



Mankels Matrix

By Oliver Fischer

Quest Goals

Tötet den Drachen Mankel

Quest Background

Der Drache Mankel terrorisiert seit langem die Umgegend. Der Stadthalter der nächstgelegenen Stadt hat nun ein Kopfgeld ausgesetzt um seinem Treiben ein Ende zu setzen. Im Rathaus war die Gruppe noch froher Dinge und meinte dies wäre leicht verdientes Gold. OK, das Gebrabbel von diesem Halbverrückten in der Schänke klang nicht sehr Aufmunternd, aber wer glaubt den schon an Gegner die aus dem Nichts erscheinen. Eher war zu vermuten das dieser selbsternannte einzige Überlebende der letzten Exkursion zur Matrix, ein komischer Name für einen Drachenhort, dem Met gar zu stark zugesprochen hatte. Doch nun wo die Gruppe Mankels Matix betreten hat klingt seine Geschichte gar nicht mehr so verrückt.....

Die Questmarker sind Teleporterfelder die von den Helden nicht betreten werden können. Die Wasserfelder in der Mitte der Karte sind Bodenkontakte die von den Helden gleichzeitig betreten werden müssen um den Endkampf auszulösen. Dazu müssen alle Helden auf einem solchen Feld stehen.

Sobald Raum 1, 3 und 5 zum ersten mal geöffnet werden wirf einen Gelben Würfel. bei 1 oder 2 mit einem Herz Verteile 3 Tiernmenschen und 2 Elite Tiernmenschen in diesem Raum. bei einer 2 mit einem Blitz Skelettbogenschützen in der selben Aufteilung. bei einer 3 nimm Rasierklingenflügler in diesen Mengen.

Solange in diesen Räumen noch mindestens ein Elitegegner der auf diese Art ermittelten Gegner ist und die Gesamtzahl dieser Gegner kleiner als 4 ist kannst du auf den Teleporterfeldern in der zweiten Overlord Phase weitere normale Monster dieser Art entstehen lassen (maximal 2, wenn dadurch die Gesamtzahl dieser Gegnerrasse 5 nicht überschreitet).

Mankels Saal (Raum 8): Sobald jeder Held auf einem Bodenkontakt steht (Die Wasserfelder) entferne die Geröllhaufen zu den angrenzenden Räumen. Bringe dann auf den Teleporterfeldern noch einmal die für Raum 1 erwürfelten Gegner ins Spiel, allerdings nun 2 Elite und 4 Normale. Sind diese dann komplett vernichtet bringe auf diesen Feldern die für Raum 3 erwürfelten Gegner aufs Feld (ebenfalls 2 Elite und 4 Normale). Wiederhole nach deren Vernichtung den Vorgang noch einmal mit den für Raum 5 erwürfelten Gegnern (auch hier wieder 2 und 4). Wenn auch diese letzte Welle vernichtet ist setze den Drachen Mankel in einen Raum deiner Wahl.

Mankel ist ein Elitedrache mit folgenden Abänderungen: plus 5 Lebenspunkte, plus 3 Rüstung. Er ignoriert Durchbohren und Verbrennen.

Schatzkisten:

Kupfer 1: 1 Questmarker, 1 Kupferschatz

Kupfer 2: 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz

Kupfer 3: 1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Fluch, 1 Kupferschatz

Silber 1: 2 Questmarker, 1 Silberschatz

Silber 2: 2 Questmarker, 100 Münzen, 1 Fluch, 1 Silberschatz

Silber 3: 3 Questmarker, 200 Münzen, 1 Fluch, 1 Silberschatz

Gold 1: 3 Questmarker, 2 Flüche, 1 Goldschatz

Gold 2: 3 Questmarker, 200 Münzen, 1 Goldschatz

Raum 1

Im Norden ist der Umriss eines Trolls zu sehen. Im Westen bemerkt Ihr ein seltsames Flirren in der Luft und irgendetwas schleicht im Schatten herrum.

Raum 2

Sobald die Tür aufgestossen ist wird klar das sich hier diverser Getier niedergelassen hat. im Norden befindet sich eine anscheinend noch nicht aktive Glyph.

Raum 3

Im Halbschatten hinter einer Grube windet sich etwas Großes. Der Schatten in diesem Raum scheint von Leben regelrecht zu wimmeln. Und dann ist da im Süden schon wieder dieses verfluchte Flirren....

Raum 4

Spinnweben verkünden euch schon, bevor sich etwas Vielbeiniges aus dem Dunkel schält, was hier haust.

Raum 5

In der Mitte des Raums sitzt ein Mantikor. "Kommt her, ich will es hinter mich bringen." Fast kommt Ihr seiner Aufforderung schon nach, da bemerkt ihr aus dem Augenwinkel zusätzliche Bewegungen. Als ob dies nicht ausreichte ist dort im Osten schon wieder das euch schon verhasste Flickern und Flimmern.

Raum 6

Die Tür schlägt krachend gegen die Wand, ein Feuerschein und ein nicht gerade freundliches Bellen macht euch bewusst das hier ein etwas anderer Wachhund zu Hause ist.

Raum 7

Eine schöne Bescherung. Es sieht so aus als wärt Ihr in eine Dämonenbeschwörung geplatzt. Um es noch schlimmer zu machen ist sie soeben beendet worden. Die überraschten Hexenmeister sehen so aus als wären sie nicht erfreut....

Seelenfresser: Der Dämon hat nicht viel für seine Beschwörer übrig. Wenn er Schaden genommen hat kann er auf seine Bewegung und seinen Angriff verzichten und stattdessen EINEN Hexenmeister oder Elite Hexenmeister auf einem benachbarten Feld verschlingen. Dadurch bekommt er so viele Lebenspunkte zurück wie der Verschlungene noch hatte bis zu seinem

Maximumlebenspunkten. Entferne das Verschlungene Modell danach.

Raum 8

Das also ist Mankels Saal, das Herz seines Hortlabyrinths. Der Hausherr scheint gerade nicht anwesend zu sein. In den Ecken des Raumes leuchten auf dem Boden Blaue Glyphen. Der Verrückte aus der Schänke faselte doch etwas davon das alle Eindringlinge gleichzeitig auf blauem Licht stehen müsten um Mankel zu rufen. Was gestern Abend noch nach Wahwitz klang bekommt nun langsam einen Sinn.....

Vorzulesen wenn alle Helden sich auf einen Bodenkontakt gestellt haben: Nachdem auch der letzte seinen Fuss auf das unheimliche Blaue Leuchten gesetzt hat ertönt ein gewaltiges Grollen und Rumpeln in allen Himmelsrichtungen außer von Süden. Die Steinhäufen zerfallen zu Staub und dahinter kommen die Teleporterfelder zum Vorschein.....