

Stufe 1 Abenteuer 1

Der Räuberüberfall

„Seit zwei Tagen führt euch eure Reisen durch das einsame Gebirge. Ihr habt Braumeister Gerstenschläger versprochen, seine ganze Wagenladung voll Bierfässer in das Dorf Dunkelholzhagen zu bringen. Der Tag geht zu Ende, und ihr wollt unter einer kleinen Baumgruppe übernachten.“

- Alle Helden stellen sich um die Bäume auf die mit X markierten Felder.

„Ihr lost aus, wer Wache halten muß.“

- Alle Helden ziehen Initiativekarten. Der mit der niedrigsten Zahl muß Wache halten und ist zu Anfang wach.

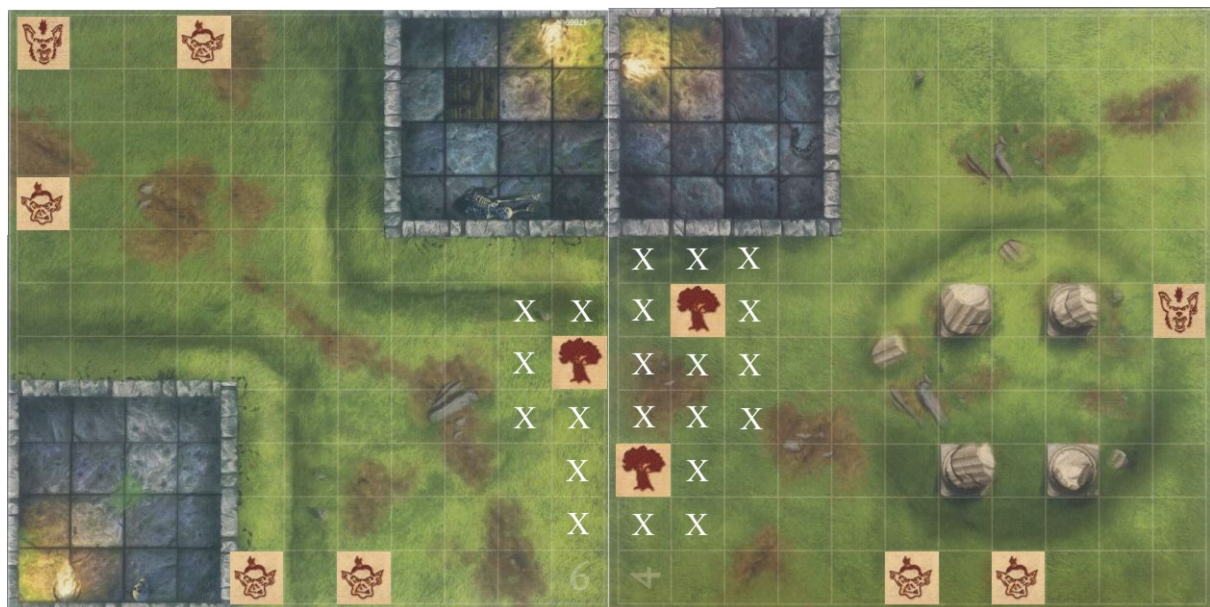
SL zu Wache: „Plötzlich hörst du ein Knacken im Gebüsch. Als du dich umschaust, wird dir klar, daß ihr das Ziel einer finsternen Räuberbande geworden seid. Sie haben euch umzingelt“

- SL stellt die Monster auf.

Mission: „Besiegt die Angreifer!“

- Wache erhält Initiative 1. SL erhält Initiative 2. Alle anderen ziehen die übrigen Karten.

- Alle schlafenden Helden müssen, wenn sie an die Reihe kommen, erst einen Stern würfeln. Ansonsten schlafen sie weiter und können nicht handeln. Ein Held kann mit einer Aktion einen anderen Helden aufwecken, wenn er neben ihm steht. Wenn ein schlafender Held angegriffen wird, wacht er automatisch auf.



Egal, wie der Kampf ausgeht, liest der SL zum Schluß folgendes vor:

„Ihr habt euch tapfer gewehrt, doch die Übermacht war zu groß. Einer nach dem anderen wurdet ihr ohnmächtig geschlagen und seid nun in der Gewalt dieser üblen Monster. Außerdem ist das ganze Bier verloren gegangen.“