



Das letzte Drachenbaby

By Marcel Reintges

Scenario Background

"Kurz vor dem Tod der Drachendame Raskow gebar diese noch ein Drachenbaby, das letzte seiner Art." Zuerst willst du dem Geschwafel des Alten Reisenden keinen Glauben schenken, doch als er dich dann später zu sich winkt und dir die Karte mit den Worten "Töte es und nimm Rache für meine getötete Frau", übergibt, hegst du keine Zweifel mehr daran, dass diese Karte dich zum Drachenbaby führt. Nachdem ihr die Karte genommen und dem Alten zugesichert habt, dass ihr den letzten Drachen besiegen werdet, atmet er erleichtert auf und sagt dir zum Abschied: "Ihr werdet es schaffen, aber ich muss weiter und die anderen Leute warnen. Es wird bald eine ernstzunehmende Bedrohung für das Land geben, falls der Drache nicht bald besiegt wird."

Mission Goals

Töte zuerst die Wächter des Drachenbabys, bevor du das Drachenbaby tötest. Denn solange sich in dem Raum des Drachenbabys auch nur ein Wächter befindet ist das Drachenbaby von einem Schutzmantel umhüllt und kann nicht sterben. Außerdem müsst ihr alle Glyphen aktivieren ansonsten wird der Schutzmantel vom Drachenbaby ebenfalls nicht deaktiviert.

Ihr startet mit fünf Questmarkern und falls ihr irgendwann keine mehr habt, so entsteht eine neue Bedrohung für das Land und ihr habt verloren.

Raum 1

Ihr vernehmt aus der Ferne Fußschritte, aber es hört sich nicht nach menschlichen Schritten an. Außerdem vernehmt ihr das Klirren mehrerer Rüstungen. Und schon im nächsten Augenblick, ... sirren mehrere Pfeile.

Die Skelette sind besonders gut ausgebildet: Die normalen Skelette schießen und die Elite-Skelette sogar dreimal.

Raum 2

Der Raum ist voller Spinnennetze, in denen blutleere Menschen hängen, die noch nicht allzu alt aussehen. Am Boden kriechen lauter kleine Spinnen. Doch als ihr aufblickt, seht ihr Spinnen, die aussehen, als kämen sie gerade von ihrem Abendessen zurück, aber trotzdem noch Hunger haben.....

Raum 3

An der Decke hängen überall Menschenköpfe. Die einen, so scheint es, sind schon verwest, aber die anderen sehen deiner

Meinung nach noch sehr frisch aus. Außerdem hört ihr von überall näherkommende quieckende Geräusche. Ihr seht gerade noch, wie ein Mantikor die Körper zweier Leute verspeist und die Köpfe an der Decke befestigt, bevor er sich mit hasserfülltem Gesicht zu euch wendet, so als ob er sagen wollte: "Ihr seid meine nächsten Opfer."

Raum 4

Ihr spürt die Macht die von dem Runenschlüssel ausgeht, doch euch beschleicht das ungute Gefühl, dass ihr den Schlüssel nicht ohne Kampf bekommen werdet. Machtlos müsst ihr zusehen, wie ihr von einer Schaar Rasierklingenflüglern umzingelt werdet, die nicht so aussehen, als ob sie nur mit euch spielen wollen.....

Raum 5

Auf einmal ist es dunkel, stockdunkel. Ihr merkt, dass hier Magie wirkt. Ihr seht ein paar Magiebälle und hört das Knurren von Tiernmenschen. Sollte das das Ende der Heldentruppe sein?!

Die Helden sehen 1 Feld weit und müssen, damit sie in der Grotte wieder normal sehen können die 2 Oberhexenmeister Nangur und Nungar töten.

Flur 1

Euch ist unwohl. Wo sind die Monster geblieben? Sollte das etwa alles sein? War hinter der Tür schon das Drachenbaby? Der Weg kommt euch ewig vor und ihr merkt, dass hier irgendetwas faul ist. Aber es ist zu spät. Schon tritt eine grüne Substanz aus den Wänden.....

Ein grünes Gas tritt aus den Wänden, welches die Helden ohnmächtig werden lassen kann. Jeder der Helden muss mit drei schwarzen Würfeln würfeln. Spieler, die keine einzige Leerseite würfeln, müssen 1 Runde aussetzen. Diese Probe muss jeder Spieler nur einmal machen.

Raum 6

Der Riese scheint nicht wirklich erfreut, euch zu sehen. Denn er kämpft gerade mit einem anderen Helden. Vielleicht könnt ihr ihn noch rechtzeitig retten?

Sollten die Helden es schaffen, bevor der Overlord seinen ersten Zug mit dem Riesen machen kann, den Riesen zu besiegen, so dürft ihr euch einen Helden ziehen, der dann von dem Spieler, der den Riesen getötet hat, kontrolliert wird.

Flur 2

Ihr merkt es schon, als ihr den Raum betretet: Gähnende Leere. Ihr wisst, was jetzt kommt, aber wenn man den Drachen besiegen will, muss man hier durch. Wieder tritt eine grüne Flüssigkeit aus den Wänden. Doch dann hört ihr ein Zischen. Dieser Raum ist doch nicht so leer, wie ihr dachtet.

Würfelt wieder mit den 3 schwarzen Würfeln, ob ihr für eine Runde außer Gefecht gesetzt werdet.

Raum 7

Endlich, ihr seid am Ziel - der Raum, in dem sich das Drachenbaby aufhält. Jetzt müsst ihr nur noch die Wächter besiegen.

Alle Wächter (Mit alle Wächter sind die gemeint, die sich zur Öffnung der Tür im Raum befinden) haben +2 Rüstung und +3 Leben.
Das Drachenbaby hat nur den Rüstungswert 0 und den Lebenswert 1
Important: Ihr müsst in diesem Raum erst alle Glyphen aktiviert und alle Wächter besiegt haben, bevor ihr das Drachenbaby besiegen könnt.