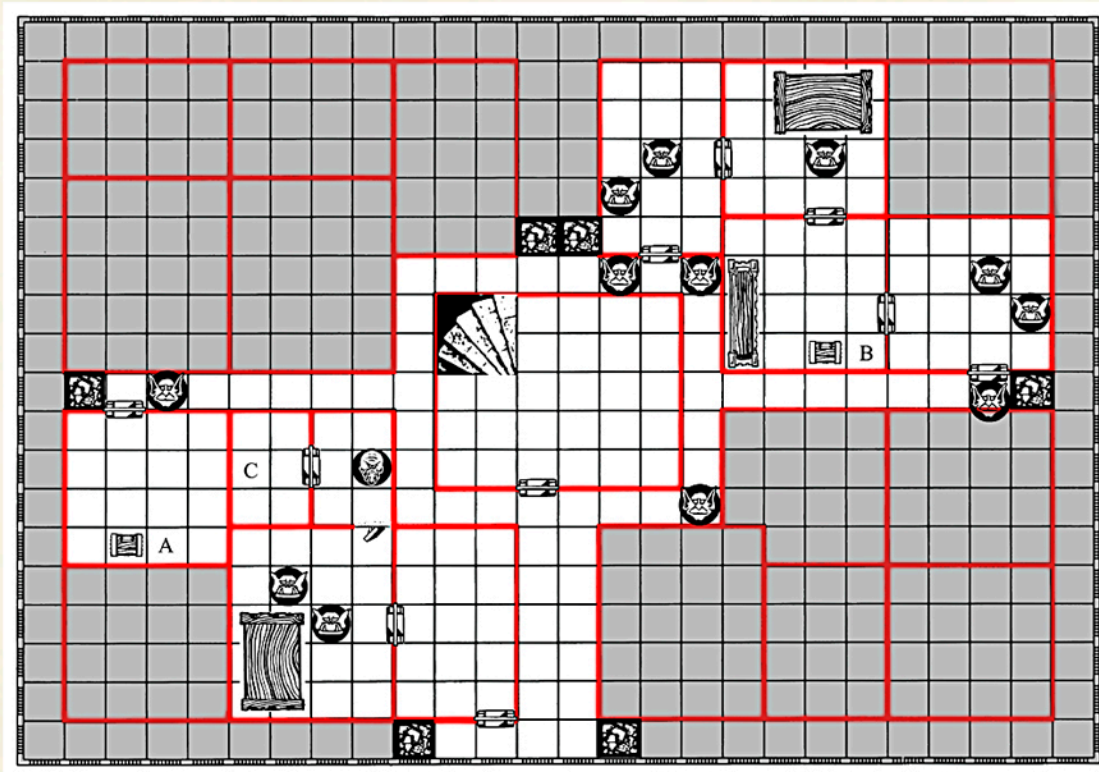


Die Suche nach dem Geisterbeschwörer Abraxas

Der Geisterbeschwörer Abraxas ist entführt worden. Er wird gefangengehalten vom elenden Schamanenkönig Styrax, Herr über die Orce. Ihr sollt nun Abraxas finden und in Sicherheit bringen. Wem dies gelingt, dem werden vom Prinzen Falkenstein 200 Goldstücke als Belohnung ausbezahlt. Sind mehrere an der Rettung beteiligt, so kann diese Belohnung untereinander aufgeteilt werden. Jedoch entfällt die Belohnung vollkommen, wenn Abraxas während seiner Rettungsaktion seine gesamte Körperkraft verliert.



Spielanleitung:

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

B : Die Schatzkiste enthält einen Heiltrank, der dir deine volle Körperkraft, die du im Spiel verloren hast, wiedergibt.

C : Sobald Abraxas gefunden wird, geht die Alarmanlage der Orcs los. Nun setzt du "ALLE" restlichen Monster, Türen und Möbel auf das Spielbrett. Alle Türen sind nun geöffnet. Die Geisterbeschwörerfigur "Abraxas", wird von dem Spieler bewegt, der die Tür zum Gefängnis geöffnet hat: Wenn dieser Spieler am Zug ist, zieht er nicht nur seine Heroen, sondern wirft zusätzlich auch einen Würfel für die Abraxas-Figur. Die Rettung ist abgeschlossen, sobald Abraxas wieder auf dem Startfeld angekommen ist. Beachte: Der Geisterbeschwörer Abraxas darf nicht angreifen und hat nur 2 Körperkraftpunkte. Wird er angegriffen, darf er sich mit 2 Kampfwürfeln schützen. Benutze die Spielfigur "Der Geisterbeschwörer", um Abraxas darzustellen.

Streunendes Monster: Der Schamanenkönig der Orce "Styrax", jederzeit beliebig einsetzbar im Spielfeld, wobei er in diesem Level aber nur wie ein normaler Orc handeln darf, z. B.:

Temop: 8 Felder, **Angriff:** 3 Würfel, **Verteidigung:** 2 Würfel, **Körperkraft:** 1 Leben, **Intelligenz:** Stufe 2.