

DESCENT:®

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



DAS BLUTVERMÄCHTNIS

QUEST-HANDBUCH

AKT I

QUEST-HANDBUCH

Die beiden Quest-Handbücher enthalten 19 Abenteuer für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Egal, ob die Abenteuer einzeln oder im Rahmen der Kampagne *Das Blutvermächtnis* gespielt werden – in diesen Büchern steht alles, was die Spieler brauchen, um die Abenteuer aufzubauen und zu spielen.

STRUKTUR DER ABENTEUER IN DEN QUEST-HANDBÜCHERN

Jede Szene in *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* wird durch die folgenden 7 Abschnitte beschrieben.

Einleitung

Am Anfang jedes Abenteuers bzw. jeder Szene steht kursiver Text in einer Schriftrollengrafik. Dieser Text erklärt die Hintergrundgeschichte, die dazu geführt hat, dass die Helden jetzt ihre Haut in diesem Abenteuer riskieren und was sie tun müssen, um siegreich daraus hervorzugehen. Der Overlord liest diesen Text zu Beginn des Abenteuers vor.

MONSTER

In diesem Abschnitt sind die Monstertypen aufgeführt, die in diesem Abenteuer vorkommen. Meistens werden einige Monstertypen namentlich genannt; dies sind die **FESTEN MONSTERGRUPPEN**. Einige sind jedoch sogenannte **OFFENE MONSTERGRUPPEN**.

Für jede offene Monstergruppe wählt der Overlord eine der noch übrigen Monstergruppen, die **mindestens in einem Monstermerkmal** mit den Symbolen am oberen Seitenrand übereinstimmt (siehe „Monstermerkmale“ weiter unten).

Dann nimmt der Overlord die Monsterkarten des entsprechenden Aktes für alle festen und gewählten offenen Monstergruppen und legt sie vor sich aus. Auf der Rückseite jeder Monsterkarte ist je nach Anzahl der Helden im Spiel die **GRUPPENGROSSE** für diesen Monstertyp angegeben. Im gelben Feld steht die Zahl der normalen Monster, im roten Feld die Zahl der Elite-Monster, die höchstens gleichzeitig auf dem Spielplan stehen dürfen. Diese Limits müssen eingehalten werden, es sei denn, die Regeln des Abenteuers sagen ausdrücklich, dass Gruppenlimits ignoriert werden (siehe „Verstärkungen“ rechts).

Beim Aufbau stellt der Overlord so viele Monster jedes Typs auf den Spielplan, wie die Gruppengröße angibt.

AUFBAU

In diesem Abschnitt steht, wo die Heldenfiguren und Monster(gruppen) sowie die Suchmarker, Aufgabenmarker und andere Elemente zu Beginn der Partie platziert werden. Hier werden oft einzelne Spielplanteile namentlich genannt und auf andere Symbole oder Elemente auf dem Spielplan Bezug genommen. Normalerweise baut der Overlord das Abenteuer auf und trifft dabei alle Entscheidungen, die im Aufbauabschnitt gefällt werden müssen.

Wenn nicht anders angegeben, stellen die **Helden** ihre Figuren auf beliebige Felder des Spielplanteils „Eingang“.

Die **Monsterfiguren** können auf beliebige Felder der in der Aufbauanleitung angegebenen Spielplanteile gestellt werden, solange diese Felder leer sind. (2 Felder große Endteile gehören dabei immer mit zum jeweiligen Raum.) Wenn auf dem angegebenen Spielplanteil nicht genug Platz für alle Monster ist, können die übrigen Monster auf die nächsten leeren Felder gestellt werden.

Der Overlord legt **Suchmarker** je nach Anzahl der Helden aus. Im Spiel mit 2 Helden werden Suchmarker auf die mit „2“ markierten Felder gelegt. Im Spiel mit 3 Helden werden Suchmarker auf die mit „2“ und „3“ markierten Felder gelegt. Im Spiel mit 4 Helden werden Suchmarker auf die mit „2“, „3“ und „4“ markierten Felder gelegt.

In einigen Abenteuern wird der **besondere Suchmarker** verwendet. Er stellt meist einen Gegenstand dar, der im Abenteuer eine zentrale Rolle spielt. Dieser Gegenstand kann auf einem der „*“-Felder liegen. Dazu nimmt der Overlord den besonderen Suchmarker zusammen mit genügend normalen Suchmarkern, um alle mit „*“ markierte Felder zu belegen. Dann legt er geheim je einen Marker **verdeckt** auf jedes dieser Felder. Wenn nicht anders angegeben, darf der Overlord sich aussuchen, auf welches dieser Felder er den besonderen Suchmarker legt.

SONDERREGELN

In diesem Abschnitt werden alle Regeln für dieses Abenteuer erklärt, die von den normalen Regeln abweichen. Hier stehen auch die Regeln zu Aufgabenmarkern und Personenmarkern, sofern diese im Abenteuer verwendet werden. Dieser Abschnitt sollte sorgfältig gelesen werden, da das Verständnis der Sonderregeln oft über Sieg und Niederlage entscheidet.

OFFENE INFORMATIONEN

Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, sind sämtliche Sonderregeln, Siegbedingungen und sonstige Informationen zum Abenteuer beiden Seiten bekannt.

VERSTÄRKUNG

Dieser Abschnitt erklärt, wie der Overlord zusätzliche Monster erhält. Wenn nicht anders angegeben, kann der Overlord nie mehr Monster ins Spiel bringen, als die Gruppengröße dieses Monstertyps angibt (die Gruppengröße hängt von der Anzahl der Helden im Spiel ab und steht unten auf der Rückseite der Monsterkarten). Das ist gemeint, wenn in den Quest-Handbüchern „Gruppengröße einhalten“ steht. Oft bedeutet das, dass der Overlord keine neuen Monster auf den Spielplan bringen kann, bis die Helden mindestens ein Monster besiegt haben. Wenn ein Monster nicht wie angegeben auf den Spielplan gestellt werden kann, weil das angegebene Spielplanteil voll ist, wird das Monster stattdessen auf eines der nächsten leeren Felder gestellt.

SIEGBEDINGUNGEN

Dieser Abschnitt bestimmt die Siegbedingungen für eine Szene. Sobald eine Siegbedingung eingetreten ist, endet die Szene sofort; die Spieler können nicht weiterspielen, wenn eine Siegbedingung erfüllt ist. Einige Szenen enden mit einem Gewinner, während andere Szenen einfach nur zur nächsten Szene überleiten. Bei Abenteuern, die aus mehreren Szenen bestehen, erwartet den oder die Sieger von Szene 1 ein Vorteil in den folgenden Szenen. Der Gewinner der letzten Szene eines Abenteuers hat das gesamte Abenteuer gewonnen.

BELOHNUNGEN

Zum Abschluss jedes Abenteuers wird im Abschnitt „Belohnungen“ angegeben, welche Belohnungen Helden und Overlord erhalten. Bei manchen Belohnungen spielt es keine Rolle, welche Seite gewonnen hat, während andere Belohnungen nur der Sieger erhält. Der Abschnitt „Belohnungen“ ist nur relevant, wenn man eine Kampagne spielt. Spielt man nur ein einzelnes Abenteuer, kann dieser Abschnitt ignoriert werden.

LEGENDE



Tür



Verriegelte Tür



Aufgabenmarker



Suchmarker



Personenmarker



Besonderes Feld
(im jeweiligen Abenteuer erklärt)

MONSTERMERKMALE



Zivilisiert



Frost



Dunkel



Feuer



Bauwerk



Wasser



Berg



Wildnis



Verflucht



Höhle



ÜBER DIE BOSHEIT UND DEN NIEDERGANG DER MENSCHEN

Die Getreuen gehen zugrunde. Licht unterliegt der Dunkelheit. Nur wenige Rechtschaffene trotzen noch den endlosen Wellen des Bösen – wer vermag die Misere unserer Welt zu erklären?

Die Kampfmagier von Kastellion marschierten unerschrocken in die unterhalb des Yitharn gelegenen Sumpflände. Merick war zuversichtlich, dass dieser Angriff die notwendige Ablenkung bieten würde, um Alric und seinen Mannen die Chance zu geben, sich freizukämpfen. Diese waren bereits drei Mal dabei gescheitert, die nördliche Flanke zu erklimmen, und würden keinen weiteren Rückschlag überleben. Die Anhöhen wimmelten von Skelett-Bogenschützen und während die Füße der Magier durch den schnell verkrustenden Schlamm immer schwerer wurden, versanken die ersten Pfeile im Morast um sie herum.

„Wirkt Hände des Sturmwindes, aber marschiert weiter!“, rief Merick. Ein Schatten bedeckte die Magier, als diese hastig den Schild heraufbeschworen. Diejenigen, die nur einen Augenblick ängstlich gezögert hatten, bevor die Pfeile sie überschwemmen, vollendeten den Zauberspruch nicht. Wirbelnde Schichten aus Sturm und Wind erschienen über den Kriegern von Kastellion und lenkten die erste Sturmflut der Pfeile ab. Etliche Magier hatten angehalten und waren nun nicht mehr in der Lage sich aus dem

Sumpf zu befreien, der sie langsam, aber sicher verschlang. Nicht aus Mangel an Ehre ließen ihre Kameraden sie zurück; vielmehr aus der Gewissheit, dass selbst der kürzeste Augenblick des Zauderns in diesem Tal den sicheren Tod bringen würde.

Weit oben an der nördlichen Flanke glitzerten Silber und Gold, als Alric seine Männer beim letzten Sturm auf die Hügel anführte. Falls eine der beiden Einheiten jetzt nachlassen würde, wäre es für beide der sichere Untergang. Merick begann einen gefährlichen Zauber zu wirken, noch bevor er merkte, was er tat. Er fühlte, wie sein Blut kochte und sein Herz ins Stocken geriet, doch es gelang ihm, den zerstörerischen Ausbruch zu bewältigen und ihn von sich weg zu lenken. Ein flüssiger Strahl löste sich aus seiner Brust und ergoss sich über das tote Gehölz, das den Rand der Hügel säumte. Andere folgten seinem Beispiel. Einige zerfielen dabei zu Asche und Staub, aber die Meisten wirkten den Zauber erfolgreich. Als die Kampfmagier die Ausläufer des Yitharn erreichten, stand der Wald in Flammen, und die Armee der Untoten befand sich in wilder Flucht.

Der kleine Merick beobachtete seinen neugeborenen Bruder beim Schlafen. Ein Gewitter tobte rings um das alte Herrenhaus und ließ die Fenster unter Regengüssen und Donnerschlägen erzittern. Doch keines der Kinder rührte sich. Merick fühlte sich sicher, wenn er in Alrics Nähe war. Dem Säugling wohnte eine unerklärliche Stärke inne, eine Stärke, die nicht einmal durch seine winzige Gestalt geschwächt wurde. Er war erst drei Wochen alt und doch strahlte er eine Gelassenheit aus, die selbst vielen Erwachsenen abging. Solange Merick bei seinem Bruder war, spürte auch er diese Zuversicht und Ruhe.

Erinnerungen an seinen Traum kehrten zurück. Abscheuliche Monster, erschlagen in längst vergangenen Zeiten, drangen ihm wieder ins Bewusstsein und spukten dort, am Rande seiner Gedanken, herum. Ihre Sprachen waren lange vergessen, doch ihre Botschaft war unmissverständlich. Mit Ketten, die Wahrheit und Licht zu fesseln vermochten, belagerten sie den Geist des Kindes.

Die Wiege schaukelte sanft, als sich Merick neben sie legte und sich im Schatten des hölzernen Rahmens verkroch. Er hörte, wie sich die Amme auf ihrem Stuhl bewegte, aber im nächsten Augenblick zischend weiterschnarchte. Der Boden war kalt und hart im Vergleich zu seinem Bett, aber unter der knarrenden Wiege fand Merick Ruhe. Er brauchte eine Weile, um seinen Körper dem uneben gepflasterten Boden anzupassen, stets darauf bedacht, seinen Bruder nicht zu wecken. Schließlich schlief er ein. Seine Träume waren erfüllt von grausigen Heerscharen und Welten, die um ihn herum zu Asche verbrannten. Aber Alric war bei ihm, und das gab ihm die Kraft, all dies zu erdulden.

Ich habe lange geglaubt, dass es in der Geschichte der Welt einen Moment gab, an dem das Böse zum ersten Mal auftrat. Ich glaubte, es sei eine Urgewalt, die aus dem Nichts erschienen war, um die Zukunft allen Lebens zu ruinieren. Meine neueren Studien und Erwägungen über die Bosheit und den Niedergang guter Menschen haben mich jedoch zu einer neuen Überzeugung gebracht: Das Böse war schon immer da. Es ist vielmehr das Licht, das wir die Tugend nennen, das sich aus einem unbekanntem Winkel der Schöpfung erhob und sich gegen diese Macht stellt, die es immer gab und immer geben wird.

Der junge Magier drehte einen kleinen Holzsplitter zwischen seinen Fingern, während er seinen Bruder bei einem Übungskampf mit anderen Jungen beobachtete. Der Kampf lieferte ihm die notwendige Ablenkung, um seine Übung schwieriger zu gestalten. Merick flößte dem kleinen Holzsplitter gerade genug Hitze ein, dass dieser Gefahr lief, in Flammen aufzugehen, ehe er ihn mit bitterer Kälte überzog. Es war ein einfaches Wechselspiel, aber es beschäftigte seinen Geist. Wie weit durfte er gehen, ohne den winzigen Kienspan zu verlieren, und wie oft konnte er die Übung wiederholen, ehe seine Aufmerksamkeit nachließ? Mit diesem Stück Birkenholz war er schon drei Tage zugange. Drei Tage waren beachtlich, aber er hatte es auch schon länger geschafft.

Eine Wolke wirbelte über den Ring, als Alric sich auf seinen Zehen drehte, um seine Ausrichtung zu verändern. Er drohte, das Gleichgewicht zu verlieren, aber als sein anderer Fuß den Boden berührte, war klar, dass ihm sein Manöver geglückt war. Krachend prallten Holzschwerter aufeinander, aber es war Alrics Ellbogen, der den eigentlichen Treffer landete. Der andere Junge hielt sich die Rippen und konnte, nach hinten stolpernd, kaum seine Verteidigung aufrechterhalten.

„Ergib dich!“, befahl Alric und trat mit selbstsicherem Gang vor. „Lass es fallen, Boonsworth.“ Obwohl Alric vier Jahre jünger war, überragte er Merick bereits um einen Kopf.

Merick ließ den Zweig in schneller Folge auflodern und erlöschen, um zu sehen, wie oft er es schaffen würde, die Übung zu wiederholen, ehe Boonsworth sein Schwert verlor. Er glaubte nicht, dass er es schaffen würde, aber ihm stand – ähnlich wie Alric, der – seine Waffe unbekümmert über den Kopf erhoben – vorwärts stolzierte – der Sinn nach dem Nervenkitzel eines unnötigen Risikos. Doch Boonsworth gab weder auf noch hielt er dagegen. Aber er stählte sich angesichts der Reihe der kommenden Angriffe. Den ersten und zweiten parierte er, aber der dritte und der vierte schwächten seinen Griff. Abgesehen vom rhythmischen Krachen der Schläge war der Hof still. Die Schläge nahmen an Tempo und Intensität zu. Als Boonsworths Schwert zerbrach, war dieser geistesgegenwärtig genug, um hektisch zurückzuweichen, sodass Alrics stumpfes Schwert nur Schwaden von Dreck aufwirbelte, während er nachsetzte.

„Halt! Ich ergebe mich!“, schrie der Junge. Die anderen jubelten. Flammen umzüngelten den Zweig und Merick ließ ihn zu Boden fallen, als er über den Zaun sprang und seinen Bruder umarmte.

Es gibt Geschichten in den Chroniken der Vergessenen Generationen über das Verderben und den Niedergang unserer größten Recken. Denkt an Llovar Rutonu, einst ein respektierter Schamane der Loth K'har. Seine Weisheit und Stärke bescherten dem Stamm der Uthuk viele glückliche Jahre. Aber es waren die gleiche Weisheit und die gleiche Stärke, die am Ende den Niedergang herbeiführte. Bei seinen Studien der äußeren Höllenkreise pflegte Llovar Rutonu Umgang mit zuvor unbekanntem Wesen, deren zerstörender Einfluss ihn schließlich überwältigte. Das war die Geburtsstunde der Uthuk Y'llan. Die Erste Dunkelheit folgte ...

Eliza zog ihre Finger durch das sich am Boden sammelnde Blut und entzog ihm auch das letzte bisschen Lebensenergie. Die kalte Nacht ließ über der Lache einen Hauch von Dampf entstehen, dessen Geruch sie liebte. Das wunderte sie, aber sie akzeptierte die Veränderung. Die Wachen waren kaum eine Herausforderung für ihre neuen Kräfte. Sie genoss den Anblick des ehrfürchtigen Entsetzens in ihren Augen, während sie sie in Stücke riss. Einige Überbleibsel ihrer früheren Wertvorstellungen regten sich am Rande ihres Geistes und verwehrten sich gegen dieses Vergnügen, doch sie ignorierte diese Regung. Sie nahm einen Schlüssel aus ihrer Tasche und öffnete die Tür zur Behausung ihrer Schwester.

Die Schatten verzerrten sich unter ihrem Blick und formten sich zu den Gegenständen, die sich hinter ihnen verbargen. Sie konnte die Vase am hinteren Ende der Eingangshalle sehen, jedes Glied der Kette, die den erloschenen Kronleuchter hielt. Sie konnte sehen, wie der Diener sie durch die kaum geöffnete Tür des Wandschranks beobachtete. Natürlich konnte sie ihn auch riechen – und seinen zitternden Atem hören.

An den Schrank gewandt befahl sie: „Komm' heraus!“ Der Mann hörte auf zu atmen und sie hörte tatsächlich, wie sein Herz kurz stockte – bisher hatte sie immer gedacht, das sei nur eine Redensart. Sie wartete, aber er kam nicht hervor. „Wie du willst ...“, Eliza wurde eins mit der sie umgebenden Dunkelheit und erschien einen Moment später, direkt hinter dem zitternden Diener, im Schrank, „... dann komme ich eben zu dir.“

Verzweifelt und panisch versuchte der Mann sich zu retten, doch Eliza hielt ihn an den Haaren fest. Sie drehte sich um und schleuderte ihn in die Regalbretter, die allesamt unter der Wucht zusammenbrachen. Sie beugte sich über ihn, berührte mit ihren spitzen Zähnen das Ohr des Mannes und flüsterte: „Du hättest gehorchen sollen. Na gut, so bleibt mehr für mich.“ Sie tötete ihn schnell, was sie später noch bedauern würde. Dann verließ sie den Schrank, den Geschmack seines Blutes noch auf den Lippen, und setzte ihren Weg zum Zimmer ihrer Schwester fort.

Die Haupttreppe war im zentralen Rundbau untergebracht und war von einer umlaufenden Galerie umgeben. Im gespenstischen Licht des abnehmenden Mondes, der durch die gläserne Zimmerdecke hereinschien, huschte Eliza auf die Treppenstufen zu, das Geräusch ihrer Schritte fast unhörbar.

„Lady Cathori, wir fordern Euch respektvoll auf, sofort stehen zu bleiben“, rief die Stimme eines Mannes. Eliza verharrte unbeweglich, und dunkle Energie kräuselte sich um ihre Fingerspitzen. Sie entspannte ihre Haltung und breitete ihre Hände langsam aus, aber ließ die Magie sich weiter aufbauen.

„Sir, was hat das zu bedeuten?“

Es kam zunächst keine Antwort. Die Schreie von draußen mussten diese Männer alarmiert haben. Es gab zwar keinen Zweifel, dass Eliza und ihre Schwester sich spinnefeind waren, aber eine unbewaffnete Adelige konnte man nicht einfach unüberlegt erschlagen.

„Lady Eliza, ich halte es für das Beste, wenn Ihr geht“, bat die Wache energisch. Langsam begann Eliza, die Stufen emporzusteigen. „Eure Durchlaucht, keinen Schritt weiter – wir haben unsere Befehle!“

Eliza hatte den ersten Treppenabsatz erreicht und drehte sich langsam um. „Nun, Gardist, ich denke, du solltest springen.“

„Wie meinen?“

„Du hast mich schon verstanden! Spring vom Balkon!“ Eliza sog die Schatten in ihre Handflächen. Das Mondlicht fiel auf die Gestalt des Mannes, als er hinter einer Säule hervortrat und auf die Brüstung stieg. Tränen liefen ihm auf beiden Seiten des Gesichts herunter und seine Stimme bebte, als er sprach. „Wie Ihr befehlt.“ Einige der Wachen schrien vor Schreck auf, einer rannte los um den Mann aufzuhalten, aber es war zu spät. Schon segelte der Gardist stumm der Mitte des Raums entgegen.

Eliza hörte mehrere Bogensehnen singen. Doch sie hob ihre Hände und fing die Pfeile mithilfe der Schatten, die sie beherrschte, auf. Sie drehte jeden Pfeil um seine Achse und schickte ihn genau in die Richtung zurück, aus der er kam. Mit einem Sprung folgte sie der Flugbahn eines Pfeiles und landete auf seinem sterbenden Ziel. Der Dolch des Mannes blitzte kurz auf, als sie ihn aus der Scheide gleiten ließ und ihm über die Kehle zog. Dann sprang sie vor und tötete jeden Mann im Raum.



Oder nehmt Waiqar Sumarion, Streiter von Thelgrim und Anführer der Nördlichen Armeen. Es gab eine Zeit, da war dieser Name nicht verboten, da er noch nicht von Grauen und Tod befleckt war. Vergesst nicht, dass Waiqar Sumarion während der Ersten Finsternis der General der Sunderman war. Sein Geschick und seine Führungsstärke waren es, welche die Uthuk Y'llan bei der Schlacht von Thelgrim aufhielten. Fast eigenhändig sorgte er dafür, dass sich das Kriegsglück wendete. Selbst nach dem Verlust seiner Armee in den verdorbenen Brachlanden von Char'gr und den Jahren in den entsetzlichen Verliesen der Schwarzen Zitadelle wurde Waiqar erneut mit allen Ehren als oberster Heerführer eingesetzt. In den folgenden Jahren setzte er seinen Feldzug gegen die widerwärtigen Uthuk weiter fort, auch wenn viele behaupten, dass er seinen Geist zu dieser Zeit bereits an die Dunkelheit verloren hatte und er nur seine Kräfte sammelte, um Timmorran zu verraten.





Ketyana hielt sich nur mühsam auf den Füßen, während sie zuhörte, wie ihre Männer abgeschlachtet wurden. Nur zu Beginn des Kampfes hatte sie einen kurzen Blick hinaus gewagt, aber da hatte Eliza schon unmittelbar vor der Tür gestanden und die beiden Kammerwachen niedergemacht.

Alles wurde still. Selbst die Seufzer der Sterbenden waren verklungen. Zum zweiten Mal nahm Ketyana das Stilett von ihrem Tisch. Es bebte hilflos in ihrer Hand, und sie legte es wieder hin. Ausgebildete Soldaten waren ihrer Schwester wie Kinder zum Opfer gefallen. An ein Überleben war nicht mehr zu denken. Ein sanftes Klopfen durchbrach die Stille und Ketyana brach weinend auf dem Boden zusammen. „Eliza, bitte, ich wollte nicht ... bitte hör auf. Ich ... ich wollte nicht ...“

„Du wolltest was nicht?“, fragte Eliza, die irgendwie den Raum betreten hatte und nun über ihrer Schwester stand. „Du wolltest nicht hier sein? Nun, auch ich wollte dich nicht hier haben, aber du hast dich entschieden zurückzukehren. Und das gerade jetzt, da Vater nur noch wenige Stunden zu leben bleiben.“

„Genau deshalb bin ich zurückgekehrt. Ich musste ihn sehen, bevor ...“

„Bevor du dein Erbe verlierst?“, fauchte Eliza und zog den Kopf ihrer Schwester an den Haaren zurück. Speichel und Blut tropften von Elizas spitzen Zähnen.

Ketyana keuchte. „Was ist mit dir passiert?“

„Ich habe getan, was nötig war, um mein Erbe zu behalten. So wie du auch. Durch euer beider Tod werde ich die einzige verbleibende Erbin sein.“

„Durch unser beider ... du hast Garreth getötet?“

Eliza lachte und schleuderte ihre Schwester über den Boden. „Nun, ich war es nicht persönlich, aber im Grunde, ja. Garreth war ein ehrenvoller Narr, ohne jede Begabung, über dieses Königreich zu herrschen. Und du bist ein missratener Wicht, ohne jeden Anspruch auf das Erbe.“ Sie nahm das Stilett vom Tisch und rammte es ihrer Schwester in den Rücken.

Ketyana schrie schwach auf, aber wehrte sich nicht. Jeder ihrer Atemzüge war kratzend und langsam. Sie würgte ein Lachen hervor und rollte sich zu ihrer Schwester hinüber. „Du wirst so wütend sein, wenn du es herausfindest ...“ Eliza stürzte sich auf sie und schüttelte ihren schlaffen Körper, um den Rest des Satzes aus ihr herauszubekommen. Aber Ketyana war bereits tot.

Eine Stunde später stand ein schlotternder Testamentsvollstrecker vor Eliza. Hinter ihnen lag Lord Cathori kalt und reglos auf seinem Bett. Der Vollstrecker reichte Eliza eine Schriftrolle und versuchte erneut zu erklären. „Das Siegel ist nicht gebrochen, meine Werteste. Und es wird sich auch nicht brechen lassen, bis alle Erben versammelt sind.“

„Ich bin die einzig verbliebene Erbin“, warf Eliza zurück.

Arrizon,

Wenn du das hier liest, bin ich schon tot. Die Hexe, welche die Hügel südlich von Dawnsmoor heimsucht, ist die Eliza, nach der wir gesucht haben. Lakura, Miathes und ich machten uns auf die Suche nach ihrem Unterschlupf, während sie weiter die Schwachen und die Törichten aus den Außenbezirken der Stadt und den umliegenden Dörfern auf sammelte. Wir zogen weit in den Süden, drangen in die Täler des Rauhen Hügellandes vor und reisten sogar bis zur Einmündung des Fasses der Wahnsinnigen, aber wir fanden keine Spur von ihr. Miathes wollte nicht weitergehen, aus Furcht vor dem Fluch der auf diesen Bergen lag. Also wandten wir uns nach Norden und reisten durch das Hügelland zurück Richtung Dawnsmoor. Dort stolperten wir über Elizas Siedlung. Sie liegt eingebettet unter einer Klippe, sodass keiner, der sich von Norden oder Westen nähert, sie sieht, bis er mitten in der Siedlung steht.

Eine Schar zerlumpter Gestalten irrte durch das Lager. Als Behausungen dienten ihnen provisorische und baufällige Hütten. Lakura ging näher heran, obwohl wir ihr davon abrieten. Ich denke, sie hatte die Hoffnung, einige dieser Gefangenen befreien zu können. Aber es war ihr Geist, der in Ketten lag, nicht ihr Körper. Als einer, der alleine saß, sie bemerkte, umschwärmten sie die anderen, als wären sie eines Geistes. Miathes eilte ihr zu Hilfe, doch ... ich rannte, Arrizon, ich rannte und rannte. Aber sie fanden mich trotzdem. Räche mich, Arrizon. Töte sie. Töte sie für uns alle – die Tür hält nicht mehr lange stand. Ich wünschte ...

„Vielleicht habt Ihr Euch unbekannte Geschwister, oder eines Eurer Geschwister hatte ein eigenes Kind.“

„Ketyana“, zischte Eliza. Sie tötete den Mann, wo er stand, und zog sich zurück in ihre Gemächer, um Reisevorbereitungen zu treffen. Sie würde sofort aufbrechen, um das Kind zu finden.

Welche Erklärung kann die Furcht erlöschen lassen, dass jeder von uns ein Verräter sein könnte, oder das der, der noch in unserem Zeitalter die Große Dunkelheit besiegt hat, nicht morgen ein größerer Herr des Schreckens und des Todes sein wird? Ich habe es bereits gesehen und werde es wieder sehen. Es ist eine traurige Geschichte, eine, bei der wir nicht anders können, als zuzuhören. Wie die dumpfen Klagelieder der Ki'Anith-Elfen regen diese Geschichten die Tiefe unserer Seele an sich mit den Mysterien der Sterblichkeit, des Schicksals und des Bösen zu beschäftigen.

Der Gestank wurde intensiver, als Uzrakhal sein Rudel aus der Dunkelheit hinauf führte. Die engen, verwinkelten Höhlen die normalerweise ihr Jagdrevier waren, wichen behauenen Schichten aus verschmutztem Stein. Die lautlosen Jäger huschten an den Kammern vorbei, in denen die Tyrannen ihre Toten einmauerten, um ihnen eine Rückkehr auf die Erde dauerhaft zu verwehren. Die Unterdrücker verspotteten die Gefallenen, indem sie sie in ihren steinernen Gefängnissen mit den Dingen umgaben, die sie zwar im Leben begehrten, aber die sie nicht über den Tod hinaus mitnehmen konnten. Unter den wilden Oberirdischen gab es keine Ehre.

Uzrakhal wusste, dass sein Rudel dem Ziel nahe war, als sie die verrottenden Türen durchbrachen, die nach oben führten. Die Bäche, die unter den großen Städten goren, gurgelten vor ihm. Er fuhr seine Krallen aus und kratzte mit ihnen über die Schwelle. Seine Gefährten waren angespannt vor Aufregung. Die Blutjagd konnte nicht mehr lange zurückgehalten werden; sollte er nicht bald die Oberfläche erreichen, würde auf Hunger Zorn folgen und der Zorn würde zu wilden Kämpfen untereinander führen, was die Oberirdischen wecken würde. Uzrakhal sprang vor, und sein Rudel folgte ihm auf der verzweifelten Suche nach dem Durchbruch an die Oberfläche.

Dieser Flut der Verzweiflung stellt sich die kleine Schar von Helden entgegen, die sich aus den Reiben der Dunkelheit und Gleichgültigkeit erhebt: Darunter jene Wenigen, über die Balladen geschrieben, nach denen Feiertage benannt und für die Denkmäler errichtet werden, aber auch jene Vielen, die auf immer unbekannt bleiben, die vergessen unter den Ruinen der Königreiche liegen, denen sie sich widersetzen.

In jeder Straße Tamalirs hallte nicht enden wollendes Glockengeläut wider. Die Garnison war innerhalb der Mauern zusammengerufen worden, was viele einen Aufstand vermuten ließ. Bogenschützen und Magier wurden auf den Mauern zwischen den Stadtvierteln postiert und alle Tore geschlossen. Direkt vor einem dieser Tore ging eine Garnison Fußsoldaten in Stellung. Ein Tumult erhob sich von der anderen Seite und die Bogenschützen auf der Mauer feuerten hastig schlecht gezielte Salven ab.

„Treue Soldaten von Tamalir“, rief eine männliche Stimme. Alle wandten sich um und sahen Sir Alric die Prachtstraße heruntergaloppieren. „Habt keine Angst in dieser Stunde. Denn wir kämpfen in unserer eigenen Stadt. Wir kennen ihre Straßen und wir kennen ihre Gebäude. Die Stadt steht geschlossen hinter uns. Alle Vorteile sind auf unserer Seite – unsere Feinde werden fallen, noch bevor die Stunde vorüber ist!“

„Aber Sir, welcher Schrecken hat sich hier erhoben?“, fragte ein Soldat.

„Ein Rudel feiger Tiermenschen hat einen Weg hoch in unsere Stadt gefunden – und wir sind hier, um sie wieder dorthin zurückzutreiben, woher sie kamen. Kommt, treue Soldaten, führt Speer und Schild voller Stolz in dieser Nacht –“, die Tore schwangen auf und spien eine Wolke aus Rauch und Staub auf die Soldaten – „für Tamalir und den Vergessenen König!“

Ich spreche nicht über die namenlose Masse von Menschen, die sich den Armeen machthungriger Männer anschließen, um Krieg um Ländereien und Titel zu führen. Nein, ich spreche von den Menschen, die ihr Leben opfern, um die Tugend und die Zivilisation zu bewahren.



Das Blutbad war größer, als Sir Alric es für möglich gehalten hatte. Während ihres ganzen Vormarschs durch die brennenden Stadtviertel war ihnen nicht ein Zivilist begegnet, der noch am Leben gewesen wäre. Wieder und wieder stießen die Tiermensch gegen ihre Reihen vor wie Krähen auf ein Feld einen Tag nach der Ernte. Ebenso schnell, wie die wilden Kreaturen in ihre Reihen hineinfuhren, flohen sie wieder zurück in die Schatten. Und jedes Mal brachten sie Tamalirs Besten größere Verluste bei. Als sich die Kolonne dem zentralen Platz des Stadtviertels näherte, stolperte ihr ein einzelner Überlebender entgegen. Sein Schildarm hing nutzlos herab, und der größte Teil seiner Rüstung war ihm vom Körper gerissen worden.

„Flieht, Herr“, keuchte der Mann, „eine mächtige Bestie wartet auf dem Platz. Sie verschlingt alle, die ihr entgegentreten ...“

Alric befahl seinen verbliebenen Männern eine Verteidigungsposition einzunehmen, dann ging er allein weiter zum Platz. Eine wütende Meute beobachtete ihn aus den Schatten heraus, aber er verspürte keine Angst. Seinem Schwert wohnte heilige Vergeltung inne, und sein Schild würde jeden Schlag abfangen – die Kreatur würde ihr Verderben finden.

Die Schreie, die er sonst in brennenden Städten hörte, fehlten. Flammen loderten und um ihn herum stürzten Gebäude ein, aber eine befremdliche Stille begleitete ihn auf seinem Vormarsch. Auf dem Platz stand, alleine wartend, ein silberbemählter Tiermensch, sein Körper übel gezeichnet durch die Narben von tausend Jagdzügen.

Keiner der Krieger sagte ein Wort. Zwischen ihnen würden nur Zähne und Schwerter sprechen. Uzrakhal sprang Sir Alric mit derartiger Wildheit an, als hätten alle Chaosmächte und Naturgewalten von ihm Besitz ergriffen. Doch der Beschützer Tamalirs blieb unbeeindruckt, seine Ruhe und Beherrschung absolut. Die Energie der Bestie war grenzenlos, doch ihr Missmut wuchs, da der Ritter ebenso unerschöpfliche Ausdauer zeigte. Am Ende löste sich Uzrakhal schäumend vor Wut aus dem Kampf und stieß ein jähes, brachiales Gebrüll aus.

Tausende wilder Tiergestalten brachen daraufhin aus den Fenstern und aus den Gassen hervor und näherten sich dem einsamen Ritter in einer einzigen wogenden Schar. Die Soldaten, die den Kampf aus einiger Entfernung beobachteten, eilten dem Ritter zu Hilfe, aber sie waren unfähig die Flut der Körper zu durchdringen, die ihn umzingelt hatte.



Sir Alric stürmte auf seinen Gegner zu. Er nahm einen tödlichen Schlag in Kauf, um selbst einen solchen zu landen. Uzrakhals Kopf flog in hohem Bogen durch die Luft. Und für einen Moment kostete Sir Alric seine letzte Heldentat aus. Dann ergoss sich die zahllose Schar der Monster über ihn und so fiel der edle Ritter.

Aber was soll man sagen, wenn diese Pfeiler der Hoffnung und des Lichts stürzen? Nicht in den Tod, sondern in die Dunkelheit, die sich in der Seele eines jeden Menschen verborgen hält.

Merick stand über dem Leichnam seines Bruders. Eine goldene Rüstung war für die Bestattung angefertigt worden, um dessen geschundene Überreste zu bedecken. Darüber hinaus hatten die Priester Alrics Gesicht, das bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt war, wieder instandgesetzt. Sein künstlich wiederhergestelltes Antlitz hatte einen unnatürlichen Schimmer, aber der gelassene, und doch starke Gesichtsausdruck, der ihn sein Leben lang begleitet hatte, war immer noch da. Ganz so, als ob er nur schlief.

Mericks Körper bebte in stiller Trauer. Eine Verzweiflung, wie er sie noch nie hatte spüren müssen, ergriff Besitz von seinem Geist und seinem Herzen, und er hatte ihr nichts entgegenzusetzen. Jenseits der kalten, steinernen Wände der Gruft weinte eine ganze Stadt, doch der Schmerz der Bevölkerung war nichts im Vergleich zu seinem eigenen. Für ihn war Alric mehr als ein Bruder, mehr als ein Freund. Er war für ihn die Stärke, die ihn zusammenhielt. Diese Wahrheit, die er über Jahre hinweg unterdrückt und geheim gehalten hatte, konnte er nun nicht mehr verbergen. Hoffnung und Freude waren Erinnerungen, die ihn krank machten und die er zu vergessen trachtete. Jetzt gab es nur noch Hass. Einen Hass auf nichts und auf alles zugleich. Alles was er jetzt noch hatte, war der Hass.

Flackernde Schatten und Flammenzungen wirbelten durch Sir Alric Farrow's Gruft. Einige der Trauernden flüchteten, um die Wachen zu holen, aber Eliza bahnte sich ihren Weg durch die Menge der Beobachter und rannte direkt in das anwachsende Inferno. Als sie die

*Eliza ist zurückgekehrt.
Das letzte Mal sah ich sie vor dreißig Jahren, als ich einen Geist über die Ebene der Altvorderen jagte. Damals musste ich nicht, ob ich die Kreatur verabscheuen oder bemitleiden sollte - die Wahrheit ist, ich empfinde nur Mitleid. Zwei Jahrhunderte lang hat sie diese Welt geplagt, hat ganze Familien und Dörfer niedergemetzelt in ihrem Streben nach Vergeltung und der Wiederherstellung ihrer Herrschaft. Sie kann es nicht sehen, aber es ist fast nichts mehr da, was sie zurückfordern könnte.
Vorlängst ist sie eine Verbindung mit dem jungen Adligen und Magier Lord Merick Farrow eingegangen. Er scheint verzaubert zu sein von ihrer Schönheit und ihrem Armut. Meine anonymen Warnungen an ihn, von ihr abzulassen, waren bisher ohne Erfolg. Welche Pläne Eliza für ihn und seine Familie verfolgt, ist mir nicht klar, aber ihre Zuneigung und Hingabe täuschen mich nicht. Merick ist nur Mittel zum Zweck, und ich habe Sorge um sein Leben. Um seine Seele. Und um seinen Bruder ...*

Gruft betrat, sah sie sich Merick gegenüber, Alrics Leichnam zwischen ihnen. Des Magiers Augen waren rot vor Trauer und Zorn. Sein Blick war auf etwas gerichtet, das jenseits des Reiches der Sterblichen lag.

„Mein Liebster“, flüsterte Eliza, „lass ab. Komm zurück.“ Sie versuchte ihn emotional zu erreichen, um ihn zu beruhigen. Aber sie stieß auf einen reißenden Fluss aus blankem Hass, der sie beinahe mitriss. Ihr stockte der Atem und sie stützte sich an der Wand ab.

Merick stieß ein Knurren aus, das zu einem gellenden Schrei anschwell. „Die Welt soll brennen!“

„Dann lass sie brennen ... Aber nicht ohne deinen Bruder wieder an deiner Seite. Das Augenmerk des Magiers verlagerte sich auf Eliza und sie wusste, dass sie ihn in diesem Moment retten oder für immer verlieren konnte. „Wir sind Wesen, die jenseits der Gesetze der Sterblichen stehen. Lass mich jetzt deine Stärke und dein Beistand sein. Mit der Zeit werden wir einen Weg finden, ihn zurückzuholen.“ Erneut ließ sie ihre Gefühle zu ihm hin strömen, und dieses Mal erreichte sie ihn. Merick brach zusammen, aber Eliza fing ihn in ihren Armen auf, noch ehe er den Boden berührte. Dort, in der Dunkelheit, schluchzte Merick, während Eliza schon einen Plan ausheckte.



Wie Glut, die aus dem Feuer stiebt, sinken auch die Menschen letztlich wieder herab, blass-graue Abbilder ihrer früheren Herrlichkeit. Jede Seele zerbricht, da sie trachtet etwas Unnatürliches zu sein, etwas, das außerhalb der hässlichen Existenz liegt, die ihr Schicksal ist.

Einen Monat nachdem Sir Alric gefallen war, heirateten Lord Merick Farrow und Lady Eliza Cathori. Die Stadt jubelte, aber viele wunderten sich über die Eile, in der die Verbindung geschlossen wurde. Wie es Elizas Gewohnheit entsprach, verschwand das Paar aus der Öffentlichkeit. Viele Jahre sah und hörte man nichts von den Beiden. Mit der Zeit, so wie es eben ein Muster der Geschichte ist, erhob sich erneut ein Schatten über die Freien Städte von Terrinoth. Der Totenbeschwörer Vorakesh begann seinen Aufstieg zur Macht.

Und so begab es sich, dass viele dachten, als die Farrowes wieder auftauchten, dass es in der Absicht geschah, bei der Verteidigung und dem Wiederaufbau des Landes zu helfen. Hoffnung flackerte in den Städten auf, aber es dauerte nicht lange, bis klar wurde, dass Gegenteiliges der Fall war: Nur Unheil und Angst folgte diesen Beiden. Sie ließen sich in Tamalir nieder und lebten dort viele

Jahre, sicher hinter dem Wall aus Verderbnis und Angst, welche die Stadt geißelte. Finstere Bündnisse wurden geschmiedet und erneuert, Vorakesh wurde immer mächtiger und am Ende erlangte Merick das, was er brauchte, um seinen toten Bruder zum Leben zu erwecken.

Der Gedanke an diese Wahrheit stimmt mich nachdenklich; klare Gedanken erfordern mentale Rechenschaft über Größe und Umfang des noch in mir verbliebenen Lichtes. Ich habe Generationen auf- und niedergehen sehen, sei es durch Tod oder Verfall und doch bin ich immer noch hier. Ist mein Geist derart verfallen, dass ich in einer Illusion der Rechtschaffenheit gefangen bin, wie so viele Herren der Finsternis?

„Sprich die Fürsten bei ihrem Erscheinen weder an noch würdige sie eines Blickes“, instruierte Eliza. „Allein ihre Gegenwart ist ausreichend, um unser Ritual durchführen zu können.“

Merick bemerkte den kalten Schweiß auf Elizas Gesicht und beschloss ihr in dieser Sache Glauben zu schenken. Die Zeilen aus Vorakeshs Buch brannten noch vor seinem inneren Auge und riefen eigenes Verlangen und eigene Bedürfnisse wach. Ihre Kräfte musste er nur noch einige wenige Minuten unterdrücken.

Die Steintür öffnete sich mit einem mahelnden Geräusch; die Fürsten von Oru'khan waren gekommen. Merick wollte sich schon nach ihnen umsehen, doch Eliza nahm sein Kinn zwischen ihre Finger und drehte lächelnd seinen Kopf wieder nach vorne. „Du möchtest nicht sehen, was ich gesehen habe, mein Liebster.“

Eliza hob ihren Stab über Sir Alrics Leiche und begann ihren Ritualgesang. Zum passenden Zeitpunkt stimmte Merick mit ein und mühte sich den Formeln, die aus seinem Mund drangen, die richtige Richtung zu geben. Eliza hob unterdessen den Kelch, und ein Schwall Blut stürzte den Stab hinunter und ergoss sich über den geschundenen Leichnam vor ihr. Hinter ihnen erklang ein mehrstimmiger Gesang, als die Fürsten ihre eigenen Kräfte beschworen. Dunkle Energiefetzen verstrickten sich mit dem Fleisch des toten Ritters und das Blut, das ihn umgab, begann zu kochen.

Plötzlich tat Alric einen keuchenden und unmöglich tiefen Atemzug, als wäre er seit dem Tag seines Todes dabei zu ertrinken. Merick streckte die Hände aus, aber ein unausgesprochener Befehl drang in seinen Geist: „Störe den Zauber nicht!“ Er setzte die Beschwörung fort, aber die Gefühle die in ihm anschwellen, machten es ihm noch schwerer als zuvor. Nach einiger Zeit setzte sich Alric, aufs Neue erfüllt mit zumindest dem Anschein von Leben, auf und atmete leise krächzend aus.

Merick warf sich unter freudigem Schluchzen an seinen Bruder. Obwohl der unsterbliche Ritter wenig Reaktion zeigte, war Merick erfüllt von Glück.

Der Raum wurde still. Bis auf die Geräusche der Fürsten, die leise entschwanden, war nichts zu hören. Eliza zog ihren Ehemann nahe an sich heran und legte ihr Kinn auf seine Schulter. Sie brachte ihre Lippen an sein Ohr. „Was war es gleich noch, was du sagtest – die Welt solle brennen?“

Welch Fluch wurde mir von einer unbekanntten Gottheit auferlegt, der mich zwingt mitanzusehen, wie der Tod und das Verderben mir jeden Freund aus mehr als dreizehn Generationen nehmen? Ich spüre, wie der Fluch an Stärke gewinnt. Dieses Tal der Erholung verdunkelt sich und die Leben derer um mich fallen unter seine Schatten.

– Arrizon, der Letzte Gelehrte von Saradyn







DESCENT[®]

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

DAS BLUTVERMÄCHTNIS

KAMPAGNENBUCH



AKT I

ABENDDÄMMERUNG

Die Gruppe Abenteurer war gerade dabei aufzubrechen. Nach vielen Stunden hatte ihre Siegesfeier am Tisch in der Ecke des Raums ein Ende gefunden. Sie leerten ihre Krüge, sangen ein paar unverständliche Zeilen einer Lobhymne, die sie auf sich gedichtet hatten, und weckten ihren Kameraden, der unter einem Stuhl eingenickt war.

Als der Schankraum still wurde, huschte eine vermummte Gestalt an den leeren Tisch und löschte den flackernden Kerzenstummel, der darauf stand. Im Dunkeln wartete der Schatten, reglos. Schließlich waren die einzigen verbleibenden Gäste jene, die unter den Tischen lagen. Die Tür knarrte, und ein Priester mit weiter Kapuze trat ein. Kurz ließ er den Blick durch den Raum streifen, dann ging er geradewegs auf die Ecke zu.

„Entschuldige die Verspätung“, keuchte er und ließ sich auf einem Hocker nieder. „Es gibt noch so viel zu tun. Hast du jemanden gefunden, der uns helfen kann?“

„Dem letzten Haufen habe ich nicht getraut“, antwortete die vermummte Gestalt. Sie lehnte sich vor, wobei goldenes Haar aus den Schatten hervorblitzte. „Für den Preis, den du bietest, wollten sie es nicht tun“, raunte sie.

„Dann haben wir ein Problem.“ Der Priester wandte sich um und bestellte wortlos ein Getränk. „Wir ziehen morgen los. Waffen haben wir, aber ein paar Hände mehr, sie zu führen, wären schön gewesen. Wo ist der Junge?“

Die Frau wartete, bis der Wirt das Getränk abgestellt und wieder gegangen war. „In meinem Zimmer. Er schläft. Willst du ihn direkt mitnehmen?“

„Nein, gleich morgen Früh komme ich ihn holen. Bei dir ist er bis dahin sicherer.“ Der Mann fuhr mit dem Finger am Rand seines Kruges entlang. „Ich wollte, du kämst mit. Ich habe das Gefühl, der Hexe direkt in die Hände zu spielen, indem wir ihn mitnehmen.“

„Helena will ihn in ihrer Nähe haben ... außerdem wird er gebraucht.“

„Er ist noch ein Kind. Was soll er gegen eine Magierin ausrichten – eine Vampirin noch dazu?“

„Sprich den Namen dieser Kreaturen nicht so laut aus.“ Eine Weile waren beide still, während ihre Augen jeden Schatten beobachteten. „Und du würdest dich wundern. Ein paar Tricks habe ich ihm beigebracht.“

Der Mann sah ihr direkt in die Augen. „Na, ob das so eine gute Idee war ...“, murmelte er.

„Wir werden sehen.“ Die Frau erhob sich. „Ich sitze schon zu lange hier. Ich werde zurückbleiben, um Leute zu finden, die ich euch nachschicken kann. Ein paar Aufrichtige wird es hier doch noch geben.“ Sie hielt inne und vergewisserte sich, dass niemand zusah. Dann bückte sie sich und umarmte den alten Priester. „Gute Nacht, Vater. Pass auf dich auf.“

Euer Auftrag lautet, eine Gruppe Mönche auf dem Weg zum Kloster und anschließend das Kloster selbst zu beschützen. Leider sind sie gestern schon aufgebrochen. Nabe der Mittagsstunde des zweiten Tags holt ihr sie endlich ein.

Ein Junge steht reglos auf dem Pfad. Er streckt eine Hand vor und lässt einen blauen Lichtstrahl in den Wald zu eurer Linken fahren. In der anderen Hand hält er einen gezackten Dolch, von dem Blut tropft. Zwischen den Bäumen erklingt das nur allzu bekannte Singen von Bogensehnen und der Junge wirft sich hinter einem Wagenwrack in Deckung. Laut rufend stürzt ihr vor, noch während die primitiven Pfeile an ihm vorbei schwirren. Er starrt euch mit leuchtend blauen Augen an. Dann kriecht er hinter der Deckung hervor, gerade als ein heiseres Brüllen die Luft erfüllt.

„Goblins! Viele von uns sind verwundet“, ruft er und deutet den Pfad entlang.

Ihr zerrt ihn in Deckung, als eine neue Salve Pfeile aus dem Dickicht schießt, doch er reißt sich los. „Nein, wir müssen die Anderen retten.“ Seine Augen leuchten, halb vor Aufregung, halb aus Furcht. „Goblins fliehen, wenn man ihre Hunde erlegt. Los doch!“, ruft er und rennt im Zickzack zurück zum Planwagen, um den unablässigen Pfeilsalve zu entgehen.

MONSTER

Goblin-Bogenschützen. Barghests.

AUFBAU

Die Goblin-Bogenschützen werden auf das Schlachtfeld gestellt. Die Barghests werden auf den Bau gestellt. Jeder Barghest hat 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Die Heldenspieler wählen 1 Helden, der den Novizen begleitet. 1 weißer Aufgabenmarker wird auf den entsprechenden Heldenbogen gelegt.

Der Overlord legt auf so viele Felder der Feuerstelle, wie Helden mitspielen, je 1 Personenmarker. Sie stellen verwundete Mönche dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Wenn zu Beginn eines Overlordzuges mindestens 1 Goblin-Bogenschütze auf dem Wrack steht, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Wenn am Ende eines Overlordzuges mindestens 1 Goblin-Bogenschütze auf dem Wrack steht, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

DER NOVIZE

Der Held, der den Novizen begleitet, erhält -1 auf seine Geschwindigkeit.

Jedes Mal, wenn der Held, der den Novizen begleitet, seinen Zug auf einem Nachbarfeld eines verwundeten Mönchs beendet, wählt dieser Held 1 benachbarten verwundeten Mönch und legt dessen Marker vor sich ab (siehe „Belohnungen“).

Als Aktion kann der Held, der den Novizen begleitet, den weißen Aufgabenmarker einem benachbarten Helden geben.

VERWUNDETER MÖNCH



NOVIZE



VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord bis zu 2 Goblin-Bogenschützen auf den Bau stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn keine Barghests mehr auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Goblins kreischen vor Wut und feuern eine letzte Pfeilsalve ab, bevor sie sich in den Wald zurückziehen. Ihre hastig abgeschossen Pfeile verfehlen ihr Ziel um Längen. Dann wird es still.

Der Planwagen ist ein Wrack, das die Goblins gründlich geplündert haben. Die Mönche sammeln die verbleibenden Wertsachen zusammen und schnallen sie sich auf den Rücken. Ihr schafft Platz in euren Bündeln, um auf dem Rest des Weges einen Teil der Last zu tragen.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 7 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Ihr werdet von den Monstern weit vom Planwagen abgedrängt. Als ihr endlich ein paar Überlebende zum Gegenangriff formieren könnt, sind die Monster längst über alle Berge. Ihr helft den Mönchen die Überreste des Planwagens zu durchsuchen, aber alles Wertvolle wurde gestohlen.

Der Overlord hat gewonnen!

In jedem Fall liest der Overlord zum Schluss folgenden Text vor:

Ihr schultert eure Bündel und wollt losziehen; da seht ihr den Jungen euch bewundernd anstarren. „Ihr seid unglaublich“, flüstert er, „kann ich mit euch kommen?“ Sein Blick fällt auf eine eurer Waffen. „Darf ich mal halten?“

„Tyrus! Das kannst du mit Sicherheit nicht!“, rügt ihn einer der Mönche. Tyrus seufzt und verdreht die Augen.

„Vielleicht nächstes Mal, Kleiner“, sagt euer Kamerad und muss ein Lächeln unterdrücken. Während der nächsten Stunden weicht euch der Junge nicht von der Seite. Sein Mitteilungsbedürfnis ist enorm, seien es interessierte Fragen zu euren Abenteuern oder unglaubwürdige Geschichten seinerseits. So verstreichen die Stunden angenehm und schnell.

Als die Sonne schon rot hinter den Bergen verschwindet, trifft ihr Helena auf dem Pfad, eine Hohepriesterin aus dem Kloster. Sie bittet euch, dass ihr euch ihrer Armee anschließt – eine kleine Schar aus Kundschaftern und Milizen – die im Herzen des Tals ihr Lager aufgeschlagen hat. Bis in die frühen Morgenstunden beratschlagt ihr euch mit Helena – wie steht es um die Sicherheit des Klosters, was steckt hinter der herannahenden Finsternis, und was mögen die nächsten Tage und Wochen bringen?

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 EP zusätzlich und die Helden werfen alle Personenmarker bis auf 1 ab.

Dann erhalten die Helden 25 Goldstücke für jeden Personenmarker, der vor ihnen liegt.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Rellegars Ruhestätte“ oder „Die Belagerung der Himmelsfeste“ als nächstes Abenteuer aussuchen.

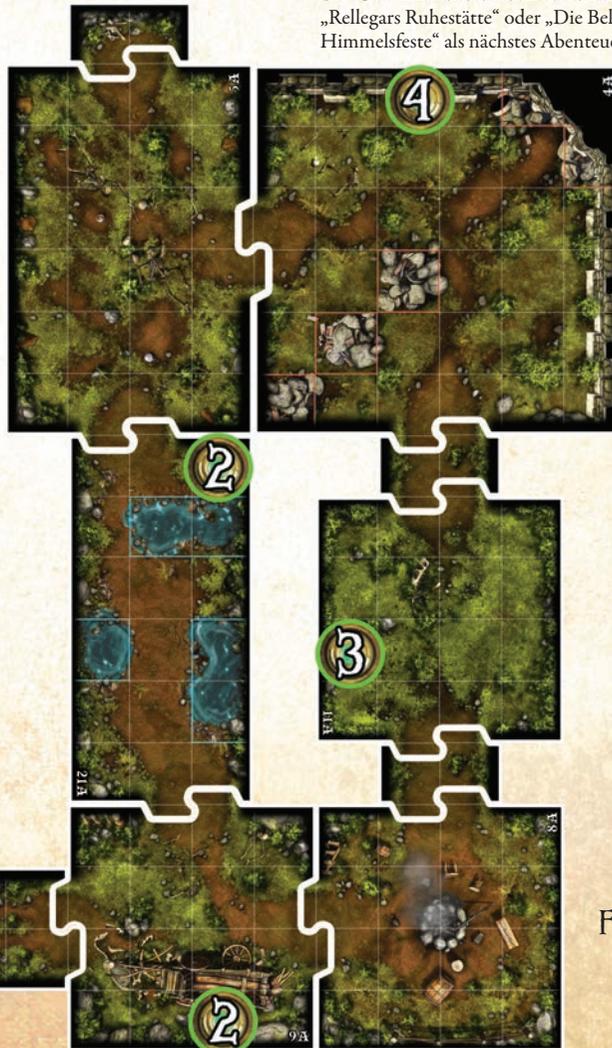
5A
SCHLACHT-
FELD

4A
BAU

9A
WRACK

EINGANG

8A
FEUERSTELLE





Noch vor Sonnenaufgang brecht ihr auf, um die Goblins zu jagen, die euch am Tag zuvor überfallen haben. Bis in den Nachmittag hinein folgt ihr ihrer Spur. In einer Lichtung vor euch belustigt sich eine Handvoll Goblins mit einem Spiel, in dem Rennen, Kreischen und Steinschmeißen eine große Rolle zu spielen scheinen. Ihr schleicht heran. Da ertönt eine Stimme zu eurer Rechten.

„Sogenannte Helden kann ich zehn Meilen gegen den Wind riechen“, ruft ein fetter Goblin. „Schnell, gib Lord Merick Bescheid, dass wir Besuch haben“, blafft er einen kleineren Goblin an. Er wirft den armen Wicht in die Ruine hinter sich und schließt die Tür hinter ihm ab.

„Ihr meint also, ihr könnt es mit Splig, dem König aller Goblins, aufnehmen?“, sagt er und watschelt zum Flussufer. „Dann seht mal zu, wie ihr ohne Schlüssel reinkommt.“ Er holt aus und schleudert den Schlüssel ins Wasser. Doch der Wurf ist erbärmlich. Der Schlüssel platscht armselig ins flache Wasser am Ufer. Ihr könnt ihn sogar noch unter der Wasseroberfläche blitzen sehen. Seine Untertanen werden still und starren ihn entsetzt an.

„Ach, scheiß drauf. Ergreift sie!“, brüllt Splig und packt seine Keule.

MONSTER

Splig, Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Splig wird auf das Flussufer gestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden auf den Bach gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Tümpel gestellt.

Der Overlord legt 4 blaue und 1 roten Aufgabenmarker verdeckt auf beliebige Wasserfelder des Flussufers – 1 Marker pro Feld. Die Helden dürfen nicht sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Der rote Aufgabenmarker ist der Schlüssel.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Dann wählen die Helden 1 verdeckt liegenden Aufgabenmarker auf dem Flussufer. Der Overlord deckt den Marker auf und legt ihn dann verdeckt auf ein Wasserfeld des Tümpels, auf dem noch kein Aufgabenmarker liegt.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines verdeckten Aufgabenmarkers diesen aufdecken. Ist es ein blauer, wirft er ihn ab. Ist es der rote, legt er ihn auf seinen Heldenbogen. Der Held trägt jetzt den Schlüssel.

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

Splig sinkt auf ein Knie und stößt keuchend hervor: „Noch habt ihr mich nicht besiegt ...“ Er ringt nach Atem. „Ich bin Splig, König aller Goblins! Ihr habt mich nicht zum letzten Mal gesehen!“ Er wirft euch einen Goblin in den Weg, um euch abzulenken. Dann macht er sich aus dem Staub.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn ein Held mit dem Schlüssel ein Feld des Ausgangs betritt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Goblins setzen alles daran, euch aufzuhalten, doch eurer geballten Kampfkraft haben sie nichts entgegenzusetzen. Ihr zückt den Schlüssel, öffnet die Tür und betretet die modrige Ruine.

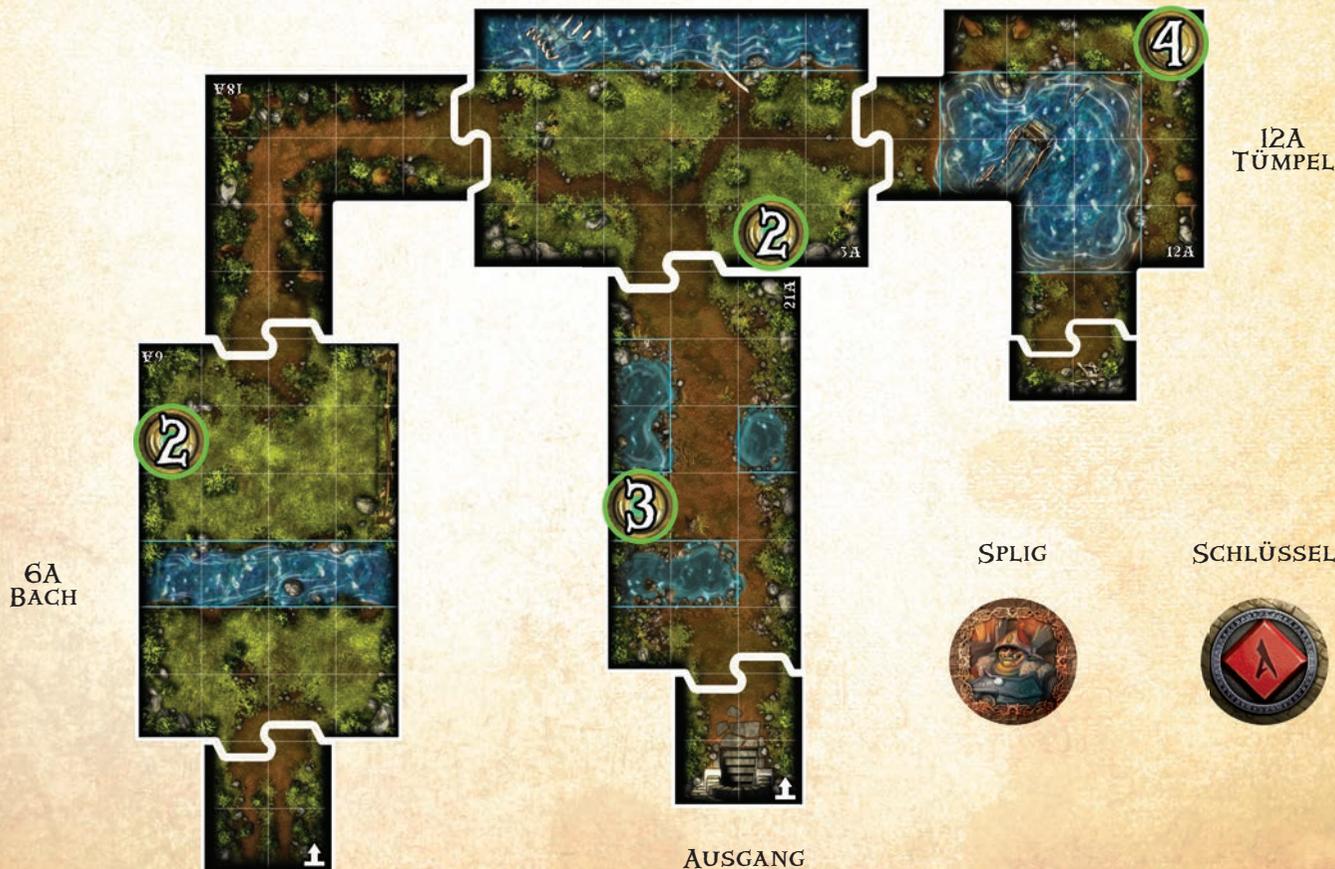
Die Helden haben die Szene gewonnen!

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

Von überall strömen Goblins herbei, um euch aufzuhalten. Ihr klebt schon vom Blut der gefallenen Feinde, und immer noch kommen mehr. Schließlich könnt ihr euch zur Tür durchschlagen und betretet die modrige Ruine.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

3A FLUSSUFER





Während sich eure Augen langsam an die Dunkelheit gewöhnen, bemerkt ihr, dass ihr über die aus dem Planwagen geplünderten Sachen stolpert. Hier haben die Goblins sie also versteckt. Vielleicht könnt ihr dem Kloster ja einige Wertsachen zurückbringen.

Die Tür am Fuß der Treppe öffnet sich, und ein Mann tritt heraus, einen Trupp Goblins im Schlepptau. „Bringt dies eurer Lady“, sagt er und gibt einem seiner Schergen eine Schriftrolle.

„Jawohl, Lord Merick“, antwortet der Goblin.

„Ach, schön euch zu sehen“, sagt Merick, als er euch erblickt. „Ihr kommt zu spät, aber tretet doch ein. Ich war gerade dabei, aufzubrechen.“ Plötzlich steht sein ganzer Körper in roten, wahnwitzigen Flammen.

Ein Feuerstrahl schießt aus seiner Hand, begleitet von den Pfeilen der Goblins. Als ihr in Deckung geht, huscht der Bote unbemerkt an euch vorbei zum Ausgang. Merick zieht sich zurück und schließt die Tür, aber aus dem nächsten Raum hört ihr eine weitere Explosion. Die Wände beben und Steine bröckeln von der Decke. Euch bleibt nicht viel Zeit.

MONSTER

Lord Merick Farrow. Goblin-Bogenschützen.
1 offene Gruppe.

AUFBAU

Lord Merick Farrow wird auf die Bibliothek gestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden auf die Treppe gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Waffenkammer gestellt.

4 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Stützpfeiler dar. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, legt er 2 Erschöpfungsmarker auf den Pfeiler in der Bibliothek.

1 grüner, 1 weißer und 2 rote Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet ausgelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher dieser Marker welche Farbe hat.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist die Truhe mit den gestohlenen Schätzen.

SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf 1 beliebigen Stützpfeiler.

Jedes Mal, wenn Lord Merick Farrow seine Aktivierung auf einem Nachbarfeld eines Stützpfeilers beendet, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf diesen Pfeiler. Sobald auf einem Pfeiler 4 Erschöpfungsmarker liegen, kracht er ein und wird vom Spielplan genommen.

DIE SUCHE NACH DEM LICHT

Als Aktion kann eine Figur einen verdeckten Aufgabenmarker auf einem Nachbarfeld aufdecken. Dann passiert je nach Farbe des Markers Folgendes:

- **Grün:** Die Figur, die den Marker aufgedeckt hat, legt eine -Probe ab. Schlägt sie fehl, stellt ihr Spieler die Figur auf das besondere Feld auf der Treppe. Ist dieses Feld besetzt, stellt er sie auf das nächste leere Feld. Dann wird der grüne Aufgabenmarker wieder umgedreht.
- **Rot:** Die Figur, die den Marker aufgedeckt hat, legt eine -Probe ab. Schlägt sie fehl, werden alle Aufgabenmarker auf dem Kanal verdeckt gemischt und wieder ausgelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher dieser Marker welche Farbe hat.
- **Weiß:** Die Figur, die den Marker aufgedeckt hat, nimmt ihn auf.

DER VERBORGENE STAB

Wer den weißen Aufgabenmarker aufgenommen hat, trägt den Stab. Ein Held, der den Stab trägt, erhält die Reliktkarte „Stab des Lichts“. Ein Hauptmann, der den Stab trägt, erhält sofort die Reliktkarte „Stab der Schatten“, auch wenn er bereits ein Relikt trägt.

Wird der Stabträger besiegt, legt sein Spieler den weißen Aufgabenmarker auf das nächste leere Nachbarfeld der Figur und legt die Reliktkarte beiseite. Als Aktion kann eine Figur auf einem Nachbarfeld des weißen Aufgabenmarkers diesen aufnehmen.

WESHALB WIR HIER SIND

Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, legt er ihn auf seinen Heldenbogen. Er trägt jetzt die Schatztruhe. Ein Held, der die Schatztruhe trägt, kann den Spielplan über den Eingang verlassen.



VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord, wenn Lord Merick Farrow bereits besiegt wurde und im Moment nicht auf dem Spielplan steht, Lord Merick Farrow auf ein Nachbarfeld eines Stützpfeilers stellen. Dabei gewinnt Lord Merick Farrow alle zurück.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn ein Held mit der Schatztruhe über den Eingang den Spielplan verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Decke gibt nach, und Staub und Steine regnen auf euch herab. Ihr umklammert die gefundenen Schätze und rennt auf den Lichtschimmer zu, der hoffentlich den Ausgang weist. Ihr hattet es kaum noch gehofft, aber schließlich entkommt ihr der Steinlawine.

Ihr bezweifelt, dass der Magier unter ihr begraben wurde. Er hat gefunden, wonach er suchte, und euch verwehrt herauszufinden, was es war.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn keine Stützpfeiler mehr auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Fackeln erlöschen, als immer mehr Steine von der Decke krachen. Das Licht vom Eingang ist verschwunden. In der Finsternis drückt euch die Last der Steine zu Boden. Langsam ebbt das Getöse ab, doch bis sich auch der Staub gelegt hat, vergehen lange Minuten. Unter Aufbietung aller Kräfte, körperlicher und magischer, könnt ihr euch schließlich aus dem Geröll befreien. Ihr könnt einen schwachen Schimmer ausmachen und spürt einen leichten Hauch auf euren Wangen. Ihr hievt einen großen Brocken beiseite, und endlich erblickt ihr das Licht der untergehenden Sonne. Ihr seid gerettet.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 25 Goldstücke pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn ein Held den Stab des Lichts trägt, erhalten die Helden das Relikt „Stab des Lichts“.

Wenn nicht, erhält der Overlord das Relikt „Stab der Schatten“.

In jedem Fall erhält der Overlord das Relikt „Schild des Zorek“.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Böses Blut“ oder „Die Rückkehr des Barons“ als nächstes Abenteuer aussuchen

STAB

STÜTZPFEILER



LORD MERICK FARROW

SCHATZTRUHE





Als ihr die Feste am Südrand des Tals erreicht, lässt euch die Kommandantin sofort die Truppen und Verteidigungsanlagen inspizieren. Die Feste ist gewaltig und erstreckt sich auf mehreren Ebenen tief in den Berg hinein. Vierzig Mann halten hier noch die Stellung, ein Bruchteil der eigentlichen Kapazitäten. Ihr seid gerade im Obergeschoss, als von unten eine Alarmsglocke durch die leeren Gänge hallt.

Die Kommandantin zieht ihr Schwert und hastet die Treppe hinunter. Ihr folgt ihr, so schnell ihr könnt. Ihr erreicht das Torhaus gerade, als ein Halbdrache auf ein offenes Fenster zubält. Auf dem Boden liegen verwundete Wachen und die Tormechanik liegt in Trümmern.

„Seid gegrüßt, Menschlinge“, wirft euch der Halbdrache höhnisch vom Fenstersims entgegen. „Ich bin Belthir, Erbe des Gryvorn.“ Sichtbar gespannt wartet er auf eure Reaktion ab, als müsstet ihr vor Schreck die Hände über dem Kopf zusammen schlagen. Als ihr ihn nur schweigend anstarrt, seufzt er. „Niemand liest mehr die Klassiker ... Sei's drum, schon bald wird mein Name wieder gefürchtet werden.“ Er zwinkert euch zu, dann stürzt er sich rückwärts aus dem Fenster just, als mehr Feinde durch das Tor hereinströmen.

„Holt mir einen Baumeister!“, ruft die Kommandantin und stürmt in den Raum. „Wir müssen diese Ebene verteidigen, bis wir die Tore wieder schließen können!“

MONSTER

Sir Alric Farrow. Belthir. Goblin-Bogenschützen. Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe. 1 offene Gruppe (nur kleine Monster).

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf die Waffenkammer.

Sir Alric Farrow wird wie eingezeichnet auf das Grasland gestellt. Belthir wird auf das besondere Feld auf dem Wasserfall gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Spinnenhöhle gestellt. Die offene Gruppe kleiner Monster stellt die Invasionstruppen dar. Weder sie noch die Goblin-Bogenschützen werden zu Beginn aufgestellt. Die andere offene Gruppe stellt die Unterstützungstruppen dar. Sie wird auf das Torhaus gestellt.

Die Helden legen 8 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

4 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Diese stellen den Tunnel durch den Wasserfall dar.

1 grüner, 1 weißer und 1 roter Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet auf das Torhaus gelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Sie stellen Hebel dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Zu Beginn des Abenteuers sind alle Türen offen.

SONDERREGELN

Am Ende jedes Overlordzuges werfen die Helden 1 der acht Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Solange die Tür am Wasserfall offen ist, kann eine Figur auf einem Feld des Tunnels (blauer Aufgabenmarker) 2 Bewegungspunkte ausgeben, um sich auf ein anderes Feld des Tunnels zu bewegen, als wären die Felder benachbart. Wenn beide Felder auf der anderen Seite des Tunnels besetzt sind, kann die Figur stattdessen auf das nächste leere Feld auf der anderen Seite des Tunnels gestellt werden.

TORWACHEN

Türen können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Zu jeder Tür gibt es einen farblich passenden Hebel.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Hebels diesen betätigen. Dazu dreht er diesen Hebel wieder auf die bunte Seite und die anderen Hebel wieder auf die graue Seite. Jedes Mal, wenn ein Hebel auf die bunte Seite gedreht wird, wird die farblich passende Tür geschlossen. Jedes Mal, wenn ein Hebel wieder auf die graue Seite gedreht wird, wird die farblich passende Tür geöffnet.

Wird eine Tür geschlossen, während ein großes Monster Felder auf beiden Seiten der Tür besetzt, wird es besiegt.

SCHWINGEN DES KRIEGES

Als Aktion kann Belthir abheben. Dabei kann er 1 kleines Monster auf einem seiner Nachbarfelder mitnehmen. Der Overlord nimmt Belthir vom Spielplan und stellt ihn auf eines der besonderen Felder. Ist dieses Feld besetzt, stellt er ihn auf das nächste leere Feld zu diesem besonderen Feld. Hat Belthir ein Monster mitgenommen, nimmt der Overlord es vom Spielplan und stellt es auf ein leeres Nachbarfeld Belthirs. Belthir und das mitgenommene Monster werden betäubt.

DIE FESTE EINNEHMEN

Sir Alric Farrow, die Goblin-Bogenschützen und die Invasionstruppen können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Für jedes Monster, das so den Spielplan verlässt, legt der Overlord Erschöpfungsmarker vor sich ab:

- Normales Monster: 1 Erschöpfungsmarker.
- Elite-Monster: 2 Erschöpfungsmarker.
- Sir Alric Farrow: 3 Erschöpfungsmarker.

Wenn Sir Alric Farrow zum ersten Mal von einem Angriff betroffen wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der stumme Ritter schreitet unbeirrt weiter voran. Eure Angriffe scheinen ihn kaum zu kratzen. Er starrt an euch vorbei, sein einziges Ziel, die Feste einzunehmen. Ihr schämt euch für den Gedanken, aber insgeheim ist es euch recht, nicht im Mittelpunkt seiner Aufmerksamkeit zu stehen.

Wenn Sir Alric Farrow besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als euer Angriff die Rüstung des Ritters durchdringt, strömt ein roter Nebel heraus. Alric wankt zurück und schwingt seinen mächtigen Schild hin und her, um sich euch vom Leib zu halten. Unbeholfen versucht er den Nebel am Ausströmen zu hindern. Als er merkt, dass es zu spät ist, schleudert er euch seinen Schild entgegen. Der schwarze Stahl wirbelt durch die Luft und bohrt sich in die Steinwand hinter euch. Dann reißt er sich seinen Helm vom Kopf. Der Anblick, der sich euch bietet, ist unfassbar schrecklich, aber im Nu löst er sich in Luft auf und entschwindet eurer Erinnerung. Seine Rüstung kracht zu Boden. Sir Alric ist verschwunden.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord so viele Monster auf den Eingang stellen, wie Helden mitspielen. Dies dürfen nur Goblin-Bogenschützen und/oder Invasionstruppen sein (Gruppengrößen einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Höhlenspinne auf die Spinnenhöhle stellen (Gruppengröße einhalten).

Sobald die Helden den vierten Erschöpfungsmarker vor sich abwerfen, stellt der Overlord die Unterstützungstruppen auf den Eingang (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden den letzten Erschöpfungsmarker vor sich abgeworfen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Plötzlich schließen sich rasselnd die Tore. Eine Falltür im Boden öffnet sich und heraus klettert der grinsende Mechaniker. Die Wachen stürmen zu den Fenstern und schießen den fliehenden Feinden Pfeile hinterher. Die Himmelsfeste ist gerettet ... fürs Erste.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 8 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Das Tor ächzt und birst und wird gleich darauf von einer gewaltigen Kreatur auf der anderen Seite aus den Angeln gerissen. Ihr wollt euch schon den neuen Feinden stellen, doch die Kommandantin hält euch zurück. „Es hat keinen Zweck. Unsere beste Chance ist, uns im Kloster zu verschansen. Ich habe den Rückzug schon angeordnet.“ Mit der Kommandantin haltet ihr die Stellung noch, solange ihr könnt. Dann folgt ihr den letzten Wachen hinaus. Sie führt euch in ihr Quartier und verriegelt die Tür. Sie zieht einen Wandteppich beiseite und schiebt euch in die dahinter liegende Öffnung. Soldaten aus dem Kloster stoßen zu euch und in den Höhlen hinter der Feste könnt ihr den Feind fürs Erste in Schach halten.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 25 Goldstücke pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn genau 2 Erschöpfungsmarker vor den Helden liegen, erhalten sie 25 Goldstücke; wenn weniger als 2 vor ihnen liegen, erhalten sie 50 Goldstücke (unabhängig vom Gewinner).

Wenn Sir Alric Farrow besiegt wurde, erhalten die Helden das Relikt „Schild des Dunklen Gottes“. Wenn nicht, erhält der Overlord das Relikt „Schild des Zorek“ (unabhängig vom Gewinner).

In jedem Fall erhält der Overlord das Relikt „Stab der Schatten“.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Das Archiv des Arrizon“ oder „Die Rückkehr des Barons“ als nächstes Abenteuer aussuchen.





Ihr wälzt euch auf euren Schlafmatten hin und her und versucht so wenig Druck wie möglich auf eure vielen Blessuren zu legen. Die letzten Stunden haben euch wenig Schlaf gebracht und bis zum Sonnenaufgang ist es nicht mehr lang. Resigniert gebt ihr den Versuch, Schlaf zu finden, auf und entfacht das Lagerfeuer wieder. Im Morgengrauen könnt ihr einen Reiter ausmachen, der sich von Westen nähert.

„Der Feind ist in die Höhlen nördlich des Dorfes vorgedrungen“, ruft er, „unter dem Kloster. Man hört dunkle Worte aus dem Wald ringsum. Sicher eine Hexe, die einen Zauber wirkt.“

Sofort brecht ihr auf und betretet den Wald, solange die östlichen Berge euch noch den Schutz der Dunkelheit gewähren. Vor dem Eingang der Höhle stehen ein paar Wachen, die aber fliehen, als sie euch kommen sehen. Auf der Schwelle liegen erschlagene Dorfbewohner. Ihr Blut tropft noch von der rissigen, alten Tür. Es sammelt sich am Boden und fließt hinein in die Dunkelheit.

In der Höhle riecht es scharf nach Kupfer und Erde. Nach ein paar Schritten hört ihr eine unheimliche Stimme von den Wänden widerhallen. „Wen haben wir denn hier? Ich kann mich nicht erinnern Gäste geladen zu haben.“ Vor euch seht ihr eine schöne Frau, ihr erkennt es jedoch sofort als eine bloße Erscheinung. „Ich bin Lady Eliza Farrow und ich bin gekommen, um mir zu holen, was mir zusteht. Lasst mich allein.“ Sie lächelt und entblößt dabei blutbesudelte, spitze Eckzähne. Die Erscheinung verblasst und sofort könnt ihr wieder den unheimlichen Sprechgesang aus den Tiefen der Höhle hören.



MONSTER

Lady Eliza Farrow. Sarkomanten. Zombies.
3 offene Gruppen.

AUFBAU

Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf die Kapelle gestellt. Die Sarkomanten werden auf die Kapelle gestellt. Je 1 offene Gruppe wird auf den Schrein, die Kleine Höhle und die Große Höhle gestellt. Die Zombies werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

3 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Schutzsiegel dar.

2 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen den Altar dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Schutzsiegels eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, ist das Siegel gebrochen und der Aufgabenmarker wird vom Spielplan genommen. Dann legt der Held eine -Probe ab. Wenn sie misslingt, wird er betäubt.

Wenn das dritte Siegel gebrochen ist, nimmt der Overlord die verriegelte Tür vom Spielplan und liest folgenden Text vor:

Das letzte Siegel bricht und Elizas Stimme schwillt weiter an. Von den Wänden tropft Blut und zeichnet fremdartige Symbole auf die kalten Steine.

Wenn zum ersten Mal ein Held ein Feld der Kapelle betritt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eliza trinkt gierig aus einem Silberkelch, der von schwarzer Energie umflackert wird, und hält nur kurz inne, um den nächsten Vers ihres Zauberspruchs auszusprechen. Im ganzen Raum steigen Blutropfen vom Boden und sammeln sich an der Decke. In der wabernden Lache zeichnen sich Fratzen und Symbole ab, welche die Vampirdame aufmerksam beobachtet. Sie spricht euch nicht an, doch ihrer Körpersprache entnehmt ihr, dass sie euch bemerkt hat.

BLUTOPFER

Als Aktion kann Lady Eliza Farrow auf einem Nachbarfeld des Altars ein Blutopfer darbringen. Dazu legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf ein beliebiges leeres Feld des Spielplans, auf dem noch kein Erschöpfungsmarker liegt. Dann erleidet Lady Eliza 1 . Der Overlord legt 1 Schadensmarker neben den Altar.

VERRUCHTE ZAUBERSPRÜCHE

Als Aktion kann Lady Eliza Farrow auf einem Nachbarfeld des Altars einen Zauber sprechen. Dazu legt sie eine -Probe ab.

Wenn sie gelingt, legt der Overlord einen Erschöpfungsmarker weniger, als Helden mitspielen, einzeln auf beliebige leere Felder des Spielplans. Dann wirft er 1 roten und 1 gelben Machtwürfel. Lady Eliza erleidet die gewürfelten . Dann legt er so viele Schadensmarker neben den Altar, wie er gewürfelt hat. Hat er mindestens 1 gewürfelt, werden alle Figuren in der Kapelle betäubt.

Wenn die Probe misslingt, legt der Overlord so viele Erschöpfungsmarker, wie Helden mitspielen, einzeln auf beliebige leere Felder des Spielplans. Eliza erleidet 1 . Der Overlord legt 1 Schadensmarker neben den Altar.

MÜHSAMER AUFSTIEG

Immer wenn ein Held ein Feld betritt, auf dem ein Erschöpfungsmarker liegt, erleidet er 1 und nimmt den Marker vom Spielplan.

BLUTSVERBINDUNG

Jedes Mal, wenn ein Angriff Lady Eliza zufügt, kann der Overlord den Schaden stattdessen vollständig auf einen oder mehrere Sarkomanten auf Lady Elizas Nachbarfeldern verteilen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge ersetzt der Overlord jeden Erschöpfungsmarker auf dem Spielplan durch 1 Zombie (Gruppengröße einhalten). Alle Erschöpfungsmarker, die so nicht ersetzt wurden, nimmt er vom Spielplan.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Lady Eliza besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Lady Eliza windet sich, und der Kelch entgleitet ihren schlanken Fingern. Scheppernd kracht er zu Boden und springt vibrierend von den Steinplatten ab. Als er das zweite Mal den Boden berührt, zerspringt er. Blut strömt von der Decke, und gellende Schreie entweichen in alle Richtungen. Lady Elizas Körper löst sich in roten Nebel auf, der sich mit den Blutlachen vermischt.

Ihre Stimme säuselt in euren Ohren, als stünde sie direkt hinter euch: „Ihr wollt mich also als Feindin haben. Das werde ich mir merken. Euch werde ich als Erste heimsuchen, wenn ich mein rechtmäßiges Erbe angetreten habe.“

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald mindestens 25 Schadensmarker neben dem Altar liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eine riesige Blutlache überzieht brodelnd die gesamte Decke der Kapelle. Lady Elizas Schergen halten euch in Schach, während sie den Kelch empor reckt und ein einziges Wort in einer fremden Sprache spricht. Ein schwarzer Tropfen schwebt hinunter zum Kelch. Mit aller Kraft versucht ihr euch zu ihr durchzukämpfen, doch da streckt die Vampirdame eine Hand vor und fängt den Tropfen auf. Sie führt die Hand zu ihren Lippen und schluckt. Für einen Augenblick schweift ihr Blick in die Ferne, dann fällt er wieder auf euch. „Ihr habt versagt“, wirft sie euch zu, „flieht, solange ihr noch könnt.“ Höhnisch lachend löst sie sich in roten Nebel auf, der kurz um euch herum wirbelt und dann aus dem Raum fegt.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

In jedem Fall erhalten die Helden 25 Goldstücke für jedes zerstörte Schutzsiegel.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie weitere 25 Goldstücke pro Held. Als nächstes Abenteuer kann „Caladens Brücke“ gewählt werden.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Als nächstes Abenteuer kann „Urkho wird kommen“ gewählt werden.

BÖSES BLUT

SZENE 1

5B
GROSSE HÖHLE

9B
KLEINE HÖHLE

6B
KAPELLE

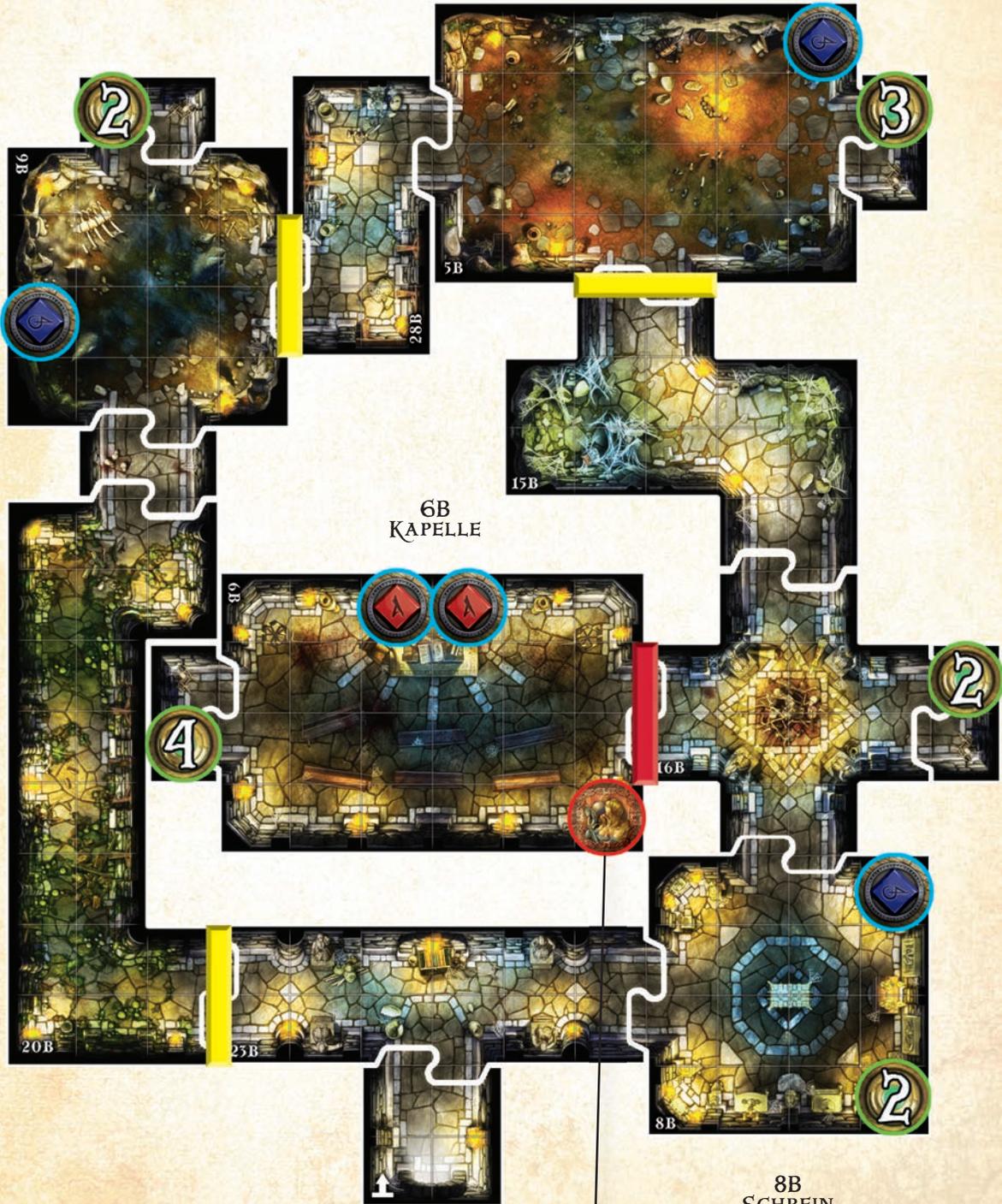
8B
SCHREIN

EINGANG

SCHUTZSIEGEL

ALTAR

LADY
ELIZA FARROW



DIE RÜCKKEHR DES BARONS

SZENE 1

Ein junger Mann stolpert durch euren Zeltingang. Ein abgebrochener Pfeil steckt in seiner Schulter, doch als ihr ihm damit helfen wollt, winkt er ab. „Dafür ist keine Zeit. Ich habe das Lager der Feinde im Osten beobachtet. Wagen mit dem Banner von Carthia sind durchgefahren. Sie hatten Gefangene und andere mysteriöse Waren geladen.“ Der Mann hält kurz inne und starrt euch an. „Versteht Ihr nicht? Zachareth lebt! Der verruchte Baron von Carthia ist im Anmarsch.“ Dann sinkt er vor Erschöpfung zusammen. Ihr schickt nach einem Heiler und brecht sofort zu dem Turm auf, den euch der Kundschafter genannt hat.

Ihr nähert euch von Norden, erklimmt die Klippen und erreicht unbemerkt den Eingang. Aus den Fenstern dringt Rauch, der nach Blut und Verderben stinkt.

„Natürlich kommt ihr ausgerechnet heute“, ertönt plötzlich eine Stimme von oben. Ihr reckt die Hälse und seht Baron Zachareth auf einem Balkon hoch oben stehen. „Dann lasst uns beginnen!“

MONSTER

Lady Eliza Farrow. Zombies. Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf die Treppe gestellt. Die Zombies werden auf die Waffenkammer gestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden auf den Ausgang gestellt. Die offene Gruppe wird auf die eingestürzte Halle gestellt.

1 weißer und 3 blaue Aufgabenmarker werden für Szene 2 beiseitegelegt. Dann werden 6 Aufgabenmarker verdeckt wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen brodelnde Phiolen dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Jeder Goblin-Bogenschütze innerhalb von 3 Feldern zu Lady Eliza ist in ihrem Bann.

Wenn sie besiegt wird, werden alle brodelnden Phiolen, die von Goblin-Bogenschützen getragen werden oder noch auf dem Spielplan sind, abgeworfen.

DOPPELT PLAGT EUCH

Während sie auf einem Nachbarfeld zu einer brodelnden Phiolen stehen, können Lady Eliza, ein Held oder ein Goblin-Bogenschütze, der unter Elizas Bann steht, versuchen die brodelnde Phiolen aufzunehmen.

Wenn Lady Eliza Farrow es versucht, legt sie eine  oder -Probe ab. Wenn sie gelingt, legt der Overlord den Aufgabenmarker vor sich ab. Aufgabenmarker, die vor dem Overlord liegen, sind für diese Szene aus dem Spiel, werden aber für Szene 2 gebraucht.

Wenn ein Held es versucht, legt auch er eine  oder -Probe ab. Wenn sie gelingt, legt er den Aufgabenmarker auf seinen Heldenbogen. Er trägt jetzt die brodelnde Phiolen.

Wenn ein Goblin-Bogenschütze es versucht, legt auch er eine  oder -Probe ab, wobei er Lady Elizas Attributwerte verwendet. Wenn sie gelingt, legt der Overlord den Aufgabenmarker auf diesen Goblin. Er trägt jetzt die brodelnde Phiolen. Jeder Goblin-Bogenschütze kann höchstens 1 brodelnde Phiolen gleichzeitig tragen.

Wenn eine Figur, die mindestens 1 brodelnde Phiolen trägt, besiegt wird oder aus einem anderen Grund vom Spielplan genommen wird, legt ihr Spieler die Phiolen(n) einzeln auf leere Nachbarfelder dieser Figur.

Wenn ein Goblin-Bogenschütze mit einer brodelnden Phiolen ein Feld des Ausgangs betritt, legt der Overlord diesen Aufgabenmarker vor sich ab.

VERSTÄRKUNG

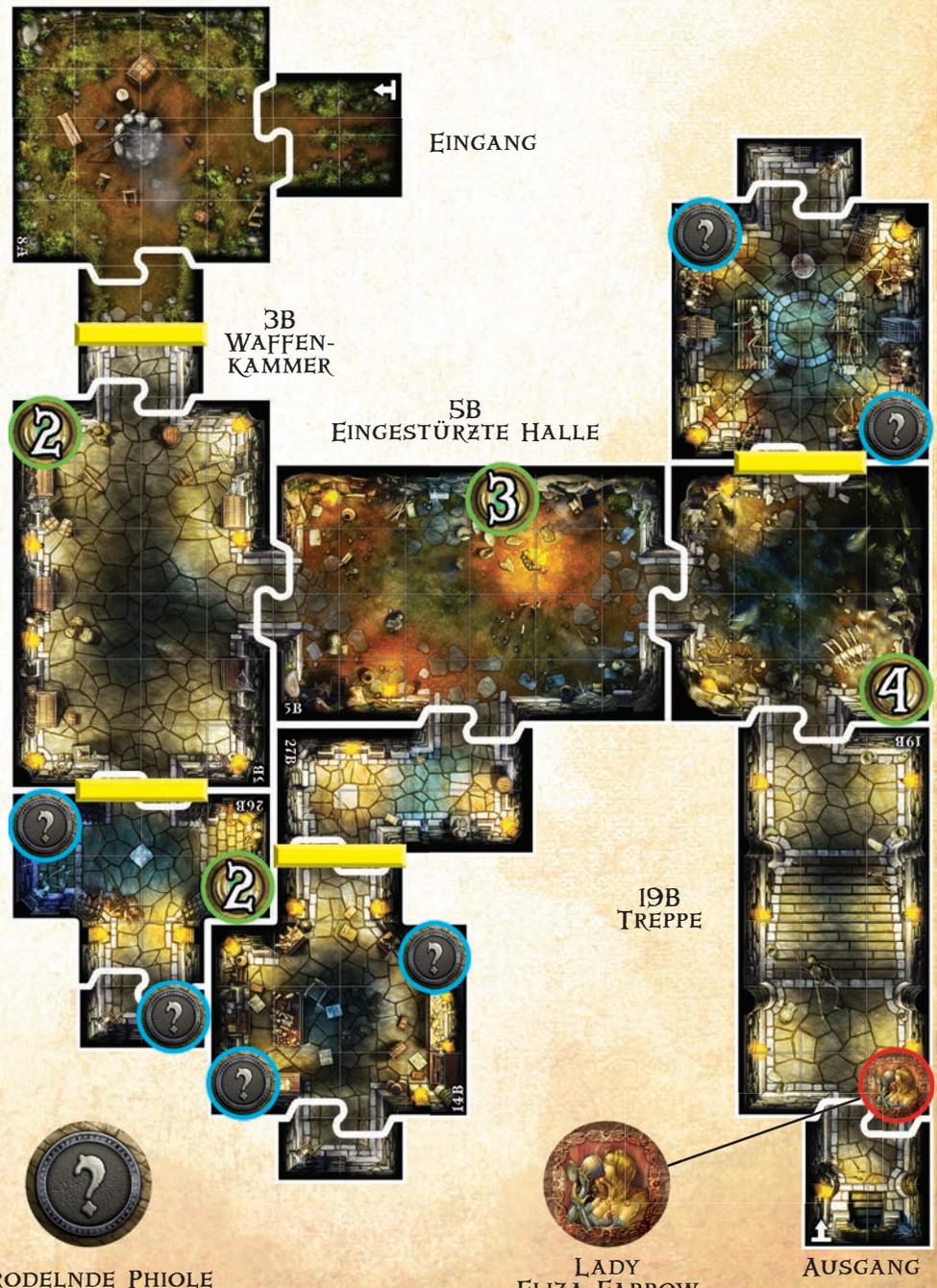
Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschütze auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle brodelnden Phiolen auf Heldenbögen und/oder vor dem Overlord liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Lady Eliza faucht und weicht zurück. Ihr setzt nach, aber in dem Moment löst sie sich in roten Nebel auf, der kurz um euch herum wirbelt und dann aus dem Raum fegt.

Szene 1 ist abgeschlossen. Der Overlord lässt die Aufgabenmarker für Szene 2 vor sich liegen. Die Helden nehmen alle Aufgabenmarker von ihren Heldenbögen und legen sie gesammelt vor sich ab.



BRODELNDE PHIOLN

LADY ELIZA FARROW

AUSGANG



DIE RÜCKKEHR DES BARONS

SZENE 2

Ihr habt euch bis ins oberste Stockwerk des Turms vorgekämpft. Dort wartet der Baron auf euch. In der Hand hält er einen schwarz glühenden Runenstein. Die Luft ist heiß und erfüllt mit dem Gestank von Blut. „Endlich“, sagt Zachareth, „ich wurde schon ungeduldig.“ Er streckt den Runenstein vor, und ein schwarzer Strahl schießt euch entgegen. Dem ersten weicht ihr aus, aber es folgen sofort weitere. „Ziert euch doch nicht so. Es wird nur ein paar Aonen lang wehrtun.“

MONSTER

Baron Zachareth. 3 offene Gruppen.

AUFBAU

Baron Zachareth wird wie eingezeichnet auf den Rittersaal gestellt. Er trägt das Relikt „Die Schattenrunen“. Je 1 offene Gruppe wird auf den Rittersaal, die Höhle und die Waffenkammer gestellt.

3 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Fässer dar. 1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Rittersaal gelegt. Er stellt den Kessel dar.

Die Aufgabenmarker, die der Overlord aus Szene 1 vor sich liegen hat, stellen verhexte Phiole dar.

Die Aufgabenmarker, welche die Helden aus Szene 1 vor sich liegen haben, stellen geweihte Phiole dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Türen können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Baron Zachareth kann sich durch Türen hindurch bewegen.

FEUER ZISCHT

Nach jedem Angriffswurf Baron Zachareths kann der Overlord genau 1 verhexte Phiole, die vor ihm liegt, abwerfen, um dem Angriff +1 zu geben.

Egal, ob er das tut oder nicht, können die Helden jetzt genau 1 geweihte Phiole, die vor ihnen liegt, abwerfen, um Zachareths Angriff -1 zu geben.

Jedes Mal wenn ein Held durch Zachareths Fähigkeit „Bezwingen“ einen Zustand erhält, kann der Overlord einen Zustandsmarker dieser Sorte vor sich ablegen. Der Overlord kann jede Sorte Zustandsmarker nur ein Mal vor sich ablegen.

KESSEL BRODELT

Als Aktion kann Baron Zachareth auf einem Nachbarfeld des Kessels Verwünschungen hineinmischen. Dazu legt der Overlord alle Zustandsmarker, die vor ihm liegen, neben den Kessel.

Zu Beginn jedes Overlordzuges wählen die Helden für jeden Zustandsmarker neben dem Kessel 1 Helden, der diesen Zustand erhält.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Fasses dieses Fass umkippen. Er nimmt dann den Aufgabenmarker vom Spielplan. Wenn das erste Fass umgekippt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die rote Flüssigkeit platscht auf den Boden, verdunstet aber sofort und löst sich auf. Ein beißender Geruch fährt euch in die Nase.

Sobald das dritte Fass umgekippt ist, nimmt der Overlord alle Türen vom Spielplan und liest folgenden Text vor:

Die Tür hinter euch verschwindet, als würde sie ein unsichtbares Inferno verschlingen. Im Raum dahinter brodeln ein großer Kessel.

DIE SCHATTENRUNE

Solange Baron Zachareth das Relikt „Die Schattenrunen“ trägt, hat er das Fernkampf-Symbol.

Jeder Angriff, der auf Baron Zachareth zielt, solange er das Relikt „Die Schattenrunen“ trägt, hat:

☞☞: Lege das Relikt „Die Schattenrunen“ beiseite; Baron Zachareth trägt es jetzt nicht mehr. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Runenstein fliegt dem Baron aus der Hand, der vor Wut aufschreit. Der Stein klackert über den Boden und purzelt durch ein Loch in der Wand. Das Gesicht des Barons wird Rot vor Zorn und seine Augen verdunkeln sich.

VERSTÄRKUNG

Keine.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Baron Zachareth besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Baron weicht vor euch zurück und tritt den Kessel um. Sofort ist der Raum von undurchdringlichem roten Nebel erfüllt. Als er sich endlich verzogen hat, ist der Baron verschwunden.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 4 Zustandsmarker neben dem Kessel liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit letzter Kraft kämpft ihr euch bis zum Kessel in der Mitte des Saals durch, doch der Baron wirkt ungerührt. Er wartet, bis ihr ganz nah seid. Dann tritt er den Kessel um. Die Flüssigkeit, die sich aus ihm ergießt, steigt in die Luft und sammelt sich an der Decke. Der Baron lächelt euch an. „Ich wusste, dass ich es schaffen würde. Eliza mag es nicht zugeben, aber sie wird mich immer brauchen. Wie dem auch sei ...“ Er reckt eine Hand empor und fängt einen schwarzen Tropfen, der von der Decke fällt, in einer Phiole ein. Ehe ihr eingreifen könnt, hat sich der Baron in Luft aufgelöst. „... ich halte mein Wort.“

Der Overlord hat gewonnen!

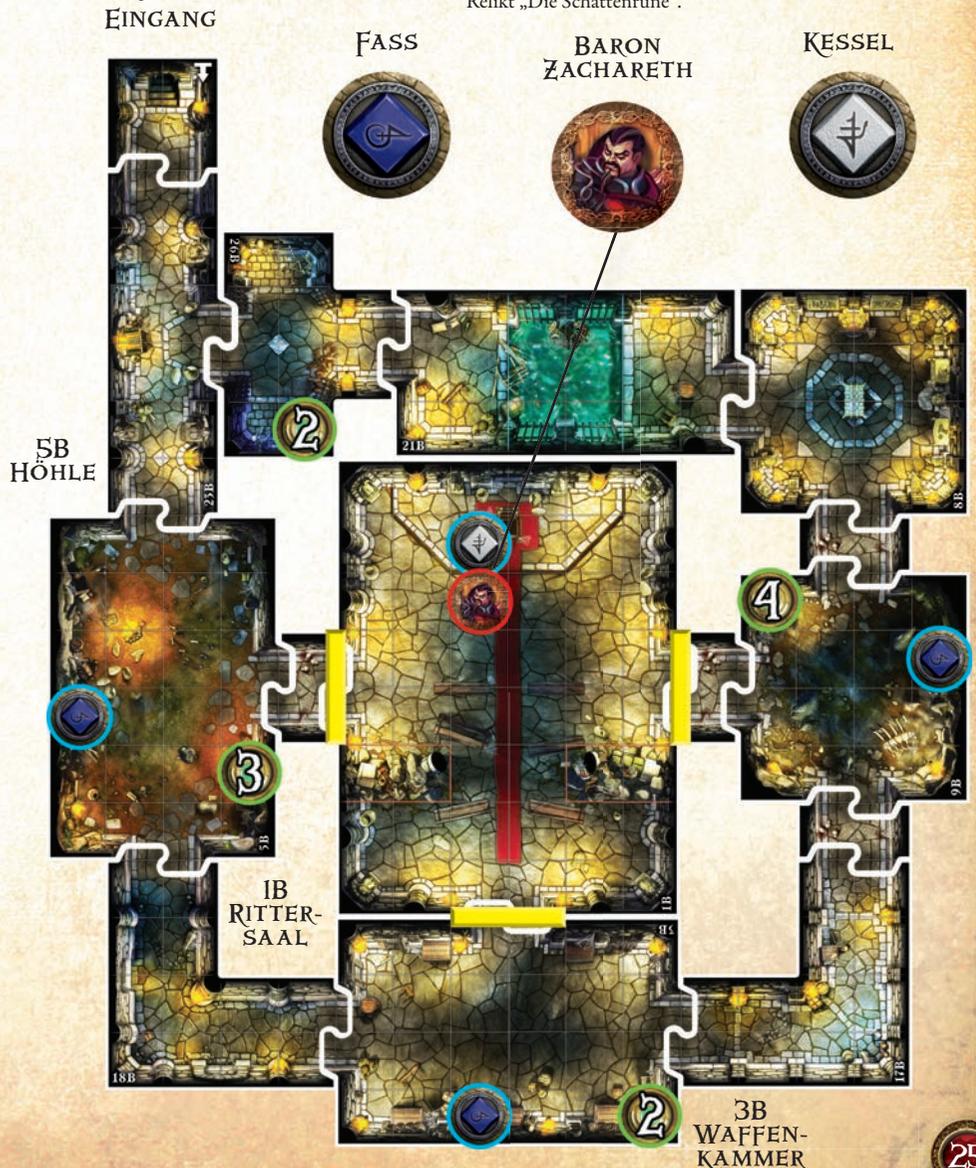
BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 25 Goldstücke pro Held. Als nächstes Abenteuer kann „Caladens Brücke“ gewählt werden.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Als nächstes Abenteuer kann „Urkho wird kommen“ gewählt werden.

Wenn „Die Schattenrunen“ beiseitegelegt wurde, erhält niemand das Relikt. Andernfalls erhält der Overlord das Relikt „Die Schattenrunen“.





DAS ARCHIV DES ARRIZON

SCENE 2

Arrizon steht zwischen zwei Feinden. In einer Hand hält er einen Dolch, in der anderen eine brennende Fackel – und in der dritten eine Schriftrolle. Er ist ein Sarkomant! Was hat dieser Mann wohl sonst noch zu verbergen? „Helft mit“, brüllt er, „wir müssen die Wahrheit vernichten!“ Da erschallt von hinter euch höhnisches Gelächter. Auf der Treppe erblickt ihr die majestätische Gestalt einer Frau. Sie lächelt und entblößt ihre spitzen Eckzähne. „Hätte nie gedacht, dies mal von einem wie Euch zu hören. Kommt, hört auf mit diesem Unsinn. Dann lasse ich Euch am Leben.“ Sie tritt beiseite und macht den Weg frei. Arrizon wirft nur weitere Schriftrollen ins Feuer, wendet dabei aber nicht den Blick von ihr. „Euch gebührt keine Macht, Eliza.“

Das Lächeln der Vampiridame verblasst. „Da liegt ihr falsch. Mein Anspruch an die Macht ist rechens. Und auch du sollst dich ihr bald beugen.“ Sie nickt und sofort bricht wieder Chaos in der Kammer aus.

MONSTER

Lady Eliza Farrow. Ettins. Elite-Sarkomant. 3 offene Gruppen.

AUFBAU

1 grüner, 1 weißer, 4 rote und 4 blaue Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und einzeln auf Felder der Ettinhöhle gelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Die Marker stellen Dokumente dar.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, stellen sie ihre Figuren auf die Ettinhöhle. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, stellen sie ihre Figuren auf den Eingang. Dann stellen die Helden den Elite-Sarkomanten auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden. Das ist Arrizon. Die Helden legen die Sarkomanten-Monsterkarte des aktuellen Akts vor sich ab.

1 offene Gruppe und Lady Eliza Farrow werden auf die Ettinhöhle gestellt. Die beiden anderen offenen Gruppen und die Ettins werden zu Beginn noch nicht aufgestellt. Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Arrizon hat 8 zusätzliche Lebenspunkte. Er gilt nicht als Monster, sondern als Heldenfigur. Ein Mal pro Runde kann ein Held ihn nach dem eigenen Zug aktivieren. Außer durch die Fähigkeit „Nachwachsen“ kann er nie ♥ zurückgewinnen. Er ist immun gegen alle Zustände, und seine Attributproben gelingen automatisch. Jedes Mal, wenn Arrizon ♥ erleidet, kann jeder Held auf einem seiner Nachbarfelder genau 1 ♥ erleiden. Pro Helden, der so 1 ♥ erleidet, erleidet Arrizon 1 ♥ weniger.

BÜCHERVERBRENNUNG

Als Aktion kann Arrizon ein Dokument auf einem seiner Nachbarfelder verbrennen. Dazu decken die Helden den Aufgabenmarker auf und legen ihn offen vor sich ab. Dokumente auf Nachbarfeldern von Monstern können nicht verbrannt werden.

Wenn die Helden zum ersten Mal einen roten Aufgabenmarker vor sich ablegen, nimmt der Overlord die verriegelte Tür zur Bibliothek vom Spielplan. Dann nimmt er alle übrigen Aufgabenmarker vom Spielplan und legt sie einzeln auf Felder der Bibliothek. Kein Spieler darf sehen, welcher dieser Marker welche Farbe hat. Dann stellt der Overlord 1 seiner verbleibenden offenen Gruppen auf die Bibliothek und liest folgenden Text vor:

Arrizons Augen fliegen wild über eine Seite. „Hervorragend“, ruft er und drückt das Dokument in die flammende Glut, bis es völlig zu Asche zerfallen ist. Sein Arm ist schwarz und verkohlt, aber noch vor euren Augen heilt seine Haut wieder. „Los, in der Bibliothek finden wir noch mehr.“

Wenn die Helden zum zweiten Mal einen roten Aufgabenmarker vor sich ablegen, nimmt der Overlord die verriegelte Tür zum Studierzimmer vom Spielplan. Dann nimmt er alle übrigen Aufgabenmarker vom Spielplan und legt sie einzeln auf Felder des Studierzimmers. Kein Spieler darf sehen, welcher dieser Marker welche Farbe hat. Dann stellt der Overlord seine letzte verbleibende offene Gruppe auf das Studierzimmer und liest folgenden Text vor:

Arrizon hebt ein blutbesudeltes Buch vom Boden auf. Er öffnet es und liest eine handgeschriebene Notiz im Umschlag. „Die Chroniken von Torlin – aber das bedeutet ja ... los, ins Studierzimmer!“ Er nimmt eine Fackel aus einer Wandhalterung und hält das Buch über die Flamme. Glühende Papierreste schwirren um ihn her, während er aus dem Raum rennt.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Ettin auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGEBEDINGUNGEN

Sobald die Helden 4 rote Aufgabenmarker vor sich liegen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das Archiv brennt mittlerweile lichterloh; da tritt Arrizon eine Gebeintür auf. Eliza starrt den Mann an und schreitet in die Flammenhölle. Er tut es ihr gleich. „Geht“, sagt er, „habt dank für eure Hilfe. Ich werde das Geheimnis mit ins Grab nehmen.“ Mit diesen Worten stürzt er sich erhobenen Dolches vorwärts. Eliza und er scheinen einen Moment lang inmitten der Rauchschwaden und Flammen zu tanzen. Dann schlingt Eliza ihre Arme um ihn. Er versucht, sich loszureißen, doch sie zieht ihn mit sich hinunter in die Feuersbrunst. Ihr schliefst die Tür hinter euch und hastet den dunklen Gang entlang.

Die Helden haben gewonnen!

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

Ein wuchtiger Schlag lässt Arrizon zu Boden geben. Sofort stürzt sich Eliza auf ihn und haucht ihm ins Ohr. „Hast du wirklich geglaubt, du könntest dich vor mir verstecken?“ „Neun Menschenleben habe ich gesucht, aber ich habe dich gefunden, du erbärmlicher Verräter.“ Sie reißt ihn hoch und schleudert ihn gleich darauf wieder zu Boden. Ein Buch gleitet aus seiner Hand. Ihr hastet vor, doch ihr seid zu weit weg. Eliza reißt das Buch an sich und schlägt Arrizon dann ihre Zähne in den Hals. Sie vergewissert sich nur kurz, dass er wirklich tot ist; dann flüchtet sie hinaus. Sie hat bekommen, wonach sie gesucht hat.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 25 Goldstücke pro Held. Als nächstes Abenteuer kann „Caladens Brücke“ gewählt werden.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Als nächstes Abenteuer kann „Urkho wird kommen“ gewählt werden.

4B
ETTINHÖHLE



EINGANG



DOKUMENT



14B
STUDIERS-
ZIMMER



13B
BIBLIOTHEK

URKHO WIRD KOMMEN

SZENE 1



Das Tal ist ein paar Tage lang still, aber das Heerlager der Feinde wächst und wächst im Schatten der östlichen Berge. Heute, kurz vor Morgengrauen, überfiel ein Stoßtrupp das Dorf und verschleppte viele Einwohner. Ihr folgt der Spur der Entführer den Fluss hinauf und dringt unbemerkt in ihr Lager ein.

Die Dunkelheit ist erfüllt vom Gestank und Geschrei der Sterbenden und dem Gebrüll der Ungeheuer, die sich an ihnen weiden. Ihr eilt voran, bleibt aber ruckartig stehen, als sich eine Gestalt hinter euch aus den Schatten löst.

„Ihr kommt zu spät“, zischt eine Stimme. Der Mann entpuppt sich als Späher aus dem Kloster.

„Die meisten Dörfler wurden schon ... gefressen, und die übrigen werden gerade ... zubereitet. Die Bestien werden für einen Angriff auf das Kloster herangezüchtet. Einige von ihnen sind übernatürlich groß und stark. Wir sollten zum Kloster zurückkehren, solange wir noch können.“

Seine Worte lassen euch innehalten, aber nur kurz. Dann schickt ihr ihn zurück in euer Lager, um die Generäle zu warnen. Ihr werdet weiter vordringen, um zu retten, wer noch zu retten ist, und so viele Bestien wie möglich zu erschlagen.

HUNGRIGE MÄULER

Jedes Mal wenn Lord Merick Farrow ein Nachbarfeld eines Gefangenen betritt, kann er diesen aufnehmen. Dazu legt der Overlord den Personenmarker auf Mericks Hauptmannkarte. Merick kann nur 1 Gefangenen gleichzeitig tragen.

Solange Lord Merick Farrow 1 Gefangenen trägt, wirft er bei der Verteidigung 1 zusätzlichen grauen Würfel.

Lord Merick Farrow kann auf einem Nachbarfeld eines Grubenfeldes 1 Bewegungspunkt ausgeben, um einen Gefangenen, den er trägt, in die Grube zu werfen. Dazu legt der Overlord den Personenmarker vor sich ab.

Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Merick zerrt einen jungen Mann durch die Tür und lässt ihn über dem Abgrund baumeln. Aus der Tiefe hört man ein hungriges Grollen. „Deine Abstammung“, droht Merick, „raus mit der Sprache.“

Der Mann blickt Merick verwirrt an, doch als dieser ihn ein paar Zentimeter fallen lässt, stößt er hervor: „Mein Vater war August der Pfeilmacher. Sein Vater war Murial aus Kantha. Sein Vater ...“ Da lässt Lord Merick den Mann fallen. Als der Arme auf dem Grund der Grube aufschlägt, hat Merick die Kammer schon wieder verlassen.

DER GRUBE ENTKOMMEN

Am Abgrund hängende Helden sind nicht auf dem Spielplan. Um auf den Spielplan zurückzukehren, müssen sie aus der Grube klettern oder hochgezogen werden.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines am Abgrund hängenden Helden eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, zieht er den hängenden Helden hoch. Dazu stellt er die entsprechende Heldenfigur auf ein beliebiges leeres Nachbarfeld des Heldenmarkers und nimmt dann den Heldenmarker vom Grubenfeld.

Als Aktion kann ein am Abgrund hängender Held aus der Grube klettern. Dazu stellt der Spieler die Heldenfigur auf ein leeres Nachbarfeld seines Heldenmarkers und nimmt dann seinen Heldenmarker vom Grubenfeld. Dann endet sein Zug sofort.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald Lord Merick Farrow besiegt ist oder der Overlord 8 Personenmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Lord Merick lässt sich durch euer Kommen nicht von seinem Tun abhalten, und Viele finden in der Grube ihr Ende, bevor ihr ihm Einhalt gebieten könnt. Schließlich gibt er sich geschlagen, aber als letzten Akt der Bosheit greift er sich einen Dorfbewohner und stürzt sich mit ihm in die Grube. Als er unten aufschlägt, explodiert sein Körper in einer Stichflamme, die große Aschewolken aufwirbelt. Einen Moment lang freut ihr euch über euren Sieg, doch da ertönt ein unheimliches Lachen aus der Tiefe und euch wird klar, dass es mehr braucht, um einen solchen Feind zu besiegen.

Ihr sucht weiter nach Überlebenden und befreit, wen ihr könnt. Es sind nicht viele und die meisten von ihnen wirken zu geschwächt, um den Rückweg zu überleben.

Szene 1 ist abgeschlossen. Die Anzahl der Personenmarker vor dem Overlord ist für Szene 2 wichtig

MONSTER

Lord Merick Farrow. Ettins. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf den Ausgang gestellt. Die Ettins werden auf die Große Höhle gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Erdspalte gestellt.

8 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Gefangene dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Lord Merick Farrow kann sich durch die verriegelte Tür bewegen und durch sie angreifen, als wäre sie nicht da.

Sie kann nicht normal geöffnet und geschlossen werden. Sie kann erleiden, wenn ein Held oder Vertrauter auf einem Nachbarfeld der Tür mit einem Angriff auf die Tür zielt, als wäre sie ein Monster. Sie hat 3 Lebenspunkte pro Held und eine Verteidigung von 3 .

GEFANGENER



LORD MERICK FARROW



AUSGANG

EINGANG



5B
GROSSE HÖHLE

4B ERDSPALTE



Ihr stürmt durch die Tür zur unteren Ebene und seht euch einer gewaltigen, angeketteten Bestie gegenüber. Der Barghest ist locker doppelt so groß wie alle, die ihr bisher gesehen habt. Seine Haut scheint die gewaltigen Muskelpakete kaum zusammenhalten zu können, und in seinen Augen tobt ein unnatürlicher Hunger. Blut und Geifer sprühen euch entgegen, als er euch anbrüllt und einen Satz nach vorne macht.

Doch dann hält er inne und windet sich, geplagt von irgendeiner inneren Qual oder Zerrissenheit. Er stolpert zur Seite und rammt seinen Kopf gegen die Felswand. Er taumelt, berappelt sich aber gleich wieder.

Da seht ihr Sir Alric, den verfluchten schwarzen Ritter, der an der Kette der Bestie zieht. „Still, Urkho“, stößt er krächzend, aber bestimmt hervor. „Gleich gibt es was zu fressen.“ Eine riesige Metallplatte senkt sich und verschließt den Durchgang. Dafür öffnet sich weiter hinten eine Tür.

MONSTER

Sir Alric Farrow. Barghests. Ettins. 1 offene Gruppe (keine großen Monster).

AUFBAU

Sir Alric Farrow und die Barghests werden auf den Zwinger gestellt. Die Ettins werden auf die Ettinhöhle gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Zelle gestellt.

Der Elite-Barghest ist Urkho. Urkho wirft bei der Verteidigung 1 zusätzlichen grauen Machtwürfel. Pro Personenmarker, den der Overlord aus Szene 1 vor sich liegen hat, hat Urkho pro Held 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist Tyrus.

Der Overlord mischt 1 grünen, 1 weißen, 4 blaue und 4 rote Aufgabenmarker und legt sie verdeckt vor sich ab. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Diese Aufgabenmarker stellen den Mutationsvorrat dar.

SONDERREGELN

Eine Figur auf einem gelben besonderen Feld kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um ein rotes besonderes Feld zu betreten, als wären diese beiden Felder benachbart. Sind beide roten Felder besetzt, stellt der Spieler die Figur stattdessen auf das nächste leere Feld. Von rot nach gelb ist keine Bewegung möglich.

Die verriegelte Tür kann nicht geöffnet werden.

UNNATÜRLICHES WACHSTUM

Zu Beginn jedes seiner Züge zieht der Overlord 2 Aufgabenmarker aus dem Mutationsvorrat und sieht sie sich an. 1 davon legt er verdeckt neben die Barghest-Monsterkarte, den anderen verdeckt zurück zum Mutationsvorrat. Dann mischt er den Mutationsvorrat.

In seinem Zug kann der Overlord beliebig viele Aufgabenmarker neben der Barghest-Monsterkarte aufdecken. Aufgedeckte Aufgabenmarker haben die folgenden Effekte:

- **Rot:** Wenn der Overlord einen roten Aufgabenmarker aufdeckt, wirft er sofort 2 rote Machtwürfel. Urkho gewinnt die gewürfelten ♥ zurück.
- **Blau:** Pro offen liegendem blauem Aufgabenmarker haben Urkhos Angriffe +1 ♥. Jedes Mal wenn Urkho „Geheul“ ausführt, kann der Overlord 1 Helden wählen, dessen Probe misslang. Dieser Held erleidet zusätzlich so viele ♣, wie blaue Aufgabenmarker offen liegen.
- **Weiß:** Einmal pro Runde kann Urkho „Geheul“ ausführen, ohne dass dies als Aktion gilt.
- **Grün:** Urkho wirft alle Zustände ab und ist immun gegen alle Zustände. Urkho erhält bei der Verteidigung 1 zusätzliches ♠.

EINE HÖHERE MACHT

Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, legt er ihn vor sich ab. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

EINGANG



Mehrere Gestalten liegen an die Wand gekettet am Boden. Ihr sprengt die Fesseln derer, die noch atmen. Da erblickt ihr Tyrus. Ihr flößt ihm einige Tropfen eines starken Heiltranks ein. Sofort schlägt er die Augen auf, doch sie sind wie von blauem Feuer erleuchtet. „Ihr seid hier – Er ist stark ... unnatürlich“, murmelt er und wird wieder bewusstlos. Ihr spürt, dass ihm nicht nur die Entkräftung, sondern irgendein innerer Kampf mit der Bestie zu schaffen macht.

Nachdem die Helden Tyrus gefunden haben, zieht der Overlord zu Beginn seiner Züge nur noch 1 Aufgabenmarker statt 2.

VERSTÄRKUNG

Keine.

SIEGBEDINGUNGEN

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

Dunkle Flüssigkeit ergießt sich aus Urkhos Wunden. Sein Fell ist von Blut und Eiter verklebt und seine Lefzen schäumen vor Geifer. Er schnappt nach eingebildeten Feinden in der Luft und kriecht dann wimmernd in eine Ecke. Er bricht zusammen und schrumpft, als die Mittel seines widernatürlichen Wachstums aus ihm herausströmen.

Wenn ihr ihn nicht rechtzeitig zur Strecke gebracht hättet, hätte dieses Biest sicher Viele vernichtet, vielleicht sogar euch. Ihr zerrt seine Leiche in die Mitte des Raumes und verbrennt sie, um zu verhindern, dass er je wieder aufersteht.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 8 Aufgabenmarker neben der Barghest-Monsterkarte liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Urkho dringt weiter auf euch ein, während immer mehr Barghests in die Kammer strömen. Seine Kiefer schnappen mit beängstigender Geschwindigkeit auf und zu und ihr könnt euch nur noch mit Mühe verteidigen. Eure Kräfte schwinden und ihr sitzt in der Falle. Euch bleibt nur noch der Versuch, die Bestie mit euch in den Untergang zu reißen.

Da stößt das Scheusal ein Brüllen aus, das die Erde beben lässt und große Risse in die Wände reißt. Ihr nutzt die Gelegenheit und flieht durch eine dieser Spalten. Der Kopf der Bestie schnellt hervor, um euch zurückzuhalten, doch die Kiefer beißen ins Leere. Nach beschwerlicher Flucht durch schier endlose finstere Gänge gelangt ihr wieder ans Tageslicht und macht euch schleunigst auf den Weg zurück zum Lager.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 25 Goldstücke pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.



TYRUS



SIR ALRIC FARROW

CALADENS BRÜCKE

SZENE 1



Im Westen seht ihr Rauchschwaden aufsteigen. Schnell folgt ihr der Straße, die zu einem kleinen Dorf führt. Viele vorgelagerte Gehöfte liegen bereits in Schutt und Asche und ihr seht die Plünderer auf das Dorf selbst zuhalten. Ihr stürzt euch auf ihre Nachhut und ein wildes Handgemenge entsteht. Über den Fluss strömen immer mehr Plünderer. Die Dorfbewohner errichten hastig improvisierte Barrikaden zwischen den Häusern. Gebäude gehen in Flammen auf, Menschen und Monster sterben. Da seht ihr Tyrus von hinter einer Barrikade Steine werfen. Als er euch sieht, fasst er Hoffnung und schleudert mit frischem Mut immer mehr Steine.

MONSTER

Goblin-Bogenschützen. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Die Goblin-Bogenschützen werden auf das Heerlager gestellt. Die andere offene Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

4 blaue Aufgabenmarker werden neben den Fluss gelegt. Sie stellen Wassereimer dar.

Je 2 rote Aufgabenmarker werden neben die Scheune und das Haus gelegt. Sie symbolisieren den Brand, der im Dorf wütet.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die grünen besonderen Felder gelten nicht als Teil der Scheune.

DAS DORF BRENNT

Rote Aufgabenmarker sind Feuermarker.

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord nach den folgenden Regeln Erschöpfungsmarker neben die Scheune bzw. das Haus:

- Wenn die zu einem Gebäude gehörenden Feuermarker mit der roten Seite nach oben liegen, erhält das Gebäude 1 Erschöpfungsmarker.
- Wenn mindestens 1 Goblin-Bogenschütze in diesem Gebäude steht, erhält das Gebäude 1 Erschöpfungsmarker.
- Wenn mindestens 1 Goblin-Bogenschütze auf einem roten besonderen Feld steht, erhält eines der Gebäude nach Wahl des Overlord 1 Erschöpfungsmarker.

Sobald neben einem Gebäude mindestens 4 Erschöpfungsmarker liegen, wirft der Overlord 1 Feuermarker und 4 Erschöpfungsmarker dieses Gebäudes ab. Gebäude, neben denen keine Feuermarker liegen, können keine Erschöpfungsmarker erhalten.

UM HILFE RUFEN

Einmal während dieser Szene können die Helden am Ende eines beliebigen Heldenzuges um Hilfe rufen. Dazu werfen sie 2 Erschöpfungsmarker vom Haus und/oder der Scheune ab. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Tyrus stürmt durch die Barrikaden und nähert sich dem brennenden Gebäude. In seinen Augen tanzen Flammen, doch ob es nur der Widerschein des Feuers ist oder eine wachsende Kraft in seinem Inneren, lässt sich nicht ausmachen. Er krempelt die Ärmel hoch und brüllt aus Leibeskräften. Die Flammen flackern von einer unsichtbaren Macht gerührt und das Gebäude scheint an Stabilität zu gewinnen. Kurz darauf bricht der Junge zusammen, offensichtlich völlig entkräftet.

DAS FEUER LÖSCHEN

Jedes Mal wenn ein Held ein Wasserfeld betritt, kann er 1 Eimer Wasser aufnehmen. Dazu legt er 1 blauen Aufgabenmarker auf seinen Heldenbogen. Jeder Held kann nur 1 Eimer Wasser gleichzeitig tragen.

Jedes Mal wenn ein Held, der einen Eimer Wasser trägt, ♥ erleidet, legt er eine ☹- oder ☹-Probe ab. Wenn sie misslingt, fällt ihm der Eimer runter. Sein Spieler legt den Aufgabenmarker dann wieder neben den Fluss.

Als Aktion kann ein Held, der mit einem Eimer Wasser auf einem Feld der Scheune oder des Hauses steht, die Flammen löschen. Dazu dreht er die zugehörigen Feuermarker auf die Rückseite; legen sie schon auf der Rückseite, wirft er sie ab. Pro Feuermarker, der so abgeworfen wird, legen die Helden 1 Personenmarker vor sich ab (siehe „Siegbedingungen“).

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord so viele Goblin-Bogenschützen auf den Eingang stellen, wie die Gruppengröße zulässt.

Wenn zum ersten Mal ein Held ein leeres Feld der Scheune oder des Hauses betritt, stellt der Overlord die übrige offene Gruppe auf dieses Spielplanteil. Dann darf der Overlord sofort mit jedem Monster dieser Gruppe 1 Aktion ausführen.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn keine Feuermarker mehr im Spiel sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein dröhnender Hornstoß erschallt aus dem Norden und lässt die Goblins über den Fluss zurückfliehen. Zuerst glaubt ihr, es würde Verstärkung aus dem Kloster kommen, aber dann begreift ihr, dass es ein Signal war. Die Goblins waren bloß ein Ablenkungsmanöver. Aus dem Schatten der Bäume marschiert eine kleine Armee auf das Dorf zu.

Szene 1 ist abgeschlossen. Die Helden lassen die Personenmarker für Szene 2 vor sich liegen.

FEUERMARKER



13A SCHEUNE



EINGANG



Das gesamte Dorf zieht sich in eine alte Befestigungsanlage zurück, die aus der Felswand ragt. Große Teile der Festung liegen jedoch in Trümmern; nur die Brücke und das Torhaus scheinen erhalten zu sein. Ihr schart so viele kampfbereite Dörfler um euch, wie ihr könnt, um Caladens Brücke zu verteidigen.

MONSTER

Splig, Belthir, Baron Zachareth. 5 offene Gruppen.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren und legen die Personenmarker aus Szene 1 auf die Brücke.

1 offene Gruppe wird auf das Schlachtfeld gestellt, 1 weitere auf den Kriegspfad. Splig, Belthir, Baron Zachareth und die anderen 3 anderen offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Fluss gelegt. Er stellt den Aussichtspunkt dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die Personenmarker sind Wachen. Sie gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Sie werden jede Runde ein Mal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Dabei müssen alle Wachen aktiviert werden, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt. Jede Wache kann in ihrer Aktivierung 1 Bewegungsaktion und 1 Angriffsaktion ausführen.

WACHE

Lebenskraft: 6 Geschw.: 4

Verteidigung: Angriff:

: +1

DIE BRÜCKE

Helden und Wachen auf der Brücke können bei Fernkampfangriffen Sichtlinie und Reichweite vom Aussichtspunkt aus berechnen. Bei diesen Angriffen blockieren andere Figuren nicht die Sichtlinie.

Ein Held auf der Brücke kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um von der Brücke zu springen. Dazu stellt er seine Figur auf ein Nachbarfeld des Aussichtspunkts. Dann legt er eine - und eine -Probe ab. Für jede Probe, die misslingt, erleidet er 3 .

DAS FESTUNGSTOR

Die verriegelte Tür ist das Festungstor und kann nicht normal geöffnet und geschlossen werden.

Das Tor hat 6 Lebenspunkte plus doppelt so viele Lebenspunkte, wie Helden mitspielen. Es kann erleiden, wenn ein Monster mit einem Angriff auf ein leeres Nachbarfeld des Tores zielt, als stünde dort eine gegnerische Figur. Das Tor hat eine Verteidigung von 3 .

Monster können den Spielplan über den Eingang zur Stadt oder den Ausgang verlassen. Für jedes Monster, das über den Ausgang den Spielplan verlässt, erleidet das Tor 3 .

Helden, Vertraute und Wachen auf Nachbarfeldern des Tores können es für Bewegung, Sichtlinie und Reichweite (auch von Fähigkeiten) ignorieren. Nahkampfangriffe sind aber nicht durch das Tor hindurch möglich.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Wenn er den zweiten, vierten und sechsten Erschöpfungsmarker vor sich ablegt, darf er jeweils 1 seiner übrigen offenen Gruppen beliebig auf den Kriegspfad und das Heerlager verteilen.

Ein Mal während dieser Szene muss der Overlord zusammen mit einer (und nur einer) dieser offenen Gruppen entweder Splig oder Belthir oder Baron Zachareth auf dem Kriegspfad ins Spiel bringen. Nach dieser Szene kommt dieser Hauptmann zurück in die Schachtel und kann in dieser Kampagne nicht mehr verwendet werden.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald der Overlord 8 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat oder der Hauptmann besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr verteidigt euch tapfer und nachdem ihr den feindlichen Truppenführer zur Strecke gebracht habt, ebbt der Angriff schließlich ab. Euch gegenüber stand jedoch nicht die gesamte Streitmacht der Feinde. An anderen Stellen der Stadt tobt der Kampf weiter. Die übrigen Angreifer scharen sich um den Tempel und als ihr sie vertreibt, seht ihr gerade noch, wie Lady Eliza aus einem versteckten Hintereingang flieht. In der Faust hält sie eine vergilbte Schriftrolle. Ihr versucht euch zu ihr durchzukämpfen, doch ebe ihr sie erreichen könnt, ist sie schon in der Dunkelheit verschwunden.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Hauptmann den Spielplan über den Eingang zur Stadt verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

In der Festung wimmelt es von Feinden. Ihr flieht ins Dorf zurück und helft Vielen bei der Flucht, aber ihr fragt euch, wie viele den Morgen wohl erleben werden. Unter schwelenden Trümmern findet ihr die Leiche des feindlichen Anführers. In Anbetracht der vielen erschlagenen Dörfler ein fader Sieg. Hier gibt es nichts mehr zu tun für euch, also tretet ihr den Rückweg an. Einen Augenblick lang seht ihr Lady Eliza zwischen den brennenden Gebäuden stehen. Eine Schriftrolle in der Hand blickt sie zu euch auf. Dann züngelt eine Flamme hoch und im Nu ist Eliza verschwunden.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 25 Goldstücke pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn Baron Zachareth den Spielplan über den Eingang zur Stadt verlassen hat, erhält der Overlord 1 zusätzlichen EP.

In jedem Fall kommt der gewählte Hauptmann für den Rest der Kampagne zurück in die Schachtel. Wenn er in folgenden Abenteuern aufgestellt werden müsste, wird er nicht aufgestellt.

EINGANG ZUR STADT

19A BRÜCKE

5A SCHLACHTFELD

23A KRIEGSPFAD

AUSGANG

2A FLUSS

8A HEERLAGER

AUSSICHTSPUNKT



Drei Tage lang könnt ihr die Furten im Osten und Süden gegen den Feind halten. Das Wasser des Flusses ist bereits rot vor Blut. Viel Zeit bleibt euch nicht, denn unablässig strömen neue Monsterherden heran.

Aus den wenigen Indizien, die ihr sammeln konntet, leitet Helena ab, dass Lady Eliza nach einer Person sucht. Wer das ist, ist aber unklar. Also entwirft die Hohepriesterin einen Plan. Damit hofft sie den Kämpfern an der Front eine Verschnaufpause geben und Eliza aus ihrem Versteck locken zu können. Vielleicht könnt ihr mehr über ihre Absichten erfahren oder sie sogar direkt zur Strecke bringen.

Ihr requiriert eine Kutsche und sucht ein paar Freiwillige zusammen. Im Morgengrauen des vierten Tages überquert ihr die südliche Furt, scheinbar auf der Flucht aus dem Tal. Als die Kutsche den jenseitigen Hang hinauf rumpelt, müsst ihr euch gut festhalten. Der Plan geht besser auf als gehofft, denn die gesamte Armee scheint kehrt zu machen und euch in den Wald zu folgen. Die Reiter, die eure Kutsche begleitet hatten, drehen ab und stellen sich den schnellsten Verfolgern. Die wenigen Bogenschützen auf dem Dach der Kutsche fallen einem Pfeilhagel aus einem nahen Dickicht zum Opfer. Schließlich kippt selbst der Kutscher tot von seinem Bock. Dann hört der Pfeilregen mit einem Mal auf. Hinter euch tritt ein fetter Goblin auf den Weg und lächelt zufrieden, als die Kutsche über eine alte Steinbrücke rollt.

Plötzlich macht die Kutsche einen Satz. Ein langer Tentakel ist aus dem Wasser geschossen und umschlingt das Zugpferd. Ihr werdet hoch in die Luft geschleudert, während die Kutsche unter euch zu Kleinholz verarbeitet wird. Während ihr verwirrt dem Boden entgegen segelt, seht ihr, wie Lady Eliza triumphierend den Pfad entlang auf euch zu kommt. Die Falle hat zugeschnappt.

MONSTER

Lord Merick Farrow. Lady Eliza Farrow. Goblin-Bogenschützen. Merriods. 3 offene Gruppen.

AUFBAU

Die Goblin-Bogenschützen werden auf das Versteck gestellt. Die Merriods werden auf die Brücke gestellt. Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf den Eingang gestellt. Sie trägt das Relikt „Kuss des Skorpions“. Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf den Rittersaal gestellt. Die offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Jeder Held legt eine - und eine -Probe ab. Helden, deren Proben gelingen, werden auf das Wrack gestellt. Helden, denen 1 Probe misslingt, werden vom Overlord auf den Scheideweg gestellt. Helden, denen beide Proben misslingen, werden vom Overlord auf den Hügel gestellt.

1 grüner Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Lockvogel dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die verriegelte Tür kann nicht normal geöffnet und geschlossen werden.

DER TRICK

Wenn Lady Eliza ihren letzten Lebenspunkt verliert oder der Lockvogel enttarnt wurde, ist der Trick zu Ende. Bis dahin gelten folgende Regeln:

- Lord Merick kann nicht aktiviert werden.
- Lady Eliza hat bei der Verteidigung so viele mehr, wie Monster auf ihren Nachbarfeldern stehen.
- Wenn Lady Eliza zu Beginn eines Overlordzuges auf einem Nachbarfeld des Lockvogels steht, wird er enttarnt. Der Overlord nimmt Lady Eliza dann sofort vom Spielplan und stellt sie auf das besondere Feld im Rittersaal. Lady Eliza Farrow gewinnt alle zurück und wirft alle Zustände ab.
- Wenn Lady Eliza Farrow ihren letzten Lebenspunkt verliert, ist sie nicht besiegt. Stattdessen wirft sie sofort 2 rote Machtwürfel und gewinnt die gewürfelten zurück. Der Overlord nimmt sie dann sofort vom Spielplan und stellt sie auf das besondere Feld im Rittersaal.

ZU GAST BEI DER LADY

Wenn der Trick zu Ende ist, wird der Lockvogel vom Spielplan genommen und es gelten folgende Regeln:

- 1 offene Gruppe wird auf die Erdspalte gestellt, 1 auf den Rittersaal und 1 auf die Höhle (Gruppengrößen einhalten). Danach nimmt der Overlord die verriegelte Tür vom Spielplan und liest folgenden Text vor:

Lady Eliza springt auf die Überreste der Kutsche und reißt die Tür aus den Angeln. „Los, Kleiner, wir haben zu tun ...“ Plötzlich wird ihr Körper stocksteif, und sie wendet sich suchend hin und her. „Wo ist der Junge?!“

Ihr zückt eure Waffen und stürzt auf sie zu, doch sie löst sich im Nu in roten Nebel auf. Einen Moment später hört ihr ihre Stimme von hinter dem Dickicht rufen: „Ruft Verstärkung. Die Auführer sind gekommen!“

- Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.
- Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord pro niedergestrecktem Held auf dem Spielplan 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.
- Nur Helden und Hauptmänner können Türen öffnen und schließen.
- Immer wenn Lady Eliza Farrow von einem Angriff betroffen ist, wirft der Overlord noch vor dem Angriffswurf 1 braunen Würfel. Dann darf er Lady Eliza sofort vom Spielplan nehmen und auf ein leeres Feld stellen, das höchstens so viele Felder von ihrem ursprünglichen Feld entfernt ist, wie er gewürfelt hat. Wenn der Angriff Lady Eliza dann nicht mehr betrifft, wird er nicht durchgeführt. Die Aktion ist damit verloren. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Lady ist eurer Kampffertigkeit nicht gewachsen. Eine Finte, dann ein gewaltiger Hieb – doch der Streich geht ins Leere. Lady Eliza löst sich in roten Nebel auf und erscheint unversehrt ein paar Schritte weiter hinten. Sie lächelt und spannt ihren Bogen aufs Neue.

- Am Ende jeder Aktivierung Lady Elizas wirft der Overlord 1 grauen und 1 braunen Würfel. Dann darf er Lady Eliza sofort vom Spielplan nehmen und auf ein leeres Feld stellen, das höchstens so viele Felder von ihrem ursprünglichen Feld entfernt ist, wie er gewürfelt hat.

VERSTÄRKUNG

Bis der Trick zu Ende ist, kann der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge 1 Merriod auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Lady Eliza Farrow besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Euer letzter Treffer lässt Lady Elizas Körper erzittern. Diesmal löst sie sich nicht in roten Nebel auf und ver-schwindet. Sie sinkt zu Boden. Blut fließt aus ihren vielen Wunden.

„Wie habt ihr von meinen Plänen erfahren?“ Aus den Mundwinkeln rinnt Blut – diesmal ihr eigenes. Still steht ihr über ihrem sterbenden Körper. „Ihr habt keine Ahnung, oder?“, stößt sie heiser lachend hervor. „Dieses Tal gehört mir. Ihr seid nichts als Auführer und Vagabunden. Helena ist nicht mehr als eine Banditin, die ihren Unterschlupf Kloster und ihre Horden Priester schimpft.“

„Und Tyrus, was ist er?“, fragt ihr.

„Der Junge? Der ist ... komplizierter.“ Sie lächelt schwach. Plötzlich merkt ihr, dass sie wieder unbeschwerter atmet. Ihr zückt die Waffen, als sie eine Hand erhebt. Ein abscheuliches Artefakt in ihrer Faust strahlt ein schwarzes Licht aus, das euch für einen Moment die Sinne nimmt. Schon springen weitere Schergen der Vampirdame aus den Schatten. Ihr habt sie schnell bezwungen, doch in den wenigen Augenblicken ist Eliza verschwunden.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 10 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Der Eingang verdunkelt sich mit den Schemen unzähliger Monster. Da erscheint Lady Eliza neben ihnen. „Erledigt sie!“, befiehlt sie und verschwindet durch die Tür. Die Monster schwärmen auf euch zu. Euch bleibt keine andere Wahl als der Rückzug, doch da hört ihr von draußen Hufgeklapper. Gebrüll und Schlachtrufe erfüllen die Luft und ihr seht, wie die Eskorte eurer Kutsche sich einen Weg in das Gemäuer bahnt. Die Ritter schlagen eine Bresche durch das Meer der Feinde und steigen neben euch vom Pferd. Ihr Hauptmann lässt den Blick durch den Raum streifen. „Wo ist Eliza?“, fragt er. Als ihr zögert, fährt er fort. „Egal. Ein kleines Heer ist uns auf den Fersen. Wir müssen fliehen.“

Ihr kämpft euch bis zur Straße durch, nur um dort Heerscharen von Monstern auf euch zu marschieren zu sehen. „Nehmt unsere Pferde. Reitet nach Westen und dann nach Norden bis zum Wasserfall. Durch den Wasserfall gelangt ihr in die Himmelsfeste. Beeilt euch.“ Er zückt sein Schwert und stürmt mit seinen Männern auf die herannahenden Monster zu. Ihr steigt auf und seht, wie die Vorhut der Feinde unter den Schwertern der Ritter fällt. Schließlich werden sie aber von den abscheulichen Massen überwältigt und ihr gebt den Pferden die Sporen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Meisterbogen“. Als nächstes Abenteuer kann „Die Armee von Dal'Zunm“ gewählt werden.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Kuss des Skorpions“. Als nächstes Abenteuer kann „Der Kerker von Khinn“ gewählt werden.

Dann sollte der Overlord als Nächstes den entsprechenden Text zur Überleitung nach Akt II auf S. 2 des Akt-II-Quest-Handbuchs vorlesen.

DER LOCKVOGEL

INTERMEZZO I





Eine Weile konnten die Verteidiger die Klippen halten. Wieder und wieder trieben sie den Feind mit Pfeil und Schwert zurück. Doch als die Nacht hereinbrach, stießen geflügelte Schrecken aus dem Himmel herab, denen keiner standhalten konnte. Einer nach dem anderen wurden die Soldaten von ihren Posten gerissen und in die Dunkelheit hinabgeschleudert.

Bei Sonnenaufgang war die Außenmauer des Klosters die letzte Verteidigungslinie. Alles war still. Nur der Wind heulte kalt und unbittlich. Viele waren verwundet, noch mehr gestorben, und Verzweiflung machte sich unter den Überlebenden breit. Als die Schatten mit der aufgehenden Sonne die Klippe hinunterwanderten, erschienen am Horizont schwarze Drachen. So schnell sie konnten, verließen die Posten die Außenmauer.

Jetzt wartet ihr nur darauf, dass auch das Tor zur unteren Ebene des Klosters nachgibt. Viele suchen nach einem Fluchtweg, einem Geheimgang in die Tunnel und Gewölbe, die den Berg durchziehen, doch bisher konnte niemand einen finden. Mit einem gewaltigen Krachen wird plötzlich das Haupttor aus den Angeln gerissen. In der Staubwolke zwischen euch und dem Inferno vor den Toren steht ein einsamer dunkler Ritter. „Tyrus“, ruft er mit tiefer, grollender Stimme. „Bringt mir Tyrus.“ Ihr macht euch kampfbereit, während Tyrus sich hinter euch zusammenkauert. „Wie ihr wollt“, murmelt Sir Alric. Mit donnernden Schritten kommt er auf euch zu und lässt das Kloster hinter sich zu Trümmern zerfallen.

MONSTER

Lady Eliza Farrow. Sir Alric Farrow. Höhlenspinnen. Zombies. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Lady Eliza Farrow und beide offenen Gruppen werden auf die Katakomben gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Spinnenhöhle gestellt. Die Zombies werden auf die Grabkammer gestellt. Sir Alric Farrow wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Die Helden wählen geheim, welcher Held Helena und welcher Tyrus begleitet. Der Held, der Helena begleitet, legt 1 grünen Aufgabenmarker verdeckt auf seinen Heldenbogen. Der Held, der Tyrus begleitet, legt 1 weißen Aufgabenmarker verdeckt auf seinen Heldenbogen.

4 blaue und 4 rote Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet ausgelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Die Marker stellen Mönche dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist der Schlüssel.

SONDERREGELN

Zu Beginn seines zweiten Zuges stellt der Overlord Sir Alric Farrow auf den Eingang.

Die verriegelte Tür kann nicht normal geöffnet und geschlossen werden. Sobald der Schlüssel gefunden und Lady Eliza Farrow besiegt ist, wird die verriegelte Tür vom Spielplan genommen.

Helden können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Wer das tut, deckt alle Aufgabenmarker auf seinem Heldenbogen auf. Wenn ein Held so den weißen Aufgabenmarker aufdeckt, ist Tyrus gerettet (siehe „Siegbedingungen“).

RENNT UM EUER LEBEN

Jedes Mal wenn ein Held ein Nachbarfeld eines Aufgabenmarkers betritt, kann er ihn auf seinen Heldenbogen legen.

Jedes Mal wenn ein Held ein leeres Nachbarfeld eines anderen Helden betritt, können diese beiden Helden beliebig viele Aufgabenmarker untereinander austauschen.

Kein Held kann mehr als 5 Aufgabenmarker auf seinem Heldenbogen haben. Jeder Held kann sich jederzeit geheim die Farben der Aufgabenmarker auf seinem Heldenbogen ansehen.

IN DIE KATAKOMBEN

Jedes Mal, wenn Sir Alric Farrow ein Spielplanteil verlässt und ein damit verbundenes Spielplanteil betritt, wird das Teil, das er verlassen hat, zerstört. Alle Figuren auf dem zerstörten Teil werden beiseite gestellt – sie fallen. Alle Such- und Aufgabenmarker auf dem zerstörten Teil werden abgeworfen. Jeder Held, dessen Heldenmarker auf dem zerstörten Teil liegt, legt ihn auf eines der besonderen Felder in den Katakomben. Das zerstörte Teil kommt zurück in die Schachtel.

Die Katakomben und alle verbundenen Spielplanteile können nicht zerstört werden.

Eine Figur auf einem Feld, dessen Nachbarfeld zerstört wurde, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um in die Tiefe zu springen – sie fällt. Sie wird dann beiseite gestellt. Ihr Zug bzw. Aktivierung endet sofort.

Am Ende jedes Overlordzuges kommen die fallenden Figuren zurück auf den Spielplan. Zuerst die Helden, dann die Monster. Eine solche Figur wird von ihrem Spieler auf eines der besonderen Felder in den Katakomben gestellt. Die Figur erleidet 2 ♥. Ist das Feld besetzt, stellt er die bisher dort stehende Figur auf das nächste leere Feld. Auch diese Figur erleidet 2 ♥.

DEN JUNGEN FINDEN

Jeder Angriff eines Hauptmanns, der auf einen Helden mit mindestens 1 Aufgabenmarker auf seinem Heldenbogen zielt, hat:

♣: Decke 1 Aufgabenmarker auf dem Heldenbogen dieses Helden auf.

Jedes Monster hat:

♠: Decke 1 Aufgabenmarker auf dem Heldenbogen eines benachbarten niedergestreckten Helden auf.

Wird ein blauer oder roter Aufgabenmarker aufgedeckt, wird er abgeworfen.

Wird der grüne Aufgabenmarker aufgedeckt, erleidet jedes Monster innerhalb von 3 Feldern zu diesem Helden 2 ♥, und jeder Held innerhalb von 3 Feldern gewinnt 2 ♥ und 2 ♣ zurück. Dann wirft der Overlord den grünen Marker ab und liest folgenden Text vor:

Wieder geht eine Gestalt vor den Angreifern zu Boden. Mit Schrecken seht ihr, dass es die Hohepriesterin Helena ist. Mit letzter Kraft schlägt sie ihre Kutte zurück und hält einen Stab empor. Ein gleißender Lichtstrahl durchfährt die Gegner um sie herum und erhellt die ganze Kammer. Helena bricht den Stab entzwei. Die strahlende Explosion lässt weitere Gegner zerfallen und gibt euch neue Kraft. Als das Licht erlischt, ist Helena verschwunden.

Wird der weiße Aufgabenmarker aufgedeckt, wird Tyrus gefangen genommen (siehe „Siegbedingungen“).

DER DUNKLE RITTER

Sir Alric Farrow kann nicht gelähmt werden.

Als Aktion kann Sir Alric Farrow aus den Katakomben nach oben klettern. Dazu nimmt der Overlord Sir Alric von den Katakomben und stellt ihn auf ein leeres Feld, dessen Nachbarfeld zerstört wurde. Damit endet Sir Alrics Aktivierung sofort.

Wenn Sir Alric seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er nicht besiegt. 1 Erschöpfungsmarker wird auf seine Figur gelegt, um anzuzeigen, dass er bewusstlos ist. Solange Sir Alric bewusstlos ist, blockiert er weder Bewegung noch Sichtlinie noch kann er aktiviert werden. Zu Beginn des nächsten Overlordzuges gewinnt Sir Alric dreimal so viele ♥ zurück, wie Helden mitspielen, und wird betäubt. Solange er bewusstlos ist, wird seine Regenerationsfähigkeit ignoriert.

VERSTÄRKUNG

Keine.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Tyrus gerettet wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Überlebenden fliehen aus den Katakomben, doch die Monster sind ihnen auf den Fersen. Ihr erschlagt so viele ihr könnt. Dann schlagt ihr auf die Pfeiler auf beiden Seiten des Durchgangs ein. Die Augen des dunklen Ritters glühen während auf, als ihr einen Schritt zurück macht und der Durchgang einstürzt. Sir Alrics Schläge von der anderen Seite lassen Schutt und Steine erzittern, doch ihr seid sicher, dass der Weg versperrt ist. Ihr wendet euch um und flieht ins Licht der aufgehenden Sonne.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Tyrus gefangen genommen wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit aller Kraft verteidigt ihr die Überlebenden, doch der Boden vor euch bricht ein und eine Wand stürzt auf euch hernieder. Ihr fallt zum Glück nicht tief, aber während ihr noch versucht aus der Grube zu klettern, springt eine finstere Gestalt über euch hinweg.

„Nein!“, hört ihr Tyrus schreien. Er krabbelt auf die Grube zu und streckt euch die Hand entgegen. „Helft mir!“

Da reißt ihn eine schlanke, blasse Hand an den Haaren hoch. Über euch steht Lady Eliza, ihre Augen erfüllt von Wahnsinn, Blutdurst und Triumph.

„Eure Revolte ist gescheitert“, ruft sie euch zu. „Der Junge gehört mir. Das sollt ihr wissen, bevor ihr in den Flammen untergeht.“ Dann verschwindet sie mit Tyrus im dichten schwarzen Rauch.

Ihr seid schon fast aus der Grube heraus, da stürzt die Decke ein. Eine gewaltige Felsplatte schlägt donnernd neben euch auf. Wieder bebt der Boden und ihr fallt tiefer in die Grube. Diesmal purzelt ihr jedoch weiter in eine Höhle. An der Wand gegenüber seht ihr einen schwachen Schimmer und nach einer kurzen Weile habt ihr euch hinaus ins Licht der aufgehenden Sonne gerettet.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie außerdem 100 Goldstücke. Als nächstes Abenteuer kann „Die Armee von Dal’Zunim“ gewählt werden.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Als nächstes Abenteuer kann „Der Kerker von Khinn“ gewählt werden.

In jedem Fall erhält der Overlord das Relikt „Kuss des Skorpions“. Dann sollte der Overlord als Nächstes den entsprechenden Text zur Überleitung nach Akt II auf S. 2 des Akt-II-Quest-Handbuchs vorlesen.

DIE TIEFEN DES KLOSTERS

INTERMEZZO 2

EINGANG

AUSGANG



TYRUS



MÖNCH



SCHLÜSSEL



HELENA



SIR ALRIC FARROW

LADY ELIZA FARROW

BESCHREIBUNG DER HELDEN

Avric Albright: 3 Jahre war Avric Albright Wächter der Zitadelle von Archaut, bevor er seine Berufung fand. Er reiste nach Vynelvale, um in den Priesterstand einzutreten. Doch dort traf er nie ein. Auf seinem Weg führte der Schrei eines Opfers zu einem Abenteuer um die Rettung eines Dorfes bis hin zu Kämpfen tief unter der Erde ... So geht es Avric, einem Mann, der den Grundsätzen seiner Religion so treu ist, dass er keine Zeit findet, in ihren Orden aufgenommen zu werden. Doch niemand zweifelt an seinem Glauben und seinem Segen.



Ashrian: Eines Tages vor einem guten Jahr trat Ashrian aus dem Flüsternden Wald und kannte kein Wort der Menschensprache oder der Sprache der Latari. Sie kannte jedoch den Nutzen jedes Krauts, das in Terrinoth wächst, beherrschte die Kunst, sich ungesehen durch Wälder zu bewegen, und sprach die Sprache der Geister, welche mit den Lebenden kommunizieren, wenn diese nur willig sind. Ashrian blieb nie lange an einem Ort und durchwanderte so Terrinoth der Länge und der Breite nach. So kommt es auch, dass sie inzwischen nicht nur die Sprache der Menschen und Elfen beherrscht, sondern noch ein gutes Dutzend mehr. Ashrian spricht nie über ihre Heimat, ihr Volk oder ihre Vergangenheit, sondern sagt, dass sie nur an eine bessere Zukunft denken möchte.



Tomble Burrowell: Ein Kesselflicker, ein Schneider, ein Barde, ein Dieb – Tomble Burrowell hat die Straßen, Wälder und Täler Terrinoths schon länger durchkreuzt, als es den Anschein hat; Gnome sind langlebiger, als man meint. Die Vernichtung seines Clans durch einen Tiermenschentrupp hat Tomble jedoch verbittern lassen, und unter der schlagfertigen Art und dem sonnigen Humor liegt jetzt eine glimmende Wut und ein Verlangen nach Rache, das ihn zu immer waghalsigeren Taten drängt.

Grisban der Durstige: Auf den ersten Blick scheint Grisban eine klassische Lebensgeschichte zu haben. Ein Zwerg aus Dunwarr verließ die Berge, um Terrinoth zu erkunden, und verdingte sich als Söldner. Seine Kunst mit der Streitaxt ist ebenso groß wie seine Vorliebe für gutes Bier. Grisban witzelt oft, dass niemand mehr genau weiß, ob sein Beinamen vom Blutrausch im Kampf oder vom Bierrausch in der Taverne stammt. Wie dem auch sei. Grisban trinkt und kämpft mit Leib und Seele, und beides deutet auf einen tieferen Grund für sein Fortziehen aus den Bergen, als er jemals zugegeben hat.



Witwe Tarha: Jung, bildhübsch und lebensfroh war Tarha einst, und ein langes glückliches Leben nach traditionellem Muster schien vor ihr zu liegen: ein starker Mann, viele kräftige Kinder und eine angesehene Stellung innerhalb des Stammes. Was könnte sich eine junge Orkfrau noch wünschen? Doch als ihr Mann von Soldaten getötet wurde, die nicht zwischen einem gesetzestreuem Ork und einem wilden Tier unterscheiden konnten, nahm ihr Leben eine bittere Wendung. Ihre bisherigen Studien des Arkanen glitten in einen finsternen Abgrund, in dem sie nach Mächten suchte, die nicht nur die Orks, sondern alle unterdrückten Völker Terrinoths beschützen sollten. Schließlich wurde Tarha von ihrem Stamm wegen ihrer Besessenheit verbannt. Doch das stört sie nicht mehr. So wird sie auch Tarha die Zweifachwitwe genannt; und nun schreckt sie vor nichts mehr zurück, um ihre Ziele zu erreichen.



Leorik der Gelehrte: Nach einer besonders hitzigen Diskussion mit dem Leiter der Universität von Greyhaven wurde Magister Leorik gebeten, „ausgedehnten Urlaub“ zu nehmen. Als Abenteurer haben Leorik seine ständigen Zitate aus alten Texten den Beinamen „der Gelehrte“ eingebracht. Auf seinen Reisen findet Leorik reichlich Anwendung für seine magische Bildung; die Suche nach weiteren Schätzen vergessenen Wissens wird er jedoch nie aufgeben.



Jaine Fairwood: Auch wenn in Terrinoth seit den Drachenkriegen im Grunde Frieden und Wohlstand herrschen, gibt es doch jedes Jahr ein Dutzend kleinerer Scharmützel und Kriege sowohl innerhalb als auch außerhalb der Grenzen. Jaine Fairwood war eine Kriegerin unter Sir Garrick Whitmore, als einer dieser Kriege das Leben von Sir Garrick und allen seinen Mannen forderte ... außer Jaine. Allein im tiefen Purpurwald wurde sie von den Uthuk gejagt, bis sie sechs Monate später endlich in die Zivilisation zurückfand. Doch bei ihrer Rückkehr wurde Jaine als Fahnenflüchtige gebrandmarkt. Und so floh sie wieder in die Wälder. Aus ihnen kommt sie nur noch hervor, um dem Volk von Terrinoth die Dienste zu leisten, zu denen sie sich noch immer verpflichtet fühlt.



Syndrael: Einst stand Syndrael als Schildmaid im Dienste Lady Tyviels, doch kaum ein Jahrhundert später fand sie sich in der unangenehmen Lage, dass ihre Herrin als Verräterin von den Latari verbannt wurde. Lady Tyviel besaß den Anstand, ihre Untertanen offiziell von ihren Schwüren zu entbinden, und doch war Syndrael in ganz Aymhelin nicht mehr gerne gesehen. Da sie nicht glauben konnte, dass ihre Herrin eine Verräterin war, ging auch sie ins Exil. Seitdem zieht Syndrael durch die Lande auf der Suche nach ihrer Lady und einer Erklärung für ihr Schicksal.





AKT-I-ABENTEUER

DER NOVIZE

Seite 17

Goblins und Barghests überfallen eine nahezu wehrlose Schar Mönche auf ihrem Weg zum Kloster. Ihr müsst die Monster in die Flucht schlagen, bevor sie den Mönchen den Garaus machen.

2 DIE BELAGERUNG DER HIMMELSFESTE

Seite 20

Die Himmelsfeste ist ein alter Wachturm in einer strategischen Position am südlichen Pass. Als Feinde jedoch den Tormechanismus sabotieren, droht das mächtige Bollwerk vor dem Ansturm zu fallen.

1 RELLEGARS RUHESTÄTTE

Seite 18

Über dem Grab Rellegars haben feindliche Truppen ihr Lager aufgeschlagen. Unter ihren Füßen liegt ein lange vergessenes Artefakt, doch könnt ihr es bergen, bevor die brüchige Gruft einstürzt?

3 BÖSES BLUT

Seite 22

Lady Eliza ist dabei, ein dunkles Ritual zu vollziehen. Werdet ihr ihre Armee der Toten überwinden und die magischen Schutzsiegel der Höhle rechtzeitig brechen, um sie aufzuhalten?

4 DIE RÜCKKEHR DES BARONS



Seite 24

Baron Zachareth kehrt zurück und wirkt einen mysteriösen Blutzauber. Ihr müsst eine Flut an Plagen und Hindernissen durchleiden, bis ihr dem Baron das Handwerk legen könnt.

8 DER LOCKVOGEL



Seite 32

Ihr entwerft einen waghalsigen Plan. Ihr wollt Lady Eliza aus ihrer Burg locken, um zu erfahren, was sie vorhat. Sie wird jedoch zusehends mächtiger und wird nicht so leicht reinzulegen sein.

5 DAS ARCHIV DES ARRIZON



Seite 26

Ein Abtrünniger namens Arrizon hat sich tief in einem alten Archiv verschanzt. Werdet ihr ihn beschützen können, bis er seinen Auftrag erledigt hat oder wird Lady Eliza finden, wonach sie sucht?

9 DIE TIEFEN DES KLOSTERS



Seite 34

Alric hetzt die letzten Überlebenden durch das brennende Kloster. Ihr müsst so viele retten, wie ihr könnt, bevor das Gebäude in Schutt und Asche zerfällt.

6 URKHO WIRD KOMMEN



Seite 28

Ein wahres Ungeheuer ist erwacht, ein Barghest, dem ein schrecklicher Zauber innewohnt. Ihr müsst seinen Bau stürmen und ihn erlegen, bevor er noch weiter mutiert und euch – bildlich – über den Kopf wächst.

7 CALADENS BRÜCKE



Seite 30

Die Schergen des Overlords haben ein Dorf in Brand gesteckt. Während ihr Flammen und Monster gleichzeitig bekämpft, muss der Overlord einen seiner wichtigsten Handlanger opfern, um den Sieg zu erringen.



DAS BLUTVERMÄCHTNIS AKT I

Die Tiefen des Klosters

Die Belagerung
der Himmelfeste

Boses Blut

Galadens Brücke

Reillegans Ruhestätte

Ruinen von Kethirn

„Jarkho wird kommen“

Der Lockvogel

Das Archiv des Aarizon

Die Rückkehr
des Barons

