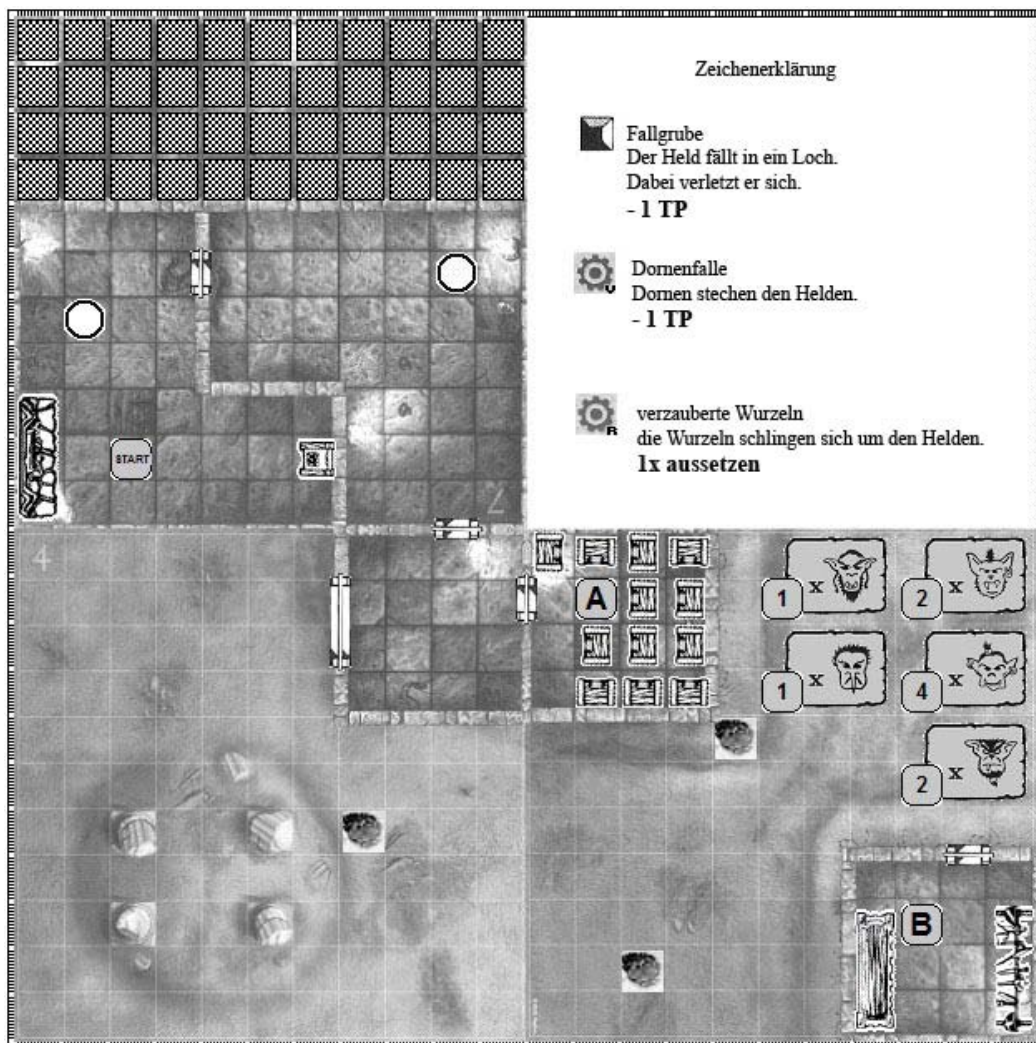


Terror über Rallion

"Ein schrecklicher Drache Namens Skrathon terrorisiert Rallion. Bisher war er friedlich, doch nun steht er unter dem Bann von Phregnor, einem fiesen Oger, der mit der Hilfe des Drachens Rallion vernichten und dann die alte Welt unterjochen will. Nur ihr könnt es schaffen dem ein Ende zu machen."

Level 1: Der Händler

"Ein Händler bot einst ein Drachenschwert an. Sucht ihn auf, und schaut, ob ihr es ihm entlocken könnt"



A: Der König erlaubt es euch das ihr aus seiner Schatzkammer 8 Dinge mitnehmt. Ihr habt die Wahl aus 12 Schatzkisten.

B: Dies ist der Händler (nimm den übrig gebliebenen Helden). Er hat gehört, das ihr Interesse an diesem Schwert habt. Darauf hat er den Preis vervielfacht. Damit ihr das Schwert bekommen könnt, müsst ihr dem Händler folgendes zum Tausch anbieten.

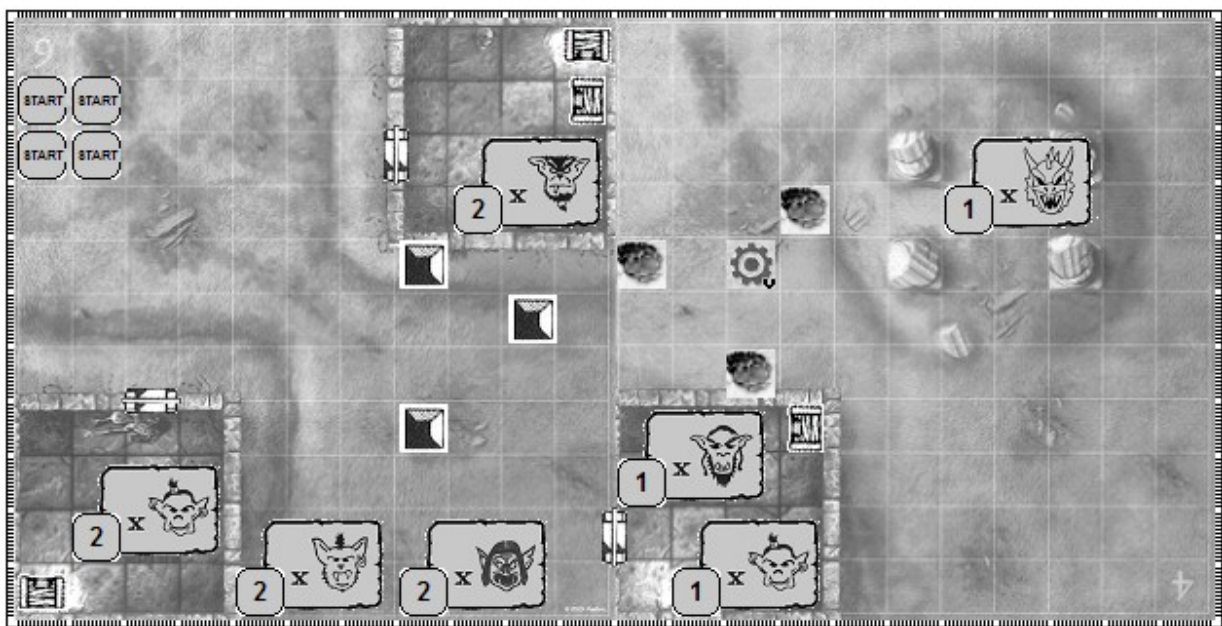
- 1x Nahkampfwaffe
- 1x Fernkampfwaffe
- 1x Trank
- 1x Gegenstand bzw. 1x Zauber

Drachenschwert

Ignoriert jegliche RK bei lebenden Monstern

Level 2: Schlafender Drache

"Der Drache ist unweit von hier gesehen worden. Das ist eure Chance ihn aufzuspüren."



- Der Drache liegt schlafend im Gras. Jeder der des Schleichens mächtig ist, kann sich ungehindert dem Drachen nähern!

Sobald der Drache aufwacht greift er ungehindert der Spielreihenfolge sofort an!
Wenn die Körperkraft des Drachens auf 2 sinkt, fliegt er blutend davon.

Der Drache kämpft nach folgenden Werten:

RK: 4

KP: 14

Schritte: 4

Feueratem: 1x Blau, 1x Rot

Unbegrenzte Bewegungsrate beim Fliegen!

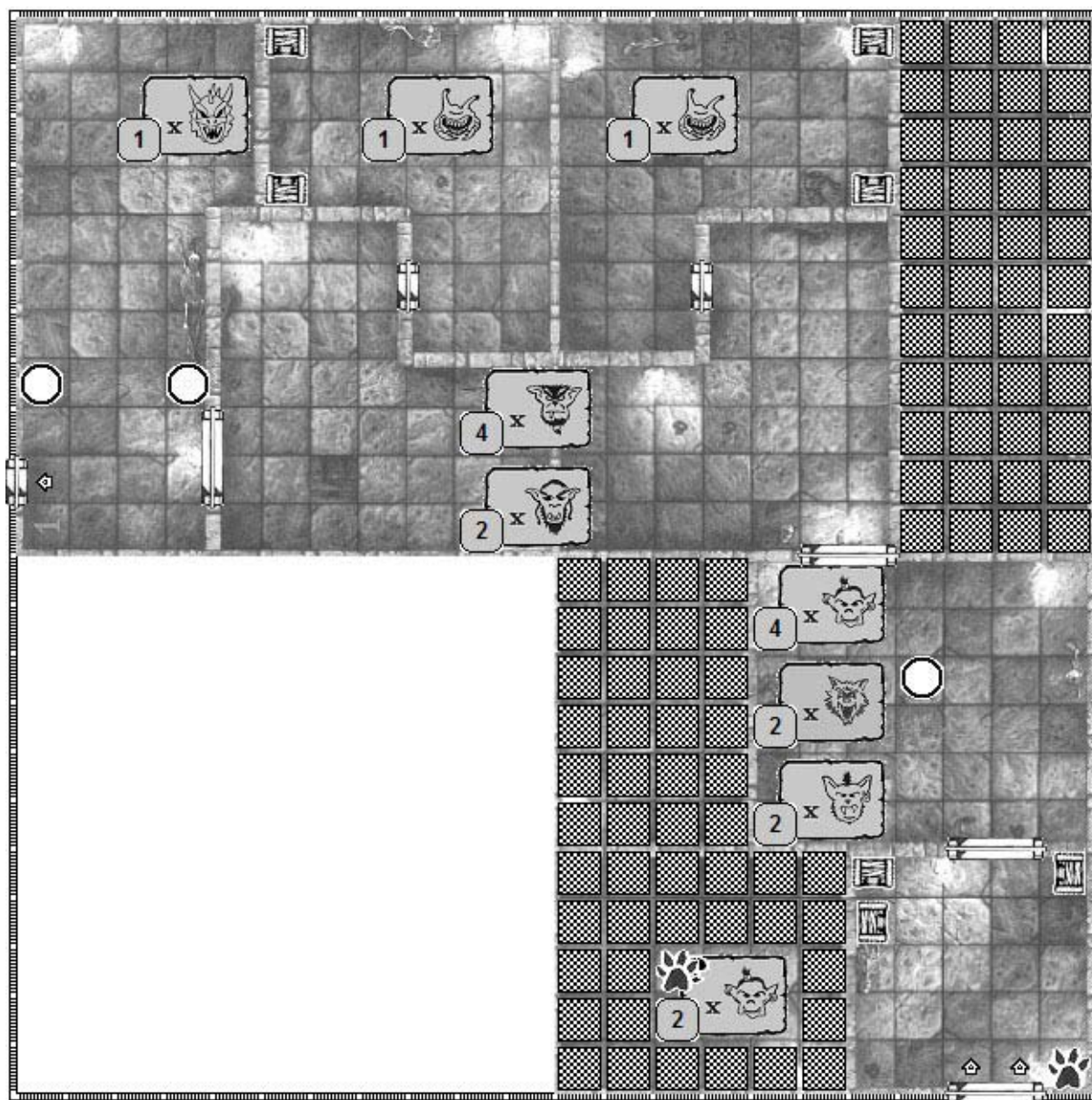
Der Krieger (Regdar, Morkahn oder ein anderer erfahrener Krieger) springt lachend in das frische Drachenblut, und suhlt sich darin.

Das Blut wirkt wie ein Schutzschild. Alle Feuerangriffe wehrt der Held mit RK 4 ab.

Die Wirkung verfliegt, sobald der Held verletzt wird, und sein Blut sich mit dem Drachenblut vermischt.

Level 3: Auf den Spuren des Drachens

"Der Drache ist schwerer verletzt als bisher angenommen. Immer wieder muß er seinen Flug unterbrechen und seinen Weg zu Fuß aufnehmen."



A: Zusammengekauert in einem Raum liegt der Drache, und wartet auf seinen nahenden Tod. Zum letzten Mal nimmt er all seine Kräfte zusammen, und Greift an.

Der Drache kämpft nun mit folgenden Werten:

RK: 2

KP: 4

Schritte: 2

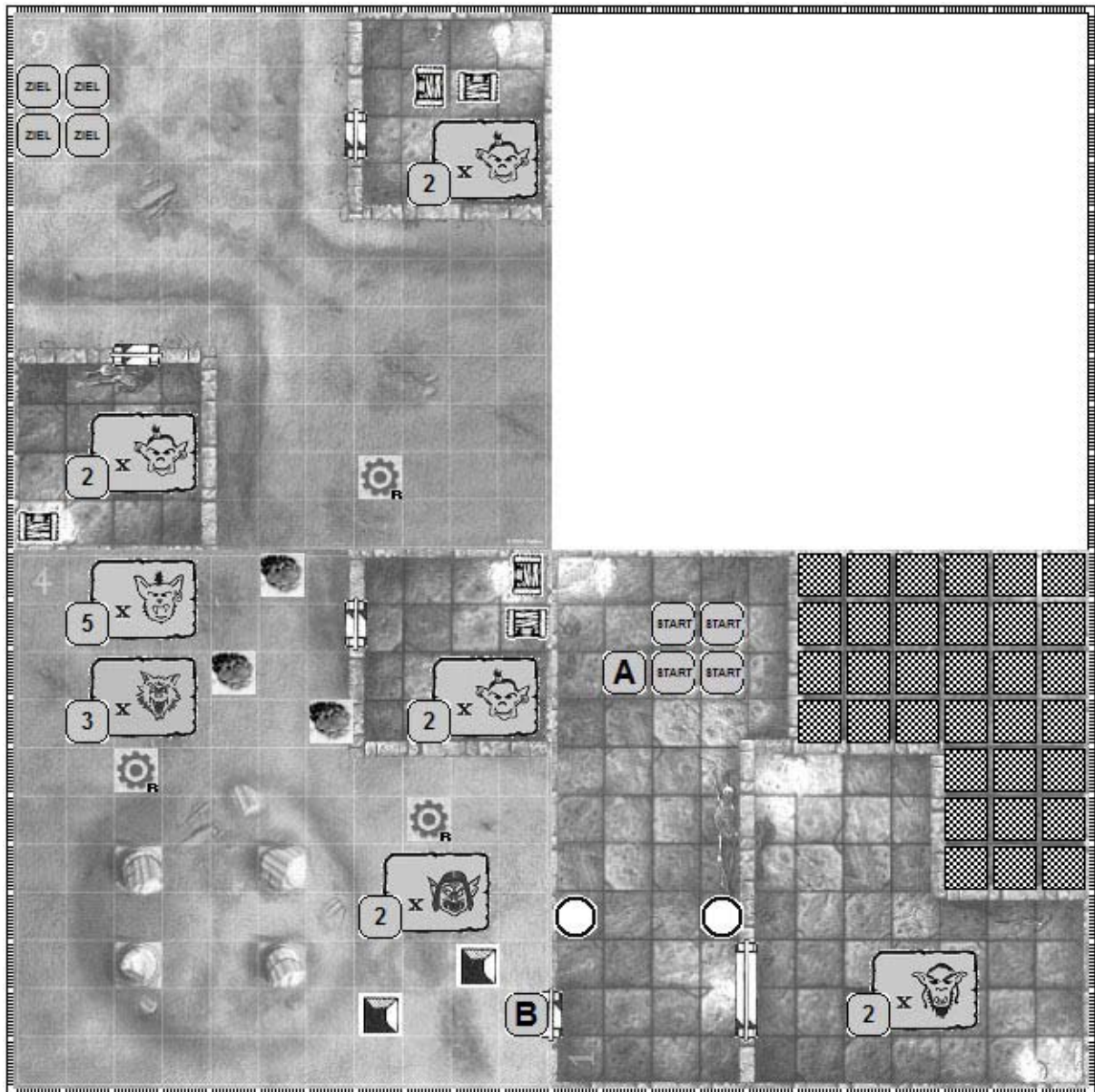
Feueratem: 2x Orange

Unbegrenzte Bewegungsrate beim Fliegen!

Nimm den Drachenfuß-Chip und lege es mit den Zehen nach vorn in Richtung des Weges den der Drache zurückgelegt hat!

Level 4: Der Drache ist tot

"Der Drache ist tot, neben ihm liegt eine Drachenschuppe. Nimm diese, sie wird dich schützen."

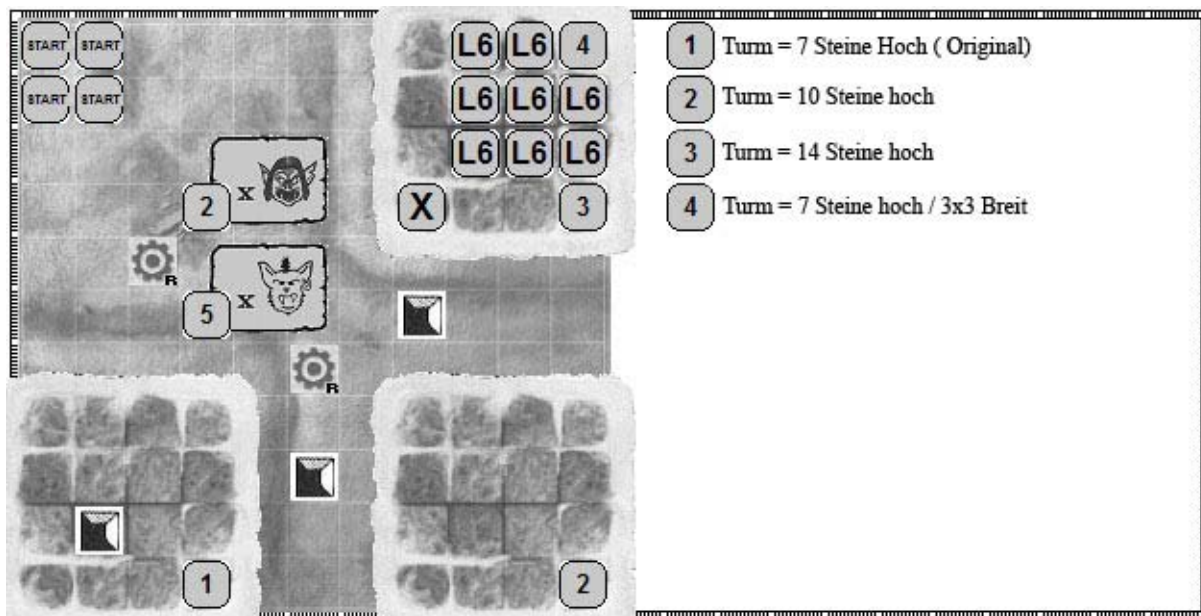


A: Als Du die Drachenschuppe aufhebst kristallisiert sich ein Panzer darum. Nimm die Karte "Drachenherz-Amulett"!

B: Sobald die Helden aus dem Dungeon kommen greifen die Greifenreiter sofort an, ohne das sie die Reihenfolge beachten müssen.

Level 5: Das Drachenei

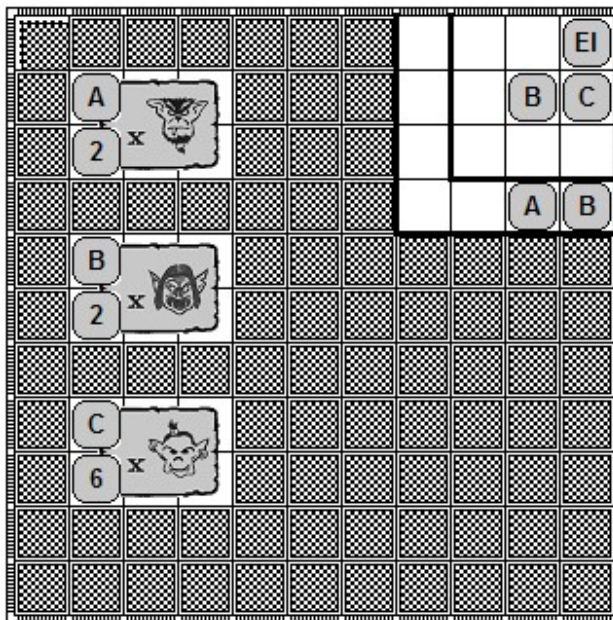
"Ein Drachenei liegt zerbrochen auf dem Boden. Auf dem Gipfel vermutet ihr das Nest des Drachens."



- Greifenreiter bewachen das Nest.
- damit die Helden von einem zum anderen Turm springen können benötigen sie 2 Aktionen: 1x volle Bewegungsrate, und 1 x für den Sprung
- "Stern" = Sprung gelungen
- "O" = der Sprung misslingt, aber mit viel Glück kann sich der Held an einem Ast festhalten und in der nächsten Runde wieder hinaufklettern. (1 Aktion)
- Sobald ein Held die Stelle mit dem X erreicht, beginnt das 6. Abenteuer. Gespielt wird weiterhin auf diesem Brett.

Level 6: Das Drachennest

"Ihr seid fast auf dem Gipfel. Eine Wolke behindert aber eure Sicht."



- Die komplette Ebene ist in einer Wolke eingehüllt. Darum solltet ihr zusammenbleiben. Die Sicht ist eingeschränkt. Ihr könnt nur 1 Feld weit sehen und maximal 3 Schritte weit gehen. (zeigen den Helden nur das was sie momentan sehen)

A: Ein faulig stinkender Atem haucht euch entgegen. Eine Falle. Ihr seid von Bugbären umzingelt.

B: Greifenreiter schweben über dem Nest.

Auf dem Gipfel herrscht klare Sicht. Ihr steht vor dem Drachennest.

C: Goblins versuchen das Nest warm zu halten.

- Auch wenn ihr alle Monster töten könnt, kommen in der nächsten Runde 3 Goblins und 1 Greifenreiter um das Ei zu beschützen.

Erst wenn ihr das Drachenei zerstört habt, verschwinden die Monster.

Das Ei ist sehr robust:

RK: 6

KP: 2

"Als ihr die Schale des Ei's zerbrochen habt schaut euch ein Drachenbaby an. Es ist harmlos! Kurzentschlossen nehmt ihr euch des Drachenbabys an."

Jahre später,....

Der Drache ist ausgewachsen und lebt nun bei den Elben in Weisenbach.

Dort beschützt er die Elben und deren *Licht des endlosen Lebens*.

Terror über Rallion – Ein Quest von Sandro Gargiliano