

HEROQUEST

Das Abenteuer

- im Januar 2009 -

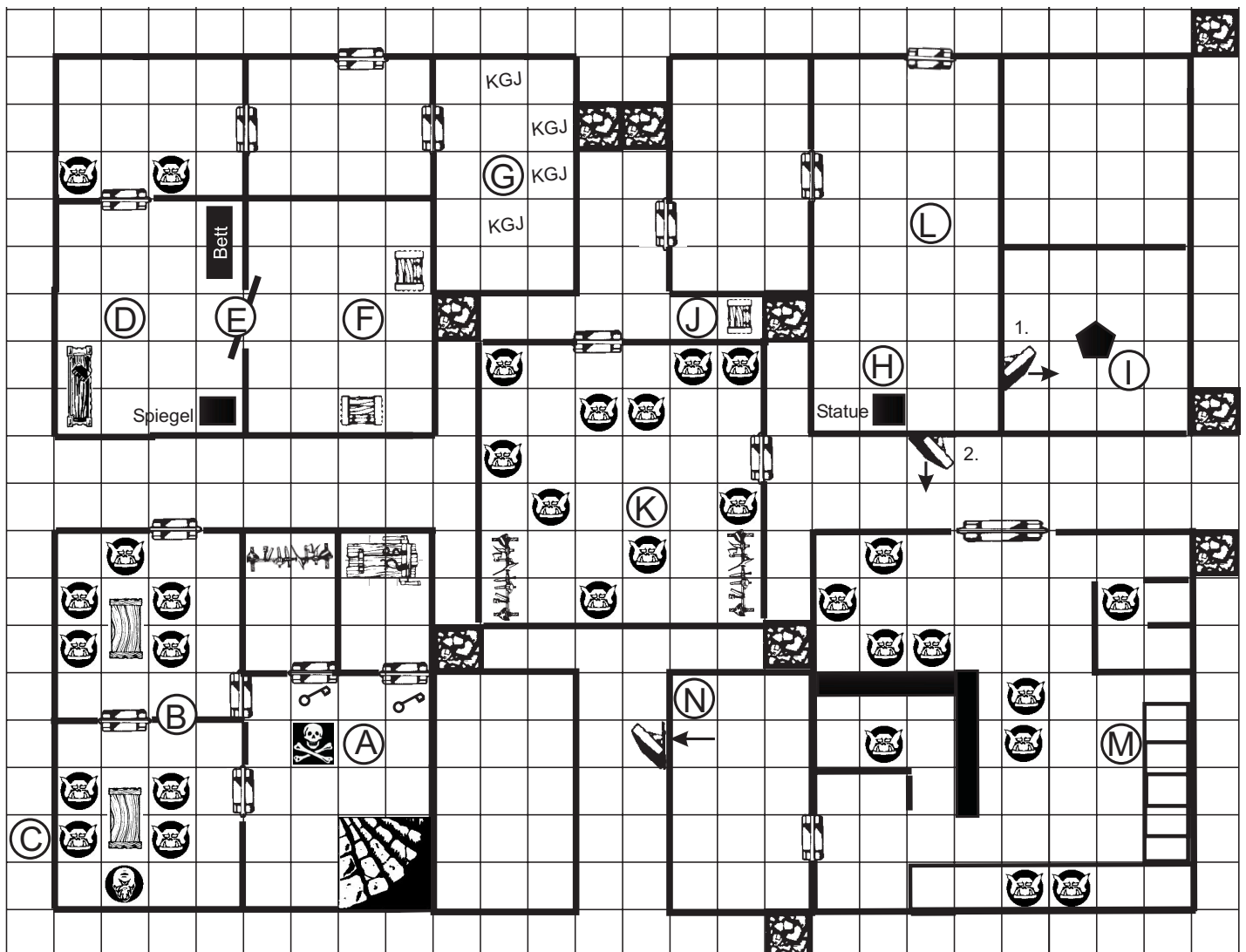
von: „ZOMBIE“
(Hq-cooperation.de)

Spieldauer: ca. 5 Stunden



Kopfgeldjagd auf Orkboss
Urbogg, den Durstigen

Kopfgeldjagd auf Orkboss Urbogg, den Durstigen



“Das Land wird heimgesucht von marodierenden Orks. Sie werden angeführt von einem Ork-Boss genannt Urbogg, der Durstige. Auf ihren Beutezügen haben sie es in erster Linie auf die Brauereien der Grafschaft des Prinzen Ragnar abgesehen. Urbogg’s Ansinnen ist es, die kaiserlichen Truppen auszutrocknen und seine Orks-Horde bis zum Beginn der nächsten Schlacht bei Laune zu halten. Um Urbogg’s Treiben ein für allemal ein Ende zu bereiten, hat der Prinz ein Kopfgeld ausgesetzt. Eine Belohnung von 1000 Golddublonen soll demjenigen zu Teil werden, dem es gelingt, Urboggs Schädel in einem Bastkorb zu präsentieren...”

A

Die Treppe führt hinab in Urbogg's unterirdische Festung. (Zwei Türen sind fest verschlossen)

Kreissäge-Falle:

“Aus einem Schlitz in einer Bodenfliese schnell urplötzlich ein rotierendes Sägezahnblatt hervor, welches dich zu zertrennen droht.

Das kreischende Geräusch in letzter Sekunde wahrnehmend, gelingt es dir bei bestandener Kraftprobe eine Hechtrolle auf eines der angrenzenden Felder auszuführen. Anderenfalls erleidest du einen Schaden von 2 Kampfwürfeln, gegen die eine Verteidigung unmöglich ist.”



B

Diese Tür ist offen. Betreten die Heroen einen der beiden Räume durch einen der beiden Türen, werden die Orks die noch geschlossene Tür öffnen und in einer Zangenbewegung angreifen, sobald der Spielleiter wieder am Zug ist. Wird der Raum, in dem der Fimir gefallen ist, durchsucht, findet sich der Schlüssel zu den vorderen Kammern.

C

“Das ist Schlurpp, der Patrouillenschleicher. Seine Bewegungen, einer fetten, wabbelnden Schnecke gleich, werde von einem fürchterlichen Rülpfen und Furzen begleitet. Doch seid auf der Hut, er kämpft für Zwei und seine Körperstruktur folgt den Gesetzen einer absorbierenden Masse.”

Angriff: 2x3 Verteidigung: 2x3 Tempo: 3 Intelligenz: 3 Körperkraft: 3
Regeneration (gewinnt am Ende der Spielleiterrunde einen verlorenen KK-Punkt zurück)

Entscheiden sich die Heroen, vor Schlurpp wegzulaufen, folgt er den Bewegungsregeln einer Patrouille:



Sind die Heroen nicht mehr im Sichtbereich und schreitet er auf eine Weggabelung zu oder an einer Tür entlang, dann wird seine weitere Richtung mittels W6 ausgewürfelt bzw. im Uhrzeigersinn abgezählt. Der Weg von dem er heranschlurft und Wege, die ihm evtl. bereits bekannt sind, werden dabei nicht mitgezählt. Gelangt er auf seinem weiteren Weg in einen bislang unerforschten Bereich, verschwindet er auf Nimmerwiedersehen. Gerät er in eine Sackgasse, endet der Zug sobald die Sackgasse in Zugrichtung als solche erkennbar ist. Erst in der nächsten Runde geht es dann wieder in die verbleibende Richtung weiter.

D

“Dieser Raum ist offensichtlich das Schlafgemach von Urbogg, dem Durstigen. Hierher zieht er sich zurück, wenn er die ungestörte Ruhe abseits seiner rastlosen Untergebenen sucht. Die hier herrschende Stille kann trügerisch sein. Im Dunklen nur schemenhaft zu erkennen, sind ein Bett, ein Spiegel und ein Geschirrschrank.”

Jedes Möbel lässt sich jeweils einmal von einem Heroen durchsuchen. Hierbei gelten die Ereignistabellen zur Regel “Katakomben: Ereignis Schlafgemach”.

E

“Ein großes Bild ziert die Wand.”

Es kann nur einmal untersucht werden. Wird es untersucht:

“Du spürst förmlich, dass sich hinter diesem Bild ein Geheimnis verbirgt. Bist du auch intelligent genug, hinter dem Rahmen zu suchen?”

Wird die Intelligenzprobe bestanden:

“Du hast einen kleinen Schalter hinter dem Rahmen gefunden. Als Du ihn betätigst, schwingt das Bild zur Seite und gibt einen Einstieg zu dem Nebenraum frei.”

F

“Hier also versteckt Urbogg also seine erbeuteten Reichtümer. Aber wo zum Teufel hält er bloß das Bier versteckt?”

Die erste Schatzkiste enthält W6*50 Golddublonen. Die zweite ein steinernes Auge.

G

“Ihr stoßt auf eine Gruppe Kopfgeldjäger (KGJ). Sie haben es auf die 1000 Golddublonen abgesehen, die Prinz Ragnar auf Urbogg’s Kopf ausgesetzt hat. Als ihr miteinander ins Gespräch kommt, bieten sie euch einen Sold von je 50 Gold-dublonen an, wenn ihr euch ihnen anschließt...”

Wenn sich die Heroen dazu entschließen, die Fremden anzugreifen, kommt es zu einem Kampf...

Angriff: 3 Verteidigung: 4 Tempo: 7

Intelligenz: 4 Körperkraft: 2



Wenn sich die Heroen dazu entschließen, die Fremden anzugreifen, kommt es zu einem Kampf...

Angriff: 3 Verteidigung: 4 Tempo: 7 Intelligenz: 4 Körperkraft: 2

Wenn die Heroen zustimmen:

“Hand drauf, Kameraden. Nun los, trabt voran, wir bleiben dicht hinter euch!”

Der Spielleiter übernimmt deren Züge und spielt defensiv und feige...

Wenn die Heroen ablehnen:

“Wie Schade, dass wir nicht ins Geschäft kommen. Nun, dann schleicht euch eurer Wege und lasst uns fortan getrennt kämpfen! Weidmann’s heil...”

Die fremden Kopfgeldjäger verlassen den Raum (und werden vom Brett gesetzt).

Später treffen sie erneut auf die Heroen. Und zwar sobald Urbogg seinen Kopf verloren hat:

“Haltet ein, Fremde! Gebt uns seinen Kopf und gehet in Frieden!”

Willigen die Heroen ein:

“Vielen Dank, ihr Narren! Gehabt euch wohl!” (...Nehmen den Kopf und verschwinden)

Willigen die Heroen nicht ein:

“Dann stirbt!!!” (...und greifen sofort an)

H

Sobald der erste Heroe den Raum betritt:

“Am Ende des Raumes steht eine steinerne Statue, die dich mit einer dämonischen Fratze angrinst. Als du dich ihr näherst, erkennst du, das aus ihren Augenhöhlen dunkle Löcher gähnen. Und in dem Moment, in dem du stehen bleibst, gibt die Bodenfliese unter dir einen Zoll nach. Ehe du weiter darüber nachdenken kannst, schießt bereits ein Pfeil aus der Statue auf dich zu. Wer dem Pfeil im Wege steht, erleidet einen automatischen Treffer, gegen den es sich zu verteidigen gilt.”
Sämtliche Bodenfliesen sind mit diesem Federmechanismus ausgestattet, d.h. jeder der in diesem Raum zum Stehen kommt, wird von der Statue beschossen.

Wenn ein Heroen nach Fallen/Geheimtüren sucht:

“Mit Schrecken stellst du fest, das sämtliche Bodenfliesen mit diesem heimtückischen Mechanismus ausgestattet sind. Geheimtüren findest du keine.”

Es wird keine Geheimtür entdeckt, solange die Statue “blind” bleibt.

Wurden die zwei steinernen Augen gefunden und in die Augenhöhlen der Statue gesetzt (folgt in diesem Augenblick kein Beschuss):

Erster Stein:

“Knirschend schiebt sich eine Geheimtür auf und der Pfeilbeschuss wird für immer eingestellt.”

Zweiter Stein:

“Knirschend schiebt sich eine zweite Geheimtür auf.”



I

“Ein in der Mitte des Raumes installierter Brunnen erweckt deine Aufmerksamkeit. Er ist von einer magischen Aura umgeben. Es muss ein Heilbrunnen sein. Von der Fontäne kann jeder einmal trinken. Für jeden Schluck muss mit einem W6 gewürfelt werden”:

(1-4) Du erhältst zwei verlorene KK-Punkte zurück.

(5-6) Du erhältst zwei verlorenen KK-Punkte Zurück. Danach versiegt der Brunnen.



J

Die Kiste enthält ein steinernes Auge.

K

“Als ihr die Tür aufstoßt, schlägt euch ein unangenehmer Gestank nach Schweiß und Alkohol-Fahne entgegen. Vor euren Augen liegt eine Rote schnarchender Orks auf dem Boden. Psst, seid auf der Hut, wenn ihr das Schlafquartier durchqueren wollt. Das leiseste Geräusch könnte euch verraten.”

Wählen die Heroen den direkten Angriff:

“Schlafende Orks verteidigen sich mit 1 Kampfwürfel und können leicht abgemurkst werden. Sobald einer der Orks das Attentat überlebt, brüllt er den Raum zusammen. Alle Orks stehen auf und sind ab der nächsten Spielleiterrunde kampfbereit.”

Wagen die Heroen den Weg durch das Quartier:

“Wenn ihr nicht wollt, das die Orks wach werden, müsst ihr durch den Raum schleichen. Dazu wird die Schrittweite auf einen Würfel reduziert. Ist das Ergebnis größer als 3, muss ein Geräuschtest absolviert werden. Dazu wird ein Kampfwürfel gewürfelt:”

Schädel:

“Um Dich herum schnarcht alles...”

Weißer Schild:

“Du bist konzentriert und hältst die Luft an. Dadurch gelangt Staub in deine Nase. Haa..haa..mppfh. Ohhje, nochmal Glück gehabt.”

Schwarzer Schild:

“Kracks! Oje, du bist versehentlich auf eine Porzellanscherbe getreten. Das Geräusch lässt W6 Orks in deiner unmittelbaren Umgebung wach werden. Benommen stehen sie auf, angreifen können sie aber erst in der folgenden Spielleiter-Runde. In der werden dann die restlichen Orks wach...”

L

Wenn die Heroen bisher noch nicht auf die Kopfgeldjäger gestoßen sind UND mit dem zweiten steinernen Auge in diesen Raum zurückkehren, tritt Ereignis G in Kraft.

M

“Als ihr die Tür aufstoßt, glaubt ihr euren Augen kaum zu trauen. Ihr seid auf einen Schankraum gestoßen, in dem Urbogg, der Durstige, mit seiner untergebenen Truppe ein Saufgelage abhält.

Hier also verwertet er die Beute seiner Raumzüge. Als sein Blick auf euch fällt, beginnt er zu brüllen: “Verrat! Vernichtet diese Eindringlinge!”



Alle Orks sind besoffen und kämpfen mit einem Würfel weniger.
Auf der Galerie stehen zwei Ork-Bogenschützen.

Urbogg, der Durstige:

Angriff: 4

Verteidigung: 4

Tempo: 7

Intelligenz: 2

Körperkraft: 4

Gerät er in Not, flieht er durch den Lagerraum

N

Lagerraum, mit Geheimtür, durch die Urbogg versucht, das Weite zu suchen....

Die Geheimtür kann nur im Lageraum entdeckt werden.

Gelingt es Urbogg, die Treppe zu erreichen, haben die Heroen das Ziel nicht erreicht.