

HELDENMETALL

RPC 2015 KURZABENTEUER

Es gibt viele verschiedene Materialien, die sich für die Herstellung magischer Artefakte eignen, aber das mit Abstand mächtigste ist das Heldenmetall, "Heronium" genannt, das nur in den tiefsten Bergwerken zu finden ist. Um seine volle Reife zu erlangen, muss es außerdem mehrere Jahre lang in Schatzkisten gelagert werden, an einem für wagemutige Abenteurer zugänglichen Ort. Denn nur indem es dem ständigen Risiko ausgesetzt ist, gestohlen zu werden, kann es sein volles magisches Aroma entfalten. Andererseits sind die Besitzer des Heroniums natürlich keine Dummköpfe. Damit das Metall seinen Reifungsprozess unbehelligt übersteht, wird es in tiefen Verliesen aufbewahrt, bewacht von gefährlichen Fallen und Monstern.

In einem solchen Verlies befindet ihr euch nun, in einer großen Gruppe aus abenteuerlustigen Helden. Ihr habt es nicht auf das Heldenmetall abgesehen - schließlich wird durch euer Eindringen ja dessen Reifungsprozess gestört - sondern seid an den magischen Gegenständen interessiert, die zusammen mit dem Metall in den Kisten aufbewahrt werden, um dessen Aroma zu verfeinern. Der Besitzer dieses Verlieses ist ein zwergischer Kaufmann, der für seine Geizigkeit bekannt ist, deshalb rechnet ihr nicht mit besonders ausgefeilten Schutzmechanismen. Ein Spaziergang wird das ganze aber trotzdem nicht.

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wahrnehmung [Anzahl Helden x4]** stellen.

Erfolg:

Ohne Schwierigkeiten bemerkt ihr die Auslöser für eine stinknormale Fallgrube und könnt sie mühelos umgehen.

Misserfolg:

Ehe ihr euch verseht, klappt der Boden unter euch weg. Eine Fallgrube! Zum Glück ist der Mechanismus nicht besonders ausgeklügelt, sodass der wegklappende Boden an den Speerspitzen hängen bleibt, die euch eigentlich durchbohren sollten. Deshalb kommt ihr mit leichten Blessuren davon. Jeder Held verliert 1 Ausdauerpunkt. Die Diebin kann diesen Schaden mithilfe ihrer "Flinkheit" vermeiden.

Ein paar Meter weiter gelangt ihr an eine T-Kreuzung. Laut eurer Schatzkarte führt jeder der beiden abzweigenden Gänge zu jeweils einer Kammer mit Schatzkisten voller Heronium. Der Erbauer des Verlieses hatte den genialen Einfall, den Schatz auf zwei Räume aufzuteilen, von denen einer verriegelt wird, sobald in dem anderen ein Alarm ausgelöst wird, damit wenigstens die Hälfte des Heroniums in Sicherheit ist.



Ein guter Plan, aber ihr seid darauf vorbereitet, denn ihr seid mit einer großen Gruppe erschienen, die sich nun in zwei kleinere Gruppen aufteilen wird. Euer Ziel: In beide Schatzräume gleichzeitig einzufallen, die Wächter zu überwältigen und mit den Reichtümern zu verschwinden, bevor die Verstärkungen auf den Plan gerufen werden. Ihr alle (deuten Sie auf die Spieler) bildet eine der beiden Gruppen, und die anderen lassen euch den Vortritt bei der Auswahl eures Zielraumes. Also, was darf es sein: Rechts oder Links?

Die Helden müssen sich nun für den rechten oder linken Weg entscheiden. Lesen Sie entsprechend bei **Rechts** (siehe unten) oder **Links** (siehe Seite 6) weiter.

RECHTS

Ihr verabschiedet euch von der anderen Gruppe und schlagt den rechten Weg ein. Ihr habt keine Ahnung, ob dies der einfachere oder der schwierigere Weg ist, aber am Ende macht es keinen großen Unterschied. Ihr seid Helden und keine Gefahr ist für euch zu groß!

Der Gang geht in eine Wendeltreppe über, die nach unten führt. Auch hier erwartet euch eine Falle, die ihr jedoch rechtzeitig bemerkt und problemlos ausschalten könnt. Am Ende der Wendeltreppe steht ihr vor einer großen Metalltür, die mit Symbolen und Drehrädchen bestückt ist. Eine Rätseltür!

Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Wissen** mit einem Mindestwurf von **[Anzahl Helden x5]** stellen. Mindestens ein Held muss auf Wissen würfeln und mindestens ein Held auf Wahrnehmung, die restlichen Helden dürfen sich frei für eine der beiden Eigenschaften entscheiden.

Erfolg: *Ihr findet die richtige Kombination und stellt die Rädchen entsprechend ein. Mit einem Klicken öffnet sich die Tür.*

Misserfolg: *Ihr glaubt die richtige Kombination gefunden zu haben und stellt die Rädchen entsprechend ein. Anstatt sich zu öffnen, schießt die Tür allerdings eine Salve von Blitzen auf euch ab! Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Reflexe [4]** stellen, bei deren Mislingen er 1 Ausdauerpunkt verliert. Die Diebin kann diesen Schaden mithilfe ihrer "Flinkheit" vermeiden. Anschließend müssen sich die Helden erneut der gemeinsamen Herausforderung auf Wissen stellen, allerdings mit einem um **[Anzahl Helden]** gesenkten Mindestwurf.*

Vorsichtig durchquert ihr den Eingang und findet euch in einer großen Kammer wieder. Es sieht alles genau so aus wie ihr es erwartet habt. Im Hintergrund seht ihr die Schatztruhen in Reih und Glied stehen, und davor eine Horde aus kampfbereiten Monstern. Es handelt sich bei diesen um Höhlenrabauken - dämonisch belebte Kürbisse, aus denen ein Arm- und Beinpaar herausragt. Diese Monster sind nicht gerade



für ihre Intelligenz bekannt, und auch nicht für ihre Tapferkeit oder ihre Kampfkraft. Genau genommen gibt es nicht viel positives über sie zu berichten. Diese hier scheinen aber wohl so eine Art Elitetrupp zu sein, denn sie blicken euch grimmig entgegen, und einer von ihnen - vermutlich der Anführer - kreischt: "Es ist soweit! Der Tag der Entscheidung ist gekommen! Dafür wurdet ihr ausgebildet! Steht zusammen und haltet die Linie! Kämpft! Kämpft bis zum letzten Kürbis!"

Die Helden müssen gegen den **Rabaukenhäuptling** und **[Anzahl Helden x3]** Höhlenrabauken kämpfen. Außerdem wird ein Stapel aus **[Anzahl Helden]** verdeckten Karten mit magischen Gegenständen in der Tischmitte platziert. Diese stellen die Schatzkisten dar.

Rabaukenhäuptling

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Wurfspeer), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Rabaukenhäuptling greift den Startspieler mit seinem Wurfspeer an.

Anführer: Solange der Rabaukenhäuptling am Kampf teilnimmt, ist der Angriffswert der Höhlenrabauken um +1 erhöht.

Leibgarde: Der Rabaukenhäuptling kann nur im Nahkampf angegriffen werden, wenn die Anzahl der Höhlenrabauken auf **[Anzahl Helden]** oder darunter gesunken ist.

Darstellung: Der Rabaukenhäuptling wird am besten mit einem einzelnen Würfel dargestellt, der seine aktuelle Ausdauer anzeigt.

Höhlenrabauken

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Speer), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Jeder Held wird von einem einzelnen Höhlenrabauken angegriffen. Wenn dann noch Rabauken übrig sind, wird für jeden davon ein Würfel geworfen und für jedes Wurf Ergebnis von 5-6 ein zuvor ausgeschalteter Höhlenrabauke wieder in den Kampf zurück gebracht. Sind weniger Rabauken als Helden übrig, so verteilen sie sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Kampfende: Der Kampf endet erst, wenn alle Höhlenrabauken ausgeschaltet wurden.

Darstellung: Die Höhlenrabauken werden am besten mit einem oder mehreren Würfeln dargestellt, die ihre aktuelle Anzahl wiedergeben.

Lesen Sie zu Beginn des Kampfes vor:

Während dieses Kampfes stehen die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) Höhlenrabauken einschüchtern, eine Herausforderung auf Charisma oder Willenskraft*
- 2) Schatzkiste öffnen, eine Herausforderung auf Heimlichkeit*
- 3) Keilformation, eine Herausforderung auf Körperkraft*



1) HÖHLENRABAUKEN EINSCHÜCHTERN

Elitetrupp hin oder her, diese Typen sind immer noch simple Höhlenrabauken, und mit ein paar harten Worten wirst du ihnen schon das Fürchten lehren!

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma [4]** oder **Willenskraft [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf maximal zweimal erfolgreich unternommen werden (siehe unten).

Erfolg:

Angsterfüllt weichen die Höhlenrabauken vor dir zurück, bevor sie erkennen, dass du ihnen nur etwas vormachst. In der laufenden Runde entfallen die Angriffe der normalen Höhlenrabauken. Außerdem wird eine Spielmarke auf der verwendeten Eigenschaft (siehe Karte "Höhlenrabauken einschüchtern") platziert, um anzuzeigen, dass diese Herausforderung nicht mehr auf diese Eigenschaft abgelegt werden kann. Sind alle Eigenschaften abgedeckt, so steht diese Sonderhandlung nicht mehr zur Verfügung.

Misserfolg:

Die Höhlenrabauken kämpfen unbeeindruckt weiter.

2) SCHATZKISTE ÖFFNEN

Warum bis nach dem Kampf warten, wenn du auch direkt eine Schatzkiste öffnen kannst? Vielleicht findest du ja einen magischen Gegenstand darin, der dir bereits im laufenden Gefecht gute Dienste leistet?

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Heimlichkeit [4]** stellen. Diese Sonderhandlung darf so oft durchgeführt werden, bis alle Schatzkisten geöffnet wurden.

Erfolg:

Du umgehst die kämpfenden Höhlenrabauken und knackst das Schloss einer Schatzkiste, nachdem du zuvor ihren Schutzmechanismus ausgeschaltet hast. Tada! Auf einem Bett aus Heronium-Barren lagert ein magischer Gegenstand. Der Held darf eine Karte vom Schatz-Stapel ziehen. Die Helden dürfen ihre magischen Gegenstände zu Beginn einer Runde untereinander austauschen, dies erfordert keine Handlung.

Misserfolg:

Du umgehst die kämpfenden Höhlenrabauken und machst dich am Schloss einer Schatzkiste zu schaffen, als du plötzlich einen Stich in der Hand verspürst und dir kurz Schwarz vor Augen wird. Benommen wankst du zurück. Was war das denn gerade??? Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.



3) KEILFORMATION

Diese Höhlenrabauken kämpfen mit einer verbissenen Disziplin, die man sonst nur von erfahrenen Soldaten kennt. Um sie davon abzuhalten, ihre verwundeten Kameraden sofort wieder auf die Beine zu bringen, schiebst du dich mitten in ihre Formation hinein und schiebst sie auseinander. Das wird für dich nicht ohne Blessuren ausgehen!

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Körperkraft [4]** stellen. Diese Herausforderung darf in jeder Runde sofort unternommen werden, bis sie einmal gelingt; danach steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.

Erfolg:

*Du wirfst einen Gegner zu Boden und durchbrichst die gegnerische Formation. Von allen Seiten prasseln Hiebe auf dich ein, aber dafür sind die Höhlenrabauken ordentlich abgelenkt. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt und muss sofort einen Verteidigungswurf auf **Widerstand [5]** ablegen, bei dessen Misslingen er 1 weiteren Ausdauerpunkt verliert. In der laufenden Runde dürfen die Höhlenrabauken nicht ihre Fähigkeit einsetzen, mit der sie ausgeschaltete Höhlenrabauken in den Kampf zurückbringen können.*

Misserfolg:

Du schiebst gegen die Gegner, aber diese stehen wie eine Mauer - eine mit spitzen Speeren bewaffnete Mauer! Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

SIEG!

Die Höhlenrabauken schlagen sich erstaunlich wacker, wenn man bedenkt, dass es sich bei ihnen um nichts weiter als magisch belebtes Gemüse handelt. Kein einzelner verlässt seinen Posten, sondern sie kämpfen tatsächlich bis zum letzten Kürbis. So etwas habt ihr noch nie erlebt, und ihr müsst euren Kontrahenten gebührenden Respekt zollen. Vielleicht mit einer kräftigenden Kürbis-Suppe? Ihr habt eure Mission jedenfalls erfolgreich bestanden, herzlichen Glückwunsch!

Jeder Held bekommt **10 Erfahrungspunkte**. Alle während des Kampfes von den Helden ergatterten magischen Gegenstände und die noch nicht aufgedeckten vom Schatzkisten-Stapel werden nun aufgedeckt in der Tischmitte platziert und die Helden dürfen sie nach eigenem Ermessen untereinander aufteilen. Jedem Helden steht ein magischer Gegenstand zu – nicht mehr und nicht weniger. Bei mehreren Bewerbern um den selben Gegenstand wird gewürfelt und der Held mit dem höheren Würfergebnis bekommt den Gegenstand.



LINKS

Ihr verabschiedet euch von der anderen Gruppe und schlagt den linken Weg ein. Ihr seid euch sicher: Das hier ist der leichtere Weg von beiden, kein Zweifel! Und falls ihr doch Zweifel hegt, so lasst ihr euch das nicht anmerken.

Der Gang endet abrupt in einer Sackgasse, aber ihr lasst euch nicht ins Bockshorn jagen und findet schon nach kurzem Suchen eine Falltür im Boden. Darunter kommt ein tiefer, dunkler Schacht zum Vorschein, der in unbekannte Tiefe führt. Es wird Zeit, die mitgebrachten Kletterseile zum Einsatz zu bringen!

Jeder Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [4]** stellen.

Erfolg:

Du lässt dich elegant hinabgleiten.

Misserfolg:

Inmitten deiner Kletterpartie verlierst den Halt und stürzt ein paar Meter, bevor du gnädigerweise vom Boden aufgefangen wirst. Ein paar blaue Flecken ziehst du dir trotzdem zu. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.

Am Fuße des Schachtes angelangt steht ihr vor einer Rätseltür aus massivem Metall, die jedoch bereits geöffnet und halb angelehnt wurde. An der Tür wurde ein Schild befestigt, auf dem in krakeliger Schrift geschrieben steht: "HetZlich WilKommEn!" Sehr seltsam ...

Vorsichtig durchquert ihr den Eingang und findet euch in einer großen Kammer wieder, die völlig anders aussieht als ihr es erwartet hättet. Aus Holzbrettern und Leinentüchern wurden grobschlächtige Verkaufsbuden gezimmert und zu einer Art Marktplatz zusammengestellt. Der Marktplatz ist gefüllt mit einer unüberschaubaren Menge an monströsen Besuchern der Unterwelt. Ihr seht Orks, Dunkelzwerge und andere Schwarzblüter, Kobolde, Gnome, Spinnenmenschen und Fungoiden, und noch eine ganze Reihe von Kreaturen, die ihr überhaupt nicht zuordnen könnt. Die Verkaufsbuden werden dagegen von Höhlenrabauken bemannt - dämonisch belebte Kürbisse, die mit krächzenden Stimmen ihre Waren feilbieten. Ein großes Banner wurde quer über den Platz gespannt, darauf steht in krakeliger Schrift "MaGischa Bazzar". Über dem geschäftigen Treiben hängt zudem ein stinkendes Miasma, dass euch die Tränen in die Augen treibt.

So hattet ihr euch das nicht gedacht. Jetzt ist erstmal guter Rat teuer.



Die Helden müssen sich einer gemeinsamen Herausforderung auf **Heimlichkeit** oder **Charisma** mit einem Mindestwurf von **[Anzahl Helden x5]** stellen. Mindestens ein Held muss auf Heimlichkeit würfeln und mindestens ein Held auf Charisma, die restlichen Helden dürfen sich frei für eine der beiden Eigenschaften entscheiden.

Erfolg:

Mit einer Mischung aus Zuckerbrot und Peitsche verschafft ihr euch den nötigen Respekt, um mehr über die Situation herauszufinden, ohne allzuviel Aufmerksamkeit auf euch zu ziehen. Die Helden bekommen die Karte "Freundliche Umgebung".

Misserfolg:

*Ihr stellt die falschen Fragen und erzürnt eure Gesprächspartner. Noch habt ihr eine Chance, die Situation zu euren Gunsten zu wenden; und diese solltet ihr besser nutzen, wenn ihr nicht die ganze versammelte Monsterschar gegen euch aufbringen wollt. Die Helden müssen sich erneut der obigen Herausforderung auf Heimlichkeit oder Charisma stellen, allerdings mit einem Mindestwurf von **[Anzahl Helden x4]**. Bei einem Erfolg bekommen die Helden die Karte "Angespannte Umgebung", bei einem Misserfolg bekommen sie die Karte "Feindliche Umgebung".*

Ihr findet heraus, dass die Höhlenrabauken, die mit der Bewachung der Kammer beauftragt wurden, von einem geschäftstüchtigen Häuptling angeführt werden, der gleich als erstes die Schatzkisten öffnete und ihren Inhalt als Ausgangsbasis für einen florierenden Basar verwendete. Das ist das Hornissennest, in das ihr gerade gestoßen seid. Und während ihr euch noch überlegt, was nun zu tun ist, tritt euch plötzlich eine Person entgegen. Ein in prächtige Gewänder gehüllter Höhlenrabauke, mit leuchtenden Ringen und Amuletten geschmückt, in der rechten Hand ein kostbarer Zauberstab, in der linken eine Schriftrolle, und auf dem Kopf trägt er doch tatsächlich eine goldene Krone! "Mein Name ist Großmottz, der Händlerkönig!", begrüßt er euch. "König der Händler, Händler der Könige! Ihr seid die Helden, die diesen Schatzhort ausplündern wollen, stimmt's?" Er schnalzt verächtlich mit der Zunge. "Es gibt immer so welche. Aber diesmal lasse ich mich nicht von euch massakrieren. Diesmal nicht!" Er hebt den Zauberstab, und die Metalltüren, die aus der Kammer herausführen, schlagen mit einem satten Klicken ins Schloss. "Diesmal werde ich euch eine Lektion erteilen."

Wenn die Helden die Karte "Freundliche Umgebung" bekommen haben, lesen Sie vor:

Ängstlich ziehen sich die Basarbesucher in den Schutz der Buden zurück. Von denen könnt ihr keine Hilfe erwarten, aber immerhin bekommt der selbsternannte Händlerkönig ebenfalls keine Hilfe. Das Duell kann beginnen!



Wenn die Helden die Karte "Angespannte Umgebung" bekommen haben, lesen Sie vor:

Ängstlich ziehen sich die Basarbesucher in den Schutz der Buden zurück. "Ich biete jedem, der mir hilft, einhundert Goldstücke!", ruft der selbsternannte Händlerkönig, und tatsächlich reihen sich einige Halunken hinter ihm ein. Der Kampf kann beginnen!

Wenn die Helden die Karte "Feindliche Umgebung" bekommen haben, lesen Sie vor:

Die meisten Basarbesucher ziehen sich ängstlich in den Schutz der Buden zurück, aber einige zücken ihre Waffen und reihen sich mit einem fiesem Grinsen hinter dem selbsternannten Händlerkönig ein. Der Kampf kann beginnen!

Die Helden müssen gegen **Großmottz den Händlerkönig** kämpfen. Wenn sie die Karte "Angespannte Umgebung" oder "Feindliche Umgebung" bekommen haben, müssen sie außerdem noch gegen **[Anzahl Helden x2]** Basarbesucher kämpfen.

Großmottz der Händlerkönig

Angriff 4, **Schaden** * (Zauberstab), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl Helden x2

Manöver: Zu Beginn der Runde würfelt der Startspieler je einmal auf die Tabellen "Magischer Angriff" und "Magische Unterstützung". Die ermittelten Boni gelten bis zum Ende der laufenden Runde. Die ermittelten Angriffe führt Großmottz dagegen erst am Ende der Runde durch, nachdem alle Helden gehandelt haben.

Darstellung: Großmottz wird am besten mit einem oder mehreren Würfeln dargestellt, die seine aktuelle Ausdauer anzeigen.

Magischer Angriff (1x mit 1W6 würfeln):

- 1) **Feuerball:** Jeder Held muss einen **Reflexe**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert ablegen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.
- 2) **Krone der Macht:** Jeder Held muss einen **Willenskraft**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert ablegen, bei dessen Misslingen er seine die Karte "Willenlosigkeit" erhält.
- 3) **Blitzstrahl:** Der Startspieler muss einen **Widerstand**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert +2 ablegen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.
- 4) **Eisstrahl:** Der Startspieler muss einen **Widerstand**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert +1 ablegen, bei dessen Misslingen er **[Anzahl Helden/2 (aufrunden)]** Ausdauerpunkte und seine Handlung in der darauffolgenden Runde verliert.
- 5-6) **Golem:** Großmottz ruft einen **Golem** herbei, der sofort angreifen darf.



Magische Unterstützung (1x mit 1W6 würfeln):

1) **Heilbrosche:** Großmottz erhält sofort 1 Ausdauerpunkt zurück.

2-3) **Schutzring:** Großmottz' Verteidigungswert ist in der laufenden Runde um +1 erhöht.

4-5) **Angriffsamulett:** Großmottz' Angriffswert ist in der laufenden Runde um +1 erhöht.

6) **Schnelligkeitsgürtel:** Großmottz verliert sofort 1 Ausdauerpunkt. Am Ende der Runde führt er nach seinem normalen Angriff sofort einen zweiten Angriff durch. Die Art dieses Angriffs wird ebenfalls zu Beginn der Runde ausgewürfelt.

Kampfende: Der Kampf endet sofort, wenn Großmottz' Ausdauer auf 0 gesunken ist.

Golem

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Eisenfäuste), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** 3

Manöver: Der Golem greift den Startspieler an. Nehmen mehrere Golems am Kampf teil, so verteilen sie sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Instabil: Am Ende jeder Runde verliert jeder Golem 1 Ausdauerpunkt. Dies gilt auch für die Runde, in der ein Golem gerufen wurde.

Darstellung: Jeder Golem wird am besten mit einem Würfel dargestellt, der seine aktuelle Ausdauer anzeigt.

Basarbesucher

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Dolche), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Die Basarbesucher verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Lesen Sie zu Beginn des Kampfes vor:

Während dieses Kampfes stehen die folgenden Sonderhandlungen zur Verfügung:

- 1) *Taktisches Manöver, eine Herausforderung auf Wahrnehmung oder Wissen*
- 2) *Akrobatische Einlage, eine Herausforderung auf Laufen oder Reflexe*
- 3) *Überraschungsangriff, eine Herausforderung auf Heimlichkeit oder Klettern, wenn am Ende der Runde ein Golem erscheint*

Wenn die Helden die Karte "Angespannte Umgebung" oder "Feindliche Umgebung" bekommen haben, lesen Sie außerdem vor:

- 4) *Diplomatie, eine Herausforderung auf Charisma*

KAMPFBEGINN



1) TAKTISCHES MANÖVER

Die verwinkelte Kampfumgebung bietet euch jede Menge Deckung gegen Großmotz' magische Angriffe. Es braucht nur jemanden, der die Koordination übernimmt.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Wahrnehmung [5]** oder **Wissen [5]** stellen. Diese Herausforderung darf in jeder Runde sooft unternommen werden, bis sie einmal gelingt; danach steht sie erst wieder in der nächsten Runde zur Verfügung.

Erfolg: *Du behältst den Überblick und lenkst deine Gruppe so geschickt durch das Labyrinth aus Verkaufsbuden. Großmotz' Angriffswert ist bis zum Ende der laufenden Runde um 1 reduziert.*

Misserfolg: *Du kriegst es nicht hin.*

2) AKROBATISCHE EINLAGE

Mit einem gewagten akrobatischen Manöver bringst du dich aus der Gefahrenzone.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Laufen [4]** oder **Reflexe [4]** stellen. Diese Herausforderung darf beliebig oft eingesetzt werden.

Erfolg: *Du wirfst dich rechtzeitig in Deckung und bist für den Augenblick in Sicherheit. In der laufenden Runde gelingen alle Verteidigungswürfe des Helden automatisch.*

Misserfolg: *Du rutschst aus und landest auf deiner Nase. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*

3) ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Du siehst, wie sich unter Großmotz' magischem Befehl ein Golem zusammensetzen beginnt und begibst dich rasch dort hin, um diesem direkt eine zu verpassen.

Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Klettern [4]** oder **Heimlichkeit [4]** stellen. Diese Herausforderung darf in einer Runde maximal einmal pro neu erstehendem Golem erfolgreich durchgeführt werden.

Erfolg: *Bevor der Golem sich vollständig zusammensetzen kann, wirfst du dich auf ihn und unterbrichst den Zauber mit einem kräftigen Hieb. Der neu gerufene Golem wird ausgeschaltet, bevor er seinen ersten Angriff durchführen kann.*

Misserfolg: *Du bist nicht rechtzeitig zur Stelle und wirst von dem komplett fertigen Golem zu Boden gestoßen. Der Held verliert 1 Ausdauerpunkt.*



4) DIPLOMATIE

Ihr habt schon genug damit zu tun, diesen aufgeblasenen Wichtigtuer von Händlerkönig in seine Schranken zu weisen. Seine Söldner könntest du dagegen mit ein paar warmen Worten auf eure Seite ziehen.

Diese Sonderhandlung steht nur zur Verfügung, wenn die Helden die Karte "Angespannte Umgebung" oder "Feindliche Umgebung" bekommen haben. Der Held muss sich einer Herausforderung auf **Charisma** stellen. Bei einer angespannten Umgebung beträgt der Mindestwurf **4**, bei einer feindlichen Umgebung beträgt er **5**. Die Sonderhandlung darf maximal einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden; danach steht sie erst wieder ab der nächsten Runde zur Verfügung.

Erfolg: (Feindliche Umgebung)

Mit einer Mischung aus Freundlichkeit und Aggressivität gelingt es dir, bei den Basarbesuchern den richtigen Ton anzuschlagen. Als Großmottz merkt, was du da versuchst, kreischt er: "Ich biete jedem, der mir hilft, einhundert Goldstücke!" Mit einem Grölen setzen eure Widersacher den Kampf fort. Da ist noch etwas mehr Überredung nötig. Die Helden legen die Karte "Feindliche Umgebung" ab und bekommen dafür die Karte "Angespannte Umgebung".

Erfolg: (Angespannte Umgebung)

Es gelingt dir, die Basarbesucher davon zu überzeugen, dass Großmottz gar nicht vorhat, ihnen die versprochene Belohnung auszuzahlen. Auf eure Seite wollen sie sich aber auch nicht schlagen, sondern ziehen sich für's erst aus dem Kampf zurück, um abzuwarten, wer die Oberhand behalten wird. Die Helden legen die Karte "Angespannte Umgebung" ab und die Basarbesucher nehmen nicht mehr am Kampf teil.

Misserfolg:

Die Basarbesucher hören sich an, was du zu sagen hast, nicken sich dann zu und setzen den Kampf unbeirrt fort



GROSSMOTZ' ABGANG

Sobald die Ausdauer von Großmoltz auf 0 gesunken ist, lesen Sie bitte vor:

KAMPFENDE

Großmoltz merkt, dass ihr im Überlegen seid und greift auf seinen letzten Notnagel zurück: Er öffnet die Schriftrolle in seiner linken Hand und beginnt in einer fremden Sprache zu lesen. Blitze zucken aus der Schriftrolle hervor und setzen einige der umgebenden Verkaufsbuden in Brand. Die Augen eures Widersachers beginnen zu glühen, er öffnet seinen Mund zu einem lauten Brüllen, und auch aus seinem Mund bricht ein immer heller glühendes Leuchten hervor. Dann gibt es eine gewaltige Explosion, die euch zu Boden wirft und die restlichen Verkaufsbuden zum Einsturz bringt. Die Ausgangstüren öffnen sich und die verbliebenen Basarbesucher und Höhlenrabauken nutzen die Gelegenheit, um in alle Richtungen zu fliehen. Am Ende seid ihr die einzigen die zurückbleiben, in einer Ruine aus brennendem Gerümpel, aus dem ihr aber dennoch den einen oder anderen wertvollen Gegenstand bergen könnt, bevor auch ihr euch aus dem Raum zurückziehen müsst, um euch keine Rauchvergiftung zuzuziehen.

Das lief etwas anders als ihr es erwartet habt. Was genau aus dem Händlerkönig geworden ist, könnt ihr nicht mit Sicherheit sagen. Vielleicht hat er sich selbst weggesprengt, oder er hat den Sprung in eine andere Dimension geschafft und wird euch irgendwann wieder über den Weg laufen. Für den Augenblick habt ihr aber den Sieg davongetragen und ein paar nützliche magische Gegenstände erbeutet. Herzlichen Glückwunsch, ihr habt eure Mission erfüllt!

Jeder Held bekommt 10 Erfahrungspunkte. Außerdem werden **[Anzahl Helden]** zufällige Karten mit magischen Gegenständen gezogen und die Helden dürfen diese nach eigenem Ermessen untereinander aufteilen. Jedem Helden steht auf jeden Fall ein magischer Gegenstand zu! Bei mehreren Bewerbern um den selben Gegenstand wird gewürfelt und der Held mit dem höheren Wurf Ergebnis bekommt den Gegenstand.



"HELDENMETALL" ALS MULTIPARALLELES ABENTEUER

Mit 2 Erzählern und einer genügend großen Gruppe aus Spielern (mindestens 6) lässt sich "Heldenmetall" auch als sogenanntes "multiparalleles Abenteuer" spielen. In diesem Fall beginnen die Helden als eine einzelne große Gruppe und teilen sich dann bei der Weggabelung in zwei möglichst gleichgroße Gruppen auf. Jede der beiden Gruppen nimmt mit ihrem Erzähler an einem eigenen Tisch Platz; die beiden Tische sollten dabei möglichst nah bei einander stehen, weil die Helden alles mitbekommen, was die jeweils andere Gruppe gerade durchmacht.

Grundsätzlich laufen die beiden Abenteuerstränge unabhängig voneinander ab, aber während des Kampfes laufen die Runden parallel, d.h. immer wenn eine der beiden Gruppen ihre Runde komplett beendet hat, muss sie solange warten, bis auch die andere Gruppe ihre Runde komplett beendet hat. Anschließend **muss** jede Gruppe einen Helden bestimmen, der mit dem von der anderen Gruppe ausgewählten Helden sofort die Plätze tauscht. D.h. die beiden Spieler stehen mit ihrem Heldendokument und den dazugehörigen Spielmarken von ihrem Platz auf und wechseln zu dem Platz des anderen Spielers. Natürlich dürfen sich die beiden Gruppen vorher absprechen, welche Helden transferiert werden sollen.

Auch nachdem eine Gruppe ihren Kampf bereits erfolgreich beendet hat, muss dieser Austausch nach wie vor durchgeführt werden, denn nur wenn beide Gruppen ihre Mission erfüllen, haben die Helden das Abenteuer als ganzes bestanden! Sollte eine Gruppe dagegen ihren Kampf verlieren, so haben beide Gruppen verloren und keiner der Helden bekommt Erfahrungspunkte oder magische Gegenstände.



RABAUKENHÄUPTLING

Angriff 5 (gegen Reflexe), **Schaden** 1 (Wurfspeer),
Verteidigung 4, **Ausdauer** Anzahl Helden

Manöver: Der Rabaukenhäuptling greift den Startspieler mit seinem Wurfspeer an.

Anführer: Solange der Rabaukenhäuptling am Kampf teilnimmt, ist der Angriffswert der Höhlenrabauken um +1 erhöht.

Leibgarde: Der Rabaukenhäuptling kann nur im Nahkampf angegriffen werden, wenn die Anzahl der Höhlenrabauken auf [**Anzahl Helden**] oder darunter gesunken ist.

STARTSPIELER

HÖHLENRABAUKEN

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Speer),
Verteidigung 4, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Jeder Held wird von einem einzelnen Höhlenrabauken angegriffen. Wenn dann noch Rabauken übrig sind, wird für jeden davon ein Würfel geworfen und für jedes Würfergebnis von 5-6 ein zuvor ausgeschalteter Höhlenrabauke wieder in den Kampf zurück gebracht. Sind weniger Rabauken als Helden übrig, so verteilen sie sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

HÖHLENRABAUKEN EINSCHÜCHTERN

Elitetrupp hin oder her, diese Typen sind immer noch simple Höhlenrabauken, und mit ein paar harten Worten wirst du ihnen schon das Fürchten lehren!

Herausforderung
auf **Charisma** oder **Willenskraft**.

SCHATZKISTE ÖFFNEN

Warum bis nach dem Kampf warten, wenn du auch direkt eine Schatzkiste öffnen kannst? Vielleicht findest du ja einen magischen Gegenstand darin, der dir bereits im laufenden Gefecht gute Dienste leistet?

Herausforderung auf **Heimlichkeit**

KEILFORMATION

Diese Höhlenrabauken kämpfen mit einer verbissenen Disziplin, die man sonst nur von erfahrenen Soldaten kennt. Um sie davon abzuhalten, ihre verwundeten Kameraden sofort wieder auf die Beine zu bringen, schiebst du dich mitten in ihre Formation hinein und schiebst sie auseinander. Das wird für dich nicht ohne Blessuren ausgehen!

Herausforderung auf **Körperkraft**

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmotz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmotz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

FREUNDLICHE UMGEBUNG

ANGESPANNTE UMGEBUNG

GROSSMOTZ DER HÄNDLERKÖNIG

Angriff 4, **Schaden** * (Zauberstab), **Verteidigung** 4,
Ausdauer Anzahl Helden x2

Manöver: Zu Beginn der Runde würfelt der Startspieler je einmal auf die Tabellen "Magischer Angriff" und "Magische Unterstützung". Die ermittelten Boni gelten bis zum Ende der laufenden Runde. Die ermittelten Angriffe führt Großmotz dagegen erst am Ende der Runde durch, nachdem alle Helden behandelt haben.

FEINDLICHE UMGEBUNG

Magischer Angriff (1x mit 1W6 würfeln):

- 1) **Feuerball:** Jeder Held muss einen **Reflexe**-Verteidigungswurf gegen Großmotz' Angriffswert ablegen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.
- 2) **Krone der Macht:** Jeder Held muss einen **Willenskraft**-Verteidigungswurf gegen Großmotz' Angriffswert ablegen, bei dessen Misslingen er seine die Karte "Willenlosigkeit" erhält.
- 3) **Blitzstrahl:** Der Startspieler muss einen **Widerstand**-Verteidigungswurf gegen Großmotz' Angriffswert +2 ablegen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.
- 4) **Eisstrahl:** Der Startspieler muss einen **Widerstand**-Verteidigungswurf gegen Großmotz' Angriffswert +1 ablegen, bei dessen Misslingen er **[Anzahl Helden/2 (aufrunden)]** Ausdauerpunkte und seine Handlung in der darauffolgenden Runde verliert.
- 5-6) **Golem:** Großmotz ruft einen **Golem** herbei, der sofort angreifen darf.

Magische Unterstützung (1x mit 1W6 würfeln):

- 1) **Heilbrosche:** Großmotz erhält sofort 1 Ausdauerpunkt zurück.
- 2-3) **Schutzring:** Großmotz' Verteidigungswert ist in der laufenden Runde um +1 erhöht.
- 4-5) **Angriffsamulett:** Großmotz' Angriffswert ist in der laufenden Runde um +1 erhöht.
- 6) **Schnelligkeitsgürtel:** Großmotz verliert sofort 1 Ausdauerpunkt. Am Ende der Runde führt er nach seinem normalen Angriff sofort einen zweiten Angriff durch. Die Art dieses Angriffs wird ebenfalls zu Beginn der Runde ausgewürfelt.

GOLEM

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 2 (Eisenfäuste), **Verteidigung** 5, **Ausdauer** 3

Manöver: Der Golem greift den Startspieler an. Nehmen mehrere Golems am Kampf teil, so verteilen sie sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

Instabil: Am Ende jeder Runde verliert jeder Golem 1 Ausdauerpunkt. Dies gilt auch für die Runde, in der ein Golem gerufen wurde.

BASARBESUCHER

Angriff 4 (gegen Widerstand), **Schaden** 1 (Dolche), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel)

Manöver: Die Basarbesucher verteilen sich gleichmäßig auf die Helden, angefangen beim Startspieler.

TAKTISCHES MANÖVER

Die verwinkelte Kampfumgebung bietet euch jede Menge Deckung gegen Großmotsz' magische Angriffe. Es braucht nur jemanden, der die Koordination übernimmt.

Herausforderung auf
Wahrnehmung oder **Wissen**

AKROBATISCHE EINLAGE

Mit einem gewagten akrobatischen Manöver bringst du dich aus der Gefahrenzone.

Herausforderung auf
Laufen oder **Reflexe**

ÜBERRASCHUNGSANGRIFF

Du siehst, wie sich unter Großmotsz' magischem Befehl ein Golem zusammensetzen beginnt und gibst dich rasch dort hin, um diesem direkt eine zu verpassen.

Herausforderung auf
Klettern oder **Heimlichkeit**

DIPLOMATIE

Ihr habt schon genug damit zu tun, diesen aufgeblasenen Wichtigtuer von Händlerkönig in seine Schranken zu weisen. Seine Söldner könntest du dagegen mit ein paar warmen Worten auf eure Seite ziehen.

Herausforderung auf **Charisma**

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmotsz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmotsz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

Magischer Angriff A (1x mit 1W6 würfeln):

- 1) **Feuerball:** Jeder Held muss einen **Reflexe**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert ablegen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.
- 2) **Krone der Macht:** Jeder Held muss einen **Willenskraft**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert ablegen, bei dessen Misslingen er seine die Karte "Willenlosigkeit" erhält.
- 3) **Blitzstrahl:** Der Startspieler muss einen **Widerstand**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert +2 ablegen, bei dessen Misslingen er 1 Ausdauerpunkt verliert.

Magische Unterstützung (1x mit 1W6 würfeln):

- 1) **Heilbrosche:** Großmottz erhält sofort 1 Ausdauerpunkt zurück.
- 2-3) **Schutzring:** Großmottz' Verteidigungswert ist in der laufenden Runde um +1 erhöht.
- 4-5) **Angriffsamulett:** Großmottz' Angriffswert ist in der laufenden Runde um +1 erhöht.
- 6) **Schnelligkeitsgürtel:** Großmottz verliert sofort 1 Ausdauerpunkt. Am Ende der Runde führt er nach seinem normalen Angriff sofort einen zweiten Angriff durch. Die Art dieses Angriffs wird ebenfalls zu Beginn der Runde ausgewürfelt.

Magischer Angriff B (1x mit 1W6 würfeln):

- 4) **Eisstrahl:** Der Startspieler muss einen **Widerstand**-Verteidigungswurf gegen Großmottz' Angriffswert +1 ablegen, bei dessen Misslingen er **[Anzahl Helden/2 (aufrunden)]** Ausdauerpunkte und seine Handlung in der darauffolgenden Runde verliert.
- 5-6) **Golem:** Großmottz ruft einen **Golem** herbei, der sofort angreifen darf.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmottz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmottz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmottz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmottz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.

WILLENLOSIGKEIT

Solange du diese Karte hast, darfst du keine Nah- oder Fernkampfangriffe (einschließlich magischer Angriffe) gegen Großmottz unternehmen. Erleidest du ein weiteres Mal einen Angriff mit der Krone der Macht, während du bereits diese Karte hast, so verlierst du 1 Ausdauerpunkt. Du kannst eine Handlung dafür einsetzen, diese Karte abzulegen.