

Das Schwert des Barmherzigen

Ein treuer Gefährte Sigmars, Sven Winterstahl, bekannt als der Barmherzige, wurde vor langer Zeit in der Schlacht um Karak Varn vom Chaoschampion Harvok Blutschwert erschlagen, der daraufhin sein magisches Schwert, bekannt als "Klinge des Eisernen Kriegers", an sich nahm.

Sie soll die Untergebenen des Trägers im Kampf inspirieren und Anspornen.

Nach der Schlacht zog er weiter Richtung Westen um seinen Kriegszug gegen die Streitmächte von Sigmar fortzuführen..

Die Waffe sollte noch in Harvoks Versteck sein. Alle, die es betraten, wurden nie wieder gesehen. Auch eine zwergische Kriegerbande, die ausgesandt wurde, das Schwert zu bergen, verschwand vor langer Zeit.

Findet das Schwert. Bevor es euren Feinden in die Hände fällt, die auch ein Auge darauf geworfen haben.

Wir müssen das Schwert wiedererlangen um unsere Truppen im Kampf gegen Morcars Truppen zu unterstützen und dafür sorgen, dass es unseren Feinden in die Hände fällt.

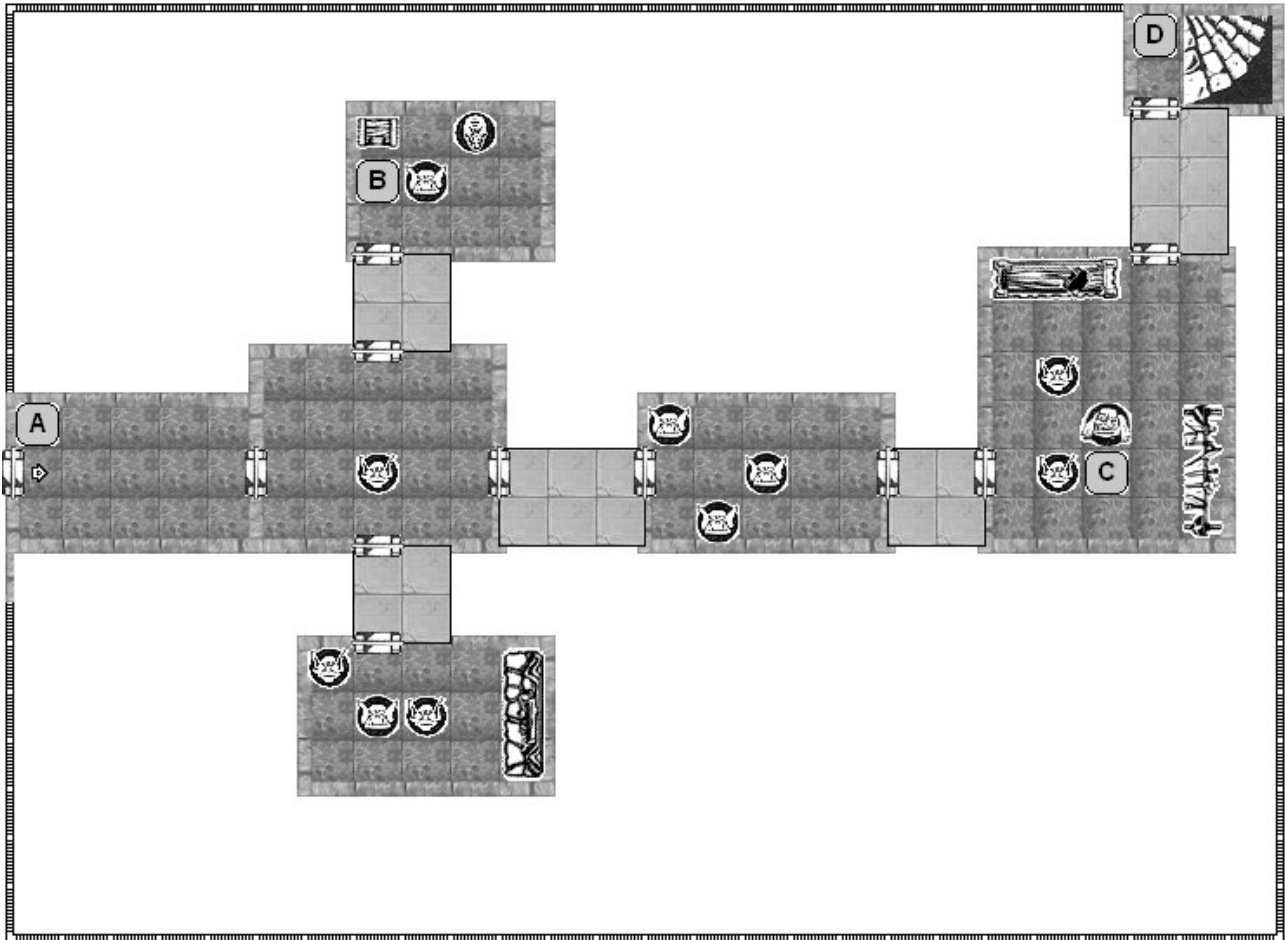
Mentor

Vorbemerkungen:

- die Quest setzt im Original folgende zusätzliche Regeln von der HQ-Cooperation-Seite voraus:

- wenn ihr Regeln für Questpunkte von der HQ-Cooperation-Seite benutzt, erhalten die Heroen für jede einzelne Quest einen Questpunkt*
- in der vierten Quest befindet sich in einer Truhe eine Trankzutat, solltet ihr nicht nach den Regeln für "Tränke brauen" von der HQ-Cooperation-Seite spielen, befindet sich dort einfach ein Heiltrank*
- diese Quest geht davon aus, dass die Möbelsuchtabellen von der HQ-Cooperation-Seite benutzt werden; solltet ihr diese Regeln nicht verwenden, sollte Morcar/Zargon sich etwas entsprechendes ausdenken*

Die Baracke



Seid vorsichtig. Man weiß nie, wer sich in diesen Ruinen niedergelassen hat oder, ob Morcars Diener schon angekommen sind.



A Dies ist der Eingang.

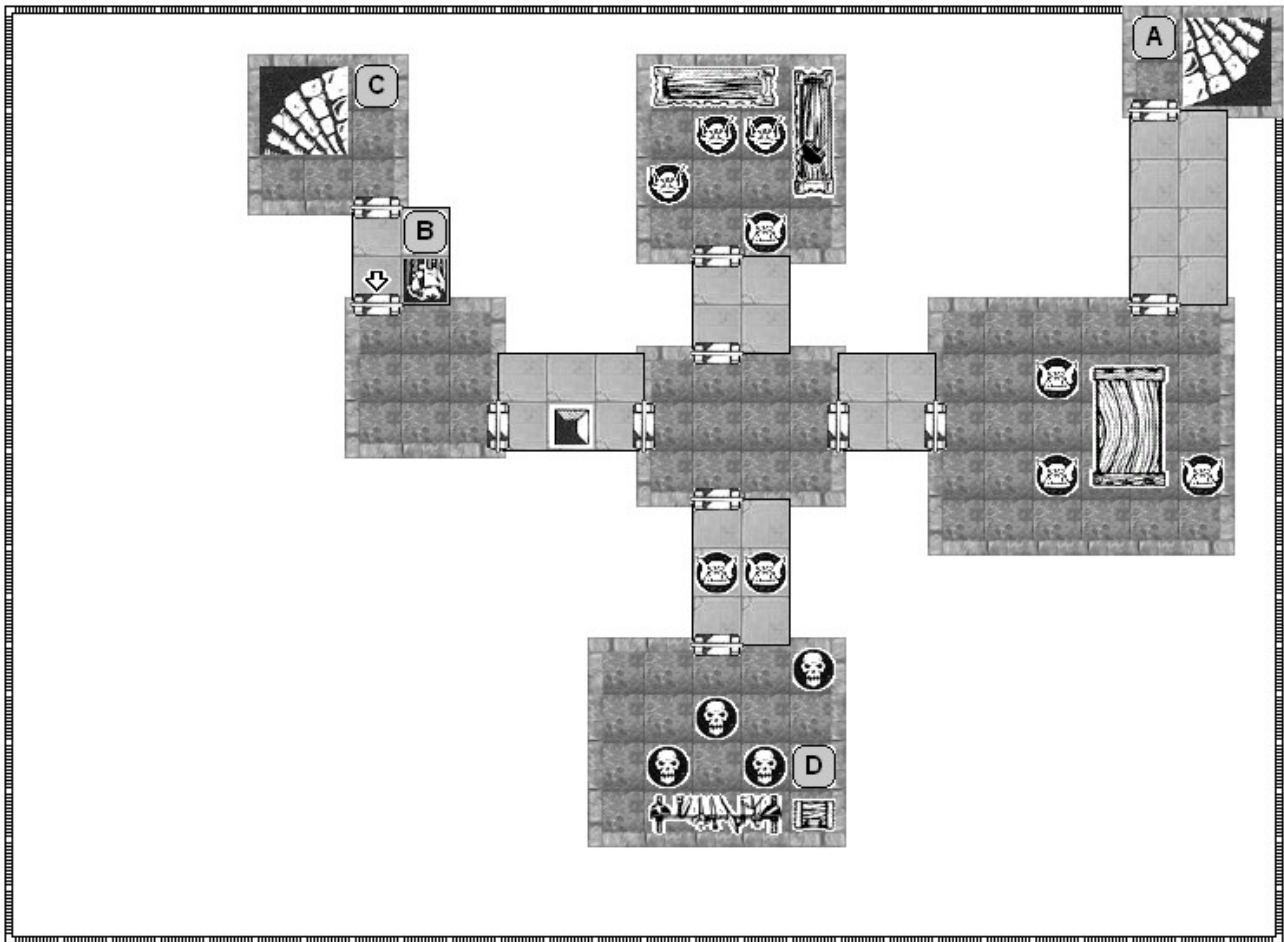
B In dieser Truhe befindet sich, neben einigen verwahrlosten Gegenständen der neuen "Besitzer" der Baracke, ein Heiltrank, der 4 KK wiederherstellt.

C Der Anführer, ein Oger, hinterlässt bei seinem Ableben einen Gegenstand. (eine Schatzkarte ziehen und Fallen, streunende Monster und "Nichts" ignorieren)

D Dies ist der Ausgang.

Streunendes Monster: Ork

Das Lager



Dieser Bereich scheint das Lager von Harvok und seinen Anhängern gewesen zu sein. Sicherlich werden sich die neuen Bewohner auch hier niedergelassen haben.



A Dies ist der Eingang in "Das Lager".

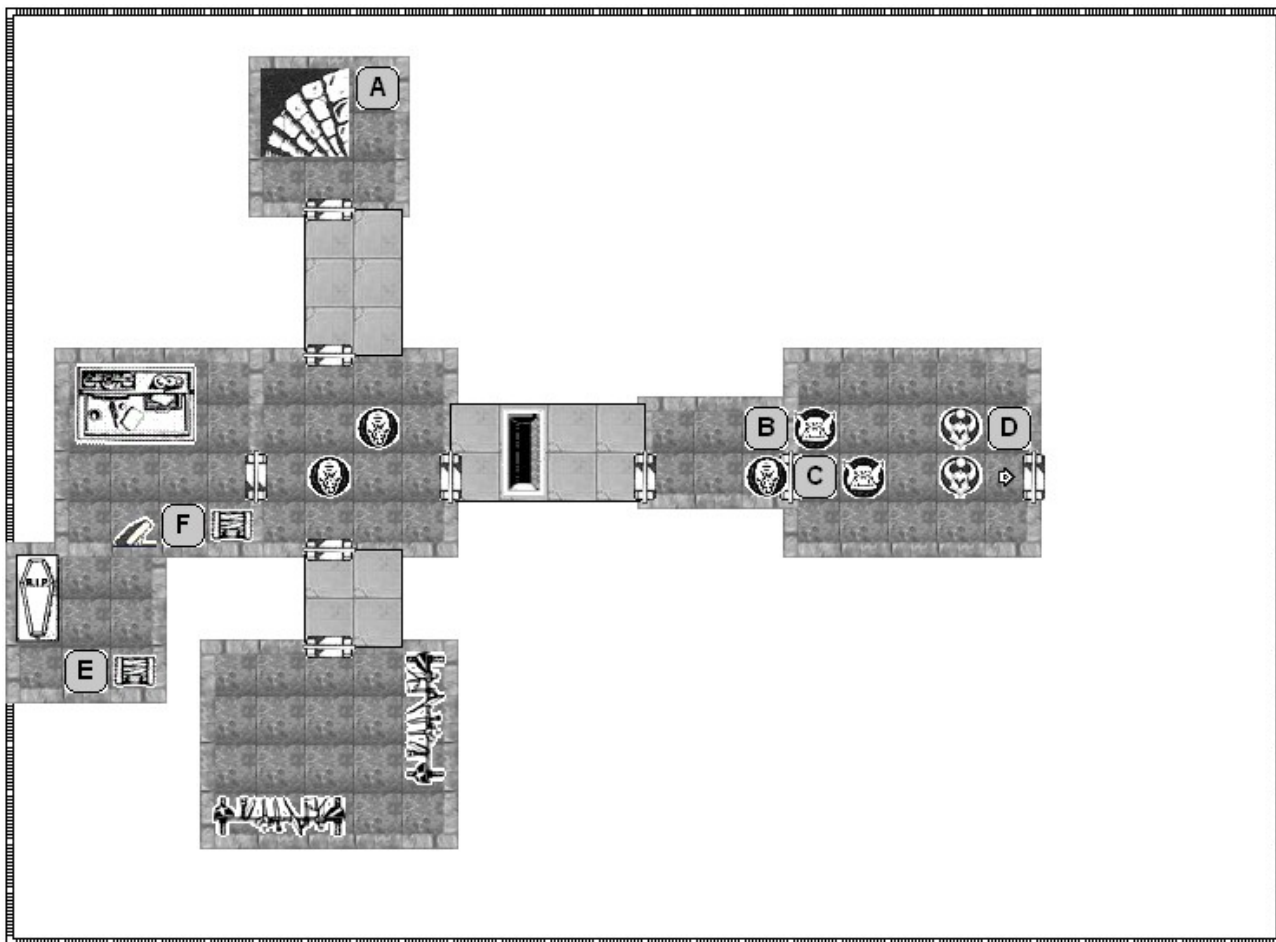
B Die Steinfalle wird erst ausgelöst, wenn der letzte Heroe hindurch gegangen ist.

C Dies ist der Ausgang.

D In dieser Truhe liegt ein Kettenhemd.

Streunendes Monster: Ork

Die Zitadelle



Nun gibt es kein Zurück mehr. Ihr könnt nur noch voran und hoffen einen anderen Ausgang zu finden.



A Dies ist der Eingang.

B Nachdem die Heroen den Fimir besiegt haben, hören sie Kampflärm hinter der Tür.

C Die Orks liegen tot am Boden. Die Waffen der Chaoskrieger sind mit Blut benetzt.

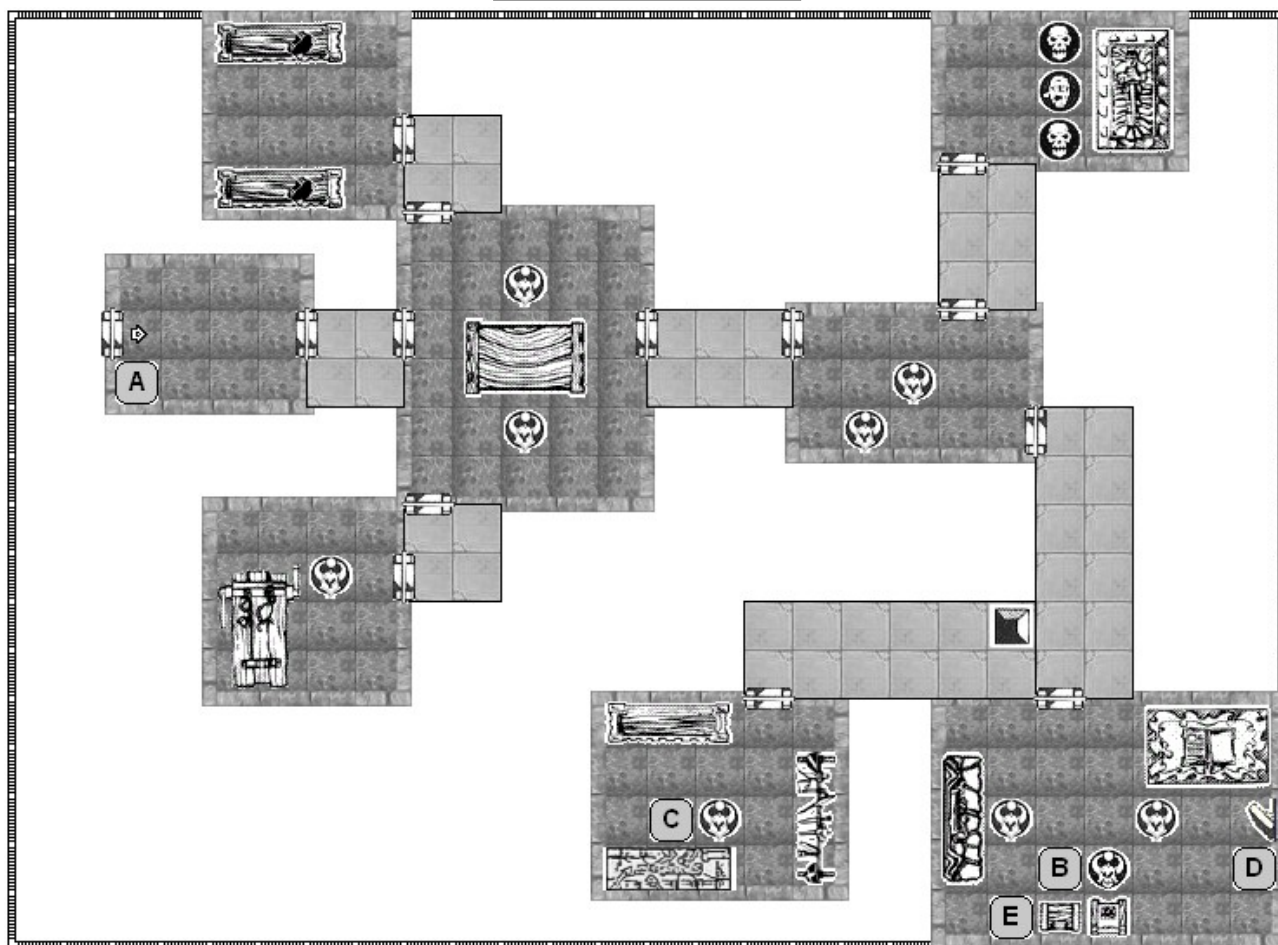
D Dies ist der Ausgang.

E Diese Schatzkiste enthält 200 Goldmünzen und ein geweihtes Wasser.

F In dieser Truhe befindet sich ein Langschwert.

Streunendes Monster: Ork

Die Vorhalle



Die Chaoskrieger sind der Beweis, anscheinend sind Morcars Truppen schon hier. Aber diese prächtigen Hallen erfüllen euch mit Hoffnung, dass ihr euer Ziel bald erreicht habt.



A Dies ist der Eingang.

B Das ist der Chaoschampion Galek Wolfstöter:

Angriff: 5 KW, Verteidigung: 4 KW, KK: 5, IN: 4

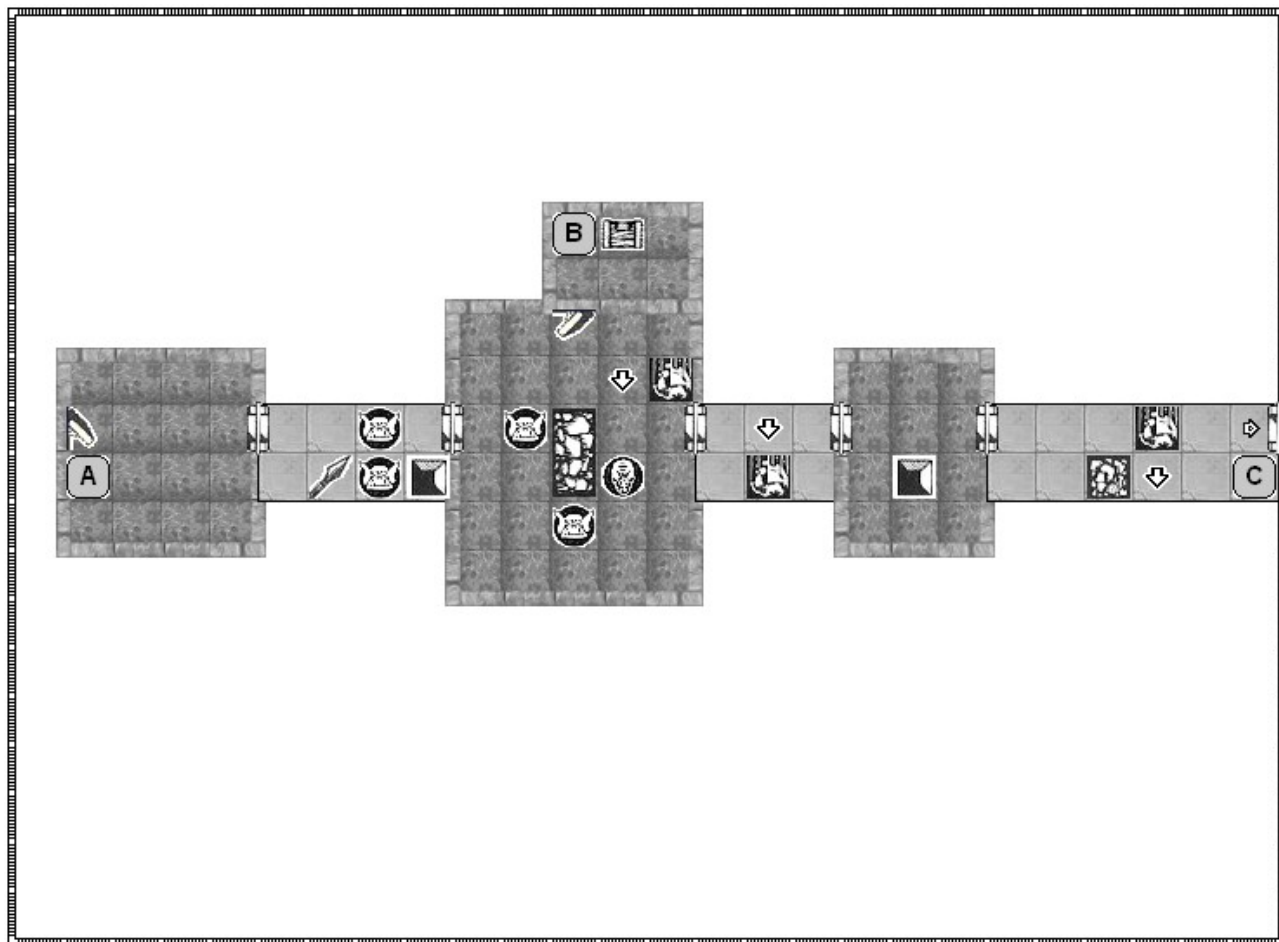
C Der Chaoskrieger schmiedet an einer prächtig gearbeiteten Klinge. Das Aussehen entspricht den Beschreibungen der "Klinge des Eisernen Kriegers", die die Heroen suchen.

D Dies ist der Ausgang.

E In dieser Truhe befindet sich einmal Armschienen und, wenn mit den Validationsregeln für "Tränke brauen" gespielt wird, eine Trankzutat, ansonsten einen Heiltrank.

Streunendes Monster: Chaoskrieger

Der Tunnel



Ihr betretet einen geheimen Gang, von dem ihr hofft, dass er euch wieder heraus bringt.



A Die Geheintür ist der Eingang und ist am Anfang aufgedeckt.

B Die Truhe enthält einen Heiltrank und 200 Goldmünzen.

C Dies ist der Ausgang.

Streunendes Monster: Ork

Abschluss:

Meine Heroen, ich bin stolz auf euch. Ihr habt es geschafft, die Überreste der Klinge zu bergen und damit sichergestellt, dass Morcar sie nicht neu schmieden kann.

Die besten Schmiede unserer zwergischen Verbündeten werden versuchen, sie erneut einsatzbereit zu machen.

Gönnt euch etwas Ruhe, damit ihr auf weitere gefährliche Abenteuer gefasst seid.

Jeder von euch erhält eine Belohnung von 100 Goldmünzen.

Mentor