

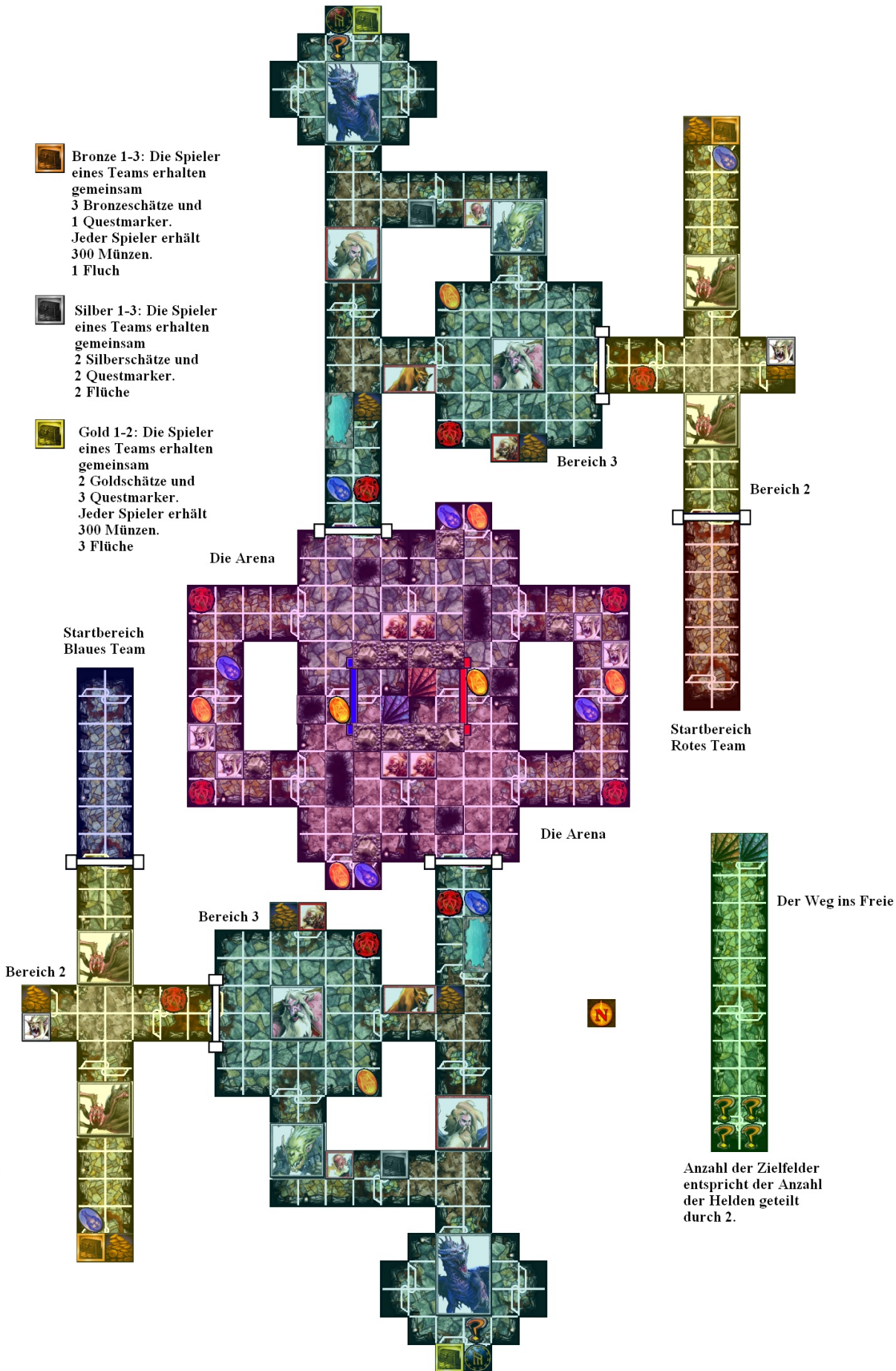
 **Bronze 1-3:** Die Spieler eines Teams erhalten gemeinsam 3 Bronzeschätze und 1 Questmarker. Jeder Spieler erhält 300 Münzen. 1 Fluch

 **Silber 1-3:** Die Spieler eines Teams erhalten gemeinsam 2 Silberschätze und 2 Questmarker. 2 Flüche

 **Gold 1-2:** Die Spieler eines Teams erhalten gemeinsam 2 Goldschätze und 3 Questmarker. Jeder Spieler erhält 300 Münzen. 3 Flüche



Startbereich Rotes Team

Der Weg ins Freie

Anzahl der Zielfelder entspricht der Anzahl der Helden geteilt durch 2.

# Böses Erwachen

By drfunk

## FÜR DEN OVERLORD (ACHTUNG! NICHT LAUT VORLESEN):

Der Overlord-Spieler sollte sich für dieses Szenario eher als Spielleiter statt als aktive Partei begreifen, denn in diesem Szenario treten die Helden als zwei konkurrierende Teams gegeneinander an, jedoch werden sie erst kurz vor dem "Showdown" vom Overlord darüber aufgeklärt. Das Szenario lässt sich nur spielen, wenn eine gerade Anzahl von Helden teilnimmt, notfalls muss ein Spieler zwei Helden spielen.

Die Helden werden NICHT über den bevorstehenden Kampf gegeneinander aufgeklärt. Als Ziel der Queste wird das Entkommen aus dem Katakomben des Mandronis genannt.

Nachdem sich die Helden gemäß der Regeln in der Stadt ausgestattet haben, verliert der Overlord den Quest Background. Danach werden die Helden durch Entscheidung des Overlords oder durch Würfelwurf in zwei gleichgroße/gleichstarke Gruppen geteilt. Das eine Team ist das blaue und das andere das rote Team. Sie starten in ihren entsprechenden Startfeldern. Achtung: Sollte ein Spieler zwei Helden spielen, müssen diese beiden Helden in demselben Team sein! Der Overlord setzt die Helden von der Stadt an den Beginn des jeweiligen Startbereiches.

TIPP: Es wäre gut, wenn sich die Spieler eines Teams zusammensetzen, vielleicht auf der einen Seite des Tisches Team Blau und auf der anderen Seite Team Rot.

## Drohmarker:

Der Overlord erhält zu Beginn seines Zuges eineinhalb Drohmarker je Helden. Beispiel: Die Helden spielen mit zwei Dreier-Teams (2\*3), also 6 Helden insgesamt. Dafür erhält der Overlord 9 (6\*1,5) Drohmarker.

## Stärke der Monster:

Die Stärke der Monster entspricht der Anzahl an Helden in einer Gruppe, d.h. wenn beide Teams jeweils drei Helden besitzen, so werden die Monsterkarten für drei Spieler vom Overlord verwendet.

## Spawnen/Monster erscheinen lassen:

Der Overlord darf immer nur doppelt spawnen, d.h. er zahlt die doppelte Menge an Drohmarkern für eine Karte. Nun muss er gemäß der Regeln in beiden Bereichen den Katakomben, im Bereich des blauen und im Bereich des roten Teams, die halbe (falls vorhanden auch die gesamte) Anzahl an Monstern der Karte entstehen lassen. Somit soll gewährleistet sein, dass es beide Teams gleich schwer haben.

## Weitere Overlord-Karten:

Folgende Karten können nicht genutzt werden, sie werden daher aussortiert:

1. Fluch des Affengottes
2. Explodierende Rune

Für alle Karten muss die doppelte Anzahl von Drohmarkern gezahlt werden, außer wenn es sich um Machtkarten handelt. Alle Ereignisse, Fallen usw. betreffen beide Teams.

## Zugreihenfolge:

### Außerhalb der Arena:

Die Zugreihenfolge wird durch Würfelwurf bestimmt. Dazu kann man z.B. einen zwanzigseitigen Würfel (W20) nehmen oder man würfelt 5 Machtwürfel und zählt die Anzahl aller Symbole. Dann zieht erst das eine Team komplett in beliebiger Reihenfolge der Helden, danach das

andere Team in beliebiger Reihenfolge der Helden. Die Teams bestimmen selbst in welcher Reihenfolge ihre jeweiligen Helden ziehen. z.B.: Rot 1, Rot 3, Rot 2; Blau 3, Blau 1, Blau 2.

TIPP: Der Overlord kann den Spielern erklären, dass die Kommunikation zwischen den Gruppen nicht erfolgen kann, und dass aus diesem Grund die Zugreihenfolge zwischen den Teams per Zufall bestimmt wird.

### In der Arena:

Sobald sich jedoch Helden in der Arena befinden, wird die Reihenfolge ausschließlich durch Würfeln ermittelt. Der höchste Wurf beginnt. z.B. Blau 3 (bei W20 18 Punkte erwürfelt), Rot 1 (14), Rot 3 (13), Blau 1 (8), Rot 2 (6), Blau 2 (3)

## Zusammenbruch der Katakomben:

Sobald ein Team komplett einen neuen Bereich betreten hat, schließt sich die Tür zu diesem Bereich, und man hört ein Zusammenbrechen der Katakomben hinter der Tür. Der Overlord baut nun diesen Bereich des Spielfeldes ab.

## Die Offenbarung:

Variante 1: Sobald ein Team in Bereich 3 das Begegnungsfeld neben der goldenen Schatztruhe betritt, händigt der Overlord an dieses Team ein Papier aus, auf dem folgendes steht:

"Ihr seid meinen Wünschen hilflos ausgeliefert, den Wünschen Mandronis, des mächtigsten Zauberers aller Zeiten! Eure Freunde, die ich von euch getrennt habe, werden zu euren Gegnern beim Kampf auf dem Weg in die Freiheit. Nur eine Gruppe wird die Freiheit erlangen. Es wird solange gekämpft bis eine Gruppe vollständig vernichtet wurde. Wenn ihr euch weigert, so vermögen eure Runen die Tür nicht zu öffnen."

Stirbt ein Held in der Arena, so kehrt er nicht aus der Stadt zurück. Weitere Auskünfte werden nicht erteilt.

Variante 2: Sobald ein Team in Bereich 3 das Begegnungsfeld betritt neben der goldenen Schatztruhe, händigt der Overlord an dieses Team ein Papier aus, auf dem folgendes steht:

"Ihr seid meinen Wünschen hilflos ausgeliefert, den Wünschen Mandronis, des mächtigsten Zauberers aller Zeiten! Nehmt die Rune als Schlüssel für den Weg in die Freiheit, doch wisset, nur die Hälfte von euch Helden können die Zauberfelder, die den Weg in die Freiheit bedeuten, betreten."

Die Hälfte bezieht sich auf die Gesamtanzahl der Helden.

Weitere Auskünfte werden nicht erteilt.

Variante 3: Der Overlord verliert den Text entweder von Variante 1 oder 2 laut vor, sobald eines der Teams ein Begegnungsfeld in Bereich 3 betreten hat.

## FÜR ALLE:

Jede Gruppe startet mit 8 Questmarkern.

Die Transportglyphen bringen die Helden zwar in die Stadt, doch erscheinen sie automatisch in der nächsten Runde wieder auf der Ausgangsglyphe. Die Rückreise kostet keinen Bewegungspunkt, da es sich hierbei um einen Zauber handelt. Die Helden können sich gegen diesen Zauber auch nicht wehren. Es kann immer nur ein Held in der Stadt sein. Falls ein Held in der Stadt ist, sind die Glyphen blockiert.

Es besteht keine Möglichkeit der Kommunikation zwischen beiden Gruppen. Absprachen zwischen den Gruppen, wer zuerst in die Stadt geht, können nicht getroffen werden.

Die Zugreihenfolge wird durch Würfelwurf bestimmt. Dazu kann man z.B. einen zwanzigseitigen Würfel (W20) nehmen oder man würfelt 5 Machtwürfel und zählt die Anzahl aller Symbole. Dann zieht erst das eine Team komplett in beliebiger Reihenfolge der Helden, danach das andere Team in beliebiger Reihenfolge der Helden. Die Teams bestimmen selbst in welcher Reihenfolge ihre jeweiligen Helden ziehen. z.B.: Rot 1, Rot 3, Rot 2; Blau 3, Blau 1, Blau 2

Folgende optionale Regeln vom Heidelberger Spieleverlag sollten Verwendung finden:

- Option 1: Versteckte Karte
- Option 6: Dunkle Ecken

## Scenario Background

Eure Gruppe ist gerade von einem Abenteuer zurückgekehrt, das euren Ruhm ungemein vermehrt hat. Um den Sieg über das Böse angemessen zu feiern, sucht ihr eure Lieblingsspelunke "Zum salzigen Hund" auf. Sobald ihr eintretet, schallen euch die Lobeshymnen, die bereits über euch gesungen werden, aus zig Kehlen entgegen. Ihr seid sichtlich erfreut, jeder klopft euch auf die Schulter und von so manchem Weib erhaltet ihr einen innigen Kuss. Die anderen Gäste lassen sich nicht lumpen und spendieren euch ein Getränk nach einander, bis ihr allesamt stark angetrunken in einen tiefen Schlaf entschlummert...

## Mission Goals

Findet den Weg heraus, aus den Katakomben des Mandronis in die Freiheit!

## Startbereich

Nachdem sich die Nebelschwaden um eure Hirne gelichtet haben und ihr erwacht, stellt ihr fest, dass ihr euch in einem feuchten, modrigen Gang befindet. Doch noch etwas ist verwunderlich, eure Gruppe scheint geteilt zu sein.

**Important: Nachdem alle Helden durch die Tür getreten sind, schließt sich die Tür von selbst und der dahinterliegende Bereich stürzt ein, d.h. der Overlord entfernt die Felder.**

## Bereich 2

Der Gang steigt langsam an und ihr vernehmt einen bekannten Geruch. Es riecht nach Verwesung. Links und rechts auf dem Boden liegen menschliche Knochen. Spinnweben hängen von der Decke herab und ihr hört ein Tippeln auf euch zukommen.

**Important: Nachdem alle Helden durch die Tür getreten sind, schließt sich die Tür von selbst und der dahinterliegende Bereich stürzt ein, d.h. der Overlord entfernt die Felder.**

## Bereich 3

Ihr betretet eine große Halle, in deren Mitte ein gewaltiger drohend seine Keule schwingt und euch mit einem höhnischen Lachen empfängt: "Ha, ha, ha, mein Meister hat euer Erscheinen bereits angekündigt. Macht euch bereit zu sterben!"

Ihr erkennt, dass rechts vom Riesen ein Gang abgeht, ein weiterer Gang scheint hinter dem Reisen zu liegen.

**Important: Nachdem alle Helden durch die Tür getreten sind, schließt sich die Tür von selbst und der dahinterliegende Bereich**

**stürzt ein, d.h. der Overlord entfernt die Felder. Es handelt sich um zwei Elite-Matikore, daher muss ein normaler (weißer) Mantikor ersatzweise für einen Elite-Mantikor (rot) stehen.**

## Die Arena

Ihr tretet durch die Tür und erblickt eine unübersichtliche Halle, in deren Mitte sich eine breite Steinsäule erhebt. Die Halle wird nur von schwachem Feuerschein einiger Fackeln an den Wänden erhellt. Im Halbdunkel könnt ihr erkennen, dass rechts ein Gang abgeht.

**Important: Sobald sich Helden in der Arena befinden, ändern sich die Regeln für die Zugreihenfolge.**

**Nachdem alle Zielfelder durch Helden besetzt worden sind, stürzt die Arena samt der Treppen ein, d.h. der Overlord entfernt die Felder.**

## Der Weg ins Freie

Über die Treppe habt ihr einen Gang erreicht, an dessen Ende Licht zu sehen ist.