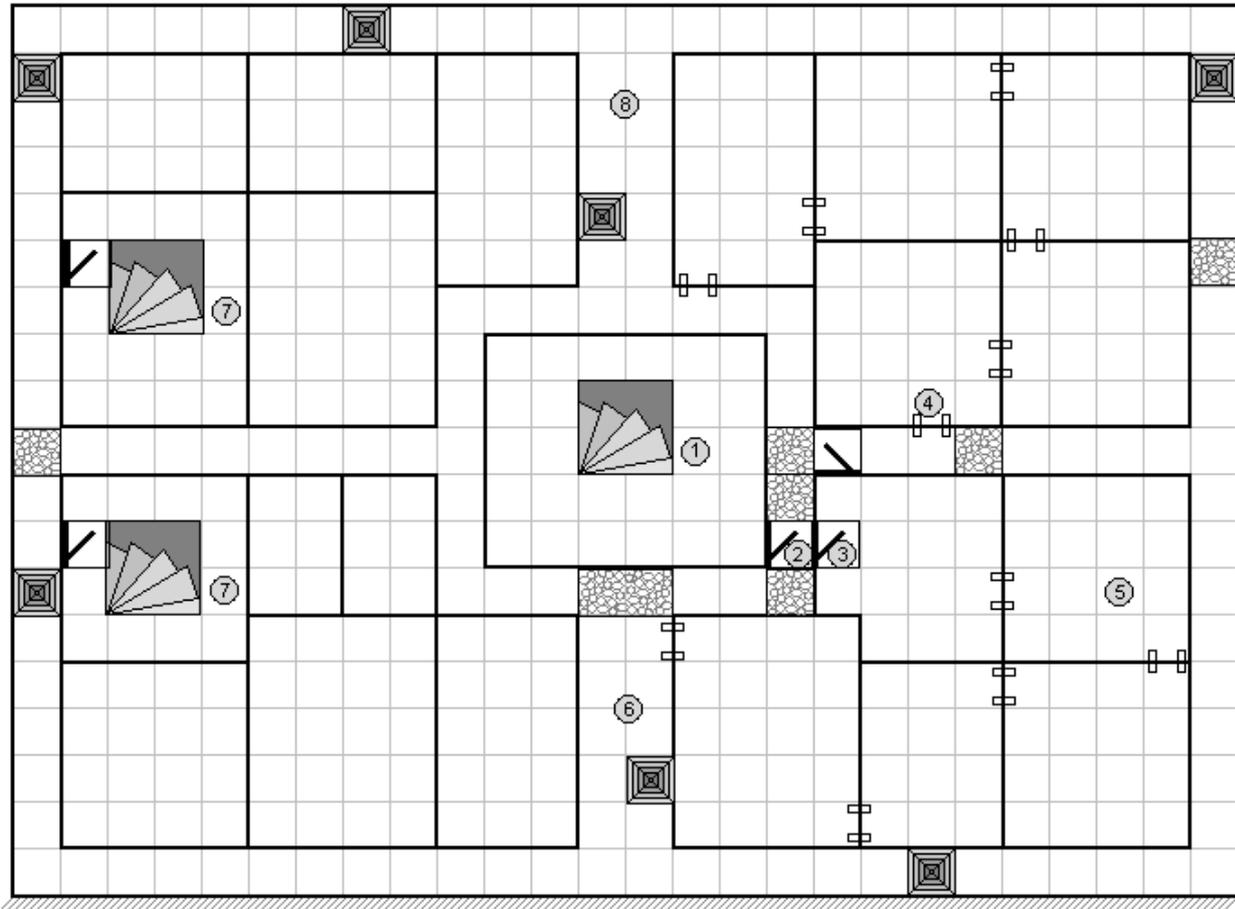




Der große Schatz der Zwerge

von Thomas Riedel

Der große Schatz der Zwerge – Stufe 1 – Die endlosen Gänge



Vor dem Wechsel der Mächte trugen einst alle Zwerge der Lande hinter den Bergen ihre Schätze zusammen, denn es ging eine böse Macht um, welche alles in den roten Blutschleier des Todes hüllen sollte. Nur wenige Zwerge wussten jedoch den Weg durch die labyrinthischen Gänge des Berges. Und so ging mit dem Tod der alten Zwerge das Wissen über der große Schatz verloren.

Als der Zauberer in einem alten Archiv eine vergilbte Schriftrolle mit Hinweisen zum letzten großen Schatz dieser Zeit findet, beschließt ihr euch aufzumachen und diesen Schatz zu finden. Doch ihr ahnt nicht, wie schwierig eure Aufgabe sein wird.

Diese Mission ist mit dem Basispack zu spielen.

Streunendes Monster: Eine giftige Viper, die den Heroen mit 1 Totenschädel angreift. Es muss mit einem Totenschädel verteidigt werden, da mit der entsprechenden Waffe des Heroen abgewehrt wird. Die Schlange wird dabei getötet.

1 Als ihr tief in die Höhle hineingewandert seid, ohne zu wissen wie lange schon, trefft ihr auf ein Loch im Boden, eine lange Leiter führt in die Dunkelheit, kaltfeuchte Luft schlägt euch entgegen. Als der letzte die Leiter heruntergeklettert ist, steht ihr in einem ausgemeißelten Raum, die Wände sind feucht und eure Fackeln dampfen. Ihr bemerkt, dass kein Weg aus diesem Loch hinausführt.

2 Einen Durchgang suchend beschließt ihr die Wände abzutasten. An der glitschigen Wand, die mehr aus Dreck als aus festes Gestein besteht, entdeckt der Barbar eine besonders durchlässige Lehmschicht. Mit seinem Schwert beginnt er sich mühevoll durchzugraben. Nach einer Weile steht er in einer Mulde.

3 Nach ein paar weiteren Schwertschauflern bricht er durch. Als die Öffnung groß genug ist zwängen sich auch die restlichen Helden durch den matschtropfenden Gang. Endlich kommt ihr in einen gemauerten Raum.

4 Als der erste Held durch die Tür geht, gibt die schon marode Türkonstruktion nach. Ein Erdwall stößt herab und trennt ihn vom Rest der Gruppe.

Nimm die Tür vom Spielfeld.

mit dem Chaoszauber erst durch eine bestimmte Wortfolge gelöst werden kann. Weitere Experimente werden zeigen, für wie lange diese Narkose wirkt.“

7 Diese Geheimgänge können nur vom geheimen Türmechanismus geöffnet werden.

8 Als der erste Heroe den Raum betritt, bemerkt er einen Riss im Boden. Als er durch den Raum geht und sich der anderen Tür nähert, weitet sich der Riss, ein Spalt tut sich auf und der Boden droht abzustürzen in die unteren Schichten dieses Labyrinths. Schnell ruft er die anderen Heroen herbei, damit sie den Raum durchqueren, bevor der Boden ganz eingestürzt ist. Nach zwei Runden wird dieser Raum nicht mehr zu durchqueren sein! Also eilt euch

9 Als der erste Held die Tür öffnet und in den Raum tritt, in dem Knöchelhoch das Wasser steht, bemerkt er ein kleines Rinnsal an der Wand, das ständig stärker wird. Nur wenige Momente später geht ihm das Wasser bis an die Knie. Schnell ruft er die anderen Helden herbei, den Raum so schnell wie möglich zu durchqueren, bevor es unmöglich wird. Bringe alle Helden durch den Raum und verschließe hinter dir den Raum noch bevor der Held, der die Tür geöffnet hat zum zweiten Male dran ist, sonst ertrinken alle Helden

10 Endlich der Schatz! Als ihr die Truhe seht schäumt in euch die pure Gier auf! Als ihr die Truhe aber endlich geöffnet habt, entweicht aus ihr ein seltsames grünes Gas. Ihr weicht schnell zurück und begreift, dass es eine Falle ist. Wenn nicht innerhalb von zwei Runden alle aus dem Raum gegangen sind und die Türen verschlossen sind, holt euch das grüne Gas ein und ihr werdet elendig den Erstickungstod sterben.

11 „Ich bin der Beschützer dieses Hebels“ Ruft der etwas in die Jahre gekommene aber dennoch nicht zu unterschätzende Zwergenhexer aus. Er greift euch mit der ganzen Macht seiner uralten Magie an. Hexer: Tempo: 6, Angriff: 4, Verteidigung 6, Körperkraft 3, Intelligenz: 6

Im Falle des Todes des Hexers: Als ihr den letzten vernichtenden Schlag ausführen wollt, murmelt der Hexer noch einen letzten unverständlichen Spruch, dann stirbt er und löst sich in Rauch auf.

Ein Schauern ergreift euch. Denn Seelen scheinen durch den Raum zu fliegen, durch euch durch und ihr befürchtet das Schlimmste. Die Kreaturen erwachen!!!! Sie kommen!!!!

12 Ihr betätigt den Hebel, doch zunächst scheint sich nichts zu tun. Doch plötzlich vernehmt ihr ein tiefes Rattern und Knattern und fern scheinen sich gigantische Riegel zu bewegen, große Zahnräder, die geheime Mechanismen betätigen.

Setze die beiden Geheimtüren aufs Spielfeld 7, Die Tür 15 ist nun entriegelt und kann geöffnet werden.

13 Als ihr den Raum öffnet kommt euch schallendes Gelächter entgegen. „Wenn ihr meint, ihr könntet es mit einem Chaosgargoyle aufnehmen, dann habt ihr euch getäuscht. Spürt die Klaue des Todes! Eure Seelen sind mein!“

Chaosgargoyle: Tempo:6, Angriff:6, Verteidigung: 6, Körperkraft: 4, Intelligenz: 7

Wenn der CG stirbt: Als die letzten Funken leben aus den Augen des CG weichen, fallen alle Kreaturen leblos zu Boden. Denn an seine Lebensenergie waren sie gekoppelt. Der geschundene Leichnam zerstäubt vor euren Augen.

14 Ihr öffnet die Truhe und erblickt den großen Schatz der Zwerge: 2000 Goldmünzen, die ihr unter euch aufteilt.

15 Diese Tür ist verschlossen, doch scheint sie durch einen geheimen Mechanismus gesteuert zu sein.

Alle Müh und Pein, und alle Opfer, die ihr habt erbringen müssen, scheinen wie weggeblasen. Ihr Freut euch schon auf einen Humpen Met und eine Wildsau im Wecken. Ihr habt den großen Schatz der Zwerge gefunden!!