



Der Schatz

By Jan Kasper

Quest Background

Geld ihr braucht dringend Geld. Aus den letzten drei Städten musstet ihr wegen eurer Schulden fliehen. Wie unwürdig für Helden wie ihr!!! Aber bevor ihr aus der letzten Stadt geflohen seid habt ihr euch zum Glück auf völlig legale, hier nicht weiter zu erwähnenden Art und Weise, eine Schatzkarte für ein Verlies besorgt.

Quest Goals

Euer Ziel ist den Schatz, den einzig wahren natürlich zu bergen und zwar so schnell wie möglich. Und dieses Verlies eignet sich ganz besonders gut dafür, weil es angeblich den riesigsten Schatz beherbergt, nachdem ihr diesen gefunden und geborgen habt, braucht ihr euch nie wieder über Geld Gedanken zu machen. Was diesen Schatz besonders attraktiv für euch macht, ist das er nur von normalen Monstern bewacht wird. Umso mehr Transportglyhen ihr aktiviert umso besser. Ihr beginnt das Spiel mit 9 Questmarker und solltet ihr irgendwann mal keine mehr besitzen habt ihr versorgt und das gegen kleine unbedeutenden Monster und das schlimmste ihr wärt immer noch arm!!!

Important: Da die Helden nun mal unter Geldprobleme leiden, beginnen sie das Spiel mit 150 Münzen weniger an.

Startgebiet

Es sieht so aus als hätten die Monster ein Blockade errichtet um einen Schutz vor einen eurer Pfeilen zu haben. Diese Feiglinge!!!!

Gebiet1

Kaum habt ihr das Ende der Treppe erreicht, als euch ein Feuerschwal entgegen schlägt. Ihr könnt gerade noch zurückspringen, bevor ihr medium seid.

Gebiet2

Die Gänge dieser Wände sind voller Kratzspuren, einige sind sogar noch mit einem übelriechender Sekret ausgefüllt. Wer diese Kratzspuren verursacht hat, erschließt sich auch sehr schnell, weil sie aus den Schatten treten.

Gebiet3

Von der Decke hängen Kokons, in einigen zuckt noch etwas und in anderen kommen immer noch grausige Schreie

herraus. Ob dies schlimm ist oder die Konkons aus den nur noch Leichenteilen gucken mögt ihr nicht zu beurteilen.

Gebiet4

Überall von den Decken hängen Stalaktiten und verspären euch teilweise die Sicht. Allerdings nicht so sehr das ihr nicht mehr die Monster sehen könntet.

Gebiet5

Ein eisiger Wind weht durch diesen eiskalten Raum als ihr die Tür öffnet.

Dazu gesellt sich ein tierrisches heulen. Überall liegen kaputte Waffen von enormer Größe herum.

Gebiet6

Euch steht der größte Oger gegenüber den ihr jemals gesehen hat, selbst kleiner Riesen müssen wohl über seine Größe staunen und vor Furcht davonlaufen. Aber ihr seid ja zum Glück nicht so feige oe ein Riese.

Gebiet7

Es gibt wohl keinen guten Grund diesen Dunklen, teilweise verfallenen Raum zu betreten, wäre da nicht das alles verheißende goldene Schimmer am Ende des Tunnels. Doch bevor ihr diesen Schatz erreichen könnt müsst ihr euch mal wieder gegen Monster kämpfen.

Important: Die Begegnungsmarker werden erst aufs Spielbrett gelegt wenn die Helden denn Schatz eingesammelt haben.

Der Münzenmarker am Ende des Ganges ist der riesige Schatz, den die Helden suchen und falls sie in einsammeln:

Ihr erreicht den Schatz am Ende des Ganges und fangt sofort an ihn einzuheimsen. Kaum habt ihr ihn in euren mitgebrachten Taschen verstaut, hört ihr hinter euch das aufflammen unzähliger Kerzen. Nachdem ihr euch umgedreht habt, erkennt ihr das die Kerzen zu Beschwörungskreisen gehören und prompt springen euch die Monster auch schon entgegen.

Durch die schwere des ganzen Goldes verringert sich die gesamte Bewegung aller Helden auf drei(selbst wenn sie Flink haben, etc.)

In der Entstehungsphase des Overlords kann dieser auf jedem noch vorhandenen freien Begegnungsfeld Monster entstehen lassen(auch große Monster auf vier Felder),die Monster dürfen in Sichtlinie , dies kann er kostenlos machen und zusätzlich noch immer eine Monstertentstehungskarte spielen.

Er kann nur normale Monster erschaffen, keine Elite- Monster.

Wenn ein Held auf einen begegnungsmarker seine Bewegung beendet wird dieser entfernt.

Bei 4-5 Spieler: Die letzten vier Begegnungsmarker auf welche die Helden laufen werden nicht mehr entfernt.

Bei 2-3 Spieler. Die letzten drei Begegnungsmarker auf welche die Helden laufen werden nicht mehr entfernt.

Sollte ein Held sterben wird dieser nicht in der Stadt wiederbelebt, sondern auf dem Feld auf welchem der Schatz lag.

Wenn alle Helden aus der dem Verlies entkommen sind:

Ihr seid frei und seid dazu noch reich. Unglaublich reich!!! Ihr könnt euch alle ein eignes kleines Kaiserreich kaufen. Aber bevor ihr dies tut solltet ihr erstmal richtig feiern, denn das war wohl euer letztes gemeinsames Abenteuer. Euer letztes Abenteuer überhaupt. Ihr feiert bis tief in die Nacht und man kann nicht behaupten, dass der Alkohol nur in Maßen fließt. Irgendwann nachdem selbst ihr leicht angetrunken eingenickt seid, kommen Räuber in euer Lager und berauben euch ziemlich gründlich. Das einzig gute ist, das die Räuber nicht alles wegschleppen konnten und ihr wenigstens noch eure Schulden begleichen könnt. Außerdem habt ihr ein tolles Abenteuer das ihr erzählen könnt, solange ihr das etwas unrühmliche Ende weglasst.

Schatztruhen

Kupfer1:1Questmarker
1Kupferschatz
Kupfer2:1Fluch
1Kupferschatz
1Questmarker
Kupfer3:1Kupferschatz
1Ausdauertrank
Silber1:2Questmarker
1Silberschatz
Silber2:1Questmarker
2Flüche
1Silberschatz
Gold1:100Münzen
1Goldschatz
2Flüche
Gold2:3Questmarker
1Goldschatz
1Fluch