



Kupfer 1-2: 1 Fluch, 1 Kupferschatz, 100 Gold, 1 Questmarker
Kupfer 3: 1 verzauberter Kupferschatz (Siehe Ouest unter besondere Schätze)

Silber 1-2 : 1 Silberschatz, 2 Flüche, 2 Questmarker
Silber 3: 1 verzauberter Silberschatz (Siehe Ouest unter besondere Schätze)

Das Reich der Bösen 4

By Schlesi !!!!

Scenario Background

Bei Eurer letzten Heldentat, habt Ihr eine Karte gefunden. Sie führt tief in die Abgründe. Es sieht nicht ganz ungefährlich aus aber die Neugier ist stark und Ihr beschließt los zu ziehen. Ihr packt die Waffen und steigt hinab in die Tiefe....

Mission Goals

Jeder Held erhält am Anfang nur 2 Fähigkeitenkarten. Ihr beginnt mit 9 Questmarkern und ist keiner mehr übrig seit ihr alle tot.

Startgebiet

Am Ende der Treppe angelangt, steht ihr in einem Raum voller Hexenmeister. Die Schlacht beginnt.

Vorlesen sobald das Fragezeichen aktiviert wird!
(Der Raum fängt an sich zu bewegen. Auf einmal öffnet sich der Boden und 2 Treppen kommen zum vorschein.)

Fragezeichen: Wenn ein Held das Fragezeichen aktiviert, öffnen sich südwestlich und südöstlich 2 Treppen.

Schatzkammer

Ihr steht in einer Schatzkammer. Völlig vom Gold geblendet, überseht Ihr fast die Tiernmenschen. Gerade noch rechtzeitig könnt Ihr den Angriff abwehren und schlagt zurück.

Fragezeichen: Siehe Startgebiet! Nur mit einer Treppe!

Gebiet 1

Immer tiefer bringt Euch die Karte in das Reich des bösen. Ein schmaler Gang liegt vor Euch. 2 Tiernmenschen und eine Spinne bewachen den Gang.

Important:

Sobald der Elite Tiernmensch tot ist, erhält jeder Held eine Fähigkeitenkarte Karte.

Der Nahkämpfer - Fertigkeit Nahkämpfer

Der Magier - Fertigkeit Zauber

Der Fernkämpfer - Fertigkeit Fernkämpfer

Gebiet 2

Vor euch liegt ein schmaler Gang bewacht von bösen

Kreaturen. Alle darauf aus, Euch zu töten.

Sobald die nördl. Tür geöffnet wird: Alle Treppen zerfallen zu staub. Es gibt kein zurück mehr. Die Teleporter sind verzaubert und erlauben es dem Helden nur noch für eine Runde in die Stadt zu gehen. Bleibt er länger, wirkt der Zauber und der Held ist tot.

Important:

Sobald der Elite Tiernmensch tot ist, erhält jeder Held eine Fähigkeitenkarte Karte. (siehe Gebiet 1)

Gebiet 3

Verzauberter Schatz: Der Held muß schon einen Silber- oder Kupferschatz besitzen um an den verzauberten Schatz dran zu kommen. Er bekommt nicht wie üblich eine Karte sondern muß in diesem Fall entscheiden ob er seine Karte behalten will oder ob er eine neue möchte. In diesem Fall wird seine Schatzkarte gegen eine neue ersetzt. Ob diese besser oder schlechter ist entscheidet das Schicksal. Er kann den verz. Schatz liegen lassen, ihn anwenden oder ihn mitnehmen.

Erklärung zum verzauberten Schatz:

Der Held muß einen Silber- oder Kupferschatz besitzen um an den verzauberten Schatz dran zu kommen. Er bekommt nicht wie üblich eine Karte sondern muß in diesem Fall entscheiden ob er seine Karte behalten will oder ob er eine neue möchte. (Austausch) In diesem Fall wird seine Schatzkarte gegen eine neue ersetzt. Ob diese besser oder schlechter ist entscheidet das Schicksal. Er kann den verz. Schatz auch liegen lassen. Dann geschieht nichts. Oder er nimmt ihn mit. Dann hätten alle Helden eine Bewegung weniger, bis der Schatz abgelegt oder aktiviert wird.

Gebiet 4 u. 5

Als Ihr die Tür öffnet, stehen 2 der bösen 4 vor Euch. Sie bemerken Euch sofort und hetzen Ihre Leibwächter auf euch. Die Schlacht beginnt.

Sobald der Dämon tot ist, erhält einer der Helden einen Goldschatz.

Important: Der Dämon hat 13 Leben mehr und Hexerei 5

Important:

Sobald der 2. Dämon tot ist:

Ein Geist spricht zu Euch. Danke das Ihr meinen Seelenfrieden wieder hergestellt habt. Ihr wißt gar nicht wie lange ich hier unten schon gefangen bin. Als dank umgebe ich Euch mit einem Schutzzauber der Euch sicher durch die Glyphen bringt. Lebt wohl.....