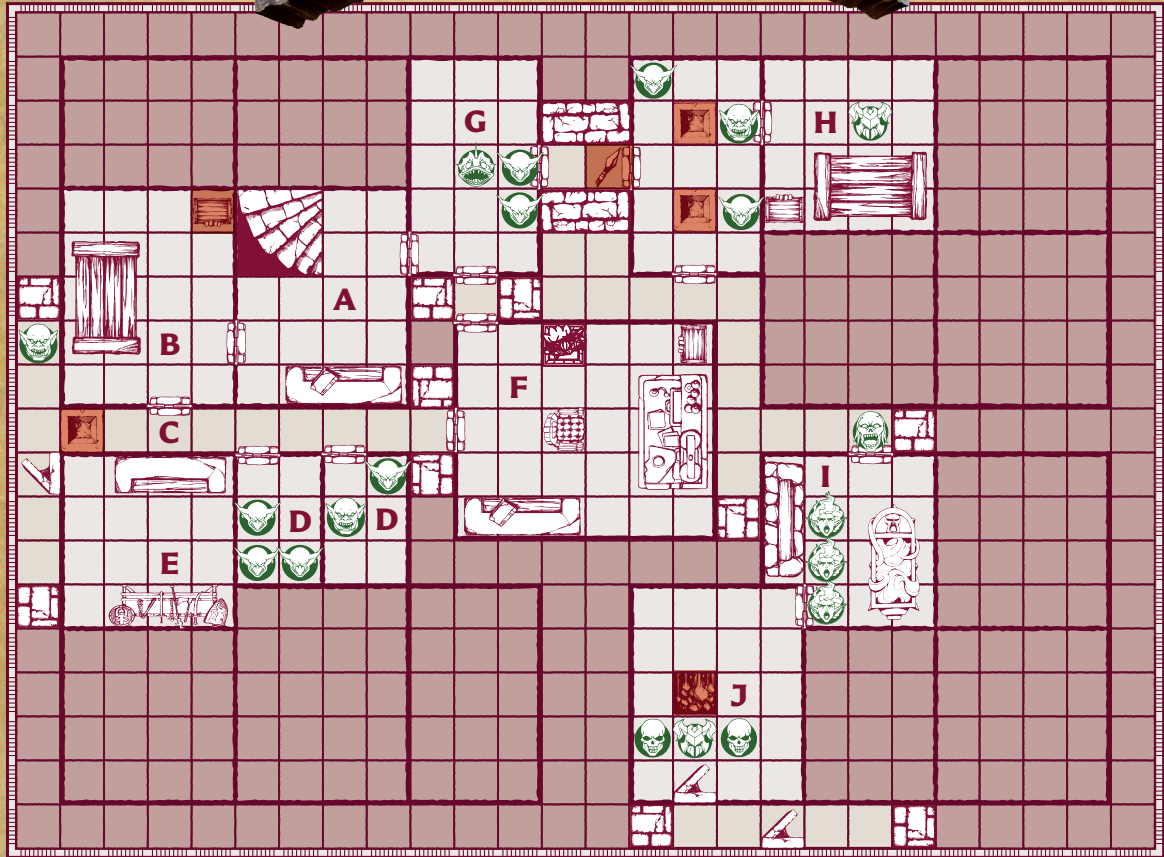
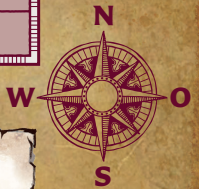


HEROQUEST



Zu Beginn eines jeden Abenteuers darf nur der Text auf dem Pergament allen Spielern laut vorgelesen werden.



ONLINE-HERAUSFORDERUNG 003

Knight Fall

Ich erbitte um eure Hilfe, Freunde. Ein Gefängnisausbruch muss verhindert werden! Ich bin Mentor, ein Zauberer im Dienste des Königreichs. Ich weiß nicht, wie, doch Handlanger des finsternen Zargon haben einen Weg in das Gefängnis gefunden. Ihr Ziel wird sein, die Gefangenen zu befreien, einschließlich Skulmar.

Die Gefahr ist groß, doch ich habe Vertrauen in euer Können. Dann werdet ihr in dieser Zeit der Not zu Helden des Königreichs. Während eurer Reise kann ich euch mit dem Zauber der fernen Stimme den Weg weisen, doch ich kann nicht einschreiten und verhindern, dass Zargon euch entdeckt und Verstärkung schickt. Begebt euch zur Treppe und lasst das Abenteuer beginnen!

In jeder Aufgabe entsprechen die mit einem Großbuchstaben versehenen Anmerkungen einem dazu passenden Buchstaben auf der Lagekarte.

ANMERKUNGEN

Während jeder neuen Aufgabe kann Mentor mit dem *Zauber der fernen Stimme* auf magische Weise mit den Heroen kommunizieren. Wenn dies das erste Mal ist, dass sich die Heroen treffen, so lasse Mentor die Heroen bitten, sich gegenseitig vorzustellen (z. B. indem sie nacheinander die Rückseite ihrer Heroenkarte vorlesen).

A. „Die östliche Tür führt zu den gefährlichsten Gefangenen, doch ich vermute, sie ist verschlossen. Sucht das Arbeitszimmer der Gefängnisleiterin, denn sie besitzt den Schlüssel.“

Die östliche Tür ist verschlossen. Hierfür ist der Schlüssel im Bereich F erforderlich.

Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, kann das Bücherregal überprüfen. Er darf eine Karte vom Stapel mit den Schatzkarten ziehen. Gefahrenkarten oder solche mit einem streunenden Monster werden unter den Stapel zurückgesteckt. In diesem Fall darf der Heroe eine weitere Karte ziehen.

B. „Dies war einst eine Wachstube. Auf dem Boden liegen die verstorbenen Körper der ehemaligen Wachen. Ihre Waffen wurden entwendet! Ihr müsst damit rechnen, dass die Gefangenen, auf die ihr treffen werdet, bewaffnet sind. Gebt Acht, denn in diesem Raum können immer noch Gefahren lauern.“

Die Schatztruhe ist mit einer Falle mit einer vergifteten Nadel gespickt. Sucht ein Heroe nach einem Schatz, bevor die Falle aufgespürt und entschärft wurde, verliert er 1 Punkt seiner Körperkraft. Die Truhe enthält 60 Goldmünzen und einen Heiltrank, welcher beim Verzehr bis zu 4 verlorene Körperkraft-Punkte wiederherstellt.



Streunendes Monster in dieser Aufgabe: 1 Goblin

C. Wenn ein Heroe diesen Flur betritt, öffnen der Ork im westlichen Flur und die Monster in den Bereichen D beide Türen und werden aktiv.

D. „Diese Orks und Goblins sind aus ihren Zellen geflohen und bewaffnet! Seid auf der Hut, denn sie sind bedrohliche Gegner und Mitglieder von Zargons Armeen.“

Wenn sie das erste Mal in Erscheinung treten, brüllen die Orks die Goblins an: „Tötet diese Eindringlinge und findet den geheimen Waffenraum, nach dem der Boss sucht!“

E. „Der Waffenraum der Wachen. Ihr habt ihn vor euren Feinden entdeckt!“

Bei den Gegenständen im Waffenregal in diesem geheimen Raum handelt es sich hauptsächlich um Übungswaffen für die Ausbildung. Der erste Heroe aber, der nach einem Schatz sucht, findet einen Stab. Der zweite Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet eine Armbrust. Händige die entsprechenden Ausrüstungskarten den jeweiligen Heroen aus. In diesem Raum gibt es keine weiteren Schätze.

F. „Dies ist das Arbeitszimmer der Gefängnisleiterin. Ihr toter Körper ruht auf dem Stuhl. Ob ihr Schlüssel noch hier ist?“

Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, entdeckt einen silbernen Schlüssel (dieser erlaubt den Zugang zum Bereich G) und zwei halbgroße Heiltränke. Jeder Trank stellt bis zu 2 verlorene Körperkraft-Punkte wieder her. Wenn er aber den Schlüssel an sich nimmt, wird die Statue zu einem Gargoyle, der sich neben den suchenden Heroen begibt und ihn sofort angreift. Der Gargoyle kann durch das Suchen nach Fallen nicht ausfindig gemacht werden.

G. Um die Türen in diesem Raum zu öffnen, wird der silberne Schlüssel aus dem Bereich F benötigt. Teile den Heroen mit, dass diese Kreaturen soeben den Raum von Osten her betreten haben. Die Abscheulichkeit ist verletzt. Sie hat eine Einstichwunde knapp über der Taille.

„Merkt euch, wie die Abscheulichkeit verletzt wurde. Was könnte ihr zugestoßen sein?“

Die Abscheulichkeit verwendet ihre Statuswerte, doch hat nur noch 1 Körperkraft-Punkt übrig.

H. „Oho! Dies ist ein Schreckens-Krieger – einer von Zargons best ausgebildeten Soldaten. Seiner Klinge sind schon viele Heroen zum Opfer gefallen!“

Der erste Heroe, der nach einem Schatz sucht, findet 100 Goldmünzen und eine magische Schriftrolle, die es einem beliebigen Heroen erlaubt, den Zauber *Tapferkeit* einmal als Aktion zu wirken, bevor die Schriftrolle zu Staub zerfällt.

I. Teile den Heroen mit, dass sie beim Eintritt zwei Männer erspähen, die durch die untere Tür verschwinden. Danach schließt sich die Tür.

„Sir Ragnar und Skulmar! Wie kann das sein? Hat Sir Ragnar seinen heiligen Schwur als Wächterritter des Reiches abgeschworen und sich mit Zargon und seiner Schreckenslegion verbündet? Verräter! Aber wartet! Sie haben die magischen Schutzvorrichtungen des Geheimgefängnisses beschädigt. Die Kreaturen der Finsternis, die sich in diesem Raum befinden, dürfen nicht entkommen! Sonst werden sie zahllosen Unschuldigen Schaden zufügen.“

Durch das feste Gestein der arkanen Folterbank schweben Geister herein und flüstern den Heroen Drohungen zu.

SCHRECKENSGEISTER:

BEWEGUNG	ANGRIFF	VERTEIDIGUNG	KÖRPERKRAFT	INTELLIGENZ
8	3	3	1	0

Jeder Geist kann in jeder Runde den folgenden Zauber wirken: *Schrecken verbreiten*.

Schrecken verbreiten: Der Zauberwirker greift die Lebenskraft eines Heroen mit der Macht des Schreckens an. Würf 1 roten Würfel. Für jeden Geist, angrenzend zum Zauberwirker, füge 1 Punkt zur Würfelsumme hinzu.

1, 2, oder 3 = Der Heroe hält dem Angriff stand

4 oder 5 = Schaden von 1 Körperkraft-Punkt

6+ = Schaden von 2 Körperkraft-Punkten

Geister sind übernatürlich. Übernatürliche Monster können durch Heroen, Wände und andere feste Objekte hindurch schweben, aber sie müssen ihre Bewegung immer auf einem unbesetzten Feld beenden. Sie können sich nicht in unentdeckte Bereiche begeben. Wenn Heroen Angriffswürfel gegen übernatürliche Monster werfen, so treffen sie mit schwarzen Schilden (anstelle von Totenschädeln) – es sei denn, sie verwenden für den Angriff einen Zauber oder ein Artefakt.

J. Platziere die Geheimtür, wenn die Heroen eintreten, denn diese Tür ist offen. Sir Ragnar und Skulmar sind bereits entkommen.

„Diese Skelette sind die Überreste früherer Wachen. Vielleicht geriet einer von ihnen ins Wanken und hat Sir Ragnar die geheime Tür offenbart. Verrat wird nicht geduldet und nun muss der Preis von jenen gezahlt werden, die dem Königreich den Rücken gekehrt haben. Ich fürchte, dass Skulmar und Sir Ragner entkommen sind, doch dieser Schreckens-Krieger wird seinen Untergang erleben!“ Das Abenteuer ist beendet, wenn diese finalen Gegner besiegt wurden.

Die Heroen finden 40 Goldmünzen bei dem Schreckens-Krieger und die Geheimtür im dahinter liegenden Flur führt zu einem Tunnel und aus dem Gefängnis heraus.

Das Abenteuer beenden

Mentor dankt den Heroen dafür, dass sie das Königreich vor den Mächten des Bösen geschützt haben und bietet an, ihnen auch bei künftigen Aufgaben zur Seite zu stehen. Wenn Sir Ragnar und Skulmar ihren nächsten finsternen Plan durchführen, werden Mentor und die Heroen bereit sein! *Should send at them!*

Dies ist ein guter Zeitpunkt für die Heroen, ihre Beute aufzuteilen, um künftig jeden finsternen Feind zu besiegen, den Zargon ihnen schicken könnte!

