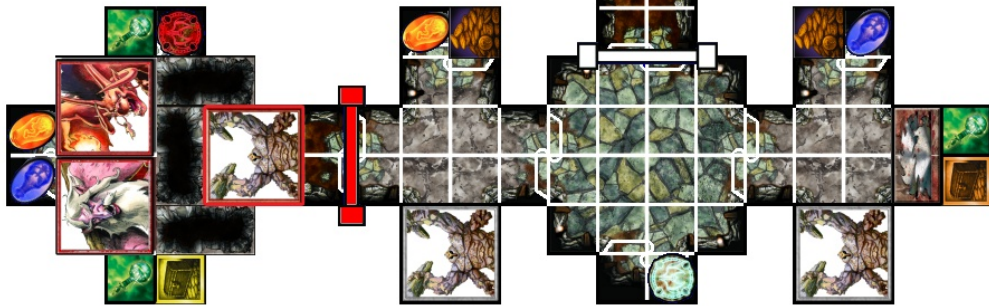
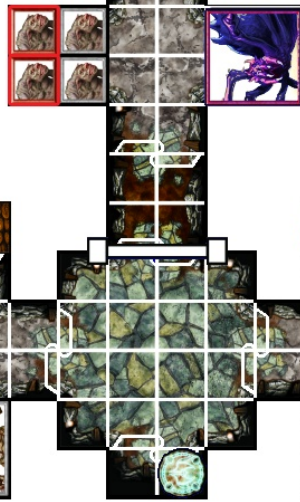


Gebiet 6: Das letzte Gefecht
Area 6: The Final Fight



Startgebiet
Start Area

Gebiet 1
Area 1

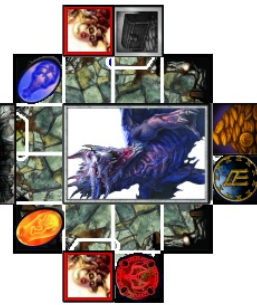


Gebiet 3: Gelber Kontrollraum
Area 3: Yellow Keyroom



Gebiet 5: Roter Kontrollraum
Area 5: Red Keyroom

Gebiet 2: Die Unendlichkeit der Kugeln
Area 2: Boulder Infinity



Gebiet 4: Blauer Kontrollraum
Area 4: Blue Keyroom

Boulder Infinity

By Juergen Graf

Scenario Background

Vorgeschichte:

Nur einer kehrte vom Berg zurück. Nicht eine der zwergischen Handelskarawanen, die Erz in die Täler brachten und Schmiede-Erzeugnisse feilboten. Nicht eine Gruppe stolzer Zwergenkrieger, die die Allianz der Täler in ihrem Kampf gegen die vordringenden Tierneschstämme unterstützten.

Nur ein einzelner Bote war es, der in die Dörfer hinabkam, um dort von den Angriffen auf die Zwergenhallen zu berichten, von den Zerstörungen in ihren eigensten Heimen und davon, wie ihre Krieger von Gefecht zu Gefecht immer tiefer in die Gewölbe des Berges hinab zurückgedrängt wurden.

Eine unbekannte Macht war in die Zwergenfestung eingedrungen und hatte die festungseigenen Verteidigungsmechanismen in ihre Gewalt gebracht. Nun schlossen sich die eigenen Tore vor den Köpfen des Zwergenvolks, während seine Krieger von den eigenen Verteidigungsmechanismen gefällt werden, einer nach dem anderen in einem unaufhaltsamen Rückzugsgefecht.

Die Angreifer müssen es auf die Minen abgesehen haben oder auf die Durchbrechung des Bergpasses, der wichtigsten Handelsroute oder auf eine der sagenumwobenen Reliquien, die in den Schatzkammern der Zwerge ruht.

Jede größere Truppe müsste an den Verteidigungswällen, die nun in fremder Hand sind, zerschellen. Doch einer kleine Gruppe tapferer Recken müsste es gelingen können, auf geheimem Wege heimlich in die Festung einzudringen und dort die Kommandozentrale der Verteidigungsanlagen zurückzuerobern.

Seid ihr bereit?

Mission Goals

Findet die Kommandozentrale der Zwergenfeste und erobert sie zurück. Wenn ihr dort die mechanischen Verteidigungsanlagen erst abgestellt habt, dürfte es den Zwergen ein leichtes sein, ihre Festung zurückzugewinnen.

Der Weg ins Innere der Zwergenfestung ist von mechanischen Fallen geschützt.

Der zwergische Bote erzählte euch von drei mächtigen Toren, die geöffnet werden müssen, um den Zugang zur Kommandozentrale zu finden. Auch berichtete er von der Macht der alten Glyphen. Wenn ihr sie aktivieren könnt, dürfte dies einen entscheidenden Vorteil für euren Kampf erbringen.

Ihr beginnt das Spiel mit sechs Questmarkern. Solltet ihr zu irgendeinem Zeitpunkt keinen Questmarker mehr haben, ist

eure Mission gescheitert.

[The heroes have to kill Galarus the golem, Khaz Thrangor the demon and Fürst Logram the giant.

The heroes start with six conquest points. If they should have no conquest point at any time, they lost the game.]

Important: Der Overlord darf in diesem Spiel keinerlei Fallenkarten ausspielen, die zusätzliche Kugeln ins Spiel bringen. Es dürfen zu keiner Zeit mehr Kugeln im Spiel sein als die drei in Gebiet 2 platzierten.

Verratspunkte: 3 Rot, 3 Lila, 3 Grün

**[The overlord is not allowed to play any trap cards that create additionally boulders!
There must not be more boulders in play than the three in Area 2.**

Treachery: 3 Red, 3 Purple, 3 Green]

Schätze:

Kupfer 1: 2 Questmarker, 1 Kupferschatz, 2 Flüche.
Kupfer 2: 1 Kupferschatz, jeweils 1 Trank nach Wahl der Helden, 50 Münzen, 1 Fluch
Kupfer 3: 2 Kupferschätze, 2 Flüche

Silber 1: 2 Questmarker, 1 Silberschatz, 2 Flüche
Silber 2: 1 Silberschatz, jeweils 1 Trank nach Wahl der Helden, 100 Münzen, 1 Fluch
Silber3: 2 Silberschätze, 2 Flüche

Gold 1: 1 Goldschatz, jeweils 1 Trank nach Wahl der Helden, 150 Münzen, 1 Fluch
Gold 2: 2 Questmarker, 1 Goldschatz, 1 Fluch

[Chests:

Copper 1: 2 conquest points, 1 copper treasure, 2 curses.
Copper 2: 1 copper treasure, 1 potion (the heroes may choose), 50 coins, 1 curse
Copper 3: 2 copper treasures, 2 curses

Silver 1: 2 conquest points, 1 silver treasure, 2 curses
Silver 2: 1 silver treasure, 1 potion (the heroes may choose), 100 coins, 1 curse
Silver3: 2 silver treasures, 2 curses

Gold 1: 1 gold treasure, 1 potion (the heroes may choose), 150 coins, 1 curse
Gold 2: 2 conquest points, 1 gold treasure, 1 curse]

Startgebiet / Start Area

Schwer hallen eure Schritte durch die alten Gewölbe der Zwergenfestung. Das Echo kündigt von der Tiefe des Raums, dessen Ende sich in der Dunkelheit verliert, die um das Feuer eurer Fackeln tänzelt.

Durch die versteckten Wege, die der Zwergbote euch schilderte, seid ihr in das Innerste der Zwergenhallen eingedrungen. Irgendwo dort in der Dunkelheit, ganz nah muss der Kontrollraum liegen, doch alles, was euch von dort antwortet, ist das dumpfe Echo eurer eigenen Schritte.

Jedoch nicht ganz alles. Ein leichtes Schaben, das zunehmend lauter wird, ein Kratzen von Stein auf Stein

verrät euch, dass ihr nicht mehr alleine seid. Dort! Der steinerne Gigant zu eurer linken bewegt stampfend seinen Fuß und erhebt drohend und schmetterbereit die Arme, die Statue zu eurer rechten macht es ihm nach. Zwei steinerne Wächter, die den Weg flankieren, lösen sich aus der Dunkelheit heraus, schütteln die Spinnweben ab, die von ihrem langen Schlaf zeugen, und marschieren los, um euch Eindringlinge zurückzudrängen. Die Zwergenfestung entsendet ihren ersten Gruß.

Gebiet 1 / Area 1

Ihr lasst die steinernen Wächter hinter euch und erreicht einen langgestreckten Weg tiefer hinein in die Festungsanlagen. Auf der linken Seite erspäht ihr eine Horde Kobolde, die sich an den Fallenmechanismen der Zwerge zu schaffen machen. Schnell! Streckt sie nieder, bevor sie die Fallen gegen euch wenden!

Gebiet 2: Die Unendlichkeit der Kugeln / Area 2: Boulder Infinity

Die Kampfgeräusche in dieser zentralen Verteidigungshalle sind von einem ständigen donnerähnlichen Rauschen unterlegt, das in regelmäßigem Rhythmus leiser und wieder lauter wird. Doch was hier dröhnt, ist kein Donner, sondern die Meisterleistung der Zwerge: ein Labyrinth aus Kugeln, die wie bewegliche Wände die Wege dort verschließen, wo eben noch ein Durchgang war, um anderswo neue Pfade aufzutun.

Gebiet 3: Gelber Kontrollraum / Area 3: Yellow Keyroom

Ihr erreicht den ersten Kontrollraum, der die Öffnungsmechanik des ersten der drei Tore steuert. Verteidigungsgräben durchziehen den Raum, hinter ihnen verbarrikadiert sich ein Riese, bereit, euch mit der Wucht seiner Keule von dem Schlüsselmechanismus fernzuhalten. Dem mysteriösen Feind, der hier eingedrungen ist, ist es also gelungen, einen Riesen für seine Zwecke zu gewinnen. Vermutlich handelt es sich bei dem Giganten um einen Nachfahren jener Titanen, denen die Zwerge einst dieses Gebirge abgerungen haben. Doch in Anbetracht seiner schwingenden Keule dürft ihr wenig Zeit haben, euch Gedanken um die Genealogie eures Feindes zu machen...

Alle Kugeln in diesem Szenario besitzen dieselbe Geschwindigkeit. Wirf zu Beginn des Zuges des Overlords die beiden Geschwindigkeitswürfel (rot und gelb) nur einmal; der angegebene

Wert gilt für alle drei Kugeln. Auf diese Weise können die Kugeln niemals gegeneinanderstoßen. Denke daran, dass der Overlord in diesem Szenario keine Karten ausspielen darf, die weitere Kugeln ins Spiel bringen.

[All the boulders have the same speed. At the start of the overlord's turn, roll the speed dices (red and yellow) just once and move all the boulders the same number of spaces. Remember that the overlord is not allowed to play any trap cards that create new boulders.]

Gebiet 4: Blauer Kontrollraum / Area 4: Blue Keyroom

Auch der zweite Kontrollraum ist von tiefen Furchen durchzogen, alte Verteidigungsgräben, die den Angriff aller Eindringlinge aufhalten sollten. Doch nun seid ihr die Angreifer und als Verteidiger hat sich ein alter Lindwurm niedergelassen – ausgerechnet eine jener Echsen, den die mutigen Zwergenkrieger einst in ihren Drachenkriegen aus den Tunneln vertrieben, ist nun Belagerer und Hüter der Festung zugleich.

Der Riese in diesem Raum verfügt über die Eigenschaft "Stoßkraft".
[The giant in this room has the ability "Knockback".]

Gebiet 5: Roter Kontrollraum / Area 5: Red Keyroom

In der Fratze des Kommandanten dieses letzten Torkontrollraums zeigt sich das Antlitz eures Widersachers, dem wahren Drahtzieher hinter dem Angriff auf die Zwergenfestung: Der Dämon und sein Naga-Gezücht zeugen von den infernalischen Mächten, die das Massaker verschuldet haben müssen. Bald schon werdet ihr dem wahren Meister gegenüberstehen, nur noch ein letztes Tor trennt euch von dem Innersten der Festung.

Gebiet 6: Das letzte Gefecht / Area 6: The Final Fight

Das letzte Tor schwingt auf und gibt den Blick frei auf die Kommandozentrale der Verteidigungsmechanismen ein Meer aus gegossenen Zahnrädern und stählernen Hebeln!

Eure Befürchtungen erweisen sich als wahr: Dämonische Mächte taten sich mit einem Titanenfürsten zusammen, um die Zwergenfestung einzunehmen und damit den von ihr bewachten Bergpass zu beherrschen. Höllische Hexerei korrumpierte die Schutzmagie der Hallen und eröffnete dem Titanen einen Weg, um seine unterjochten Tierneschtruppen ins Innere der Zwergenhallen zu führen. Nun habt ihr beide der Feldherren des Feindes vor euch zwingt sie nieder und erringt die Kontrolle über die

Verteidigungsanlagen wieder.

Doch ein letztes Aufgebot haben eure Gegenspieler bereitgestellt: den gewaltigen Golem Galarus, den die Zwerge einst zur Verteidigung dieses innersten Kontrollraums erschaffen hatten! Euren Widersachern muss es gelungen sein, Macht über diesen Koloss zu gewinnen! Der Golem wird nicht ruhen, bis er jeden von euch Eindringlingen in Grund und Boden gestampft hat.

Schaden ihr abgewendet habt, doch fürs Erste habt ihr Ruhe verdient. Ruhe und Ruhm.

Die Helden erhalten einen weiteren Questmarker und haben das Spiel gewonnen.

Galarus ist ein Elite-Golem. Er trägt zwei zusätzliche Punkte Schaden, besitzt zwei zusätzliche Rüstungspunkte sowie die Fähigkeit "Greifen".

Wenn Galarus besiegt wurde, erhalten die Helden einen Questmarker.

Khaz`Thrangor ist ein Elite-Dämon. Sein Wert in "Furcht" ist um eins erhöht, zusätzlich verfügt er über die Fähigkeit der "Teleportation": Für drei Bewegungspunkte darf sich Khaz`Thrangor an einen beliebigen Ort in seiner Sichtlinie versetzen. Dieser muss ein regulärer Ort sein, den ein Vier-Felder-Monster nach gewöhnlichen Regeln einnehmen kann.

Wenn Khaz`Thrangor besiegt wurde, erhalten die Helden einen Questmarker.

Fürst Logram ist ein Elite-Riese. Er verfügt über einen zusätzlichen Rüstungspunkt sowie über die Fähigkeit "Stoßkraft".

Wenn Fürst Logram besiegt wurde, erhalten die Helden einen Questmarker.

[Galarus is a Master Golem with two more wounds, two more armor and Grapple .

If Galarus is defeated, the heroes gain 1 conquest point.

Khaz`Thrangor is a Master Demon with one more "Fear" and Teleportation : For three movement points, Khaz`Thrangor can move to any place in his line of sight.

(It must be a regular place where a four-square-creature can be placed.)

If Khaz`Thrangor is defeated, the heroes gain 1 conquest point.

Fürst Logram is a Master Giant with one more armor and Knockback .

If Fürst Logram is defeated, the heroes gain 1 conquest point.

If all the three named monsters are defeated, the heroes gain one additionally conquest point and win the game.]

Nachdem Khaz`Thrangor, Fürst Logram und Galarus besiegt wurden:

Sowie euer letzter Feind im Staube liegt, sprintet ihr zu den Schalt-Stangen und schiebt die Hebel zurück, einen um den anderen: Ihr sichert Falle um Falle und öffnet die äußeren Verteidigungswälle, um die Armeen eurer Zwergenverbündeten einzulassen. Kampfschreie und der Klang von Stahl auf Stahl kündigt schon bald davon, dass die Zwerge in ihre verlorenglaubte Heimat zurückstürmen und dort auf die Garnison der Tiemenschen und die letzten Riesen treffen. Nun, da die mächtigen Verteidigungsanlagen sie nicht mehr zurückhalten, werden die Zwerge mit dem Zorn der Vertriebenen und ihrer Vertrautheit mit dem Gelände ihre Feinde niederwerfen, dessen seid ihr euch gewiss. Nur eine quälende Frage bleibt und verfolgt euch in den Nächten nach eurer Heldentat: Welches Ziel steckte hinter dieser Verschwörung, welchem größeren Sinn sollte es dienen, die Gewalt über die Handelsroute zu erringen, und welche graue Eminenz mag wohl im Hintergrund ihre Fäden gezogen haben? Vielleicht wird euch die Zukunft zeigen, welches Komplott ihr vereitelt und welchen größeren