



# Die Türme von Ashvar

By Jürgen Graf

## Scenario Background

Die Schatten seiner Türme stehen wie Fingerfspitzen in das Land und greifen nach den Seelen der Städte. Keine Handelskarawane, die nicht an ihn Tribut zahlen muss, kein Stadtrat, der nicht von ihm korrumpiert wurde, kein Sänger, der seinen Namen nicht wie einen Fluch ausspeit: Ashvar der Tyrann, Beschwörer der Mächte des Abgrunds.

Von den Spitzen seiner Türme aus regiert er die grotesken Scharen seiner vieleibigen Armeen und unterjocht den Städteverbund. Doch nun ist die Gelegenheit gekommen, seine Macht zu durchbrechen und diesen Schandfleck aus den Geschichten der Sänger zu tilgen: Ihr findet die Glyphe, die euch einen Einlass in seine Türme verschafft. Dort müsst ihr euch hinaufkämpfen bis in die Spitzen jener steinernen Kolosse, um den Tyrannen in seinen eigenen Hallen niederzuwerfen und den Städten endlich wieder ihre Freiheit zu geben.

## Mission Goals

Ihr seid in die steinernen Anhöhen des Vorgebirges vorgedrungen und steht vor dem titanengleichen Turmverbund Ashvars, der Residenz des Tyrannen: Himmelsschreitende Türme, mit Brücken verbunden, majestätisch und den Himmel verfinstern zugleich. Dort versteckt er sich, der Tyrann, irgendwo in einem dieser steinernen Monumente, geschützt von den heraufbeschworenen Kreaturen der Nacht.

Mit einem kurzen Gebet auf den Lippen zieht ihr die Glyphe eures Pergaments im Staub der Felslandschaft nach und spürt deren vibrierende Kraft, als jenes Zeichen der Macht anschwillt und euch hinfortträgt, hinein ins Innere eines der Türme.

Eure Aufgabe ist es, Ashvar in seinen Türmen aufzuspüren und dort zu besiegen. Wenn ihr euch dabei die Macht uralter Glyphen zu Nutzen macht, umso besser.

Ihr startet mit 5 Questpunkten. Solltet ihr zu einem Zeitpunkt des Spieles alle Questpunkte verloren haben, so triumphierte Ashvar über euch.

Schatzkisten:

Kupfer 1: 100 Münzen und ein Kupferschatz  
Kupfer 2: Zwei Flüche und zwei Kupferschätze  
Kupfer 3: Zwei Questmarker, ein Fluch und ein Kupferschatz

Silber 1: Drei Questmarker, zwei Flüche und ein Silberschatz  
Silber 2: Zwei Questmarker, 100 Münzen, ein Fluch und ein Silberschatz  
Silber 3: Zwei Flüche und zwei Silberschätze

Gold 1: Ein Fluch, zwei Questmarker und ein Goldschatz  
Gold 2: Ein Questmarker und ein Goldschatz

**Startgebiet: östliches Erdgeschoss**

Wo eben noch der Wind des Vorgebirges seine Lieder sang, herrscht hier nur noch das Schweigen kalter Mauern: Durch die Glyphe habt ihr tatsächlich Einlass in Ashvars Gemäuer gefunden. Der Größe der Halle nach müsstet ihr euch im Erdgeschoss befinden, doch ihr habt nur Gelegenheit, die Arabesken steinerne Runen zu bewundern, die über moosbewachsene Wände fließen, oder die dämonengleichen Statuen, die auf euch Eindringlinge von der Decke hinabstarren: Das peitschende Geräusch ledriger Schwingen besinnt euch auf die Kreaturen, die von eurem Kommen aufgeschreckt wurden und mit gierigen Augen nach eurem Blut lechzen. Als dann auch noch stampfend der Torwächter auf die Füße kommt, ein gewaltiger Oger, ist klar, dass die Zeit des Kampfes gekommen ist.

### Der Innenhof

Der Innenhof zwischen den Türmen, der einst als Versammlungsort der Herrscher gedient haben muss, ist nun verlassen. Nur die verwitterten Steingravuren sprechen von dem alten Prunk. Das Tor zum zweiten Turm ist verriegelt, doch über euch in der Höhe erblickt ihr die Brücken, die die Türme verbinden. Vielleicht findet ihr über jene Brücken einen Weg in den zweiten Turm?

### östliches Mittelgeschoss

Dieser Raum müsste im Glanz der Morgensonne von Licht durchflutet sein, doch nun, inmitten der Nacht, seht ihr im tanzenden Fackelschein nur die dunklen Schemen der Wächter. Die Türe zum Treppengewölbe weiter nach oben ist versperrt, doch ein Blick aus dem Fenster zeigt euch den geschwungenen Verlauf der Brücke, die in das Bauwerk im Westen führt.  
Vielleicht ist im Westturm mehr zu gewinnen?

Anmerkung: Der Begegnungsmarker hinter der roten Türe symbolisiert eine Treppe und führt zum dazugehörigen Feld im östlichen Obergeschoss.

### Brücke des Mittelgeschosses

Die Winde zerren feindlich an euren Leibern, als ihr die untere der beiden Brücken betretet. Wie eine Woge erhebt sie sich von eurer Turmhälfte und fließt hinüber zum zweiten Turm, in dem sie mündet. Doch in der Mitte, wo die Brücke ihren höchsten Punkt erreichen müsste, ist sie gesplittert und entzweigerissen - vermutlich von einem Belagerungskatapult eines älteren Krieges durchschossen.  
Die Trümmerreste der stolzen Brücke sind über und über von mannsgrößen fledermausartigen Kreaturen besetzt, die mit ihren ledrigen Schwingen den steinernen Wasserspeiern gotischer Burgen ähneln.  
Traut ihr euch, mit einem gewagten Sprung zur anderen Brückenhälfte überzusetzen?

Dieses Wegstück markiert eine Brücke, das heißt es gibt keine begrenzenden Wände. Stattdessen gilt das Gebiet außerhalb des Weges als Fallgrube. Wer in ihr in die Tiefe stürzt, erleidet zusätzlich zum üblichen Schadenspunkt soviel Schaden, wie er auf vier Machtwürfeln Herzen wirft.

Ein Stürzender landet im Innenhof auf einem Randfeld in Höhe des Feldes, von dem er aus stürzte.  
Kreaturen mit Flugfähigkeit sind davon ausgenommen. Werden sie durch Telekinese oder ähnliche Effekte vom Rand geworfen, so erleiden sie lediglich einen Punkt Schaden, stürzen aber nicht in den Innenhof. (Sie werden neben das Feld gesetzt, auf dem sie zuvor standen, und können in ihrem nächsten Zug für zwei Bewegungspunkte wieder dieses Feld betreten. Achtung: Fliegende Figuren dürfen ihren eigenen Zug nichtsdestotrotz nicht außerhalb der begehbaren Felder beenden.)

**ACHTUNG:** Der Overlord darf auf beiden Brücken keine Fallenkarten ausspielen, die Gruben setzen!

Sobald einer der Helden einen der Begegnungsmarker betritt oder überquert (sein Zug muss also nicht auf dem Begegnungsmarker enden), öffnest du die Tür zum westlichen Mittelgeschoss und baust es sofort gemäß dem Spielplan Spielplan auf. Dann liest du den folgenden Text vor:

Man scheint eure Ankunft bemerkt zu haben! Das Tor des westlichen Turmes wird aufgeworfen und dahinter erscheint ein gewaltiger Oger, so kraftvoll, dass er euch mit der Wucht seiner Keule von der Brücke fegen könnte.  
Dahinter erblickt ihr eine Phalanx untoter Bogenschützen: Das Willkommenskomitee Ashvars, sein dunkler Gruß, den er euren Anstrengungen erbringt.

Anmerkung: Der Spielzug des Helden wird durch diese Unterbrechung nicht beendet: Er kann, nachdem das westliche Mittelgeschoss aufgebaut und der Text verlesen wurde, sofort seinen Spielzug weiterführen, als hätte es keine Unterbrechung gegeben - das Spiel folgt also dem üblichen Ablauf.

### westliches Mittelgeschoss

Unter den Skeletten macht ihr zwei Heerführer aus, die noch die Prunkrüstungen ihrer sterblichen Tage tragen. Sie schwuren Ashvar zu Lebzeiten ihre ewige Treue und müssen nun, von seinen dunklen Kräften bezwungen, auch jenseits des Todes ihrem Schwur Treue leisten. Die dunklen Schemen ihrer Seelen, die ihr Knochengestüt umhüllen, tragen die Macht des Untodes in die Welt der Lebenden hinein. Sie sind es, die mit ihren Skelettarmeen die Dörfer und Städte schinden. Nun verbarrikadieren sie sich hinter Gerüst, das von ihren untoten Schergen aufgetürmt wurde, und heißen euch von da aus mit einem Pfeilhagel willkommen.

Die beiden Elite-Skelette im Raum sind Ashvars untote Heerführer. Sie besitzen die Eigenschaften eines Elite-Skeletts, verfügen aber über 3 Punkte Rüstung, halten zwei Punkte Schaden mehr aus und besitzen jeweils die Eigenschaft "Kommando". Darüber hinaus geht von ihnen eine nekromantische Aura aus, die jeder Figur des Overlords in drei Feldern Reichweite die Eigenschaft "Unsterblich" verleiht. ("Unsterblich" doppelt sich nicht, auch wenn eine Figur durch mehrere Einflüsse diese Eigenschaft erhält. Sprich: Sollte sie besiegt werden, wird dennoch nur einmal gewürfelt, egal, durch wie viele Quellen sie die Eigenschaft erhält).

Wurden beide Heerführer besiegt, so erhalten die Helden zwei Questmarker. Die Heerführer gelten NICHT als Monster mit Namen.

Die Wassermarker symbolisieren das schützende Gerüst, hinter dem sich die Heerführer verbarrikadieren. Spieltechnisch wird es wie Wasserfelder gehandhabt: Es blockiert die Felder, aber nicht die Sicht.

### westliches Untergeschoss

Über eine Wendeltreppe kehrt ihr in das Erdgeschoss zurück, diesmal im westlichen Turm. Der beißende Geruch, der euch entgegenströmt, verrät euch die Anwesenheit von Bestien, noch bevor ihr sie seht. Dieses Untergeschoss des Turmes scheint völlig von tierhaften Biestern vereinnahmt, die ihre Nester in das Gewölbe hineinbauten: Kokons von Riesenspinnen, in denen ihr noch die skelettierten Überreste unvorsichtiger Wachen erblickt. In einem Winkel auf der Südseite erblickt ihr schließlich einen Hort, der von einem der größten Diener Ashvars kündigt: Einer der Drachen, die einen flammenden Regen auf den Palast von Elgothir bließen und die rechtmäßigen Herrscher der Stadt unter Asche und Trümmern vergruben.

### westliches Obergeschoss

Ihr habt nun die Dachkammer des westlichen Turmes erreicht und gelangt damit ins Innerste von Ashvars Domizil: Die prunkvollen Wandteppiche und die goldenen Becher auf den Tischen der Kemenate verraten euch, dass die Wohnstatt des Meisters nicht mehr weit sein kann.  
Die Gestalt in Beschwörungsgewändern muss einer der Meisterschüler Ashvars sein. Der Hexer ruft seine übernatürlichen Wächter herbei, noch bevor ihr ihn zum Schweigen bringen könnt. Ein Hexer und zwei weitere Kreaturen - sie werden euch so dicht vor eurem Ziel kaum abhalten können, Ashvar selbst euren blutigen Gruß zu überbringen.

### Brücke des Obergeschosses

Nur noch eine Brücke liegt zwischen euch und dem thronenden Dachgeschoss des östlichen Turmes, nur noch ein kleiner Wachtrupp steht zwischen euch und der Kammer des Tyrannen. Doch halt, was ist das? Auf dem Dach des Ostturmes schwingt sich eine gewaltige Bestie auf und kommt donnernd auf der Brücke auf, so dass das gesamte Bauwerk erzittert und zu zerbrechen droht. Das dröhnende Fauchen des schuppenbesetzten Untiers dröhnt in euren Ohren, als es seinen gewaltigen Leib auf euch zu in Bewegung setzt. Dies muss jener Drache sein, auf dem Ashvar in seine Schlachten reitet und auf dem er über den Dächern seiner Opfer kreist.

Für die Brücke des Obergeschosses gelten dieselben Regeln wie für die Brücke des Mittelgeschosses, ein Stürzender erleidet jedoch sogar soviel Schaden, wie er mit sechs Machtwürfeln Herzen wirft.

Der Drache verfügt zusätzlich zu den normalen Eigenschaften eines Elite-Drachens noch über die Fähigkeit "Fliegen" und über "Furchteinflößend 3". Seine Rüstung beträgt 6.  
Der Drache gilt NICHT als Monster mit Namen.

Sobald der Drache getötet wurde, öffnest du sofort die Türe zum östlichen Obergeschoss und baust dieses auf.

### östliches Obergeschoss

Die Türen schwingen wie von Geisterhand auf und entblößen einen Blick auf das Herz der Festung. Ein dunkles Glimmen liegt auf dem Gemäuer, die Wände scheinen euch

anzublicken und selbst die Sturmwinde dieser Höhe neigen ihre Stimmen vor dem Herrn der Türme: Ashvar! Endlich habt ihr ihn gefunden - doch ihr fandet ihn kampfbereit vor. Auf seinem Beschwörergewand glimmen Schutzrunen, die Geister unterworfenen Seelen winden sich um seinen Körper, seine Augen scheinen nach Innen gewandt und seine Zunge erbricht zitternde Worte der Macht in toten Sprachen. Dennoch könnt ihr ein Zeugnis seiner Angst vernehmen: Der Tyrann hat sich in den hintersten Winkel seiner Kammer zurückgezogen, fluchtnah bei der Treppe hinab. Lasst ihn nicht entkommen und erschlagt den Hexer, bevor er euch seine Flüche entgegenwirft!

Der Elite-Hexer ist Ashvar, der Beschwörer. Er besitzt eine Rüstung von 5 und hält zehn Schaden aus. Zu den gewöhnlichen Eigenschaften eines Elite-Hexers besitzt Ashvar noch folgende Gaben:

#### 1. Kommando

2. Dunkle Wächter: Ashvar beschwört Geister, die seinen Leib abschirmen: Am Ende eines jeden seiner Züge darf Ashvar zwei Blockademarken auf zwei zu ihm angrenzende Felder legen. Diese gelten spieltechnisch wie gewöhnliche Blockaden, sie blockieren also sowohl die Felder als auch die Sicht. Zu Beginn seines neuen Zuges lösen sich die alten Marker auf und können dann am Ende des Zuges wiederum neu gesetzt werden.

Diese Blockademarken dürfen niemals so gesetzt werden, dass ein Weg komplett abgeschnitten würde. Die Marker dürfen somit auch nicht auf Treppenfelder gelegt werden. Steht Ashvar allerdings selbst auf einem Treppenfeld, so darf er die Marker auf den angrenzenden Treppenfeldern des zugehörigen anderen Treppenes legen (sofern dadurch nicht ein Weg komplett abgeschnitten würde).

Zum Beginn, wenn der Raum aufgebaut wird, liegen die Marker zwischen Ashvar und der Elite-Naga.

3. Beschwörung: In Ashvars Sichtfeld darf der Overlord Monster entstehen lassen, auch wenn diese sich im Sichtfeld der Helden befinden: Ashvar beschwört diese Kreaturen.

Treppe: Der Begegnungsmarker in diesem Raum symbolisiert eine Treppe. Sie führt zum Begegnungsmarker im östlichen Mittelgeschoss (hinter der roten Türe).

Tipp: Es lohnt sich für den Overlord, Monster im östlichen Mittelgeschoss (!) entstehen zu lassen, noch bevor (!) die Helden das östliche Obergeschoss betreten. Ashvar kann dann in seinem ersten Zug ins Mittelgeschoss flüchten und dort die rote Türe öffnen, so dass die im Vorfeld beschworenen Monster seinen Rückzug decken können.

Wurde Ashvar endgültig besiegt (sprich: sofern er nicht wieder durch "Unsterblichkeit" wiederaufersteht), erhalten die Helden vier Questmarker. Sie haben über den Tyrannen triumphiert!

Lies den folgenden Text vor:

Ein Tosen hunderter befreiter Seelen gellt auf, als Ashvar tödlich verwundet vor euch niederfällt. Der Hexer stirbt stumm, mit einem ungläubigen Blick auf euch geheftet, der Fluch und Anerkennung zugleich ist. Dennoch scheint sein Blick in tiefere Sphären abzugleiten, in die Hallen des Todes, die Ashvar von der Seite der Lebenden aus schon so tief ausgelotet hat - möge der Schlund des Todes ihn nun verschlingen und nie wieder preisgeben.

Ihr blickt durch die Turmfenster hinab in die Lande: Zum ersten Mal scheinen die Schatten der Türme sich nicht in das Land hineinzukrallen - stattdessen strömen sie wie ein Pfeil durch die Morgensonne, als wiesen sie in die Zukunft: Es ist die eure!