

# DESCENT<sup>®</sup>

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

HÖHLE DES LINDWURMS

SPIELREGELN UND QUEST-HANDBUCH

## EINLEITUNG

*Valyndra, die schreckliche Lindwurmkönigin, ist aus ihrem Schlaf erwacht und überzieht mit ihrer Halbdrachenbrut das Land mit Feuer und Krieg. Ihre unersättliche Goldgier hat sogar sie selbst aus ihrer Höhle hervorkommen lassen. Nun ist es an einer kleinen Gruppe von Helden, ihre Pläne zu durchkreuzen und ihren Schergen den Garaus zu machen!*

*Höhle des Lindwurms* ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Sie bereichert das Grundspiel um neue Helden, Monster, Klassen, Abenteuer und vieles mehr und führt Regeln für Geheimkammern und Gerichte ein.

## SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft/Quest-Handbuch
- 2 Heldenfiguren
- 8 Monsterfiguren:
  - 5 Feuerteufel; 3 weiße und 2 rote
  - 3 Halbdrachenkrieger; 2 weiße und 1 roter
- 2 Heldenbögen
- 38 kleine Karten:
  - 22 Klassenkarten
  - 4 Marktkarten für Akt I
  - 5 Marktkarten für Akt II
  - 4 Zustandskarten
  - 1 Suchkarte
  - 2 Reliktkarten
- 31 große Karten:
  - 8 Overlordkarten
  - 4 Monsterkarten
  - 2 Hauptmannkarten
  - 3 Reiseereigniskarten
  - 6 Geheimkammerkarten
  - 6 Gerüchtekarten
  - 2 Zusatzabenteuerkarten

- 60 Pappteile:
  - 12 Spielplanteile
  - 1 Geheimkammer
  - 1 Hauptmannmarker
  - 12 Tapferkeitsmarker
  - 3 Vertrautenmarker
  - 1 Geheimgangmarker
  - 5 Zustandsmarker
  - 8 Herausforderungsmarker
  - 5 Inaktivmarker für Monster
  - 7 Schadensmarker
  - 5 Erschöpfungsmarker



## SPIELMATERIAL

Hier wird das einzelne Spielmaterial etwas näher beschrieben.

### PLASTIKFIGUREN

Die Helden und Monster in dieser Erweiterung werden durch Plastikfiguren auf dem Spielplan dargestellt.



### HELDENBÖGEN

Jeder Held in dieser Erweiterung hat seinen eigenen Heldenbogen, auf dem sämtliche Eigenschaften und Fähigkeiten angegeben sind.



### KLASSENKARTEN

Diese Karten gehören zu einem von 2 verschiedenen Decks, die jeweils zu einer der beiden neuen Heldenklassen gehören: der Champion und der Geomant. Jedes Deck enthält die komplette Startausrüstung sowie sämtliche Fertigkeiten der jeweiligen Klasse.



### MARKTKARTEN

Diese Karten werden in die Marktkartenstapel des Grundspiels gemischt. Sie stellen neue Gegenstände dar, welche die Helden finden oder kaufen können. Es gibt Akt-I-Gegenstände und Akt-II-Gegenstände. Sie sind an der römischen Zahl auf der Rückseite erkennbar.



### ZUSTANDSKARTEN

Auf diesen Karten stehen die Regeln für den neuen Zustand: „Brennend“.



### SUCHKARTE

Diese Karte stellt einen Geheimgang dar, den die Helden im Laufe ihrer Abenteuer finden können.



### RELIKTKARTEN

Diese Karten stellen neue mächtige Gegenstände dar, welche die Helden während einer Kampagne finden können.



### OVERLORDKARTEN

Diese Karten gehören zu einer neuen Klasse von Overlordkarten: dem Vergelter. Außerdem gibt es noch eine Overlordkarte, die der Overlord nur erhält, wenn er ein bestimmtes Abenteuer gewinnt.



### MONSTERKARTEN

Jeder Monstertyp in dieser Erweiterung hat eine Akt-I- und eine Akt-II-Monsterkarte, auf denen sämtliche Werte und Fähigkeiten der Monster stehen.



## HAUPTMANNKARTEN

Auf diesen Karten stehen alle Werte und Fähigkeiten des neuen Hauptmanns Valyndra. Auch Valyndra hat eine Akt-I- und eine Akt-II-Karte.

## REISEEREIGNISKARTEN

Im Kampagnenspiel bringen diese Karten neue Überraschungen zwischen einzelnen Abenteuern.

## GEHEIMKAMMERKARTEN

Diese Karten stellen zufällige, versteckte Räume dar, welche die Helden in einem Abenteuer finden und erkunden können. Sonderregeln und Belohnungen einer Geheimkammer stehen auf der entsprechenden Karte.

## GERÜCHTEKARTEN

Mit diesen Karten kann der Overlord die Helden in einer Kampagne vor neue Herausforderungen stellen. Einige dieser Karten stellen Abenteuer dar, die im Laufe der Kampagne gewählt werden können (Näheres dazu im Quest-Handbuch).

## ZUSATZABENTEUERKARTEN

Auch diese Karten zeigen neue Abenteuer, die im Laufe einer Kampagne gewählt werden können. Sie kommen als Belohnung für das Gewinnen bestimmter Abenteuer ins Spiel und bleiben offen liegen, bis das entsprechende Abenteuer gewählt und beendet wurde.

## SPIELPLANTEILE

Aus diesen Pappteilen wird vor dem Spiel der Spielplan zusammengesetzt. Sie zeigen unterschiedliche Gänge, Räume und Orte, die in einem Abenteuer vorkommen können. In jedem Abenteuer werden verschiedene Spielplanteile in unterschiedlicher Zusammensetzung verwendet. Alle Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Die eine Seite zeigt einen Gang oder Raum, die andere einen Ort unter freiem Himmel.

## GEHEIMKAMMER

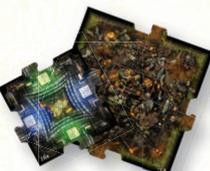
Dieses besondere Spielplanteil stellt einen verborgenen Raum dar, den die Helden im Laufe eines Abenteuers finden können. Man erkennt die Geheimkammer leicht daran, dass sie keine Puzzle-Verbindungen hat.

## HAUPTMANNMARKER

Dieser Marker stellt den neuen Hauptmann Valyndra auf dem Spielplan dar. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Hauptmannkarte.

## KLASSENMARKER

Diese Marker gehören zu den neuen Klassen dieser Erweiterung: Vertrautenmarker für den Geomanten und Tapferkeitsmarker für den Champion.



## GEHEIMGANGMARKER

Dieser Marker stellt einen versteckten Gang dar, der zu einer Geheimkammer führt. Wenn ein Held die entsprechende Suchkarte zieht, wird der Marker auf den Spielplan gelegt, um anzuzeigen, wo sich der Eingang zur Geheimkammer befindet.

## ZUSTANDSMARKER

Diese Marker passen zu den Zustandskarten des neuen Zustands „Brennend“ und werden für Monster verwendet, die brennen.

## HERAUSFORDERUNGSMARKER

Diese Marker stellen verschiedene Gefahren in Geheimkammern dar, welche die Helden meistern müssen, um die Belohnung der Kammer zu erhalten.

## INAKTIVMARKER FÜR MONSTER

Diese Marker werden in manchen Abenteuern auf Monsterkarten gelegt, um anzuzeigen, dass diese Monstergruppe gerade nicht aktiviert werden kann.

## DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche Karten und Heldenbögen dieser Erweiterung tragen das Symbol für die Erweiterung *Höhle des Lindwurms*, um sie von denen des Grundspiels unterscheiden zu können.



## DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt erklärt, wie die Erweiterung *Höhle des Lindwurms* in das Grundspiel von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* eingebaut werden kann.

Vor jeder Partie müssen sich die Spieler einigen, welche Erweiterung(en) benutzt werden sollen. Wenn mit dieser Erweiterung gespielt wird, verwendet man sämtliches Material aus *Höhle des Lindwurms*, es sei denn, es steht irgendwo ausdrücklich anders. Wenn mit *Höhle des Lindwurms* gespielt wird, stehen also die neuen Helden, Klassen, Gegenstände, Reiseereignisse, Monster und Overlordkarten zur Verfügung. Dazu fügt man einfach die einzelnen Karten, Marker, etc. den entsprechenden Karten, Markern, etc. aus dem Grundspiel hinzu (siehe „Spielvorbereitung mit dieser Erweiterung“ auf Seite 4).

Den neuen Hauptmann und die neuen Relikte aus *Höhle des Lindwurms* werden nur verwendet, wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung es vorgibt.

Natürlich könnt man auch mit mehreren Erweiterungen gleichzeitig spielen. Dann mischt man z. B. die Marktkarten dieser Erweiterung und die Marktkarten der anderen Erweiterung(en) zu denen des Grundspiels.

Die Erweiterung *Höhle des Lindwurms* enthält neue Abenteuer, die in eine Kampagne (z. B. „Die Schattenrunde“ aus dem Grundspiel) eingebaut werden können. Bevor eine Kampagne beginnt, müssen sich alle Spieler darauf einigen, welche Kampagne und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Sämtliches Material der gewählten Erweiterung(en) steht während der gesamten Kampagne zur Verfügung.

Die Abenteuer dieser Erweiterung können auch als Mini-Kampagne gespielt werden (siehe Beiblatt „Regeln der Mini-Kampagne“). Jedes Abenteuer kann auch einzeln für sich nach den Grundregeln oder in der epischen Variante gespielt werden (siehe „Einzelabenteuer-Variante“ auf Seite 9).

**Hinweis:** Wenn mit mehreren Erweiterungen gespielt wird, die Gerüchte und Geheimkammern beinhalten, werden die entsprechenden Komponenten der verschiedenen Erweiterungen zusammengemischt. Es sollte immer nur einen Stapel mit Gerüchtekarten, einen mit Geheimkammerkarten und einen Vorrat an Herausforderungsmarkern geben.



## SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Vor der ersten Partie mit dieser Erweiterung sollten alle Marker und Spielplanteile vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden. Anschließend sind noch folgende Vorbereitungen nötig:

- 1. Neue Karten hinzufügen:** Alle Markt- und Reiseereigniskarten werden in die passenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt. Aus dem Suchstapel wird die Karte „Nichts“ entfernt und dann die Karte „Geheimgang“ eingemischt. Wenn mit anderen Erweiterungen gespielt wird, muss darauf geachtet werden, dass nur eine Karte „Geheimgang“ im Suchstapel ist. Alle Geheimkammerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Die neuen Klassen-, Zustands-, Relikt-, Overlord-, Monster- und Hauptmannkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für die entsprechenden Karten des Grundspiels.
- 2. Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten:** Die Zusatzabenteuerkarten bleiben in der Schachtel, bis sie benötigt werden. Alle Gerüchtekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Beim Start einer neuen Kampagne zieht der Overlord drei Gerüchtekarten von diesem Stapel (siehe Seite 7).
- 3. Restliches Material hinzufügen:** Die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

**Hinweis:** Das Material und die Regeln aus *Höhle des Lindwurms* werden am besten am Anfang einer neuen Kampagne in das Spiel eingebaut.

## NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

Wenn mit der Erweiterung *Höhle des Lindwurms* gespielt wird, muss **sämtliches** neue Material dieses Abschnitts verwendet werden. Im Folgenden wird angenommen, dass die Erweiterung in eine Kampagne eingebaut wird. Diese Erweiterung ist vollständig kompatibel mit der Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel sowie mit allen Kampagnen aus zukünftigen Erweiterungen.

## ABENTEUER

Diese Erweiterung enthält 5 Abenteuer, die im Quest-Handbuch am Ende dieses Regelhefts beschrieben sind. Diese Abenteuer haben eine oder zwei Szenen und finden über Gerüchte- und Zusatzabenteuerkarten Eingang in die Kampagne (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7).

## INAKTIVE MONSTER

In einigen Abenteuern dieser Erweiterung sind manche Monstergruppen als **INAKTIV** markiert. Wenn eine Monstergruppe inaktiv ist, legt der Overlord einen Inaktivmarker auf die entsprechende Monsterkarte. Der Overlord kann inaktive Gruppen nicht aktivieren oder Overlordkarten auf sie spielen, außer es ist im Quest-Handbuch anders angegeben.

Alle Figuren einer inaktiven Monstergruppe sind inaktiv. Inaktive Monster auf dem Spielplan blockieren die Sichtlinie und Bewegung und können von Angriffen anderer Figuren betroffen werden (sie werfen ihre normalen Verteidigungswürfel). Wenn es im Abenteuer nicht anders vorgesehen ist, wird der Inaktivmarker von einer Monsterkarte abgeworfen, sobald eine Figur dieser inaktiven Gruppe **♥** erleidet (egal, weshalb und wie viel). Diese Monstergruppe ist ab sofort nicht mehr inaktiv, d. h. der Overlord kann sie in seinem Zug normal aktivieren und Karten auf sie spielen.



## NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung bringt zwei neue Heldenklassen: den Champion und den Geomanten. Der Champion gehört zum Krieger-Archetypen, der Geomant zum Magier-Archetypen. Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.



## TAPFERKEITSMARKER

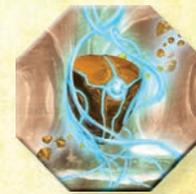
Die Klasse der Champions hat mehrere Fertigkeiten, die Tapferkeitsmarker verwenden. Diese Marker haben an sich keine Funktion und werden nur verwendet, wenn ein Champion mitspielt. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Champion wählt, legt er die Tapferkeitsmarker als Vorrat bereit.



Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Tapferkeitsmarker erhält, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Tapferkeitsmarker ausgibt (meist um einen Effekt einer Champion-Fertigkeit auszulösen), legt er ihn von seinem Heldenbogen zurück in den Vorrat. **Tapferkeitsmarker bleiben zwischen Szenen eines Abenteuers auf den Heldenbögen, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen.** Die Anzahl der Tapferkeitsmarker ist auf die mitgelieferten Marker beschränkt.

## BELEBTE STEINE

Helden der Klasse Geomant haben Zugriff auf Fertigkeiten, mit denen sie Belebte Steine als Vertraute beschwören und kontrollieren können. Für diese Vertrauten gelten alle Regeln für Vertraute (siehe „Vertraute“ auf Seite 17 der Spielregeln zu *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*) mit Ausnahme der Regeln auf der Karte „Belebter Stein“. Ein Geomant kann mehrere Belebte Steine gleichzeitig im Spiel haben. Jeder Belebte Stein hat die Werte und Fähigkeiten, die auf der Karte „Belebter Stein“ angegeben sind, und jeder von ihnen wird einzeln aktiviert.



Ein Spieler, der einen Geomanten spielt, kann jederzeit während seines Zuges beliebig viele Belebte Steine vom Spielplan nehmen. Wenn ein Geomant einen neuen Belebten Stein beschwört, aber bereits so viele im Spiel hat, wie er höchstens darf, kann er erst einen Belebten Stein vom Spielplan nehmen und dann den neuen beschwören. Wenn ein Belebter Stein besiegt wird, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

## OVERLORDKARTEN

Unter den neuen Overlordkarten sind 7 Karten für die neue Overlordklasse Vergelter. Für diese Klasse gelten dieselben Regeln wie für die Klassen aus dem Grundspiel.

Die eine „Belohnung eines Gerüchtes“-Overlordkarte hat keine Erfahrungspunktkosten, weil der Overlord sie nur als Belohnung eines Abenteuers bekommen kann. Wenn er sie bekommt, mischt er sie wie üblich ins Overlorddeck.

## ZUSTAND (BRENNEND)

Diese Erweiterung führt einen neuen Zustand ein (Brennend), für den es neue Zustandskarten und -marker gibt. Er wird meist durch die Fähigkeit „Brand“ verursacht. Manche Monster, Gegenstände oder Sonderregeln lassen andere Figuren brennen. Die Regeln dieses Zustands stehen auf den Zustandskarten.



## GEHEIMKAMMERN

Geheimkammern erweitern bestehende Abenteuer dadurch, dass Helden einen versteckten Zugang zu einem unbekanntem Raum finden können, der wertvolle Schätze birgt. Diese Geheimkammern kommen ins Spiel, wenn ein Held die entsprechende neue Suchkarte zieht. Die Helden müssen eine Geheimkammer weder finden noch erkunden, um ein Abenteuer zu beenden.

### GEHEIMKAMMERN FINDEN

Wenn ein Held während einer Szene die Suchkarte „Geheimgang“ zieht, legt er den Geheimgangmarker auf sein Feld. Ein Held, der auf dem Geheimgangmarker steht, kann die Geheimkammer **ERKUNDEN**, indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt bzw. die Anweisungen auf der Suchkarte „Geheimgang“ befolgt (siehe „Geheimkammern erkunden“ weiter unten).

**Wichtig:** Wenn die Helden die Suchkarte „Geheimgang“ ziehen, während sie gerade nicht auf dem Spielplan sind (z. B. im Reiseschritt der Kampagnenphase), ziehen sie eine neue Suchkarte und mischen den „Geheimgang“ wieder in den Suchstapel.

### GEHEIMKAMMERN ERKUNDEN

Ein Held, der auf dem Geheimgangmarker steht, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um die Geheimkammer zu **ERKUNDEN**. Falls sich bereits eine Geheimkammerkarte im Spiel befindet, kann ein Held keine Geheimkammer **ERKUNDEN**. Um eine Geheimkammer zu **ERKUNDEN**, zieht der Held eine Geheimkammerkarte und befolgt die Sonderregeln auf der Karte. Die meisten Geheimkammerkarten weisen den Spieler an das Spielplanteil einer Geheimkammer auszulegen. Dabei führt er die folgenden Schritte aus:

1. **Geheimkammer auslegen:** Er legt das Spielplanteil mit dem auf der Karte genannten Code neben den Spielplan, verbindet es aber nicht mit dem Spielplan.
2. **Held bewegen:** Er stellt seinen Helden auf das Eingangsfeld der Geheimkammer (das Feld mit dem Geheimgangsymbol).
3. **Herausforderungsmarker auslegen:** Der Overlord zieht unbesehen so viele Herausforderungsmarker, wie Helden mitspielen, und legt jeden verdeckt in eine Ecke der Geheimkammer. Wo er die Herausforderungsmarker hinlegt, hängt von der Anzahl der Helden ab und ist auf Seite 6 näher beschrieben.

### DER GEHEIMGANG

Der Geheimgangmarker markiert das Feld, über das Helden in die Geheimkammer gelangen. Das Symbol auf diesem Marker ist dasselbe wie das auf einem Feld der Geheimkammer. Jedes Feld mit diesem Symbol ist ein **GEHEIMGANGFELD**.

Ein Held, der auf einem Geheimgangfeld steht, kann in seinem Zug 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf ein beliebiges anderes Geheimgangfeld zu ziehen. Diese Felder gelten nicht als benachbart, Helden können sich aber von einem zum anderen bewegen, als wären sie benachbart. Monster können Geheimgänge nicht benutzen.

Wenn ein Spieler mit seinem Helden ein Geheimgangfeld betritt, das besetzt ist, stellt er ihn auf das nächste leere Feld seiner Wahl.



GEHEIMGANGSYMBOL

## HERAUSFORDERUNGSMARKER

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem verdeckt liegenden Herausforderungsmarker oder auf einem benachbarten Feld steht, kann er eine Suchaktion ausführen, um den Marker aufzudecken – er zieht keine Suchkarte. Die Vorderseite des Markers zeigt entweder ein Monster oder ein Attributsymbol.

Zeigt sie ein Monster, wird der Marker auf das nächste leere Feld (nach Wahl des Overlords) gelegt und gilt als normales (weißes) Monster des dargestellten Typs. Dieses Monster wird für die erlaubte Gruppengröße nicht mitgezählt. Es gelten alle Werte und Fähigkeiten auf der Monsterkarte des aktuellen Akts. **Wenn das aufgedeckte Monster zu einer gerade inaktiven Monstergruppe gehört, wird der Herausforderungsmarker sofort abgeworfen.**

Zeigt der Marker ein Attributsymbol (☀, 🐉, 🗡 oder 📖), muss der Held sofort eine entsprechende Probe ablegen und dann den Marker abwerfen. Wenn die Probe gelingt, zieht er sofort eine Suchkarte. Wenn nicht, zieht er keine Karte, der Marker wird dennoch abgeworfen.

Solange mindestens ein Held in der Geheimkammer steht, darf der Overlord zu Beginn seines Zuges einen beliebigen Herausforderungs- oder Monstermarker vom Spielplan nehmen. Das muss er tun (oder auch nicht), bevor er seine Overlordkarte zieht. Er wirft die Marker immer unbesehen ab. Dies kann dazu führen, dass die Geheimkammer beendet wird (siehe unten), aber der Overlord kann beeinflussen, wie lange die Helden in der Geheimkammer bleiben und wie viele Suchkarten sie eventuell bekommen.

### BELOHNUNG DER GEHEIMKAMMER

Sobald keine Herausforderungsmarker und Monster mehr in der Geheimkammer sind, unterbricht der aktive Spieler seinen Zug kurz, um die auf der Geheimkammerkarte angegebene Belohnung zu verteilen. Wenn mehrere Helden in der Geheimkammer sind, wählen die Helden, welcher davon die Belohnung erhält.

Dann nehmen die Spieler ihre Helden aus der Geheimkammer und stellen sie auf das Feld mit dem Geheimgangmarker (wenn es leer ist) bzw. auf die nächsten leeren Felder ihrer Wahl. Dann werden die Geheimkammer und der Geheimgangmarker zurück in die Schachtel gelegt.

Schließlich setzt der aktive Spieler seinen Zug fort.

### NIEDERGESTRECKT IN EINER GEHEIMKAMMER

Wenn ein Held in einer Geheimkammer niedergestreckt wird, gelten alle normalen Regeln für niedergestreckte Helden, außer dass der Spieler den Heldenmarker auf das Feld mit dem Geheimgangmarker legt (selbst wenn es besetzt ist).

### DAS GEHEIMKAMMERDECK MISCHEN

Nach jeder Szene werden alle Geheimkammerkarten, deren Belohnungen nicht verteilt wurden oder die abgeworfen wurden, wieder unter die anderen Geheimkammerkarten gemischt.

## GEHEIMKAMMERKARTEN IM DETAIL



GEHEIMKAMMERKARTE



GEHEIMKAMMERKARTE – RÜCKSEITE

- Name:** Hier steht der Name der Geheimkammer.
- Sonderregeln:** Hier stehen besondere Regeln, die für diese Geheimkammer gelten. Der fett gesetzte Text ganz oben wird sofort ausgeführt. Der kursiv gesetzte Text beschreibt die Hintergrundgeschichte der Geheimkammer und der restliche Text erklärt die Regeln.
- Belohnung:** Hier wird die Belohnung erklärt, welche die Helden erhalten, sobald keine Herausforderungsmarker und/oder Monster mehr in der Geheimkammer sind.

## GEHEIMKAMMER AUFBAUEN

Legt so viele Herausforderungsmarker auf die Geheimkammer, wie Helden mitspielen, und zwar auf die Felder, die neben dem SYMBOL FÜR DIE PLATZIERUNG VON HERAUSFORDERUNGSMARKERN die Zahl der Helden zeigen. Bei zwei Helden werden die Suchmarker wie unten abgebildet platziert.



SYMBOL FÜR DIE  
PLATZIERUNG VON  
HERAUSFORDERUNGSMARKERN



Geheimkammer S1A



Geheimkammer S1B

## GEHEIMKAMMER - BEISPIEL

Tomble führt eine Suchaktion aus und zieht die Suchkarte „Geheimgang“. Wie auf der Karte angegeben, legt er den Geheimgangmarker auf sein Feld und muss sich nun entscheiden, ob er die Geheimkammer sofort erkunden will. Er entscheidet sich dagegen und setzt seinen Zug normal fort.

In einem späteren Zug entscheidet sich Tomble nun doch die Geheimkammer zu erkunden. Während er sich auf das Feld mit dem Geheimgangmarker bewegt, gibt er dort 1 Bewegungspunkt aus, um die Geheimkammer zu erkunden. Dann unterbricht er seinen Zug kurz und zieht eine zufällige Geheimkammerkarte (in diesem Fall „Der schwarze Zirkel“). Die Karte weist die Spieler an Geheimkammer S1B aufzubauen.

Wie auf der Karte angegeben, nimmt er sich Spielplanteil S1B aus dem Vorrat, legt es neben den Spielplan und stellt seine Figur auf das Geheimgangfeld der Geheimkammer. Da 3 Helden im Spiel sind, nimmt der Overlord 3 zufällige Herausforderungsmarker und legt sie unbesehen und verdeckt auf die entsprechenden Ecken der Kammer.

Dann setzt Tomble seinen Zug fort. Mit einer Suchaktion deckt er den Herausforderungsmarker auf seinem benachbarten Feld auf. Der Marker zeigt ein -Symbol. Tomble legt sofort eine -Probe ab und wirft den Marker ab. Die Probe gelingt, weshalb er eine Suchkarte ziehen darf. Schließlich gibt Tomble noch 1 Bewegungspunkt aus, um neben den nächsten Herausforderungsmarker zu ziehen.

In seinem nächsten Zug führt Tomble eine Suchaktion aus, um den Herausforderungsmarker auf seinem benachbarten Feld aufzudecken: Er zeigt ein -Symbol. Tomble legt eine -Probe ab, die leider misslingt. Er wirft also den Marker ab, ohne eine Suchkarte zu ziehen. Dann erleidet er 2 , um auf das benachbarte Feld des letzten Herausforderungsmarkers zu ziehen. Er führt wieder eine Suchaktion aus und deckt einen Zombie auf.

Nach Tomble ist Grisban am Zug, der sich entscheidet, Tomble im Kampf gegen den Zombie zu helfen. Grisban betritt die Geheimkammer, greift den Zombie an und besiegt ihn. Weil jetzt keine Herausforderungsmarker und/oder Monster mehr in der Geheimkammer sind, unterbricht Grisban seinen Zug, um die Belohnung der Geheimkammer (die auf der Geheimkammerkarte „Der schwarze Zirkel“ angegeben ist) zu verteilen.

Anschließend stellen Tomble und Grisban ihre Figuren auf bzw. neben den Geheimgangmarker auf dem Spielplan und legen den Geheimgangmarker und die Geheimkammer zurück in die Schachtel. Dann setzt Grisban seinen Zug fort.

## GERÜCHTE

Gerüchtekarten kann der Overlord in der Kampagnenphase spielen. Sie haben sehr unterschiedliche Effekte. Über sie kommen hauptsächlich die neuen Abenteuer dieser Erweiterung in die Kampagne.

**Wichtig:** Vor Beginn der Kampagne mischt der Overlord die Gerüchtekarten und zieht 3 davon. Im Wesentlichen zieht der Overlord während der Kampagne keine neuen Gerüchtekarten. Er sollte sie also mit Bedacht einsetzen.



GERÜCHTEKARTE

## GERÜCHTEKARTEN SPIELEN

Auf jeder Gerüchtekarte steht genau, in welchem Schritt der Kampagnenphase der Overlord eine bestimmte Gerüchtekarte spielen kann. Wenn er eine spielt, befolgt er sofort den Text auf der Karte, bevor die Helden die Kampagnenphase fortsetzen. Der Overlord kann **höchstens eine** Gerüchtekarte pro Kampagnenphase spielen.

Einige Gerüchtekarten können nur in Akt I der Kampagne gespielt werden. Zu Beginn von Akt II **muss der Overlord alle Gerüchtekarten abwerfen, die nur in Akt I gespielt werden können.** Er zieht **keine** neuen Gerüchtekarten als Ersatz.

Abgeworfene Gerüchtekarten werden nicht zurück ins Gerüchtedeck gemischt. Wenn das Gerüchtedeck aufgebraucht ist, wird es nicht neu gemischt. Wenn der Overlord eine Gerüchtekarte ziehen dürfte, aber das Deck aufgebraucht ist, zieht er keine.

## ABENTEUERKARTEN

Es gibt zwei Arten von Abenteuerkarten: Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten mit einem Abenteuer (auch Gerüchteabenteuerkarten genannt). Jede Abenteuerkarte stellt ein Abenteuer dar, das in Schritt 6 einer Kampagnenphase gewählt werden kann (siehe unten). Der einzige Unterschied zwischen Zusatz- und Gerüchteabenteuerkarten ist, wie sie ins Spiel kommen.

- Gerüchteabenteuerkarten spielt der Overlord, wie es auf der Karte angegeben ist. Sobald er sie gespielt hat, kann dieses Abenteuer in den folgenden Kampagnenphasen als nächstes Abenteuer gewählt werden (siehe unten).
- Zusatzabenteuerkarten kommen durch einen bestimmten Effekt ins Spiel, meist im Abschnitt „Belohnungen“ eines anderen Abenteuers. Sobald die Karte ins Spiel kommt, kann dieses Abenteuer in den folgenden Kampagnenphasen als nächstes Abenteuer gewählt werden (siehe unten).

Immer wenn ein Spieler (Held oder Overlord) in einer Kampagnenphase das nächste Abenteuer aussucht, kann er entweder eines vom Kampagnenbogen oder eines von einer Abenteuerkarte wählen, die im Spiel ist. Für den Aufbau von Abenteuern von einer Abenteuerkarte gelten dieselben Regeln wie für Abenteuer vom Kampagnenbogen.

Der Reiseschritt vor einem solchen Abenteuer wird normal ausgeführt, nur dass keine Reisesymbole von der Landkarte verwendet werden, sondern die auf der Abenteuerkarte abgebildeten. Die Reisesymbole werden von links nach rechts abgehandelt.

Abenteuerkarten bleiben solange im Spiel, bis das Abenteuer gespielt wurde oder die Karte durch irgendeinen Effekt abgeworfen wird. Sie können also über längere Zeit liegen bleiben, während andere Abenteuer gespielt werden.

## GERÜCHTEKARTEN IM DETAIL



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEABENTEUERKARTE

1. **Name:** Hier steht der Name des Gerüchtes. Wenn die Gerüchtekarte nur in einem bestimmten Akt gespielt werden kann, ist hier das Symbol des Aktes abgebildet.
2. **Regeln:** Hier stehen alle Regeln für diese Gerüchtekarte und der Zeitpunkt, zu dem sie gespielt werden kann.
3. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
4. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Gerüchtes beschrieben.

Zwischen den Spielsitzungen sollten die im Spiel befindlichen Abenteuerkarten separat aufbewahrt werden. Nach einem solchen Abenteuer sollte der Sieger die Abenteuerkarte zusammen mit seinem restlichen Material aufbewahren, um nicht zu vergessen, wer das Abenteuer gewonnen hat.

## AKTSPEZIFISCHE ABENTEUERKARTEN

Einige Abenteuerkarten tragen in der linken oberen Ecke das Symbol für Akt I bzw. Akt II. Das bedeutet, dass sie nur in diesem Akt als nächstes Abenteuer gewählt werden können.

Wenn direkt vor dem Intermezzo noch eine oder mehrere Akt-I-Abenteuerkarten ausliegen, müssen die Helden erst eine davon absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergehen können. Nachdem dieses Abenteuer gespielt worden ist, werden alle anderen Akt-I-Abenteuerkarten abgeworfen.

## ABENTEUER VON ABENTEUERKARTEN ABSOLVIEREN

Im Quest-Handbuch stehen alle Belohnungen für diese Abenteuer.  
Die Kampagnenphase nach dem Abenteuer wird wie üblich abgehandelt.

Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zur erforderlichen Zahl der Abenteuer pro Akt, d. h. Abenteuer von Abenteuerkarten werden immer **zusätzlich** zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt absolviert. Sie müssen aber auch nicht absolviert werden, um die Kampagne zu Ende zu bringen. Ebenso werden Abenteuer von Abenteuerkarten nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, welche Seite wie viele Abenteuer in einem Akt gewonnen hat.

*Beispiel: In Akt I der Kampagne „Die Schattenrune“ haben die Helden das Abenteuer „Ein fetter Goblin“ gewonnen. Zu Beginn der folgenden Kampagnenphase entscheidet sich der Overlord die Gerüchtekarte „Schatzjäger“ zu spielen. In Schritt 6 der Kampagnenphase wählen die Helden „Schatzjäger“ als nächstes Abenteuer.*

Der Overlord gewinnt das Abenteuer. Also kommt jetzt, wie im Abschnitt „Belohnungen“ dieses Abenteurers angegeben, die Zusatzabenteuerkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“ ins Spiel. Der Overlord sucht die Karte aus der Schachtel und legt sie offen in den Spielbereich. In Akt II kann dieses Abenteuer dann in Schritt 6 einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.

Da das Abenteuer „Schatzjäger“ nicht zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt zählt, müssen die Spieler jetzt noch 2 Abenteuer absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergehen können.

## ZUSATZABENTEUERKARTEN

Zusatzabenteuerkarten kommen nur durch bestimmte Effekte (z. B. im Abschnitt „Belohnungen“ eines anderen Abenteurers) ins Spiel.

Auf der Rückseite einer Zusatzabenteuerkarte stehen die Belohnungen, die der Overlord bzw. die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen. Wann welche Seite die Belohnung erhält, steht im Abschnitt „Belohnungen“ im Quest-Handbuch. Auf der Karte steht, wie und wann die Belohnung genutzt werden kann.

Sowohl der Overlord als auch die Helden dürfen sich jederzeit beide Seiten einer Zusatzabenteuerkarte ansehen.



ZUSATZABENTEUERKARTE

## ZUSATZABENTEUERKARTEN IM DETAIL



ZUSATZABENTEUERKARTE –  
VORDERSEITE



ZUSATZABENTEUERKARTE –  
RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name der Zusatzabenteuerkarte. Außerdem zeigt ein Symbol an, in welchem Akt dieses Abenteuer gewählt werden kann.
2. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
3. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Abenteurers beschrieben.
4. **Overlord-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung der Overlord erhält, wenn er das Abenteuer gewinnt.
5. **Helden-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen.

## QUEST-HANDBUCH

Diese Erweiterung enthält fünf neue Abenteuer für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Diese Abenteuer können über Gerüchtekarten in eine Kampagne eingebaut werden (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7).

Für dieses Quest-Handbuch gelten die gleichen Regeln wie für das Quest-Handbuch aus dem Grundspiel. Ausnahmen zu den Regeln aus dem Grundspiel werden in diesem Quest-Handbuch ausdrücklich beschrieben.

## EINZELABENTEUER UND DIE EPISCHE VARIANTE

Jedes der fünf Abenteuer dieser Erweiterung kann auch einzeln ohne Kampagne nach den normalen Regeln des Grundspiels oder in der epischen Variante gespielt werden.

Wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung einzeln gespielt wird, folgt man einfach den Regeln aus dem Grundspiel. Außerhalb einer Kampagne wird der Abschnitt „Belohnungen“, wie immer, ignoriert.

Bei einem Einzelabenteuer des Grundspiels mit dieser Erweiterung gelten auch alle Regeln aus dieser Erweiterung (neue Helden, Monster, Geheimkammern, Klassen, Gegenstände und Zustände) **außer den Regeln für Gerüchtekarten**.

## CREDITS

**Autor der Erweiterung:** Adam Sadler und Brady Sadler  
**Texte:** Daniel Lovat Clark und James Kniffen  
**Redaktion & Lektorat:** Adam Baker und Mark Pollard  
**Grafik-Design:** Dallas Mehlhoff mit Evan Simonet und Wil Springer  
**Oberste Künstlerische Leitung:** Andrew Navarro  
**Schachtelillustration:** Alex Aparin  
**Illustration der Spielplanteile:** Henning Ludvigsen  
**Illustration des Spielmaterials:** Charlene Le Scannff und Frank Walls  
**Produktionsleitung:** Laura Creighton und Eric Knight  
**Leitender Spieleautor:** Corey Konieczka  
**Oberste Produktionsleitung:** Michael Hurley  
**Verleger:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Brad Andres, Nichole Arcand, Collin Babcock, Jhonn Clements, Chris J Davis, Jasmine Diaz, Michaela Fischer, Simon Forsbrook, Nicholai Fugate, Trevor Gould, Josh Grace, Robb Graves, Matt Grev, Ben Hancock, Jeff Hanson, Ben Hutching, Brian Jakubiak, Sean Joesbury, Peter Lacko, Oliver Lan, Jasmine Lau, Susie Lee, Josh Lewis, Scott Lewis, Andrew Liberko, Dennis Lui, Martin Lux, Timo Meyer, Lisa Olson, Emily O'Neil, Mark Pollard, Andrew Prince, Chris Rivera, Matt Running, Raimund Ruppel, Sarah Sadler, Cassie Seichter, Gene Seichter, Christoph Schnorpfel, John Teed, Jenna Thomlinson, Zach Wageman, Jason Walden, Cuan Webster und Amanda Wells

## MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** Stephan Rothschuh  
**Lektorat:** Linus Janßen, Manfred Schoberth, Oliver Kutsch und Heiko Eller  
**Grafische Bearbeitung & Layout:** Marina Fahrenbach, Fiona Carey und Marco Reinartz (Neuaufgabe)  
**Überarbeitung der Neuaufgabe:** Marco Reinartz  
**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Descent: Journeys in the Dark, Runebound, Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

**WWW.HDS-FANTASY.DE**  
**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**





*Wagenspuren, die jäh von der StraÙe abgogen, haben euch von eurem geplanten Weg abgebracht. So ist das als Held eben. Ihr lebt euer Leben im Dienste der Menschen. Vorsichtig folgt ihr der Wagenspur und hört bald schon angsterfüllte Schreie. Als ihr gerade unter dem Schutz der Bäume hervortretet, schieÙt ein Flammenstrahl von oben herab. Gerade noch rechtzeitig geht ihr in Deckung. Über euch seht ihr einen gewaltigen roten Drachen ...*

*„Ihr Narren!“ brüllt eine bestialische Stimme. „Ihr solltet euch lieber um eure eigenen Angelegenheiten kümmern. Meine Untertanen werden nicht zögern mit Störenfriedern kurzen Prozess zu machen ...“ Mit diesen Worten schwingt sich der Drache über die Bäume und verschwindet.*

*Aus der Ferne erklingen wieder Rufe: „Versteckt die Rüstung! Sie darf Jorems Fund nicht bekommen!“ – Verwundert fragt ihr euch, worauf es der Drache wohl abgesehen hat.*

## MONSTER

Valyndra. 2 offene Gruppen.

## AUFBAU

Eine offene Gruppe wird auf die Kreuzung gestellt. Die andere auf den Planwagen oder auf die Straße. Valyndra wird nicht auf den Spielplan gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Grubenarbeiter dar. 1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Valyndras Schatten dar. Der weiÙe Aufgabenmarker wird bereitgelegt (er kommt später ins Spiel). Er stellt Jorems Fund dar. 2 verdeckte Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Felsbrocken dar.

## SONDERREGELN

Eine Figur, die ihre Aktivierung auf dem verbrannten Acker beginnt, erhält den Zustand „Brennend“.

In diesem Abenteuer können Monster niedergestreckte Helden fesseln, um zu verhindern, dass sie sich aufrappeln oder ein anderer Held ihnen aufhilft (siehe unten).

Wenn ein Held zum ersten Mal den Bach betritt, nimmt der Overlord Valyndras Schatten vom Spielplan und legt Valyndras Marker irgendwo auf den Bach. Dann liest er folgenden Text vor:

*„Ihr habt es so gewollt! Jetzt bekommt ihr es mit Valyndra zu tun, ihr Narren! Noch nie hat ein Sterblicher die Lindwurmkönigin aufhalten können!“*

*Während ihr noch den Schock verarbeitet, tatsächlich der legendären Lindwurmkönigin gegenüber zu stehen, bemerkt ihr, dass ihre Schergen fieberhaft das Wrack des Planwagens durchsuchen ...*

## VALYNDRAS SCHATTEN

Der rote Aufgabenmarker ist Valyndras Schatten. Er gilt nicht als Monsterfigur. Wenn der Overlord Valyndra aktiviert (solange ihr Hauptmannmarker noch nicht im Spiel ist), kann er Valyndras Schatten bis zu 5 Felder weit bewegen, wobei er Figuren und Terrain (auch Felsbrocken) ignoriert. Valyndras Schatten muss seine Bewegung nicht auf einem leeren Feld beenden. Vor oder nach der Bewegung kann Valyndras Schatten 1 Angriff gegen eine benachbarte Figur durchführen (als stünde Valyndra auf dem Feld ihres Schattens). Für den Angriff gelten alle Angaben auf der Hauptmannkarte.

## GRUBENARBEITER

Grubenarbeiter gelten als Figuren, die nur von Angriffen Valyndras oder Valyndras Schattens betroffen werden können. Besiegte Grubenarbeiter werden vom Spielplan genommen. Wenn der letzte Grubenarbeiter besiegt wird, wird Jorems Fund (der weiÙe Aufgabenmarker) auf sein Feld gelegt.



## JOREMS FUND

Ein Monster auf dem Feld mit Jorems Fund oder auf einem benachbarten Feld kann den Marker mit einer Spezialaktion aufnehmen. Wenn ein Monster, das Jorems Fund trägt, besiegt wird, wird der Aufgabenmarker auf das Feld des Monsters gelegt (bei großen Monstern entscheidet der Overlord auf welches Feld). Ein Monster, das Jorems Fund trägt, kann den Spielplan über den Eingang verlassen.

## EINEN HELDEN FESSELN

Ein Monster auf einem Feld mit einem niedergestreckten Helden oder auf einem benachbarten Feld kann mit einer Spezialaktion einen Erschöpfungsmarker auf den Heldenmarker legen. Der Held ist nun gefesselt. Wenn ein gefesselter Held sich mit einer Aktion aufrappeln möchte, muss er erst eine -Probe ablegen. Wenn sie misslingt, endet sein Zug sofort. Wenn sie gelingt, rappelt er sich normal auf und wirft den Erschöpfungsmarker ab. Wenn ein anderer Held einem gefesselten Helden mit einer Aktion aufhelfen möchte, muss er erst eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, hilft er dem anderen Helden wie üblich auf und wirft den Erschöpfungsmarker ab. Wenn sie misslingt, ist die Aktion verbraucht und der andere Held bleibt weiterhin gefesselt. Ein gefesselter Held kann nie zurückgewinnen.

## FELSBROCKEN

Felsbrocken blockieren Sichtlinie und Bewegung. Ein Held auf einem benachbarten Feld eines Felsbrockens kann ihn mit einer Spezialaktion aus dem Weg räumen. Dazu legt er eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, wird der Felsbrocken aus dem Spiel genommen. Wenn sie misslingt, ist die Aktion verbraucht, und der Felsbrocken bleibt, wo er ist.

## VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster einer offenen Gruppe auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Valyndra besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Aus dem Wrack des Planwagens kriecht ein junger Grubenarbeiter mit einem in Leder eingeschlagenen Bündel im Arm.*

*„Beinahe hätte sie es gekriegt“, sagt er und wiegt das Bündel wie einen Säugling. „Jorem Tolk sandte mich hiermit zu den Baronen“, fährt er nervös fort. „Aber so ein Auftrag ist nichts für mich. Ich muss zurück zur Mine. Ich habe gehört, wie die Ungeheuer sagten, dass sie dort als Nächstes zuschlagen werden. Hier, nehmt es,“ sagt er schließlic und drückt einem von euch das schwere Bündel in die Hand. „Ihr findet Jorem im Wirtshaus zum Tänzeln den Drachen. Bringt ihm das zurück, und warnt ihn vor den Ungeheuern!“*

*Der junge Grubenarbeiter macht sich sofort aus dem Staub, noch bevor ihr ihn fragen könnt, wo das Wirtshaus liegt ...*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Helden gefesselt sind oder wenn ein Monster mit Jorems Fund den Spielplan verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Valyndra schwingt sich lachend in die Luft. „Schade. Ich hätte mich über eine echte Herausforderung gefreut. Kommt, meine Untertanen! Wir müssen diesen Jorem Tolk aufspüren und herausfinden, was er meiner Armee wohl aus diesem sagenhaften Metall schmieden kann.“*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Aurium-Harnisch“, und die Zusatzabenteurkarte „Die Waffenschmiede“ kommt ins Spiel.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Valyndras Segen“, und die Zusatzabenteurkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“ kommt ins Spiel.



AKT-I-GERÜCHT

# SCHATZ-JÄGER

SZENE I

FELSBROCKEN



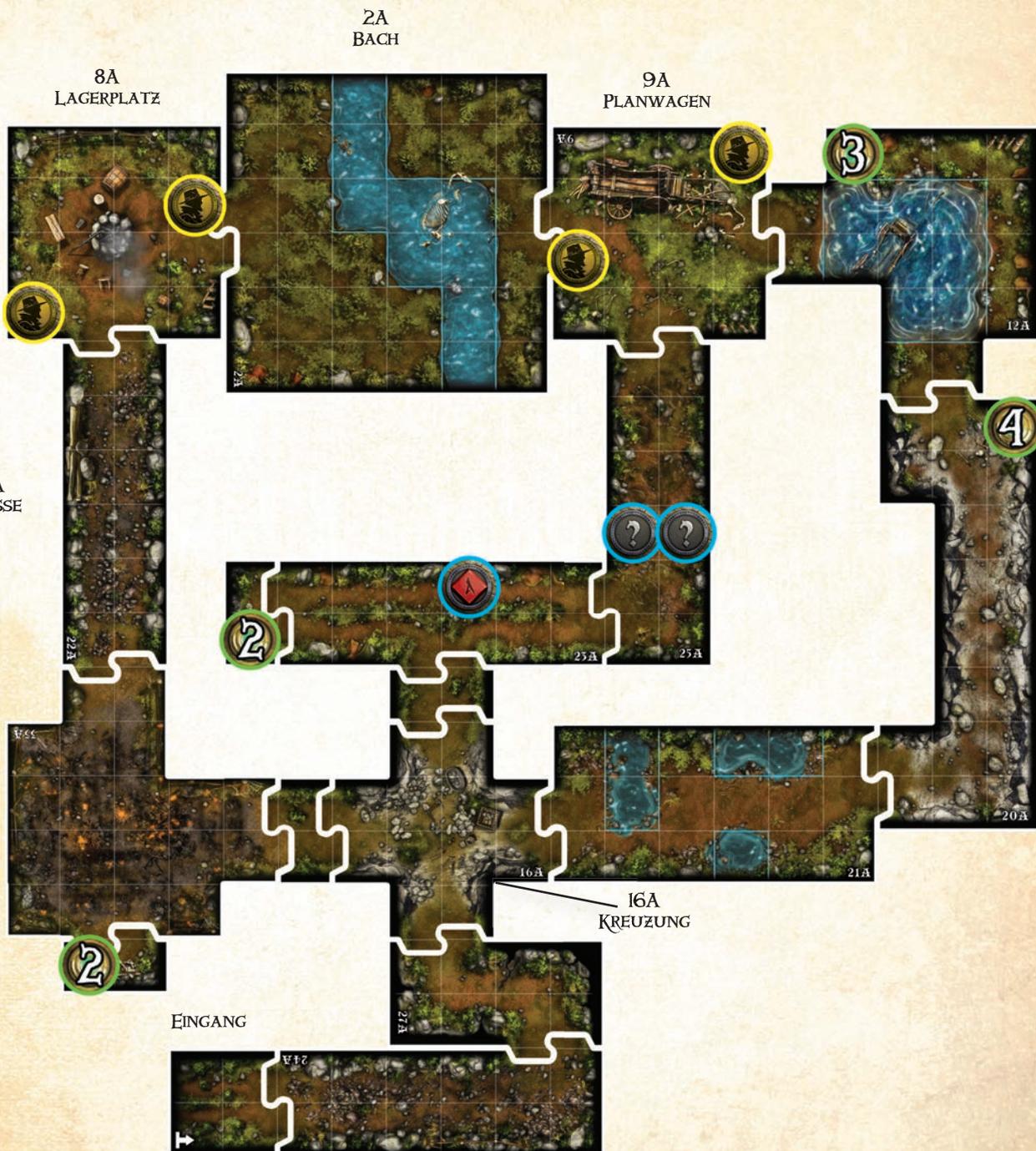
VALYNDRAS  
SCHATTEN



GRUBENARBEITER



JOREMS FUND



*Auf dem Weg zum Wirtshaus zum Tänzeln den Drachen trifft ihr einen pompös herausgeputzten Herold.*

*„Ihr wisst noch nicht davon?“, fragt er ungläubig, ohne sich auch nur vorzustellen. „Valyndra, die sich selbst die Lindwurmkönigin nennt, zieht wieder durch die Lande! Und nicht genug damit, dass ihre Halbdrachenröten Gebirge und Farmen verbeeren; jetzt hat sie es auch noch auf den guten Jorem Tolk abgesehen. Ihr wisst schon – den Gründer der Vigilia-Mine. Ihr kennt ihn nicht?! Immerhin ist er der kunstfertigste Schmied unserer Zeit! Anscheinend hat Valyndra von seinem käuzlichen Aurium-Fund gehört – ein höchst geheimnisvolles Mineral – und jetzt will sie ihn und das wertvolle Erz ganz für sich alleine haben!“ Schließlic holt er Atem und strahlt euch erwartungsvoll an. „Was? Das Wirtshaus zum Tänzeln den Drachen? Selbstverständlich, folgt einfach dieser Straße, bis ihr die Berge in der Ferne seht – dort liegt die Vigilia-Mine. Ihr könnt das Wirtshaus nicht verfehlen, wenn euch nicht Goblins die Augen gestohlen haben!“ Als ihr euch dem Wirtshaus nähert, seht ihr über den Bäumen Rauch aufsteigen und gellende Schreie dringen an eure Ohren. Als ihr um die letzte Wegbiegung kommt, seht ihr das stolze Haus in Flammen stehen. „Hilfe“, schreit der Wirt. „Sie haben Jorem, aber im Wirtshaus sind noch Überlebende. Rettet sie!“*

## MONSTER

Feuerteufel. Halbdrachenkrieger. 1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Die Feuerteufel werden auf den Gluthaufen gestellt. Die Halbdrachenkrieger werden auf die Küche gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Hütte gestellt. Diese Gruppe ist zunächst inaktiv.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 Personenmarker werden wie eingezeichnet auf das Wirtshaus gelegt (auf jeden wird ein Erschöpfungsmarker gelegt). Sie stellen Überlebende dar. 1 blauer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Brunnen dar. 1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf die Hütte gelegt. Er stellt den Wirt dar.

## SONDERREGELN

Eine Figur, die ihre Aktivierung auf dem Wirtshaus beginnt, erhält den Zustand „Brennend“.

Überlebende gelten als Figuren, die von Monstern angegriffen werden können. Sie können aber keine Zustände erhalten. Ein Überlebender mit Erschöpfungsmarker gilt als VERWUNDET und kann nicht aktiviert werden.

Ein Überlebender ohne Erschöpfungsmarker kann am Ende des letzten Heldenzuges jeder Runde aktiviert werden. Er wird vom Heldenspieler kontrolliert, der diese Runde den letzten Zug gemacht hat. Ein aktivierter Überlebender kann 1 Bewegungsaktion ausführen. Wenn ein Überlebender  erhalten würde, legt der Overlord stattdessen einen Erschöpfungsmarker auf ihn. Jeder Überlebende kann höchstens 1 Erschöpfungsmarker haben.

## ÜBERLEBENDER

Lebenskraft: N/A    Geschwindigkeit: 5

Verteidigung: 

### ÜBERLEBENDE TRAGEN

Ein Held auf einem benachbarten Feld eines Überlebenden kann eine Spezialaktion ausführen, um eine -Probe abzulegen. Wenn sie gelingt, legt er den Personenmarker (samt Erschöpfungsmarker) auf seinen Heldenbogen. Jetzt trägt er den Überlebenden. Es gelten alle Regeln für das Tragen von Aufgabenmarkern. Jeder Held kann nur 1 Überlebenden gleichzeitig tragen. Ein Held, der einen Überlebenden trägt, kann ihn mit einer Spezialaktion auf eines seiner leeren benachbarten Felder legen.

### ÜBERLEBENDE HEILEN

Ein Held auf einem benachbarten Feld eines Überlebenden kann eine Spezialaktion ausführen, um eine -Probe abzulegen. Wenn sie gelingt, hat er den Überlebenden geheilt und wirft den Erschöpfungsmarker von ihm ab.

### ÜBERLEBENDE RETTEN

Ein Überlebender gilt als gerettet, sobald ein Held, der ihn trägt, den Ausgang betritt oder der Überlebende selbst über den Ausgang den Spielplan verlässt. Marker geretteter Überlebender kommen zurück in die Schachtel.

### DAS WIRTSHAUS NIEDERBRENNEN

Ein Mal in seinem Zug kann der Overlord mit einem Feuerteufel auf dem Wirtshaus eine Spezialaktion ausführen. Der Feuerteufel ist sofort besiegt und der Overlord legt einen Erschöpfungsmarker vor sich ab.

### DER WIRT

Der weiße Aufgabenmarker ist der Wirt. Der Wirt gilt als Figur, die von Monstern angegriffen werden kann. Er kann aber keine Zustände erhalten.

Nachdem 1 Tür der Hütte geöffnet worden ist, wird die Monstergruppe dort aktiv. Ab dann kann der Wirt jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert und kontrolliert werden, der seinen Zug als Letzter macht.

Der Wirt kann in seiner Aktivierung 1 Bewegungsaktion ausführen und Wasser holen (siehe unten). Wird der Wirt besiegt, wird sein Marker und die verriegelte Tür vom Spielplan genommen.

## WIRT

Lebenskraft: 16    Geschwindigkeit: 6

Verteidigung: 

### DIE VERRIEGELTE TÜR

Nur der Wirt kann die verriegelte Tür öffnen. Er kann in seiner Aktivierung auf einem benachbarten Feld der Tür 1 Bewegungspunkt ausgeben, um die Tür zu öffnen. Die Tür wird dann vom Spielplan genommen. Wird der Wirt besiegt, wird die verriegelte

Tür auch vom Spielplan genommen. In beiden Fällen kann sie nicht wieder geschlossen werden.

### DER BRUNNEN

Der Brunnen blockiert Sichtlinie und Bewegung. Ein Held auf einem benachbarten Feld des Brunnens kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um Wasser zu holen. Dazu legt er seinen Heldenmarker auf den Brunnen. Ein Held, der im Wirtshaus steht, kann seinen Heldenmarker vom Brunnen nehmen, um das Wasser aufs Wirtshaus zu schütten. Der Overlord wirft dann einen Erschöpfungsmarker, der vor ihm liegt, ab.

Wenn der Wirt Wasser holt, legt er einen Schadensmarker auf den Brunnen. Wenn der Wirt auf dem Wirtshaus steht, kann er den Schadensmarker vom Brunnen nehmen, um Wasser aufs Wirtshaus zu schütten. Der Overlord wirft dann einen Erschöpfungsmarker, der vor ihm liegt, ab. Auf dem Brunnen kann höchstens 1 Heldenmarker pro Held und 1 Schadensmarker liegen.

### VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 2 Feuerteufel auf den Gluthaufen und 1 Halbdrachenkrieger auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn alle Überlebenden gerettet wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Während ihr noch die letzten Überlebenden in Sicherheit bringt, seht ihr, wie die Schergen des Overlords in den Wäldern ringsum verschwinden.*

*„Meine Schenke!“, jammert der Wirt und sinkt in den verkokelten Resten des einst so schönen Hauses auf die Knie. Nachdem ihr den Mann wieder beruhigt habt, erzählt er euch, was passiert ist: Wie die schrecklichen Halbdrachen kamen und Jorem aus seinem Bett rissen und mitnahmen. „Ich schätze mal, dass sie ihn zurück zur Mine schleppen, damit er noch mehr Erz für sie fördert ... heh, was ist das denn? Sieht aus, als hätte Jorem was da gelassen ...!“*

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 6 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Das Wirtshaus bricht vor euren Augen unter der Gewalt der Feuersbrunst zusammen und die Schergen des Overlords ziehen sich mit höhnischem Gelächter in die umliegenden Wälder zurück. Erst jetzt erkennt ihr, dass ihr direkt in ihre Falle getappt seid. Jorems Entführer haben inzwischen bestimmt ihre Spuren verwischen können. Jetzt werdet ihr nie erfahren, wohin sie ihn verschleppt haben ...*

Der Overlord hat gewonnen!

### BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Valyndras Fluch“ und die Zusatzabenteuerkarte „Die Waffenschmiede“ kommt ins Spiel.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Die Bosheit Ihrer Majestät“ und die Zusatzabenteuerkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“ kommt ins Spiel.



AKT-I-GERÜCHT

# BÖSES ERWACHEN

SZENE I

ÜBERLEBENDER



DER BRUNNEN



35A  
GLUTHAUFEN

WIRT

13A  
HÜTTE

AUSGANG

31A  
WIRTSHAUS

7A  
KÜCHE

EINGANG



*Nachdem ihr von Jorem Tolks Entführung aus dem Wirtshaus zum Tänzenden Drachen gehört habt, begehrt ihr euch so schnell ihr könnt zur Vigilia-Mine, von der ihr annehmt, dass er dort festgehalten wird. Als ihr die letzte Anhöhe vor der Mine erklimmt, entdeckt ihr enorme Fußstapfen, die den Pfad entlang zur Hütte der Grubenarbeiter führen. Ihr könnt euch kaum ausmalen, wie riesig ein Wesen sein muss, das solche Abdrücke hinterlässt.*

*Kurz vor der Hütte seht ihr einen Grubenarbeiter, der sich im Gebüsch versteckt. „Pssst! Sie haben die Mine erobert! Marson und Granek sind schon gestorben, als sie versucht haben sie zurückzuerobern. Ihr braucht es gar nicht erst versuchen. Wir können jetzt nur noch warten, bis Jorem ihnen gibt, was sie wollen ...“*

*Tatenlos zu warten ist nicht euer Stil. Also eilt ihr los in Richtung der Mine.*

*„Wie Ihr meint ...“, zischt er, „Aber sagt nachher nicht, ich hätte Euch nicht gewarnt! Die Tür könnt Ihr vergessen. Die abscheulichen Brocken halten sie von innen zu.“*

## MONSTER

Ettins. Halbdrachenkrieger. 1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Die Ettins werden auf die Wendeltreppe gestellt. Die Halbdrachenkrieger werden auf den Planwagen gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Lagerraum gestellt.

Der Overlord wählt 1 Ettin. Er ist Du'lak. Du'lak hat pro Erzbrocken, den er trägt, 2 Lebenspunkte mehr (siehe „Erzbrocken aufheben“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist der Schlüssel. Mit dem Schlüssel lässt sich die verriegelte Tür öffnen (siehe „Die verriegelte Tür“).

Doppelt so viele Aufgabenmarker wie Helden (die Hälfte davon blau, die andere Hälfte rot) werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Bei weniger als 4 Helden verteilt der Overlord die Marker so gleichmäßig wie möglich auf die 4 Spielplanteile. Diese Marker stellen Adern dar. 1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf die Wendeltreppe gelegt. Er stellt Jorem dar.

## SONDERREGELN

### JOREM TOLK

Jorem Tolk gilt als Figur, die angegriffen werden kann. Wenn Jorem ♥ erhalten würde, legt der Overlord stattdessen einen Erschöpfungsmarker auf ihn. Jorem kann höchstens 1 Erschöpfungsmarker haben.

Solange Jorem einen Erschöpfungsmarker hat, kontrolliert und aktiviert der Overlord ihn, als wäre er eine eigene Monstergruppe.

Solange Jorem keinen Erschöpfungsmarker hat, kontrolliert ihn der Held, der als letzter seinen Zug macht (am Ende seines Zuges). Wenn Jorem während seiner Aktivierung einen

Erschöpfungsmarker erhält oder abgibt, endet seine Aktivierung sofort.

Jorem kann pro Runde höchstens 2 Mal aktiviert werden (ein Mal von den Helden und ein Mal vom Overlord).

Jorem kann in seiner Aktivierung bis zu 2 der folgenden Aktionen ausführen: Bewegungsaktion, Grubenspezialaktion, Angriffsaktion. Er darf in einer Aktivierung nicht zweimal die gleiche Aktion ausführen.

Um die Grubenspezialaktion auszuführen, muss Jorem auf einer Ader oder auf einem benachbarten Feld stehen. Dann wirft der Overlord den Erschöpfungsmarker von Jorem ab und dreht den Aufgabenmarker um. Ist es ein blauer, ist die Ader leer und der Marker wird zurück in die Schachtel gelegt. Ist es ein roter, wird er als Erzbrocken auf seinem Feld liegen gelassen. Du'lak kann Erzbrocken aufheben (siehe „Erzbrocken aufheben“).



### JOREM TOLK GUT ZUREDEN

Wenn Jorem einen Erschöpfungsmarker hat, kann ein Held innerhalb von 3 Feldern zu ihm eine Spezialaktion ausführen und eine ✨-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wirft er den Erschöpfungsmarker von Jorem ab.

### ERZBROCKEN AUFHEBEN

Wenn Du'lak auf einem Erzbrocken oder auf einem benachbarten Feld steht, kann er eine Spezialaktion ausführen, um den Erzbrocken aufzuheben. Der Overlord nimmt den Aufgabenmarker vom Spielplan und legt ihn neben die Ettin-Monsterkarte. Du'lak trägt den Erzbrocken jetzt. Du'lak kann beliebig viele Erzbrocken tragen. Er kann sie nicht wieder ablegen. Du'lak hat pro Erzbrocken, den er trägt, 2 Lebenspunkte mehr. Sobald Du'lak mindestens so viele Erzbrocken trägt, wie Helden im Spiel sind, kann er über den Ausgang den Spielplan verlassen.

### DIE TÜR BLOCKIEREN

Solange ein Ettin auf einem benachbarten Feld einer nicht verriegelten Tür steht, gilt diese als BLOCKIERT und kann nicht normal geöffnet werden. Eine Figur auf einem benachbarten Feld einer blockierten Tür kann eine Spezialaktion ausführen, um eine ✨-Probe abzulegen und damit die Tür zu zertrümmern. Wenn sie gelingt, wird ein Erschöpfungsmarker neben die Tür gelegt. Sobald neben der Tür so viele Erschöpfungsmarker liegen, wie Helden im Spiel sind, wird die Tür aus dem Spiel genommen. Wenn eine Tür, neben der Erschöpfungsmarker liegen, geöffnet wird, bleiben die Marker liegen (für den Fall, dass sie später wieder blockiert wird).

### DIE VERRIEGELTE TÜR

Die verriegelte Tür ist ein VERSTECKTER EINGANG ZUM Lagerraum. Monster können sich durch den versteckten Eingang bewegen, als wäre keine verriegelte Tür auf dem Spielplan, sie

können aber keine Sichtlinie hindurchziehen. Für Helden gilt der versteckte Eingang in jeder Hinsicht als verriegelte Tür. Sobald ein Held den Schlüssel (den besonderen Suchmarker) gefunden hat, gilt die Tür für alle Helden als normale Tür.

## VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord entweder 1 Monster seiner offenen Gruppe oder 1 Halbdrachenkrieger auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Du'lak besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Der massige Ettin bricht mit einem kläglichem Fauchen vor euch zusammen. Während seine gewaltige Gestalt zu Boden sinkt, seht ihr mehrere Erzbrocken aus seinen Taschen fallen.*

*Euer Sieg ist jedoch von kurzer Dauer. Denn noch bevor Jorem Tolk euch danken kann, schießt einer von Valyndras scheußlichen Halbdrachen aus dem Nichts heran, greift sich den armen Mann und fliegt mit ihm davon. Die Mission zur Rettung des armen Schmiedes ist wohl immer noch nicht vorbei.*

*Aber vielleicht solltet ihr euch hier noch etwas umsehen, bevor ihr Hals über Kopf Valyndras Höhle stürmt ...*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Du'lak den Spielplan über den Ausgang verlässt (mit dem Erz), liest der Overlord folgenden Text vor:

*„Du'lak siegen!“, brüllt einer der Köpfe des riesigen Ettins, als die massige Gestalt wie eine Lawine den Berg hinunterstampt. „Gar nicht!“, faucht der andere Kopf zurück. „Kul'ud Sieger! Du'lak schlafen während ganzem Kampf!“ Die zwei Köpfe streiten lauthals weiter, während sich der Ettin davonmacht, ohne dass ihr etwas dagegen tun könntet. Valyndras Halbdrachen haben euch erfolgreich aufgehalten und jetzt ist das ganze Aurium verloren!*

*Nach dem Kampf gegen die letzten Ungeheuer seht ihr einen Kollegen Jorems aus dem Grubenschacht bumpeln. „Sie haben Jorem! Ich habe gehört, wie die Lindwurmkönigin – oder wie auch immer sie heißt – ihren Halbdrachen befohlen hat ihn zu ihrer Heimstatt zu bringen. Ich wette, sie wird ihn zwingen aus dem Aurium Waffen für sie zu schmieden.“ Er holt tief Luft. „Na, die gute Nachricht ist, dass ich noch lebe. Die schlechte ist, dass die verfluchte Drachin jetzt genug Aurium für eine ganze Armee hat! Ihr müsst sie aufhalten! Besonders, wenn es stimmt, was ich gehört habe ... dass Valyndra sich mit noch fürchterlicheren Mächten zusammentun will. Würde mich nicht wundern, wenn eine solche Macht bereits auf dem Weg zu ihrem Versteck ist ...“*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Aurium-Harnisch“, und die Zusatzabenteuerkarte „Die Waffenschmiede“ kommt ins Spiel.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Valyndras Segen“, und die Zusatzabenteuerkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“ kommt ins Spiel.



AKT-I-GERÜCHT

# GUTE MINE ZUM BÖSEN SPIEL

SZENE I



ADER (VERDECKT)



ERZBROCKEN



DER SCHLÜSSEL



LEERE ADER





*Auf eurer Suche nach Jorem Tolk seid ihr vielen falschen Fährten gefolgt, doch endlich habt ihr die Spur von Valyndras Schergen aufnehmen können. Nach jedem kleinen Scharmützel mit einer Rotte ihrer Kreaturen, habt ihr mehr oder weniger eindeutige Hinweise finden können.*

*Doch jetzt seid ihr unzweifelhaft auf einer heißen Spur, die euch hoffentlich zu Valyndras Versteck führen wird.*

*Zwei kleinere Schattendrachen wurden außerhalb einer kleinen Zwergensiedlung gesichtet, in der ihr die letzte Nacht verbracht habt. Weiß der Himmel, was ihr Auftrag war. Doch dass sie von Valyndra geschickt wurden, daran besteht kein Zweifel, denn sie waren mit einer Schar schrecklicher Halbdrachen unterwegs.*

*Sie wurden gesehen, wie sie ganz in der Nähe vorüberflogen, und eine Salve zwergerischer Harpunen hat zwei von ihnen in den nahegelegenen Wald stürzen lassen.*

*Ihr verliert keine Zeit und eilt in den Wald. Hoffentlich sind diese Ungebeur dumm genug euch direkt zu Valyndra zu führen ...*

## MONSTER

Halbdrachenkrieger, Schattendrachen. 1 offene Gruppe.



## AUFBAU

Ein normaler und ein Elite-Schattendrache werden wie eingezeichnet aufgestellt (unabhängig von der Gruppengröße). Die Halbdrachenkrieger werden auf den Verschlungenen Pfad gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Düstere Lichtung gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Doppelt so viele Aufgabenmarker, wie Helden im Spiel sind, werden bereitgelegt (Farbe ist egal). Sie kommen später ins Spiel und stellen dann Spuren dar, welche die Schattendrachen hinterlassen haben.

## SONDERREGELN

Der Overlord muss in jedem seiner Züge die Schattendrachen als letzte Gruppe aktivieren. In seiner Aktivierung kann jeder Schattendrache nicht mehr als 1 Bewegungsaktion ausführen. Auch kann er sich pro Aktivierung durch keinen Effekt (Overlordkarten etc.) weiterbewegen, als seine Geschwindigkeit angibt.

Schattendrachen können über den Ausgang den Spielplan verlassen.

Wenn ein Schattendrache den Spielplan verlässt, stellt der Overlord ihn vor sich ab und legt einen Erschöpfungsmarker auf ihn (das ist für Szene 2 wichtig).

## SPUREN

Vor der Aktivierung eines Schattendrachen muss der Overlord eine Spur (Aufgabenmarker) auf ein Feld des Schattendrachen legen. Sind alle der zu Beginn bereitgelegten Aufgabenmarker verbraucht, wird keine neue Spur ausgelegt.

Helden können diese Spurmarker sammeln. Monster können sie zerstören. Schattendrachen können Spurmarker weder angreifen noch zerstören.

## DER SPUR FOLGEN

Ein Held auf einem Spurmarker oder auf einem benachbarten Feld kann eine Spezialaktion ausführen, um der Spur zu folgen. Dazu legt er nach seiner Wahl eine - oder eine -Probe ab. (Das kann der Held auch tun, wenn eine andere Figur auf der Spur steht.) Wenn die Probe gelingt, nimmt er den Marker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab.

## EINE SPUR VERWISCHEN

Monster (außer Schattendrachen) können mit einem Angriff auf einen Spurmarker zielen (er gilt dabei nicht als Held). Ein Spurmarker wirft 1 grauen Verteidigungswürfel. Wenn der Spurmarker mindestens 1  erleidet, nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und legt ihn wieder zu den anderen bereitgelegten Spurmarkern.

Spurmarker sind nicht von Angriffen betroffen, die nicht auf sie zielen. Sie können auch nicht angegriffen werden, wenn ein Monster auf ihnen steht (wohl aber, wenn ein Held darauf steht – der Held wird dann vom Angriff nicht betroffen).

## VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Halbdrachenkrieger auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Sobald beide Schattendrachen besiegt sind **oder** die Helden so viele Spurmarker gesammelt haben, wie Helden im Spiel sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Mit Leichtigkeit überlistet ihr die angeschlagenen Drachen und verlasst den Kampfplatz mit genügend Informationen, um Valyndras Versteck ausfindig zu machen.*

*„Sie wird Euch erwarten,“ warnt euch einer der Halbdrachen, als er davonfliegt. „Kommt nur, wenn Ihr Euch traut.“*

Die Helden haben die Szene gewonnen! Die Helden merken sich, wie viele Spurmarker sie gesammelt haben. Das ist wichtig für Szene 2.

Wenn mindestens 1 Schattendrache über den Ausgang den Spielplan verlassen hat und keine Spurmarker mehr auf dem Spielplan sind (und die Helden noch nicht so viele Spurmarker gefunden haben, wie Helden im Spiel sind), liest der Overlord folgenden Text vor:

*Zu spät! Valyndras Horden versperren euch erfolgreich den Weg, und die Spur der Drachen verliert sich im Dickicht.*

Der Overlord hat die Szene gewonnen! Der Overlord merkt sich, welche Schattendrachen den Spielplan verlassen haben (und wirft die Erschöpfungsmarker von ihnen ab). Das ist wichtig für Szene 2.



AKT-II-GERÜCHT

# DIE WAFFENSCHMIEDE

SZENE I

SPUR





*Gemessen an den Legenden, die sich um den Ort ranken, wirkt Valyndras Höhle erstaunlich schlicht und unscheinbar. Eine einfache Öffnung in einer Flanke der Carthia-Berge ist der einzige Hinweis darauf, dass es in dieser verlassenen Gegend etwas Interessantes gibt.*

*Behutsam betretet ihr die Höhle und erwartet an jeder Ecke in eine tückische Falle der Lindwurmkönigin zu laufen. Doch nichts als das Schweigen der Berge schlägt euch entgegen.*

*Nach einer Weile vernehmt ihr aus der Tiefe den rhythmischen Klang von Hammer und Amboss. Jorem!*

*Ihr hastet voran und gelangt schließlich in den schwachen Schein einiger Fackeln. Ihr wisst euch an einer unheilvollen Schwelle: Hinter euch die Sicherheit, vor euch die Höhle des Lindwurms. Doch bevor ihr auch nur einen Schritt weiter getan habt, dröhnt eine Stimme aus der Dunkelheit.*

*„Willkommen in meinem Versteck, Ihr erbärmlichen Tölpel! Wollt Ihr in meiner Armee anbauen? Darum kümmern sich dann meine Gehilfen. Sie freuen sich schon auf Euch ...“ Ihre Stimme geht in irres Gelächter über. Ihr solltet schleunigst Jorem finden und dann nichts wie raus hier! Bisher ist noch niemand heil aus Valyndras Höhle zurückgekehrt ...*

## MONSTER

Halbdrachenkrieger. 2 offene Gruppen. Valyndra. Alle Schattendrachen, die in Szene 1 den Spielplan verlassen haben (nur wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat).

## AUFBAU

Die Halbdrachenkrieger werden auf die Schatzkammer gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Waffenkammer gestellt, die andere auf die Erdsalte. Valyndra wird nicht auf den Spielplan gestellt.

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, stellt er die Schattendrachen (mit vollen Lebenspunkten) auf die Schmiede.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, darf jeder seine Figur um so viele Felder weiter vorne starten lassen, wie die Helden insgesamt Spurmarker gesammelt haben.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Ein Personenmarker mit einem Erschöpfungsmarker darauf wird wie eingezeichnet auf die Schmiede gelegt. Er stellt Jorem dar. 7 Aufgabenmarker (Farbe ist egal) werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Waffenbündel dar.

## SONDERREGELN

Solange Jorem einen Erschöpfungsmarker hat, wird er vom Overlord kontrolliert, blockiert Bewegung und Sichtlinie, kann sich aber weder bewegen noch angreifen noch von Angriffen betroffen werden.

## JOREM TOLK

Lebenskraft: 16      Geschwindigkeit: 4

Verteidigung: 

: 4    : 2    : 3    : 4

## JOREM TOLK BEFREIEN

Ein Held auf Jorems benachbartem Feld kann eine Spezialaktion ausführen, um ihn zu befreien. Dazu legt er eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, befreit er Jorem und wirft den Erschöpfungsmarker von ihm ab. Jorem wird auch befreit (und sein Erschöpfungsmarker abgeworfen), sobald ein Held auf der Schmiede steht und keine Monster auf der Schmiede stehen.

Sobald Jorem seinen Erschöpfungsmarker verliert, wird er von den Helden kontrolliert. Er gilt dann in jeder Hinsicht als Heldenfigur (Monsterangriffe, Heldenfähigkeiten, Overlordkarten etc.).

Sobald die Helden die Kontrolle über Jorem erhalten, stellt der Overlord Valyndra auf Valyndras Höhle und liest folgenden Text vor:

*„Muss man denn alles selbst machen?!“, kreischt Valyndra und stürzt aus der Dunkelheit herab.*

In seiner Aktivierung unter der Kontrolle der Helden kann Jorem nur 1 Bewegungsaktion ausführen. Er wird jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als Letzter macht, und wird von ihm kontrolliert.

## WAFFENBÜNDEL

Waffenbündel blockieren Sichtlinie und Bewegung. Ein Held oder Valyndra auf einem benachbarten Feld eines oder mehrerer Waffenbündel kann eine Spezialaktion ausführen, um 1 Waffenbündel aufzuheben. Eine Figur kann beliebig viele Waffenbündel tragen. Wird eine Figur besiegt, legt ihr Spieler alle Waffenbündel, die sie trug, auf das nächste leere Feld (wenn sie mehr als 1 Bündel trug, werden alle auf dasselbe Feld gelegt). Wenn Valyndra ein Waffenbündel aufhebt, wirft der Overlord den Marker ab und legt 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab – Valyndra lässt keine Waffenbündel fallen, wenn sie besiegt wird.

## WAFFENBÜNDEL SCHMIEDEN

Unter der Kontrolle des Overlords kann Jorem in seiner Aktivierung eine Schmiedespezialaktion ausführen. Dazu legt Jorem eine -Probe ab. Wenn mindestens 1 Monster auf einem seiner benachbarten Felder steht, kann er die Probe neu würfeln (höchstens ein Mal pro Aktivierung). Wenn sie gelingt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

## VERSTÄRKUNG

Keine.

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Jorem über den Ausgang den Spielplan verlässt und die Helden insgesamt so viele Waffenbündel tragen, wie Helden im Spiel sind, oder Valyndra besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Jorem keucht heftig, als ihr mit ihm das Tageslicht erreicht. „Vorsichtig damit! Freut mich, dass wir so viele Waffen aus den Klauen der Lindwurmkönigin retten konnten, aber wir wollen keine Spur von Kriegsgerät für unsere Verfolger hinterlassen. So schnell ihr könnt, macht ihr euch mit der schweren Ladung auf den Weg zurück nach Arhynn. Der Weg ist beschwerlich, doch ihr seid euch gewiss mit der Rettung Jorems der Baronie Rhynn einen großen Dienst erwiesen zu haben. Wenn Jorem jetzt nur noch seinen Anteil selbst tragen würde!*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Overlord 3 Erschöpfungsmarker mehr vor sich liegen hat, als Helden im Spiel sind, oder Jorem besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Valyndras schallendes Gelächter rüttelt an den Grundfesten der Berge und lässt große Brocken auf euch herabstürzen. Ihr seht keine andere Möglichkeit, als zu fliehen, wenn ihr nicht unter den Felsen begraben werden wollt. Ihr könnt bloß hoffen, dass eure Niederlage nicht endgültig war und ihr eine zweite Chance erhaltet, die entsetzliche Valyndra zu erledigen, bevor sie ganz Terrinoth unterjocht ...*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Die Waffenschmiede“.
- Jeder Held erhält 1 EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Die Waffenschmiede“.
- Die Overlordkarte „Gunst der Lindwurmkönigin“.





*Immer wieder stoßt ihr bei eurer Suche nach Jorem Tolk auf Sackgassen und eure Hoffnung, Valyndra aufhalten zu können, schwindet langsam. Schließlich kehrt ihr zum tänzelnden Drachen zurück, um dort die Suche von Neuem zu beginnen. Dort trifft ihr den alten Wirt, der beharrlich am Wiederaufbau seines Gasthauses arbeitet.*

*„He da!“, ruft er euch entgegen. „Ihr kommt gerade zur rechten Zeit. Einige Zimmer sind schon wieder hergerichtet, und Bertha hat gerade einen ihrer leckeren Eintöpfe gekocht. Kommt herein!“*

*Als ihr am Abend im Schankraum sitzt und eure nächsten Schritte bedenkt, stürmt plötzlich eine Gestalt von draußen herein. Es ist Jorem!*

*„Ich habe Schlimmes angerichtet!“, wimmert er, als er auf einen Schemel sinkt. „Ich hatte keine Wahl! Sie hat mich gezwungen ... das ganze Aurium ... inzwischen wird sie genug Waffen für eine ganze Armee haben. Alles meine Schuld!“*

*Schluchzend erzählt er mehr und ihr erfahrt, dass Valyndra ihn gezwungen hat in ihrer Schmiede das wertvolle Aurium zu schrecklichem Kriegsgewehr zu verarbeiten. „Als alles fertig war, wollten ihre Diener mich in eine Grube werfen“, jammert er. „Mit viel Glück konnte ich fliehen ... aber wenn ich bedenke, was ich getan habe, verdiene ich es nicht am Leben zu sein ...“*

*Sofort am nächsten Morgen macht ihr euch mit einer Karte, die Jorem gezeichnet hat, auf den Weg. Als ihr euch den Bergen nähert, seht ihr Rauchschwaden über die Wälder ziehen. Nach Kurzem seht ihr vor euch die Überreste eines niedergebrannten Weilers. Zwischen den Schreien der fliehenden Bewohner hört ihr eine vertraute Stimme schrill lachen ...*

*„Niemand stellt sich dem König aller Goblins in den Weg! Jetzt aber schnell die Nachricht des Dunklen Herrn überbringen! Zu Valyndras Höhle ... ah, ja, da lang ...“*

## MONSTER

Feuerteufel. Splig, 3 offene Gruppen.

## AUFBAU

Splig wird wie eingezeichnet auf den Steinpfad gestellt. Die Feuerteufel werden auf den Verbrannten Acker gestellt. Je 1 offene Gruppe wird auf die Hütte, den Lagerplatz und die Schlucht gestellt. Alle Monster (auch Splig) sind zu Beginn der Szene inaktiv.

4 rote Aufgabenmarker werden verdeckt wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Signalfener dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Alle Monster sind zu Beginn inaktiv und können im Overlordzug nicht aktiviert werden. Splig jedoch kann aktiviert werden, auch wenn er inaktiv ist (siehe „Spligs Aktivierung“).

Zusätzlich zu den normalen Regeln für inaktive Monster kann der Overlord in einem der folgenden Fälle den Inaktivmarker von einer Monsterkarte abwerfen:

- Ein Held betritt ein benachbartes Feld eines inaktiven Monsters.
- Nachdem mindestens 1 Signalfener entzündet worden ist und die ☠-Probe dieser Monstergruppe gelingt (siehe „Aufwachen!“).
- Eines der folgenden Dinge passiert:
  - Wenn eine Tür zur Hütte zum ersten Mal geöffnet wird, wird der Inaktivmarker der Monstergruppe in der Hütte abgeworfen.
  - Wenn die Tür zwischen Verbranntem Acker und Hütte zum ersten Mal geöffnet wird, wird der Inaktivmarker der Feuerteufel abgeworfen.
  - Wenn ein Held zum ersten Mal ein Feld auf dem Lagerplatz betritt, wird der Inaktivmarker der Monstergruppe auf dem Lagerplatz abgeworfen.
  - Wenn ein Held zum ersten Mal ein Feld auf der Schlucht betritt, wird der Inaktivmarker der Monstergruppe auf der Schlucht abgeworfen.

## AUFWACHEN!

Wenn mindestens 1 Signalfener entzündet wurde, (siehe „Signalfener“), kann jede Monstergruppe zu Beginn jedes Overlordzuges eine ☠-Probe ablegen. Wenn die ☠-Probe einer Monstergruppe gelingt, wird der Inaktivmarker dieser Gruppe abgeworfen. Sie kann ab sofort normal aktiviert werden.

Außer Splig hat jede Monstergruppe zu Beginn der Szene eine ☠ von 0. Für jedes entzündete Signalfener erhält jede Monstergruppe +1 auf ihre ☠ (siehe „Signalfener“).

## SPLIGS AKTIVIERUNG

Nachdem mindestens 1 Signalfener entzündet worden ist, legt auch Splig zu Beginn jedes Overlordzuges eine ☠-Probe ab (siehe „Aufwachen!“ weiter oben). Auch Splig erhält für jedes entzündete Signalfener +1 auf seine ☠.

Solange Splig inaktiv ist, kann er in seinem Zug 1 Bewegungsaktion ausführen (sonst keine andere).

Ein Mal pro Heldenzug kann Splig, sobald der Held ein Feld in Spligs Sichtlinie betritt, eine ☠-Probe ablegen (und damit kurz den Heldenzug unterbrechen). Wenn sie gelingt, wird Spligs Inaktivmarker sofort abgeworfen. Sobald ein Held auf einem Feld innerhalb von 3 Feldern zu Splig steht, wird Spligs Inaktivmarker abgeworfen. Wenn Splig während seiner eigenen Aktivierung seinen Inaktivmarker verliert, kann er in diesem Zug eine zweite Aktion ausführen.

## SIGNALFEUER

Ein Monster auf einem benachbarten Feld eines Signalfeners kann eine Spezialaktion ausführen, um das Signalfener zu entzünden. Der Overlord dreht dann den Marker auf die rote Seite. Jedes entzündete Signalfener gibt jeder Monstergruppe +1 ☠.

Nachdem das erste Signalfener entzündet worden ist, kann der Overlord zu Beginn seines Zuges alle Monstergruppen ☠-Proben ablegen lassen (siehe „Aufwachen!“).

## VERSTÄRKUNG

Keine.

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Splig besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*„Ufff!“, stöhnt Splig, als er auf sein voluminöses Hinterteil kracht. „Ihr Plagegeister! Nehmt eure Nasen doch mal aus meinen königlichen Angelegenheiten!“*

*Nachdem ihr Splig fest an einen Baum gefesselt habt – fasst hätte euer Seil nicht gereicht – reißt ihr ihm einen versiegelten Brief aus den Händen. Darin schlägt Spligs Meister der Lindwurmkönigin Valyndra ein Bündnis vor! Jetzt heißt es keine Zeit zu verlieren, wenn ihr verhindern wollt, dass sich Valyndras Armee dem finsternen Overlord anschließt.*

*„Lasst mir doch wenigstens einen Imbiss da!“, jammert Splig, als ihr euch auf den Weg macht.*

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn Splig über den Ausgang den Spielplan verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Ihr wart nicht unauffällig genug und Splig – dem ihr nicht so viel Tempo zugestraunt hättet – macht sich stink aus dem Staub. Bevor er gänzlich verschwunden ist, wendet er sich noch einmal um und jöhlt:*

*„Niemand hält den König aller Goblins auf!“ Er führt einen kurzen, obszönen Freudentanz auf ... und im Nu ist er über alle Berge.*

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



EINGANG

13A  
HÜTTE

SIGNALFEUER  
(ENTZÜNDET)



SIGNALFEUER  
(ERLOSCHEN)



2

8A  
LAGERPLATZ

15A  
SCHLUCHT

20A  
PFAD

35A  
VERBRANNTER  
ACKER

?

4

?

SPLIG

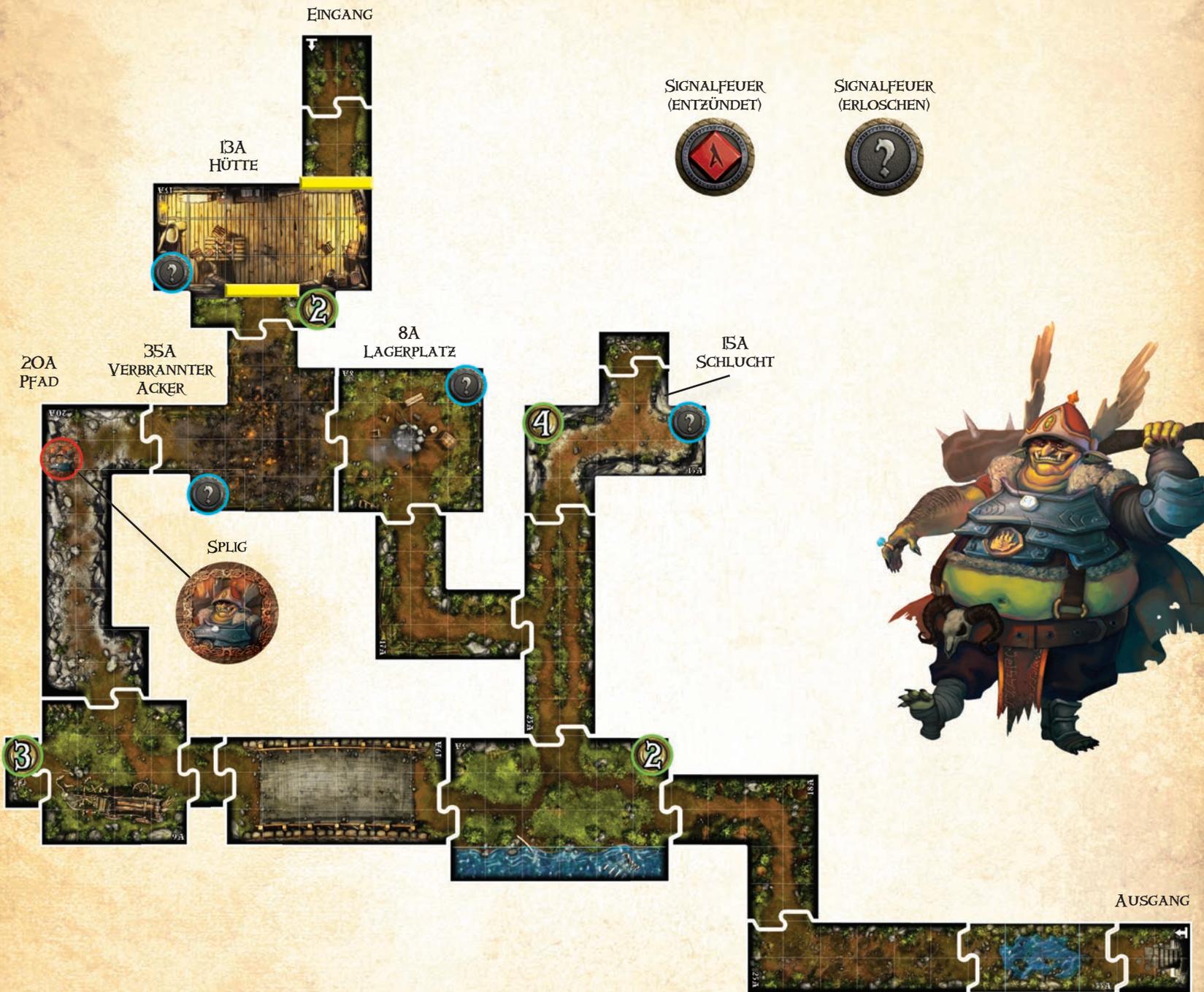


3

2



AUSGANG





*Ihr erreicht Valyndras Versteck, doch findet ihr es völlig verlassen vor. Es scheint, als wäre die Königin der Lindwürmer umgezogen. Das kann nichts Gutes bedeuten ...*

*Ihr durchsucht schnell ihr Versteck und findet in einer der hinteren Kammern einige Karten. Wenn das große rote „X“ auf einer davon kein Zufall ist, solltet ihr euch schnellstens auf den Weg zur Festung Maebury machen ...*

*Zum Glück sind es nur ein paar Meilen bis zu der alten Burg! Nach kurzer Zeit seht ihr die verwiterte Festung vor euch, leider aber auch einige von Valyndras Halbdrachen, welche die Straße bemachen. Schon haben sie euch entdeckt und ihr Hauptmann brüllt:*

*„Schließt die Tore! Feinde in Sicht! Zu den Waffen!“*

## MONSTER

Valyndra. Halbdrachenkrieger. Feuerteufel. 1 offene Gruppe.

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, ist auch Splig im Spiel.

## AUFBAU

Valyndra wird wie eingezeichnet auf die Lindwurmhöhle gestellt. Splig (sofern im Spiel) wird auf die Lindwurmhöhle gestellt. Die Halbdrachenkrieger werden auf die Lavahöhle gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Ruinen gestellt. Die Feuerteufel werden zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Verstärkung“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist der Schlüssel (siehe „Sonderregeln“).

Doppelt so viele Aufgabenmarker, wie Helden im Spiel sind, werden bereitgelegt (Farbe ist egal). Sie stellen Aurium-Waffen dar.

## SONDERREGELN

Die verriegelten Türen sind Burgtore. Diese Türen können nicht geöffnet werden, solange die Helden den Schlüssel (den besonderen Suchmarker) noch nicht gefunden haben. Sobald der Schlüssel gefunden wurde, gelten die Burgtore für die Helden und für Valyndra als normale Türen. Sobald eine verriegelte Tür geöffnet wurde, kann der Overlord Verstärkung ins Spiel bringen (siehe „Verstärkung“).

## AURIUM-WAFFEN

Valyndras Schergen können sich mit verzauberten Aurium-Waffen aus der Waffenkammer der Drachenkönigin ausrüsten. Ein Halbdrachenkrieger auf der Gießerei kann ein Mal in seiner Aktivierung eine Spezialaktion ausführen, um seine Truppen mit Aurium-Waffen auszurüsten. Dazu legt der Overlord einen der bereitgelegten Aufgabenmarker aufgedeckt auf die Monsterkarte der Halbdrachenkrieger.

Vor oder nach einem Angriffs- oder Verteidigungswurf eines Monsters kann der Overlord eine Aurium-Waffe einsetzen. Dazu dreht er einen Aufgabenmarker auf der Monsterkarte der Halbdrachenkrieger auf die Rückseite. Das Monster erhält dann entweder +1 ♥ oder +1 ♠ auf seinen Wurf. Pro Wurf kann nur 1 Aurium-Waffe eingesetzt werden. Jedes Monster (nicht nur Halbdrachenkrieger) kann diese Fähigkeit nutzen.

Wenn alle bereitgelegten Aufgabenmarker auf der Monsterkarte der Halbdrachenkrieger liegen, ist Valyndras Armee vollständig ausgerüstet. Die Halbdrachenkrieger können dann ab sofort keine Aurium-Waffen mehr herstellen. Sobald Valyndras Armee vollständig ausgerüstet ist, kann der Overlord anfangen Truppen zu entsenden (siehe „Truppen entsenden“).

## TRUPPEN ENTSENDEN

Sobald die Armee vollständig ausgerüstet ist, können Halbdrachenkrieger über den Ausgang den Spielplan verlassen. Jedes Mal, wenn ein Halbdrachenkrieger den Spielplan verlässt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

## VERSTÄRKUNG

Nachdem eine verriegelte Tür geöffnet worden ist, legt der Overlord einen Schadensmarker neben sein Deck, um anzuzeigen, dass er jetzt Verstärkung ins Spiel bringen kann. Ab dann kann er zu Beginn jedes seiner Züge 1 Feuerteufel auf den Ausgang und 1 Halbdrachenkrieger auf die Ruinen stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Valyndra besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*„Du hast mich hinter Licht geführt, Jorem!“, faucht Valyndra und sinkt zu Boden. „Du bist kein Meisterschmied! Diese jämmerlichen Helden hätten meine Kinder nie besiegen können, wenn du deine Arbeit ordentlich gemacht hättest!“*

*Als ihr vortretet, um ihr den Garaus zu machen, schlägt sie mit ihren gewaltigen Schwingen und erbebt sich schwankend in die Luft. „Noch ist mein Ende nicht gekommen! Meinen Gruß an Spligs Meister. Das hier ist nicht mehr meine Schlacht ...“*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Overlord so viele Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, wie Helden im Spiel sind, liest er folgenden Text vor:

*„Haha! Ich muss Euch leider verlassen, werte Helden“, tönt Valyndra und schwingt sich in die Lüfte. Der Wind von ihren mächtigen Flügeln wirft euch fast zu Boden. „Meine neue Armee erwartet mich. Schon bald wird Terrinoth vor uns niederknien!“*

*Während ihre Untertanen ausrücken, könnt ihr nur tatenlos zusehen, wie sie hinter den Baumwipfeln verschwindet – und mit ihr jede Hoffnung, das schreckliche Bündnis der dunklen Mächte zu verhindern.*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“.
- Jeder Held erhält 1 EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Bis an die Zähne bewaffnet“.
- Die Overlordkarte „Gunst der Lindwurmkönigin“.



AURIUM-WAFFEN DER SCHLÜSSEL



## BESCHREIBUNG DER MONSTER



**Halbdrachenkrieger:** Niemand weiß genau, woher diese Wesen kamen, doch alle sind sich einig darüber, dass mit Halbdraachen nicht zu spaßen ist. Sie laufen wie Menschen, fliegen wie Drachen und kämpfen wie Dämonen. Ihr Begriff von Pflicht und Ehre mag den meisten unverständlich sein, doch halten sie beides sehr hoch und verteidigen ihre Artgenossen mit dem Leben.



**Feuerteufel:** Diese verflixten kleinen Plagegeister bestehen aus Feuer und Schwefel und setzen alles in Brand, was sie berühren.

## BESCHREIBUNG DER CHARAKTERE

### HELDEN

**Reynhart der Erhabene:** Als Nachkomme einer alten Ritterdynastie Daqans hatte Reynhart eine ruhmreiche Laufbahn im Dienst der Zitadelle vor sich. Im ungewöhnlich jungen Alter von neun Jahren ernannte Sir Nessly ihn zu seinem Knappen und noch vor seinem elften Geburtstag hatte er sich in zahlreichen Zweikämpfen gemessen. Doch das Unheil holte ihn schließlich doch ein. Als er Sir Nesslys Rüstung für einen Tjost an Baron Zachareths jährlichem Turnier vorbereitete, sah er einen verummten Fremden, mit einem Meißel in der Hand das Zelt seines Herren betreten. Reynhart wusste sofort, was der Fremde vorhatte – Sabotage an einer Ritterrüstung vor einem Tjost war eine verbreitete Taktik unwürdiger Ritter. Reynhart zog sein Schwert und verwundete den Mann tödlich – der sich später als Cousin und Schatzmeister Zachareths herausstellte. Reynhart musste fliehen, wenn er nicht für seine Tat im Kerker landen wollte. Seit jenem Tag ist er untergetaucht und verdingt sich als Söldner im ganzen Land, stets auf der Suche nach einer Gelegenheit, an Zachareth Rache zu nehmen.

**Großmagier Cwellin:** Wie Cwellins zweifelhafter Titel andeutet, ist er ein Elf, der nicht mehr in Aymhelin lebt. Die Latari haben keine solchen Titel in ihren arkanen Zirkeln und ein so junger Elf wie Cwellin wäre sicherlich sowieso nicht zu solchen Ehren aufgestiegen, zumal noch vor seinem hundertsten Dienstjahr unter Lord Eanoth. Cwellins mysteriöse Verbindung zur Natur trieb ihn dazu, die „Grünen Tore“ hinter sich zu lassen und die Welt außerhalb von Aymhelin zu erkunden. Anders als die meisten Latari kommt Cwellin gut mit den anderen Rassen Terrinoths aus. Er genießt die Naivität der Menschen, die Handwerkskunst der Zwerge, die Traditionen der Orks und sogar die Verschrobenheit der Gnome. Aus diesem Grund widmet Cwellin seine beträchtlichen Fähigkeiten dem Schutz derer, die ihm seinen Titel gaben.

### HAUPTMANN

**Valyndra:** In der ganzen Grafschaft Rhynn gibt es wohl niemanden, der diesen Drachen nicht kennt. Valyndras unersättliche Gier nach Gold, Feuer und Zerstörung ist legendär und sie hat die unangenehme Angewohnheit jede Siedlung dem Erdboden gleich zu machen, die zu nah an ihrem Hort errichtet wird – zu allem Übel zieht sie auch noch alle hundert Jahre, oder so, um.

Manche behaupten, sie hätte die ersten Halbdraachen hervorgebracht. Ganz gleich, ob dem so ist, zeigt sie doch eine fast schon mütterliche Zuneigung zu diesen widerwärtigen Kreaturen und macht sie zu ihren engsten Vertrauten an ihrem verborgenen Hof. Auf mysteriöse Weise sorgen diese Schergen auch dafür, dass Valyndras Schatzkammern stets bis zum Bersten gefüllt sind.

Ihr Hort ist Gegenstand zahlloser Legenden, und sämtliche Schätze Rhynns scheinen früher oder später dort zu landen. Scharen von Abenteurern haben es zu ihrer Lebensaufgabe gemacht, ihren Hort zu finden und zu plündern. Die Wenigen, die zurückgekehrt sind, weigern sich jedoch, von ihren Erlebnissen zu berichten ...