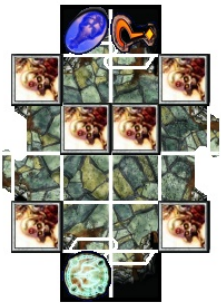


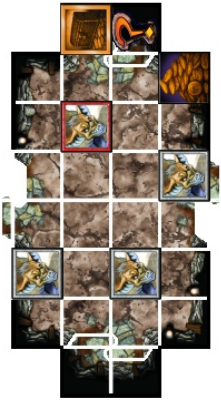
S/1



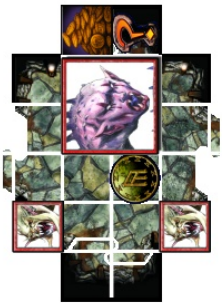
2



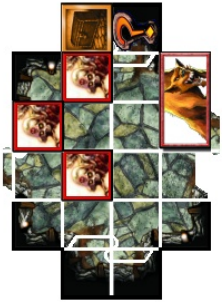
3



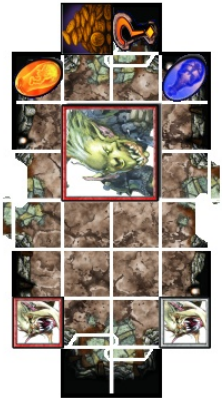
4



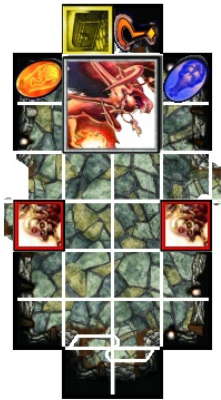
5



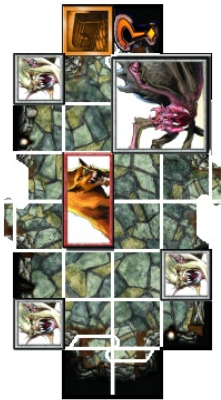
6



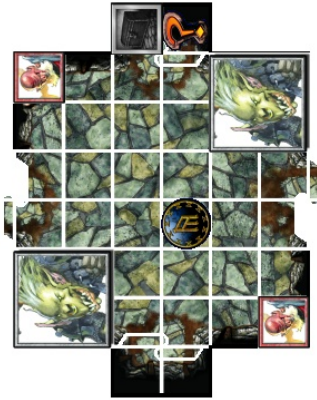
7



8



9



10



# Gatogas Festung (Magisches Gewölbe)

By Birk Hörhold

## Scenario Background

Ihr betretet den zweiten Stock. Dort steht ein Schild wo folgendes draufsteht: "Öffnet die 3 Siegel und der Weg ist frei. Ob ihr sie findet ist eure eigene Kunst. Die Siegel sind eure Tore."

## Mission Goals

-Aktiviert die 3 Siegel um das Tor zum nächsten Stockwerk zu öffnen  
-Findet und vernichtet Gatoga

Questmarker: 20  
Startgold: 400

>>>Extras<<<

-Alle Monsterbeschwörungskarten werden zu den "Hexenmeister Zirkel" Beschwörungskarten.

-Die "Hexenmeister Zirkel" Beschwörungskarte zaubert 2 Elite-hexenmeister statt normalen Hexenmeistern herbei.

-Alle Hexenmeister und Elite-Hexenmeister haben folgende Attribute statt den normalen (Schaden wird nicht verändert):

Hexenmeister: Bewegung > 4; Leben > 6; Rüstung > 2; Hexerei 5

Elite-Hexenmeister: Bewegung > 4; Leben > 8; Rüstung > 3; Hexerei 6; Unsterblich; Explosion 1

>ACHTUNG< Alle Elite-Hexenmeister lassen immer entweder 1 Heil- oder Ausdauertrank fallen!

>>>?<<<

Die "?" sind Teleporter.

Raum 1: Wirf 1W10. Der Nummer entsprechend in den Raum gegenüber des "?" teleportiert. Alle anderen Helden, die das Portal betreten, werden in den selben Raum wie der erste Held teleportiert.

Raum 2-10: Teleportation in Raum 1 gegenüber des "?".

"?" können nur betreten werden, wenn alle Monster im Raum besiegt sind!

>>>Truhen<<<

Bronze 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Bronzeschatz

Bronze 2 > 2 Flüche, 1 Bronzeschatz

Bronze 3 > 2 Questmarker, 1 Bronzeschatz

Silber 1 > 2 Questmarker, 1 Silberschatz

Silber 2 > 2 Questmarker, 2 Flüche, 1 Silberschatz

Silber 3 > 1 Fluch, 1 Silberschatz

Gold 1 > 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz

Gold 2 > 2 Questmarker, 2 Flüche, 2 Goldschätze

>>>SF<<<

SF ist der Seelenfresser. Das Schwer hat in diesem Level nicht die Fähigkeit doppelten Schaden zu verursachen, kann aber für 1 Blitz +1 Schaden machen und verursacht

automatisch +2 Schaden. Außerdem haben die Helden dieses Schwert zum Anfang des Levels in ihrem Besitz.

>>>Unvollendete Räume?<<<

Das ist extra so. Wenn ein Held oder ein Monster außerhalb eines Raumes gerät (Mit z.B. Stoßkraft rausgeschoben) ist diese Gestalt sofort tot.

## Gebiet 1-9

Alle diese Räume sehen gleich aus > Dieser Raum ist nicht sehr groß, allerdings fühlt ihr euch, als wäret ihr in keinem Raum, sondern eher im Himmel. Ihr könnt keine Wände sehen, nur ein regenbogenfarbendes Schimmern. Gegenüber von euch leuchtet es stark. Das ist wohl ein weiterer Teleporter.

## Gebiet 10

Dieser Raum ist gigantisch. Er hat auch Wände, die man sehen kann. Dieser Wände sind aus reinen Edelsteinen die pulsierend leuchten. Links von euch stehen 2 bössartige Dämonen. Zwischen diesen Dämonen ist ein magisches Tor. Es leuchtet in mehreren verschiedenen Farben: Gelb, Rot und Blau. Auf dem Boden sind 3 Löcher. Ein gelbes, ein rotes und ein blaues Loch. Ihr vermutet, dass dort die Siegel hinein müssen. Auf der rechten Seite stehen 6 Tiermenschen, die sich nicht bewegen. Ihre Augen sind auf die Dämonen gerichtet. Die Augen von den Dämonen auf die der Tiermenschen.

>>>ACHTUNG<<< - NICHT VORLESEN!

Der zweite Elite-Dämon wird durch den weißen Dämon dargestellt.

Sobald ein Held diesen Raum betritt und seine Runde beendet erwachen die Tiermenschen und bewegen sich Richtung Dämon. Sie greifen erstmal die Dämonen an. Wenn diese Tod sind greifen sie die Helden an.

Das Wasser ist KEIN Wasser. Es ist eine magische Wand, die weder durchquert noch zerstört werden kann!

Sobald alle 3 Siegel aktiviert sind und die 2 Elite-Dämonen in diesem Raum vernichtet sind, verschwindet diese magische Wand.

Die Dämonen MÜSSEN zuerst die Tiermenschen töten, bevor sie die Helden angreifen dürfen.

## Quest Ende

Die Treppe führt nach oben. Ihr seid erleichtert endlich dieses Gewölbe durchquert zu haben. Was erwartet euch im nächsten Stockwerk?

## Schwierigkeitsgrad

Für Babys: 40 Starquestmarker; -2 Leben für jedes Monster sowie 1 extra Kupferschatz für jeden Helden.

Einfach: 30 Startquestmarker; -1 Leben für jedes Monster sowie 1 extra Kupferschatz für jeden Helden.

Normal: Alles wie immer.

Schwer: 15 Questmarker; +1 Leben für jedes Monster sowie -

-25 Startgold.

Sauschwer: 10 Questmarker; +2 Leben für jedes Monster sowie -50 Startgold.

Göttlich: 5 Questmarker; +3 Leben für jedes Monster sowie -1 Leben für jeden Helden.