



Startraum

- Bronze 1: 1 Schatz, 1 Ausdauertrank, 1 Fluch
- Bronze 2: 1 Schatz, 1 Heiltrank, 1 Fluch
- Bronze 3: 1 Schatz, 1 Fluch

- Silber 1: 1 Schatz, 1 Ausdauertrank, 1 Fluch
- Silber 2: 1 Schatz, 1 Heiltrank, 1 Fluch
- Silber 3: 1 Schatz, 1 Fluch

Raum 1

Endraum



Die Prüfung

by Sybille Bertram, Sven Bertram, Torsten Winkelsträter

Dies ist ein Einführungsabenteuer, um Neulingen die Regeln zu erklären.

Dabei sind die Helden bereits ausgesucht und mit Skills und Ausrüstung versehen, sowie einige der Overlord-Karten aussortiert:

Vyrah der Falkner (Armbrust, Eisenschild, Lederrüstung, Ausdauermarker, 25 Gold, Hart im Nehmen, Scharfschütze, meisterlicher Bogenschütze)

Roter Skorpion (Bogen, Kettenrüstung, Ausdauertrank, Heiltrank, 25 Gold, Gute Kondition, Innere Glut, Unerbittlich)

Varikas der Tote (Axt, Kettenrüstung, Ausdauertrank, Heiltrank, Segen, Felsenfest, Waffenbeherrschung)

Carthos der Verrückte (Zauberstab, Lederrüstung, Ausdauertrank, Heiltrank, Naturtalent, Willensstärke, Zauberei)

Bitte vor Spielbeginn alle Spawnkarten aus dem Overlord-Deck entfernen, welche nicht zu den ohnehin schon im Szenario geplanten Monstern gehören. Nur die Monster benutzen, die auch schon geplant sind.

Scenario Background

Schon immer habt ihr das Gefühl gehabt, zu etwas Höherem berufen zu sein. Also habt ihr nicht gezögert, als der König nach Abenteurern suchte, die sich dem marodierenden Drachen Gramdon stellen würden.

Mission Goals

Besiegt den Drachen, bevor euch die Questmarker (ihr fangt mit 5 an) ausgehen.

Startraum

Über eine der uralten Transportglyphen seid ihr in die Höhle gelangt, in der der Drache seinen Hort haben soll. Kaum haben sich eure Sinne nach der Teleportation wieder sortiert, seht ihr euch einer Horde Monster gegenüber.

Raum 1

Als ihr die Tür öffnet vernehmt ihr ein tiefes Grollen, welches nicht so ganz zu dem Tiermenschen, der in dem dahinter liegenden Gang steht, zu passen scheint. Polternde Schritte machen euch aber schnell klar, dass euch eine größere Gefahr droht.

Endraum

Schon der schwefelhaltige Geruch macht euch klar, dass ihr Gramdon gefunden habt. Aus den Tiefen der Höhle dröhnt seine Stimme: "Endlich! Futter!"