

Descent Quest Handbuch

Dieses Heft enthält mehrere Quests (Aufgaben) für **Descent: Die Reise ins Dunkel**. Jede Quest kann natürlich mehrmals gespielt werden, und gerne könnt ihr eure eigenen Quests erfinden und entwerfen. FFG und der Heidelberger Spieleverlag werden auch in gewissen Abständen immer mal wieder neue Quests im PDF-Format kostenlos auf den Webseiten www.fantasyflightgames.com und www.hds-fantasy.de anbieten, ebenso wie einen Szenarien-Editor. Nachdem er die Regel gelesen hat, sollte sich der Overlordspieler mit der ausgewählten Quest vertraut machen. Es ist nicht verboten, daß die Heldenspieler das **Questhandbuch** lesen, aber der jeweils erste Versuch, eine bestimmte Quest erfolgreich zu Ende zu bringen, ist natürlich spannender und stellt eine größere Herausforderung dar, wenn die Helden erst alle Überraschungen und Gefahren selbst erkunden müssen, ohne diese vorher schon zu kennen.

Der Heidelberger Spieleverlag bietet euch zusätzliche Optionen, um das Spiel von Descent noch atmosphärischer zu gestalten. Dazu solltet ihr einen Blick in die beigefügten **Optionalen Regeln** werfen.

Questformat

Die Quests werden im 2. Teil präsentiert. Der erste Teil zeigt jeweils einen genauen Spielplan der Quest, einschließlich aller Figuren und Marker, die der Overlordspieler aufbauen muß. Zu Beginn eines Spiels baut der Overlordspieler zuerst den gesamten Spielplan wie abgebildet auf, unter der Annahme, daß die Helden eine genaue Karte des Verlieses haben. Figuren und Marker setzt der Overlordspieler aber nur auf den als **Startgebiet** bezeichneten Teil des Spielplans. Das geschieht in den anderen Gebieten nach und nach, wenn die Helden diese erkunden.

Nach dem Aufbau des Startgebietes liest der Overlordspieler laut die eingerahmten Texte unter **Einführung und Ziel der Quest** vor. Die Einführung enthält ausschmückenden Text, um die richtige Stimmung zu erzeugen und den Helden den Hintergrund der Quest und die aktuelle Situation zu schildern. Das Ziel der Quest nennt die jeweiligen Siegbedingungen für die Helden und den Overlordspieler für diese Quest.

Die verschiedenen Gebiete des Spielplans werden unter **Gebietsbeschreibung** der Quest beschrieben. Wenn ein Gebiet entdeckt wird, muß der Overlordspieler den Helden den eingerahmten Text laut vorlesen, während der normale Text nur für den Overlordspieler bestimmt ist. **Fett und kursiv gedruckter Text** nennt eine Bedingung. Der Overlordspieler darf diesen Text erst dann vorlesen und irgendwelche danach genannten Anweisungen ausführen, wenn die Helden die Bedingung dafür erfüllt haben. Eine Gebietsbeschreibung könnte beispielsweise so aussehen:

Gebiet 1

Dies ist der Text, den der Overlordspieler laut vorliest, sobald das Gebiet entdeckt wird.

Diese Anweisungen führt der Overlord aus, nachdem er das Gebiet aufgebaut und obigen Text vorgelesen hat.

Falls ein Held die Tür schließt:

Dies ist der Text, den der Overlord laut vorliest, nachdem ein Held erstmals die Tür geschlossen hat.

Diese Anweisungen führt der Overlord aus, nachdem ein Held die Tür geschlossen und der Overlord obigen Text vorgelesen hat.

Neue Gebiete Entdecken

Sobald ein Held Sichtlinie zu einem neuen Gebiet hat, wird dieses sofort "entdeckt" und fertig aufgebaut. Das Spiel wird kurz unterbrochen, während der Overlord das neue Gebiet in dieser Reihenfolge aufbaut:

1. Falls der Overlord die Beschreibung des Gebietes nicht schon vorher gelesen hatte, sollte er das jetzt tun, aber nur leise für sich. Bevor er mit dem Aufbau der Komponenten beginnt, sollte er sich vergewissern, ob dafür irgendwelche Sonderregeln genannt sind
2. Der Overlord setzt Türen auf die Enden des neuen Gebietes, wie im Spielplan gezeigt. Türen werden immer auf die Linie zwischen den Feldern gestellt, und der Overlord muß genau auf die Farben von Runenschlossüren achten, die er eventuell aufstellen muß. Wenn die Farben von Runenschlossüren verwechselt werden, kann das dazu führen, daß es für die Helden unmöglich wird, zu gewinnen.
3. Der Overlord legt die Marker auf das neue Gebiet, wie im Spielplan gezeigt. Dabei muß er besonders auf die Farben der Treppen achten, genau wie bei den Runenschlossüren.
4. Dann setzt der Overlord die Monsterfiguren auf das neue Gebiet, wie im abgebildeten Spielplan gezeigt. Dabei ist es wichtig zu wissen, daß diese Monster nicht wirklich erst gerade entstehen - sie haben schon die ganze Zeit in diesem Raum oder Gang gelauert, ohne bisher von den Helden wahrgenommen worden zu sein. Das bedeutet, mit anderen Worten, daß die Monster beim Aufbau eines neuen Gebietes in Sichtlinie der Helden aufgestellt werden können.

Wichtig: Der Overlord muß daran denken, daß sein Vorrat an Figuren, die er einsetzen kann, begrenzt ist. Falls in einem Gebiet Figuren aufgestellt werden sollen, die er gerade nicht zur Verfügung hat, können sie nicht aufgestellt werden, außer der Overlord entfernt Figuren desselben Typs aus einem anderen Gebiet. Falls er zwar einige, aber nicht alle Figuren eines bestimmten Typs aufstellen kann, bleibt es ihm überlassen, welche dieser Figuren er aufstellt.

5. Als letztes liest der Overlord den Helden den eingerahmten Text der Gebietsbeschreibung laut vor. Dann wird das Spiel bei dem Helden wieder aufgenommen, der für die Entdeckung des neuen Gebietes verantwortlich war. Die Monster des neuen Gebietes können erst dann aktiviert werden, wenn der Overlord an der Reihe ist (oder eine Karte spielt, die das gestattet).

Einfaches Kampagnenspiel

Wenn die Spieler wollen, können sie mehrere Quests mit denselben Helden spielen, so daß diese sich im Laufe der Quests entwickeln und ändern können. Die Helden beginnen jede Quest mit ihren ursprünglichen Anfangswerten; Münzen, Ausrüstung oder Trainingseinheiten aus vorherigen Quests sind verloren. Sie haben dieselben Fähigkeiten und Grundfertigkeiten wie zu Beginn der allerersten Quest, erhalten aber einen Bonus laut folgender Tabelle je nachdem, wie viele Quests sie schon erfolgreich bewältigt haben. Helden mit genügend Geld können Trainingseinheiten kaufen oder Karten von den Schatzkartenstapeln ziehen.

Bestandene

Quests	Heldenlevel	Bonus
0	1	Keiner (normale Grundwerte)
1	2	+100 Münzen
2-3	3	+250 Münzen
4-6	4	+500 Münzen
7-9	5	Münzen und 1 Trainingsmarker nach Wahl des Helden
10	6	Erfolgreich zur Ruhe gesetzt. Der Spieler wählt einen neuen Helden.

Um das Spiel ausgewogen und spannend zu halten, erhält auch der Overlord mehr Macht zu Beginn eines Spieles. Dieser Bonus richtet sich nach dem Durchschnittslevel der beteiligten Helden.

Durchschnittliches

Heldenlevel	Overlord Bonus
2	+1 Karte, +1 Drohmarker pro Spieler
3	+2 Karten, +2 Drohmarker pro Spieler
4	+3 Karten, +3 Drohmarker pro Spieler
5	+4 Karten, +4 Drohmarker pro Spieler, eine „Monsterhorden“ Karte wird aus dem Overlordkartenstapel genommen und sofort ins Spiel gebracht. Das Startgebiet der Quest ist davon nicht betroffen.

Sobald die Helden ein Spiel verlieren, müssen sie das nächste Spiel mit einer neuen Heldengruppe beginnen. Helden können nur höhere Level erreichen, solange sie nacheinander die Quests erfolgreich bestehen.

Mehr Wettbewerb

Descent: Die Reise ins Dunkel ist immer ein Wettstreit zwischen dem Overlordspieler auf der einen und den Heldenspielern auf der anderen Seite. Manche Heldenspieler lieben aber vielleicht auch einen gewissen Wettkampf untereinander. Wer das möchte, kann auf einfache Weise eine Wertungsliste für jeden einzelnen Helden führen. Jeder Spieler schreibt seinen Namen auf ein Blatt Papier, und wenn im Laufe des Spiels Questmarker gewonnen werden, schreibt der Spieler, dessen Held dafür verantwortlich war, die Questpunkte unter seinem Namen auf die Liste. Falls die Helden die Quest erfolgreich bestehen, vergleichen die Heldenspieler dann am Schluß ihre Questpunkte und derjenige mit den meisten Punkten ist der endgültige Sieger. Falls der Overlordspieler gewinnt, haben aber natürlich, wie sonst auch, alle Helden verloren.

Quest 1: Reise in die Unterwelt

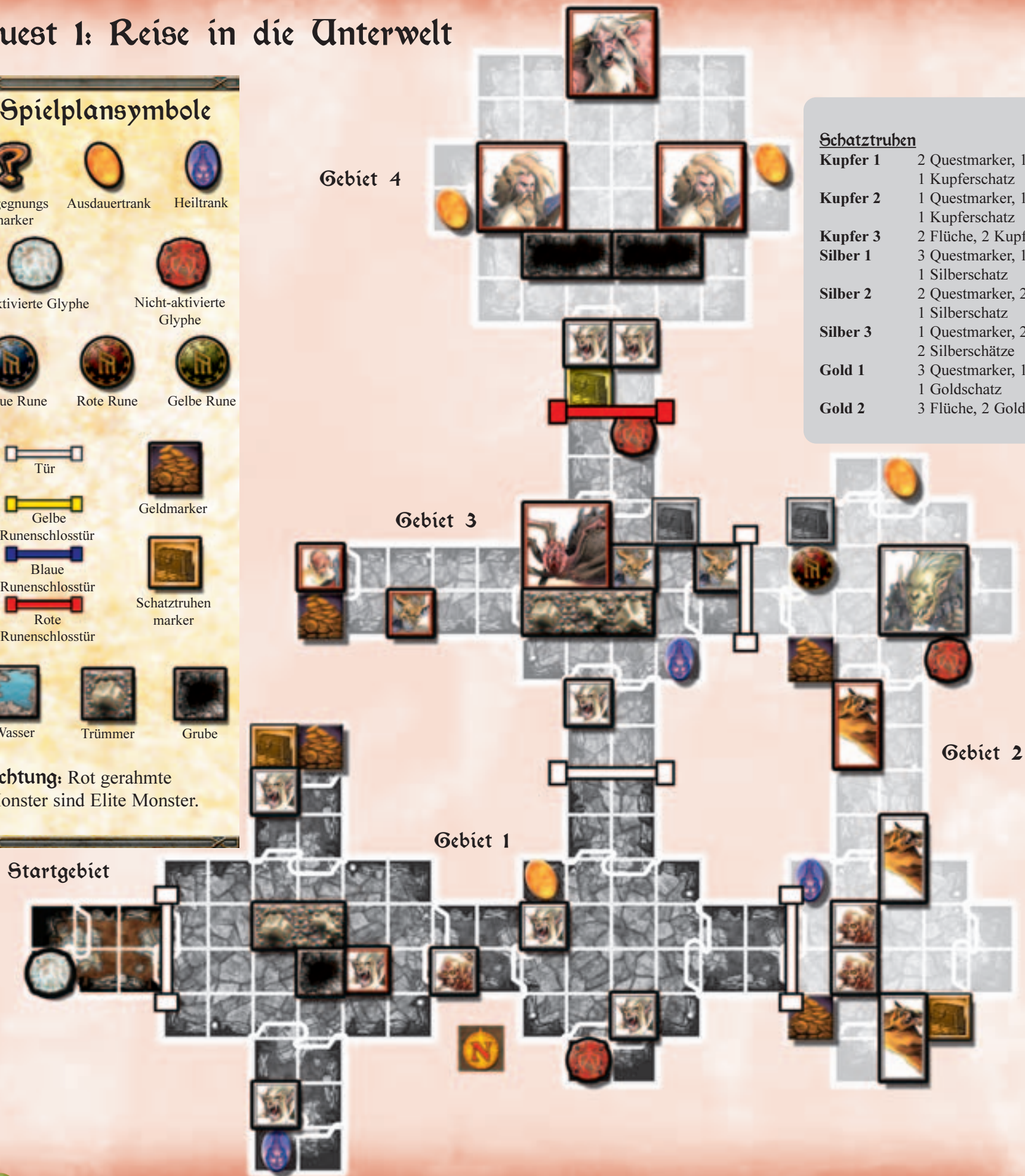
Spielplansymbole

Begegnungsmarker **Ausdauertrank** **Heiltrank**
Aktivierte Glyph **Nicht-aktivierte Glyph**
Blaue Rune **Rote Rune** **Gelbe Rune**
Tür **Geldmarker**
Gelbe Runenschloss **Schatztruhenmarker**
Blaue Runenschloss
Rote Runenschloss
Wasser **Trümmer** **Grube**

Achtung: Rot gerahmte Monster sind Elite Monster.

Schatztruhen

Kupfer 1	2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz
Kupfer 2	1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Kupferschatz
Kupfer 3	2 Flüche, 2 Kupferschätze
Silber 1	3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2	2 Questmarker, 200 Münzen, 1 Silberschatz
Silber 3	1 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze
Gold 1	3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
Gold 2	3 Flüche, 2 Goldschätze



Quest 1: Reise in die Unterwelt

Diese Quest ist als Einführung für **Descent: Die Reise ins Dunkel** gedacht und ist daher die einfachste Quest dieses Heftes. Um mit dem Spiel anzufangen, solltet ihr erst das Regelheft gut durchgelesen haben und vor allem mit dem **Spielaufbau** gut vertraut sein. Dann nehmt dieses Questhandbuch und lest die Beschreibung auf der ersten Seite.

Einführung

Ihr sitzt gerade gemütlich am Kamin in der Kneipe „Zum salzigen Hund“ und löffelt zufrieden einen leckeren Eintopf, als euch ein alter Mann in zerlumpter Kleidung anspricht. Er stützt sich schwer auf seinen Stock und sagt: „Ihr habt großes Talent, das erkenne ich sofort.“ Dann wirft er euch eine zerknitterte Papierrolle zu und fährt fort: „Hier, nehmt diese Karte. Sie führt euch zu einem Teil des Verlieses, das von dem Riesen Narthak beherrscht wird. Er ist ein gefährlicher Gegner, aber in seinem Reich gibt es großen Reichtum zu gewinnen. Zeigt, was ihr für Kerle seid und tötet ihn, dann werden wir uns vielleicht wiedersehen.“ Damit humpelt der alte Mann zur Eingangstür heraus und verschwindet in der dunklen Nacht.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu dem auf der Karte verzeichneten Verlies gereist seid, bereitet ihr euch nun darauf vor, in die unbekanntes Tiefen hinab zu steigen. Euer Ziel ist es, den Riesen Narthak zu besiegen und unterwegs so viele Schätze einzusammeln, wie nur eben möglich. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Narthaks Triumph über euch besiegt. Und nun viel Glück!

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein großer, abgedeckter Brunnen. Die hölzernen Planken sind teilweise verrottet und ihr könnt sehen, daß der Brunnen voll mit Schlamm und Schleim ist. Blaßgrüne Nebelschleier steigen aus dem Brunnen auf und legen sich auf den Boden. Ihr hört, daß ein paar Kreaturen aus den Schatten heranschlurfen.

Gebiet 2

Die Decke steigt nach Osten hin immer weiter an, als sei sie mit einem riesigem Meißel aus dem Felsen herausgehauen. Felsbrocken verschiedener Größe übersäen den Boden und in der Ferne ist das Echo schwerer Fußtritte zu hören.

Gebiet 3

Eine alte Steinsäule ist hier in ein Wasserbecken gestürzt, und Spinnenweben überziehen den Boden. Die Decke in großer Höhe ist kaum zu erkennen, verborgen in Weben und Finsternis. Leise Flatter- und Kratzgeräusche dringen aus der Dunkelheit herunter.

Gebiet 4

Ein überwältigender Anblick bietet sich euch, hoch über euch in den Schatten thront der Riese Narthak wie ein übergroßer Baum. Verachtungsvoll blicken seine rot glühenden Augen auf euch herab: „Ihr seid hierher gekommen, ihr jämmerlichen Helden, um hier zu sterben, und Narthak wird euch zu Grabe tragen.“

Der Meister der Riesen ist Narthak. Für ihn gelten die gleichen Werte wie für einen normalen Elite Riesen, aber sein Rüstungswert beträgt 8, er kann 4 Schaden zusätzlich verkraften und hat die Fähigkeit **Stoßkraft**.

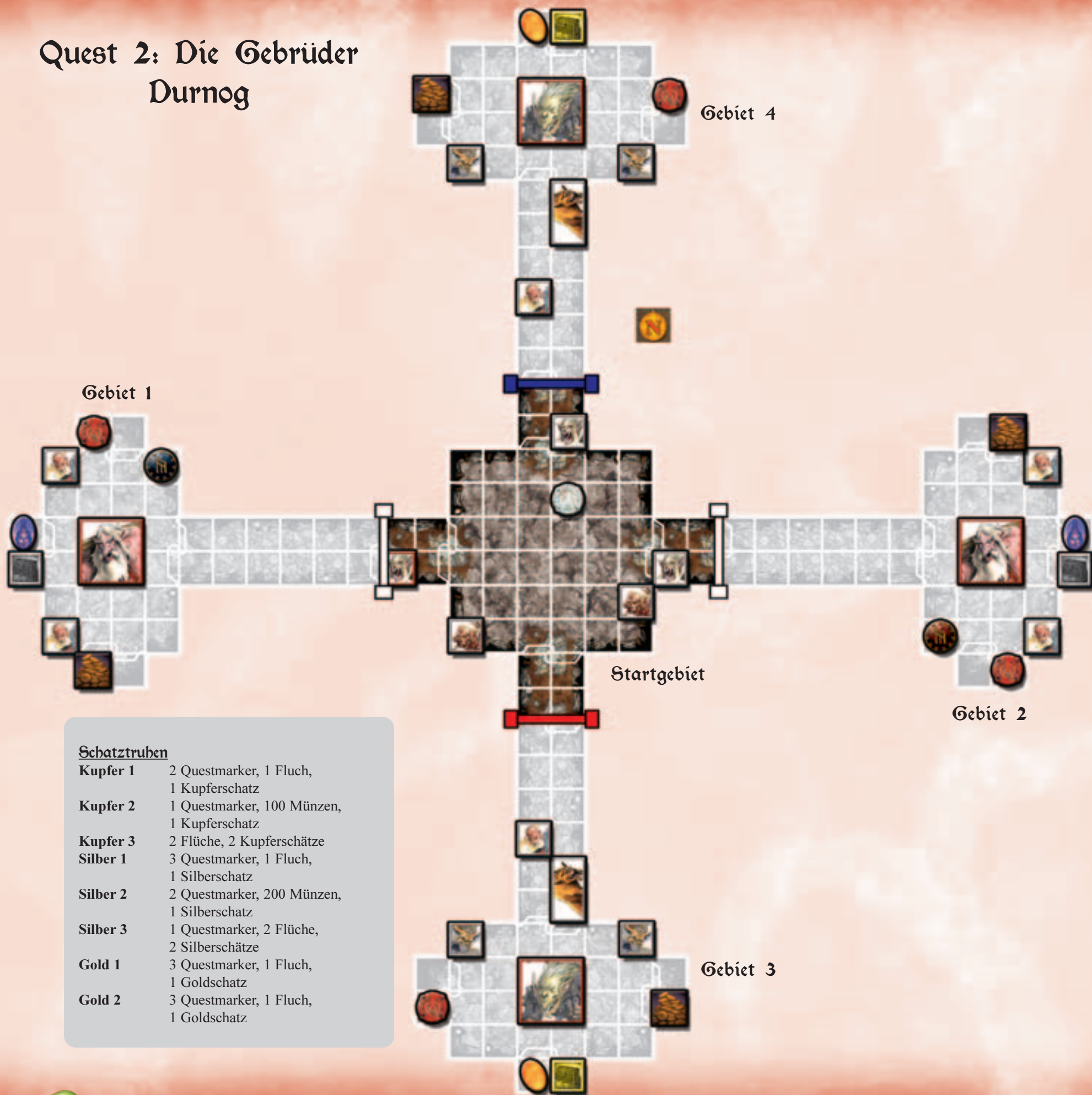
Hinweis: Verwendet eine normale weiße Mantikorfigur für einen der beiden erforderlichen Elite Mantikoren, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als Elite Monster.

Falls die Helden Narthak besiegen:

Mit unirdischem Geheul stürzt Narthak zu Boden, tödlich verwundet. Mit schwächer werdendem Atem verflucht er euch: „Trotz allem wird dieser Ort euer Grab werden, ihr ... Helden. Auch wenn ihr tausende von uns besiegt, das Volk der Riesen ist zahllos und früher oder später wird einer von uns über das Licht triumphieren.“

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Narthak getötet haben. Damit ist ihre erste Quest erfüllt.

Quest 2: Die Gebrüder Durnog



Schatztruhen

- | | |
|-----------------|--|
| Kupfer 1 | 2 Questmarker, 1 Fluch,
1 Kupferschatz |
| Kupfer 2 | 1 Questmarker, 100 Münzen,
1 Kupferschatz |
| Kupfer 3 | 2 Flüche, 2 Kupferschätze |
| Silber 1 | 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Silberschatz |
| Silber 2 | 2 Questmarker, 200 Münzen,
1 Silberschatz |
| Silber 3 | 1 Questmarker, 2 Flüche,
2 Silberschätze |
| Gold 1 | 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz |
| Gold 2 | 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz |

Quest 2: Die Gebrüder Durnog

Nachdem ihr ein paar Mal **Reise in die Unterwelt** gespielt habt und mit dem Spiel einigermaßen vertraut seid, könnt ihr euch an diese Quest wagen, in der es die Helden mit den beiden älteren Brüdern Narthaks zu tun bekommen.

Einführung

Ihr seid gerade dabei, die Beute aus Narthaks Höhle zu verpressen, als ein atemloser Bote angerannt kommt. „Bitte, ihr großen Helden, ihr müßt uns helfen! Obwohl, oder besser weil ihr Narthak getötet habt, sind nun seine beiden älteren Brüder Munkar und Nakir wutentbrannt und terrorisieren die Gegend auf der Suche nach euch. Der König verlangt, daß ihr die Durnog Brüder tötet und verspricht euch dafür reichliche Belohnung.“ Der junge Mann hat seine Pflicht getan und übergibt euch eine Karte, die den Weg zur Höhle der Brüder zeigt, dann verschwindet er.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu dem auf der Karte verzeichneten Verlies gereist seid, bereitet ihr euch nun darauf vor, in die unbekanntes Tiefen hinab zu steigen. Euer Ziel ist es, die Riesen Munkar und Nakir zu töten und unterwegs so viele Schätze einzusammeln, wie nur eben möglich. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Munkars und Nakirs Triumph über euch besiegelt.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Startgebiet

Ihr braucht ein paar Augenblicke um zu verstehen, was ihr seht - an den Wänden dieses Raums sind große Haufen von Köpfen aufgestapelt. Menschenköpfe, Orkköpfe, Zwergenköpfe und Köpfe von Kreaturen, die ihr noch nie zuvor gesehen habt. Ihre Augen sind offen, glasig und tot, perfekt konserviert. Plötzlich bewegen sich aber ihre Lippen und ihre flüsternden Stimmen erfüllen den Raum: „Die Herzen sind verborgen, die Herzen sind verborgen.“ Dann verstummen sie wieder und starren euch unentwegt nur mit ihren toten kalten Augen an.

Die Brüder und ihre Herzen

Munkar und Nakir sind die zwei Elite Riesen in dieser Quest. Zu Beginn haben beide Bewegung 2, Rüstung 6 und können 5 Schaden zusätzlich verkraften. Außerdem haben sie die Fähigkeit **Steinherz** - das bedeutet, daß sie ihre Herzen aus ihren Körpern genommen und irgendwo verborgen haben. Solange ihre Herzen in Sicherheit sind, können sie nicht endgültig getötet werden (s. unten).

Falls die Helden einen der Brüder töten aber sein Herz noch nicht gefunden haben:

Der Riese fällt zu Boden und kichert wie verrückt: „Kein Herz, kein Schmerz, kein Tod und keine Atemnot!“ Mit Entsetzen seht ihr, wie sich seine Wunden schließen und heilen.

Nimm die Figur vom Spielplan und lege 2 Lebensmarker daneben. Zum Ende deiner nächsten beiden Spielzüge entfernst du je 1 dieser Lebensmarker. Wenn der letzte Marker entfernt wird, kehrt der Riese wieder mit voller Gesundheit ins Leben zurück. Du kannst seine Figur auf jedes leere Feld des Spielplans setzen, das mindestens 8 Felder weit von allen Helden entfernt ist oder, falls das nicht möglich ist, so weit von allen Helden entfernt, wie eben möglich. Boggs die Ratte gilt hierfür nicht als Held. Falls das Herz des Riesen gefunden wird, bevor er wieder ins Leben zurückkehrt, stirbt er endgültig, wie unten beschrieben.

Falls die Helden den ersten der Brüder töten und sein Herz schon gefunden haben:

Der Riese fällt zu Boden, sein dummes Gesicht ist vor Schreck verzerrt. „Ohne Herz in großer Not, ich fühle meinen sicheren Tod!“ Von weitem dröhnt ein Wutschrei „Mein Bruder, ich werde dich rächen!“

Nimm die Figur vom Spielplan, die Helden erhalten 4 Questmarker für den endgültigen Tod des Riesen. Die Bewegung des überlebenden Bruders erhöht sich auf 4, seine Rüstung auf 8 und er kann nun für den Rest des Spiels 8 zusätzliche Schaden verkraften.

Falls die Helden auch den zweiten Bruder töten und sein Herz schon gefunden haben:

Der letzte der Gebrüder Durnog bricht auf dem Boden zusammen und stammelt „Brüder, ich habe euch enttäuscht, aber ich verfluche den, der mich getötet hat. Er möge bittere Zeiten erleben!“

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie auch den zweiten Bruder endgültig getötet haben. Damit ist ihre Quest erfüllt.

Gebiet 1

Ein Riese ruht sich hier auf einem Bett aus Wolfsfellen aus. Als er euch sieht, steht er auf und schreitet langsam auf euch zu. „Munkar der Schwarze wird euch holen“, sagt er mit breitem Grinsen, „und er bringt seine Keule mit, aber läßt sein Herz zurück.“

Gebiet 2

Ein Riese ruht sich hier auf einem Bett aus Bärenfellen aus. Als er euch sieht, steht er auf und schreitet langsam auf euch zu. „Nakir der Starke wird euch holen“, sagt er mit breitem Grinsen, „und er bringt seine Keule mit, aber läßt sein Herz zurück.“

Gebiet 3

Der Boden dieses dunklen Raums ist glitschig von Wasser und Schleim, und aus den entferntesten Winkeln donnert das Echo der Stimme eines Oger: „Die Brüder tanzen in meiner Brust, ihr kleinen Helden!“

Falls ein Held den Elite Oger tötet (und dieser auch wirklich tot bleibt):

Obwohl der Oger tot ist, könnt ihr immer noch sein Herz in seiner Brust schlagen hören. Aber Halt, das ist nicht sein Herz, sondern ein anderes. Ihr nehmt ein Messer und findet schnell das verhexte Herz von Nakir, das in der Brust des Elite Oger versteckt war. Ihr zerstört das Herz und seid nun in der Lage, Nakir endgültig zu erledigen.

Gebiet 4

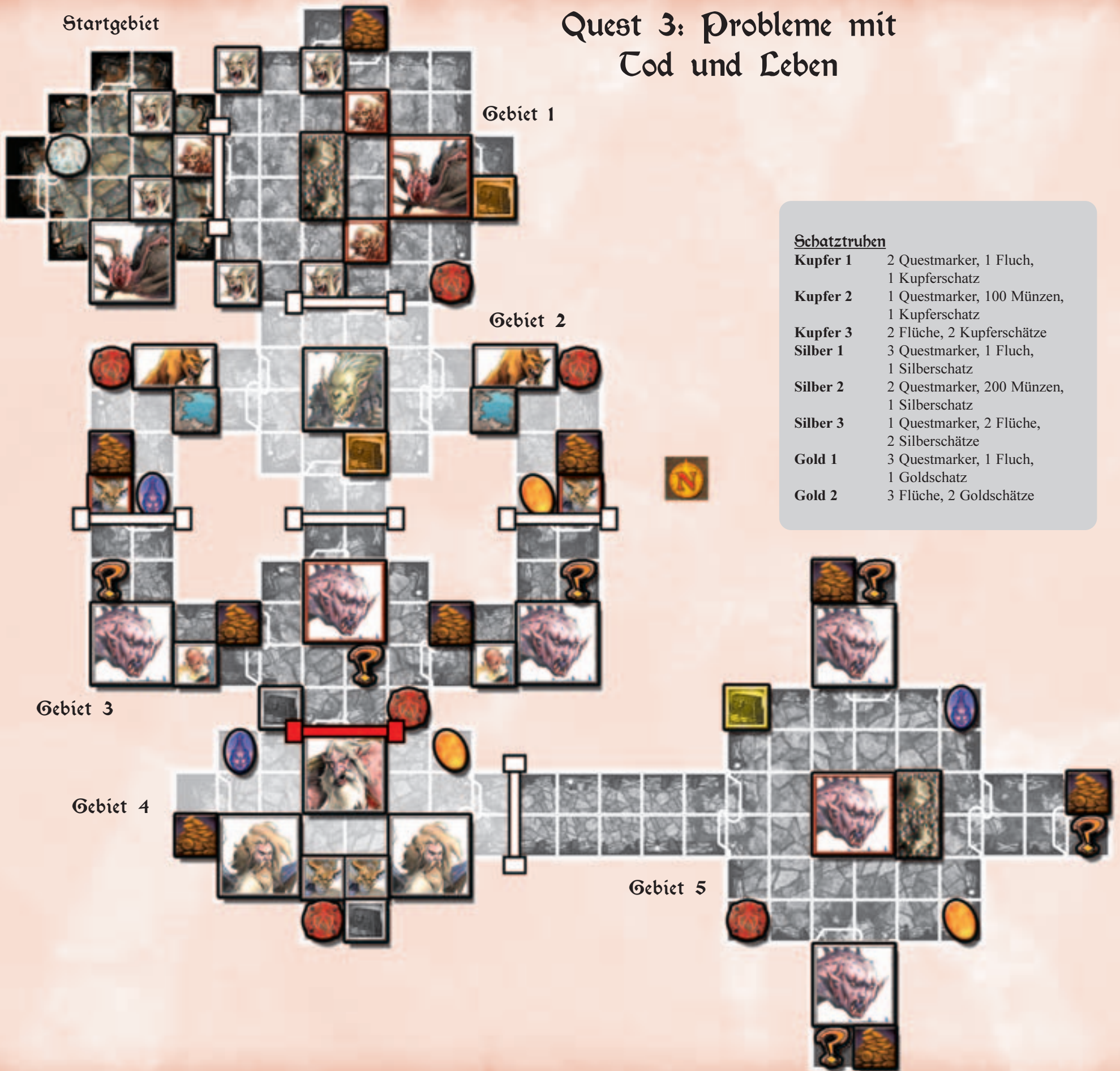
Die Wände hier scheinen mit dem rhythmischen Pochen eines schlagenden Herzens zu vibrieren.

Die hohle Stimme eines Oger schallt durch den Gang und sagt: „Der Bruder haust hier tief im Dunkeln, da hilft kein Messer und kein Funkeln.“

Falls ein Held die Schatztruhe in diesem Gebiet öffnet:

Außer den Schätzen in der Truhe findet ihr dort ein großes, noch schlagendes Herz, das Munkar gehören muß. In Windeseile zerstört ihr es und seid nun in der Lage, Munkar endgültig zu erledigen.

Quest 3: Probleme mit Tod und Leben



Schatztruhen

Kupfer 1	2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz
Kupfer 2	1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Kupferschatz
Kupfer 3	2 Flüche, 2 Kupferschätze
Silber 1	3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2	2 Questmarker, 200 Münzen, 1 Silberschatz
Silber 3	1 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze
Gold 1	3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
Gold 2	3 Flüche, 2 Goldschätze

Quest 3: Probleme mit Tod und Leben

In dieser Quest warten ein paar fiese Tricks und Fallen auf die Helden, so daß es für sie schwieriger wird, die Quest zu bestehen.

Einführung

Als ihr nichts ahnend über den Marktplatz von Tamalir schlendert, winkt euch eine alte Zigeunerin zu sich heran. „Mir scheint, daß ihr auf Abenteuer aus seid“, sagt sie, „und da habe ich hier gerade das Richtige für euch.“ Und schon hat die Zigeunerin euch eine Karte verkauft, die zur berühmten Grotte der Weisheit führt. In dieser Grotte soll es einen reichen Goldschatz geben, der von einem Nagastamm bewacht wird, und die Naga testen die Klugheit aller Goldsucher, die sich dorthin trauen, mit einer großen Rätselserie.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu der Grotte gereist seid, seid ihr nun bereit, dort hinunter zu steigen. Euer Ziel ist es, Kisst-Haa, den Anführer des Stammes der Naga zu töten und dabei möglichst viele Schätze einzusammeln. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Kisst-Haas Triumph über euch besiegelt.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Ihr steht vor einem Götzenbild einer aufgedunsenen Monstrosität in meditativer, hockender Haltung. Man erkennt noch, wo einst Edelsteine in den Augen der Statue waren, aber die Augenhöhlen sind jetzt leer. Einige Kreaturen blicken zu euch auf, als ihr in ihr Reich eintretet.

Gebiet 2

Die Knochen derer, die sich hierher trauten, verzieren den Raum. Rippen sind entlang der Wände angebracht, und eine leichte Brise läßt die Windspiele aus tausenden von Knöcheln klingen, die hoch über euren Köpfen aufgehängt sind.

Gebiet 3

Drei große Naga aus Stein dominieren diesen Bereich. Vor jeder Figur steht eine kleine Glocke, und in der Nähe der Skulpturen liegen zwei große Goldhaufen und eine Schatztruhe, sehr verlockend aufgebaut aber auch äußerst verdächtig.

Die Naga in diesem Gebiet sind steinerne Statuen. Sie dienen nur der Ausstattung des Raums, wenn das Gebiet entdeckt wird, und können sich weder bewegen noch angreifen oder angegriffen werden, es sei denn, ein Held erweckt sie zum Leben.

Falls ein Held seine Bewegung auf einem der Begegnungsmarker beendet:

Ihr schlagt vorsichtig die Glocke vor dem Naga aus Stein, und dieser nennt euch ein Rätsel. Ihr denkt angestrengt nach, um die Lösung des Rätsels zu finden.

Um das Rätsel erfolgreich zu lösen, muß der Held mindestens ein Energie Symbol mit so vielen Machtwürfeln werfen, wie es seiner Zaubereigenschaft entspricht. Hierbei kann der Held keine Ausdauer ausgeben, um noch zusätzliche Würfel zu erhalten.

Falls der Held das Rätsel richtig löst:

Du nennst deine Antwort und wartest gespannt auf die Antwort der Naga. „Richtig“, hörst du und seufzt erleichtert.

Entferne den Begegnungsmarker und den daneben stehenden Naga vom Spielplan.

Falls der Held das Rätsel nicht richtig löst:

„Ich weiß es nicht“, antwortest du. „Dann stirb!“ zischt die Naga, plötzlich lebendig geworden, und greift an.

Entferne den Begegnungsmarker, die Naga neben ihm ist jetzt lebendig. Die östliche und westliche Naga sind normale Naga, aber mit Rüstungswert 6. Die mittlere Naga ist eine normale Elite Naga, aber mit Rüstungswert 7.

Falls ein Held hier die Schatztruhe öffnet oder einen der beiden Goldhaufen aufnimmt, während noch Naga in diesem Raum sind:

„Dieb!“ zischen die noch anwesenden Naga und greifen an.

Alle noch vorhandenen Nagastatuen sind jetzt lebendig. Siehe oben.

Falls alle drei Naga vom Spielplan entfernt wurden:

Die Tür nach Süden öffnet sich knirschend.

Öffne die rote Tür und baue sofort das Gebiet 4 auf.

Gebiet 4

Hier sind auf dem Boden Kacheln verstreut, die vielleicht einstmals ein schönes Mosaik gebildet haben, aber jetzt wahllos verteilt und zerbrochen sind. Eine Gruppe Monster, denen die Naga erlauben, hier zu leben, schaut auf, als ihr den Raum betretet.

Gebiet 5

Eine große Kristallnaga ist um einen versteinerten Baum gewickelt, der goldene Äpfel trägt. Erbozt zischt die Kristallnaga: „Sssschwachköpfe! Ihr habt zzzzzwar einige Weisssheit gezzzeigt, indem ihr ussssere Rätsssel gelösst habt, aber Kisst-Haa weisss, dass die wirklich Weisssen niemalsss hierher kommen!“ Aus den Augenwinkeln seht ihr, daß drei Glocken über die Grotte verteilt sind, die von anderen Naga bewacht werden.

Diese Elite Naga ist Kisst-Haa. Er verfügt nicht über die Fähigkeit **Greifen**, kann aber nicht durch normale Angriffe besiegt werden. Kisst-Haa muß seine Bewegung immer neben dem versteinerten Baum (Trümmermarker) beenden.

Falls ein Held seine Bewegung auf einem der Begegnungsmarker beendet:

Ihr berührt die Glocke mit der Hand und sie beginnt mit hellem musikalischen Ton zu schwingen.

Entferne den Begegnungsmarker vom Spielplan.

Falls alle drei Begegnungsmarker vom Spielplan entfernt worden sind:

Die Kristallhaut von Kisst-Haa zersplittert durch den harmonischen Musikangriff der drei Glocken.

Kisst-Haa ist jetzt eine normale Elite Naga und kann seine Bewegung beenden, wo er will.

Falls Kisst-Haa getötet wird:

Als er den tödlichen Hieb erhält, geht Kisst-Haa unter fürchterlichem Kreischen in Flammen auf. Doch euer Triumphgefühl ist nur von kurzer Dauer, denn nur wenige Augenblicke nach seinem Tod beginnt die Grotte einzustürzen. Ihr könnt nur noch schnell ein paar goldene Äpfel vom Baum pflücken, bevor der Rest dieses Schatzes für immer verloren geht. Auch wenn ihr nicht den großen Reichtum gefunden habt wie erhofft, war dies immerhin ein tolles Abenteuer, das ihr in der Kneipe zum Besten geben könnt.

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Kisst-Haa getötet haben. Damit ist ihre Quest erfüllt.

Quest 4: Verwöhnte Göre



Schatztruhen

- Kupfer 1** 2 Questmarker, 1 Fluch,
1 Kupferschatz
- Kupfer 2** 1 Questmarker, 100 Münzen,
1 Kupferschatz
- Kupfer 3** 2 Flüche, 2 Kupferschätze
- Silber 1** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Silberschatz
- Silber 2** 2 Questmarker, 200 Münzen,
1 Silberschatz
- Silber 3** 1 Questmarker, 2 Flüche,
2 Silberschätze
- Gold 1** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz
- Gold 2** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschätze

Quest 4: Verwöhnte Göre

In dieser Quest geht es um die Rettung einer Prinzessin aus den Klauen eines bösen Drachens und Kämpfe gegen einige unsterbliche Monster.

Einführung

Ihr seid mal wieder im Salzigen Hund und erzählt einmal mehr von eurem Abenteuer in der Grotte der Weisheit, als euch ein gut gekleideter Mann unterbricht: „Verzeihung, werde Helden, könnte ich einen Augenblick eurer Zeit beanspruchen? Der König benötigt eure Dienste.“ Unter Entschuldigungen an eure Zuhörer folgt ihr dem Mann, der sich als der König selbst entpuppt und verkleidet durch die Lande reist. „Eure Heldentaten sind mir zu Ohren gekommen“, sagt er, „und ich benötige dringend die Hilfe mutiger Helden. Ihr sollt wissen, daß ein Drache namens Graaz meine einzige Tochter, Prinzessin Daufina, geraubt hat. Meine besten Ritter sind mit anderen Quests zum Wohle des Reiches beschäftigt, daher wende ich mich an euch. Ich bitte um eure Hilfe, und wenn ihr sie unversehrt befreien könnt, sollt ihr selbst eure Belohnung aussuchen.“ Dann greift er in seine Satteltasche und zieht eine Karte daraus hervor, die er euch überreicht. „Diese Karte wird euch zu dem Drachen führen. Ich wünsche euch gutes Gelingen!“

Ziel der Quest

Nachdem ihr an dem auf der Karte verzeichneten Verlies angekommen seid, betretet ihr es durch einen Geheimzugang, der direkt in die Zelle der Prinzessin führt. Dummerweise ist sie so erschrocken über euer Erscheinen, daß ihr lauter Aufschrei die Wachen alarmiert, die sofort den Geheimgang hinter euch verschließen, so daß der Fluchtweg nun versperrt ist. Euer Ziel ist nun, den Drachen Graaz zu töten, dabei die Prinzessin zu beschützen und noch möglichst viele Schätze einzusammeln. Falls ihr außerdem auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Graaz' Triumph über euch besiegelt.

Die Prinzessin

Die Helden erhalten einen Begegnungsmarker, dieser stellt die Prinzessin Daufina dar. Im ersten Kampfgetümmel mit den Wachen wurde sie bewußtlos geschlagen, so daß ihr sie nun tragen müßt. Hinsichtlich der Ausrüstung, mit der ein Held ausgerüstet werden kann, gilt die Prinzessin als solche. Jeder Held kann die Prinzessin tragen, ohne seine Hände dafür zu benutzen. Er legt sie einfach über seine Schulter, wodurch seine Bewegung jeweils zu Beginn seines Zuges um 1 reduziert wird (bis zum Minimum von 0). Ein Held, der die Prinzessin

trägt, kann keinen Transport-Glyphen aktivieren, weil der Drache sie mit einem Zauberspruch belegt hat. Der Held kann die Prinzessin auf dem Feld, auf dem er gerade ist, niederlegen oder einem benachbarten Helden weiterreichen, das kostet ihn 1 Bewegungspunkt. Falls ein Held, der gerade die Prinzessin trägt, getötet wird, bleibt sie auf diesem Feld liegen. Der Held oder das Monster, der bzw. das dieses Feld zuerst erreicht, kann die Prinzessin aufnehmen und weiter tragen, nach den gerade beschriebenen Regeln. Falls die Prinzessin zum Ende eines Spielzuges des Overlords nicht in der Obhut eines Helden ist, erhält der Overlord 2 Drohmarker und zieht eine Bonuskarte vom Stapel der Overlordkarten.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Der Boden am Ende dieses Ganges ist mit blassen weißlichen Pilzen bedeckt, die in krankhaftem Licht schimmern. Aber weder der Geruch von Tod und Verwesung noch der viel üblere Gestank der Pilze können den noch größeren Gestank der sich euch nähernden Monster übertünchen.

Gebiet 2

Jeder Zoll der Wände ist mit höhnisch lechzenden Gargoylfratzen bedeckt. Ihre grotesk verzerrten Grimassen sehen alle auf unheimliche Weise gleich aus, trotzdem sind keine zwei genau gleich. Ihr hört einen zunächst leisen Gesang, der aber immer lauter wird. Obwohl sich die Mäuler der Gargoyls nicht bewegen, wißt ihr genau, daß sie diesen Gesang von sich geben.

Gebiet 3

Die Wände dieses Raums sind mit sauberen, gut gepflegten Wandteppichen geschmückt, auf denen Kampf- und Opferszenen für dunkle Gottheiten zu sehen sind. Geisterhafte Stimmen heißen euch willkommen und locken euch tiefer in den Raum hinein, wobei sie euch die Erkenntnis verborgener Wahrheiten und Kräfte jenseits aller Vorstellungskraft versprechen, falls ihr ihre Kerkermeister besiegt.

Gebiet 4

Dieser Raum ist einfach und schmucklos. Bevor ihr weiter vordringen könnt, werdet ihr durch einen schrillen Todesschrei erschreckt, der plötzlich abbricht. Kurz darauf beginnt Blut durch die Steine in den Wänden zu sickern und einige Monster nähern sich, um euch zu vernichten.

Gebiet 5

Als ihr die Tür öffnet, flattert eine Schar kleiner schwarzer Fledermäuse über euch hinweg und verschwindet unter Geraschel und kakophonischem Gequieke am Ende des Ganges. Ihr spürt, daß sie vor irgendetwas in diesem Raum geflohen sind und hört schwere Fußtritte und das Kratzen von Stahl auf Stein.

Falls ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:

Ihr durchsucht die räudigen Felle, die den Ogern als Lager dienen, und findet einen Runenschlüssel.

Gib den Helden den roten Runenschlüssel und nimm den Begegnungsmarker vom Spielplan.

Gebiet 6

Der beißende Geruch ist eine Beleidigung für eure Sinne, als ihr die Tür öffnet. Nur einen Moment später entdeckt ihr die Quelle des ekligen Gestanks. Geisterhaft bleiche Weinreben wachsen durch die Risse im Boden und klettern die Wände hoch, um schließlich in die Haut eines riesigen Drachen zu wachsen, der hier schläft. Mit Donnerrollen erwacht der Drache und schüttelt die Weinreben von sich ab. „Ich bin Graaz“, poltert er los, „Graaz, der Rittertöter, der Zauberschlächter und Königreicherschütterer. Euer Auftrag stirbt hier mit euch!“

Dieser Elite Drache ist Graaz. Er hat dieselben Werte wie ein normaler Elite Drache, aber sein Rüstungswert beträgt 9, er kann 6 zusätzliche Schaden verkraften und er hat die Fähigkeit **Aura**.

Hinweis: Verwendet eine normale weiße Riesenfigur für einen der beiden erforderlichen Elite Riesen, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als Elite Monster.

Falls die Helden Graaz besiegen:

Graaz strauchelt und sieht mit großer Verwunderung auf euch herab. „Erstaunlich, ein bedeutungsloser kleiner Wurm hat mich getötet, mich, der einst ein ganzes Schloß nur mit seinen Krallen auseinander riß. Frohlocke, du Wurm, mit diesem Tag wirst du zur Legende!“ Ein letzter Blutstrom quillt aus Graaz' Rachen, dann bewegt er sich nicht mehr.

Falls Graaz tot ist und ein Held die Prinzessin in seiner Obhut hat:

Da Graaz nun tot und die Prinzessin glücklich gerettet ist, kehrt ihr ins Königsschloß zurück, wo sich die Heiler der Prinzessin annehmen können und ein großes Willkommensfest auf euch wartet.

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Graaz getötet und die Prinzessin gerettet haben. Damit ist ihre Quest erfüllt.

Quest 5: Der letzte Wunsch



Startgebiet

Gebiet 1

Gebiet 2



Schatztruhen

Kupfer 1	2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz
Kupfer 2	1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Kupferschatz
Kupfer 3	2 Flüche, 2 Kupferschätze
Silber 1	3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2	2 Questmarker, 200 Münzen, 1 Silberschatz
Silber 3	1 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze
Gold 1	3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
Gold 2	3 Flüche, 2 Goldschätze

Gebiet 4



Gebiet 3

Quest 5: Der letzte Wunsch

Diese Quest scheint zunächst ziemlich einfach und überschaubar zu sein, aber es gibt schon einige anspruchsvolle Gebiete, in denen die Helden sich stark auf ihre Quest konzentrieren müssen, um weiter voran zu kommen. Und das besonders tödliche Finale hat es wirklich in sich!

Einführung

Ihr seid unterwegs zu einer weit entfernten Stadt, um einem Gerücht nachzugehen, das ihr zufällig aufgeschnappt habt, als ihr auf einen mitten auf der Straße liegenden Mann trifft. Ihr steigt von euren Reittieren ab und lauft zu ihm hin, nur um ihn kurz vor dem Tod zu finden. Als der Sterbende euch sieht, streckt er euch schnell noch eine Karte entgegen. „Bitte, nehmt das ... ich heiße Ven ... der Drache ... er hat mein Dorf zerstört ... ich wollte es ihm heimzahlen, war aber zu schwach. Bitte - tötet diesen Drachen“ stammelt er noch, bevor er in euren Armen erschläft und euch mit der Karte und dem letzten Wunsch eines Sterbenden allein läßt.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu dem auf der Karte verzeichneten Verlies gereist seid, bereitet ihr euch nun darauf vor, dort hinab zu steigen. Euer Ziel ist es, den Drachen Tog zu töten und dabei möglichst viele Schätze einzusammeln. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Togs Triumph über euch besiegelt.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Das Licht eurer Fackeln wird tausendfach von den zersprungenen und fleckigen Spiegeln entlang dieser Gänge reflektiert. Selbst der Boden ist mit Spiegeln bedeckt, Handspiegel und reflektierende Metallstücke verdecken die Wände und hunderte reflektierter Monster kommen auf euch zu.

Gebiet 2

Die Steine des Bodens in diesem Raum wurden erst kürzlich aufgerissen und zerbrochen, so daß die mit Felsbrocken durchsetzte schwarze Erde darunter sichtbar ist. Auch die Erde ist aufgewühlt. Vielleicht hat jemand auf der Suche nach etwas bestimmtem den Boden umgegraben. Oder vielleicht ist etwas aus den Tiefen der Erde durch den Boden nach oben gebrochen. In der Erde sind ein paar zersplitterte Knochen zu sehen, was nicht gerade zu eurer Beruhigung beiträgt.

Gebiet 3

Ihr stoßt auf die blutigen Überreste eines anderen Abenteurers - aber es ist wenig mehr übrig als ein zerbeulter Helm und ein Paar Stiefel. Blutschlieren führen in die hinteren Schatten des Raumes und ihr könnt reißendes Fleisch und das Krachen von Knochen hören.

Gebiet 4

Als euch klar wird, daß die mystischen Symbole auf dem Boden einen Zauberkreis bilden, seid ihr schon weit in den Kreis hinein geschritten. Dieser Kreis ist alt und an manchen Stellen schon unterbrochen, aber die verblichenen Runen beginnen, in einem matten blauen Licht zu leuchten, während der Geruch von Ozon den Raum erfüllt. Von der anderen Seite des Raumes grinst euch höhnisch Tog an, der Drache, den zu töten ihr gekommen seid. Gelangweilt gähnt er: „Noch ein paar Helden, die gekommen sind, um in meinem Kreis zu sterben, oder? Ihr werdet sehen, daß der Tod hier endgültig ist. Diesmal gibt es keine schlaunen Priester mehr, die euch retten können.“

Entferne die Transport-Glyphe und die Treppe aus dem Gebiet 3. Togs Zauberkreis sorgt sicher dafür, daß jeder Held, der hier stirbt, auch tot bleibt - d. h. der Spieler scheidet aus dem Spiel aus, sein Held wird nicht in der Stadt wiederbelebt. Falls alle Helden hier ihr Leben aushauchen, hat der Overlord einen grandiosen Sieg errungen. Tog hat die gleichen Werte wie ein normaler Elite Drache, außer daß er einen Rüstungswert von 8 hat, nur **Durchbohren 2** und die Fähigkeit, zu Beginn jedes Spielzuges des Overlords zwei seiner Schaden zu heilen.

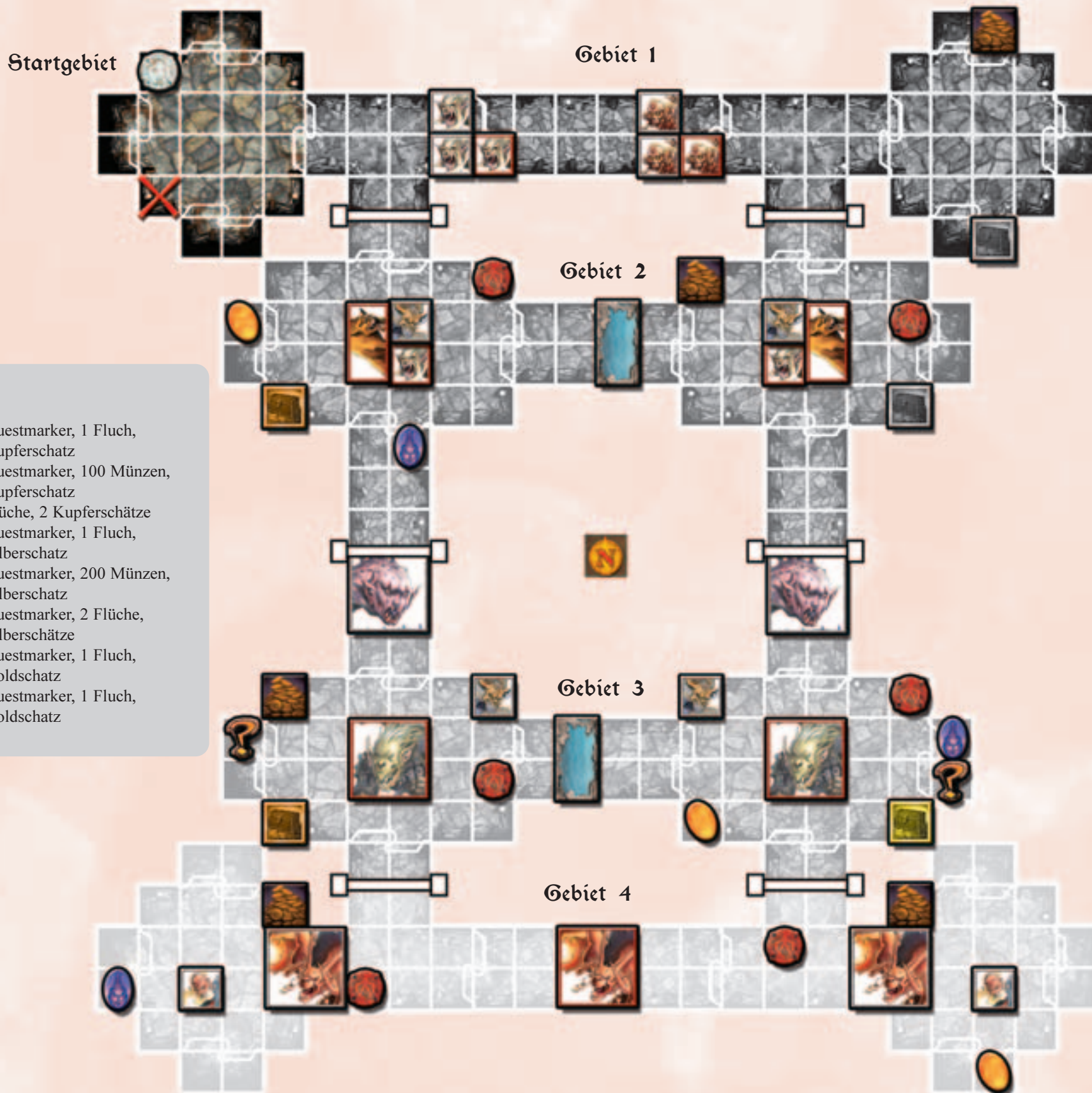
Hinweis: Verwendet eine normale weiße Nagafigur für eine der beiden erforderlichen Elite Nagas, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als Elite Monster.

Falls die Helden Tog besiegen:

Togs Beine knicken unter ihm ein und er sinkt zu Boden. „Nein, das ist doch unmöglich! So stark könnt ihr gar nicht sein, oder etwa doch?“ Er schüttelt sich noch einmal, dann explodiert er in einem riesigen Feuerball, der seinen ganzen Körper zerstört. Jetzt seid ihr gewiß, daß die Seelen von Ven und den anderen Dorfbewohnern endlich in Frieden ruhen können.

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Tog getötet haben. Damit ist ihre Quest erfüllt.

Quest 6: Der ewige Wächter



Schatztruhen

- Kupfer 1** 2 Questmarker, 1 Fluch,
1 Kupferschatz
- Kupfer 2** 1 Questmarker, 100 Münzen,
1 Kupferschatz
- Kupfer 3** 2 Flüche, 2 Kupferschätze
- Silber 1** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Silberschatz
- Silber 2** 2 Questmarker, 200 Münzen,
1 Silberschatz
- Silber 3** 1 Questmarker, 2 Flüche,
2 Silberschätze
- Gold 1** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz
- Gold 2** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz

Quest 6: Der ewige Wächter

Diese Quest schickt die Helden auf die Suche nach einem machtvollen Relikt - dem Lichtschwert. Ein unsterblicher Wächter verfolgt sie allerdings auf Schritt und Tritt, und nur mit dem sagenhaften Schwert können sie es wagen, sich dem Wächter zu stellen.

Einführung

Seit frühester Kindheit habt ihr Legenden über das sagenhafte Lichtschwert gehört, das so mächtig ist, daß es jede Rüstung und jeden Panzer durchdringt. Die Legenden berichten von einem unsterblichen Ritter, der auf ewig verflucht wurde, das Schwert zu bewachen und gegen Diebe zu verteidigen. Natürlich habt ihr diesen Geschichten nie Glauben geschenkt, bis euch eine Karte in die Hände fiel, die den genauen Lageplan des Schwertes zeigt. Ist die Karte echt? Könnte die Legende doch mehr sein als nur das? Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu dem auf der Karte verzeichneten Verlies gereist seid, bereitet ihr euch nun darauf vor, dort hinab zu steigen. Euer Ziel ist es, das Lichtschwert zu finden und sowohl dessen ewigen Wächter zu töten als auch die Kreatur, die diesen hier ursprünglich gefangen nahm. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist der Triumph des ewigen Wächters und seines Herrn über euch besiegt. Und nun viel Glück!

Der Wächter

Zum Ende deines ersten Spielzuges setzt du einen Elite Tiermensch auf das mit einem roten X markierte Feld im Startgebiet. Das ist der ewige Wächter. Er hat dieselben Werte wie ein normaler Elite Tiermensch, außer daß er nur durch das Lichtschwert verletzt werden kann, das in Gebiet 3 zu finden ist.

Falls ein Held den ewigen Wächter tötet:

Das Lichtschwert versinkt leicht und zischend in der Brust des Wächters. Als sein Leben endlich beendet wird, seufzt er erleichtert auf. „Ich danke dir, du großer Held. Du hast mich endlich von meiner Bürde befreit. Jetzt sei vor dem Dämonen auf der Hut. Schlachte ihn, außer du willst meinen Platz hier übernehmen.“

Die Helden erhalten 3 Questmarker dafür, daß sie den ewigen Wächter getötet haben.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Ein gedämpftes rötliches Glühen erfüllt den Raum. Es kommt von der Decke und den Wänden selbst, die mit zahllosen roten Steinen besetzt sind. Es gibt keine erkennbare Anordnung dieser Steine, aber sie scheinen eigenartige, sich bewegende Formen zu bilden, die ihr nur aus den Augenwinkeln wahrnehmen könnt. Euch beschleicht das ungute Gefühl, daß sich euch die Geheimnisse dieser Steine offenbaren werden, wenn ihr nur lange genug hier verweilt ... und daß ihr dabei vielleicht wahnsinnig werdet.

Gebiet 2

Eure Fußtritte hallen mit lautem Echo in diesem großen Durchgang wider. Irgendetwas Feuchtes tropft auf eure Schulter und ihr schaut nach oben, nur um erschrocken zurück zu zucken. Von der Decke baumeln hunderte abgetrennter Hände herunter, die dort an Fäden aufgehängt sind. Einige sind anscheinend noch frisch und Blut tropft daraus hervor.

Die zwei Glyphen in diesem Gebiet sind verbunden. Wenn eine aktiviert wird, ist auch gleichzeitig die andere aktiviert. Die Helden erhalten 3 Questmarker, wenn sie die beiden Glyphen aktivieren.

Gebiet 3

Eine riesige Feuerstelle ist in einer Wand dieses Raums eingelassen. Ihre brüllenden Flammen erfüllen den Raum mit sengender Hitze, dem Qualm brennenden Holzes und dem Geruch gebratenen Fleisches. Als ihr näher hinschaut, seht ihr einen unidentifizierbaren Kadaver, der auf einem großen Speiß über den Flammen geröstet wird. In der Ecke sind weitere Kadaver gestapelt und warten darauf, ebenfalls geröstet zu werden. In den Schatten bewegt sich etwas ... vielleicht der Koch selbst.

Die zwei Glyphen in diesem Gebiet sind verbunden. Wenn eine aktiviert wird, ist auch gleichzeitig die andere aktiviert. Die Helden erhalten 3 Questmarker, wenn sie die beiden Glyphen aktivieren.

Hinweis: Verwendet eine normale weiße Ogerfigur für einen der beiden erforderlichen Elite Oger, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als Elite Monster.

Falls ein Held seine Bewegung auf dem westlichen Begegnungsmarker beendet:

Ihr durchsucht die Kadaver, aber alles, was ihr findet, ist ein Hebel. Ihr zieht daran und das Wasser, das in das Verlies eingesickert ist, fließt ab.

Entferne die beiden Wassermarker aus den Gebieten 2 und 3.

Falls ein Held seine Bewegung auf dem östlichen Begegnungsmarker beendet:

Ihr durchsucht die Kadaver und findet ein Schwert, das durch ein inneres Licht zu glühen scheint. Ist das vielleicht das sagenumwobene Lichtschwert?

Gib dem Helden die Lichtschwert Karte den Marker.

Gebiet 4

Eine Wand dieses Raumes wird von einem großen Altar aus Knochen und Felsen beherrscht. Er ist mit Wachs und schwarzem Blut überzogen und obendrauf sind brennende Kerzen, die merkwürdige Schatten auf die zerfurchte Oberfläche werfen. Ein beißender Geruch hängt in der Luft, und ihr könnt die Anwesenheit einiger Dämonen direkt spüren. Der größte von ihnen ist plötzlich zu erkennen und grinst euch an: „Aha, noch so ein paar Helden, die das Land von meiner Bosheit befreien wollen? Wie goldig. Na gut, dann kommt mal her mit euren Schweinespießen und kämpft gegen mich, und wer gut genug ist, den werde ich vielleicht gegen diesen Idioten austauschen, den ich in all diesen Jahren benutzt habe, um das Schwert zu bewachen.“

Die zwei Glyphen in diesem Gebiet sind verbunden. Wenn eine aktiviert wird, ist auch gleichzeitig die andere aktiviert. Die Helden erhalten 3 Questmarker, wenn sie die beiden Glyphen aktivieren.

Dieser Elite Dämon ist „Der Namenlose“. Er hat dieselben Werte wie ein normaler Elite Dämon, außer daß sein Rüstungswert 6 beträgt, daß er 2 zusätzliche Schaden verkraften kann und die Fähigkeit **Furchteinflößend 3** hat.

Hinweis: Verwendet eine weiße Riesenfigur (!) für einen der beiden erforderlichen normalen Dämonen, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als normaler Dämon.

Falls die Helden „Den Namenlosen“ besiegen:

„Der Namenlose“ fällt zu Boden und löst sich in einer üblen schwarzen Rauchwolke auf.

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie „Den Namenlosen“ getötet haben.

Falls die Helden sowohl „Den Namenlosen“ als auch den ewigen Wächter besiegt haben:

Nachdem ihr den ewigen Wächter und den Dämonen, der ihn als Sklaven gehalten hatte, getötet habt, nehmt ihr das Lichtschwert und macht euch auf den Weg, das Verlies zu verlassen. Ihr legt nur eine kurze Pause ein, um ein Gebet für den Wächter und die anderen Opfer des Dämons zu sprechen. Ihr habt zwar gesiegt, aber der Sieg hinterläßt ein schales Gefühl. Mit Schauern denkt ihr daran, was ihr tun würdet, wenn ihr mit dem Fluch belastet wäret, wie der Wächter es war. Aber vielleicht ist es besser, über manche Dinge nicht all zu lange nachzudenken.

Damit haben die Helden ihre Quest erledigt.

Quest 7: Die schwarze Klinge



Schatztruhen

- Kupfer 1** 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Kupferschatz
- Kupfer 2** 1 Questmarker, 100 Münzen, 1 Kupferschatz
- Kupfer 3** 2 Flüche, 2 Kupferschätze
- Silber 1** 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
- Silber 2** 2 Questmarker, 200 Münzen, 1 Silberschatz
- Silber 3** 1 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze
- Gold 1** 3 Questmarker, 1 Fluch, 1 Goldschatz
- Gold 2** 3 Flüche, 2 Goldschätze

Quest 7: Die schwarze Klinge

In dieser Quest geht es um ein verfluchtes Artefakt, das seinen Träger langsam tötet. Die Helden müssen aber damit einen Dämonen töten, bevor sie seinem Fluch erliegen.

Einführung

Als ihr eines Morgens aus eurem Zelt steigt, seht ihr mit nicht geringer Verwunderung einen euch gut bekannten alten Mann an der Feuerstelle. „Ich habe mal wieder eine Quest für euch“, sagt er, „falls ihr wollt, natürlich.“ Er zeigt auf ein zu seinen Füßen liegendes Bündel und fährt fort: „Hier drin ist das Schwert namens Seelenfresser. Es ist verflucht, hat aber auch seinen Nutzen. Es ist die einzige Waffe der ganzen Welt, die Mizrael, einen mächtigen Dämonen, töten kann. Ich möchte, daß ihr das Schwert nehmt und den Dämonen tötet und das Schwert anschließend in den Seelenbrunnen werft, um es zu zerstören. Aber eine Warnung muß ich euch geben: Wenn der Schutzzauber, mit dem ich das Schwert belegt habe, seine Wirkung verliert, wird der Seelenfresser damit anfangen, seinem Träger das Leben zu entziehen, wer immer es auch tragen mag.“ Der alte Mann läßt das Schwert liegen, wo es ist, und schickt sich an zu gehen. „Es könnte nützlich sein, irgendwelche Eisensiegel, die ihr in dem Verlies findet, zu brechen, da sie die Kraft des Seelenfressers einschränken, so lange sie intakt sind. Ich wünsche euch Glück, und falls ihr lebend zurückkommt, werde ich euch reichlich belohnen.“ Mit diesen Worten verschwindet er im Wald, und als ihr das Schwert auspackt, findet ihr auch noch eine Karte in dem Bündel.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu dem auf der Karte verzeichneten Verlies gereist seid, seid ihr nun bereit, dort hinunter zu steigen. Euer Ziel ist es, Mizrael zu töten und den Seelenfresser zu vernichten. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr solltet auch versuchen, alle Eisensiegel, die ihr findet, zu zerbrechen, damit der Seelenfresser seine volle Kraft entfalten kann. Der Schutzzauber auf dem Seelenfresser versagt seine Wirkung und er wird schon bald anfangen, seinen Trägern das Leben zu entziehen. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Mizraels Triumph über euch besiegelt.

Der Seelenfresser

Die Helden erhalten zu Spielbeginn die Seelenfresser Karte und den Marker. Sie müssen sich darauf einigen, wer von ihnen das Schwert zuerst trägt. Der Seelenfresser ist anfangs bei weitem nicht so stark, wie auf der Karte angegeben. Er beginnt als Nahkampfwaffe mit 1 blauen und 1 grünen Würfel für den Angriff und ohne irgendwelche Fähigkeiten. Mit jedem zerbrochenen Eisensiegel wächst seine Stärke, wie aus folgender Tabelle hervorgeht.

Zerbrochene

Siegel

0

Stärke

Angriff mit 1 blauen und 1 grünen Würfel

1

Angriff mit 1 blauen, 1 grünen und 1 gelben Würfel

2

Angriff mit 1 blauen, 1 grünen und 2 gelben Würfeln

3

Angriff mit 1 blauen, 2 grünen und 2 gelben Würfeln

4

Angriff mit 1 blauen, 2 grünen und 2 gelben Würfel und die auf der Karte genannte Fähigkeit kann genutzt werden

Der Fluch des Seelenfressers

Wenn der aktuelle Träger des Seelenfressers in seinem Spielzug nicht einem Monster den tödlichen Hieb mit dem Seelenfresser gegeben hat, erleidet er selbst $\frac{1}{4}$ so viel Schaden, wie seine maximale Lebenszahl beträgt. Wenn z. B. ein Held mit maximaler Lebenszahl 12 gerade den Seelenfresser trägt und es nicht geschafft hat, damit in seinem Spielzug ein Monster zu töten, erleidet er selbst 3 Schaden, die durch keine Rüstung vermieden werden können.

Der Seelenfresser kann nie fallen gelassen oder im Gepäck eines Helden verstaut werden, aber der aktuelle Träger kann ihn jederzeit während seines Spielzuges auf Kosten von 4 Bewegungspunkten einem Helden auf einem benachbarten Feld überreichen.

Eisensiegel

Alle Begegnungsmarker in dieser Quest sind Eisensiegel.

Falls ein Held seine Bewegung auf einem Begegnungsmarker beendet:

Du hast ein Eisensiegel gefunden. Mit einem Schlag deiner Waffe zerbrichst du es, und der Seelenfresser summt vor lauter neuer Kraft.

Entferne den Begegnungsmarker vom Spielplan. Damit ist ein Eisensiegel zerbrochen.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Ein moschusartiger Schweißgeruch umfängt euch, als ihr die Tür öffnet. Eine Gruppe von Gestalten, die um irgendetwas auf dem Boden geschart ist, kommt auf euch zu, um euch anzugreifen.

Gebiet 2

Die Wände dieses Raums bewegen sich vor lauter schwarzer Spinnen. Sie fliehen vor euch und verschwinden in den Wänden.

Gebiet 3

Der über den Boden verteilte Schutt läßt darauf schließen, daß hier einmal das Labor eines Alchemisten war.

Gebiet 4

In diesem kleinen Raum sind Gold und zwei Eisensiegel zu finden.

Gebiet 5

In diesen Raum strömt Luft hinein und verschwindet dann in einem schwarzen Loch im Boden. Dem Stöhnen und Wehklagen nach zu urteilen, das daraus hervor dringt, muß dies der Seelenbrunnen sein. Die Zeit scheint unnatürliche Wellen zu schlagen, als die Brunnenwächter euch angreifen.

Die Spielzüge aller Helden sind sofort beendet, sobald dieser Raum entdeckt wird, und der Overlord führt seinen Spielzug aus. Anschließend geht das Spiel ganz normal mit den Spielzügen der Helden weiter.

Falls der Held, der gerade den Seelenfresser trägt, seine Bewegung neben dem Brunnen beendet und Mizrael bereits getötet ist:

Du nimmst alle deine Willenskraft zusammen und schleuderst den Seelenfresser in den Brunnen. Mit verzweifelter Heulen fällt er in die Tiefe, und eure Quest ist endlich bewältigt.

Die Helden erhalten 2 Questmarker dafür, daß sie den Seelenfresser vernichtet haben. Damit ist ihre Quest erfüllt.

Gebiet 6

Der Boden ist mit zerbrochenen Steintafeln bedeckt, die vielleicht einstmals magische Runen waren, jetzt aber nur noch Schutt und Asche sind.

Gebiet 7

Die Geräusche des Windes, der durch die Risse in den Wänden dringt, klingen wie Klagelieder gemarterter Seelen. Eine dumpfe Stimme füllt den Raum: „Wie könnt ihr es wagen, diese Klinge hierher zu bringen! Ich bin Mizrael, und für eure Unverschämtheit werde ich euch vernichten!“

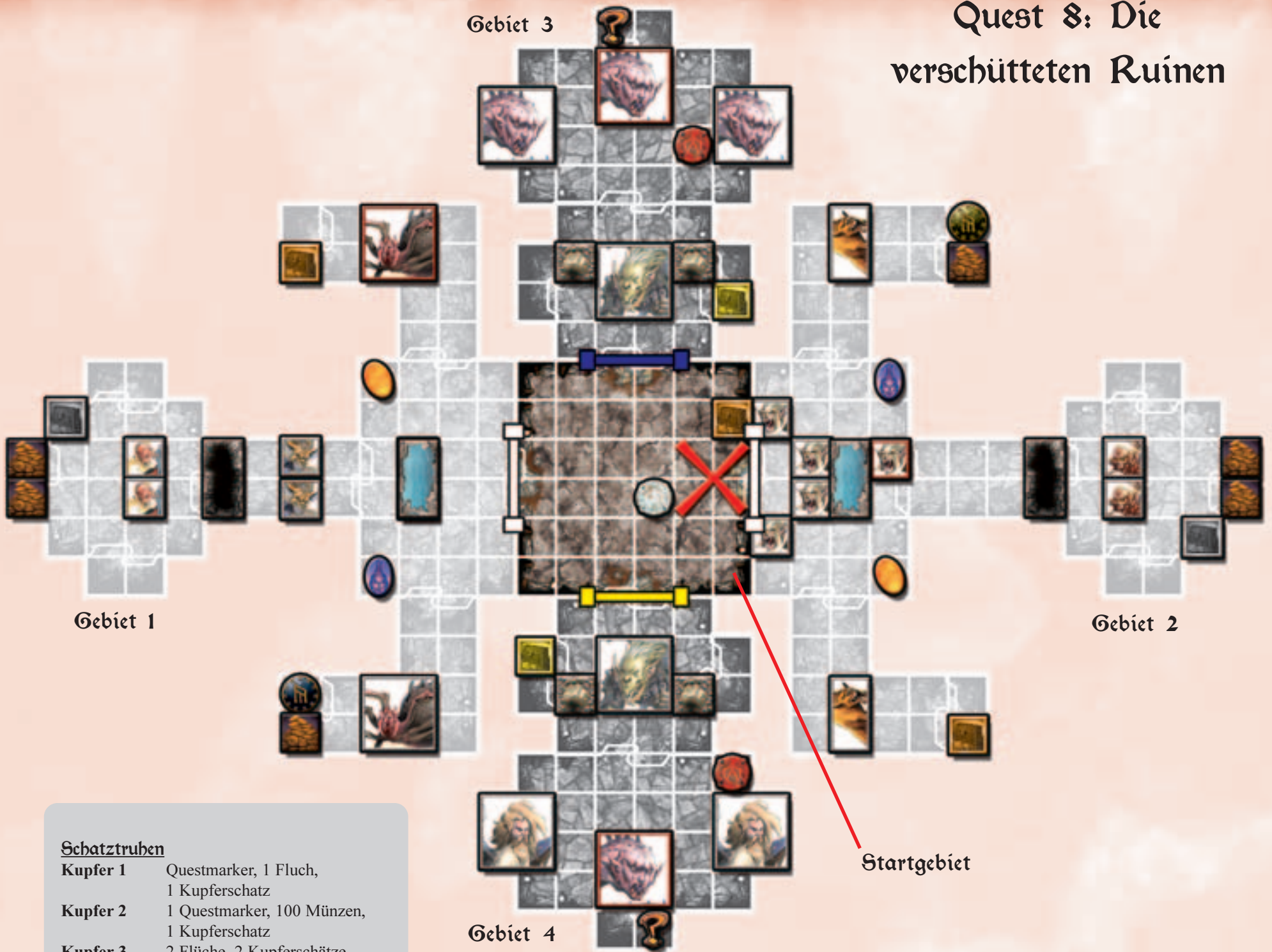
Mizrael hat dieselben Werte wie ein normaler Elite Dämon, außer daß sein Rüstungswert 8 beträgt, daß er 4 zusätzliche Schaden verkraften kann und daß er nur durch den Seelenfresser verletzt werden kann.

Falls die Helden Mizrael besiegen:

Ihr taucht den Seelenfresser tief in die Brust des Dämons ein, der vor Schmerz und Grauen schrill aufschreit und dann als schwarzer Rauch in das Schwert gesogen wird. Es bleibt nicht das Geringste von ihm übrig, so als sei er nie dagewesen.

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Mizrael getötet haben.

Quest 8: Die verschütteten Ruinen



Schatztruhen

- Kupfer 1** Questmarker, 1 Fluch,
1 Kupferschatz
- Kupfer 2** 1 Questmarker, 100 Münzen,
1 Kupferschatz
- Kupfer 3** 2 Flüche, 2 Kupferschätze
- Silber 1** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Silberschatz
- Silber 2** 2 Questmarker, 200 Münzen,
1 Silberschatz
- Silber 3** 1 Questmarker, 2 Flüche,
2 Silberschätze
- Gold 1** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz
- Gold 2** 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz

Quest 8: Die verschütteten Ruinen

In dieser Quest suchen die Helden das mächtigste Relikt überhaupt: Die Rune der Tödlichen Berührung. Sie erkunden eine unterirdische Ruine voll teuflischer Fallen und fürchterlicher Monster.

Einführung

Ihr wacht eines Morgens auf und seht mitten in eurem Lager den alten Mann wieder, der euch die allererste Quest gegeben hatte. "Ihr habt viele Male bewiesen, wozu ihr fähig seid. Daher kann ich euch nun endlich auch die wichtigste aller Quests anvertrauen. Vor Jahrhunderten wurde eine mächtige Rune in einer unterirdischen Festung eingeschlossen und durch viele geschickt verteilte Fallen abgesichert. Diese Rune gibt ihrem Träger die Macht, mit einer einzigen Berührung zu töten. Es ist zu gefährlich, diese Rune noch länger in der mittlerweile zu Ruinen zerfallenen Festung zu lassen. Ich brauche eure Hilfe, um mir diese Rune zu bringen, damit ich sie ein für allemal vernichten kann. Erledigt diese letzte Quest für mich, und mein ewiger Dank wird euch sicher sein." Als er gerade gehen will, scheint ihm plötzlich noch etwas einzufallen und er wirft euch einen Beutel vor die Füße. "Ach, bevor ich's vergesse, hier ist die Belohnung, die ich euch letztes Mal versprochen hatte." Ihr öffnet den Beutel und findet darin eine riesige Menge Münzen und eine Karte.

Ziel der Quest

Nachdem ihr zu dem auf der Karte verzeichneten Verlies gereist seid, seid ihr nun bereit, dort hinunter zu steigen. Euer Ziel ist es, die Rune der Tödlichen Berührung zu finden und den Dämonen Ghira zu töten, der ihn bewacht. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in dem Verlies aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Ghiras Triumph über euch besiegt. Viel Glück!

Jeder Held erhält zu Beginn zusätzlich 200 Münzen und kann Kupferschätze kaufen. Nimm die Fallenmeister Karte aus dem Stapel der Overlordkarten und lege sie sofort aus, dann mischt du den Kartenstapel. Du erhältst zu Beginn 6 Overlordkarten anstatt nur 3.

Die Tödliche Berührung

Die beiden Hälften der Rune der Tödlichen Berührung sind in den Gebieten 3 und 4 zu finden.

Falls die Helden beide Hälften der Tödlichen Berührung gefunden haben:

Ihr habt nun beide Hälften der Rune gefunden und fügt sie zusammen. Mit einem grellen Blitz verschmelzen die beiden Hälften und ihr haltet die völlig unversehrte Rune der Tödlichen Berührung in Händen. Es ist ohne Zweifel ein widerliches und böses Ding, das sich fast in euren Händen zu winden scheint. Je schneller es vernichtet wird, umso besser. Als ihr euch dem Ausgang zuwendet, ertönt ein wahnsinniger Wutschrei. "Wer wagt es, die Rune zu stören? Ghira wird euch zermalmen!"

Setze eine Elite Dämon Figur auf die mit einem roten X markierten Felder im Startgebiet. Dieser Elite Dämon ist Ghira. Er hat dieselben Werte wie ein normaler Elite Dämon, außer daß sein Rüstungswert 7 beträgt, daß er 4 zusätzliche Schaden verkraften kann und daß er über die Fähigkeit Hexerei 5 verfügt.

Falls die Helden Ghira besiegen:

"Ihr Narren!" schreit Ghira, "ihr wißt ja gar nicht, welches Übel ihr da auf die Welt loslaßt! Selbst ich war krank vor Angst davor, also wollte ich es hier für alle Zeiten bewachen. Aber sei's drum, ich sehe, daß ich euch nicht besiegen kann, also werde ich fliehen und hoffen, daß ihr vernünftig genug seid, euren Fund zu vernichten." Dann breitet der Dämon seine Flügel aus und erhebt sich in die Lüfte, wo er sich in eine Rauchwolke auflöst.

Müde und durch die Kämpfe geschwächt, verläßt ihr das Verlies und überreicht dem alten Mann die Tödliche Berührung, damit er sie vernichten kann. Er sieht auf die Rune in seinen Händen herab, lächelt erst langsam und bricht dann in schallendes Gelächter aus. "Hahaha! Erst tötet ihr alle Schurken, die mir im Wege stehen, und dann bringt ihr mir noch die Tödliche Berührung, die all diese Jahrhunderte in der Ruinenfestung eingeschlossen und meinem Zugriff entzogen war!" Alles Fleisch und Blut schwindet aus dem Antlitz des alten Mannes und mit Schrecken seht ihr, daß er ein Lich ist, ein untoter Zauberer! "Ich muß euch wirklich für all eure Hilfe danken. Niemand soll sagen, daß Glim nicht seine Schulden begleicht. Dafür werde ich euer Leben schonen, nachdem ich die wahre Macht der Tödlichen Berührung geweckt und damit alle anderen verhassten Oberflächenbewohner dieses Planeten getötet habe. Aber eins nach dem anderen. Zuerst muß ich mich für das Ritual vorbereiten. Macht's gut, ihr Helden!" In einem Blitzlichtgewitter verschwindet Glim. Und nun?

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Ghira getötet haben. Damit haben sie ihre Quest erfüllt.

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Alte Sarkophage säumen die Wände dieses Raums, aufrecht stehend wie steinerne Wächter, auf ewig dazu verdammt, diesen längst vergessenen Ort zu beschützen. Die steinernen Deckel sind zerbrochen und geben den Blick auf verwesene Leichname frei, aber ein paar Sarkophage sind auch leer.

Gebiet 2

Als ihr diesen Raum betretet, glühen unentzifferbare Runen an den Wänden auf und erleuchten den Ort. Hunderte von Büchern sind in den Ecken aufgestapelt oder verrotten auf dem Boden. Holzreste lassen vermuten, daß es einstmals Regale in dieser uralten Bibliothek gab, aber jetzt nicht mehr. Die Bücher selbst sind unleserlich und lauter Würmer krabbeln darin herum.

Gebiet 3

Am Ende dieser Halle steht ein Paar zueinander passender Throne. Sie mögen einstmals mit Gold und Juwelen bestückt gewesen sein, sind jetzt aber nur noch große Eisenstühle mit Klauenfüßen und stumpfen Stacheln an den Rückenlehnen. Auf beiden thronen uralte Skelette, noch mit zerfallenen Gewändern bekleidet. Eines hockt zusammen gesunken auf seinem Thron und seine leeren Augenhöhlen starren in die Dunkelheit, das andere sitzt in königlich stolzer Haltung aufrecht und aus seinen Rippen schaut ein rostiger, allmählich zerfallender Dolch hervor.

Falls ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:

Ihr findet auf dem Boden hinter den beiden Thronen eine halbe Rune. Ihr spürt die noch in ihr schlummernde Magie, als ihr sie aufnehmt und festhaltet.

Entferne den Begegnungsmarker vom Spielplan.

Gebiet 4

Im Süden dieses Raumes ist eine Nische, die vom übrigen Raum durch einen feinen, altersschwachen Vorhang abgetrennt ist. Der Vorhang ist zur Seite gezogen und gibt den Blick auf einen einstmals luxuriös eingerichteten Bereich frei. Wunderschöne und kunstvoll geschnitzte Stühle und Tische und ein überfüllter Diwan sind hier bis zur Unbrauchbarkeit verrottet.

Falls ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:

Ihr findet in der Nähe des Diwans eine auf dem Boden liegende Rune. Ihr spürt die noch in ihr schlummernde Magie, als ihr sie aufnehmt und festhaltet.

Entferne den Begegnungsmarker vom Spielplan.

Quest 9: Alte Freunde



Schatztruhen

- | | |
|-----------------|--|
| Kupfer 1 | Questmarker, 1 Fluch,
1 Kupferschatz |
| Kupfer 2 | 1 Questmarker, 100 Münzen,
1 Kupferschatz |
| Kupfer 3 | 2 Flüche, 2 Kupferschätze |
| Silber 1 | 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Silberschatz |
| Silber 2 | 2 Questmarker, 200 Münzen,
1 Silberschatz |
| Silber 3 | 1 Questmarker, 2 Flüche,
2 Silberschätze |
| Gold 1 | 3 Questmarker, 1 Fluch,
1 Goldschatz |
| Gold 2 | 3 Flüche, 2 Goldschätze |

Quest 9: Alte Freunde

In ihrer letzten Quest versuchen die Helden, Glim an der Vollendung seines Rituals zu hindern, alles Leben auf der Erdoberfläche zu vernichten.

Einführung

Nachdem ihr nun dem alten Mann, dem ihr so lange vertraut habt, die Rune der Tödlichen Berührung überlassen habt, habt ihr euren Fehler zu spät erkannt. Er war in Wirklichkeit ein Lich namens Glim und plante schon von Anfang an, die Rune für ein Ritual zu benutzen, das alles Leben auf der Oberfläche der Welt auslöschen würde. In Panik eilt ihr in die Stadt zurück, um alles über Glim in Erfahrung zu bringen, was nur eben möglich ist. Tagelang wühlt ihr euch verzweifelt durch muffige alte Schriftrollen, bis eure Suche endlich belohnt wird: Eine uralte, kaum noch leserliche Karte, auf der ein Ort mit den Worten markiert ist: „Glims letzter Ruheplatz.“ Es war die Suche nach der Nadel im Heuhaufen, aber etwas anderes blieb euch nicht übrig. Dankbar erkennt ihr, daß das Glück auf eurer Seite ist, als ihr dort angekommen gerade noch mitbekommt, wie Glim eine Horde Tiernmenschen in die alten Katakomben führt.

Ziel der Quest

Ihr seid bereit, die Katakomben zu stürmen. Euer Ziel ist es, Glim den Hexenmeister zu töten. Falls ihr dabei auch noch einige der uralten Transport-Glyphen in den Katakomben aktivieren könnt, umso besser. Ihr habt zu Beginn 5 Questmarker und falls ihr irgendwann mal keinen einzigen mehr haben solltet, ist Glims Triumph über euch perfekt und der Untergang des gesamten Königreichs ist besiegt. Viel Glück!

Gebietsbeschreibung

Diese Beschreibungen werden nach und nach vorgelesen, sobald die Helden das entsprechende Gebiet entdecken.

Gebiet 1

Hölzerne Verschlüsse säumen die Wände dieser Kammer, und in der Luft liegt der Pesthauch von Tod, Fäulnis und Verderben. Sklavenketten sind an den Wänden befestigt, viele mit Halskragen und Fesseln versehen. In einigen hängen noch die skelettierten Überreste der Unglücklichen, die hier vor Jahrhunderten im Sklavendienst für den Lich ihr Leben ließen. Eine zusammen hockende Gruppe Tiernmenschen schaut bei eurem Eintritt überrascht auf, aber die Ungeheuer ergreifen sofort ihre Waffen und machen sich kampfbereit.

Gebiet 2

Diese alte Waffenkammer ist voller alter rostiger Rüstungen und vergammelter Waffen. Trotzdem könnte hier noch etwas Brauchbares zu finden sein, das euch im Kampf gegen Glim nützlich sein könnte.

Falls ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:

Eine der alten Rüstungen fällt euch besonders ins Auge. Ihr wischt den Staub von ihr ab und entdeckt, daß die Rüstung mit Dutzenden schützender Runen graviert ist. Das könnte der sagenhafte Runenpanzer sein, ein lange verloren geglaubtes Relikt uralter Mächte.

Gib den Helden die Runenpanzer Karte und den Marker. Jeder, der den Runenpanzer trägt, ist immun gegen die besondere Fähigkeit der Tödlichen Berührung und kann nicht sofort getötet werden.

Gebiet 3

Riesige, unmenschliche Augen in der Größe eines Menschenkopfes sind hier in die Wände gemeißelt. Die Augen bilden einen Kreis um den ganzen Raum herum, in ungefähr eineinhalb Metern Höhe über dem Erdboden. In der Pupille jedes Auges ist ein kleines Loch und für einen kurzen Moment scheint es, als käme ein Lichtstrahl durch eins dieser Löcher. Er verschwindet aber augenblicklich wieder, falls er überhaupt jemals da war.

Hinweis: Verwendet eine normale weiße Mantikorfigur für einen der beiden erforderlichen Elite Mantikoren, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als Elite Monster.

Gebiet 4

Von oben strömt Tageslicht in diesen Raum. Ihr schaut auf und seht einen blendend blauen Sommerhimmel, mit leichten kleinen Kuschelwolken besetzt. Ein Vogelschwarm zieht dort seine Kreise. Aber jenseits des Himmels nehmt ihr Steine und Erde wahr und euch wird klar, daß es sich nur um eine verzauberte Decke handelt. Vielleicht ist es nur eine Illusion, von einem gelangweilten Zauberer erdacht und aufrecht erhalten, aber vielleicht auch ein Spionageinstrument, um Einblick in einen weit entfernten Winkel der Welt zu nehmen.

Gebiet 5

Die Luft ist mit Gesang erfüllt, als ihr die Tür zu diesem Raum öffnet. Eine euch gut bekannte Gestalt steht in der Mitte des Raums und hält die Tödliche Berührung fest an die Brust geklammert. Kurze Zeit steht Glim vor Überraschung wie angewurzelt, dann schnappt er zu den beiden Dämonen an seiner Seite: „Tötet sie!“ Die Tödliche Berührung glimmt in krankhaft schwarzem Licht als er sich bewegt, um den beiden Dämonen bei der Ausführung ihres Befehls zu helfen.

Glim hat dieselben Werte wie ein normaler Elite Hexenmeister, außer daß sein Rüstungswert 8 beträgt und daß er 8 zusätzliche Schaden verkraften kann. Er verfügt nicht über die Fähigkeit **Hexerei** und er greift nur mit der Tödlichen Berührung an und nicht mit den normalen Mitteln eines Elite Hexenmeisters. Mit anderen Worten: Er greift an wie ein Held, der die Tödliche Berührung als Waffe führt, und für diesen Zweck hat er die Zaubereigenschaft 3, erhält also 3 Machtwürfel.

Hinweis: Verwendet eine normale weiße Dämonenfigur für einen der beiden erforderlichen Elite Dämonen, die in diesen Raum eingesetzt werden. Diese Figur zählt natürlich trotzdem als Elite Monster.

Falls die Helden Glim besiegen (und er auch wirklich tot bleibt):

Die Tödliche Berührung zerfällt in Glims Händen und er grabst vergeblich nach dem übrig gebliebenen Staub. „Verflucht sollt ihr sein! Ich hätte eigentlich wissen müssen, euch nicht zu unterschätzen. Trotzdem, dieses Mal habt ihr mich besiegt, aber ich werde wiederkommen. Ich habe alle Ewigkeit, um euch erbärmlichen Sterblichen zu vernichten. Bis zum nächsten Mal, ihr großen Helden!“

Mit lautem Donnerknall explodiert die Decke und aus heiterem Himmel fährt ein Blitzstrahl in Glim, der euch zurück taumeln läßt. Glim schreit markerschütternd, als sein Körper Stück für Stück zerbröseln, aber allmählich werden die Schreie leiser, bis sie schließlich ganz verstummen und von Glim nichts mehr übrig ist. Ob er nun ein für allemal verschwunden ist, wißt ihr nicht, aber ihr hegt eure Zweifel. Immerhin seid ihr erstmal beruhigt, daß die Welt einen Tag länger sicher ist.

Die Helden erhalten 4 Questmarker dafür, daß sie Glim getötet haben. Damit haben sie ihre Quest erfüllt.

Ablauf einer Spielrunde

Eine Spielrunde besteht aus:

1. Spielzug: Der erste Heldenspieler
2. Spielzug: Der zweite Heldenspieler
3. Spielzug: Der dritte Heldenspieler
4. Spielzug: Der vierte Heldenspieler
5. Spielzug: Der Overlordspieler

Bei weniger als vier Heldenspielern wird der Spielzug jedes nicht vorhandenen Helden einfach weggelassen.

Spielzug eines Helden

Der Spielzug eines Helden besteht aus drei Phasen:

Phase 1: Karten auffrischen

Phase 2: Ausrüstung zusammenstellen

Phase 3: Eine Aktion ausführen

Heldenaktionen

A. Rennen

Wenn ein Held **rennt**, kann er sich in diesem Spielzug **bis zu doppelt so viele Felder weit bewegen**, als es seiner Bewegung entspricht, **aber nicht angreifen**. (Siehe „Bewegung“, Seite 9.)

B. Kämpfen

Wenn ein Held **kämpft**, kann er in diesem Spielzug **bis zu zwei Angriffe unternehmen**, kann sich aber **nicht bewegen**. (Siehe „Angreifen“, Seite 9.)

C. Vorrücken

Wenn ein Held vorrückt, kann er sich in diesem Spielzug **maximal so weit bewegen**, wie es seiner Bewegung entspricht **und** auch noch **1 Angriff machen**.

D. Alarmbereitschaft

Ein Held in Alarmbereitschaft kann sich in diesem Spielzug **entweder maximal so weit bewegen, wie es seiner Bewegung entspricht oder 1 Angriff machen**. Außerdem kann der Spieler neben seinen alarmbereiten Helden **offen einen Befehlsmarker legen**, und zwar **jederzeit während dieses Spielzuges**. (Siehe „Heldenbefehle“ Seite 14.)

Ablauf eines Angriffes

Egal, ob der Angreifer ein Held oder ein Monster ist, muß er genau in dieser Reihenfolge die folgenden Schritte absolvieren:

Schritt 1: Angriff erklären

Schritt 2: Sichtlinie bestimmen

Schritt 3: Reichweite ermitteln und würfeln

Schritt 4: Angriffserfolg bestimmen

Schritt 5: Kraftverstärkung und Energie nutzen und Ausdauer verbrauchen

Schritt 6: Schaden zufügen

Heldenbefehle



Zielen

Bevor der Held für seinen Angriff würfelt, kann er den Zielbefehl befolgen und erklären, daß er nun einen **gezielten Angriff** macht. Das bedeutet, daß er beliebig viele Würfel noch einmal würfeln darf.

Das Ergebnis des zweiten Wurfs muß er aber auf jeden Fall akzeptieren.



Ausweichen

Ein Held mit dem Befehlsmarker **Ausweichen** kann, wenn er angegriffen wird, den Angreifer (normalerweise der Overlordspieler) zwingen, eine beliebige Anzahl (nach eigener Wahl) der

Angriffswürfel erneut zu werfen. Das kann er pro Angriff aber nur einmal tun und er muß den zweiten Würfelwurf akzeptieren. Ein erteilter Ausweichbefehl bleibt neben dem Helden bis zum Beginn seines nächsten Spielzuges liegen, d. h. er **kann in der aktuellen Spielrunde unbegrenzt oft ausweichen**.



Absichern

Ein Held mit dem Befehlsmarker **Absichern** kann einen **Unterbrechungsangriff** machen. Jederzeit während des Spielzuges des Overlordspielers (nicht eines Helden) kann ein Held seinen

Absicherungsbefehl befolgen und damit den Spielzug des Overlords sofort unterbrechen und seinerseits einen Angriff machen. Ein erteilter Absicherungsbefehl bleibt solange neben dem Helden liegen, bis er entweder verletzt wird oder sein nächster Spielzug oder der Held den Befehl befolgt, um einen Unterbrechungsangriff zu machen.



Ausruhen

Ein Held mit dem Befehlsmarker **Ausruhen** kann diesen **zu Beginn seines nächsten Spielzuges befolgen** und seine Ausdauermarker wieder bis zum Maximum auffüllen (s. „Ausdauer ausgeben“

Seite 17). Ein erteilter Ausruhbefehl bleibt solange neben dem Helden liegen, bis er verletzt wird oder bis der nächste Spielzug des Helden beginnt und er damit seine Ausdauermarker wieder auffüllt.

Spielzug des Overlords

Nachdem der Overlord alle drei Phasen absolviert hat, ist sein Spielzug und damit auch die Spielrunde beendet.

Phase 1: Drohmarker nehmen und Karten ziehen

Phase 2: Monster entstehen lassen

Phase 3: Monster aktivieren

Bewegungsaktionen

Bewegung

Kosten	Aktion
0	Einen Marker auf eigenem Feld aufnehmen ☞*
0	Einen Ausrüstungsgegenstand fallen lassen (ist für immer verloren, außer Relikt) ☞
1	Von einer Glyphe zur Stadt ziehen (oder umgekehrt) *
1	Treppe benutzen (s. u. „Ausstattungen“ Seite 18) *
1	Eine Waffe oder Trank einem benachbarten Helden geben *
1	Einen Trank zu sich nehmen (s. „Schätze“ Seite 18) *
2	Eine normale Tür öffnen oder schließen
2	Eine Schatztruhe öffnen *
2	Eine Runenschloss Tür öffnen oder schließen **
2	Neu ausrüsten *
3	Über ein Grubenfeld springen (s. u. „Ausstattungen“ Seite 18)

☞ Kann auch ohne Bewegung ausgeführt werden

* Nur Helden

Einkaufen

Ausrüstung	Kaufpreis
Heiltrank	50
Ausdauertrank	50
1 Kupferschatzkarte ziehen *	250
1 Silberschatzkarte ziehen *	500
1 Goldschatzkarte ziehen *	750
1 Fertigkeitkarte ziehen *	1,000
1 Trainingsmarker erwerben **	500

* Wenn ein Held eine Schatz- oder Fertigkeitkarte kauft, zieht er sie zufällig oben vom entsprechenden Stapel (auch die Fertigkeiten sind in drei Arten unterteilt und der Spieler muß sich entscheiden, welche Fertigkeit er erwerben will).

** Wenn ein Held einen Trainingsmarker erwirbt, wählt er einen der zur Verfügung stehenden Marker aus und legt ihn auf seine Charaktertafel. Jeder Trainingsmarker erhöht die entsprechende Eigenschaft des Helden um eins, wie auf dem Marker angegeben. Ein Held kann für keine seiner Eigenschaften einen höheren Wert als 5 erreichen.

Beschränkungen für Ausrüstung

Ein Held kann zu gleicher Zeit mit folgender Ausrüstung ausgerüstet sein:

- Ausrüstung, deren Gesamtzahl „Handsymbole“ höchstens zwei beträgt.
- 1 Rüstung
- 3 Tränke
- 2 Gegenstände