeln Fernangriffe ausführen. Die Truhe in der Ecke enthält 400 Goldmünzen.

Streunende Monster: 2 Orcs mit Bögen.



Der Endkampf

Morear hat Euch getäuscht: Er hat seine vier Leutnants vor dem Tode gerettet und sie nun in seiner Zitadelle der Dunkelheit um sich geschart. Doch dieses Trugwerk hat ihn viel Kraft gekostet. Nutzt diesen Moment der Schwäche, greift seine Zitadelle an und besiegt seine Leutnants für immer!

ANMERKUNGEN:

In seiner ersten Runde muß der Böse die gesamte Einrichtung des zentralen Raumes aufstellen. Alle seine 4 Magier starten im Raum in der Mitte und können dann Türen und Geheimtüren öffnen und hindurchgehen. Jeder Raum, den sie betreten, wird sofort mit seiner gesamten Einrichtung ausgestattet. Jeder der 4 Magier verfügt über seine 6 Zauberkarten und kämpft nach den Regeln, die auch in den bisherigen Herausforderungen galten.

Zanwrath 

Fanax 

Boroush 

Grawshak 

Streunendes Monsters: Einer der Magier.



MB
SPIELE

©1991 Milton Bradley GmbH
Milton Bradley GmbH,
Lange Wende 2, D-4770 Soest.
4231Dist

Entwickelt in Zusammenarbeit mit
GAMES WORKSHOP

Games Workshop is a Trade Mark owned by
Games Workshop Limited - all rights reserved.