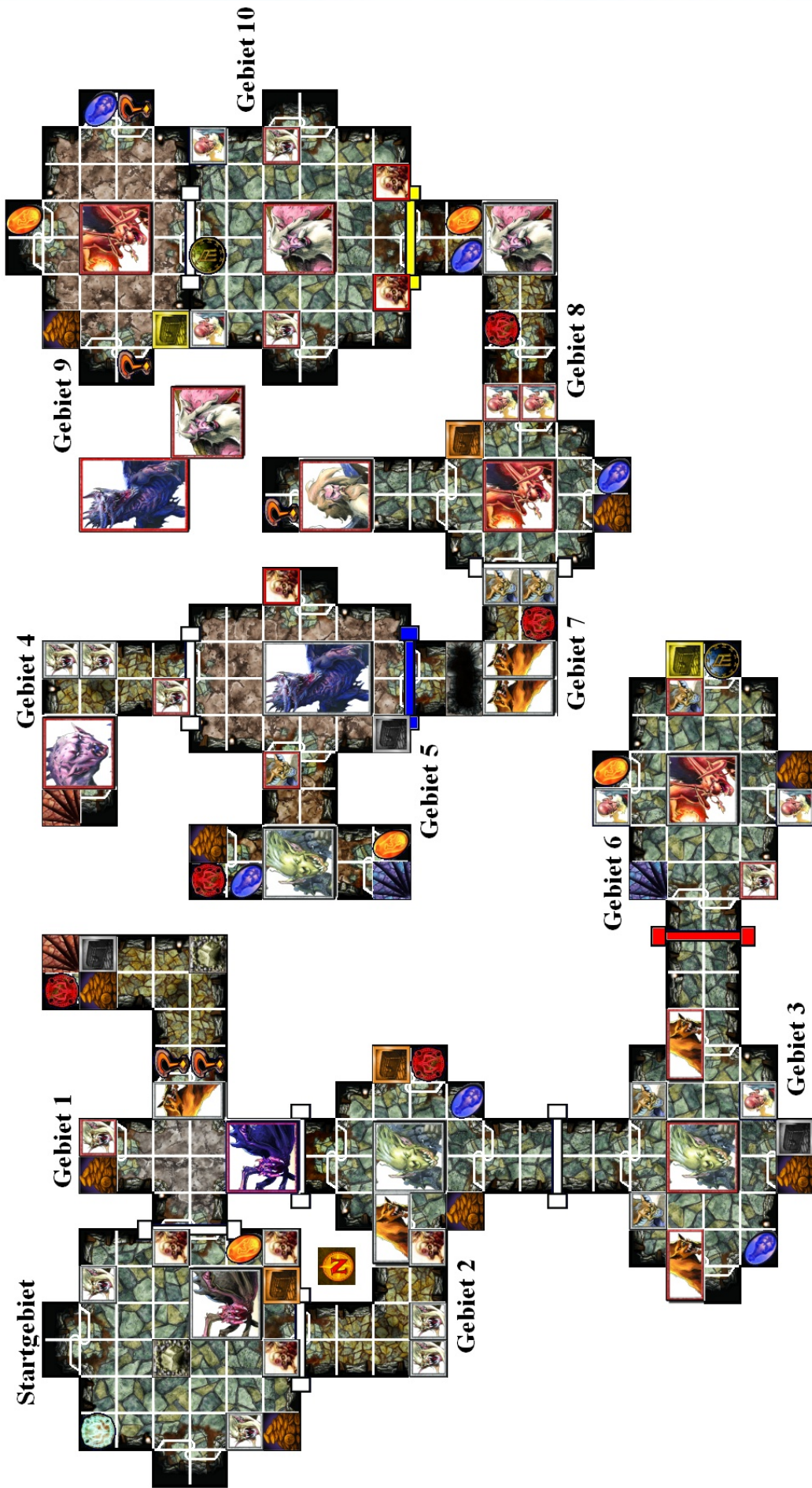


Chamaeleon



Chamäleon

By Benedikt Wiggering

Important:

Spielergruppen, die die deutsche Version des Spiels besitzen, werden bemerken, dass ein kleines Abschlussteil fehlt, um dieses Spielfeld zusammenzubauen. Ich bitte dies zu Beginn des Spiels zu ignorieren und einfach, wenn das 1. Geschoss komplett verlassen und erkundet ist, einfach das fehlende Teil aus diesem zu entfernen und ins 2. Geschoss zu legen.

Vielen Dank für Euer Verständnis!

Viel Spaß!

Quest Background

Ein weiteres Mal sitzt Ihr im "Salzigem Hund" und genießt Euer übliches Zwergenbier, während Ihr dem Glücksspiel fröhnt. Ihr bemerkt, dass euer Nachbar, ein lumpiger Ork mit nur noch einem Ohr und einem Auge kurzerhand 5 Asse auslegt. "Betrug!", schreit Ihr und zückt sofort euer Schwert. Wie so oft im "Salzigem Hund" entbrennt eine wilde Prügelei. In all der Verwirrung schnappt ihr euch die Spieleinsätze und taucht aus dem Pub in die dunkle Nacht. Beim Durchsehen eurer Beute entdeckt ihr eine Schatzkarte. Die Randnotizen verraten, dass in diesem Verließ eine der vier legendären Reliquien ist, allerdings erzählen sie auch von einer geheimnisvollen Halbgottheit, die Chamäleon genannt wird.

Quest Goals

Was wäret ihr für ein Held die Reliquie in dem Verließ zu lassen. Und da heute so eine schöne Nacht ist, und ihr guter Dinge seid entschließt Ihr euch, zudem das Chamäleon zu töten. Natürlich langweilt euch der Standartsatz, doch trotzdem wäre es schön, noch ein paar Transportglyphen zu aktivieren und Schätze zu erbeuten. Ihr startet das Spiel mit 5 Questmarkern und einer Flasche Zwergenale, die ihr sofort austrinkt. Da Ihr nun nur noch die Questmarker habt solltet Ihr darauf achten nie alle zu verlieren...

Startgebiet

Noch leicht verkatert erwacht Ihr am nächsten Morgen vor der Höhle und mit den Vorsätzen des gestrigen Tages und brummenden Schädel betretet Ihr sie. Die kalte Luft bildet kleine Wölkchen über eurem Kopf und um euch herum ist zuerst nur nackter Fels zu sehen. Leise verflucht Ihr eure Saufkumpanen und nehmt euch fest vor, das nächste Mal eine Flasche weniger zu trinken, als Ihr anfangt euch an die Dunkelheit zu gewöhnen. Doch kurze Zeit später wünscht Ihr euch schon, Ihr könntet nicht sehen, was dort im Schatten lauert.

Gebiet 1

Das Klirren, das in diesem Raum erschallt scheint zuerst nur in eurem Kopf zu sein. Als Ihr selbigen schüttelt, bemerkt Ihr, dass er zwar immernoch brummt, allerdings das Klirren nicht nur in ihm erschallt. Die Finsternis in diesem Gang ist

einfach grauenhaft, verschafft jedoch Linderung für eure Kopfschmerzen...

Important:

Wenn ein Held einen der Begegnungsmarker aktiviert:

Das Klirren wird immer noch lauter und lauter ihr scheint euch seiner Quelle zu nähern. Ihr bemerkt grade noch rechtzeitig eine Bewegung in der Dunkelheit und macht einen Satz zurück, sodass die Pranken der gigantischen Mantikore gerade noch ins Leere rauschen. ihr macht euch auf einen weiteren Sprung bereit, doch dieser bleibt aus, und ihr bemerkt, dass die Mantikore mit ihren Hinterläufen festgekettet ist. Während sie faucht und versucht euch zu erwischen schreit sie: "Silber! Gebt mir Silber!"

Stelle sofort eine Elite Mantikore auf die Felder hinter den Begegnungsmarkern! Die Mantikore muss mit ihrer Kette immer in Kontakt mit dem Felsen bleiben,d.h. sie darf sich nicht weiter als zwei Felder von dem Felsen wegbewegen!

Wenn ein Held die Mantikore tötet:

Die Mantikore taumelt und erstarrt zu Stein. Zu ihren Füßen erscheint eine Inschrift: "Wer hier passieren will, der bringe ein silbernes Opfer dar."

Important:

Die Helden müssen einen Silberschatz opfern!

Wenn ein Held einen Silberschatz opfert löst sich die Mantikore auf und verschwindet. Besitzen sie keinen Silberschatz, so müssen sie sich einen in der Stadt kaufen. Dies dürfen sie allerdings nur dann, wenn sie bereits eine Silberschatztruhe geöffnet haben. Sollten die Helden keinen Silberschatz opfern erstet die Mantikore am Ende des folgenden Overlordsspielzuges auf.

Important: Wenn die Helden kein Opfer bringen:

Voll erstaunen steht Ihr vor der Statue, als sie sich sofort wieder in Fleisch verwandelt und einen Schrei von sich gibt: "Silber, ihr Narren, Silber!"

Important:

Wenn die Helden ein Opfer bringen:

Ihr legt das Silber auf die Schrift und die Mantikorestatue verschwindet, wobei sie einen dunklen Gang freigibt.

Gebiet 2

Als Ihr diese Gewölbe betretet, freut Ihr euch sehr, denn zu eurem eigenem Erstaunen sind an den Wänden riesengroße Regale voll mit Ale und Wein. Ihr freut euch sehr über diesen Anblick und wollt laut frohlocken...

Was ihr ungeschickterweise auch tut, denn durch eure Begeisterung für dieses Gesöff habt ihr das Rudel der Monster, die in diesem Raum wohnen geweckt!

Gebiet 3

Nachdem Ihr euch zusammengerissen habt und den guten Wein des letzten Raumes (natürlich nicht ohne von ihm zu kosten) hinter euch gelassen habt, schlägt euch aus diesem Raum ein erbärmlicher Gestank entgegen. Ihr verdächtigt natürlich zuerst einen eurer Begleiter als den Urheber dieses Geruches, doch müsst ihr nach einem kurzem Streit einsehen, dass er aus dem Raum, den Ihr gerade betreten habt entspringt. Überall liegt verdorbenes Gemüse, Obst und Fleisch herum. Dies muss einmal so eine Art Vorratskammer gewesen sein...

Die Wesen die hier noch hausen, scheinen sich sogar von diesem Kram zu ernähren, und daher seht Ihr es als eine gute Tat an, ihnen den Gar auszumachen.

Gebiet 4

Als Ihr die Treppenstufen herunter stolpert, hofftet Ihr schon ein weiteres Weingewölbe zu betreten, da ihr an dem Treppenabsatz ein paar Glassplitter ausmachen könnt. So in Gedanken verloren bemerkt Ihr nicht, dass ihr in eine Falle geraten seid, und ehe Ihr euch verseht, hat euch eine riesenhafte Naga mit ihrem großen, schlangenartigem Leib eingewickelt und zischt boshaft. Während Ihr euch einen Ausweg überlegt, flucht Ihr erneut: Ihr solltet nicht soviel an Wein und Met denken!

Gebiet 5

Ein markerschütterndes Kreischen dröhnt in euren Ohren (ruft euren Kater wieder in euren Kopf hinein) als der gewaltige Drache in diesem Raum sich vor euch zu voller Größe aufbaut. Wie in all den Geschichten von Drachen und ähnlichem Viechzeug, erwartet Ihr, dass er nun eine gewaltige Flamme ausspeit. Doch anstatt dies zu tun, hustet der Drache nur Duß und Asche auf euch herab (und gleicht dabei einem bekanntem Drachen aus einer gewissen Hustenbonbonreklame).

Important:

Der Drache in diesem Raum ist ein namenloser Drache ohne die Fähigkeit Feueratem.

Gebiet 6

Nach der regelrechten Lachnummer, die der Atem diese Drachen euch dargeboten hatte, hofft Ihr nun endlich, einem würdigen Gegner gegenüber zu treten, doch auch diesmal werden eure Hoffnungen enttäuscht: Als ihr die Treppe, die zu diesem Raum hinauf führt, hinaufsteigt, grinst euch ein zahnloser Dämon an. Ihr erwartet, dass er trotz seiner Zahnprobleme eine Flammenaura oder etwas ähnliches beschwört, doch eure Hoffnungen werden zerstört, als er euch nur ein "Imch welde eumch tömten" entgegen nuschelt.

Important:

Der sich in diesem Raum befindliche Dämon ist ein normaler namenloser Dämon ohne die Fähigkeit Aura.

Gebiet 7

Ihr kommt euch langsam etwas veralbert vor...

Erst dieser Drache mit Halsschmerzen, dann der zahnlose Dämon! Was kommt wohl als nächstes? Ihr öffnet die Tür und erschreckt, denn hinter dieser Tür ist kein lächerliches Wesen! Zwar sind die Wesen dort nicht weiter ernst zunehmen, haben jedoch nichts komisches an sich. Genausowenig, wie der Abgrund, der vor euch gähnt. Schlagartig wird euch wieder klar warum ihr hier seid und dass ihr euch in große Gefahr begeben, wenn Ihr Eure Gegner weiter unterschätzt.

Gebiet 8

Als Ihr die Tür öffnet, wird euch klar, dass Ihr gerade so noch die richtige Ernsthaftigkeit zurückgewonnen habt, denn diesmal entsteht ein gewaltiger Dämon aus einem Flammenmeer und erzieht damit die eigentliche von euch erwartete Erscheinung eines Dämons. "Soo... Ihr wollt also die heilige Reliquie stehlen", schreit euch der Wächter entgegen. "Dazu müsst Ihr erst an mir vorbei!", und mit einem Donnern speit er eine Feuerball nach euch.

Important:

Der Wächter ist ein Elitedämon, allerdings erträgt er 5 zusätzliche Schaden und besitzt die Fähigkeit Betäuben.

Important:

Wenn ein Held den Begegnungsmarker aktiviert:

"Hey! Ein Lichtschwert! Na wenn das nichts ist! Die Reliquie sieht zwar etwas verstaubt aus, aber mit etwas daran herumreiben wird das schon was.", denkt Ihr euch und beginnt an dem Schwert zu reiben, was sich als fataler Fehler erweist, denn auf einmal befinet Ihr euch ganz allein in einem Raum und fällt in Ohnmacht. Eure Freunde bleiben verduzt allein in dem dunklen Gang zurück.

Der Held wird auf einen der beiden Begegnungsmarker in Gebiet 9 Gestellt (Wahl des Overlords). Er erhält das Lichtschwert und den dazugehörigen Marker.

Gebiet 9

Alles drönt in eurem Kopf und Ihr fühlt euch als hättet Ihr ein Kampfsaufen mit einem ganzem Batallion der königlichen Armee hinter euch. Als Ihr aufschaut, grinst euch ein Dämon an. "Na noch immer verkatert?" fragt er euch. "Aber sorgt euch nicht! Ich bin das beste Mittel gegen den allmorgentlichen Kater! Wenn ich mit euch fertig bin werdet Ihr nie wieder einen haben..."

Important:

Wenn ein Held den 2. Bewegungsmarker auslöst:

Die Vibration der Palttform, auf der Ihr steht, erhöt euren Schmerz um ein Vielfaches, doch was habt Ihr schon zu verlieren. Ihr verweilt einem Moment auf ihr und wie aus

dem Nichts erscheinen eure Freunde direkt bei euch. Ohne euch großartig zu wundern werdet Ihr mit einem Trank gegen den Kater befüllt und fühlt euch gleich etwas besser...

Die Helden werden um den in diesem Gebiet befindlichen Helden herum aufgestellt.

Gebiet 10

Als Ihr die Tür zu diesem Raum aufstoßt weht euch ein feuchtwarmes Luftgemisch entgegen. Eine wabernde Gestalt tritt euch entgegen. Langsam könnt Ihr ihre Konturen ausmachen und sie beginnt Form anzunehmen. Sie stellt sich als ein Gigantischer Riese dar, jedoch habt ihr das Gefühl, dass sich seine Augen unabhängig voneinander bewegen. "Chamäleon wird euch töten! Ihr werdet nie Camäleonssss wahre Gesssssstalt erblicken!", schreit er, und stolpert dabei über eine seltsam lange Zunge.

Important:

Chamäleon ist ein Eliteriese, jedoch hält er 6 zusätzliche Schadenspunkte aus, und sein großer Aktionsradius ist um eine Feldreihe erweitert. Zudem besitzt er die Fähigkeit Chamäleon: Der Eliteriese ist Chamäleons erste Erscheinungsform.

Wenn ein Held den Chamäleonriesen tötet:

Der Riese sackt in die Knie und verschwimmt vor euren Augen und nimmt dann, während sich vor Schmerzen krümmt, eine neue Gestalt an. Ihr versucht, ihn zu vernichten, während er sich verändert, doch die Attacken haben scheinbar keinen Effekt. Die Wulst verformt sich zu einem gewaltigem Drachen. Auch seine Augen bewegen sich vollkommen unsynchron und seine lange Zunge schnappt nach euch: "Ihr könnt mich nicht bezzzwingen!"

Tausche das Modell des Eliteriesen gegen das des Elitedrachsens!

Important:

Der Elitedrache besitzt die Werte und Eigenschaften eines normalen Elitedrachsens, nur dass er 8 Schaden mehr aushält. Er besitzt die Fähigkeit Gift anstelle der normalen Fähigkeit Verbrennen und besitzt die Fähigkeit Chamäleon: Der Elitedrache ist die zweite Erscheinungsform des Chamäleons.

Wenn ein Held den Chamäleondrachen tötet:

Als der Drache unter Krämpfen zusammenbricht, beginnt er eine weitere Methamorphose. Als die Krämpfe und Zuckungen enden, steht vor euch ein wahrhaftiges Chamäleon, das allerdings von gigantischer Größe ist und dessen Augen dämonisch leuchten. "Ihr habt esss geschafft mich in meinen letzzzzten Zussstand zu versssetzen! Doch dass wird dasss letzzzte ssssein, wasss Ihr ssssseht!"

Tausche das Modell des Drachen gegen das eines Elitedämons!

Important:

Das Chamäleon ist nun ein Elitedämon, der 10 zusätzliche Schaden aushält. Zudem besitzt er die Fähigkeit Stoßkraft.

Wenn ein Held das Chamäleon tötet:

Unter Schmerzen schreiend dematerialisiert sich das Chamäleon endgültig. Ihr verlasst diesen Ort des Schreckens und verlasst die Höhle, das Lichtschwert mit euch führend. Doch als die ersten Lichstrahlen auf es fallen, erglüht es hell und verschwindet im Licht. "Schade!" denkt Ihr euch, "Aber

wenigstens haben wir noch ne menge Wein mitgehen lassen!" und mit einem lautem, schon leicht angetrunkenem Lachen macht ihr euch auf zum "Salzigem Hund" um euren Sieg gebührend zu feiern und ein paar leichte Mädchen für euch zu gewinnen.

Die Helden gewinnen das Spiel und versaufen 5 zusätzliche Questmarker im Salzigem Hund.

Schätze

Kupfer 1: 1Questmarker, 1Fluch, 1Kupferschatz
Kupfer 2: 2Questmarker, 2Flüche, 1 Kupferschatz
Kupfer 3: 1Fluch, 2Kupferschätze

Silber 1: 1Questmarker, 2Flüche, 2Silberschätze
Silber 2: 2Questmarker, 1 Fluch, 1Silberschatz
Silber 3: 3Questmarker, 2 Flüche, 1Silberschatz

Glod 1: 4 Questmarker, 3Flüche, 1Goldschatz
Gold 2: 2 Questmarker, 3Flüche, 2Goldschätze