

Region 6: Die Folterkammer



**Region 7:
Die Waffenkammer**

Region 5: Gänge

**Region 9:
Der Beschwörungsraum**

**Region 4:
Die Zentralhalle**

**Region 8:
Xerxes Leibgarde**

**Region 1:
Der Kerker (Startregion)**

**Region 10:
Der Ausgang**

**Region 2:
Der Wach-Gang**

**Region 3:
Die Gruft**

Flucht in die Freiheit

By Jürgen Graf

Scenario Background

Sie fielen bei Nacht über euch her, mitten in eurer Rast auf dem Weg nach Narstad: Tiernmenschen! In ihrer Überzahl und mit der Überraschung auf ihrer Seite hatten sie eure Gegenwehr schnell niedergeschlagen, warfen euch in Ketten und verschleppten euch in ein uraltes Gemäuer unter der Erde: eine Festung aus der Vorzeit, die nun zu eurem Kerker wurde.

Eines ist sicher: Ihr müsst hier heraus! Wenn ihr nicht schnell einen Weg hinaus findet, werdet ihr hier genauso verrotten wie die Rattenskelette in euren Kerkerzellen.

Als die Wachmannschaft zwei von euch hinfortschleppt, scheint sich eine Lücke für dich aufzutun: Mit einem abgebrochenen Rattenknochen hebelst du den Torriegel auf und brichst aus - alleine und unbewaffnet. Schnell, befreie deine Gefährten und finde den Weg aus der Festung heraus, bevor die Wachen dich finden!

Important:

Spielerzahl: zwei bis drei

Heldenzahl: 4

Die empfohlene Spieleranzahl ist zwei bis drei inklusive Overlord. Auch wenn das Szenario vier Heldenfiguren voraussetzt, was bis zu fünf Spieler inklusive Overlord ermöglicht, werden den Großteil des Spiels zwei der vier Helden gefangen und somit inaktiv sein.

Mission Goals

Befreie die Helden und finde einen Weg aus der Festung. Wenn du dann noch die Anführer der Tiernmenschenrotte tötest und uralte Glyphen wiedererweckst, umso besser.

Du beginnst mit Questmarkern in Höhe des Questwertes des befreiten Helden. Solltest du jemals alle Questmarker verlieren, so ist dein Ausbruchversuch gescheitert und du verendest im Kerker der Tiernmenschen.

Important:

Zu Beginn des Spiels sind nur zwei der vier Helden auf dem Spielbrett, nur einer von ihnen ist frei. Die verbleibenden zwei Helden wurden zum Verhör verschleppt.

Der Spieler bestimmt, mit welchen beiden Helden er im Kerker beginnen möchte, der Overlord lost danach aus, welcher der beiden übrigen in der Folterkammer steckt und welcher im Beschwörungsraum.

Zu Beginn ist nur einer der Helden frei, er sollte nach und nach die übrigen drei befreien.

Die Werte des Spiels (Monsterstärke, Drohmarker pro Spielzug, Menge der Schätze) orientieren sich jeweils an der derzeitigen aktiven Zahl der Helden: Das heißt es ist zu Beginn ein Ein-Helden-Spiel mit einem Drohmarker pro Runde (wobei die Monsterstärke für zwei verwendet werden), nach der Befreiung des zweiten Helden gelten die Bedingungen für zwei Helden (zwei Drohmarker pro Runde) und so weiter - man bedenke, dass ebenso die Monsterstärke wie auch die Anzahl der Schätze mit der Heldenzahl ansteigt.

Für jeden befreiten Helden erhalten die Spieler Questmarker in Höhe des Questwertes der Heldenfigur. Weitere Questmarker gibt es für das Aktivieren von Runen (jeweils drei), für das Auffinden von Schätzen und für das Besiegen der Anführer Xerxes und Narzunag.

Alarm der Wachen:

Unter jeden Tiernmenschen, der auf dem Szenarienplan verzeichnet ist, wird ein Drohmarker gelegt - dies ist ein Alarmmarker. Sollte ein Tiernmensch mit Alarmmarker noch am Leben sein, wenn der Overlord an der Reihe ist, so kann dieser Tiernmensch sofort Alarm schlagen und Wachen rufen: Für nur zwei Drohmarker kann der Overlord zwei Tiernmenschen entstehen lassen, anstatt eine Entstehungskarte zu spielen. Alle Alarmmarker im Raum des alarmschlagenden Tiernmenschen werden dann sofort entfernt. (Nur Tiernmenschen, die auf dem Szenarienplan verzeichnet sind, besitzen Alarmmarker. Ein entstehender Tiernmensch verfügt also über keinen Alarmmarker und kann somit auch keine weiteren Wachen rufen.)

Schatzkisten:

Bronzekisten: jeweils ein Bronzeschatz, 100 Goldmünzen und ein Questmarker

Silberkisten: jeweils ein Silberschatz, 100 Goldmünzen und ein Questmarker

Goldkisten: jeweils ein Goldschatz, 100 Goldmünzen und ein Questmarker

Den Anweisungen sind ein paar taktische Hinweise angefügt. Es handelt sich dabei um ein paar Tipps bezüglich taktischer Möglichkeiten, die das spezielle Spielfeld bietet.

Um das Spiel spannend zu halten, sollten die Hinweise vorerst nicht den Spielern mitgeteilt werden - sei gespannt, Overlord, ob die Spieler selbst diese "Lücken im System" finden.

Region 1: Der Kerker

Mit einem abgebrochenen Rattenknochen konntest du das Schloss der Zelle knacken, nun stehst du unbewaffnet dem Wächter entgegen. Deine Ausrüstung liegt weggeschlossen in einer Truhe, dein nächster Gefährte steckt hilflos hinter Schloss und Riegel, die anderen beiden wurden weggebracht - du bist auf dich allein gestellt.

Du konntest beobachten, wie der Hauptmann der Wache mit dem Schlüssel für Zelle und Schatztruhe in der nebenliegenden Kammer verschwand.

Der einsame Held beginnt waffenlos und komplett ohne Ausrüstung (ein roter Würfel zum Angriff) auf dem Fragezeichenfeld.

Nachdem er das Skelett im Raum besiegt hat, erhält er ein Schwert. (Er konnte es dem Wächter entwenden.)

Im Besitz des Hauptmannes der Wache, einem Elite-Tiernmenschen, ist der blaue Schlüssel sowie ein Heiltrank. Beide Objekte werden auf das Feld gelegt, auf dem der Hauptmann starb.

Der zweite Held kommt erst dann auf dem zweiten Fragezeichenfeld hinter der blauen Türe ins Spiel, wenn der blaue Schlüssel gewonnen wurde.

Zwei der Türen sowie die Schatzkiste (!) sind mit dem blauen Schlüssel verschlossen. (Nehmen sie eine normale Türe für die blaue Zellentür und entfernen sie diese nach Fund des blauen Schlüssels vom Spielbrett)

In der Schatzkiste befindet sich die Ausrüstung aller vier (!) Helden, die von den beiden Starhelden mittransportiert werden muss und natürlich mitverwendet werden kann.

Region 4: Die Zentralhalle

Region 2: Der Wach-Gang

Mit erheblicher Erleichterung lässt du deine Zelle hinter dir, doch im eigentlichen Sinne beginnt dein Ausbruch erst hier: Du musst dich durch die bewachten Gänge winden und die Wächter ausschalten, bevor sie Alarm schlagen können!

Taktischer Hinweis: Es lohnt sich, nach Betreten des Ganges zwei Bewegungspunkte zum Schließen der blauen Türe aufzuwenden. Auf diese Weise kann der Spieler den Overlord daran hindern, Monster in der Startregion entstehen zu lassen: Da normale Monster keine farbigen Türen öffnen können, wären erscheinende Monster eingeschlossen und nutzlos. Zumindest der erste Wach-Gang liegt wiederum komplett im Sichtfeld der Helden, so dass auch hier eine effektive Monster-Entstehung nicht möglich ist.

Region 3: Die Gruft

Der Tod hat auch in dieser Festung seinem Platz: in diesem verfallenen Gemäuer vor deinen Füßen. Die Gruft vor dir ist zum Großteil eingestürzt, ein Labyrinth eingestürzter Säulen, in dem jeder Schritt zum Wagnis wird. Zwischen den Grabmälern bewegen sich die ruhelosen Toten, die die Grabbeigaben der Verstorbenen vor Plünderern bewahren.

Die Glyphen zu Ferros dem Grabräuber:

Eine Glyphe - der Weg in die Stadt und somit in die Freiheit? Nein, nicht ganz: Die Glyphen führen in diesem Szenario allesamt zu Ferros, dem Grabräuber.

Nachdem die erste Glyphe betreten wurde, liest du folgenden Text vor:

Die Glyphe in die Freiheit? Nein - anstatt die Luft der Freiheit zu schmecken, drängt sich dir nur der Geschmack von Moder und Verwesung entgegen. Durch die Glyphe hast du eine Kammer voll abgenagter Knochen, alter Leinensäcke und einer Unmenge an wild zusammengewürfelten Grabschätzen betreten. Inmitten des Chaos sitzt ein füchsisch grinsender Tiermensch mit verkümmertem Arm und verschrumpeltem Torso. Von dieser verkrüppelten Gestalt droht dir wohl keine Bedrohung - im Gegenteil, wie es sich zeigen soll, bietet sie dir sogar ihre Dienste an:

"Sieh an, sieh an, wühlen sich hier doch neben den Ratten auch größere Gestalten durch den Dreck dieser Feste. Ferros ist mein Name", stellt sich die füchsische Gestalt mit einem schmutzigen Grinsen vor, "und du kannst doch sicherlich einige meiner bescheidenen Waren gebrauchen auf deinem Weg hier heraus, nicht wahr? Es kostet dich auch nur wenig von deinem Klimpergold..."

Ferros bietet alle Waren und Dienstleistungen an, die ein Held in der Stadt erwerben kann. Spieltechnisch gelten dieselben Regeln wie für die Stadt - nur dass hier eben keine Freiheit winkt, sondern nur der Muff der Gräber und ein schmieriger Grabräuber.

Du erreichst die zentrale Halle der Festung, ein gewaltiges Gemäuer aus vergangenen Zeitaltern, von ehrwürdigen Säulen getragen und nun von dem Schmutz der Tiermenschen befleckt. Du erinnerst dich, wie du durch das Tor im Westen hereingebracht wurdest und wie zwei Druckplatten auf dem Boden dieser Halle dazu dienten, das gewaltige Tor zu öffnen.

Einst residierten in diesen Hallen ehrwürdige Völker, doch nun sind hier nur noch Tiermenschen, überall Tiermenschen! Hordenweise lagern sie in dem Raum, eine für dich unbezwingbare Übermacht. Jedoch - in den Tierverschlägen in der Ecke streichen unruhig zwei gewaltige, ungebändigte Höllenhunde herum, vor denen selbst die Tiermenschenkrieger sich zu fürchten scheinen. Wenn du diese mächtigen Wesen befreien könntest, gelänge es dir vielleicht, damit genügend Chaos zu stiften, um in all dem Aufruhr zu verschwinden...

Die ungezähmten Höllenhunde:

(teilen sie den Spielern dies mit, sobald sie die Zentralhalle betreten)

Die Wasser-Marker in der Halle symbolisieren die Verschlagstüren, hinter denen die Höllenhunde eingesperrt sind. Wird eine solche Türe angegriffen und dabei mindestens ein Schaden angerichtet, so gilt sie als zerschlagen und wird vom Spielplan entfernt. Der dahinter eingepferchte Höllenhund gilt ab diesem Zeitpunkt als frei.

Ein solcher befreiter Höllenhund spielt nach folgenden Regeln: Er wird direkt nach der Monster-Entstehungsphase aktiviert, und zwar bevor der Overlord sein erstes Monster aktivieren darf. Der befreite Höllenhund bewegt sich stets bis zur nächstgelegenen Figur (ungeachtet dessen, ob es sich um einen Helden oder um ein Monster handelt - die von der Felderzahl nächstliegende Figur zählt) und speit so Feuer, dass er diese Figur trifft (mit der angepeilten Figur als Startfeld des Feuerodem).

Sind zwei oder mehrere Figuren gleich weit von dem Höllenhund entfernt, so entscheidet der Overlord, welche Figur angegriffen wird. Die beiden Höllenhunde greifen sich gegenseitig nicht an (es sei denn, sie treffen sich versehentlich mit dem Feuerodem).

Die Monster dürfen die Höllenhunde nicht angreifen, solange noch mindestens ein Held im Raum steht.

Der Overlord darf keinen dieser ungezähmten Höllenhunde entfernen, um neue Höllenhunde per Entstehungskarte entstehen zu lassen.

[Alternative Regel:

Die Monster dürfen die Höllenhunde zwar generell angreifen, haben aber Angst vor ihnen. Wenn ein Monster einen Höllenhund angreift, so gilt es, als hätte der angegriffene Höllenhund die Eigenschaft "Furchteinflößend 2". Beide Regeln sollen verhindern, dass der Overlord zu schnell die Höllenhunde vernichtet, was diesem Massenkampf den Witz nehmen würde - und den Helden vermutlich das Leben.]

Taktischer Hinweis:

Man muss stark aufpassen, dass man seine Helden auch wirklich so platziert, dass die Höllenhunde andere Monster angreifen müssen und dass der Overlord sie nicht doch noch auf die Helden lenken kann. Am einfachsten ist dieser Raum zu spielen, wenn man beide Höllenhunde befreit, den schwächeren Helden die Treppe hinab in den Wachgang zurückzieht und den stärkeren Helden auf das Treppenfeld setzt. Sollten die Helden Probleme mit dem Oger haben, können sie sich komplett in den Wachgang zurückziehen: Sowohl der Oger als auch die Höllenhunde sind große Monster und dürfen somit die Treppe nicht hinabsteigen. Der Overlord darf dann zwar die Höllenhunde angreifen, aber die Helden können abwartend aus der Ferne zusehen, welche Monster in dem Schlachtgetümmel übrigbleiben. Platziert man dann noch Boggs die Ratten im Zentralraum, kann der Overlord dort

nicht einmal neue Monster erscheinen lassen...

Die Fragezeichenfelder:
(teilen sie den Spielern dies mit, sobald sie die Zentralhalle betreten)

Die beiden Fragezeichenfelder im Raum symbolisieren Druckplatten im Boden. Solange beide Druckplatten besetzt sind, so öffnet sich die gelbe Tür im Westen - und zwar genau solange. Verlässt eine Figur eine der beiden Bodenplatten wieder, so schließt sich die Tür unverzüglich. Man benötigt also mindestens drei Helden, um effektiv durch das Tor zu gelangen: Zwei, die die Druckplatten besetzt halten, und ein dritter, der durch das Tor schreitet (und den Schlüssel erobert, der von da an das Tor wie eine ganz gewöhnliche farbige Türe öffnet). Monster dürfen die Druckplatten erst benutzen, sobald die Helden zum ersten Mal das gelbe Tor geöffnet haben.

Betritt ein Held eine Druckplatte, so darf der Overlord alle Fallenkarten ausspielen, die er sonst beim Öffnen einer Türe ausspielen dürfte - und zwar mit der jeweiligen Druckplatte als Zentrum.

Important:

Warnen sie die Helden fairerweise davor, das gelbe Tor zu früh zu öffnen und einen Blick auf die Ausgangsregion zu werfen.

Bereits als sie verschleppt wurden, dürfte ihnen das mächtige Empfangskomitee aufgefallen sein, dessen Aufmerksamkeit zu wecken dürfte verheerend sein. Ohne einen dritten Helden und bessere Waffen werden sie chancenlos sein.

Region 5: Gänge

Du gelangst in die verzweigten Gänge, die die Kammern der Festung verbinden.

Aus der Kammer im Norden dringt die Stimme deines gefangenen Freundes - so lebt er noch!

Der Raum im Osten ist als Waffenkammer ausgemaldet.

Die Tür zum südlichen Raum wird von einem Spinnendämon verteidigt. Es scheint dort eine mächtige Magie herrschen zu müssen, um einen solchen Diener zu kontrollieren.

Region 6: Die Folterkammer

Der Raum starrt vor Spießen und Apparaturen, deren Anblick allein Albträume gebiert. Zur Linken findest du deinen Freund in den Händen des Verhörmeisters, einem mächtigen Oger. Befreie ihn schnell, bevor die Wachen ihn töten, und finde heraus, wo der Vierte steckt.

Das Fragezeichenfeld markiert die Position des dritten gefangenen Helden. Er kann befreit werden, indem ein anderer Held auf ein Feld neben ihm gelangt und einen Bewegungspunkt ausgibt, um seine Fesseln zu lösen.

Bis dahin ist der dritte Held handlungsunfähig, darf also keinerlei Aktion vollführen; seine Sonderfertigkeiten haben allerdings volle Geltung und er kann auch von den Monstern regulär angegriffen werden. Sollte er sterben, bevor er befreit wurde, gilt er spieltechnisch ebenfalls als befreit.

Nachdem der Held befreit wurde, lies folgenden Text vor:

"Ich danke dir, mein Freund! Ich war mir schon meines Todes an diesem dunklen Orte sicher, doch nun wage ich es wieder, an ein Leben in Freiheit zu glauben.

Doch warte, es fehlt noch der Vierte im Bunde! Sie haben ihn von hier weggebracht. Ich hörte, wie die Wärter von einem Beschwörungsritual ihres Gebieters, einem Hexer namens Xerxes, und von dessen infernalischem Blutopfer sprachen.

Wir müssen unseren Freund aus seinen Klauen befreien - oder gibt es keine Hoffnung mehr für ihn und wir sollten ohne ihn die Freiheit suchen?"

Mit dem dritten Helden sind die Spieler in der Lage, beide Bodenplatten in der Zentralhalle gedrückt zu halten und zugleich durch das offengehaltene Tor zu stürmen. Ab jetzt können die Helden also versuchen, den Ausgang zu erreichen und das Spiel zu beenden - den vierten Helden zu befreien ist nicht dringend notwendig, um die Siegesbedingungen zu erfüllen (Siehe auch die Anmerkungen in Gebiet 10 zum Zurücklassen von Helden und dem dadurch bedingten Entzug von Questmarkern).

Haben die Helden also genügend Questmarker angespart, können sie versuchen, sofort durch die Linien der Ausgangswächter zu brechen und zu dritt die Freiheit zu suchen.

Region 7: Die Waffenkammer

Waffen über Waffen türmen sich in dieser Kammer - Artefakte, die wohl den toten Händen von so manchem unvorsichtigen Streiter entrissen wurden. Inmitten dieses Hortes treten dir die Schatzwächter entgegen - vielleicht kannst du noch schnell eine Waffe greifen, bevor der Kampf beginnt...

Region 8: Xerxes Leibgarde

Es scheint ein Vorräum zur Hölle zu sein: Die Leibgarde des Hexers Xerxes schirmt dessen Beschwörungssaal ab. Den rätselhaften Singsang aus dem Nachbarraum unterbricht nur der Kampflärm.

Region 9: Der Beschwörungsraum

Ein beißender Geruch von ausgebrannten Kerzen und verkohlten Kräutern schlägt dir entgegen, als du die Türe zum Beschwörungsraum aufwirfst. Ein energiegeladenes Zittern ist in der rotschimmernden Luft und ein ungutes Gefühl macht sich in deinem Magen breit. Es ist, als ob die Luft selbst zerrissen sei und als ob eine andere Welt dahinter zum Vorschein käme, eher erahnbar als sichtbar. Ein infernalischer Abgrund, ein Tor zur Hölle?

Dort, umgeben von kraftzitternden Winden am anderen Ende des Raumes, ist der Hexenmeister Xerxes dabei, ein dunkles Ritual an dem letzten Gefangenen zu vollführen. Als die Tür krachend aufschwingt, nutzt dein Gefährte die Ablenkung und schlägt Xerxes geschwind den Opferdolch aus der Hand - doch er steht inmitten der Feinde!

Rasch, für deinen Freund muss ein Weg hinaus aus dem Raum gebahnt werden, bevor der Hexer sein Ritual beenden kann!

Der Elite-Hexenmeister im Beschwörungsraum ist Xerxes, der Drahtzieher der Entführung. Er erkor die gefangenen Helden als Blutopfer für sein infernalisches Ritual. Xerxes besitzt die Werte eines

Elite-Hexers, hält allerdings einen Schaden mehr aus als üblich und besitzt einen um eins erhöhten Rüstungswert. Wird Xerxes endgültig besiegt, erhalten die Helden zwei Questmarker.

Die Wassermarker im Raum symbolisieren seinen Opferaltar. (Wer die Erweiterung "Altar of Despair" besitzt, kann an Stelle der Wassermarker einen dunklen Altar einfügen; dieser Altar würde allerdings spieltechnisch wie Wassermarker gehandhabt.)

Xerxes ist drauf und dran, seine finstere Beschwörung zu vollenden, er hat bereits ein Tor zur Hölle eine Spalt weit geöffnet. Teilen sie den Helden mit, dass sein Ritual vollendet wird, falls ein Held im Beschwörungsraum stirbt. Weisen sie die Helden darüber hinaus darauf hin, dass auch Xerxes seine dunkelsten Kräfte aus diesem Raum bezieht - vielleicht wäre es ja klüger, ihn anderswo zu bekämpfen?

Folgende Beschwörungen sind im Beschwörungsraum möglich - beide Beschwörungen werden vom Overlord anstatt einer Entstehungskarte gespielt:

1) Für den Preis von acht Drohmarkern kann der Overlord einmalig im Beschwörungsraum zwei Elite-Höllenhunde entstehen lassen. Diese Höllenhunde können auch im Sichtfeld der Helden entstehen, allerdings müssen sich alle Entstehungsfelder zwingend im Beschwörungsraum befinden (sie springen durch das geöffnete Höllentor direkt vor die Füße der Helden). Ist dort nicht genügend Platz, so kann die Beschwörung nicht vollzogen werden.

2) Sollte mindestens ein Held im Beschwörungsraum sterben, so kann der Overlord einmalig für den Preis von acht Drohmarkern einen Elite-Dämon entstehen lassen. Es gelten dieselben Entstehungsbedingungen wie für die Elite-Höllenhunde. Auch wenn mehrere Helden sterben, kann diese Beschwörung insgesamt nur einmal vollzogen werden.

Sollte Xerxes endgültig vernichtet worden sein, verteuern sich diese Beschwörungen um jeweils vier Drohmarker.

Xerxes dunkler Pakt:

Sollte Xerxes im Beschwörungsraum endgültig vernichtet worden sein, so kann er seinen dunklen Pakt vollenden und sich selbst in einen Dämon verwandeln: Für den Preis von acht Drohmarkern kehrt er sofort (!) in Gestalt eines weißen Dämons zurück. Dieser gilt spieltechnisch wie ein gewöhnlicher Dämon und besitzt auch nicht die Eigenschaften eines Monsters mit Namen.

Dies ist nur möglich, wenn Xerxes im Beschwörungsraum endgültig stirbt, nirgendwo sonst, wenn der Overlord die acht Drohmarker sofort (!) aufbringen kann und wenn genügend Platz für den Dämon vorhanden ist. (Der Dämon muss nicht zwingend an dem Ort entstehen, an dem Xerxes starb, aber der Entstehungsort muss innerhalb des Beschwörungsraumes liegen.)

Sind alle Bedingungen erfüllt so wird der Dämon sofort, noch in der Phase der Helden, ins Spiel gebracht. Die Entstehungsphase des Overlords wird von dieser Verwandlung in keinsten Weise berührt.

Das Fragezeichenfeld markiert die Position des vierten gefangenen Helden. Er gilt als befreit, sobald der Raum entdeckt wurde.

Region 10: Der Ausgang

Endlich! Durch den Korridor strömt frischer Wind. Kein stickiger Modergeruch der Festung, sondern Wind von der Außenwelt, der Geruch der Freiheit! Doch die Treppe hinauf in die Freiheit wird von einer erprobten Garde von Monstern bewacht, angeführt von dem Riesen Narzunag. Nur noch wenige Schritte, nur noch wenige Kämpfe, das Tageslicht scheint zum Greifen nahe!

Die Treppe am Ende des Ganges führt in die Freiheit. Ein Held, der sie hinaufgestiegen ist, wird aus dem Spiel genommen und kann nicht mehr angegriffen werden (Monster können also nicht durch diese

Treppe "hinterherschlagen" oder gar nachlaufen). Sind alle Helden über die Treppe entkommen und haben dabei noch mindestens einen Questmarker übrig, so haben sie das Spiel gewonnen.

Variante: Zurücklassen der Helden:

Sobald der erste Held in die Freiheit entkommen ist, können die Spieler jederzeit entscheiden, das Spiel unverzüglich zu beenden. Die Spieler verlieren in diesem Fall sofort Questpunkte in Höhe der Questwerte aller Helden, die noch im Verlies stecken und noch nicht über die Treppe entkommen sind. Dies ist insbesondere dann der Fall, wenn die Helden nicht den Beschwörungsraum betreten und den vierten Held Xerxes überlassen haben.

Haben die Spieler nach diesem Abzug noch immer mindestens einen Questmarker übrig, so haben sie das Spiel gewonnen.

Der Riese Narzunag, Xerxes' ranghöchster Torwächter, bewacht den Ausgang. Er besitzt die Eigenschaften eines Elite-Riesen, gilt allerdings als Monster mit Namen, so dass er farbige Türen öffnen kann und immun gegen Betäubung ist. Wird er besiegt, so erhalten die Helden zwei Questmarker.

Taktischer Hinweis: Wenn man sich die Mechanik der Druckplatten in der Zentralhalle zu eigen macht, ist es relativ einfach, den dahinterliegenden Ausgangsraum zu stürmen: Man setzt Fernkämpfer mit großer Reichweite auf die Platten, feuert mit allen Fernkampfwaffen und Zaubern in den dahinterliegenden Raum und zieht abschließend einen Helden von der Druckplatte, bevor der Overlord an der Reihe ist. Da nur der Riese Narzunag ein Monster mit Namen ist, können alle anderen Figuren das farbige Tor nicht öffnen. Bis der langsame Gigant am farbigen Tor angekommen ist, haben die Helden ausreichend Gelegenheit, um die erste Phalanx der Torwächter zu besiegen, ohne dass diese sich wehren kann.

Haben die Helden ihre Freiheit erreicht, so lies ihnen den folgenden Text vor:

Selten verheißen euch die Sterne am Nachthimmel so viel wie in dieser Stunde: Der Wind, der an euren Haaren zieht, der moosige Geruch, der vom Boden aufsteigt, das Glitzern am Himmel, wie ein Versprechen der Zukunft. Nach unendlich erscheinenden Stunden in den Tiefen des Kerkers liegt ihr mit pochenden Schläfen auf den Hügeln des Vorgebirges und spürt mit jedem Atemzug, was Freiheit bedeutet.

Herzlichen Glückwunsch!