

# HERO QUEST<sup>®</sup>

## Dunkle Magie – Solo-Quest

Die Finsteren Zauberer™  
Einführungsabenteuer

# „Dunkle Magie“- Quest Spielen

Das Abenteuer geht weiter! Dieses Solo-Abenteuer ist für einen jungen, wissbegierigen Magier-Lehrling namens Thornwyck gedacht.

**Inhalt:** 1 Ratten-Marker, 1 Säbelzahn-Schneetiger-Marker, 1 großer Fallgruben-Marker, 1 Tränkeregal, 3 Ring-Marker, 4 Artefaktkarten.

Thornwyck folgt denselben Regeln wie der Magier. Er beginnt jedoch das Abenteuer mit den folgenden Artefakten: Magische Zeppter, Magischer Umhang und Stab des Magiers Um Thornwyck auf dem Spielbrett darzustellen, kann man die Miniatur des Magiers aus dem Grundspiel verwenden. Dieses Abenteuer wird im Allgemeinen genauso gespielt wie die Abenteuer aus dem Grundspiel. Es gibt jedoch einige Unterschiede im Spielverlauf:

## Erläuterungen zu den Regeln

- **Schriftrollen** : Drei der Artefakte in diesem Einführungsabenteuer sind Schriftrollen. Diese werden wie die Zauber im Grundspiel verwendet. Eine Schriftrolle kann jedoch von JEDEM Helden, der eine findet, verwendet werden (nicht nur vom Magier und dem Elfen). Bedenke, dass Schriftrollen nur einmal verwendet werden können.

- **Mehre Angriffe**: Ein Held wirft für jedes angreifende Monster jeweils einmal all seine Verteidigungswürfel. Ein Held, der zum Beispiel von 3 Zombies angegriffen wird, erhält 2 separate Verteidigungswürfe. Ein Held, der von einem Monster mit mehreren Angriffen attackiert wird (z.B. vom Säbelzahn-Schneetiger), kann pro Runde nur 1 Verteidigungswurf gegen dieses Monsterausführen, egal wie viele Angriffe des Monsters auf den Helden gerichtet sind. Wenn Zargon also beschließt, 2 der 3 Angriffe des Tigers gegen einen Helden zu richten, muss sich der Held mit seinem

normalen Verteidigungswurf gegen einen einzigen kombinierten Angriff mit 4 Würfeln (2+2) verteidigen. Dies gilt auch, wenn Monster verteidigen.

- **Große Monster**: Wenn ein Monster mehr als ein Feld einnimmt (in diesem Abenteuer beispielsweise der Säbelzahn-Schneetiger), kann dieses Monster jeden in einem benachbarten Feld (auch diagonal) angreifen, selbst wenn die Monsterfigur vom Ziel weg zeigt.

## Neue Monster

Dieses Abenteuer führt ein neues Monster ein, den Säbelzahn-Schneetiger. Diese riesige Kreatur lebt ausschließlich auf den höchsten Berggipfeln, was dazu führt, dass viele Menschen ihre Existenz aufgrund ihrer Seltenheit leugnen. Dennoch ist der Ruf dieser wilden und gefährlichen Bestien seit jeher legendär, und es wird sogar angenommen, dass einige Exemplare einst gebändigt wurden.

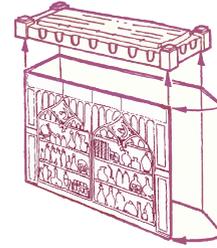
TEMPO	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
8	2/2/2	3	5	2

Besondere Fähigkeit: Drei Angriffe

**Hinweis:** Auf der folgenden Seite sind einige neue Marker abgebildet. Daneben befindet sich ein passendes Symbol aus der Abenteuer-Karte. Diese Symbole werden auf der Karte angezeigt, um zu zeigen, wo die Komponenten auf dem Spielbrett platziert werden müssen. Das Tränkeregal wird beispielsweise auf der Abenteuer-Karte durch das passende Symbol dargestellt.

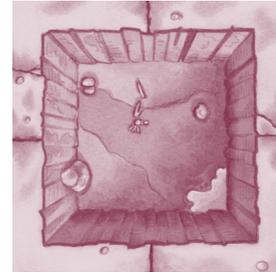
## Tränkeregale

Dieses Möbelstück ist ein Regal, in dem weise Alchemisten mächtige Substanzen aufbewahren. Falte das Kartonteil vorsichtig und montiere es, indem die Unterseite der Kunststoffabdeckung in eines im Spielsystem enthaltenen Bücherregals gesteckt wird. Wenn in einem Raum ein Tränkeregale steht, darf ein Magier, anstatt nach Schätzen zu suchen einen Kampfwürfel werfen. Wirft er einen weißen Schild, darf er einen beliebigen Zauberspruch aus dem Schatzkartenstapel (oder dem Alchemistenladen, falls für diese Herausforderung verfügbar) nehmen. Bei jedem anderen Symbol muss er eine Schatzkarte ziehen wie normal.



## Große Fallgrube

Eine große Fallgrube ist für alle Helden sichtbar. Sobald die Helden in Sichtweite kommen, wird sie auf das Spielbrett gelegt. Um sie gefahrlos zu überwinden, muss ein Held darüber springen. Will ein Held über diese Grube springen, muss er sich direkt daneben befinden und mindestens 3 Schritte übrig haben. Versucht ein Held über eine große Grube zu springen, muss er einen Kampfwürfel werfen. Bei einem schwarzen Schild gelingt der Sprung. Bei jedem anderen Symbol fällt der Held in die Grube und verliert 2 Punkte Körperkraft. Um aus der Grube zu klettern, muss der Held in der nächsten Runde mit einem W6 eine 5 oder 6 werfen. Wer in der großen Grube sitzt verliert einen Kampfwürfel in Angriff und Verteidigung (Dies gilt auch für Monster, aber Die Grubenstrafe kann die Angriffs- oder Verteidigungsstärke nicht unter 1 reduzieren). Die große Grube kann nicht entschärft werden.





# Dunkle Magie

„Sei begrüßt, mein Freund! Als einer der begabtesten Schüler des Kollegiums für Arkanes Wissen wird dir eine äußerst gefährliche Aufgabe übertragen. Loretome hat mir offenbart, dass einer deiner alten Lehrer, der mächtige Illusionist Szarv, seinen Verstand verloren hat, weil er in seinem Anwesen mit verbotener Magie experimentiert hat. Nun leben dort verdorbene Kreaturen des Chaos, was darauf hindeutet, dass größere, böse Mächte am Werk sein müssen. Finde heraus, was mit Szarv geschehen ist, und berichte Großmeister Karlen alle Erkenntnisse über die Gefahr, die über dem Reich aufzieht.“

## ANMERKUNG:

- A** Wenn Thornwyck in diesem Raum nach Schätzen sucht, findet er in der Truhe einen Heiltrank. Dieser Trank stellt bis zu 4 verlorene Punkte Körperkraft wieder her.
- B** Sobald die Mumie besiegt ist, wird ein magisches Siegel gebrochen und eine Geheimtür auf dem Spielbrett wird sichtbar.
- C** Dieser Raum ist das alte Arbeitszimmer eines Illusionisten, das längst verlassen wurde. Wenn Thornwyck nach Schätzen sucht, findet er im Schrank eine Schriftrolle mit dem Zauber „Rattenfluch“ und einen Ring der Illusion. (Siehe die neuen Artefaktkarten.) Der Magier erhält die drei Ring-Marker.
- D** Dieser Säbelzahniger wurde vom Chaos verdorben. Verwende den Säbelzahniger-Marker, um ihn darzustellen. Nachdem der Tiger besiegt ist, lies dem Spieler Folgendes vor: „Als die Kreatur zu Boden fällt, hörst du ein leises Rascheln aus einem Haufen alter Lumpen. Du entdeckst ein geschwächtes

Säbelzahnigerjunges, das auf wundersame Weise vom Chaos verschont geblieben ist. Du beschließt, es mitzunehmen.“ Wenn Thornwyck nach Schätzen sucht, findet er in der Schatztruhe einen Heiltrank. Dieser Trank stellt bis zu 4 verlorene Punkte Körperkraft wieder her.

- E** Wenn Thornwyck nach Schätzen sucht, findet er zwei Illusionszauber aus Szarvs Bücherregal. Er nimmt sich eine Schriftrolle mit dem Zauber „Blick in die Zukunft“ und eine mit dem Zauber „Ablenkung“. (Siehe die neuen Artefaktkarten.) Während er die alten Bücher durchsucht, findet Thornwyck einen mächtigen Zauber. Als er beginnt, ihn zu lesen, beginnt der Thron leicht zu leuchten und magische Kraft auszustrahlen. Sollte Thornwyck sich auf den Thron setzen, erhält er einen bereits gewirkten Zauber aus allen seiner Zauber zurück.
- F** Als Thornwyck die Tür öffnet, sieht er Szarv, der aus einer alten Schriftrolle auf dem Altar vorliest, während die Orks einen wirren Gesang anstimmen. Nimm den Hexer um Szarv darzustellen, und stelle ihn auf das Feld mit der Markierung „SZ“. Szarv kämpft nach folgenden Werten:

TEMPO	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
6	3	3	3	3

Szarv kennt die folgenden Chaos-Zauber: Furcht, Feuersturm und Tiefschlaf.

Nachdem Szarv und seine Schergen besiegt sind, spricht er folgende Worte zu Thornwyck: „Thornwyck, du Narr, kämpfst gegen die Macht des Chaos! Meister, ich habe Euch enttäuscht... andere... andere werden kommen... das Kollegium wird fallen...“ Thornwycknimmt die Schriftrolle vom Altar. Lies Folgendes laut vor: „Die unheimliche Schrift der Schriftrolle erfüllt dich mit ihrer schrecklichen Macht. Die tieferen Geheimnisse darin müssen Szarvs Verstand gebrochen haben.“ Thornwyck muss die Schriftrolle sicher zu Karlen bringen. Nachdem das Abenteuer beendet ist; lies dem Spieler den Schluss auf der nächsten Seite vor.



# Schluss

**L**ieber Freund, ich bin erleichtert, dass du deine Aufgabe erfüllt hast! Und du scheinst während deines Abenteuers einige neue, mächtige Zaubersprüche erprobt zu haben. Weißt du, als wir verstanden hatten, mit welchen Mächten Szary sich verbündet hat, befürchtete ich, dass wir dich nicht mehr ins Kollegium zurückkehren sehen würden.

Ich sehe, du hast unterwegs einige Freunde gefunden! Ein Säbelzahn-Schneetigerjunges... es ist fast gestorben... und es hat die Verderbnis der dunklen Magie überlebt. Bitte kümmere dich um es und Sorge dafür, dass es nicht vom Chaos berührt wird.

Großmeister Karlen hat die Schriftrolle, die du zurückgebracht hast, tagelang studiert. In ihren Zeilen liegen große magische Kräfte. Dunkle, böse Kräfte. Vielleicht kann Karlen sie irgendwie zu unserem Vorteil nutzen.

Szary wurde besiegt, aber er kann nicht allein gehandelt haben. Seine schrecklichen Experimente zeigen, dass jemand anderes dahintersteckt.

Jemand, der noch mächtiger ist und sich noch besser mit den dunklen Künsten auskennt...

Wenn Zargon hinter all dem steckt, ist dies nur der Anfang. So gerissen wie er ist, werden wir bald weitere Anzeichen dafür finden, dass das Chaos wieder aufsteigt. Die Dunkelheit wird das Reich bedrohen und verschworene Brüder gegeneinander aufbringen.

Wir müssen vorbereitet sein, Illusionist. Bitte bleib vorerst im Kollegium: Karlen ist der Meinung, dass deine Erfahrung und deine magischen Fähigkeiten entscheidend sein werden, um die Schüler auf zukünftige Kämpfe vorzubereiten. Ich werde die Gerüchte über schreckliche Kreaturen, die sich der östlichen Grenze nähern, weiter untersuchen. Lebewohl, Thornwyck. Das Reich könnte bald wieder unsere Hilfe brauchen!

*Mentor*

# Über die Erweiterung „Dunkle Magie“

Im Laufe unserer Arbeiten seit 2021 zur Fertigstellung des unvollendeten Wizard Quest Packs, unserem Fanprojekt, das auf den verlorenen und unvollständigen Originalentwürfen der Erweiterung aus den 90er Jahren basiert, haben wir viele Ideen auf den Tisch gebracht, darunter auch die Erstellung einer oder mehrerer zusätzlicher Fan-Quests, um das halboffizielle Abenteuerpaket zu erweitern.

Die Überlegung, wie die offizielle Geschichte der Charaktere des Wizard-Packs wohl ausgesehen haben könnte, war ebenfalls ein Grund, an diesem Projekt teilzunehmen, und diente als Inspiration für die Erstellung des ersten Abenteurers zum Wizard-Pack.

In all den Jahren bestand eines unserer Hauptkriterien für die Gestaltung des Wizard-Packs darin, es in Bezug auf Geschichte, Regeln und Vielfalt der Inhalte auf einem ähnlichen hohen Niveau wie die bereits veröffentlichten BarbarianQuest- und ElfQuest-Packs zu halten: Dadurch konnten wir uns viele Ideen für das Wizard-Pack ausdenken. Zahlreiche dieser Ideen trugen dazu bei, das Design des Packs in die unserer Meinung nach richtige Richtung zu lenken. Allerdings mussten viele davon aus verschiedenen Gründen letztendlich verworfen werden. Dennoch fanden wir einige dieser Ideen zu cool, um sie für immer in Vergessenheit geraten zu lassen. Wir hielten es für eine gute Idee, einige davon wieder aufzugreifen und in dieser ergänzenden Solo-Quest einzubauen.

Eine der ersten Ideen, die wir hatten, war die Aufnahme eines neuen Möbelstücks in das Wizard-Paket, indem wir bereits in der Game System-Box enthaltene Plastikelemente wiederverwendeten, wie es beim Oger Throne im europäischen Erweiterungspaket:Gegen die Ogre Horden der Fall war, einem Paket, von dem wir wussten, dass es dem ursprünglichen Designerteam als Inspiration für die Erstellung der nordamerikanischen Erweiterungen diente. Die Idee, ein neues Bücherragal mit Tränken aufzunehmen, wurde erstmals im März 2022 diskutiert. Wir hielten ein neues Möbelstück mit eigenen Regeln für eine interessante Ergänzung und wollten dem Magier eine wichtigere Rolle im Spiel geben, da es sich um seine Packung handelte. Daher fanden wir es großartig, ihm die Möglichkeit zu geben, mithilfe dieses Regals

Tränke für die Helden herzustellen, wobei die Regeln einfach sein sollten, wie alles im klassischen HeroQuest.

Wir beauftragten einen unserer Künstler mit der Gestaltung dieses neuen Möbelstücks im klassischen Stil und planten, wie wir es in die Abenteuer-Karten des Pakets einbauen könnten. Allerdings ging der Designprozess für das gesamte Paket in allen Bereichen weiter, und irgendwann wurde uns klar, dass es gar nicht so einfach sein würde, dieses Tränkeregale einzubauen, ohne das ursprüngliche Konzept des Pakets zu sehr zu verändern. Das neue Möbelstück war eine Erfindung von uns, da in den ursprünglichen Entwürfen kein Hinweis darauf zu finden war, dass etwas Ähnliches im Wizard Pack aus den 90er Jahren vorkommen sollte. Nach vielen Diskussionen innerhalb des Teams haben wir uns schließlich entschieden, das Tränke-Regal nicht in das Paket aufzunehmen, da wir der Meinung waren, dass es die Originalität beeinträchtigen würde.

Dennoch haben wir es in dieses Solo-Abenteuer aufgenommen, für alle, die es in ihren Abenteuern verwenden möchten, oder sogar beim Spielen des Wizard Quest Packs. Zargonkönnte der Meinung sein, dass es hilfreich ist, ein Bücherregal durch dieses Tränke-Regal zu ersetzen!

Die Vorgeschichte dieses Einführungs-Abenteurers ist eine reine Fanschöpfung, versucht jedoch, den Charakteren und Ereignissen unserer endgültigen Version des Wizard-Pakets zusätzlichen Inhalt zu verleihen, welches im Wesentlichen dieselbe Hauptgeschichte erzählt wie der letzte Originalentwurf. Allerdings mussten wir während des Entstehungsprozesses des Pakets einige Korrekturen an der Handlung vornehmen, die im letzten Entwurf beschrieben wurden. Wir hielten diese Änderungen für notwendig, um ein reibungsloses Spielerlebnis zu gewährleisten, da der Entwurf Lücken in der Geschichte oder Abweichungen davon enthielt, weshalb wir unsere Fantasie einsetzen mussten, um alle Teile zusammenzufügen, ohne die Glaubwürdigkeit des Pakets zu beeinträchtigen.

Es war eine Herausforderung, sich in die Denkweise der Entwickler aus den 90er Jahren hineinzusetzen! Einer der Wege, die wir gefunden haben, um diese Probleme in der Handlung zu beheben, bestand darin, einige der Konzepte aus dem allerersten Entwurf, die von den ursprünglichen Entwicklern in ihren späteren Überarbeitungen verworfen worden waren, wieder aufzugreifen und an unsere neuen Bedürfnisse anzupassen, um daraus eine neue, schlüssige Erzählung zu entwickeln, die auch für neue Spieler ein spannendes Abenteuer sein könnte. Das Paket, wie wir es haben, ist immer noch ein Entwurf, der vor der Veröffentlichung wahrscheinlich noch weitere Änderungen durchlaufen hätte.

Schließlich hätten die Konzepte auch in der endgültigen Version des 90er-Jahre-Pakets wiederverwendet werden können, wer weiß! Einige dieser vorläufigen Konzepte, die wir gerettet haben, standen im Zusammenhang mit der Verbindung des Kollegiums mit der dunklen Magie und dunklen Artefakten. Daher hielten wir es für sinnvoll, in dieser Einführungsquest zusätzliche Informationen zu diesem Thema zu liefern. Darüber hinaus haben wir festgestellt, dass die Natur des Illusionisten und die Vergangenheit des Helden dieser Abenteuerreihe, Thornwyck, im Zauberer-Paket nicht allzu sehr beleuchtet wurden, und wir konnten dies nicht ändern, ohne die Originalität zu beeinträchtigen oder den Prozess der Abenteuerbuch-Edition zu sehr zu beeinflussen. Deshalb haben wir versucht, in dieser „Dunkle Magie“-Abenteuerreihe, in der wir mehr kreative Freiheit hatten, mehr Inhalt dazu zu liefern. Unsere Idee war es immer, so viel wie möglich von der originalen Vorlage der ursprünglichen Spieledesigner beizubehalten.

Wir dachten, dass wir den Fans eine kleine Vorschau geben sollten, bevor das endgültige Wizard-Paket veröffentlicht wird. Das Projekt hat viel Zeit in Anspruch genommen, um die Qualität und Detailgenauigkeit zu erreichen, die das Endprodukt unserer Meinung nach haben muss. Wir wissen, dass die Glaubwürdigkeit des Projekts oft in Frage gestellt wurde, und wir verstehen, dass dies auch an den Verzögerungen des Projekts liegt. Wir hoffen, dass wir durch die Veröffentlichung eines kleinen Einblicks in das endgültige Paket den Leuten verständlich machen können, warum es so lange gedauert hat!

In „Dunkle Magie“ findet man Regeln für mehrere Elemente, welche direkt aus unserem Wizard-Paket stammen. Eines davon ist der Säbelzahntiger und ein weiteres ist die neue große Fallgrube.

Außerdem findet man hier die vollständigen und ausgewogenen Regeln für Mehrfachangriffe, die man braucht, um mit dem Tiger zu spielen. Das war eine der wertvollsten Entdeckungen aus den ursprünglichen Entwürfen, da sie die ursprünglich vorgesehenen Regeln dafür darstellen, die vollständiger sind als die im klassischen Barbarian-Paket beschriebenen.

Außerdem findet man noch weitere versteckte Dinge aus dem kompletten Wizard-Paket, wie einen der Elementarzauber, aber in Form einer Schriftrollenkarte: Zukunftsblick. Natürlich kann man all diese neuen Elemente in seinen eigenen Abenteuern verwenden! Wir wünschen euch ein spannendes neues Abenteuer mit dieser Einführungsquest! Helft Thornwyck unbedingt in seinem Kampf gegen das Chaos ... sonst werden die Folgen schlimm sein!

*Das Designteam von „The Lost Quest Packs“*

### **„Dunkle Magie“ Credits:**

Quest-Idee und Geschichte: lucapaschi.

Autoren: lucapaschi, HispaZargon, lestodante, Daedalus, j\_dean80.

Redakteure: lucapaschi, HispaZargon.

Art Lead: lestodante.

Künstler: Capuleius, Luis Octavio N.B., Eikon, P. Kruklidis, Valevidart

Spieletest: HispaZargon

Zusätzliche Überprüfung: Kurgan.

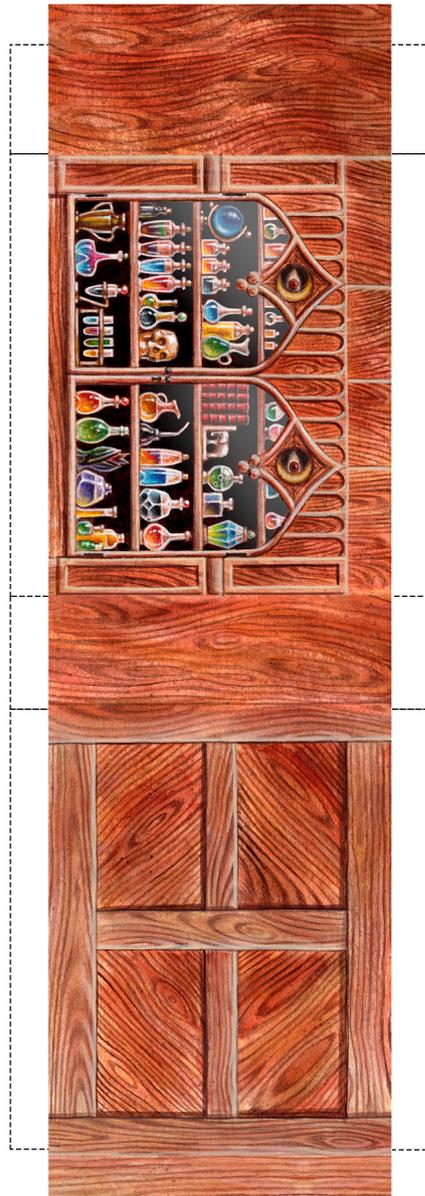
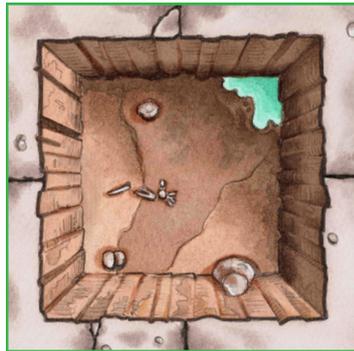
Kontakt: [lostquestpacks@gmail.com](mailto:lostquestpacks@gmail.com)

Die Einführungsquest „Dunkle Magie“ wurde am 18/09/2025 im Forum der Website Ye Olde Inn, auf der Facebook-Seite veröffentlicht und im HeroQuest.de. Hero Quest ist Eigentum von Hasbro. Die Verwendung des Hero Quest-Logos, des Themas und der Bilder stellt keine Bedrohung gegen das Urheberrecht dar.

**DIESES DOKUMENT IST EINE KOSTENLOSE FAN-KREATION NUR FÜR DEN PRIVATEN GEBRAUCH. DER VERKAUF ALS GANZES ODER IN TEILEN IST VON DEN AUTOREN NICHT GENEHMIGT.** Questbook Version 1.0 - Deutsche.

# Dunkle Magie– Marker

Drucke diese Seite auf Din-A4-Papier, um die Marker in der richtigen Größe zu erhalten. Es wird empfohlen, sie auf selbstklebendem Papier auszudrucken, um den Verbrauch zusätzlicher Materialien zu vermeiden. Klebe die ausgedruckten Kacheln auf ein dünnes Stück Pappe, um die richtige Endstärke zu erreichen. Schneideanschließend die Kanten der Marker entlang der grünen Linien zu, um ihre endgültigen Abmessungen zu erhalten. Um das Möbelstück „Tränkeregale“ zu falten, empfiehlt es sich, eine scharfe und gerade Kante eines Tisches als Falzhilfe zu verwenden.

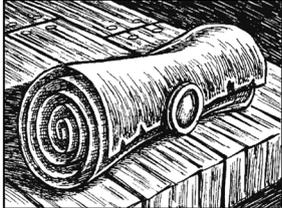


Das Marker von HeroQuest Einführungs-Abenteuer „Dunkle Magie“, einem von Fans erstellten Prequel-Abenteuer für die von Fans erstellte Version des Wizard Quest Pack „Die Finsteren Zauberer“, entworfen von lucapashi, lestodante, HispaZargon, Daedalus und j\_dean80, illustriert von Capuleius, Luis Octavio N.B., Eikon, Panaiotis Kruklidis e Valevidart. Hero Quest ist Eigentum von Hasbro. Die Verwendung des Hero Quest-Logos, des Themas und der Bilder stellt keine Herausforderung oder Bedrohung für deren Urheberrechte dar. Dieses Dokument ist eine Fan-Kreation, die ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt ist und weder ganz noch teilweise verkauft werden darf. Karten Version 1.0 - Deutsch.

# Dunkle Magie – Karten

Drucke diese Seite auf Din-A4-Papier, um die Marker in der richtigen Größe zu erhalten. Es wird empfohlen, sie auf selbstklebendem Papier auszudrucken, um den Verbrauch zusätzlicher Materialien zu vermeiden. Klebe die gedruckte Vorder- und Rückseite der Karte auf die entsprechende Seite eines dicken Papiers, um die richtige Endstärke zu erreichen. Schneide anschließend die Karten an den Kanten zu, um die endgültigen Abmessungen zu erhalten.

**Spruchrolle**



**Rattenfluch**

Dieser Zauber verwandelt ein Monster in eine Ratte. Das Monster kann den Zauber sofort oder in einer späteren Runde brechen. Wirf 2W6. Bei einer 6 endet der Zauber. Die Ratte kann sich durch besetzte Felder bewegen und hat folgende Werte:

Angriff	Verteidigung	Tempo	Körperkraft	Intelligenz
1	1	8	1	1

Nachdem der Spruch gesprochen wurde zerfällt die Spruchrolle zu Staub

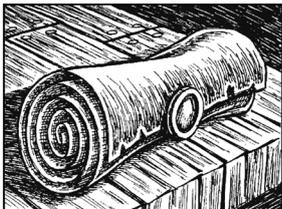
**Ring der Illusion**



Der Träger des Rings erhält drei Ring-Marker. Er kann den Ring anstelle eines Zaubers einsetzen. Das Monster wird mit einer Illusion verwirrt und gezwungen sich zu bewegen und das nächstgelegene Monster anzugreifen, es sei denn, das Monster würfelt mit 1W6 eine 6. Jedes Mal, wenn der Ring eingesetzt wird, wird ein Ring-Marker abgelegt. Sobald alle Marker abgelegt sind, wird der Ring unbrauchbar.

Kann nur vom Magier benutzt werden

**Spruchrolle**

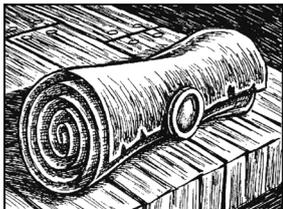


**Ablenkung**

Dieser Zauber kann auf jedes Monster auf einem angrenzenden Feld gewirkt werden, auch diagonal. Er erzeugt eine vorübergehende Gestalt, welches das Monster ablenkt. Das Monster würfelt für jeden seiner Intelligenzpunkte 1 W6. Wirft es keine 6, wird es abgelenkt, und der Magier kann sofort 2x angreifen, ohne dass das Monster sich verteidigen kann.

Nachdem der Spruch gesprochen wurde zerfällt die Spruchrolle zu Staub

**Spruchrolle**

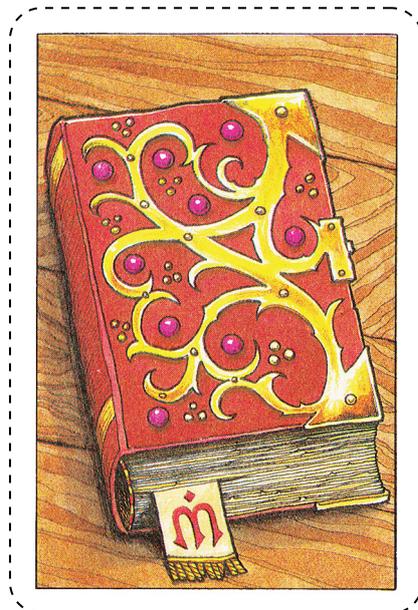
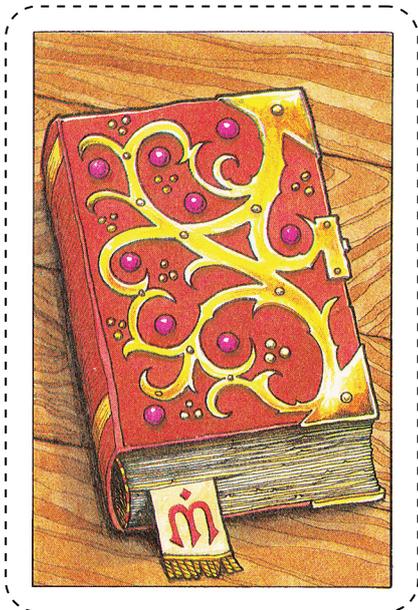
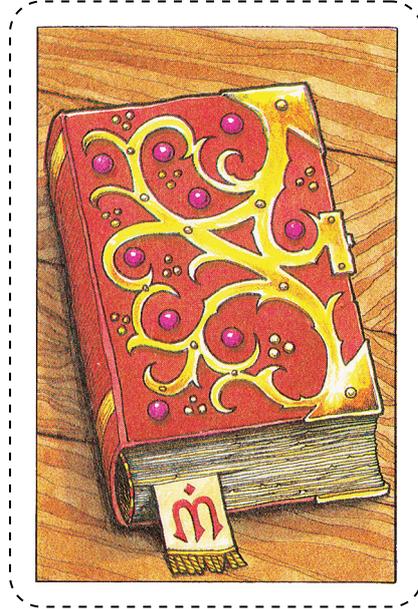
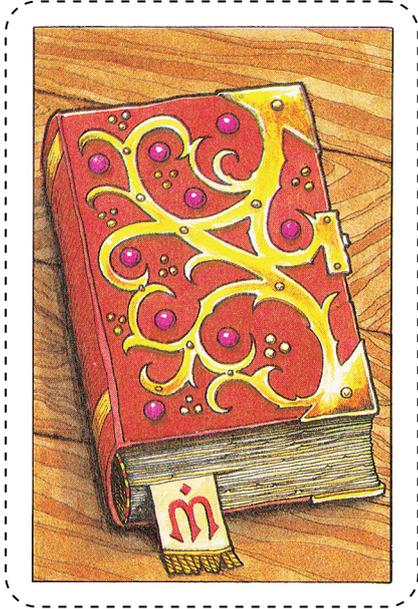


**Blick in die Zukunft**

Durch diesen Zauber kann der Magier oder ein Held seiner Wahl alle seine Würfeln bis zum Ende der nächsten Runde des Magiers einmal neu würfeln.

Die Wirkung dieses Zaubers ist auch während Zargons Runde aktiv.

Nachdem der Spruch gesprochen wurde zerfällt die Spruchrolle zu Staub



Kartenset für HeroQuest Einführungs-Abenteuer „Dunkle Magie“, ein von Fans erstelltes Prequel-Abenteuer für die von Fans erstellte Version des Wizard Quest Pack „Die Finsteren Zauberer“, entworfen von lucapashi, lestodante, HispaZargon, Daedalus und j\_dean80. Hero Quest ist Eigentum von Hasbro. Die Verwendung des Hero Quest-Logos, des Themas und der Bilder stellt keine Herausforderung oder Bedrohung für deren Urheberrechte dar. Dieses Dokument ist eine Fan-Kreation, die ausschließlich für den privaten Gebrauch bestimmt ist und weder ganz noch teilweise verkauft werden darf. Karten Version 1.0.

# Erweitern Sie Ihr

# HEROQUEST™

## GAME • SYSTEM



Das Abenteuer geht weiter! Für viele Stunden brandneuer HeroQuest-Abenteuer gibt es zwei neue Erweiterungen, die Sie mit Ihrem HeroQuest Basis-spiel verwenden können! Jede Erweiterung bietet spannende, neue Herausforderungen mit neuen Karten, Regeln und vielen neuen Monstern... die furchterregender und mächtiger sind als je zuvor. Im WIZARD QUEST PACK™ musst du das alte Kollegium der arkanen Wissenschaften vor den Magiern retten, die vom Sturmmeister angeführt werden. Mit den neuen Erweiterungen hat deine Reise gerade erst begonnen!

Developed with  
**GAMES WORKSHOP**  
©1989, 1990 Hasbro International Inc.

©1993 Milton Bradley Company

Erhältlich ab 2025

Die endgültigen Farben und Komponenten der Miniaturen können variieren.

**MILTON BRADLEY COMPANY**  
A Division of Hasbro, Inc.  
SPRINGFIELD, MASSACHUSETTS 01101

