



New Scenario

By Assassin

Scenario Background

Die Sonne brennt euch ins Gesicht, während ihr zufrieden und mit gefülltem Magen durch die kleinen Gassen von Frostgate schlendert. Marktschreier und Händler preisen lautstark ihre Ware an und der Duft von exotischen Gewürzen zieht in eure Nase.

Ihr seht gerade schmunzelnd einer schönen Maid nach, als plötzlich der Boden unter euren Füßen erzittert. Das Beben ist von solcher Kraft, dass einige Marktstände wie Kartenhäuser in sich fallen und zerbarsten. Panik bricht aus, die ersten Flammen züngeln aus Gebäuden heraus und Schreie dringen aus jeder Richtung herbei. Nur unter Hilfe eures Geschickes könnt ihr gerade noch euren Sturz vermeiden und drängt euch an einer Hauswand entlang vorwärts. Mit jedem eurer Schritte wird das Beben stärker, geht euch durch Mark und Bein. Ihr stolpert gerade um eine Ecke auf eine Weggabelung, als ihr in einiger Entfernung eine dunkel gekleidete Gestalt aus dem Artefaktsschrein von Frostgate huschen seht. Die Wachen, die sonst den Schrein bewachen, liegen regungslos neben dem großen Eisentor.

"Bleibt sofort stehen!", ruft ihr der Gestalt hinterher, die mitten in der Bewegung halt macht und sich langsam zu euch umdreht.

In ihren Händen umklammert sie den Eiskristall von Azur, ein mächtiges Artefakt, das in den falschen Händen geführt die Welt unterjochen kann. Ohne zu zögern zieht ihr eure Klinge, ein finsternes verhöhnendes Lachen erklingt.

"Ihr werdet mich nicht aufhalten, Narr!"

"Azartur!", haucht ihr ungläubig. "Aber das ist unmöglich..."

Azarturs dunkle Augen funkeln euch böswillig entgegen. Anschließend spricht er Worte, Formeln, in einer ebenso fremden wie furchteinflößenden Sprache. Der Kristall von Azur glimmt in seinen Händen, strahlt so hell, dass ihr euren Blick abwenden müsst. Sekunden später folgt dem gleißenden Licht föllige Dunkelheit. Um euch herum ist es Nacht, und nur die brennenden Häuser von Frostgate verdrängen etwas die Dunkelheit. Es herrscht Chaos und Leid, gleich wohin ihr auch blickt.

"Eder Held!", hört ihr eine schwache Stimme rufen. Einer der Soldaten neben dem Schreintor hebt die Hand.

Als ihr euch zu ihm beugt seht ihr das seine Wunden schwer sind.

"Hört...dieser Mann...er hat den Kristall...dort entlang...dort...", der Soldat findet sein Ende in euren Händen. Doch er zeigte euch mit letzter Karft eine Richtung. Norden. Sofort macht ihr euch auf den Weg und findet nach einigen Stunden Fußmarsch eine Höhle.

Eure Fackel ist nahezu heruntergebrannt. Dennoch geht ihr weiter, hinein in den Schlund aus Dunkelheit, um Frostgate und das Land zu retten.

Mission Goals

Ihr rettet Frostgate und das Land, wenn ihr das Quest besteht und Azartur den Hexenmeister bezwingt.

New Area

Ihr startet mit 5 Markern. Solltet ihr zu irgendeinem Zeitpunkt keinen Marker mehr haben, endet das Spiel und die Welt die ihr kennt mit samt euren Freunden und Familien, verfällt in Sklaverei und Unterjochung durch die dunkle Brut des Hexenmeisters Azartur.

Der Overlord startet mit 1 Karte und 2 Drohmarkern auf der Hand. Bei einem Spiel mit nur 2 Helden: Der Overlord kann nur Monster entstehen lassen, wenn er einen schwarzen Machtwürfel würfelt und ein Energiesymbol erreicht.

Achtung: Da die Fackeln der Helden beinahe runtergebrannt sind, wird zu Beginn nur der Startbereich aufgebaut. Erst wenn ein Held Sichtkontakt hat, wird das nächste Dungeonteil aufgebaut mit samt Markern, Truhen etc..

Fallen werden erst aufgebaut, wenn die Bewegung des Helden beendet ist.

Wichtig:

Sichtweite der Helden: Gebiet 1+2 = 6 Felder Gebiet 3+4 = 5 Felder

(Sobald eine Stadt bereist wurde, gelten wieder die normalen Sichtregeln)

New Area

GEBIET 1

Der Gang scheint kein Ende zu finden. Und schon seit einigen Schritten seht ihr immerzu winzige glühende Augen durch die Dunkelheit huschen. Leise Flügelschläge hallen durch die schwarze Luft über euch. Wenn ihr doch nur weiter sehen könntet! Vorsichtig setzt ihr weiter einen Fuß vor dem anderen und hofft, dass eure Fackel nicht erlischt.

Die Sichtweite der Helden beträgt hier max. 6 Felder, bis eine Stadt bereist wurde. Alles was sich nicht innerhalb dieser 6 Felder befindet wird nicht aufgebaut.

New Area

Als ihr den Raum betretet, fällt die Tür hinter euch zu. Mit aller Kraft versucht ihr sie zu öffnen, doch sie rührt sich nicht. Der Fluchtweg ist versperrt.

Sachte haltet ihr die Fackel hoch um den Raum zu erhellen. Auf dem Boden erkennt ihr merkwürdige Schriftzeichen, Runen, die in verschiedenen Farben aufleuchten, als der Schein eurer Fackel sie erreicht. Und während ihr sie näher betrachtet, dring aus der Dunkelheit vor euch ein lauter werdendes Murmeln. Dann hört ihr Schritte, schnelle und viele Schritte, die unaufhaltsam auf euch zu kommen. Eure Sinne bis aufs äußerste gespannt, starrt ihr in den Raum und wartet, mit gezücktem Stahl in der Hand.

Important: Wenn ein Held den Hinweismarker aufdeckt dies Vorlesen:

Als ihr einen Schritt zurückweicht merkt ihr, dass unter euren Füßen etwas nachgibt. Und noch bevor ihr euch in Sicherheit bringen könnt, bricht der Boden unter euch ein. Ihr fallt in ein tiefes Loch, dessen Grund ihr nur erahnen könnt. Als ihr auf harten Steinplatten aufschlägt, seid ihr kurz davor die Bessinnung zu verlieren. Doch ihr lebt. Vorsichtig richtet ihr euch auf, blickt euch um und springt, dank eurer Schnelligkeit, im letzten Moment zur Seite. Pfeifend fliegt der Pfeil knapp an eurem Kopf vorbei und zerbricht an der Wand hinter euch. Ihr zieht eure Waffe und

wartet auf das, was aus den Ecken des Raums auf euch zu kommt!

Wichtig: Nur der Held, der den Hinweismarker aufdeckt fällt in die Grube.

Dieser Held verliert all seine Ausdauer und kann sie in der Grube nicht auffrischen. Der Held kann erst die Grube verlassen, wenn er alle Monster besiegt hat. Ist dies geschafft nimmt er sich die Schätze(wenn gewünscht) und zieht auf die Treppe.

Wichtig für Overlord: Nachdem der Held in die Grube fällt, wird der Hinweismarker aus dem Spiel genommen. In der Grube kann der Overlord keine Monster entstehen lassen. Sobald der Held die Grube über die Treppe verlässt, baut der Overlord das komplette Gebiet 3 auf(falls noch nicht entdeckt), jedoch nur die Dungeonteile(Monster, Marker, Gegenstände etc. erst, wenn in Sichtweite der/des Helden)

New Area

Als ihr weiter vordringt und die Tür sich hinter euch schließt, bietet sich euren Augen ein imposanter Anblick: Eine tunnelförmige hohe Halle erstreckt sich links und rechts von euch. Unzählige Fackeln werfen ihren Schein durch die Gänge und ein köstlicher Geruch von gebratenen Fleisch zieht von Recht her in eure Nase.Euer Magen knurrt vor Hunger.

Important: Wenn ein Held die gelbe Tür öffnet vorlesen:
Mit einem gewaltigen Tritt öffnet ihr die Tür und weicht im selben Moment überrascht zurück, als ihr einen riesigen Fuß vor euch seht. Ihr schaut hinauf und blickt in das verdutzte Gesicht von Arkos,dem Riesen, der gerade genüsslich von einem großen Braten abbeißen wollte.

" Was zum Henker fällt dir ein mich zu stören, du Wurm! Na warte!", ruft er düster, und versucht euch zu zerstampfen.

Wichtig:

Die Tür wird ganz entfernt.

Nachdem der Text vorgelesen wurde würfelt der/die Helden die den Raum betreten einmalig einen schwarzen Machtwürfel. Erwürfelt der Held ein Energiesymbol weicht er Arkos Fuß aus. Ansonsten verliert der/die Helden 1 Leben.

Arkos ist ein normaler Riese, jedoch mit einer Bewegung von 8 Feldern.

Important: Wenn ein Held den Hinweismarker aufdeckt vorlesen:
In einer Staubigen Ecke des Ganges findet ihr ein altes Buch. Als ihr es aufheben wollt, beginnt es zu Leben."Hört gut zu, ihr Helden, ich werde euch helfen wenn ihr mir einen Gefallen erweist. Stellt mich in dieses Regal dort zurück und ich will euch ein Geheimnis veraten! Wollt ihr dies für mich tun?"

Ja= ein Held zahlt 1 Ausdauermarker und erfährt das Geheimnis
Nein= das Buch schließt sich wieder und wenn die Helden es wieder öffnen wollen, kostet sie dies 2 Ausdauermarker.

Ja=Geheimnis= Vorlesen: "Ich danke euch. Und nun hört gut zu und vergesst meine Worte nicht: Was ihr sucht ist der Kristall von Azur! Zur gegebenen Zeit wisst ihr mit diesem Hinweis etwas anzufangen. Und nun geht!"

New Area

Die Halle ist prunkvoll mit hellem Granit verkleidet. In der Mitte steht eine gewaltige Statue, umringt von vier großen lodernden Fackeln. Ihr tretet näher und leßt die Inschrift auf dem Sockel der Statue:

Gebendet vom falschen Glanz, getrieben von seiner Habgier wandelte sich Quezalots Fleisch zu Stein, bis zum Tag seiner Erlösung.

Important: Wenn ein Held die goldene Truhe öffnet vorlesen:
Kaum habt ihr das Schloss der Truhe aufgebrochen, zerfällt die Steinkruste der Statue und rieselt auf euch herab. Quezalot erwacht, sein Schrei betäubt eure Sinne.

Wichtig: Jeder Held im Raum verliert durch Quezalots Schrei 2 Ausdauermarker.

Wichtig 2:

Die blaue Tür, kann von Quezalots Raum aus nicht geöffnet werden.

Important: Wenn ein Held versucht die rote tür zu öffnen vorlesen:

Als ihr die Tür berührt erscheint schemenhaft ein Gesicht inmitten dieser und aus dem Holz rinnt Blut in Bahnen herab zu Boden. "Ihr sucht einen mächtigen Gegenstand. Doch wisst ihr eigentlich was ihr sucht? Nennt mir den richtigen Namen des Kristalls oder zahlt mit eurem Leben!", spricht die Tür zu euch.

Richtig= Kristall von Azur=Helden dürfen passieren, Tür kommt aus dem Spiel.

Falsch= Jeder Held verliert sofort 3 Lebenspunkte .

Important: Wenn die rote Tür geöffnet wird vorlesen:
Ihr stürmt in den Raum und erblickt Azartur bei einem dunklen Ritual.

Es ist beinahe vollbracht! Eilt euch Helden und haltet ihn auf.

Azartur ist ein Elite Hexer mit Hexerei 5 und Rüstung 4.

Vorlesen wenn Azartur besiegt wurde:

Vor euch im Staub liegt Azartur, sein Blut trinkt den Boden, sein Ende ist nah.

"Ihr Narren! Glaubt ihr das es so einfach wäre!

Ha,Ha,Haaaarrrr!!!", röchelt er. Plötzlich beginnt er zu zittern, seine Kleidung zerreißt in unzählige Stücke. Sein Körper wächst immer weiter und unterhalb der Schulterblätter brechen zwei gewaltige lederne Schwingen aus dem Körper.

"Nun werdet ihr mein wahres Ich erblicken! Belzarot, der Weltverschlinger!"

Wichtig: Belzarot nimmt zusätzlich einen schwarzen Machtwürfel für jeden seiner Würfe. Belzarot kann den Trümmermarker innerhalb des gesamten Raumes in jedem Zug einmal(auch in dem der Helden) versetzen. Auch auf einen Helden. Setzt er ihn auf einen Helden, erleidet der Held 2 Schaden die nicht verhindert werden können.

Wenn Belzarot besiegt wird: "Arrggghhh, das kann nicht sein! Das ist unmöglich!", brüllt Belzarot ein letztes mal bevor er sich in Nichts auflöst.

Ihr nehmt den Kristall an euch und erreicht nach einigen Stunden Fußmarch den Ausgang der Höhle. Als ihr nach draußen tretet ist es Tag, die Sonne scheint euch ins Gesicht und eine Schaar Vögel zieht am klaren Himmel vorüber. Zufrieden reist ihr zum Dorf zurück, wo man euch als Held empfängt und euretwegen ein großes Fest veranstaltet.

Schätze

Bronze 1 = 1 Bronzeschatz + 1 Heiltrank

Bronze 2 = 2 Heiltränke + 500 Goldstücke

Bronze 3 = 2 Bronzeschätze + 1 Questmarker

Silber 1 = 2 Questmarker + 1 Silberschatz

Silber 2 = Leer

Gold = 1 Heiltrank + 2 Goldschätze + 1 Questmarker + 4 Flüche

Geldschätze = je 200 Goldstücke