

Abenteuer acht: Auf der Flucht!

(Alle Monster haben Stufe 3)

„Tarek Einauge ist zwar geschlagen, aber auf der Flucht. Verfolgt den Verbrecher, bevor er seiner gerechten Strafe entflieht!“

Tarek beginnt auf Feld 05 mit einem Leibwächter-Banditen und flieht ein Feld pro Runde über die Festung Nordland bis zum Feld 65. Dort baut er bis zur Runde 1 ein Schiff, um abzuhausen. Jede Runde ruft er einen weiteren Banditen, bis er 4 Begleiter hat. Sie bewegen sich mit ihm auf dem gleichen Feld mit. Tarek ist geschwächt und übernimmt Helden erst, wenn er am Zug ist, teilt aber wieder jeden Schaden mit ihnen.

Ab 5 Spieler: Von Anfang an begleitet ihn noch ein Ork.

Hinweis: Die Karte Feind ruft in dieser Spielrunde keine Banditen. Nochmal würfeln!

Quest: Fangt Tarek, bevor der Rundenzähler abgelaufen ist!

Abenteuer neun: Die ganze Wahrheit!

(Alle Monster haben Stufe 3)

„Tarek ist besiegt, doch wer hat den bösen Fluch angezettelt? Als Lyra die Helden in Rotbartshafen zusammenruft, äußert Otus einen Verdacht, aber dazu müssen Schriften in den Bibliotheken gesucht werden. Die Zeit drängt! Findet sie!“

Alle Helden starten auf Feld 01.

Schatzsuche:

In Elfenhain (85), Greifenwald (54), Magna Centralis (10), Duroks Hallen (42), Baerok (50) und Burg Hasenheide (40) liegen nun je ein schwarzer Wissens-Marker.

Ein aufgedeckter Marker ruft zwei Wächtergeister herbei, die besiegt werden müssen, bevor der nächste Markerstein aufgedeckt werden kann.

Quest: Findet die Information in den Bibliotheken, bevor 8 Runden abgelaufen sind!

Abenteuer zehn: Die letzte Schlacht!

(Alle Monster haben Stufe 3)

„Sihtric, der Schwarzmagier, ist enttarnt und rüstet sich zum endgültigen Schlag. Die Bedrohung des Fluches ist zwar vorerst gebannt, aber der Schwarzmagier hat noch lange nicht aufgegeben. Mit einer Horde aus Banditen und beschworenen Untoten marschiert er von Duroks Hallen in Richtung Rotbartshafen.“

Auf dem Feld 41 erscheinen Sihtric und ein Bandit und auf Feld 39 zwei Untote. Sie bewegen sich alle ein Feld pro Runde vorwärts (und bleiben stehen, solange sie kämpfen), aber die Untoten teilen nie das gleiche Feld mit Sihtric. Ist er besiegt, bleibt die Eskorte stehen.

Ab 4 Spieler: Sihtric hat einen Banditen und drei Untote als Eskorte.

Ab 5 Spieler: Sihtric hat zwei Banditen und drei Untote als Eskorte.

Quest: Besiegt Sihtric und seine Eskorte endgültig, bevor er Rotbartshafen erreicht oder der Rundenzähler abgelaufen ist!



Idee und Design von Marian Arnold

Buch der Herausforderungen

Hier befinden sich die Questen, welche unsere Helden bestehen müssen, um die jeweilige Herausforderung zu gewinnen. Es empfiehlt sich, die Reihenfolge hier einzuhalten, da die Abenteuer fortlaufend nach Schwierigkeitsgrad geordnet sind. Wenn sich 5 oder mehr Spieler beteiligen, tritt eine violette Extraregel in Kraft.

Das erste Abenteuer: Helden gesucht!

(Alle Monster haben Stufe 1)

„Es gärt im Reiche! Wegen der neuen Unruhen in Nordlantika hat Königin Lyra alle tapferen Helden des Landes aufgerufen, sich bereitzumachen und zu beweisen, dass sie den Aufgaben gewachsen sind.“

Auf den Feldern 24 und 38 sind marodierende Banditen und auf den Feldern 06 und 69 Untote aufgetaucht.

Schatzsuche: Auf 6 zufällig ausgewürfelten Feldern liegt nun je ein schwarzer Schatz-Marker.

ab 4 Spieler: Auf dem Feld 07 lauert ausserdem ein Ork.

ab 5 Spieler: Auf dem Feld 74 lauert noch ein Ork.

Quest: Jeder Held muß am Sieg über einen Feind beteiligt gewesen sein, ein Kupferstück erworben haben und die Helden müssen zusammen einen Schatz gefunden haben, bevor 10 Runden abgelaufen sind!

Abenteuer zwei: Zu Hilfe!

(Alle Monster haben Stufe 1)

„Oh nein, das war nur ein Vorgeschmack! In den Landen werden jetzt an allen Ecken vermehrt üble Monster gesichtet. Königin Lyra ist fest entschlossen, den Frieden wieder herzustellen und bittet die Helden Nordlantikas um Beistand!“

Auf den Feldern 17 und 51 tauchen Banditen auf und ärgern die Händler dort, auf den Feldern 36, 62 und 79 lauern Orks den Reisenden auf.

ab 4 Spieler: Auf dem Feld 43 bedroht ausserdem ein Untoter die Bauern.

ab 5 Spieler: Auf dem Feld 71 steht noch ein Untoter.

Quest: Besiegt alle Orks und Banditen, bevor der Rundenzähler abgelaufen ist!

Abenteuer drei: Der Kriegsrat!

(Alle Monster haben Stufe 1)

„Waldläuferin Leandrana hat beim Kundschaften von einer geheimen Stammessitzung der Orks erfahren. Sie hecken irgend etwas Böses aus. Findet heraus, was sie vorhaben und haltet sie auf!“

Auf den Feldern 67 und 68 steht je ein Ork, auf Feld 69 sogar 2 davon, und halten ihren Stammesrat ab. Sobald der erste Held eines dieser Felder betritt, findet er das Folgende heraus:

„Offenbar hat ein böser Schwarzmagier die Orkstämme gegen das Königreich aufgehetzt, aber er ist geflohen, bevor er erkannt werden konnte.“

Die wütenden Orks wenden sich nun gegen die Helden und müssen besiegt werden.

Ab 4 Spieler: Auf Feld 68 steht noch ein Ork!

Hinweis: Die Karte Feind ruft in dieser Spielrunde keine Orks. Nochmal würfeln.

**Quest: Schickt einen Helden zu den Orks, bevor 5 Runden abgelaufen sind!
Besiegt alle Orks, bevor 10 Runden abgelaufen sind!**

Abenteuer vier: Elfenhain wird bedroht!

(Alle Monster haben Stufe 2)

„Die wütenden Orks aus dem Westen brennen sich ihren Weg zu den Elfen frei. Uralter Hass, von finsternen Machenschaften angestachelt, treibt sie an.

Schnell, Helden, Eilt Elfenhain zu Hilfe!“

Auf den Feldern 60 und 61 erscheinen je zwei Orks und bewegen sich ein Feld pro Runde über die Brücke bei Feld 62 auf die Elfenstadt zu (und wenn sie angegriffen werden, bleiben ALLE stehen, bis der Kampf vorüber ist).

Ab 4 Spieler: Ein weiterer Ork gesellt sich bei Feld 60 dazu.

Die Karte Feind ruft in dieser Spielrunde keine Orks. Nochmal würfeln!

Quest: Besiegt die Orks, bevor sie Elfenhain erreichen!

Abenteuer fünf: Der Mantel der Finsternis!

(Alle Monster haben Stufe 2)

„Unheilvolle Magie hat einen grauenvollen Fluch über das Land geworfen! Der Himmel hat sich schwarz gefärbt, allen Helden wertvolle Erinnerungen geraubt und die uralten Wächter in ihren Kultstätten geweckt. Während die Magier von Magna Centralis zweifelt nach der Ursache suchen, müssen die Helden das Schlimmste abwenden.“

Zuerst setzen alle Helden ihren Erfahrungsmarker um genau eine Stufe zurück.

Auf den Feldern 42, 50, 49 und 65 erscheinen je ein Geist und ein toter Gefolgsmann (Untoter).

Schatzsuche: Der versteckte heilige Schrein von Aquarius kann vielleicht helfen, die Macht der Untoten zu begrenzen. Auf 6 zufällig ausgewürfelten Feldern liegt nun je ein schwarzer Schatz-Marker.

Wenn der Schrein gefunden wurde, haben alle Untoten einen -1 Magie-Malus.

Ab 4 Spieler: Auf dem Feld 18 erscheint auch ein Bandit.

Ab 5 Spieler: Auf dem Feld 18 erscheint noch ein weiterer Bandit.

Quest: Besiegt alle Untoten, bevor der Rundenzähler abgelaufen ist!

Abenteuer sechs: Die Belagerung!

(Alle Monster haben Stufe 2)

„Der Übeltäter hinter den Unruhen hat sich endlich gezeigt. Die Banditen von Tarek Einauge marschieren offen auf Rotbartshafen zu. Rettet die Hauptstadt!“

Auf den Feldern 45 und 67 tauchen je zwei Banditen auf und bewegen sich ein Feld weit pro Runde auf Feld 28 zu. Dort sammeln sie sich bis Runde 5 und marschieren bis zur Mauer von Rotbartshafen.

Ab 4 Spieler: Auf dem Feld 70 erscheinen ein weiterer Bandit und ein Ork.

Hinweis: Die Karte Feind ruft in dieser Spielrunde keine Banditen.

Nochmal würfeln!

Quest: Besiegt alle Banditen, bevor der Rundenzähler abgelaufen ist!

Abenteuer sieben: Der Ring zieht sich zu!

(Alle Monster haben Stufe 2)

„Wir haben zwar die Vorhut von Banditenführer Tarek Einauge geschlagen, doch belagert sein Heer trotz unserer Gegenwehr die Hauptstadt. Haltet die Stellungen!“

Auf den Feldern 05 und 03 belagern jetzt je zwei Banditen die Stadt. Auf Feld 04 steht Tarek, der SOFORT, wenn er angegriffen wird, den erstmöglichen Helden übernimmt und jeglichen Schaden, den ER erhält, mit ihm teilt (abrunden).

Ab 4 Spieler: Auf dem Feld 02 steht auch ein Ork.

Ab 5 Spieler: Auf dem Feld 02 steht noch ein Ork.

Hinweis: Die Karte Feind ruft in dieser Spielrunde keine Banditen. Nochmal würfeln!

Quest: Besiegt alle Belagerer, bevor 10 Runden abgelaufen ist!