

Jeder Geldschatz = 100 Goldstücke für jeden Held

Bronze 1 = 1 Bronzeschatz und 1 Heiltrank für jeden Helden.

Bronze 2 = 1 Bronzeschatz für jeden Helden und 1 Questmarker für alle.

Bronze 3 = 300 Goldstücke für jeden Helden.

Silber 1 = 1 Silberschatz für jeden Helden und 200 Goldstücke und Schlüssel für eine Tür (blaue Rune).

Silber 2 = 2 Silberschätze (nur für den Helden, der die Truhe öffnet)

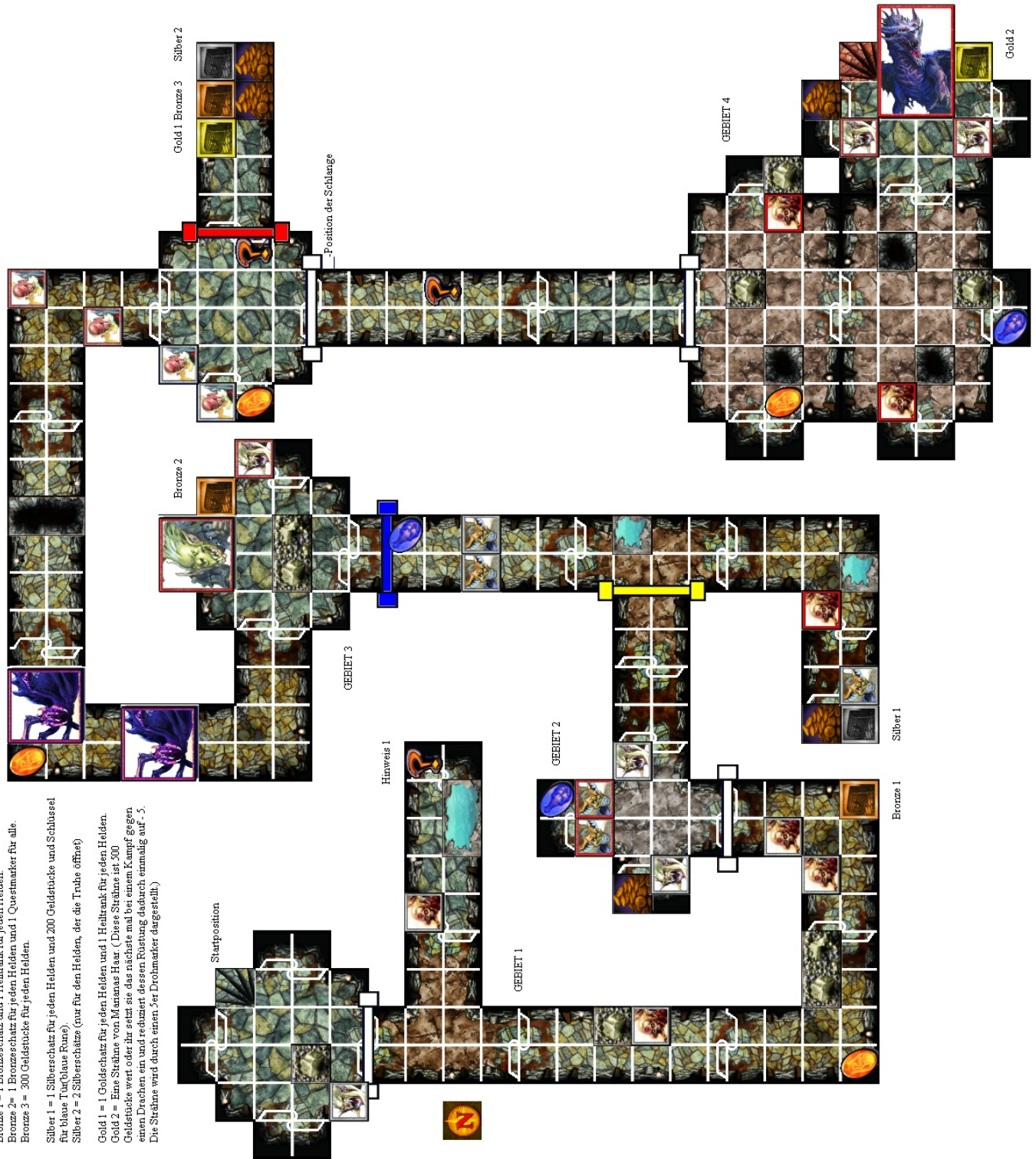
Gold 1 = 1 Goldschatz für jeden Helden und 1 Heiltrank für jeden Helden.

Gold 2 = Eine Strähne von Mannas Haar. (Diese Strähne ist 300

Goldstücke wert oder ihr setzt sie das nächste mal bei einem Kampf gegen

einem Drachen ein und reduziert dessen Rüstung dadurch einmalig auf -.5.

Die Strähne wird durch einen 3er Drahmarker dargestellt)



New Scenario

By Daniel Hatterscheidt (Assassine)

Scenario Background

Das Mädchen aus Frostgate

Das Fest, welches wegen eurer großen Rettung der Stadt, an diesem Abend für euch gegeben wird übertrifft eure Erwartungen. "So, mein Herr, bitte, ihr zehnter Humpen Starkbier", lächelt der Wirt vor eurer reichlich gedeckten Tafel.

Ihr grinst und greift nach dem Humpen, erwischt aber die Brust der reizenden Dame vor euch...nein wie ungeschickt. Das Mädchen, welches längst euer Interesse geweckt hat lächelt, als es eure Hand spürt und euer unschuldiges Engelsgesicht sieht (ihr habt nichts verlernt). "Ich glaube nicht, das ihr dies trinken könnt, mein Herr", grinst sie euch entgegen. Gespielt empört zieht ihr die Brauen hoch: "Hoppala, na sowas. Wie konnte das nur passieren?!", sagt ihr, und könnt euch nur schwer von dem was eure Hand ertastete trennen.

"Wie ungeschickt von mir. Verzeihen sie mir, meine Dame, das ist mir ja noch nie passiert !" (noooooiiiiinnn, natürlich nicht. Ihr seid stets braf wie ein Chorknabe, wenn ihr solch Festen beiwohnt und euren 10 Humpen hinter euch habt)

"Ist nicht so schlimm", antwortet sie nur und nippt an ihrem Wein. Euer Grinsen würde im Kreis gehen, wenn da nicht eure Ohren wären.

Nach etwas Plauderei und einem ausgewählten Feuerwerk an Charm, spürt ihr, dass ihr diese Nacht nicht alleine verbringen werdet.

"Sag mir, Mariana, wo kommt ihr her? Ich sehe euch heute zum ersten mal in Frostgate."

"Vielleicht habt ihr mich nur stets übersehen", lächelt sie wunderschön.

"Das halte ich für unmöglich", gebt ihr zurück...ein Fuchs der ihr seid.

Die Frau steht auf und tritt an euer Ohr herbei: "Folge mir", haucht sie und läuft kichernd los. HEUREKA, könntet ihr schreien, steht aber stattdessen ganz gelassen auf und folgt ihr. "Nicht so schnell, mein schönes Kind!", ruft ihr und lauft durch das Tor von Frostgate in die Dämmerung hinaus.

"Kommt. Ich weiß ein ruhiges Plätzchen", sagt sie kichernd und hebt kurz ihren Rock. Du lieber Himmel, denkt ihr, und wie gesteuert lauft ihr Mariana nach. Auf einer Lichtung angekommen seht ihr sie im Mondlicht stehen, Frostgate liegt längst hinter euch. Das Haar des Mädchens schimmert im Mondschein wie Silber und ihr Gesicht zart und schön wie der Morgen.

"Kommt zu mir", sagt sie und legt sich vor euch hin. Nur noch ein paar Schritte bis zu eurem Glück. 5...4...3...plötzlich wankt ihr, eure Füße scheinen zu versacken. Dann brecht ihr durch etwas hindurch und stürzt einige Meter in die Tiefe. Als ihr benommen auf dem matschigen Grund liegt, hört ihr von oben herab ein Kichern. Ihr wurdet reingelegt und könnt es kaum fassen. Eurer Stolz ist angekratzt. Doch was euch viel mehr Sorgen bereitet, ist das Schnaufen und Schürfen, welches aus der Dunkelheit vor euch auf euch zu kommt!

Mission Goals

Die Helden starten mit 5 Questmarkern. Sie erhalten nur jeder einen Heiltrank.

Alle anderen Gegenstände werden im Laufe des Spiels gefunden.

Ein Held verliert 2 Questmarker wenn er erschlagen wird und wird auf dem Feld, wo er versagt hat, wieder zum Leben erweckt.

Die Quest ist bestanden, wenn ihr den Ausgang erreicht oder den Endboss bezwingt. Heldenhafter wäre es für euch den Endboss zu vernichten!

Euer Grab werdet ihr hier finden, wenn ihr keine Questmarker mehr habt.

Schatztruhen die gefunden werden, gelten für jeden Held!

Wenn ihr versagt, verliert ihr nicht nur euer Leben. Auch die Hälfte eures angehäuften Geldes (Hälfte des jeweiligen Goldes des Helden, wenn Gold vorhanden) geht euch verloren. (Ich empfehle diese Quest nach einer oder mehreren zuvor bestandenen Questen zu spielen. Ist aber keine Bedingung!)

Der Overlord startet mit 4 Drohmarkern und erhält ab 3 Helden im Spiel immer wenn er am Zug ist 3 Drohmarker dazu. Dungeonteile, Truhen, Monster etc. werden erst aufgebaut, wenn die Helden Sicht darauf haben. Fallen werden erst aufgebaut, wenn die Bewegung des Helden beendet ist.

Bei nur 2 Helden im Spiel: der Overlord kann nur Monster entstehen lassen, wenn er zuvor einmal einen schwarzen Machtwürfel wirft und ein Energie Symbol erwürfelt hat.

New Area

Start

Euer Kopf dreht sich wild im Kreis. Und es wird nicht besser, als ihr bemerkt, dass ihr ohne jegliche Ausrüstung hier seid. Zum Glück findet ihr an einer Wand eine alte erloschene Fackel. Mit Hilfe eines Feuersteins und etwas Geschick, entfacht ihr die Fackel und erhellt den Raum. Haben euch gerade eure Auegn getäuscht? Da war doch gerade etwas hinter dem Felsen vor euch gehuscht, oder nicht?! Vorsichtig schleicht ihr vorran um nachzusehen.

New Area

Gebiet 1

Ihr schreitet durch die marode Tür und blickt euch um. Vor euch liegt ein Tunnel, von dessen Gewölbe Wasser tropft und messerscharfe Salzkristalle wie Speere richtung Boden zeigen. Links seht ihr eine Weggabelung. Ihr hört ein Klappern und Schlurfen. Ihr ballt eure Fäuste und geht weiter.

Wenn der Hinweis 1 aufgedeckt wird vorlesen:
In einer feuchten dunklen Ecke findet ihr ein, von glitzernden Spinnenweben bedecktes, menschliches Skelett.
Wollt ihr es durchsuchen?

Kosten für durchsuchen: 1 Herz pro Held(kann nur durchsucht werden, wenn die Mehrheit der Helden im Spiel einverstanden ist).

Ja= Vorlesen: Unter den alten Knochen findet ihr eine rostige Klinge und eine spröde muffige Lederweste. Besser als nichts, denk ihr euch und nehmt die Sachen an euch.(Jeder Held erhält +1 Rüstung und wirft bei einem Kampfwurf zusätzlich zu seinen Grundwerten 1 schwarzen Machtwürfel mehr.)

Nein= es passiert nichts. Das Skelett kann nicht mehr durchsucht werden.

New Area

GEBIET 2

Das Schloss der Tür hinter euch rastet ein. Selbst 10 Männer könnten sie nicht mehr öffnen. Ihr dreht euch um und haltet die Fackel hoch. 8 glühende Augen starren euch an, Gebrüll ertönt und Klauen reißen nach euch!

Wenn ein Held den Hinweis aufdeckt oder vor der gelben Tür steht vorlesen:

Der Weg wird sich euch erst öffnen, wenn ihr alles Böse aus diesen Raum vertrieben habt.

Info für Overlord: die Helden können die gelbe Tür erst passieren, wenn sie alle Monster in diesen Raum besiegt haben. Tür öffnet sich dann sofort, wenn in Sichtweite.

(PS: sollten die Helden nicht darauf kommen, was ich kaum glaube, kann der Overlord ja einen Tipp geben)

Wenn ein Held versucht die blaue Tür ohne den Schlüssel(blaue Rune) zu öffnen vorlesen:

Nun fingert ihr schon eine ganze Weile an dem Schloss herum, ohne das sich etwas tut. Inzwischen glaubt ihr nicht mehr daran, es aufbrechen zu können. Ihr benötigt einen Schlüssel. Nur wo findet ihr diesen? Ihr geht zurück und sucht den schmierigen Boden ab.

New Area

Gebiet 3

Als die Flammen eurer Fackeln den Raum erhellen, seht ihr einen gewaltigen Schatten an einer Wand empor steigen. Der Gestank, der in eure Nasen steigt raubt euch fast die Besinnung. Der Boden unter euren Füßen ist übersät mit zermahlene Knochen. Dann kommen schwere Schritte auf euch zu und ein ohrenbetäubendes Gebrüll ertönt!

Wenn ein Held versuchen möchte die rote Tür zu öffnen oder fragt, wie er sie öffnen kann, vorlesen:

Was seid ihr? Bettler oder Könige? , spricht eine Stimme aus der Tür zu euch.

Wichtig: Jeder Spieler gibt für seinen Held/Helden nur eine Antwort ab, und dies der Reihe nach! Spielt ein Spieler 2 Helden, gibt er nur eine Antwort ab. Diese gilt für beide Helden die er steuert.)

Antworten:

Der Overlord ließt dies erst vor, nachdem die Helden ihre Antworten gaben.

Bettler= Vorlesen: Dies sollt ihr nicht länger sein. Treten ein.(für die die Könige sagten gilt das was unten steht)

König= Vorlesen: Ihr seid nicht gerade Bescheiden. Wenn ihr eintreten

wollt, dann zahlt mit eurem edlen Blut! (die Helden die König sagten, können erst eintreten, wenn sie 3 Herzen bezahlt haben. Nur die Helden, die bezahlt haben können eintreten und erhalten die Schätze. Bettler erhalten die Schätze ohne 3 Herzen gezahlt zu haben.)

Die rote Tür kommt danach aus dem Spiel.

Wenn ein Held den Hinweismarker aufdeckt vorlesen:

Hinter euch zersplittert die Tür und ihr hört ein Zischen. Dann gleiten zwei flammende Augen auf euch zu und eine gespaltene zischelnde Zunge zuckt durch ein Maul hindurch, welches einen ganzen Mann auf einmal verschlingen könnte. Ihr solltet euch rasch in Bewegung setzen.

(Sobald der Hinweis aufgedeckt und der Text gelesen wurde, kommt eine Elite Schlange ins Spiel. Sie wird auf die Felder direkt vor die Tür in dem Raum aufgestellt, wo der Hinweis aufgedeckt wurde.)

New Area

Gebiet 4

Welch ein riesiges Gewölbe unter der Erde, denkt ihr und schaut euch um. Als ihr mit eurer Hand über das Gestein fahrt, seht ihr, das es großen Temperaturen ausgesetzt war. Ganz so, als sei dieses Gewölbe in den Fels geschmolzen worden. Ihr geht weiter und spürt wie die Temperatur ansteigt.

Wenn Sicht auf den Drachen besteht vorlesen(Drache erst nach dem vorlesen aufbauen):

Ihr betretet den Raum und seht ein bekanntes Gesicht. Mariana, das schöne Mädchen welches euch in diese Lage brachte schaut euch über die Schulter an. Ihr Haar glänzt im schein der Fackeln wie Gold.

"Ihr habt es bis hierher geschafft. Ihr überrascht mich. Doch nun werdet ihr dafür büßen, dass ihr meinen Vater, Azartur, getötet habt. Nun werdet ihr brennen!", brüllt sie und verwandelt sich.

Wichtig: Schaft es ein Held auf die Treppe, entkommt er dem Drache. Jedoch entkommt nur der Held, der die Treppe erreicht.

(Der Elite Drache hat +1 Rüstung)

Vorlesen wenn ein Held über die Treppe entkommt und der Drache noch lebt:

Welch ein Hasenfuß ihr doch seid. Und im Dorf werdet ihr sicher von eurer großen Heldentat erzählen, richtig? Geht mir aus den Augen. Und eure Schätze sollen nicht länger euch gehören(Helden die über die Treppe entkommen geben ihre gesammelten Schätze-Schatztruhenkarten- aus dieser Quest wieder ab. Geld behalten sie.

Vorlesen wenn der Drache besiegt wurde:

Als ihr dem Untier den Todesstoß verpasst, zerfällt es vor euren Augen und eine grüne schimmernde Staubwolke rieselt zu Boden. Ihr verlasst die Höhle. Etwas später, als ihr erschöpft durch das Tor von Frostgate schlurft, erblickt ihr eine hübsche Frau, die euch interessiert zublinzelt. Ihr jedoch blickt rasch zu Boden und geht weiter. Für heute habt ihr eure Lektion gelernt. Die Frau wendet sich verstimmt ab. Leise hört ihr sie noch etwas sagen, das sich anhört wie Schlappschwanz . Als ihr euch umdreht ist sie verschwunden. Ihr geht in das nächste Wirtshaus und bestellt euch einen Humpen Wasser.