

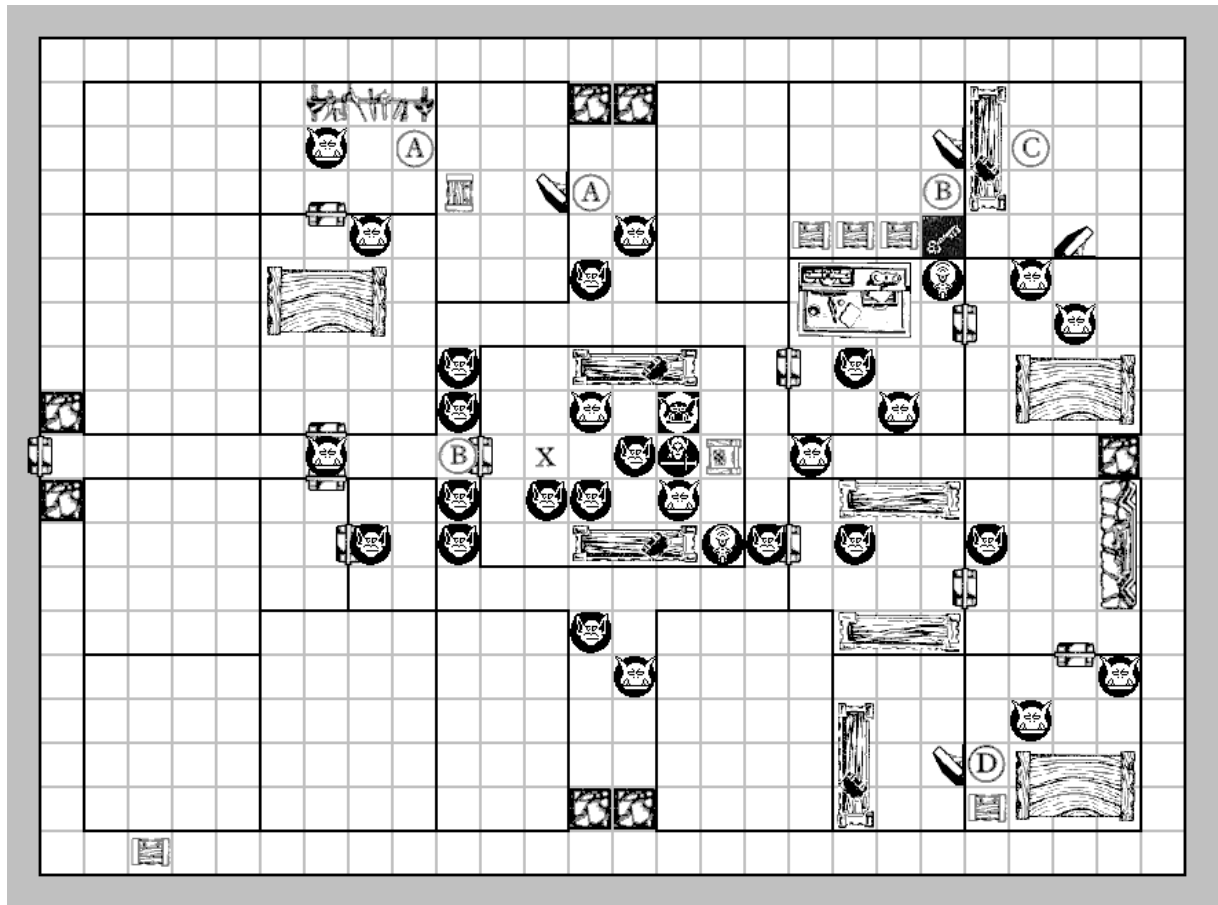
## Prolog:

Ich habe dieses Abenteuer mit sehr tapferen Helden auf HQ Online gespielt. Die Helden wurden mit der Zeit immer stärker und habe deshalb manchmal etwas stärkere Monster eingesetzt. Vor allem bei den ‚Endgegner‘ schraubte ich die Verteidigungswürfe bis auf 6 hoch und die KK auf 5 anstatt 3. Bei Kapitel 4 pflanzte ich irgendwo noch einen Goblinhändler ein... weil meine Helden unbedingt einen verlangten.

Wir spielten das Game nach Amerikanischen und auch übernommenen Hausregeln. Das Game kann aber locker auch mit europäischen Regeln gespielt werden.

Der Meister hat es in der Hand, damit das Spiel spannend und fair bleibt. Mehr gibt's nicht zu sagen. Viel Spass noch.

## Kapitel 1 Das Herrenhaus des Barons



### Kapitel 1

Die Helden sind im Gasthaus des wilden Pferdes. Draussen ist es ruhig und die Helden geniessen den Abend. Plötzlich rennt ein aufgebracht Mann in die gute warme Stube. Ausser Atem erzählt er den Helden: Bitte, ich flehe euch an. Helft meinen Herrn Baron Obwalden. Er wurde von wilden Goblins und Orks in seinem Herrenhaus überfallen. Er und seine Tochter sind in Lebensgefahr. Die Helden fackeln nicht lang und brechen gleich auf.

Mitte links wird gestartet.

A: Wenn die Helden am verrosteten unbrauchbaren Schwert ziehen, dann öffnet sich die Geheimtür bei A. In dieser Kiste befindet sich ein Heiltrank.

B: Die Tür zum grossen Saal ist verschlossen. Der Ersatzschlüssel befindet sich in einer Kiste bei B. Bei den anderen Kiste befindet sich ein Heiltrank und 100 Goldmünzen.

C: Wer hier nach Geheimtüren sucht löst ein Mechanismus im Bücherregal aus. Das Bücherregal schwenkt zurück und eine Tür wird sichtbar.

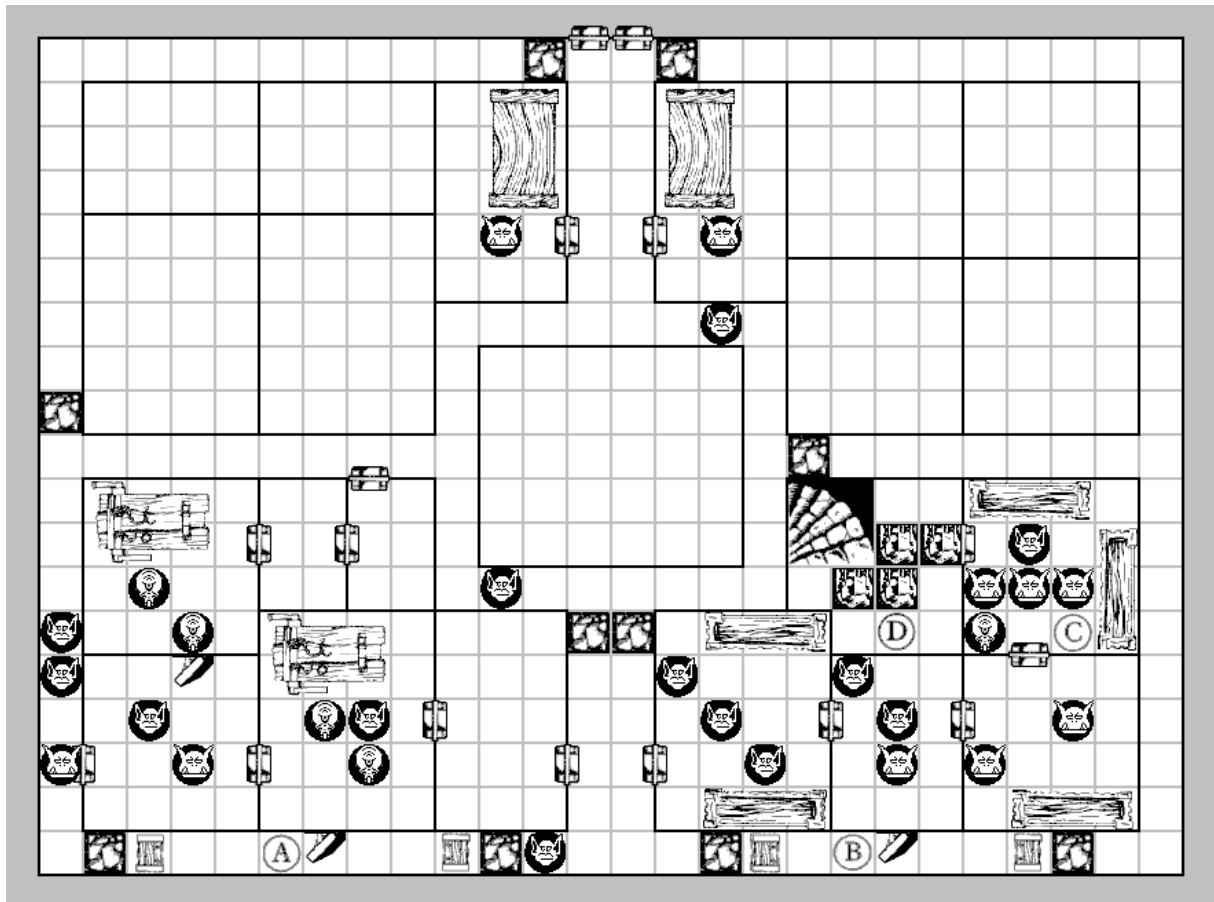
D: In dieser Kiste befinden sich 50 Goldmünzen.

X: Der Spezielle Orc ist ein Oger. Dieser Oger greift mit 4 Würfeln an und kann sich mit 6 verteidigen. Er hat 7 KK und kann 10 Felder laufen.

Der Elf mit dem Schwert stellt der Baron dar. Wenn die Helden alle Monster vernichtet haben müssen sie leider feststellen, dass es um den Baron schon zu spät ist. Der Baron fleht die Helden an, dass sie bitte seine Tochter retten müssen. Die Grünheute haben sie in die Höhle, die nördlich von hier ist, entführt. Nach diesen Worten stirbt der Baron.

Streuendes Monster: 2 Goblins

## Kapitel 2 Der Eingang der Orc-Höhle



### Kapitel 2

Die Helden stehen nun vor der Orchöhlen und möchten den letzten Wunsch von Baron Obwalden erfüllen. Die Helden sind hier um seine Tochter zu befreien.

Oben in der Mitte wird gestartet.

A: In einer Schatzkiste sind 50 Goldmünzen und in der anderen ist eine Pfeilfalle. Die Kiste mit der Falle ist leer.

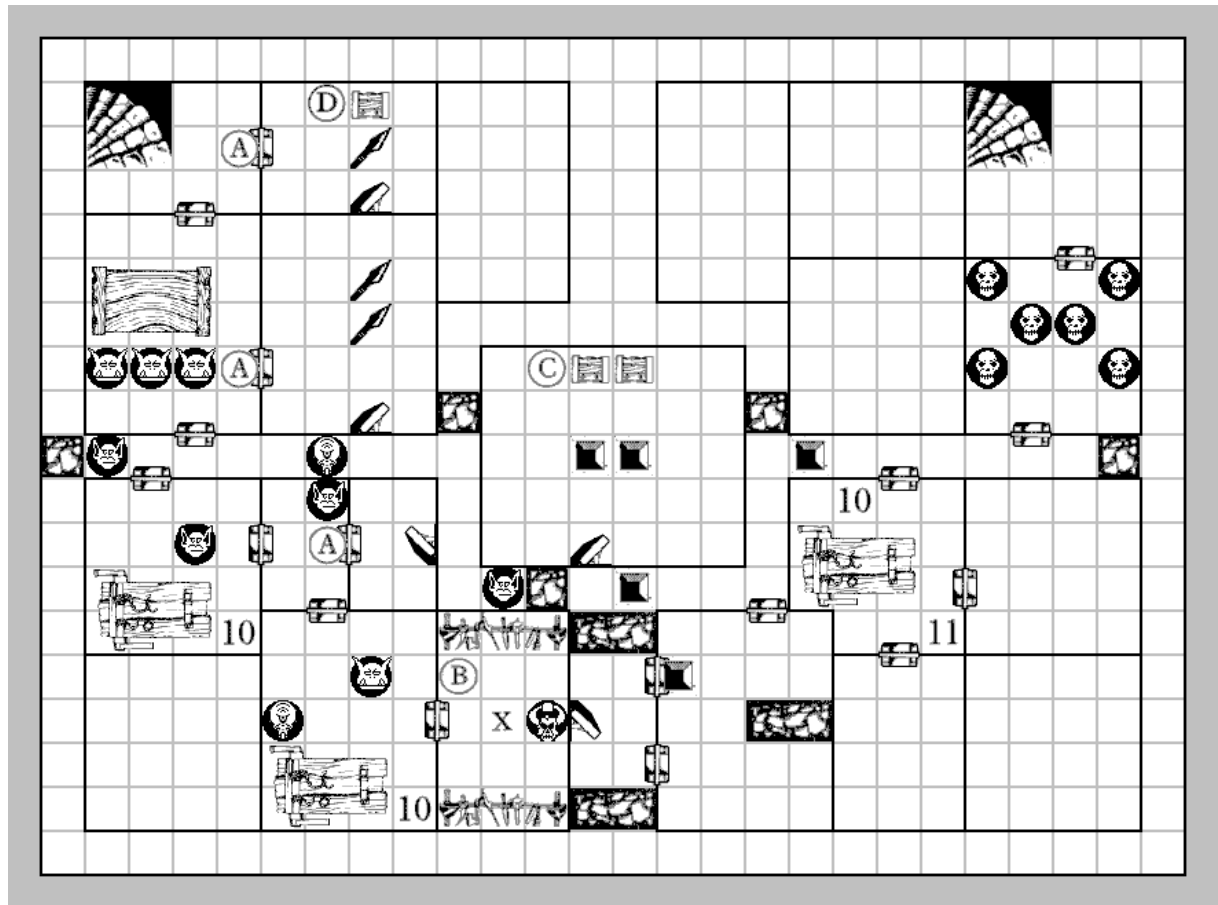
B: In einer Schatzkiste sind 50 Goldmünzen. Die andere versteckt eine Pfeilfalle und einen Heiltrank.

C: Wenn die Helden diesen Raum betreten, können sie beobachten, dass der Goblin flieht.... Um Alarm zu schlagen!

D: Der Goblin der geflohen ist, hat hier vier Steinschlagfallen versteckt. Diese Fallen können nur entschärft werden, wenn man direkt vor der Tür nach Fallen sucht.

Streuendes Monster: 2 Goblins

## Kapitel 3 Die Höhle



### Kapitel 3

Die Helden sind nun im 1. Untergeschoss angelangt. Ihnen ist bewusst, dass sie schon bereits erwartet werden.

Tapfere Helden macht euch auf Widerstand gefasst!

Links oben in der Ecke wird gestartet.

A: Diese beide Türen sind verschlossen. Wenn der Held bei A versucht die Tür zu öffnen, ertönt ein Klick! Die andere Tür, die nicht mit A markiert ist öffnet sich automatisch und der Raum dahinter wird sichtbar.

B: An diesen beiden Waffenständer sind jeweils ein Helm und ein Langschwert zu finden.

C: Beide Truhen sind mit einer Pfeilfalle versehen. Eine Truhe gibt ein Kurzschild frei und die andere einen Heiltrank.

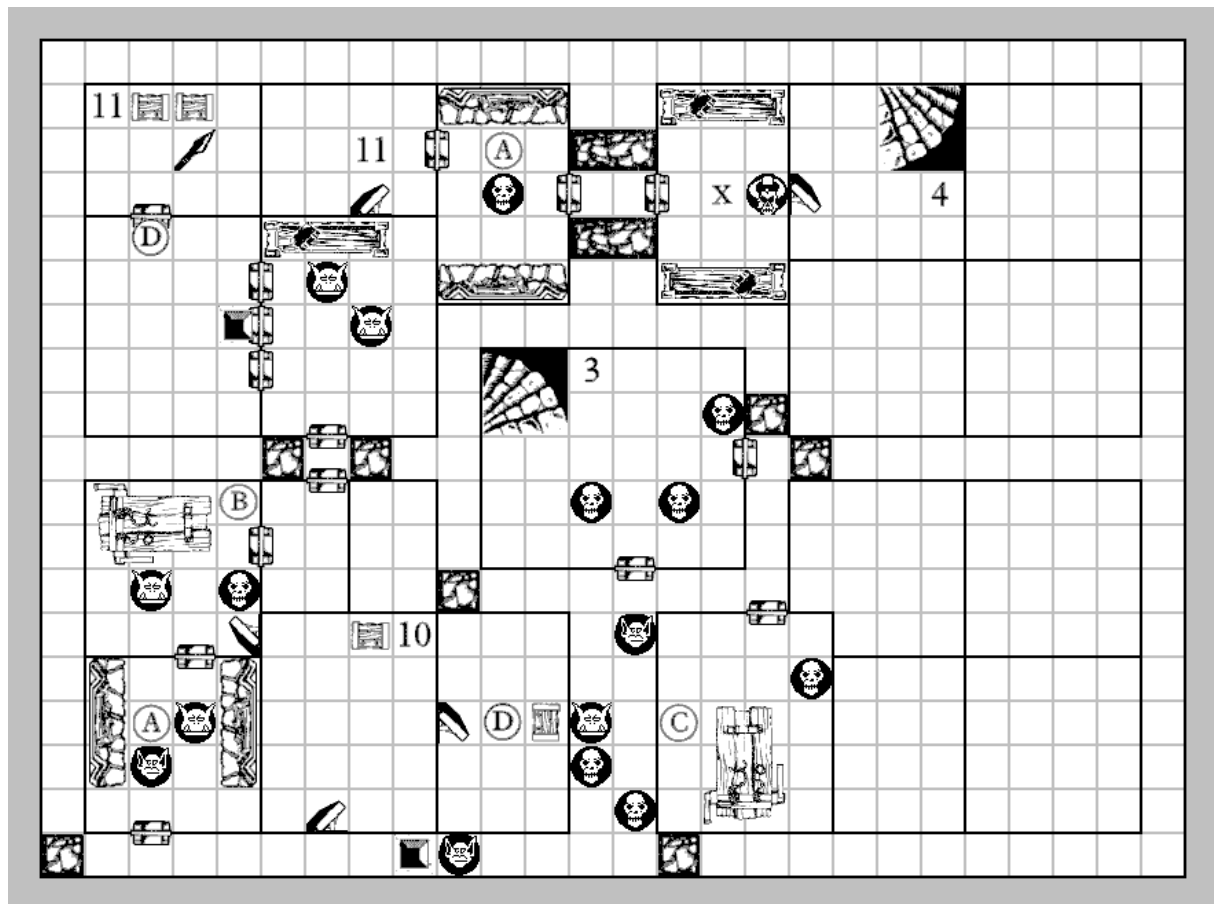
D: In dieser Truhe findet der Held einen Schild.

10: Wer die Folterbank näher durchsucht findet ein Skelett vor welches sofort angreift.

11: Diese beiden Türen sind verschlossen und können nie geöffnet werden.

X: Wenn ein Held diesen Raum betritt, findet er ein Trugbild vor. Er sieht die Tochter des Barons und denkt das er sie gerettet hat. Wenn weitere Helden diesen Raum betreten oder in die Nähe kommen verwandelt sich das Trugbild in einen Hexer. Der Hexer kann zwei Skelette beschwören und greift den nächsten Helden sofort an. Der Hexer hat eine KK von 5. Kann mit 3 Würfel angreifen und mit 4 verteidigen.

## Kapitel 4 Die Höhle (2. Teil)



### Kapitel 4:

Die Helden gelangen nun in das 2. Untergeschoss der Höhle. Je tiefer sie in das Erdreich eindringen um so muffiger wird die Luft. Was werden sie wohl hier antreffen. Findet die Tochter des Barons.

A: Wer in einem der beiden Kamine nach Schätzen sucht, wird von zwei brennenden Mumien heimgesucht. Eine Mumie greift sofort an! Weil die Mumie brennt hat sie andere Profilwerte: KK 2, Angriff 5, Verteidigung 3, Tempo 5.

B: Die rechte Tür in diesem Raum ist geschlossen. Kein Held kann sie mit Gewalt aufbrechen. Wer jedoch die Folterbank durchsucht setzt einen Hebel in Gang. Ein Klicken ertönt und die Tür rechts öffnet sich automatisch.

C: Wer die Folterbank näher durchsucht findet ein Skelett vor welches sofort angreift.

D: In dieser Kiste befindet sich ein Schlüssel welche die Tür oben links in der Ecke bei D öffnet. Die Tür bei D kann sonst nicht geöffnet werden. Die Schatzkisten könnten Heiltränke haben.... dürfen aber auch leer sein...

10: In dieser Kiste findet ihr 50 Goldmünzen.

Die Geheimtür rechts finden die Helden erst, wenn sie die Geheimtür Links bereits gefunden haben, und somit diesen Raum erneut und noch gründlicher nach Geheimtüren suchen.

11: Wer hier nach Geheimtüren sucht löst ein Mechanismus im Bücherregal aus. Das Bücherregal schwenkt zurück und eine Tür wird sichtbar.

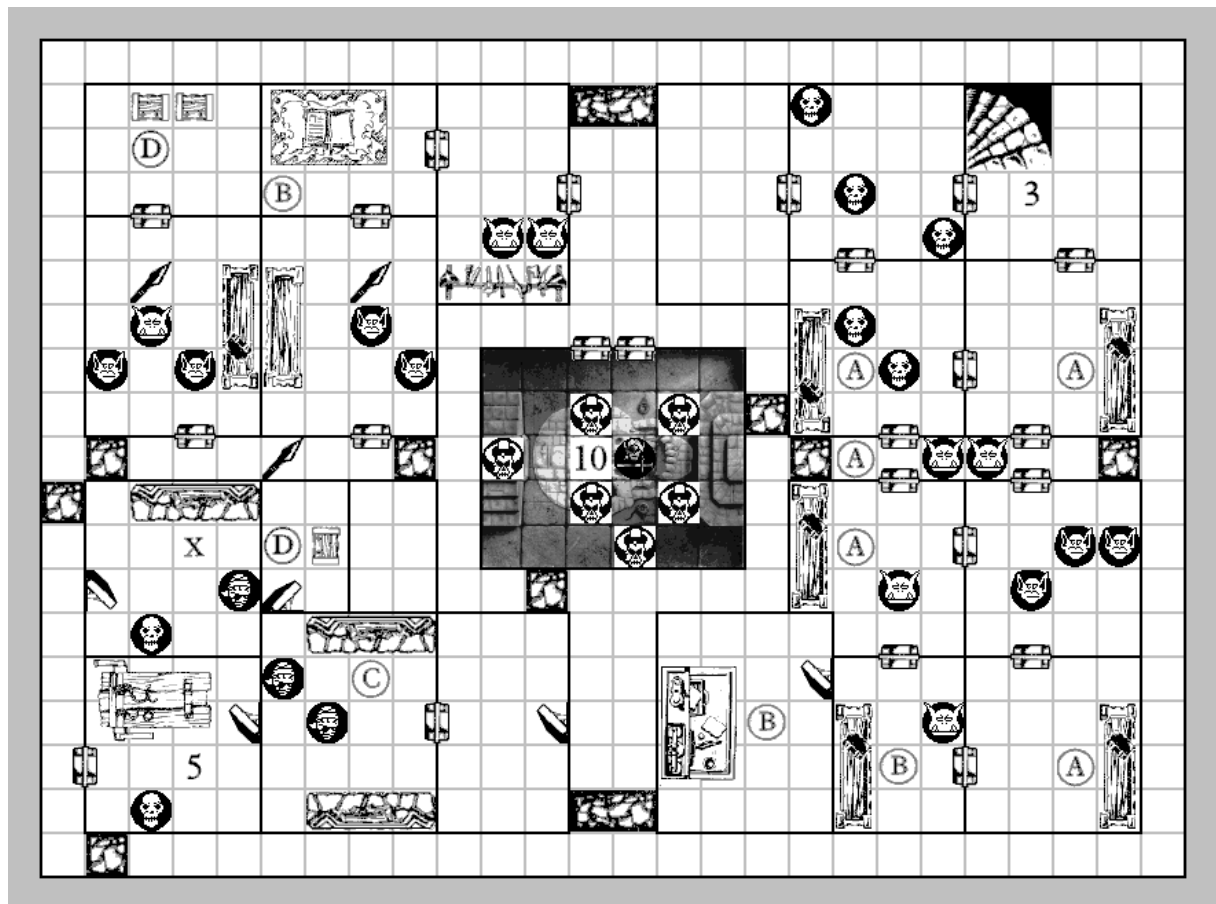
3: Eingang

4: Ausgang

X: Wenn ein Held diesen Raum betritt, findet er ein Trugbild vor. Er sieht die Tochter des Barons und denkt das er sie gerettet hat. Wenn weitere Helden diesen Raum betreten oder in die Nähe kommen verwandelt sich das Trugbild in einen Hexer. Der Hexer kann zwei Skelette beschwören und greift den nächsten Helden sofort an. Der Hexer hat eine KK von 5. Kann mit 3 Würfel angreifen und mit 4 verteidigen.



## Kapitel 5 Höhle Finale



## Kapitel 5

Nun endlich ist es soweit. Die Helden spüren, dass sie ihrem Ziel schon sehr nahe sind. Doch Gefahren drohen überall. Können sie die Tochter vom Baron Obwalden hier finden? Ist sie noch am Leben?

A: In jedem Bücherregal befindet sich ein Schalter. Wenn jeder Schalter gedrückt wird, so verschwindet der Fels im Gang.

B: Wenn ein Magier, Alb oder sonst ein Zauberhaftes Wesen hier nach Schätzen sucht, gewinnen sie einen Punkt an Intelligenz.

C: Wer in einem der beiden Kamine nach Schätzen sucht, wird von zwei brennenden Mumien heimgesucht. Eine Mumie greift sofort an! Weil die Mumie brennt hat sie andere Profilwerte: KK 2, Angriff 5, Verteidigung 3, Tempo 5.

D: In dieser Kiste befindet sich ein Schlüssel welche die Tür oben links in der Ecke bei D öffnet. Die Tür bei D kann sonst nicht geöffnet werden. Die Schatzkisten könnten Heiltränke haben.... dürfen aber auch leer sein...

X: In diesem Kamin brennt kein Feuer. Wenn ein Krieger die Backsteine weghaut, können die Helden durch den Kamin in den anderen Gang gelangen.

### 3: Eingang

5: Wer die Folterbank näher durchsucht findet ein Skelett vor welches sofort angreift.

### 10: Grosses Finale:

Die Helden kommen gerade noch rechtzeitig. Sie stören eine Hexenbeschwörung grausamer Art. Hierfür müssen die 6 Hexer eine Jungfrau opfern. Jeder Hexer kann ein Skelett beschwören. Die Hexer haben KK 3, Angriff 4, Verteidigung 3, Tempo 5.