

## Der Kerker der Elemente

Für 4 Helden und einen Overlord.  
Spieldauer: ca. 5-6 Stunden  
Besonderheiten: Spezielle Regeln



# Der Kerker der Elemente

By Birk Hörhold

## Scenario Background

Ein Bote kommt zu euch in die Taverne gelaufen: "Ahh... endlich hab ich euch gefunden. Xadoros der Weise braucht dringend eure Hilfe. Ihr sollt unverzüglich zu ihm kommen!". Wenig später kommt ihr im Turm von Xadoros an. "Ich habe euch schon erwartet. Ihr kennt doch den Kerker, wo Finades der Höllenhund eingesperrt ist. In letzter Zeit haben sich über diesem Kerker finstere Wolken niedergelassen. Vor zwei Tagen ist mir ein Bote des Lichtgottes erschienen. Er sagte, dass der Schattengott die anderen Götter verflucht hat und diese nun den Höllenhund freilassen wollen. Jedenfalls versuchen sie es. Ich habe durch einen mächtigen Lichtzauber erfahren, dass in diesem Kerker ebenfalls die Kristalle sind, die die einzelnen Götter verfluchen. Eure Aufgabe ist es in den Kerker einzudringen, die Kristalle zu zerstören und den abtrünnigen Gott zu vertreiben und falls der Höllenhund bereits befreit wurde, müsst ihr ihn auch noch besiegen! In den ersten Stunden, in denen der Höllenhund frei ist, ist er noch schwach. Wenn sich Finades allerdings erholt hat, sind wir alle am Ende! Insgesamt soll es 4 verfluchte Kristalle geben. Sie werden durch Avatare der jeweiligen Götter geschützt. Die Kristalle werden in einem Gebiet, das dem Element ähnlich sieht aufbewahrt: Erde, Feuer, Wasser und Natur. Jedes mal, wenn ihr einen Gott erlöst, wird die Kraft, die auf die Ketten des Höllenhundes einschlagen, gedämpft. Wenn ihr diese Götter allerdings nicht schnell genug erlöst, kann es passieren, dass Finades befreit wird und ihr ihn töten müsst! Auch wenn er nur mit halber Kraft kämpft müsst ihr euch bewusst sein, dass er ein Gott ist! Nun gut, wir dürfen keine Zeit verlieren! Immer wenn ihr zu mir kommt, kann ich euch Tränke, Artefakte und Gegenstände anbieten und euch auch trainieren. Viel Glück und gutes Gelingen! Das Schicksal der Welt liegt in euren Händen!"

## Mission Goals

- Zerstört die 4 verfluchten Kristalle
- Vernichtet Finades, falls er befreit wird
- Vertreibt den Schattengott

## Schwierigkeitsstufen

Anfänger: 11 Questmarker, 400 Startgold, -1 Leben für alle Monster, +1 Leben für alle Helden  
Einfach: 9 Questmarker, 350 Startgold, -1 Leben für alle Monster  
Normal: 7 Questmarker, 300 Startgold  
Schwer: 5 Questmarker, 250 Startgold, +1 Leben für alle Monster  
Göttlich: 3 Questmarker, 200 Startgold, +1 Leben für alle Monster, -1 Leben für alle Helden

## Sonderregeln

>>>Fehlende Endstücke auf der Karte<<<

Auf der Karte sind an manchen Stellen weiße Flecken zu sehen. Wenn es auf diesem Gebiet (vorausgesetzt alle Helden haben diesen Fleck schonmal überquert) keine Helden und kleinen Kreaturen mehr gibt, stürzt die Decke ein und die Räume können entfernt werden. Mit den nun erworbenen Teilen, kann man die Lücken der anderen Gebiete füllen (kleine Endstücke). Nur in Gebiet 9 werden die kleinen Endstücke die fehlen nicht ersetzt. Wenn hier ein Held oder eine Kreatur ins nichts fällt, ist sie sofort tot.

>>>Monsterkarten und spezielle Monster<<<

Für die Monster in diesem Level werden die normalen Monsterfiguren und Monsterkarten benötigt, auch wenn viele Monster eine spezielle Eigenschaft haben, die sie sonst nicht haben. Durch diese Änderungen passen die Kreaturen besser in einen Kerker hinein als sonst. Die neuen Fähigkeiten der Monster gibt es in dem Bereich "Monsterarten" zu sehen.

>>>Neue Fähigkeiten<<<

Da es für einige Monster notwendig ist, dass sie neue, passende Fähigkeiten benötigen, werden diese hier aufgelistet:

**Verfluchender Angriff:** Wenn ein Held getroffen wird, besteht eine gewisse Chance, dass dieser verflucht wird. Würfle einen W6. Bei einer 1-3 wird der Held verflucht, bei einer 4-5 verliert der Held automatisch 1 durchbohrenden Schadenspunkt. Bei einer 6 passiert nichts weiter. Wenn ein Held verflucht wird, wird ein Fluchmarker (Punktemarker des Overlords) auf die Charaktertafel des Helden gelegt. Er verursacht immer 2 Schaden weniger und hat auch 2 Grundleben weniger. Ein Held kann bis zu 3 mal verflucht werden. Man kann einen Fluch nur loswerden, wenn man stirbt oder einen Segnungstrank trinkt. Xadoros verkauft Segnungstränke für einen Preis von 150 Gold. Jeder Held kann maximal 1 Segnungstrank bei sich tragen. Alle Werte (Lebenspunkte, Ausdauer, Rüstung und Bewegungspunkte) des Helden erhöhen sich für diese Runde (die des Helden und die nächste des Overlords) um 2. Um die Segnungstränke darzustellen, verwendet man am besten ein Fragezeichen-Marker.

**Pestangriff:** Wenn ein Held von einem Monster mit Pestangriff angegriffen wird und Schaden bekommt passiert folgendes: Der Held legt einen Verbrennen-Marker auf seine Charaktertafel. Außerdem verliert der Held für jede Angriffs- und Bewegungsaktion einen Lebenspunkt. Ein Held kann maximal nur ein mal verpestet werden. Eine Pest kann nur geheilt werden, indem ein Held nur die Aktion "Alarmbereitschaft" auswählt, sich nicht bewegt oder angreift, sondern nur den Marker "Ausruhen" legt. Wenn der Marker in der nächsten Runde noch liegt, wurde die Pest geheilt.

**Seuchenwolke:** Wenn ein Held eine Kreatur mit der Fähigkeit Seuchenwolke angreift, reduziert sich sein Angriffsschaden um 1. Im Nahkampf verliert er außerdem ein Lebenspunkt.

**Steinhaut:** Eine Kreatur mit der Fähigkeit Steinhaut ist immun gegen die Fähigkeit Durchbohren.

**Verwurzelt:** Eine Kreatur mit der Fähigkeit Verwurzelt kann nur durch einen Angriff mit Feuer getötet werden oder aber durch eine volle Bewegungsaktion, nachdem sie niedergeschlagen wurde. Ansonsten wird sie nach einer Runde auf dem selben Feld wiederbelebt. Allerdings kann sich eine Kreatur mit dieser Fähigkeit nicht bewegen.

**Kälteaura:** Eine Kreatur mit der Fähigkeit Kälteaura greift automatisch bei jedem Angriff mit einem extra Schwarzen Würfel an. Außerdem bekommt der Feind, der getroffen und verletzt wurde, einen Betäubungsmarker.

**Flammenhaut:** Wenn eine Kreatur mit der Fähigkeit Flammenhaut angegriffen wird, schleudert sie die Hälfte des Schadens zurück. Dieser Schaden hat Durchbohren 2.

**Obsidian-Haut:** Eine Kreatur mit der Fähigkeit Obsidian-Haut hat eine Chance von 50%, einem Zauber zu widerstehen. Werf einen W6. Bei 1-3 wurde dem Zauber widerstanden. Bei 4-6 richtet der Zauber zwar Schaden an, allerdings mit einem Schadensabzug von 3. Außerdem wird der Schaden von Fernkampfangriffen um 2 und der Schaden von Nahkampfangriffen um 1 reduziert.

**Verjüngung:** Eine Kreatur mit der Fähigkeit Verjüngung bekommt immer, wenn sie aktiviert wird, 3 Lebenspunkte zurück.

**Wucherwurzeln:** Wenn eine Kreatur mit der Fähigkeit Wucherwurzeln angreift, umschlingt sie die angegriffene Kreatur ein. Diese kann sich so lange nicht bewegen, wie die angreifende Kreatur neben ihr steht. Außerdem bekommt diese die angegriffene Kreatur jede Runde 1 Schadenspunkt.

**Important:** Die Kristalle können erst dann zerstört werden, wenn der jeweilige Wächter tot ist. Um einen Kristall zu zerstören, muss ein Held seine Bewegung auf einem Kristall beenden.

Alle Monstererschaffungskarten des Overlord kosten die doppelte Menge an Furchtmarkern.

Der Overlord kann die Karten:

- Monsterhorden
- Brillianter Kommandant
- Böses Genie

nicht einsetzen. Er erhält dafür allerdings doppelt so viele Furchtmarker wie normal.

Wenn eine Truhe geöffnet wird, zieht NUR der Held einen Schatz, der die Truhe auch wirklich geöffnet hat.

Die Helden können in diesem Level ebenfalls Gold miteinander tauschen!

Sobald der Kartenstapel des Overlords 2mal durch ist, wurde Finades befreit und die Helden müssen gegen ihn kämpfen sobald sie in Gebiet 14 sind.

Für das Besiegen der Elementare gibt es jeweils 1 Questmarker als Belohnung.

## Monsterarten

>>>>Tiermensch<<<<  
Grundbewegung > 3; Leben > Wie aufgedruckt (4); Rüstung > Wie aufgedruckt (2)  
Schaden: Wie aufgedruckt (Nahkampf; rot, grün)  
Fähigkeiten: Durchbohren 1; Seuchenwolke  
>>>>Elite-Tiermensch<<<<  
Grundbewegung > 3; Leben > Wie aufgedruckt (5); Rüstung > Wie aufgedruckt (3)  
Schaden: Wie aufgedruckt (Nahkampf; rot, grün, schwarz)  
Fähigkeiten: Durchbohren 2; Seuchenwolke; Pestangriff

>>>>Höllenhund<<<<  
Grundbewegung > 5; Leben > Wie aufgedruckt (5); Rüstung > Wie aufgedruckt (1)  
Schaden: Nahkampf; rot, gelb, gelb  
Fähigkeiten: Verfluchender Angriff; Obsidian-Haut  
>>>>Elite-Höllenhund<<<<

Grundbewegung > 5; Leben > Wie aufgedruckt (6); Rüstung > Wie aufgedruckt (2)  
Schaden: Nahkampf; rot, gelb, gelb, schwarz  
Fähigkeiten: Verfluchender Angriff; Obsidian-Haut; Durchbohren 2

>>>>Rasierklingenflügler<<<<  
Grundbewegung > 5; Leben > Wie aufgedruckt (5); Rüstung > Wie aufgedruckt (3)  
Schaden: Wie aufgedruckt (Nahkampf; rot, gelb)  
Fähigkeiten: Fliegen; Obsidian-Haut  
>>>>Elite-Rasierklingenflügler<<<<  
Grundbewegung > 7; Leben > Wie aufgedruckt (6); Rüstung > Wie aufgedruckt (4)  
Schaden: Wie aufgedruckt (Nahkampf; rot, gelb, schwarz)  
Fähigkeiten: Fliegen; Obsidian-Haut; Steinhaut

>>>>Oger<<<<  
Grundbewegung > 2; Leben > Wie aufgedruckt (7); Rüstung > 2  
Schaden: Nahkampf; rot, grün, grün, gelb  
Fähigkeiten: Seuchenwolke; Pestangriff; Stoßkraft; Unsterblich (50% - 1-3 > Ja / 4-6 > Nein)  
>>>>Elite-Oger<<<<  
Grundbewegung > Wie aufgedruckt (3); Leben > Wie aufgedruckt (8); Rüstung > 3  
Schaden: Nahkampf; rot, grün, grün, gelb, schwarz  
Fähigkeiten: Seuchenwolke; Pestangriff; Stoßkraft; Unsterblich (50% - 1-3 > Ja / 4-6 > Nein)

## Gebiet 1

Der Kerker ist feucht und die Wände schimmeln. Der Gang, der sich vor euch befindet ist teilt sich in 3 Wege auf. Die Wände sind alt und sehen so aus, als ob sie jeden Moment zusammen brechen können. Überall sind kleine Fützen und es stinkt nach Verwesung und Tod. Als ihr euch weiter umblickt, seht ihr den Grund für diesen Gesank. Vor euch stehen mehrere Gestalten, denen die Haut in Fetzen runterhängt. Sie sehen aus wie Tiermenschen, nur sehen diese wie Untote aus. Das Fell sieht aus wie Jahre alter Schorf und die offenen Wunden sind mit grünen Schleim bedeckt. Diese Kreaturen wurden wohl vor langer Zeit zu Tode gequält und spucken seitdem hier herum.

## Gebiet 2

Ihr seid ganz verwundert, dass diese Tür aus Holz ist. An ihr wachsen Blätter und jegliche andere Arten von Pflanzen. Als ihr diese Tür öffnet, seht ihr einen geradezu gigantischen Raum. Die Decke, die Wände und auch der Boden strahlt in einem leichten Grün. Aus der Decke und den Wänden wachsen kleine Pflanzen und man sieht lauter grüne Blätter. Der Boden ist mit einer dicken Schicht Rasen bewachsen. Weiter hinten steht ein großer Baum, an dem goldgroße Äpfel hängen. Man hört leises zwitschern von Vögeln. In der Mitte des Raumes steht ein Sockel, auf dem ein grünfarbender Kristall steht. Ein Stück vor dem Sockel entfernt steht ein relativ großer Baum mit Armen und Beinen. Ihr habt schonmal von einem solchen Elementar gehört, aber gesehen habt ihr so eins noch nie! Diese Wesen sollen sehr mächtig und gefährlich sein. Dieses Wesen ist wahrscheinlich einer der 4 Wächter. Die 4 Skelettbogenschützen um dieses Wesen sind mit Pflanzen und Blättern bewachsen und sehen

aus wie wandernde Laubhaufen. Die stehen schon mindestens 5 Jahre an der selben Stelle, sonst hätten sie wohl kaum Wurzeln geschlagen...

**Important: Der Elite-Hexenmeister ist das Naturelementar. Es wird mit einem normalen Elite-Hexenmeister dargestellt und hat folgende Werte:**

**Grundbewegung > 5; Leben > 10; Rüstung > 4**

**Schaden: Nahkampf; rot, grün, grün, gelb, schwarz, schwarz**

**Fähigkeiten: Verjüngung; Wucherwurzeln; Gift; Durchbohren 2;**

**Immunität gegen Furchteinflößend, Gift, Netz, Betäubung**

**Die 4 Skelettbogenschützen haben zu ihren normalen Fähigkeiten noch die Fähigkeit Verwurzelt.**

**Sobald das Naturelementar tot ist, sterben die 4 Bogenschützen mit ihm.**

### Gebiet 3

Die Tür ist aus massiven Fels. Mit sehr viel Kraftaufwand und nach einer langen Zeit schafft ihr es endlich, diese Tür zur Seite zu schieben und sie so zu öffnen. Die Tür wieder zu schließen könnt ihr total vergessen. Der Boden vor euch ist ebenfalls aus massivem Fels. Die Decke ist grob geschlagen und es bröckelt hin und wieder ein Stein herunter. Der Boden ist kahl, die Wände sind kahl, die Decke ist kahl. In der Mitte dieses Raumes steht ein Sockel, auf dem ein braunfarbender Kristall steht. Vor diesem Kristall liegt ein großer Haufen Steine. Als ihr den Raum betretet seht ihr, dass sich der Haufen Steine bewegt. Es setzt sich ein Steingolem zusammen. Ein Wesen, das aus vielen einzelnen Steinen besteht und nur sehr langsam ist, allerdings wuchtige Hiebe ausführt und viel einstecken kann. Es ist wahrscheinlich einer der 4 Wächter, die Xadoros erwähnte. Die 4 Skelettbogenschützen haben steinernde Knochen.

**Important: Der Elite-Hexenmeister ist das Erdelementar. Es wird mit einem normalen Elite-Hexenmeister dargestellt und hat folgende Werte:**

**Grundbewegung > 3; Leben > 13; Rüstung > 7**

**Schaden: Nahkampf; rot, grün, grün, schwarz, schwarz**

**Fähigkeiten: Steinhaut; Rundumschlag; Stoßkraft; Immunität**

**gegen Furchteinflößend, Gift, Netz, Betäubung, Verbrennen**

**Die 4 Skelettbogenschützen haben zu ihren normalen Fähigkeiten noch die Fähigkeit Steinhaut.**

### Gebiet 4

Der muffige Kerkergang geht weiter richtung Osten und geht nach Links in eine Kurve. Der Gang sieht immer noch brüchig aus und stinkt fürchterlich. Die Monster hier sehen wieder so komisch aus. Allerdings stehen hier auch einige Gargoyles herum. Steingestalten, die fliegen und furchterende Geräusche von sich geben können.

### Gebiet 5

Die Treppe führt nach unten in ein muffiges Verließ. An den Wänden stehen gruselige Foltergeräte, aus denen Blut tropft. Man hört das Geschrei von mehren Geschöpfen, die unglaubliche Schmerzen haben müssen. Kurz darauf erstickt das Schreien und eines der Foltergeräte öffnet sich. Ein Skelett kommt zum Vorschein. Es ist mit Blut bekleckert und sieht noch nicht lange tot aus, da noch einige Hautfetzen an den Knochen hängen.

### Gebiet 6

Die Treppe führt wieder nach oben und es riecht auch ein bisschen besser. Ihr wisst jetzt auch warum. Hier stehen einige Schränke herum, keine Foltergeräte. Nur einige Pfüten sind hier. Nicht weit von euch seht ihr eine schwarze Statue, die sich plötzlich bewegt und auf euch zu kommt.

### Gebiet 7

Die morsche Holztür lässt sich leicht öffnen, bricht aber auch zusammen und kann nicht mehr geschlossen werden. Dieser Gang sieht gut aus, die Wände sind mit teilweise nur leicht beschädigten Kacheln bedeckt und der Boden ist mit Holz belegt. An der Decke hängt alle paar Meter ein Kerzenständer, der sogar brennt. Ihr seht eine Kreatur um die Ecke kommen, die eine Rüstung und einen Helm trägt. Als ihr dieser Kreatur in die Augen schauen wollt, seht ihr, dass sie gar keine mehr hat. Sie spannt einen Bogen und will schießen.

### Gebiet 8

Die Treppe führt nach unten. Es wird wieder sehr feucht und stinkt nach Verwesung. Die Kacheln an den Wänden und auf dem Boden sind zerschlagen, kaum eine ist noch heil. Es schimmelt an den Wänden und lauter Knochen liegen in diesem Raum verteilt herum. Aus einer dunklen Ecke hört ihr Gebrüll. Als ihr euer Licht in diese Richtung haltet, könnt ihr eine große Kreatur wahrnehmen. Ihre Haut ist grünlich und hängt in Fetzen runter. An manchen Stellen vom Körper kann man schon die Knochen sehen. Um die Kreatur herum schwebt eine grünliche Wolke, die nach Verwesung stinkt. Mit langsamen und lauten Schritten schlürft die Kreatur auf euch zu...

### Gebiet 9

Die Tür ist ganz kalt, bei genauerem Hinsehen könnt ihr eine Eisschicht über dieser Tür erkennen. Die vereiste Tür lässt sich kaum öffnen, aber mit dem Feuer der Fackeln schafft ihr es schließlich doch. Der Raum hinter dieser Tür ist voll mit Wasser. Es ist mindestens 30 cm tief und somit schwer zu durchqueren (Grundbewegung wird um 1 reduziert). Die Wände sind vereist und von der Decke tropft hin und wieder etwas Wasser. Es ist sehr kalt und nach kurzem Umsehen könnt ihr auch den Grund für diese Kälte sehen. Dort steht ein großes Elementar. Es ist ein Strudel Wasser mit einer Eiskruste drumherum. Die Augen leuchten in einem grellen Weißton. Aus dem Mund kann man blaues Feuer sehen und die Klauen und Füße sind mit einer dicken Schicht Eis beschichtet. Hinter diesem Wesen könnt ihr einen Sockel sehen, auf dem ein blaufarbender Kristall drauf steht. Dieses Elementar muss wohl einer der vier Wächter sein.

**Important: Der Elite-Hexenmeister ist das Wasserelementar. Es wird mit einem normalen Elite-Hexenmeister dargestellt und hat folgende Werte:**

**Grundbewegung > 3; Leben > 15; Rüstung > 3**  
**Schaden: Magie; weiß, grün, grün, schwarz, schwarz**  
**Fähigkeiten: Kälteaura; Reichweite +2; Stoßkraft; Immunität**  
**gegen Furchteinflößend, Gift, Netz, Betäubung, Verbrennen**

**Der Elite-Rasierklingenflügler und der Elite-Höllenhund haben außerdem noch die Fähigkeit Kälteaura.**

## Gebiet 10

Die vereiste Tür lässt sich diesmal sehr leicht öffnen. Ihr könnt wieder eine große Gestalt sehen, der die Haut zu Fetzen runterhängt. Als ihr nach links blickt, könnt ihr eine kleine magische Brücke sehen, die zu einem anderen Raum führt. Ihr könnt ein starkes, rotes Leuchten wahrnehmen und es ist sehr heiß. Ein Elementar steht auf der anderen Seite. Es sieht wie stehender ein Wurm aus. Seine Haut ist orangefarben und es brennt. Die Arme enden zu zwei kleinen Stuppeln, die vorne offen sind. Aus diesen Stuppeln dringt Magma hervor.

**Important: Der Elite-Hexenmeister ist das Feuerelementar. Es wird mit einem normalen Elite-Hexenmeister dargestellt und hat folgende Werte:**

**Grundbewegung > 4; Leben > 14; Rüstung > 3**  
**Schaden: Magie; weiß, grün, grün, schwarz, schwarz**  
**Fähigkeiten: Flammenhaut; Hexerei 3; Unsterblich; Kommando;**  
**Immunität gegen Furchteinflößend, Gift, Netz, Betäubung,**  
**Verbrennen**

**Der Oger hat außerdem noch die Fähigkeit Flammenhaut.**  
**Important: Ein Held oder ein kleines Monster kann versuchen über die magische Brücke zu balancieren. Wirf einen schwarzen Würfel. Bei der Leerseite fällt der Held oder die Kreatur ins Nichts und ist tot. Ansonsten kommt man problemlos über die Brücke.**

## Gebiet 11

Der Raum hinter dieser Tür ist groß. Der Boden ist mit Gold beschichtet, die Decke und die Wände sind aus Stahl. Auf dem Boden liegen mehrere Haufen Schutt, weiter hinten seht ihr einen Haufen Gold. Doch eine sehr große Gestalt versperrt den Weg.  
"Harhahaha... Endlich wieder was zum... zum.. spielen.. So lange hab ich nichts mehr gesehen.. immer nur diesen öden Raum.. jeden Tag... und das seit 25 Jahren... Kommt her und lasst mich euch zerquetschen..."

## Gebiet 12

Eine schwarze Statue steht in dem kleinen Raum. Sie bewegt sich. Neben dieser Kreatur könnt ihr eine regenbogenfarbende Rune wahrnehmen. Dies muss ein Teleporter sein...

**Important: Das Wasser ist KEIN Wasser. Es ist ein Teleporter zum kleinen Wasserfleck von Gebiet 13.**

## Gebiet 13

Der Teleporter bringt euch in einen anderen Raum. Hier stehen 2 Sarkophage. Außerdem liegen hier ein paar Haufen Schutt herum. Eine blaue Runentür versperrt euch den Weg. Wo kann nur der Schlüssel sein? Vielleicht in einem der Sarkophage?...

**Important: Ein Held kann einen Sarkophag mit 3 Bewegungspunkten öffnen. Aus beiden Sarkophagen kommen jeweils 1 Tiernensch und 1 Elite-Tiernensch. Im zweiten Sarkophag ist der blaue Schlüssel (es müssen immer beide Sarkophage geöffnet werden, um den Schlüssel zu finden!)**

## Gebiet 14

Der Raum ist groß. Die Wände sind mit Juwelen geschmückt und der Boden ist sauber. Hier geht es nicht weiter. Ihr müsst dort angekommen sein, wo ihr hin wolltet. Ein paar finstere Gestalten schauen zu euch hinüber.

>>>Lese noch einen dieser beiden Texte vor. Also den, der zutrifft<<<

>>>Falls Finades noch nicht befreit ist<<<  
Ihr seht große Ketten, die eine Grube versperren. Lautes Gebrülle kommt aus dieser Grube. Ihr habt es geschafft. Ihr habt die Welt gerettet ohne gegen Finades kämpfen zu müssen...

>>>Falls Finades befreit wurde<<<  
Ihr seht zerbrochene, große Ketten. Ein schwarzfarbender Höllenhund mit leuchtend roten Augen liegt vor einer kleinen Grube. Er schnauft als er euch bemerkt. "Hahahaha... Ihr kommt zu spät! Ich bin frei und ich werde mir nun die Welt wiederholen! Eure Welt gehört nun wieder mir! Hahahaha... Oder wollt ihr es wagen, MICH, Finades, herauszufordern??. Ich bin ein Gott! Ihr könnt mich nicht besiegen!... Viel Spaß in der Hölle... hahaha.."

**Important: Das Netz auf der Karte wird ebenfalls ausgelegt, Helden und Kreaturen, die nicht fliegen können, können sich nicht über diese Felder bewegen.**

**Finadus der Höllenhund wird durch einen Elite-Tiernensch dargestellt und hat folgende Werte:**  
**Grundbewegung > 5; Leben > 20; Rüstung > 6**  
**Schaden: Nahkampf; rot, grün, grün, gelb, gelb, schwarz, schwarz**  
**Fähigkeiten: Steinhaut; Flammenhaut; Verjüngung; Obsidian-Haut; Verfluchender Angriff; Kommando; Furchteinflößend 2;**  
**Durchbohren 2; Immunität gegen Verbrennen, Furchteinflößend, Greifen, Stoßkraft, Gift, Betäubung, Netz**

## Der abtrünnige Gott

Sobald Finades tot ist oder alle Kristalle zerstört sind und Finades noch eingesperrt ist (vorausgesetzt die Helden sind schon in dem Raum, wo Finades eingesperrt ist), tritt folgendes ein:

"Ahhh.. Das kann nicht sein.. Ich, der Schattengott, werde euch nun töten.. ihr habt schon genug Ärger gemacht!"  
In dem Augenblick seht ihr, wie die 4 befreiten Elementargötter erscheinen. Sie beginnen einen Zauber zu wirken und lassen diesen auf den Schattengott los.  
"Neiiiiinnn! Das kann nicht sein!!! Ich zahl euch das noch heim!..."

**Important: Die Helden bekommen für das Vertreiben des Schattengottes und das Besiegen Finades 3 Questmarker. Und ihre Quest ist damit erfolgreich beendet.**

## Schatztruhen

Kupfer 1: 2 Questmarker; 1 Fluch; 1 Kupferschatz  
Kupfer 2: 1 Questmarker; 1 Kupferschatz

Kupfer 3: 3 Questmarker; 1 Fluch; 1 Kupferschatz

Silber 1: 2 Questmarker; 1 Silberschatz

Silber 2: 1 Questmarker; 1 Fluch; 1 Silberschatz

Silber 3: 2 Questmarker; 2 Flüche; 2 Silberschätze

Gold 1: 3 Questmarker; 1 Fluch; 1 Goldschatz

Gold 2: 1 Questmarker; 2 Flüche; 2 Goldschätze