

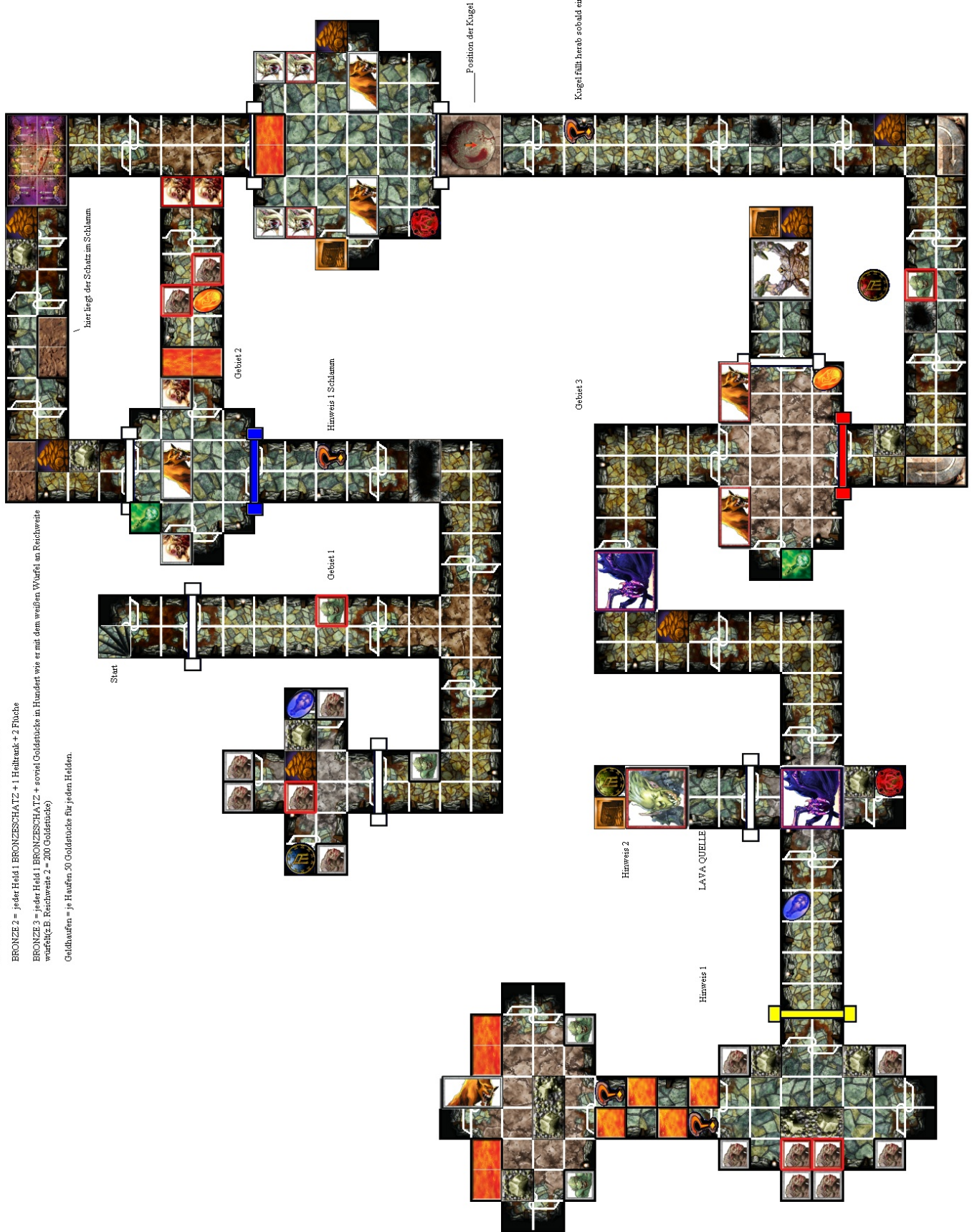
**SCHÄTZE:**

BRONZE 1 = jeder Held 1 BRONZESCHATZ + 50 Goldstücke

BRONZE 2 = jeder Held 1 BRONZESCHATZ + 1 Heiltrank + 2 Fläche

BRONZE 3 = jeder Held 1 BRONZESCHATZ + soviel Goldstücke in Handiert wie er mit dem weißen Würfel an Reichweite warst (z.B. Reichweite 2 = 200 Goldstücke)

Goldhaufen = je Haufen 30 Goldstücke für jeden Helden.



# New Scenario

By Daniel Hatterscheidt

## Scenario Background

### Im Schatten des Silberwolfes

Wochen wart ihr unterwegs und eure Vorräte nahezu verbraucht, als euch eine Gruppe Pilgerer aufnahm und euch Nahrung und ein Lager bot.

Nach ein paar Humpen Bier in einer geselligen Runde am Lagerfeuer übermannte euch der Schlaf. Ihr träumt von Frostgate und dieser kleinen Schenke an der Ecke neben dem Waffenladen, träumt wie ihr dort das wohl beste Bier Humpenweise in euch hinein schüttet, als euch plötzlich ein markerschütternder Schrei aufschrecken lässt. Kerzengrade steht ihr im Bett und springt auf die Beine, euren Stahl gezückt in den Händen.

"Was geht hier vor?", spricht ihr einen der Pilger an, kaum das ihr einen Fuß vor euer Zellt gesetzt habt.

"Talos...der Silberwolf...er hat einen von uns geholt...es...es war grausam. Einfach so hat er ihn aus seinen Zelt gezerrt und ist mit ihm davon...oh, armer Rigal...", sprach der Mann mit gebrochener Stimme.

"In welche Richtung?"

Der Pilger deutet nach Norden. "Hinter den Hügeln liegt eine verlassene Mine. Dort lebt Talos und die anderen Silberwölfe. Aber ihr seid des Lebens müde wenn ihr euch dorthin begeben wollt! Wohlmöglich werdet ihr euch selber in einen Wolf verwandeln! Nur ein Biss...und euer Schicksal ist besiegelt. Und wer weiß schon, was noch in dieser Mine lebt?! Tut euch selber einen Gefallen und vergesst was heute Nacht geschehen ist!"

Doch ihr denkt nicht daran. Rasch packt ihr eure Ausrüstung zusammen und macht euch auf dem Weg zur Mine. Nach einer guten Stunde Fußmarsch erblickt ihr deren Eingang. Vor der Mine seht ihr eine große Kreatur im Mondlicht stehen; ihr Fell schimmert wie Diamantenstaub. Dann ertönt ein grausames Jaulen und die Kreatur verschwindet in den Tiefen der Mine. Ihr entzündet eine neue Fackel und rennt los, hinein in den Stollen.

## Mission Goals

Die Helden haben die Quest erfüllt, wenn sie Talos besiegen.

Die Helden starten mit 300 Goldstücke und 5 Questmarker.

Der Overlord startet mit 2 Karten , 2 Drohmarker und 2 Verratspunkten von jeder Farbe.

Für jeden erlegten Silberwolf (dies sind alle Höllenhunde im Spiel, jeder Höllenhund im Spiel gilt als Elite Höllenhund) erhält der Held, der dem Silberwolf den Todesstoß versetzte, 100 Goldstücke.

Jeder Silberwolf ( Höllenhund) ist Elite und hat +1 Machtwürfel Angriff und +1 Rüstung .

Talos, der Anführer der Silberwölfe hat 4 Machtwürfel beim Angriff und + 6 Leben und + 1 Rüstung. Außerdem kann er für 3 Energie einen erlittenden Schaden sofort Heilen.

Aufgebaut wird nur das, was in Sichtweite der Helden ist( auch neue Dungeonteile/Gebiete) und Fallen werden erst nach der Bewegung des Helden aufgebaut.

## New Area

### Start

Als ihr die marode Tür zur Mine öffnet, zieht ein widerwertiger Gestank von verfaultem Fleisch in eure Nase. Ihr braucht einen Moment um euch an den Geruch zu gewöhnen ( jeder Held verliert 1 Ausdauer). Dann geht ihr weiter.

## New Area

### Gebiet 1

Vor euch erstreckt sich ein schmaler dunkler Gang. Aus der Dunkelheit vor euch hört ich ein rastloses keuchen. Dann hört ihr eine dunkle Stimme" BLUUUUT!" Schritte hasten in eure Richtung!

**Important: Wenn ein Held den Hinweis 1 in Gebiet 1 aufdeckt vorlesen:**

**In einer kleinen Ecke findet ihr ein menschliches Skelett. In dessen knöchriger Hand entdeckt ihr eine Schriftrolle. Wollt ihr sie lesen? = Kosten dafür 2 Ausdauer**

**Ja= vorlesen: Wenn jemand dies hier in seinen Händen hält, bin ich bereits nicht mehr am Leben und der Schatz, den ich vor Jahren versteckte, wird für mich nun auf ewig unerreichbar sein. Aber nicht für euch! Solltet ihr euch tiefer in den Stollen wagen, dann achtet auf schlammigen Boden. Dort irgendwo habe ich ihn vergraben. Untersucht den Schlammboden. Dies ist mein Vermächtnis! Sir Argon**

**Die Helden können Schlammboden für 2 Ausdauer pro Feld untersuchen. Sie müssen dazu auf oder angrenzend zu dem Schlammfeld stehen.**

## New Area

### Gebiet 2

Ihr stemmt die Tür auf und blickt kurz darauf in die roten Augen eines Silberwolfes. Seine Zähne lächzen nach eurem Fleisch und sein Knurren und Klaffen halt von den feuchten Wänden her in euer Ohr.

**Important: Wenn ein Held das markierte Schlammfeld untersucht erhält dieser Held einen Bronzeschatz. Aber nur der Held der untersucht hat.**

**Für den Helden der als erster in eine Stadt reist vorlesen:**

**Als ihr durch die dunklen Gassen dieser kleinen Stadt lauft, spricht euch ein dunkel gekleideter Mann an: "Ihr da. Ich habe von eurem Abenteuer gehört. Mein Name ist Decar. Ich führe die**

**dunkle Bruderschaft an. Ich hätte da vielleicht ein interessantes Angebot für euch!"**

**Der Overlord nimmt diesen Helden zur Seite (die anderen Helden dürfen davon nichts erfahren) und sagt ihm, dass er ihm eine Fähigkeiten Karte extra schenkt ( dieser Held nimmt sich dann am Spielende eine 4 Fähigkeitenkarte von einem der Stapel) wenn er Talos Frage kurz vor Schluss des Spiels mit JA beantwortet. Alles weitere kurz vor Ende der Quest. Erst dann muss der Held sich entscheiden.**

**Wenn ein Held den Kugelhinweis aufdeckt vorlesen:**

**Hinter euch bricht die Decke ein und eine riesige alles zermalmende Felskugel rollt unaufhaltsam auf euch zu. Ihr solltet euch schleunigst in Bewegung setzen!**

**Wichtig: Die Kugel rollt zu Beginn 2 Felder weit. In jedem weiteren Zug des Overlords ( zu Beginn!) rollt sie immer 2 Felder weiter : also 2+2+2 u.s.w.. Die Helden können sich in den Gruben in Sicherheit bringen ( dort gilt 1 Held pro Grube!). Diese Gruben verursachen keinen Schaden. Herausklettern jedoch kostet 2 Ausdauer. Wird ein Held überrollt verliert die Gruppe 2 Questmarker. Stößt die Kugel gegen den kleinen Trümmerhaufen oder die Tür zerbricht sie und wird aus dem Spiel entfernt. Auch Monster können überrollt werden und sterben sofort. Monster können sich auch in einer Grube verstecken.**

## New Area

### Gebiet 3

Kaum seit ihr einen Schritt gegangen, da springen euch auch schon 2 Silberwölfe an. Ihr schimmerndes Fell aufgerichtet und die Fangzähne gebleckt knurren sie euch an. Ihr müsst schnell handeln!

**Important: Lava Quelle:**

**Wenn die Helden sich auf die Lava Quelle haben vorlesen:**

**Ihr spührt die brodelnde Wärme. Die Hitzegeschwängerte Luft flimmert und verwischt euren Blick. Aus den Fugen mancher Bodenplatten quillt immer mehr Lava die sich unaufhaltsam ihren Weg durch den Stollen bahnt. Die Zeit drängt!**

**Wichtig: deckt ein Held den Hinweis 1 auf, darf der Overlord 2 weitere Lavaplättchen ( 1 Feld Plättchen) beliebig in bereits entdecktes Gebiet platzieren (auch dort wo ein Held steht).**

**Deckt ein Held den Hinweis 2 auf werden alle Lavaplättchen im Sichtfeld der Helden entfernt.**

Sobald ein Held Sicht auf Talos hat vorlesen:

Ruhig schreitet Talos, der Anführer der Silberwölfe auf euch zu und setzt sich mit stolzer schillernder Brust auf die Hinterpfoten: " Ihr habt also die anderen meines Rudels bezwungen. Eine beachtliche Leistung. Sicher seit ihr gekommen um den Pilger zu retten. Tut mir leid, aber das kann ich nicht zulassen. Ich brauche ihn um meinen Fluch ablegen zu können. Er ist mein letztes Opfer, der Schlüssel, um wieder ein Mensch werden zu können".

Talos richtet sich auf, seine Augen brennen wie zwei Rubine. "Bevor ich euch verschlinge will ich einem von euch noch eine Frage stellen!( richtet sich an den Helden, der das Angebot bekommen hat eine extra Fähigkeitenkarte zu erhalten, wenn er mit Ja antwortet)

Du da, Held, ich werde dich verschonen wenn du sofort diese Treppe dort benutzt. Auch sollst du belohnt werden wenn du ohne Kampf meine Mine verlässt! 200 Silberstücke will ich dir geben und du sollst auch das noch bekommen, was Decar dir versprochen hat.(4te Fähigkeitenkarte)

Willst du mein Angebot annehmen?

Nein= vorlesen= "Also gut. Dann sollst du mit den anderen hier unten dein Ende finden. ( Kampf beginnt!)

Ja= jeder andere Held verliert sofort 2 Lebenspunkte da die Gruppe geschwächt wurde. Der "Verräter Held" verlässt die Mine, zieht in die Stadt und erhält 200 Goldstücke und eine 4te Fähigkeitenkarte. Er kann nicht mehr am Kampf teilnehmen. Für ihn gilt die Quest als erfüllt!

Die übrigen Helden müssen sich nun den Kampf gegen Talos stellen!

Talos hat : 4 Machtwürfel + die Würfel eines Elite Höllenhundes. Außerdem +1 Rüstung und + 6 Lebenspunkte.

Besondere Fähigkeit:

steht Talos auf einem Lavafeld und verursacht einen erfolgreichen Feueratem Angriff, erhalten die Helden/der Held anstatt wie normalerweise 1 Verbrennungsmarker 3 Verbrennungsmarker. Talos kann außerdem für 3 Energie 1 erlittenden Schaden Heilen.

Wenn Talos besiegt wurde vorlesen:

Als ihr Talos den Todesstoß versetzt heult er ein letztes Mal auf. Ihr seht wie augenblicklich sein Fell wie Silberpulver herabrieselt und ein gleißendes Licht aus dem Wolfskörper strömt. Dann ist es Still und vor euch liegt der leblose Körper eines alten Mannes. "Hierher!", hört ihr es aus einer Ecke rufen. Ihr lauft hinüber und befreit den Pilger von seinen Fesseln. Dann verlasst ihr die Mine und macht euch auf dem Heimweg.