



Gebiet 3

Gebiet 4

Gebiet 1

Gebiet 2

Gebiet 5

Startgebiet

In den Eingeweiden der Erde

# In den Eingeweiden der Erde

By Pia Kasper

## Quest Background

Wieder einmal sitzt Ihr im "Salzigen Hund" und genießt Euer Bier, als ein unheimliches Beben die ganze Stadt erschüttert. Erst haltet Ihr das für eine Nebenwirkung Eures woher-sollt-Ihr-das-noch-wissen-wie-vielen-Bieres, doch alle anderen Gäste werden ebenso durchgerüttelt wie Ihr. Ein alter lahmer Mann in der Ecke des Raumes murmelt erst leise vor sich hin, dann schreit er durch die gesamte Kneipe: "Da ist die Strafe! Die Monster in den Eingeweiden der Erde werden einen Weg bis in die Stadt graben und alle töten!" Das wäre sehr schade um Eurer Bier, denkt Ihr Euch, und wollt Euch schon bereit machen, als der alte Mann sich plötzlich wieder bewegen kann, aufspringt und kreischt: "Es gibt nur eine Rettung! Tretet in den Orden des mächtigen Killos ein! Für nur wenig Gold werdet..." Enttäuscht wendet Ihr Euch von dem Wanderprediger ab, als ein Jäger die Kneipe betritt und verkündet, den Eingang zur Höhle gefunden zu haben, aus deren Tiefe das Rumpeln empordringt. Um in Zukunft Euer Bier nicht mehr zu verschütten, müsst Ihr wohl oder übel allen Monstern in der Höhle den Garaus machen...

## Quest Goals

Ihr gebt Euch in ungewisse Tiefen und kehrt nur erfolgreich zurück, wenn Ihr alle Monster der Höhle getötet habt. Ihr besitzt am Anfang 5 Questmarker und wenn Ihr irgendwann keinen einzigen mehr besitzt, habt Ihr keine Möglichkeit mehr, wieder aufzuerstehen und auch der Untergang der Stadt ist dann besiegelt. Euren Vorrat könnt Ihr an den Transportglyphen auffrischen, die Ihr praktischerweise auch für einen Schnellimbiss in der Stadt benutzen könnt.

**Important: Die Helden beginnen das Spiel mit 5 Questmarkern und zusätzlichen 200 Gold. Der Overlord erhält zusätzlich für jeden Spieler zwei Drohmarker und eine Overlord-Karte.**

Der Overlord darf in jedem neuen Gebiet entweder ein Hindernis von der Ausmaße eines Feldes beliebig im Raum auf einem freien Feld platzieren. Sie dürfen nicht mit anderen Hindernissen in Kontakt stehen.

## Startgebiet

Ihr habt die Höhle betreten, aber viel scheint hier nicht los zu sein... Ihr solltet die nächste Tür aufmachen, um möglichst schnell die Stadt vor weiteren Beben zu schützen...

## Gebiet 1

Monster sind hier genug, der Boden wackelt ausreichend... und ihr verschüttet natürlich das Bier aus der Kneipe, dass Ihr Euch als Wegzehrung mitgenommen habt. Ihr scheint wenigstens in der richtigen Höhle zu sein. Immerhin etwas...

## Gebiet 2

Als das Rumpeln, was während Eures gesamten Aufenthalts im ersten Raum aufhört, betretet Ihr diesen Raum und seht, dass sich vor Euch eine ordentliche Schar Tiermenschen um einen Knochen streitet...

Doch sie scheinen sehr schnell zu begreifen, dass in euch genügend für jeden sind. Bevor sie jedoch zum Angriff übergehen, bemerkt ihr etwas Grummelndes in der Finsternis, dass den Umriss eines Ogers besitzt.

**Wenn die Helden den Oger töten:**

Der Oger kippt vor Schmerzen zuckend nach vorne über. Als Ihr Euch im weiter näher, merkt ihr, dass er blubbert, brodelnd und zu leuchten beginnt. Ehe Ihr euch verseht, explodiert er und bespritzt Euch mit seinem ätzendem Mageninhalt.

Der Oger vergeht und hinterlässt eine Explosion mit dem Radius 3, die ihr Zentrum auf einem beliebigen Feld des Ogermodells hat. Der Schaden wird vom Overlord mit einem weißem und einem grünem Würfel bestimmt.

## Gebiet 3

Am Ende des vor Euch liegendem Gangs liegt ein Gegenstand, der rotleuchtend pulsiert. Ihr seid Euch sicher, dass dies etwas sehr wichtiges sein muss. Doch Ihr bemerkt gerade noch rechtzeitig mehrere fledermausartige Geschöpfe, die von der Decke herabhängen.

## Gebiet 4

Als Ihr diesen Raum betretet blickt Ihr in die gigantischen Augen eines Riesen. Doch er ignoriert Euch und springt unbeirrt weiter auf und ab, sodass die Erde weiterhin erbebt und zittert.

**Important:** Der Riese in diesem Raum erschüttert ihn durch seine Sprünge so stark, dass die Helden zu Beginn jedes Zuges einen Lebenspunkt pro Blitzsymbol, dass der Overlord mit 3 schwarzen Würfeln wirft, verlieren. (Gegen diesen Schaden schützt keine Rüstung.)

## Gebiet 5

Der Raum, den Ihr nun betretet, zeigt Euch, dass Ihr euch tatsächlich in den Eingeweiden der Erde befindet. Überall klaffen Abgründe und aus ihnen wehen Euch schweflige Dämpfe entgegen. Aus dem Dunklen der der Höhle kreischt eine grauenvolle Stimme und treibt die Wesen mit der Stimme eines Toten an. Ihr könnt erkennen, dass sie einem skelletiertem Drachen gehört.

**Important:**

Die Transportglyphen in diesem Raum sind miteinander verbunden: Wird eine aktiviert, wird auch die andere aktiviert. Für die Aktivierung dieser Glyphe erhalten die Helden wie gewohnt 3 Questmarker.

Der Elitedrache in diesem Raum ist der Wächter der Eingeweide. Er gilt als normaler Elitedrache, allerdings besitzt er zusätzlich 4 Rüstungspunkte und besitzt die Fähigkeit "Unsterblich".

**Wenn die Helden das letzte Monster in diesem Raum töten:**

Mit einem Mal hört die Erde auf zu beben und alles wirkt ungewohnt ruhig. Als Ihr merkt, dass alles vorbei ist, begeben Ihr euch wieder an die Oberfläche um dort im "Salzigem Hund" von eurem glorreichem Abenteuer zu erzählen und eine Menge Bier zu saufen.

Die Helden gewinnen den Quest und erhalten 4 Questmarker.

## Schätze

Bronzeschatz 1: 2 Questmarker, 2 Bronzeschätze  
Bronzeschatz 2: 3 Questmarker, 3 Flüche, 1 Bronzeschatz  
Bronzeschatz 3: 2 Questmarker, 2 Flüche, 1 Bronzeschatz

Silberschatz 1: 2 Questmarker, 2 Silberschätze  
Silberschatz 2: 3 Questmarker, 3 Flüche, 1 Silberschatz  
Silberschatz 3: 2 Questmarker, 2 Flüche, 1 Silberschatz

Goldschatz 1: 2 Questmarker, 2 Flüche, 2 Goldschätze  
Goldschatz 2: 4 Questmarker, 3 Flüche, 1 Goldschatz