

# DESCENT:®

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



## DAS BLUTVERMÄCHTNIS

### QUEST-HANDBUCH

AKT II

## STOPPI

Lest dieses Akt-II-Quest-Handbuch erst, nachdem ihr das Intermezzo im Akt-I-Quest-Handbuch abgeschlossen habt.

### WENN DIE HELDEN DAS INTERMEZZO GEWINNEN, LIEST DER OVERLORD FOLGENDEN TEXT VOR:

*Schwelend liegt das Kloster in Trümmern, doch Elizas Truppen verzagen und fliehen zurück in ihre Höhlen in den östlichen Bergen. Von jenseits des Flusses begrüßt euch die aufgehende Sonne und scheint auf die ungeordnet flüchtenden Horden. Eure Soldaten reiten aus und machen alle Monster nieder, die ihnen vor die Hufe kommen. Und schließlich scheint die Mittagssonne auf ein Tal, das frei von Feinden ist. Im Schatten der östlichen Berghänge lauert jedoch schon ein neues Heer von Ungeheuern und wartet auf die kommende Nacht.*

*Ihr sammelt eure Streitmacht an den Ruinen von Kethiri. Der Angriff in der ersten Nacht ist schwach und schnell zurückgeschlagen. Mit jeder folgenden Nacht scheint das Heer der Feinde jedoch zu wachsen. Deshalb schickt ihr alle Kampfunfähigen an den Nordrand des Tals. In der fünften Nacht müsst ihr beinahe eure Stellung aufgeben. Einige Ettins klettern auf eine Anhöhe am anderen Ufer und schleudern unablässig große Felsen auf die Wehranlage. Im Schutze dieser Ablenkung schwimmt ein großer Trupp Goblins unbemerkt über den Fluss. Das Scharmützel, das folgt, ist pures Chaos, besonders da die Ettins weiter Steine schleudern, die auf Rittern und Goblins gleichermaßen niedergehen. Im Morgengrauen überqueren die verbliebenen Reiter die Furt und erlegen die Ettins.*

*In der folgenden Nacht zieht ein gewaltiges Gewitter über das Tal, das sinflutartigen Regen und gleißende Blitze hernieder gehen lässt. Oben auf den Felsen am anderen Ufer steht eine Frau und sieht zu, wie die alte Festung vergeblich versucht, den Naturgewalten zu widerstehen.*

*Als ihr vor den Fluten und fallenden Mauersteinen flieht, taucht Tyrus vor euch auf. „Könnt ihr sie nachts auch hören?“, ruft er euch zu. „Sie spricht im Schlaf zu mir. Ich höre nicht auf sie, aber sie kommt immer wieder und drängt mich zu ihr zu kommen. Heute Nacht sagte sie, uns blieben nur noch wenige Tage, um zu fliehen oder uns zu ergeben. Ich glaube, uns geht die Zeit aus.“*

### WENN DER OVERLORD DAS INTERMEZZO GEWINNT, LIEST DER OVERLORD FOLGENDEN TEXT VOR:

*Der Sonnenaufgang ist ein schwacher Trost für die Verluste des gestrigen Tages. Der Rauch, der von den Trümmern des Klosters aufsteigt, wirft einen trüben Schatten übers Tal. Langsam sammeln sich die Überlebenden. Zu zweit oder in kleinen Gruppen verstecken sie sich abseits der Straße. Das Tageslicht hat dem Gemetzel kurzen Einhalt geboten, doch viel Zeit bleibt nicht, bis Eliza ihre Truppen neu gruppieren und den Wald nach Überlebenden durchkämmen wird. Ihr hastet den Pfad hinunter und schart um euch, wen ihr könnt. Jetzt müssen Verstecke in Höhlen und dichten Wäldern gefunden werden. Festungen bringen nichts mehr. Alle Männer, Frauen und Kinder sind jetzt zu den Waffen gerufen, doch ihr müsst mit Bedacht vorgehen.*

*Während der nächsten Tage fragt ihr jeden Kundschafter, den ihr trifft, aber keiner hat Tyrus irgendwo gesehen. Was auch immer Eliza für ihn ausheckt, ihr wisst nicht, wie ihr es verhindern solltet. Ihr wisst nicht einmal, ob er inzwischen über alle Berge ist oder irgendwo in der Nähe versteckt wird. Das Einzige, was euch bleibt, ist warten, Kräfte sammeln und vorbereiten.*

*Zum Glück ist die feindliche Armee noch schlechter organisiert als eure eigene. Monster streifen führerlos durch das Tal und plündern das Wenige, was noch zu holen ist. Mit jedem Tag breiten sie sich weiter aus – unaufhaltsam wie eine Seuche. Ihr erschlagt so viele ihr könnt, bleibt dabei aber vorsichtig, um die wenigen Verstecke der Menschen nicht zu verraten.*

*Eines Abends erschallt bei Sonnenuntergang ein dröhnendes Horn von den Bergen auf der anderen Seite des Tals. Als jegliche Reaktion auf das Signal ausbleibt, geben die Wachen der Versuchung gerne nach, für die Nacht die Augen zu schließen. Bei Sonnenaufgang hat sich der Feind zurückgezogen und jenseits des Flusses gesammelt. Seine Verluste waren größer, als ihr angenommen hattet, aber sie sind eurer kleinen Gruppe Überlebenden zahlenmäßig immer noch weit überlegen. Jetzt gilt es, Tyrus zu finden und euren Truppen Zeit zur Musterung zu geben. Zur rechten Zeit werdet ihr den Angriff auf Elizas Festung starten, um ihr ein für alle Mal die Herrschaft über das Tal zu entreißen.*





## AKT II

# IM SCHATTEN DER LADY

*Ich war im Glockenturm, als die Drachen auf das Kloster herabstießen. Sie hatten sich ganz in Schatten gehüllt. Also hielt ich sie zunächst für ein aufziehendes Gewitter – vielleicht verursacht durch Lady Eliza, aber nichts, weshalb man Alarm schlagen müsste. Ein schwerer Irrtum, aber jetzt spielt das keine Rolle mehr. Die Flammen schossen so plötzlich auf uns hernieder, dass mein Geläut kein Alarm mehr war, sondern eine Totenglocke für die Soldaten auf der Außenmauer. Das Feuer ... verschlang sie ganz.*

*Man sagte mir später, es sei nicht meine Schuld – niemand hätte die Drachen kommen gesehen. Die meiste Zeit schaffe ich es, das auch zu glauben, aber meine Albträume sind anderer Meinung. Ich kann sie hören ... wie dem auch sei.*

*Am Glockenseil glitt ich herunter vom Turm. Um mich herum regneten Steine herab, als eine der Bestien auf dem Giebel landete. Ich war fast unten, als das Seil nachgab und ich nur noch fiel. Flach auf dem Rücken landete ich – es verschlug mir den Atem, hat mir aber wohl das Leben gerettet.*

*Jedenfalls blicke ich auf und sehe die Glocke auf mich zu rasen. Scheppernd und läutend krachte sie gegen die Turmwände. Ich würde wohl sagen, der Lärm war ohrenbetäubend, aber als die Glocke schließlich aufschlug – das war wirklich ohrenbetäubend. Sie landete um mich herum und versetzte meinen ganzen Körper in Schwingungen. Meine Trommelfelle platzten ... und an mehr erinnere ich mich nicht mehr. Der Schock war zu groß.*

*Am nächsten Abend wachte ich auf und konnte nichts hören. Unter der Glocke war es so dunkel, dass ich meine eigene Nasenspitze nicht sah. Ich dachte, ich sei tot, schwebend im Nichts gefangen. Doch dann roch ich den Rauch und das Blut. Die Glocke hatte mich vor den Trümmern des Turms gerettet. Ich konnte einen großen Stein unter ihr beiseiteschieben und hervorkriechen. Es war dunkel, aber ich konnte die Fackeln unserer Feinde ringsum sehen. Taub und fast blind, wie ich war, weiß ich nicht, wie ich es geschafft habe, zu fliehen. Ich weiß nur eins: Ich bin bereit für den Kampf und werde alles dafür geben, das Tal von diesen Teufeln zu befreien.*

– Hastun Pharos



Während der nächsten Tage kommt es im Tal immer wieder zu kurzen Scharmüßeln mit kleinen Trupps. Als ihr jedoch seht, wie sich ein großes Heer am alten Friedhof von Dal'Zunm sammelt, wisst ihr, dass Eliza ihren nächsten Schachzug vorbereitet. Ihr schart eure besten Kämpfer um euch und eilt zum Friedhof.

Man sagt, die Armee von Dal'Zunm sei vor über tausend Jahren in dieses Tal eingefallen. Die Invasoren hatten finstere Eide geschworen, auf dass sie weiterkämpfen würden, selbst wenn sie niedergestreckt wurden. Der Herrscher des Tales hatte die Verteidiger jedoch mit schwarzen Pfeilen ausgestattet, ein Geschenk der befreundeten Elfen. Nach der Legende waren diese Pfeile aus dem Holz des Höllentors selbst geschnitzt. Wen einer dieser Pfeile traf, der würde nie wieder auferstehen.

Die Invasoren ergaben sich schließlich und wurden lebendig begraben. In ihren Gräbern gehalten wurden sie durch ein Tor aus demselben Holz wie die Pfeile. Nur der Herrscher des Tals und seine Blutsverwandten konnten das Tor öffnen.

Dies wisst ihr und wundert euch deshalb, als ihr Lady Eliza und ihre Schergen jenseits des Tores erspäht. Nur eine Erklärung ist möglich: Sie muss ein rechtmäßiger Nachkomme sein. Noch größer ist eure Verwunderung, als ihr seht, wie Tyrus auf das Tor zugeht und es öffnet: ein zweiter Thronerbe!

## MONSTER

Splig, Belthir, Baron Zachareth, Zombies, Ettins.  
1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Je 1 Hauptmann (Splig, Belthir und Baron Zachareth) wird auf den Tümpel, den Scheideweg und den Pfad gestellt. Die Zombies werden auf den Friedhof gestellt. Die offene Gruppe verteilt der Overlord beliebig auf den Sumpf, das Moor und/oder den Bach. Die Ettins werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Die Helden stellen ihre Figuren und legen 1 weißen Aufgabenmarker auf verschiedene leere Felder der Ebene. Der weiße Aufgabenmarker ist Tyrus.

1 grüner, 3 blaue und so viele rote Aufgabenmarker, wie Helden mitspielen, werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held auf einem besonderen Feld seine Figur vom Spielplan nehmen und auf das andere besondere Feld derselben Farbe stellen. Das kann er nur tun, wenn das Zielfeld leer ist.

Jedes Mal wenn ein Zombie ein leeres Feld der Ebene betritt, endet seine Aktivierung sofort; er mutiert und wird durch 1 Erschöpfungsmarker ersetzt (siehe „Siegbedingungen“); dann werden alle anderen Zombies vom Spielplan genommen. Dann werden so viele Zombies auf den Friedhof gestellt, wie die Gruppengröße zulässt. Ihre Aktivierung ist sofort zu Ende.

Jedes Mal, wenn ein Ettin besiegt wird, wird 1 Erschöpfungsmarker auf eines seiner Felder gelegt (siehe „Verstärkung“).

## GEISTER GEFALENER KRIEGER

Jeder Hauptmann kann in jeder seiner Aktivierungen von 1 Zombie auf einem seiner Nachbarfelder Besitz ergreifen; dazu legt der Overlord 1 Personenmarker unter die Zombiefigur. Dies gilt nicht als Aktion.

Ein besessener Zombie verliert die Fähigkeit „Behäbig“. Wenn ein besessener Zombie ♥ erleiden würde, wirft der Overlord stattdessen den Personenmarker unter dem Zombie ab; dieser Zombie ist jetzt nicht mehr besessen. Wird ein besessener Zombie vom Spielplan genommen, wird der Personenmarker unter ihm abgeworfen.

## AUS DEM HOLZ DES HÖLLENTORES

Als Aktion kann ein Held einen verdeckten Aufgabenmarker auf einem seiner Nachbarfelder aufdecken. Ist es ein roter, wirft er ihn ab.

Als Aktion kann ein Held einen blauen Aufgabenmarker auf einem seiner Nachbarfelder auf seinen Heldenbogen legen. Der Marker stellt einen Ebenholzpflock dar. Wird ein Held, der mindestens 1 Ebenholzpflock trägt, besiegt, legt sein Spieler die Pflöcke einzeln auf Nachbarfelder des Helden.

Als Aktion kann ein Held oder ein Hauptmann den grünen Aufgabenmarker auf einem seiner Nachbarfelder aufnehmen. Nimmt ein Held ihn auf, erhält dieser Held das Relikt „Fortunas Würfel“ und darf es sofort in seine Ausrüstung aufnehmen. Nimmt ein Hauptmann ihn auf, erhält er das Relikt „Würfel der Qualen“ und trägt es ab sofort (selbst wenn er bereits ein anderes Relikt trägt). In jedem Fall wird der grüne Aufgabenmarker neben die Reliktkarte gelegt.

Wird eine Figur, die dieses Relikt trägt, besiegt, wird die Reliktkarte beiseitegelegt und der grüne Aufgabenmarker auf ein Nachbarfeld der Figur gelegt.

## ALLWISSEND

Jedes Mal wenn ein Aufgabenmarker aufgedeckt wird, kann der Overlord 1 Overlordkarte von der Hand abwerfen, um sich einen anderen verdeckten Aufgabenmarker auf dem Spielplan geheim anzusehen. Danach kann er diese beiden Aufgabenmarker gegeneinander tauschen.

## TYRUS

Tyrus gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen: Er kann keine Aktionen ausführen, er ist immun gegen alle Zustände und seine Attributproben gelingen automatisch. Wenn Tyrus seinen letzten Lebenspunkt verliert, nimmt der Overlord seinen Marker vom Spielplan und liest folgenden Text vor:

*Der mächtige Streich streckt Tyrus nieder, doch im Nu ist er wieder auf den Füßen. Er lässt eine Kette leuchtender Kugeln aus seiner Hand hervorschießen. Sie treffen die Kreatur, die rasch zurückweicht – überrascht, aber unversehrt. Tyrus nutzt jedoch die Ablenkung, um schnell im Gebüsch zu verschwinden.*



Tyrus wird jede Runde ein Mal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Tyrus hat pro Aktivierung 8 Bewegungspunkte. Außer für Bewegung kann Tyrus Bewegungspunkte wie folgt ausgeben:

- **1 Bewegungspunkt:** 1 Aufgabenmarker auf einem Nachbarfeld aufdecken.
- **2 Bewegungspunkte:** 1 aufgedeckten Aufgabenmarker auf einem Nachbarfeld auf den Heldenbogen eines Helden innerhalb von 3 Feldern zu Tyrus legen.

- **2 Bewegungspunkte:** Von einem besonderen Feld auf das andere besondere Feld derselben Farbe gestellt werden (geht nur, wenn das Zielfeld leer ist).

## AUF EWIG DANIEDER

Jedes Mal wenn ein Zombie oder Ettin besiegt wird, kann ein Held auf einem Nachbarfeld dieses Monsters 1 Ebenholzpflock von seinem Heldenbogen abwerfen. Damit ist das Monster gepfählt. Die Figur wird beiseitegestellt und steht nicht mehr als Verstärkung zur Verfügung (siehe „Siegbedingungen“). Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Die Kreatur wankt und sinkt dann zu Boden. Im Nu bist du mit einem Ebenholzpflock zur Stelle. Das Wesen kreischt und versucht zu entkommen, aber du treibst ihm den Pflock tief in die Brust. Wilde Zuckungen durchfahren das Scheusal. Und es schreit mit einer Stimme, die ihm nicht zu gehören scheint. Aus seinen Augen und Obren strömen schattenhafte Gestalten. Dann bleibt es reglos liegen – diesmal für immer.*

## VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord so viele Zombies auf den Friedhof stellen, wie die Gruppengröße zulässt.

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord beliebig viele Erschöpfungsmarker auf dem Spielplan durch je 1 Ettin ersetzen (hier gilt die Gruppengröße für 4 Helden).

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster seiner offenen Gruppe auf das Mausoleum stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn 3 Monster gepfählt wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Die Armee der Untoten hält inne, als ihr einen weiteren ihrer Anführer in den ewigen Tod schickt. Ihre Augen verblässen und sie kehren zurück in ihre Gräber. Ihre Generäle versuchen sie zurückzurufen, doch es nützt nichts. Die Armee von Dal'Zunm wurde ein zweites Mal vernichtet.*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn 3 Zombies mutiert sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Verzweiflungs- und Triumphschreie gellen durch die Luft, als die Armee von Dal'Zunm aus dem Friedhof strömt. Ihr dringt weiter auf sie ein, doch alle, die ihr niedermacht, kriechen trotzdem weiter. Schließlich gebt ihr euch geschlagen und flieht. Bald schon werden diese schaurigen Krieger über die Menschen von Saradyn herfallen. Ihr müsst euch für das letzte Gefecht rüsten.*

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 „Der Herr der Flammen“ gewählt werden.

Wenn die Helden gewinnen und Tyrus nicht besiegt wurde, erhalten sie zusätzlich 25 Goldstücke.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Als nächstes Abenteuer kann „Tot oder Untot“ gewählt werden.

Wenn ein Spieler das Relikt „Fortunas Würfel“ bzw. „Würfel der Qualen“ hat, behält er es. Andernfalls erhält es der Gewinner der Szene.

# DIE ARMEE VON DAL'ZUNM

SZENE I



TYRUS



100  
MAUSOLEUM



EBENHOLZPFLOCK



FORTUNAS WÜRFEL  
ODER  
WÜRFEL DER QUALEN



14A  
FRIEDHOF

12A  
TÜMPEL



16A  
SCHEIDEWEG



23A  
PFAD



6A  
BACH

21A  
SUMPF



2A  
MOOR



5A  
EBENE



# DER KERKER VON KHINN

## SZENE 1



Jenseits des feindlichen Lagers liegt der uralte Kerker von Khinn. Die Geschichte dieses alten Verlieses ist in Vergessenheit geraten, und die Wenigen, die etwas darüber wissen, wagen nicht darüber zu sprechen. Seine Tiefe ist unergründet, seine Bauart fremdländisch und seine Wächter stammen aus einem dunkleren Zeitalter. Ihr vermutet, dass Lady Eliza den Ort als Hauptstützpunkt nutzt.

Wenn ihr irgendwo mehr über ihre Pläne erfahren könnt, dann dort.

Das feindliche Lager liegt verlassen; die Truppen, die hier lagerten, streifen jetzt marodierend durchs Tal. Vorsichtig schleicht ihr durch das verlassene Lager, trifft aber niemanden an. Der Kerker hingegen ist nicht so verlassen. Auf seinen Türmen stehen Wachen und die Tore sind verschlossen. Ihr müsst es über den Hintereingang versuchen.

Ihr erklimmt die Klippe und erreicht schließlich eine versteckte Klamm. Sie windet sich tief in den Berghang und endet in einer Lichtung. Im Schatten der verfallenen Festung liegt ein kleiner Friedhof. Ein paar Schritte vor euch seht ihr eine unheimliche Gestalt. Ihr wollt sie niederstrecken, bevor sie Alarm schlagen kann, doch sie rührt sich nicht. Sie öffnet nur den Mund und stößt einen unböhrbaren Schrei aus. Unsichtbare Schockwellen fegen über euch hinweg. Ihr fühlt euch plötzlich matt und benommen. Als ihr nach der Gestalt schlagt, löst sie sich in Luft auf. Eure Köpfe sind wieder frei. Wirklich abhalten scheinen euch diese Wesen nicht zu wollen, aber ihr müsst euch dennoch vor ihnen in Acht nehmen, wenn ihr nicht auf immer hier liegen bleiben wollt – weder tot noch lebendig.

### MONSTER

Zombies, Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe.

### AUFBAU

Die Zombies werden auf die Balsamierungskammer gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf den steilen Pfad gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Sakralkammer gestellt.

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

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Die Helden können über den Ausgang den Spielplan verlassen.

### AUS DEM GRABE

Als Aktion kann ein Zombie auf dem Ausgang sich erheben. Dazu nimmt der Overlord den Zombie vom Spielplan und stellt ihn auf ein leeres Feld des Friedhofs.

Geister blockieren Bewegung und Sichtlinie. Helden können die Geister angreifen, als wären sie Monsterfiguren.

**GEISTER**

Lebenskraft: 4      Verteidigung:

Am Ende jedes Overlordzuges verwünschen die Geister die Helden. Jeder Held erleidet pro Geist auf einem seiner Nachbarfelder 3 , pro Geist im Abstand von 2 Feldern 2 und pro Geist im Abstand von 3 Feldern 1 .

### VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Zombie auf die Balsamierungskammer stellen (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Höhlenspinne auf das besondere Feld stellen (Gruppengröße einhalten).

### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn alle Helden über den Ausgang den Spielplan verlassen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Ihr steigt in die nächste Ebene des Kerkers binab. Hier sind keine Geister zu sehen. Der Fluch, der sie zu ewigen Wächtern des Gemäuers zu machen scheint, wirkt offenbar nicht bis hierher.*

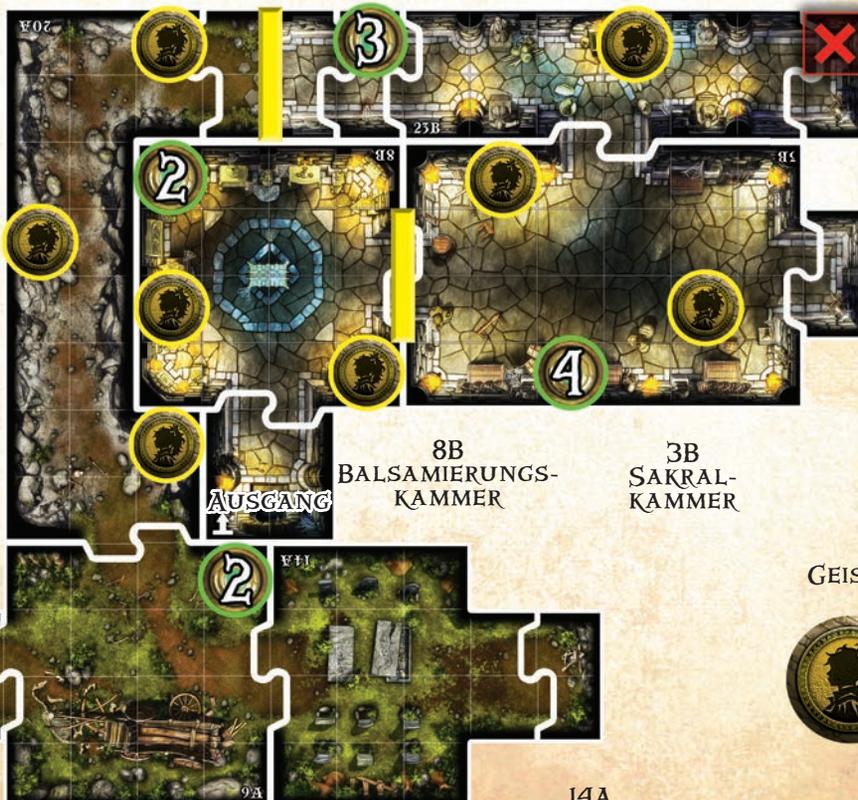
Sobald der Overlord 6 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

*Ein grob gehauener Pfeil vertrauter Machart schlingert an euch vorbei. Ihr blickt auf und seht einen Goblin die Bogensehne erneut spannen. Als auch der zweite Schuss euch verfehlt, wendet er sich ab und rennt in die Festung. Irgendwo drinnen wird er irgendwen wohl warnen.*

Szene 1 ist abgeschlossen. Für jeden Helden (Figur oder Marker), der noch auf dem Spielplan ist, legt der Overlord 1 Heldenmarker vor sich ab. Er behält diese Marker für Szene 2 des Abenteuers.

20A  
STEILER PFAD

EINGANG



GEIST





*Die Kammer, die ihr betretet, ist totenstill – ebenso wie die gesamte Ebene. Vielleicht findet ihr ja, was ihr sucht, ohne dass ihr dabei bemerkt werdet. Doch da hört ihr ein Stöhnen und Schlurfen. Durch vergitterte Fensterhöhlen starren euch mehrere Zombies an. Ganz unbemerkt seid ihr wohl doch nicht geblieben ...*

### MONSTER

Splig, Belthir, Baron Zachareth, Zombies, Höhlenspinnen. 3 offene Gruppen.

### AUFBAU

Die Zombies werden auf die Höhle gestellt. Die anderen Monster werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 weißer, 1 grüner, 1 blauer und so viele rote Aufgabenmarker, wie Helden mitspielen, werden je nach Anzahl der Helden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Die Helden sollten nicht sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Der weiße Aufgabenmarker ist das Schreiben.

Der Overlord wählt 2 Attribute, welche die Schutzzauber des Kerkers symbolisieren.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Jedes Mal wenn ein Held eine der 2 normalen Aktionen seines Zuges ausführt, muss er zuerst eine Probe auf einen Schutzzauber seiner Wahl ablegen. Wenn die Probe misslingt, legt der Overlord einen Heldenmarker dieses Helden vor sich ab.

Jedes Mal wenn ein Held eine Bewegungsaktion ausführt, kann er sich entscheiden zu schleichen. Wer schleicht, muss keine Probe auf einen Schutzzauber ablegen; statt Bewegungspunkten gemäß seiner Geschwindigkeit erhält er dann 2 Bewegungspunkte und gewinnt 1 ♣ zurück.

Zu Beginn jedes seiner Züge nimmt sich der Overlord 1 Heldenmarker und legt ihn vor sich ab. Wenn der Overlord dann mehr Heldenmarker vor sich hat, als Helden mitspielen, muss er einen Heldenmarker mehr, als Helden mitspielen, abwerfen und „Alarm schlagen“ (siehe unten).

### GUT VERSTECKT

Als Aktion kann ein Held einen verdeckten Aufgabenmarker auf einem Nachbarfeld aufdecken.

- Ist es ein roter, wirft er ihn ab.
- Ist es das Schreiben, legt er den Marker auf seinen Heldenbogen. Ein Held, der das Schreiben trägt, kann den Spielplan über den Eingang verlassen. Wird der Held, der das Schreiben trägt, besiegt, legt er den weißen Aufgabenmarker auf eines seiner Nachbarfelder.
- Ist es der grüne, stellt der Overlord 1 Monster einer offenen Gruppe auf das nächste leere Feld zum grünen Aufgabenmarker (Gruppengröße einhalten). Dann kann das Monster sofort 1 Angriff durchführen.
- Ist es der blaue, wirft er ihn ab. Wenn der Overlord jetzt nicht das Relikt „Die Schattenrune“ hat, erhält der Held es und darf es sofort in seine Ausrüstung aufnehmen.

### VERSTÄRKUNG

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

Wenn zum ersten Mal eine Probe misslingt, die ein Held auf der Erdspalte auf einen Schutzzauber ablegt, stellt der Overlord die Höhlenspinnen auf die Erdspalte (Gruppengröße einhalten); jede Höhlenspinne muss dabei auf ein Nachbarfeld eines Grubenfeldes gestellt werden.

### ALARM SCHLAGEN

Jedes Mal, wenn der Overlord Alarm schlägt, stellt er Monster als Verstärkung auf. Welche, hängt davon ab, zum wievielten Mal er gerade Alarm schlägt:

- 1: 1 offene Gruppe auf den Ausgang.
- 1: 1 Hauptmann auf den Ausgang.
- 1: 1 verbleibende offene Gruppe auf den Ausgang.
- 1: 1 verbleibenden Hauptmann auf den Ausgang.
- 1: Die letzte offene Gruppe und den letzten Hauptmann auf den Ausgang.

### SIEGBEDINGUNGEN

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

*Ihr flieht aus dem Kerker, macht aber bei der ersten Gelegenheit Rast. Ihr entfaltet das Schreiben und lest:*  
*Alric, ich habe den zweiten Erben gefunden: Es ist Tyrus. Reite zur Schattenspitze, wie besprochen. Suche Kadlasar auf und gewinne ihn als Verbündeten. Mit ihm und seiner Sippe auf unserer Seite werden unsere Grenzen sicher sein.*  
*Ich nehme Tyrus mit aufs Plateau. Dort wird er dasselbe Ritual durchleiden wie ich, und gemeinsam werden wir unser rechtmäßiges Erbe antreten.*  
– Eliza

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Overlord zum 6. Mal Alarm schlägt, liest er folgenden Text vor:

*Nach langem Kampf findet ihr das Schreiben und flieht. Aber erst nach Stunden traut ihr euch Rast zu machen und das Papier zu lesen. Während des Kampfs wurde ein Stück abgerissen, aber das Meiste ist noch lesbar.*

*Alric, ich habe den zweiten Erben gefunden: Es ist Tyrus. Reite zur Schattenspitze, wie besprochen. Suche Kadlasar auf und gewinne ihn als Verbündeten. Mit ihm und seiner Sippe auf unserer Seite werden unsere Grenzen sicher sein.*  
*Ich nehme Tyrus mit ... dasselbe Ritual ... rechtmäßiges Erbe ...*

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 „Das Ritual der Morgenröte“ gewählt werden.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Als nächstes Abenteuer kann „Die Schattenspitze“ gewählt werden.

Wenn ein Spieler das Relikt „Die Schattenrune“ hat, behält er es. Andernfalls erhält der Overlord das Relikt „Die Schattenrune“.

### 9B HÖHLE

### HINTERHALT



### SCHREIBEN



### SCHATTENRUNE



### AUSGANG



# DER HERR DER FLAMMEN

SZENE 1



Ihr patrouilliert gerade mit einer Handvoll Soldaten die Hauptstraße entlang, als direkt neben euch eine junge Elfe hinter einem Baum hervortritt. Ihr nehmt ihre Bewegung kaum war. Nur einer der Soldaten sieht sie und greift nach seinem Schwert.

„Nicht doch“, flüstert sie, „ich habe Informationen für Euch. Ich bin ein Spion im Feindeslager.“ Ihr bedeutet dem Soldaten das Schwert stecken zu lassen, und die Elfe fährt fort. „Drei Wochen lang habe ich im Baum über Mericks Zelt ausgeharrt und ihm belauscht. Heute Morgen habe ich gehört, wie Eliza ihm gebot zu den Höhlen von Ix'Halanta am Südrand des Tals zu reiten und ihr die Macht der Elementare zu sichern, die dort leben. Ich floh, noch bevor er aufbrach, aber euch bleibt nicht viel Zeit. Ihr könnt nicht zulassen, dass er Macht über diese Wesen erlangt.“

Ihr überlasst das Patrouillieren den Soldaten und folgt der Elfe auf verborgenen Pfaden in die Berge. Erst tief in der Nacht erreicht ihr das versteckte Tal, das unter den Höhlen liegt. Ein kaum sichtbarer Pfad windet sich zwischen verfallenen Hütten hindurch zur anderen Seite. Zu eurem Erstaunen sind viele der Fenster von Kerzenlicht erleuchtet. Leise nähert ihr euch, aber Merick erwartet euch bereits. „Ich weiß nicht, wie ihr mich gefunden habt ...“, erst jetzt bemerkt ihr, dass die Elfe verschwunden ist, .... aber das war das letzte Mal. Ihr seid eine rechte Plage. Also dann ...“ Plötzlich stiegen die Türen der Hütten auf und aus ihnen ergießt sich eine Flut entstellter Sarkomanten. Mit schwarz leuchtenden Energiekugeln in den Händen stürmen sie auf euch zu.

## MONSTER

Lord Merick Farrow. Sarkomanten. 1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf den Garten gestellt. Die Sarkomanten werden auf den Garten gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Wiese gestellt.

1 blauer und 1 roter Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Je 3 blaue und rote Aufgabenmarker werden bereitgelegt. Blaue Marker sind Wassermarker, rote sind Feuermarker.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Jeder Held muss seinen ersten Zug überspringen.

Lord Merick Farrow kann über den Ausgang den Spielplan verlassen, kann sich aber in jeder seiner Aktivierungen höchsten 4 Felder weit bewegen. Lord Merick Farrow hat bei jedem Verteidigungswurf +1 ♣.

## FEUERSBRUNST

Jedes Feld, auf dem ein Feuermarker liegt (egal, ob offen oder verdeckt), gilt als Lavafeld.

Als Aktion kann ein Sarkomant auf einem Nachbarfeld eines offen liegenden Feuermarkers das Feuer anfachen. Dazu dreht der Overlord den Feuermarker um und legt 1 neuen Feuermarker offen auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern zu diesem Sarkomanten.

## ÜBERFLUTUNG

Jedes Feld, auf dem ein Wassermarker liegt (egal, ob offen oder verdeckt), gilt als Wasserfeld.

Als Aktion kann ein Sarkomant auf einem Nachbarfeld eines offen liegenden Wassermarkers das Wasser kanalisieren. Dazu dreht der Overlord den Wassermarker um und legt 1 neuen Wassermarker offen auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern zu diesem Sarkomanten.

## LÖSCHEN UND TROCKEN LEGEN

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Feuermarkers eine ☀- oder ☂-Probe ablegen, um das Feuer zu löschen. Wenn sie gelingt, nimmt er den Marker vom Spielplan. Wenn sie misslingt, erleidet er 2 ♣.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Wassermarkers eine ☀- oder ☂-Probe ablegen, um das Feld trocken zu legen. Wenn sie gelingt, nimmt er den Marker vom Spielplan. Wenn sie misslingt, erleidet er 2 ♣.

## VERSTÄRKUNG

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

Wenn er zu Beginn eines Zuges keinen Sarkomanten aufgestellt hat, kann er am Ende des Zuges 1 Monster der offenen Gruppe auf den Garten stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Lord Merick Farrow den Spielplan über den Ausgang verlässt oder besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Flammen entsteigen Mericks Körper. Er starrt euch in die Augen und stößt ein Machtwort in einer unbekannt Sprache hervor. Ihr versucht ihn niederzustoßen, aber ihr könnt euch nicht nah genug an ihn herankämpfen. Mit einem Mal ist er verschwunden, wahrscheinlich ins Innere der Höhle.*

Jetzt legt der Overlord einen Schadensmarker weniger vor sich, als Feuermarker auf dem Spielplan sind, und einen Erschöpfungsmarker weniger, als Wassermarker auf dem Spielplan sind. Er behält diese Marker für Szene 2 des Abenteuers.

AUSGANG

FEUERMARKER



3

IIA WIESE



2



2

IOA GARTEN

LORD MERICK FARROW



WASSERMARKER



EINGANG



# DER HERR DER FLAMMEN

SZENE 2

Ihr tretet die tief in den Berg gehauenen Höhlen. In den Fels geritzte Glyphen einer längst vergessenen Kultur zieren die Wände. Sie schimmern im Licht eurer Fackeln, wechseln die Farbe und manchmal auch die Form.

Da fegt ein sengender Windstoß an euch vorbei und plötzlich ist der Gang taghell erleuchtet. Am Ende des Tunnels formt sich eine Masse aus Feuer, Wasser, Luft und Erde zu einer lebendigen Gestalt. Sie spricht unverständliche Worte, die allerdings ähnlich klingen wie jene, die Merick gerade noch ausgestoßen hat. Kurz darauf nähert sich der Magier der Kreatur aus einem Seitengang. Leise kriecht ihr voran, um die Unterhaltung nicht zu stören. Ihre Stimmen werden lauter und energischer: Anscheinend streiten sie.

Plötzlich schießt der Elementar vor und umschließt Merick mit seinem Körper. Rohe Naturgewalten toben um den Magier, doch er scheint unversehrt in ihrer Mitte zu stehen. Merick reckt eine Hand empor und sofort explodiert das Wesen in alle Richtungen. Weitere Elementare kommen hervor, doch sie sind still – seinem Willen untertan. Dann dreht er sich um und zeigt auf euch. „Tötet sie“, befiehlt er.

## MONSTER

Lord Merick Farrow. Elementare. 1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf den Gang gestellt. Die Elementare werden auf die Kammer gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Eishöhle gestellt.

4 rote und 4 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Die roten stellen Feuer dar, die blauen Wasser.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Monolith dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker neben den Monolith.

Elementare ignorieren die Effekte von Lava und Wasser.

Der Monolith blockiert Bewegung und Sichtlinie. Er kann ♥ erleiden, wenn ein Held oder Vertrauter mit einem Angriff auf ihn zielt, als wäre er ein Monster. Der Monolith hat 6 Lebenspunkte plus drei Mal so viele Lebenspunkte, wie Helden mitspielen, und eine Verteidigung von 3 ♥. Wenn der Monolith seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird er vom Spielplan genommen.

Jedes Feld, auf dem ein Feuermarker liegt, gilt als Lavafeld. Jedes Feld, auf dem ein Wassermarker liegt, gilt als Wasserfeld.

Ein Mal pro Aktivierung jedes Elementars kann der Overlord 1 Schadensmarker oder 1 Erschöpfungsmarker, den er aus Szene 1 hat, abwerfen. Wirft er 1 Schadensmarker ab, führt der Elementar sofort seine Fähigkeit „Feuer“ aus. Dies gilt nicht als Aktion, und der Elementar kann immer noch seinen üblichen 1 Angriff pro Aktivierung durchführen. Wirft er 1 Erschöpfungsmarker ab, führt der Elementar sofort seine Fähigkeit „Wasser“ aus. Dies gilt nicht als Aktion.

## VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Elementar auf ein Wasser- oder Lavafeld stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn der Monolith zerstört wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Mit einem Knall bricht der Monolith entzwei. Die Glyphen, die seine Seiten zieren, wabern und brennen sich, rot glühend, noch tiefer in den Stein. Aus dem Spalt fährt euch ein Windstoß entgegen, der euch fast umwirft. Der Wind durchweht die gesamte Höhle und wird immer stärker. Dann strömt Wasser aus dem Stein und ihr erkennt, dass es Zeit wird, zu gehen. Ihr hastet zur Tür, aber springt beiseite, als eine große Welle Merick in die Höhle spült. Ihr wollt nicht wissen, was die Elementare mit dem Magier vorhaben, und rennt so schnell ihr könnt aus der Höhle. Mericks Schreie gellen euch noch lange nach.*

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 5 Erschöpfungsmarker neben dem Monolith liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Plötzlich erscheint Merick mitten im Raum, schwebend und von einer Feuerkugel umgeben. Sein Gesicht verzerrt sich – ob aus Freude oder Schmerz, könnt ihr nicht erkennen. „Niemand gebietet über sie außer mir!“, kreischt er. Sein Kopf rollt auf seinen Schultern hin und her, und seine Augen werden dunkel wie aufziehende Gewitterwolken. Er stößt noch mehr unverständliche Worte aus, und langsam beginnt der Raum, zu zerfallen und sich zu verbiegen. Ihr flieht zum Ausgang, Mericks wahnsinniges Gelächter noch in den Ohren.*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, wird es im Finale keine Elementare geben.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Kampf ums Morgengrauen“ oder „Allumfassende Dunkelheit“ als nächstes Abenteuer aussuchen.

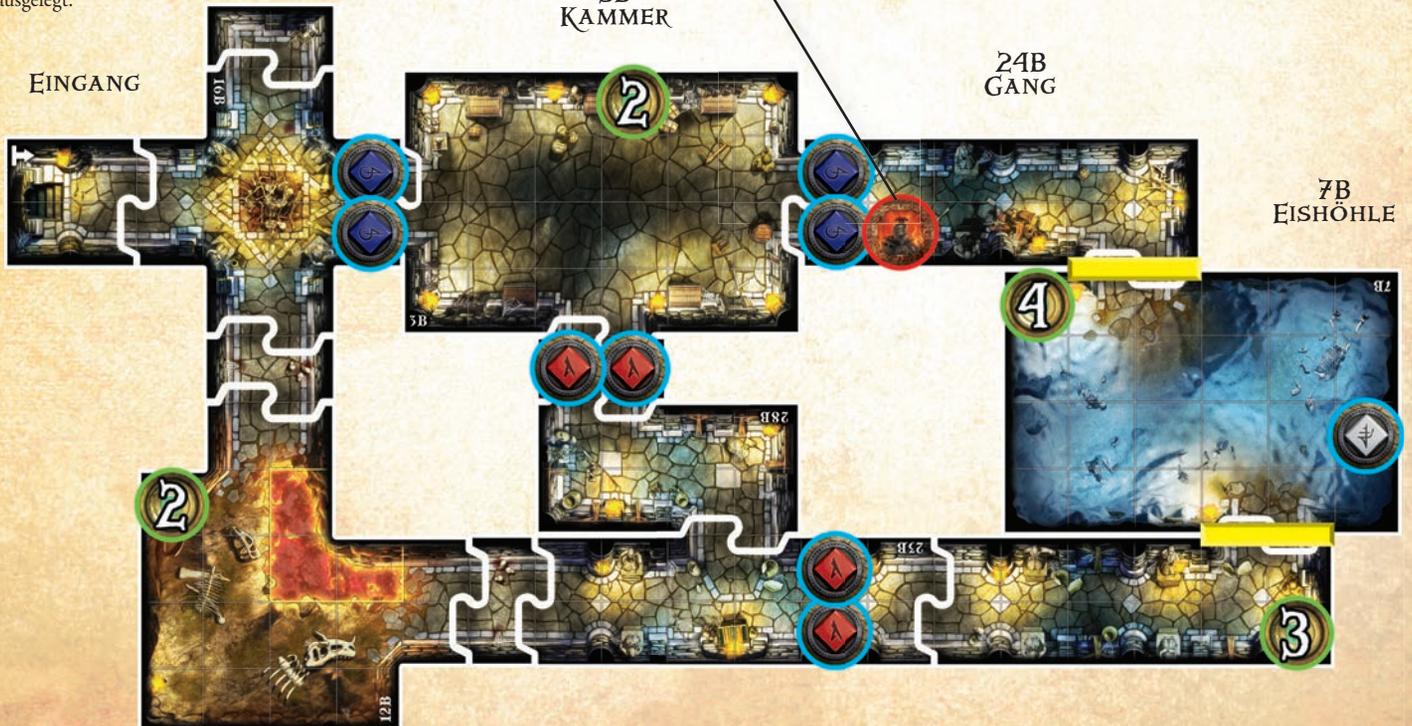
## LORD MERICK FARROW



3B  
KAMMER

24B  
GANG

7B  
EISHÖHLE





*Ihr eilt zu den Ruinen von Kethiri zurück und ruft alle zu den Waffen, die noch kämpfen können. Während ihr nach Norden marschiert, strömt die schaurige Armee von Dal'Zumm aus dem alten Friedhof. Obwohl ihr durch die Kämpfe der vergangenen Wochen stark geschwächt seid, erreicht ihr das Lager noch vor der untoten Horde. Dort, hinter den Überresten einer uralten Mauer, verschanzen sich die letzten Überlebenden des Tals. Als die Vorhut des Feindes über den Hügel vor dem Lager marschiert, hält sie inne. Wärt ihr auch nur eine Minute später eingetroffen, wären alle den untoten Horden anheimgefallen oder ins Meer gedrängt worden.*

*Tage wartet ihr auf den Angriff, doch als er endlich kommt, erweisen sich eure Verteidigungsanlagen als beinahe nutzlos. Schreie durchbrechen die Ruhe des windstillen Abends – aus der Mitte des Lagers hört man Kampflärm. Mit schlurfenden Schritten kommen die dunklen Gestalten vom Hügel auf euch zu. Ihr greift zu den Waffen und stößt weiter ins Lager vor.*

*Der Feind muss einen Weg durch die Katakomben gefunden haben; aus einem Schrein in der Mitte des Lagers strömen Zombies. Die Überlebenden werden zu Boden gerissen und zerfleischt, doch zu eurem Entsetzen erheben sich viele von ihnen wieder und stürzen sich auf ihre ehemaligen Freunde. Der Fluch, der diese Toten zum Leben erweckt hat, breitet sich auch auf die Lebenden aus.*

## MONSTER

Zombies (Akt I). Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Die Zombies werden auf den Schrein gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf den Steinigen Pfad gestellt. Die offene Gruppe wird auf das Zeltlager gestellt.

4 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Abkürzungen dar.

Der Overlord legt je 1 roten Aufgabenmarker auf so viele Felder des Schreins, wie Helden mitspielen. Sie stellen Särge dar.

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

Die Helden legen 1 weißen Aufgabenmarker neben einen beliebigen Helden. Er stellt Tyrus dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Für dieses Abenteuer benutzt der Overlord die Akt-I-Karte der Zombies.

Weder Helden noch Zombies können die verriegelte Tür öffnen oder schließen. Alle anderen Figuren können sie wie üblich öffnen und schließen.

## MASSENHYSTERIE

Flüchtlinge blockieren Bewegung und Sichtlinie. Für Helden gelten Flüchtlinge als verbündete Figuren. Am Ende jedes Overlordzuges können die Helden jeden Flüchtling um bis zu 3 Felder bewegen. Flüchtlinge, auf deren Spielplanteil mindestens 1 Monster steht, können nicht bewegt werden.

Ein Zombie kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um einen Flüchtling auf einem seiner Nachbarfelder zu verunreinigen. Dadurch wird dieser Zombie sofort besiegt. Der Overlord legt 1 Erschöpfungsmarker auf den Personenmarker, der jetzt nicht mehr als Flüchtling, sondern als Verunreinigter gilt.

Verunreinigte blockieren Bewegung und Sichtlinie. Für Monster gelten Verunreinigte als verbündete Figuren. Am Ende jedes Overlordzuges kann der Overlord alle Verunreinigten je um bis zu 3 Felder bewegen. Das kann er tun, entweder bevor oder nachdem die Helden die Flüchtlinge bewegt haben.

## REINIGUNG

Als Aktion kann ein Held oder Tyrus einen Verunreinigten auf einem seiner Nachbarfelder reinigen. Dazu wirft er den Personenmarker und dessen Erschöpfungsmarker ab.

## DIE SCHWELLE DES TODES

Särge blockieren Bewegung und Sichtlinie. Als Aktion kann ein Held einen Sarg auf einem seiner Nachbarfelder abwerfen und dann eine -Probe ablegen. Wenn sie misslingt, erleidet er 3 . Wenn zum ersten Mal ein Sarg abgeworfen wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Du schlägst auf den Sarg ein, bis er schließlich zerfällt. Er bricht nach innen und du erkennst, dass jeder Sarg in Wahrheit ein Durchgang aus der Tiefe der Erde ist. Schleimige Hände recken sich durch den geborstenen Sarg empor, doch vorerst ist dieser Durchgang zerstört.*

Jedes Mal wenn ein Held innerhalb von 3 Feldern zu einem Sarg seinen letzten Lebenspunkt verliert, kann der Overlord ihn gemäß seiner Geschwindigkeit bewegen. Dann ist der Held besiegt.

## TYRUS

Tyrus gilt als Heldenfigur. Wenn Tyrus seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er besiegt. Sein Marker wird abgeworfen.



Tyrus wird jede Runde ein Mal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Tyrus kann nur Bewegungsaktionen und Reinigungsaktionen ausführen.

## ABKÜRZUNGEN

Jedes Mal wenn eine Figur ein Feld mit einem offen liegenden blauen Aufgabenmarker betritt, erhält sie 6 Bewegungspunkte. Dann wird der Marker auf die Rückseite gedreht.

Zu Beginn jedes Overlordzuges werden alle verdeckt liegenden blauen Aufgabenmarker umgedreht.

## VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes Zuges jedes Spielers kann der Overlord so viele Zombies aufstellen, wie die Gruppengröße zulässt. Jeden dieser Zombies kann er auf den Schrein oder auf das Feld eines Verunreinigten stellen. Wird ein Zombie auf einen Verunreinigten gestellt, wird dieser Personenmarker und sein Erschöpfungsmarker abgeworfen. Jeder Zombie, der als Verstärkung aufgestellt wird, darf sich sofort um bis zu 6 Felder bewegen.

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Höhlenspinne auf den Steinigen Pfad stellen (Gruppengröße einhalten).

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

## SIEGBEDINGUNGEN

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

*Ihr spürt den Zorn der Untoten unter euch, die nun keinen Weg mehr ins Reich der Lebenden finden. Ihr hungriges Stöhnen schwillt zu Verzweiflungsschreien an. Tyrus und einige andere Flüchtlinge eilen herein und reichen euch einige Amphoren Öl. Ihr nickt und gießt sie gleichzeitig in die Öffnungen. Dann wendet ihr euch ab. Im Gehen werft ihr eine brennende Fackel zurück in den Schrein. Der Lärm des entstehenden Infernos übertönt bald den eurer Feinde. Die übrigen Feinde erkennen ihre Niederlage und ziehen sich zurück. Der Schrein brennt noch lange in die Nacht, ein Fanal, das euer Überleben weithin sichtbar feiert.*

*Im Morgengrauen sammelt ihr alle Überlebenden und macht euch zu den Ruinen von Kethiri auf. Dort wollt ihr denen, die das Tal verlassen wollen, sicheres Geleit organisieren. Wer bleiben will, wird sich dort mit euch für die letzte Schlacht rüsten.*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Flüchtlinge auf dem Spielplan verunreinigt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Ohne einen anderen Fluchweg in Sicht ziehen sich die wenigen noch nicht Verunreinigten ins Meer zurück. Im schwachen Licht des abnehmenden Mondes klammern sich viele an die Spitzen der Wellenbrecher.*

*Da fällt euch Tyrus ein. Ihr hattet ihn in einem Zelt unterhalb der Mauer zurückgelassen. Ihr kämpft euch zu der Stelle durch und erblickt ihn tatsächlich kämpfend auf der Mauer. Er schießt leuchtende Kugeln in die Gesichter der Untoten, welche die Mauer erklimmen, und die anderen Verteidiger machen ihnen den Garaus. Tyrus wirbelt und springt über die verfallene Mauer und sendet blendenden Strahl um blendenden Strahl in die Reihen der Feinde.*

*Ihr schafft es, die östliche Mauer zu sichern und Tyrus und den Soldaten die Flucht zu ermöglichen. Dann zieht ihr euch über den Fluss zurück. Ihr werft einen letzten Blick zurück und seht, wie das Lager unter den untoten Massen zugrunde geht.*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Kampf ums Morgengrauen“ oder „Allumfassende Dunkelheit“ als nächstes Abenteuer aussuchen.

# TOT ODER UNTOT

SZENE I

FLÜCHTLING



ABKÜRZUNG



SARG



TYRUS



EINGANG

# DAS RITUAL DER MORGENRÖTE

## SZENE I

*Ihr wisst nicht, von welchem Ritual Eliza sprach, aber mit „Plateau“ kann sie nur eins gemeint haben: Am Südrand des Tals erhebt sich eine Hochebene, die schon immer etwas Düsteres hatte. Die Bäume dort sind knorrig und verdorrt, und eklige Ranken überwuchern die Klippen. Da ihr keinen anderen Aufstieg findet, klettert ihr die Ranken hoch. Sie winden sich, als würden sie euch spüren. Einige weichen euch aus, andere schlingen sich um eure Arme und Beine. Unsichtbare Stacheln zerkratzen eure Haut und ihr spürt ihr benebelndes Gift in eure Adern fließen. Erschöpft und benommen erreicht ihr schließlich das Plateau. Mit letzter Kraft flößt ihr euch ein Gegengift ein und schlaft ein.*

*Ein Donnerschlag weckt euch und begrüßt euch mit großen Regentropfen. Sofort springt ihr auf und fürchtet schon zu lange geschlafen zu haben. Schnell betretet ihr den dunklen Wald vor euch. Ein rotes Leuchten liegt in der Luft, das stärker wird, je weiter ihr in den Wald vordringt. Dann stoßt ihr auf einen Pfad und seht, wonach ihr sucht. Ein Hügelgrab aus schwarzen Steinen, das finster glüht und aus dem roter Nebel strömt. Ringsum stehen grausam entstellte Männer in einem unheimlichen Sprechgesang vertieft. Von drinnen hört ihr Tyrus schreien.*

*Oben auf dem Hügel steht Eliza. Ihre Kleider sind durchmäts, und ihr Haar klebt ihr im Gesicht. „Ich wusste, dass ihr kommt“, ruft sie euch zu. „Das Tal hat es mir verraten. Es ist nämlich mein Tal – unser Tal. Tyrus und ich sind die rechtmäßigen Erben dieses Königreichs, und bald schon werden wir es wieder regieren.“ Hinter ihr fährt ein Blitz hernieder, und sie streicht sich das Haar aus dem Gesicht. „Solltet ihr diese Nacht überleben, wird eure Hinrichtung die erste sein, die ich anordne.“ Damit wendet sie sich ab und springt in die Dunkelheit auf der anderen Seite des Hügelgrabs.*

## MONSTER

Goblin-Bogenschützen. Sarkomanten. Zombies. Lady Eliza Farrow. 4 beliebige offene Gruppen.

## AUFBAU

Die Sarkomanten werden auf die besonderen Felder in der Ritualkammer gestellt (Gruppengröße wird ignoriert). Die Goblin-Bogenschützen und Zombies verteilt der Overlord nach Belieben auf die Schlucht und/oder den Steinigen Pfad. Lady Eliza wird wie eingezeichnet aufgestellt. Die offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt. Sie sind reserviert.

4 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Fürsten von Oru'khan dar.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet in den Steinkreis der Ritualkammer gelegt, sodass er 4 Felder belegt. Er stellt Tyrus dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Fürsten blockieren Bewegung und Sichtlinie.

Eine Figur auf dem Eingang kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf ein Feld des Geheimen Pfades gestellt zu werden. Eine Figur auf dem Geheimen Pfad kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf ein Feld des Eingangs gestellt zu werden.

## LADY ELIZA FARROW

Jedes Mal wenn Lady Eliza Farrow besiegt wird, wird ihre Figur beiseite gestellt. Wenn Lady Eliza Farrow beiseite gestellt wurde und zu Beginn eines Overlordzuges mindestens 1 Fürst auf dem Spielplan ist, muss der Overlord 1 Fürsten durch Lady Eliza Farrow ersetzen. Dann entfernt der Overlord 1 Sarkomanten aus der Ritualkammer und nimmt ihn zusammen mit 1 reservierten offenen Gruppe aus dem Spiel. Diese Gruppe ist jetzt nicht mehr reserviert. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Eine der finsternen Gestalten unterbricht den Sprechgesang und fasst sich an den Kopf. Er stolpert zur Seite, zückt einen Dolch und schwingt ihn wild durch die Luft. „Zurück, du üble Kreatur“, ruft er, „du hast kein Recht!“ Ein roter Schatten springt aus der Dunkelheit und verschwindet durch seine Robe. Kurz windet er sich, dann steht er reglos da. Die Robe fällt zu Boden und zu eurem Entsetzen steht Lady Eliza vor euch. „Zwingt mich nicht noch mal zu so was“, schilt sie euch.*

## FÜRSTEN VON ORU'KHAN

Sarkomanten in der Ritualkammer können keine  erleiden und nicht besiegt werden. Sie können weder aktiviert noch bewegt werden, bis sie aus der Ritualkammer entfernt werden. Sarkomanten außerhalb der Ritualkammer können die Ritualkammer nicht betreten.

In seinem Zug kann ein Held einen Fürsten auf seinem Nachbarfeld in seiner Konzentration stören. Dies gilt nicht als Aktion. Dann entfernt der Overlord 1 Sarkomanten aus der Ritualkammer und ersetzt den Personenmarker durch diesen Sarkomanten. Dann stellt der Overlord jedes Monster von 1 reservierten offenen Gruppe so nah wie möglich an diesen Sarkomanten (Gruppengröße einhalten). Diese Gruppe ist jetzt nicht mehr reserviert. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Du packst den Priester an seiner Robe und reißt ihn zu Boden. Seine Konzentration ist gebrochen und schwarze Energie knistert über den Boden, von dem roter, saurer Nebel aufsteigt. Aus den Schwaden bilden sich dunkle Formen und der finstere Fürst richtet sich wieder auf. „Ihr könnt uns nicht aufhalten“, sagt er mit grollender Stimme. „Der Junge gehört uns.“*

## DER SCHWARZE SCHREIN

Jedes Mal wenn ein Held von außerhalb der Ritualkammer die Ritualkammer betritt oder auf sie gestellt wird, wird er dem Ritual unterzogen. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Als du die Tür aufreißt, stockt dir der Atem. Die Geister unzähliger Toter schwirren in unbezähmbarem Chaos durch die Kammer. In ihrer Mitte sitzt Tyrus auf einem runden Tisch. Seine Augen sind glasig, als wären sie mit grauem Nebel gefüllt. Er murmelt fremdartige Worte, die an den Sprechgesang der dunklen Priester erinnern, und ein roter Nebel liegt auf seiner Haut.*

*Du betrittst die Kammer und weist plötzlich nicht mehr, wo dir die Sinne stehen. Die Scharen der Toten halten inne und widmen dir ihre ganze Aufmerksamkeit. Dann brechen sie mit der Wut und Macht von hunderten Generationen über dich herein.*

Jedes Mal wenn ein Held dem Ritual unterzogen wird, führt der Overlord sofort eine Reihe von Angriffen durch, als würde jedes Monster aller reservierten Gruppen 1 Angriff durchführen, der auf diesen Held zielt (Reichweite wird dabei ignoriert, Effekte wie Explosion aber nicht).

Wenn ein Held auf der Ritualkammer besiegt wird, legt sein Spieler den Heldenmarker auf das nächste leere Feld außerhalb der Ritualkammer.

Als Aktion kann ein Held auf einem der 4 Felder, auf denen Tyrus liegt, versuchen das Ritual zu unterbrechen. Dazu legt er eine - oder eine -Probe ab; die Probe ist um so viele  schwerer, wie Sarkomanten auf der Ritualkammer stehen. Wenn die Probe gelingt, hat er das Ritual unterbrochen (siehe „Siegbedingungen“).

## VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf das Dickicht und 1 Zombie auf den Friedhof stellen (Gruppengröße einhalten). Im Spiel mit 2 Helden stellt der Overlord nur 1 dieser Monster auf (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn das Ritual unterbrochen wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Du packst Tyrus an der Schulter in der Hoffnung, ihn aus der Trance zu wecken. Wie der Blitz fährt sein Kopf vor und er schlägt dir seine spitzen Eckzähne ins Fleisch. Du versuchst dich loszureißen, aber er hält dich mit übernatürlicher Kraft umklammert. Verzweifelt reißt du ihn mit vom Tisch. Da lösen sich seine Kiefer und er kippt hinten über.*

*Das wirbelnde Chaos flackert, dann durchstößt ein klägliches Laut die Luft. Die Schattengestalten kratzen an Wänden und Decke auf der Suche nach einem Ausweg. In einem langen Augenblick, der Sekunden aber auch Tage dauern mag, zerfällt das Hügelgrab unter der Macht der Geister. Mit einem Mal ist alles still und du findest dich in den Überresten eines düsteren Schreins wieder.*

*Du springst über den Tisch und hebst Tyrus in deine Arme. Seine Augen fliegen auf und sein Körper erstarrt. Doch dann erkennt er dich und lächelt. „Wusste ich doch, dass ihr's drauf habt“, sagt er schwach. „Danke, dass ihr mich gerettet habt.“*

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 12 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

*„Stopp!“, schreit Tyrus und stolpert aus der Kammer. „Ihr könnt mich nicht haben.“ Er sinkt auf die Knie und starrt euch an. „Ihr habt es versucht, aber ihr könnt mich nicht haben. Meine Lady hat mir die Wahrheit gezeigt. Ich bin ein Prinz...“. Die rote Sonne steigt über die östlichen Gipfel und schießt tausend blutrote Strahlen durch die Bäume. .... und ihr seid Aufbrüher, Verräter, und nicht meine Freunde. Lebt wohl.“ Ein Sonnenstrahl trifft auf seinen Körper und Tyrus löst sich in roten Nebel auf.*

Der Overlord hat gewonnen!

## BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

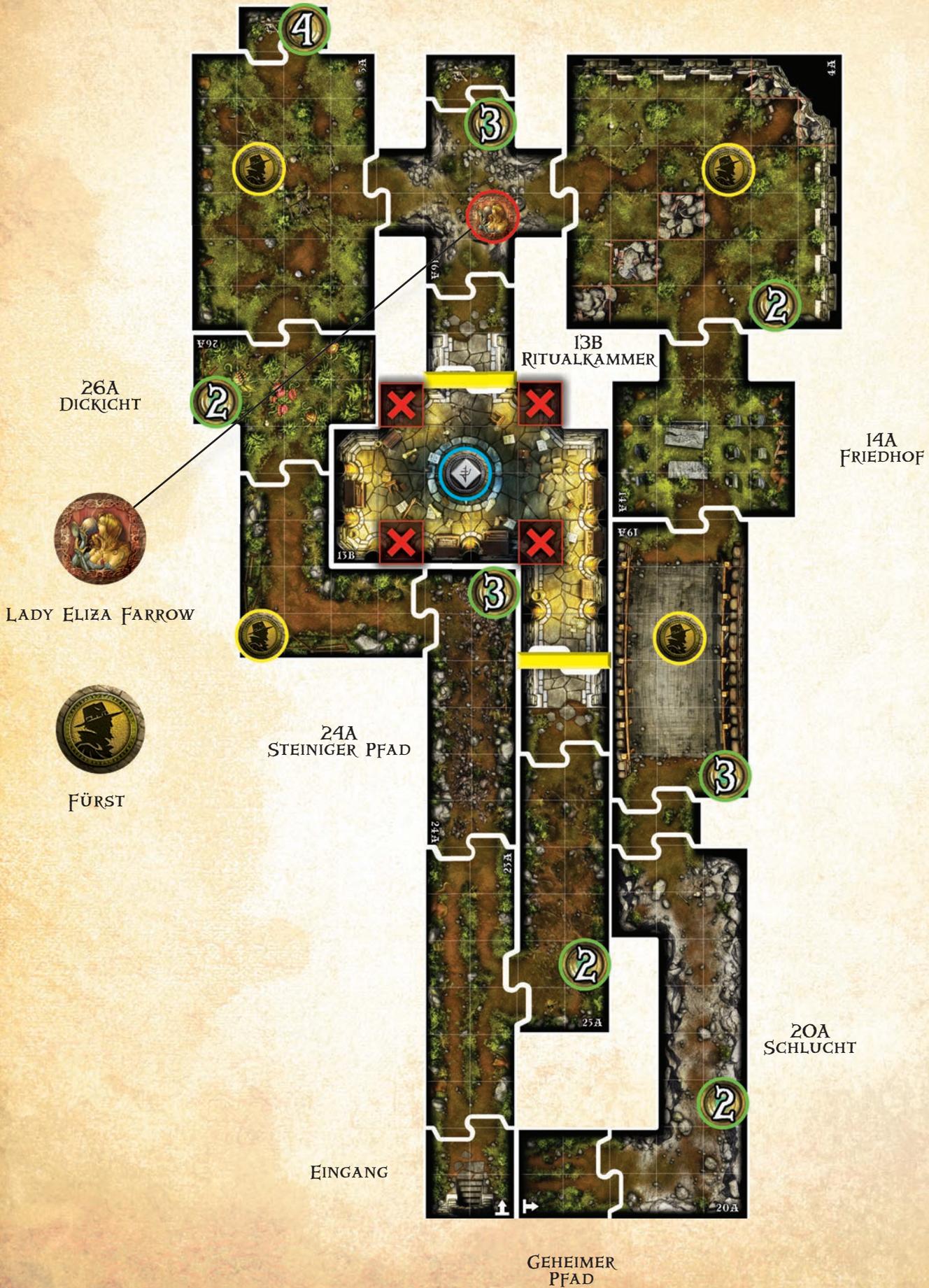
Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie außerdem 25 Goldstücke pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Kampf ums Morgengrauen“ oder „Allumfassende Dunkelheit“ als nächstes Abenteuer aussuchen.

# DAS RITUAL DER MORGENRÖTE

SZENE I



26A  
DICKLICHT

LADY ELIZA FARROW

FÜRST

24A  
STEINIGER PFAD

13B  
RITUALKAMMER

14A  
FRIEDHOF

20A  
SCHLUCHT

EINGANG

GEHEIMER  
PFAD

# DIE SCHATTENSPITZE

## SZENE 1

Jeden Abend läuten die Bewohner des Tals eine Glocke, wenn die letzten Sonnenstrahlen hinter dem hohen Gipfel der Schattenspitze verschwinden, um den Anbruch der Nacht auszurufen. Viele glauben, dass die Nebel des Tals der gährenden nach Westen blickenden Öffnung dieses Bergs entstammen.

Zu dieser Öffnung steigt ihr jetzt auf. Still liegt das Tal hinter euch, unterdrückt durch Elizas Armee. Ihr konntet bisher weder Tyrus finden noch die Vampirdame besiegen, aber ihr wollt tun was ihr könnt, um sie aufzuhalten. Sie hat Alric hierher entsandt, um einen Pakt mit jemandem namens Kadlasar zu schließen.

Als ihr euch der Höhle nähert, erblickt ihr Alric. Er steht auf der anderen Seite eines tiefen Schlunds. Sein Anblick lässt euch beinahe mehr frösteln als der eisige Wind, der eure Finger und Gesichter taub macht. Der dunkle Ritter steht reglos da. Kein Hauch eines Atems entweicht seinem Helm. Dann reckt er eine Hand zum Himmel empor. Ein Brüllen zerreißt die frostige Stille und mit einem Mal erscheint ein Drache vor euch.

### MONSTER

Höhenspinnen. Goblin-Bogenschützen. Zombies. Sarkomanten. Barghests.

### AUFBAU

Die Zombies werden auf den Pfad gestellt. Die anderen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 Erschöpfungsmarker wird auf den Eingang gelegt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Die Helden können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Jedes Spielplanteil mit 1 Erschöpfungsmarker brennt.

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf 1 nicht brennendes Spielplanteil, das mit einem brennenden Spielplanteil verbunden ist. Dann erleidet jeder Held auf einem brennenden Spielplanteil 2 ♥ und 1 ♣.

### WÄCHTER DES BERGES

Wenn zum ersten Mal ein Held ein leeres Feld der Hütte betritt, stellt der Overlord die Höhlenspinnen auf die Hütte (Gruppengröße einhalten).

Wenn zum ersten Mal ein Held ein leeres Feld des Teichs betritt, stellt der Overlord die Sarkomanten auf den Teich (Gruppengröße einhalten).

Wenn zum ersten Mal ein Held ein leeres Feld des Bachs betritt, stellt der Overlord die Goblin-Bogenschützen auf den Bach (Gruppengröße einhalten).

Wenn zum ersten Mal ein Held ein leeres Feld des Hangs betritt, stellt der Overlord die Barghests auf den Hang (Gruppengröße einhalten).

Jedes Mal wenn der Overlord auf diese Weise Monster aufstellt, darf er mit jedem dieser Monster sofort 1 Aktion ausführen (höchstens aber mit einem Monster weniger, als Helden mitspielen).

### VERSTÄRKUNG

Keine.

### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf den Ausgang legt oder alle Helden über den Ausgang den Spielplan verlassen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Kadlasars Feuer überzieht die Nordflanke des Berges. Es breitet sich aus und treibt euch immer höher in Richtung seines Unterschlupfs. Die überlebenden Feinde schlüpfen durch einen schmalen Pass außerhalb der Reichweite der Flammen und ihr folgt ihnen schnell. Auf der anderen Seite des Durchgangs angekommen stockt euch jedoch der Atem. Massive Gestalten erheben sich ringsum und kommen grimmig auf euch zu.*

Szene 1 ist abgeschlossen. Alle Helden, die den Spielplan nicht über den Ausgang verlassen haben, und alle Monster auf dem Spielplan werden für Szene 2 beiseitegestellt. Jedes dieser Monster behält seine erlittenen ♥, wirft aber alle Zustände und sonstigen Marker ab.

AUSGANG

5A  
HANG

4

6A  
BACH

7A  
HÜTTE

12A  
TEICH

EINGANG

28A  
PFAD

*Der Drache landet mit einem Lärm wie Donnerrollen und schlägt dabei große Brocken aus der Felswand. Sie poltern krachend den Hang hinab, während Kadlasar auf euch zukommt. „Ihr seid also die Aufreißer, von denen Alric sprach. Na, dann los“, verhöhnt er euch, „auf in euer Verderben.“ Dann verschwindet er in einer Schattenwolke.*

### MONSTER

Elementare. Ettins. Merriods. Schattendrachen. Alle nach Szene 1 beiseitegestellten Monster.

### AUFBAU

1 Elite-Ettin, 1 Elite-Merriod und 1 Elite-Elementar werden wie eingezeichnet aufgestellt (Gruppengröße wird ignoriert). Sie stellen Kadlasars Leibwächter dar. Im Spiel mit 2 Helden hat jeder Leibwächter 2 Lebenspunkte weniger. Im Spiel mit 3 Helden hat jeder Leibwächter 1 Lebenspunkt weniger. Die normalen Monster dieser Gruppen werden noch nicht aufgestellt.

Die Schattendrachen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt. Der Elite-Schattendrake ist Kadlasar.

Alle nach Szene 1 beiseitegestellten Monster werden auf die Furt gestellt.

Der Overlord nimmt sich je 1 roten, blauen, grünen und weißen Aufgabenmarker. Wenn in Szene 1 alle Helden den Spielplan über den Ausgang verlassen haben, bestimmen sie einen dieser Aufgabenmarker, den der Overlord beiseitelegen muss. Dann wählt der Overlord geheim 1 der verbleibenden Aufgabenmarker und legt ihn verdeckt vor sich ab. Die anderen zwei (oder drei) Aufgabenmarker legt er verdeckt beiseite (siehe „Licht in der Dunkelheit“).

3 rote und 3 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen Steinplatten dar. Dann darf der Overlord für jeden Helden, der nach Szene 1 beiseite gestellt wurde, 1 Steinplatte vom Spielplan nehmen und neben den Spielplan neben eine Tür legen (siehe „Wohnhöhlen“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Zu Beginn jedes Overlordzuges gewinnt jeder Held 1 ♥ zurück.

### WOHNHÖHLEN

Türen können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Eine Tür kann ♥ erleiden, wenn ein Held oder Vertrauter auf einem Nachbarfeld der Tür mit einem Angriff auf sie zielt, als wäre sie ein Monster. Jede Tür hat 10 Lebenspunkte und eine Verteidigung von 3 ♣. Wenn eine Tür ihren letzten Lebenspunkt verliert, ist sie zerstört und wird vom Spielplan genommen.

Ein Leibwächter kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine Steinplatte auf einem seiner Nachbarfelder aufzunehmen. Dazu legt der Overlord den Aufgabenmarker auf die Monsterfigur. Jeder Leibwächter kann nur 1 Steinplatte gleichzeitig tragen. Leibwächter, die eine Steinplatte tragen, können nicht angreifen. Wird ein Leibwächter, der eine Steinplatte trägt, besiegt, wird die Steinplatte abgeworfen.

Als Aktion kann ein Leibwächter, der eine Steinplatte trägt, auf einem Nachbarfeld einer Tür diese Tür verstärken. Dazu legt der Overlord den Aufgabenmarker neben den Spielplan neben diese Tür. Die Tür hat jetzt 3 zusätzliche Lebenspunkte.

### LICHT IN DER DUNKELHEIT

Jedes Mal wenn eine Tür zerstört wird, deckt der Overlord den farblich passenden Aufgabenmarker auf. Deckt er den

Aufgabenmarker auf, den er vor sich abgelegt hat, haben die Helden Kadlasars Höhle gefunden.

### KADLASAR

Kadlasar hat pro Held, der mitspielt, 2 zusätzliche Lebenspunkte und, wenn seine Höhle noch nicht gefunden wurde, bei jedem Verteidigungswurf 4 zusätzliche ♣.

Jedes Mal, wenn ein Held durch einen Angriff Kadlasars besiegt wird, kann der Overlord einen Heldenmarker dieses Helden vor sich ablegen. Zu Beginn jedes Overlordzuges kann der Overlord 1 Heldenmarker jedes Helden, der zurzeit niedergestreckt ist, vor sich ablegen. Er darf allerdings erst dann einen zweiten Heldenmarker eines Helden nehmen, wenn er bereits 1 Marker jedes Helden vor sich liegen hat.

Wenn Kadlasar zu Beginn des Overlordzuges nicht auf dem Spielplan ist, stellt der Overlord ihn auf ein beliebiges leeres Feld. Wenn Kadlasar zu Beginn des Overlordzuges auf dem Spielplan ist, aber seine Höhle noch nicht gefunden wurde, nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und stellt ihn beiseite; dabei wirft Kadlasar alle Zustände ab, behält aber seine erlittenen ♥.

### VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 normalen Elementar, 1 normalen Ettin oder 1 normalen Merriod auf den Eingang stellen (Gruppengröße wird ignoriert). Er kann ein solches Monster aber nur dann aufstellen, wenn zurzeit kein anderes Monster dieser Gruppe auf dem Spielplan ist.

### SIEGBEDINGUNGEN

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

*Das Blut des Drachen umspült eure Stiefel, doch sein Körper fällt nicht, sondern löst sich in Rauch und Schatten auf. Ihr seht einige seiner Artgenossen über euch an den Klippen stehen, doch vor eurem Blick weichen sie zaghaft zurück.*

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 4 Heldenmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

*Die Monster johlen, während Kadlasar euch wie Puppen durch die Luft schleudert. Schließlich könnt ihr den Hang hinunterfliegen, aber der Feind setzt euch nicht nach. Ihr habt den starken Eindruck, dass es nicht das letzte Mal war, dass ihr Kadlasar gegenüberstandet.*

Der Overlord hat gewonnen!

### BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie außerdem 25 Goldstücke pro Held und es wird im Finale keine Schattendrachen geben.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Kampf ums Morgengrauen“ oder „Allumfassende Dunkelheit“ als nächstes Abenteuer aussuchen.



# KAMPF UMS MORGENGRAUEN

SZENE 1



Jeden Morgen scheint die Sonne nur widerwillig aufzugeben, als hätte sie nach der langen sternlosen Nacht keine Kraft mehr. Eines Abends, nachdem die Dunkelheit den Tag viel zu früh verschlungen hat, platzt ein Priester in euer Zelt. „Sie wird nicht wieder aufgehen!“, brüllt er mit weit aufgerissenen Augen. „Sie haben das Tal verflucht und wenn ihr den Bann nicht bis zum Morgengrauen brecht, wird das Tal die Sonne niemals wieder erblicken.“

Sofort brecht ihr zur verlassenen Wehrkirche auf dem Ort, der eure letzte Hoffnung birgt. Ihr stürzt euch in die eisigen Fluten, durchschwimmt den dunklen Fluss und eilt so schnell ihr könnt nach Osten. Irgendwo im Inneren der heiligen Ruine liegt das Schwert von Sir Arcatis, das man auch die Klinge der Morgenröte nennt. Nur die flammende Klinge dieses Schwertes wird den Bann brechen und das Tageslicht wieder ins Tal holen können.

## MONSTER

Sir Alric Farrow. Höhlenspinnen. Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

## AUFBAU

Die Höhlenspinnen werden auf die Erdspalte gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Zeremonienaal gestellt. Sir Alric Farrow wird wie eingezeichnet aufgestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 blauer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Sir Arcatis' Schwert dar.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Sir Arcatis' Siegelring dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held Sir Arcatis' Siegelring auf einem seiner Nachbarfelder aufnehmen. Er legt den Aufgabenmarker dann auf seinen Heldenbogen. Der Held, der den Siegelring trägt, hat bei der Verteidigung +1 ♥. Wird der Held, der den Siegelring trägt, besiegt, legt er den Aufgabenmarker auf eines seiner Nachbarfelder. Als Aktion kann ein Held den Siegelring einem benachbarten Helden geben.

Jedes Mal wenn Sir Alric Farrow einen Helden durch einen Angriff besiegt, erhält er 3 Bewegungspunkte.

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.

## SIR ARCATIS' SCHWERT

Wenn er benachbart zu Sir Arcatis' Schwert steht, kann Sir Alric Farrow oder ein Held, der den Siegelring trägt, das Schwert aus dem Stein ziehen.

## VERSTÄRKUNG

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

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Höhlenspinne auf ein Nachbarfeld eines Grubenfeldes stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn ein Held Sir Arcatis' Schwert aus dem Stein zieht, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Das Heft von Sir Arcatis' Schwert ragt aus einem großen Obsidianblock. Der schwarze Stein glüht und funkelt, als wäre die Sonne selbst in seinem Inneren gefangen. Du legst eine Hand auf das Heft und ziehst.*

*Das Schwert singt laut, als es aus dem Stein fährt, und schickt blendende Lichtblitze in alle Richtungen. Alric kommt abrupt zum Stehen, als er das Schwert in deiner Hand und die Spitze auf sich gerichtet sieht. Du machst einen Satz und willst dem Unhold den Garaus machen. Doch der schwarze Ritter reagiert flink; er streckt eine gepanzerte Faust vor und donnert sie auf den Boden vor ihm. Der alte Steinboden bebt und birst. Dann bricht er komplett ein. Du springst zum Ausgang, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Als du dich umdrehst, ist von Alric keine Spur mehr zu sehen.*

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn Sir Alric Farrow Sir Arcatis' Schwert aus dem Stein zieht, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Das Heft von Sir Arcatis' Schwert ragt aus einem großen Obsidianblock. Der schwarze Stein glüht und funkelt, als wäre die Sonne selbst in seinem Inneren gefangen. Alric legt eine Hand auf das Heft, doch das Schwert widersetzt sich seiner rohen Gewalt.*

*Er kann es nicht herausziehen. Also stemmt er einen Fuß gegen den Steinblock und reißt das Heft zur Seite. Ein kurzer Augenblick – dann zerspringt der Obsidian mit lautem Krachen. Triumphierend reckt Sir Alric die Klinge empor, doch der Stein hört nicht auf zu zerbröckeln, und im nächsten Augenblick gibt der Boden unter dem Ritter nach, und er stürzt in einer Wolke aus Staub und Trümmern in die Tiefe.*

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

In jedem Fall gewinnt Sir Alric Farrow doppelt so viele ♥ zurück, wie Helden mitspielen. Sir Alric Farrow behält seine erlittenen ♥ für Szene 2.

## SEITENGANG





*Ihr wollt fliehen, doch eine unsichtbare Macht treibt euch tiefer in die Ruine. Vielleicht der Sog des Schwertes, vielleicht auch eine Herausforderung seines alten Meisters. Wer weiß? Ihr wisst nur, dass ihr diesen Ort nicht eher verlassen werdet, als dass entweder der verruchte Magier oder ihr danieder liegt.*

### MONSTER

Sir Alric Farrow. Lord Merick Farrow. Barghests. Sarkomanten. 2 offene Gruppen.

### AUFBAU

Sir Alric Farrow und Lord Merick Farrow werden wie eingezeichnet aufgestellt. Sir Alric Farrow startet die Szene mit so vielen Schadenspunkten, wie er am Ende von Szene 1 hatte. Die Sarkomanten verteilt der Overlord beliebig auf die Waffenkammer und/oder den Alkoven. 1 offene Gruppe wird auf die Kapelle gestellt. Die andere offene Gruppe und die Barghests werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Altar dar.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, erhält ein beliebiger Held das Relikt „Klinge der Morgenröte“. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, trägt Sir Alric Farrow das Relikt „Klinge der Abendröte“.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Jedes Mal wenn ein Held besiegt wird, darf der Overlord 1 Heldenmarker dieses Helden vor sich ablegen. Er darf allerdings erst dann einen zweiten Heldenmarker eines Helden nehmen, wenn er bereits 1 Marker jedes Helden vor sich liegen hat.

Wenn Sir Alric besiegt wird, während er die „Klinge der Abendröte“ trägt, erhält sofort ein beliebiger Held die „Klinge der Morgenröte“.

### SONNE UND SCHATTEN

Als Aktion kann ein Held, der die „Klinge der Morgenröte“ trägt, auf einem Nachbarfeld des Altars das Schwert segnen. Als Erinnerung legt er den weißen Aufgabenmarker auf die Reliktkarte der „Klinge der Morgenröte“.

Lord Merick Farrow kann nur durch einen Angriff mit der gesegneten Klinge der Morgenröte besiegt werden. Jedes Mal wenn Lord Merick Farrow auf andere Weise besiegt werden würde, verliert er stattdessen alle Lebenspunkte bis auf 1.

### DER BESCHWÖRUNGSMEISTER

Solange Lord Merick Farrow das Ritual noch nicht vollendet hat, kann er ein Mal in seiner Aktivierung eine -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, führt er das Ritual fort bzw. vollendet es. Er kann es nur vollenden, wenn mindestens 3 Erschöpfungsmarker auf seiner Hauptmannkarte liegen.

Wenn er das Ritual fortführt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf Lord Mericks Hauptmannkarte.

Wenn er das Ritual vollendet, wirft der Overlord 3 Erschöpfungsmarker von der Hauptmannkarte ab und stellt 1 Monster der verbleibenden offenen Gruppe auf ein leeres Nachbarfeld Lord Mericks (Gruppengröße einhalten). Pro Erschöpfungsmarker, der jetzt noch auf der Hauptmannkarte liegt, hat das aufgestellte Monster pro Held 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

### VERSTÄRKUNG

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

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

### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Lord Merick Farrow besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Mericks Körper glüht auf, als du ihm die Klinge der Morgenröte in die Brust rammt. Lichtstrahlen brechen aus seinen Augen und Wunden, dann zerfällt er zu einem Häufchen schwelender Asche. Einen langen Augenblick wartest du gebannt auf die nächste Angriffswelle, doch es kommt keine. Nur ein leichter Windhauch, der die Asche aufwirbelt und durch ein Loch in der Decke hinaus trägt.*

*Du schulterst das Schwert, und gemeinsam mit deinen Gefährten trittst du hinaus in die Morgensonne.*

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 4 Heldenmarker vor dem Overlord liegen oder zu Beginn eines Overlordzuges alle Helden niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Sir Arcatis' Schwert gleitet dir aus der Hand und schlittert klingend über den Boden, von dem es taghelle Funken schlägt. Als sich Merick dem Schwert nähert, nimmt das Licht eine tiefblaue Färbung an. Die schimmernden Schneiden singen, als er das Heft in die Hand nimmt. Dunkler Nebel steigt um ihn auf. „Die Klinge des Lichts ist tot. Lang lebe die Klinge der ewigen Nacht“, murmelt Merick. Er steckt das Schwert in eine Scheide und verschwindet in die tiefste Dunkelheit, die ihr je erlebt habt.*

Der Overlord hat gewonnen!

### BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Klinge der Morgenröte“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Klinge der Abendröte“.

Als nächstes Abenteuer kann „Blut und Verrat“ gewählt werden.

### LORD MERICK FARROW



ALTAR



AUSGANG



6B  
KAPELLE

SIR ALRIC FARROW



26B  
ALKOVEN



EINGANG



3B  
WAFFENKAMMER





*Dunkelheit legt sich über das Tal. Die Sonne bringt nur ein müdes Zwielicht und schaurige Stille. Im Mantel der Dunkelheit klingen die Stimmen eurer Gefährten dumpf und verzerrt, sodass ihr kaum noch unterscheiden könnt, ob ihr wach seid oder träumt.*

*Es kann sich nur noch um Tage handeln, bis Lady Eliza endgültig die Herrschaft über das Tal erlangt. Fast nichts kann sie jetzt mehr aufhalten. Alte Legenden erzählen von einem Wächter, der tief unter einer vergessenen Ruine schläft. Es heißt, nur das Schwert von Sir Arcatis könne ihn zur Strecke bringen – dasselbe Schwert, das vor Kurzem aus der Wehrkirche gestohlen wurde.*

*Ihr stolpert durch die Dunkelheit und erkennt erst, dass ihr am Ziel seid, als ihr wenige Schritte vor der Außenmauer steht. Gebückte Gestalten halten auf der Mauer und ringsum im Wald Wache. Offenbar seid ihr an den äußersten Wachposten vorbeigeschlichen und habt es nicht gemerkt – der Feind zum Glück auch nicht.*

### MONSTER

Barghests, Ettins, Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

### AUFBAU

Die Barghests werden auf den Friedhof gestellt. Die Ettins werden auf den Vorhof gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Höhle gestellt. 2 normale und 1 Elite-Goblin-Bogenschütze werden auf die grünen besonderen Felder gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Die Helden können über den Ausgang den Spielplan verlassen.

Jedes Mal, wenn ein Held zum ersten Mal besiegt wird, legt der Overlord 1 Heldenmarker dieses Helden vor sich ab. Dieser Held ist jetzt verdorben.

### DURCH DIE TÜR

Die verriegelte Tür ist magisch verschlossen und kann nicht normal geöffnet und geschlossen werden. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld der verriegelten Tür eine **✳**-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, nimmt sein Spieler die verriegelte Tür vom Spielplan. Sein Zug endet dann sofort.

Monster können sich durch die verriegelte Tür bewegen, selbst wenn sie geschlossen ist. Ein großes Monster kann jedoch nie so stehen, dass es Felder auf beiden Seiten der Tür besetzt, selbst wenn diese offen ist. Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Overlordkarte von der Hand abwerfen, um die verriegelte Tür zu schließen.

### ÜBER DIE MAUER

Als Aktion kann ein Held auf einem roten besonderen Feld eine **♣**-Probe ablegen. Die Probe ist pro Goblin-Bogenschützen auf dem Spielplan um 1 **♣** schwerer. Wenn die Probe gelingt, bewegt sich der Held um 1 Feld auf die Höhle, als wäre der schwarze Rand zwischen den beiden Spielplanteilen nicht da. Wenn alle diese Felder besetzt sind, stellt er seine Figur auf das nächste leere Feld der Höhle.

### DER GOBLIN-WACHTURM

Goblin-Bogenschützen können nur auf grünen besonderen Feldern stehen und können nur von ihnen entfernt werden, indem sie besiegt werden. Die Gruppengröße für Goblin-Bogenschützen ist 2 Normale und 1 Elite. Jeder Angriff der Goblin-Bogenschützen hat +2 Reichweite und ignoriert den schwarzen Rand zwischen der Höhle und dem Vorhof.

Die grünen besonderen Felder gelten nicht als Hindernisse, blockieren aber die Bewegung. *Nahkampf*angriffe können eine Figur auf einem grünen besonderen Feld nur dann betreffen, wenn sie von einem Nachbarfeld aus durchgeführt werden und das Merkmal *Weitreichend* haben. Jeder Angriff, der auf ein grünes besonderes Feld zielt, ignoriert den schwarzen Rand zwischen der Höhle und dem Vorhof.

### VERSTÄRKUNG

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

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 normalen und 1 Elite-Goblin-Bogenschützen auf grüne besondere Felder stellen (Gruppengröße einhalten).

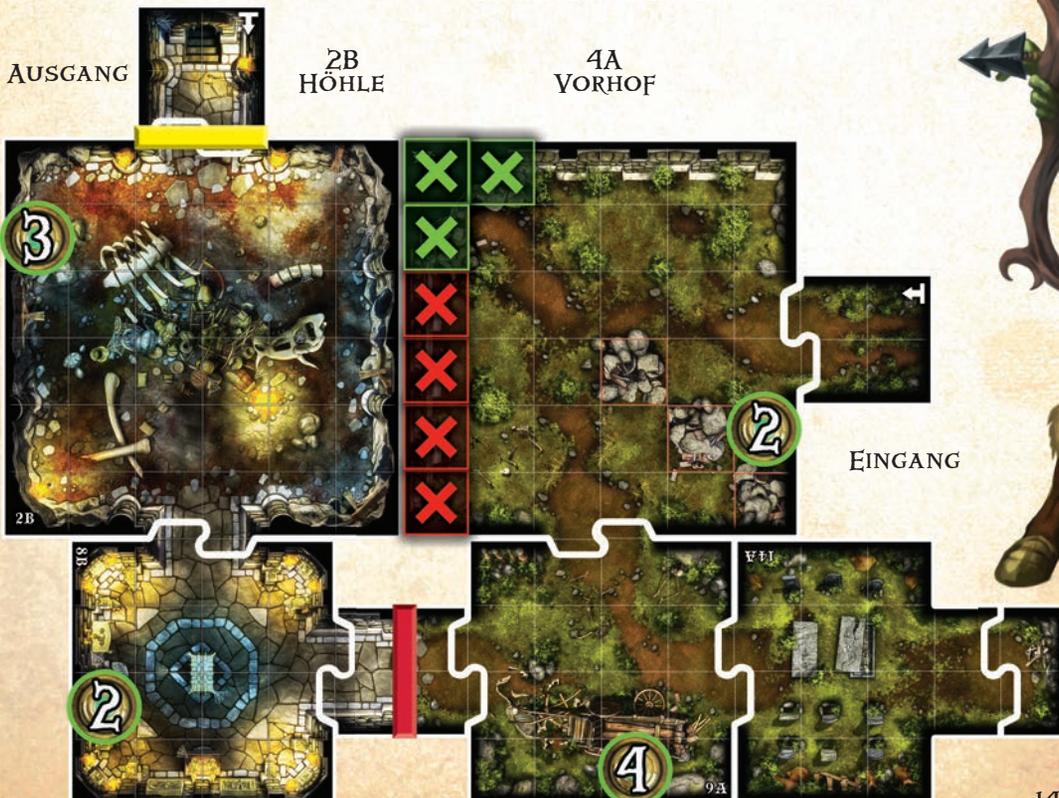
### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn alle Helden den Spielplan über den Ausgang verlassen haben oder verdorben wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Ihr stolpert voran und schlagt blind in die Dunkelheit, die euch umgibt. Die Sonne ist untergegangen, und ihr seht kaum weiter, als euer Schwertarm reicht. Pfeile schwirren an euch vorbei, aber sehen könnt ihr nur die, die an eurer Rüstung abprallen. Rücken an Rücken steigt ihr langsam hinab zur Kammer des Wächters.*

*Vor euch erstreckt sich ein großer Raum. Ein Dutzend wütender Geister wehrt sich gegen die schattenhaften Ketten, die Sir Alric in der Faust hält. Lord Merick steht ganz in der Nähe und intoniert Worte einer düsteren Sprache. Zu spät begreift ihr, dass er sie seinem Willen unterwirft, und als der Zauber gewirkt ist, durchtrennt Alric die Geisterfesseln mit einem gewaltigen Hieb seines glühenden Schwertes.*

Szene 1 ist abgeschlossen. Der Overlord lässt die Heldenmarker für Szene 2 vor sich liegen.



14A FRIEDHOF



Die Geister stieben auseinander und verschwinden durch die Wände. Sicher haben die Farrow-Brüder sie entfesselt, um mit dem Wächter fertig zu werden. Alric sieht euch im Eingang stehen und warnt seinen Bruder. Merick lacht und macht eine Geste in eure Richtung. Daraufhin fällt die Tür vor euch krachend zu.

### MONSTER

Sir Alric Farrow. Lord Merick Farrow. Sarkomanten. 2 offene Gruppen.

### AUFBAU

Sir Alric Farrow und Lord Merick Farrow werden wie eingezeichnet aufgestellt. Die Sarkomanten werden auf die Kreuzung gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Waffenkammer gestellt, die andere auf die Höhle.

4 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Dunkle Ritter dar.

Sir Alric Farrow trägt das Relikt „Klinge der Abendröte“.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Wächter dar.

Der Overlord wirft alle Heldenmarker ab, die aus Szene 1 vor ihm liegen, und legt ebenso viele Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

### SONDERREGELN

Verriegelte Türen können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld einer verriegelten Tür eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, werden beide verriegelte Türen vom Spielplan genommen.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Wächters eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, hat der Held den Wächter erweckt (siehe „Siegbedingungen“).

Jedes Mal wenn ein Held besiegt wird, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

### DUNKLE RITTER

Dunkle Ritter blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie.

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord entweder 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab oder wirft 1 dieser Erschöpfungsmarker ab. Wenn er einen abwirft, wird die Dunkelheit stärker.

Jedes Mal wenn die Dunkelheit stärker wird, bewegt der Overlord jeden Dunklen Ritter um 1 Feld. Dabei muss jeder Dunkle Ritter die Entfernung zwischen sich und dem Wächter verringern. Dunkle Ritter dürfen Felder anderer Figuren, aber nicht Felder anderer Dunkler Ritter betreten.

Betritt ein Dunkler Ritter das Feld eines Helden, wird der Dunkle Ritter vom Spielplan genommen und der Held erleidet 4 .

Betritt ein Dunkler Ritter das Feld des Wächters (ohne dass auf diesem Feld auch ein Held steht) wird der Wächter verbannt (siehe „Siegbedingungen“).

Wenn am Ende eines Overlordzuges kein Dunkler Ritter auf dem Spielplan ist, muss der Overlord 1 Dunklen Ritter auf ein Nachbarfeld des Wächters stellen. Dunkle Ritter können nicht im selben Zug aufgestellt und bewegt werden.

### VERSTÄRKUNG

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

### SIEGBEDINGUNGEN

Wenn der Wächter erweckt wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Die Dunklen Ritter kreischen und gleiten voran, ihre Klauen so lang wie Dolchklingen. Sie schlagen nach dem Wächter, doch seine Macht hält sie zurück. Sie nähern sich langsam, aber bevor sie ihn erreichen, könnt ihr ihn erwecken. Seine Augen fliegen auf, und sofort scheint er sich der Gefahr bewusst zu sein. Er richtet sich auf. Das Stöhnen und Zischen der Dunklen Ritter verstummt vor seiner beeindruckenden Erscheinung. Sein Blick allein genügt und schon zerfallen die Spukgestalten, als würden sie von einem stillen Feuer verzehrt. Der Wächter gleitet durch die Wand, und aus der Kammer dahinter hört ihr Kampfärm ausbrechen. Bis ihr selbst den Weg zurück in die Kammer gefunden habt, ist weder von Monstern noch vom Wächter etwas zu sehen. Nur Sir Arcatis' Schwert lehnt einsam an der Wand. Als ihr das Schwert aufhebt, leuchtet es hell auf und treibt die euch umgebende Dunkelheit rasch zurück.*

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Wächter verbannt wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Die verruchten Ritter stürzen sich auf den Wächter und schlagen mit ihren dolchartigen Klauen auf ihn ein. Zu spät erwacht er, gerade rechtzeitig, um sein bevorstehendes Ende zu erleben. Seine Gestalt zerfällt zu Asche, die von einem Windstoß aufgewirbelt und davongetragen wird. Ihr dringt auf die Spukgestalten ein, doch sie schenken euch keine Beachtung mehr. Sie gleiten durch die Wände und lassen euch in absoluter Finsternis zurück.*

Der Overlord hat gewonnen!

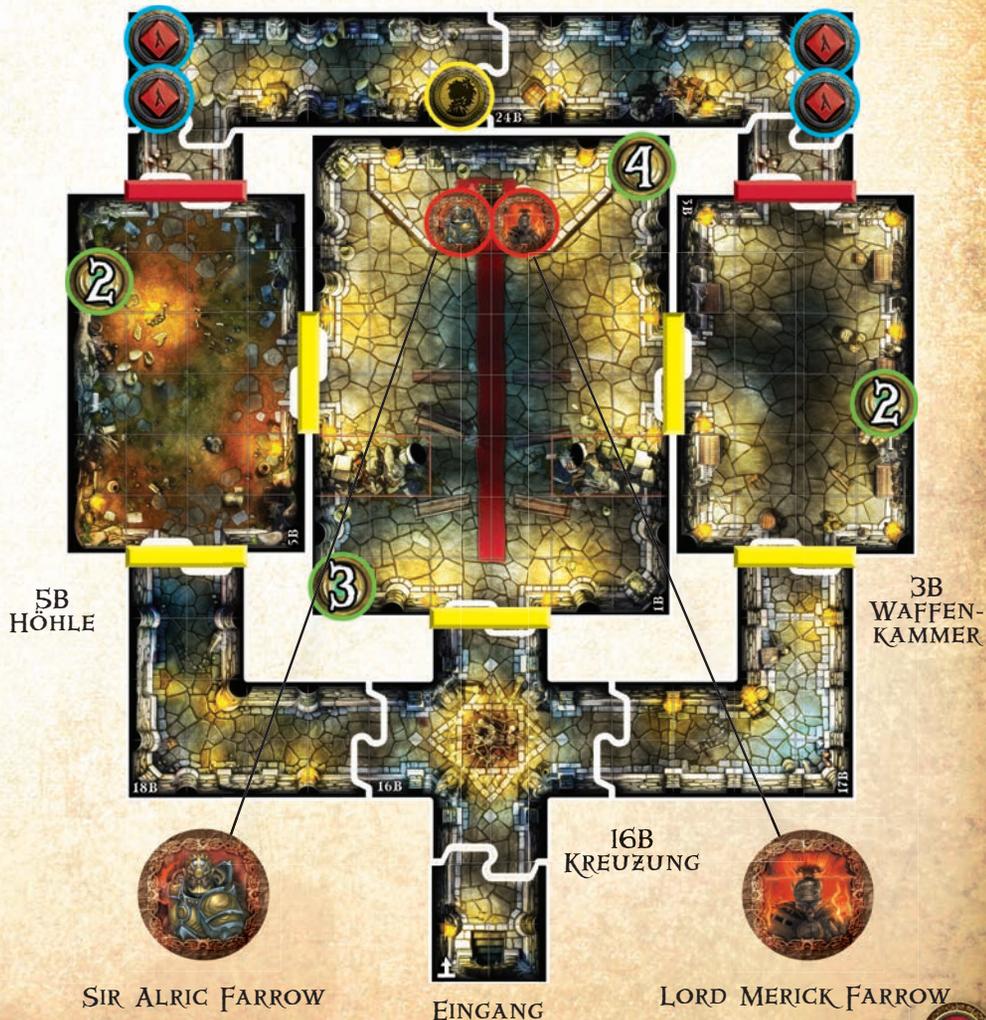
### BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Klinge der Morgenröte“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Klinge der Abendröte“.

Als nächstes Abenteuer kann „Blut und Verrat“ gewählt werden.



SIR ALRIC FARROW

EINGANG

LORD MERICK FARROW



*Die Schlacht um das Tal tobt weiter, doch ihr wisst, dass die Zeit knapp wird. Elizas Truppen sammeln sich um ein Hügelgrab am Nordrand des Tales. Eure Spähtrupps können nirgends außer an diesem Hügelgrab feindliche Truppen ausmachen. Hinter den Bergen lauert bereits eine neue Dunkelheit. Das Ende ist nah. Ihr sammelt die letzten Krieger um euch und marschieret auf das Hügelgrab zu.*

*Ein gewaltiges Heer von Monstern lagert auf dem Schlachtfeld zwischen euch und dem Hügelgrab. Diesen Massen seid ihr allein nicht gewachsen; ihr werdet die Hilfe aller Bewohner des Tals für diesen letzten Angriff benötigen.*

*Die Männer und Frauen Saradyns organisieren sich in loser Formation; es herrscht eine trostlose Stille. Ritter im Plattenharnisch stehen Schulter an Schulter mit Flüchtlingen, die mit Mistgabeln und spitzen Ästen bewaffnet sind. Ihre Mienen zeigen Entschlossenheit, doch in ihren Augen liegt wenig Hoffnung. Sie werden bis zum Letzten kämpfen, aber keiner rechnet damit, diesen Tag zu überleben. Ihr ernennet einige Anführer und besprecht die ersten Manöver. Dann nehmt ihr eure Stellung an der Spitze des Heeres ein. Ihr atmet tief durch und gebt das Signal zum Angriff.*

*Euer kleines Heer trifft auf die Vorposten der Feinde. Eure Verbündeten kämpfen mit aller Kraft, doch der geplante Angriff geht bald in ein wüstes Handgemenge über. Jeder Trupp Monster, den eure Streitmacht niedermacht, wird im Nu durch einen neuen ersetzt. Wenn ihr nicht bald den Hügel im Zentrum des Schlachtfeldes einnehmt, ist alles verloren. Ihr dringt entschlossen vor, doch als hätten sie auf euch gewartet, erheben sich plötzlich geisterhafte Gestalten aus dem Boden. Mit langen, durchsichtigen Gliedmaßen fahren sie durch eure Körper. Eine plötzliche Schwäche lässt euch auf die Knie fallen, doch ihr rappelt euch wieder auf. Ihr müsst den Hügel einnehmen.*

## MONSTER

Baron Zachareth. Belthir. Spig. Zombies. Elementare. 4 offene Gruppen.

## AUFBAU

Die Elementare werden auf das Flussufer gestellt (haben die Helden das Abenteuer „Der Herr der Flammen“ gewonnen, werden die Elementare nicht aufgestellt). 1 Hauptmann wird auf das Heerlager gestellt. 1 offene Gruppe wird auf das Wrack, 1 weitere auf die Furt gestellt. Die Zombies und die anderen offenen Gruppen und Hauptmänner werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Der Overlord legt 8 Personenmarker vor sich ab. Sie stellen Böse Geister dar.

Die Helden legen 4 blaue und 4 rote Aufgabenmarker vor sich ab. Sie stellen Glyphen dar. Die Helden legen auch 1 weißen Aufgabenmarker vor sich ab. Er stellt die Standarte dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Die verriegelten Türen können nicht geöffnet werden.

### BÖSE GEISTER

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Bösen Geist auf ein Feld, auf dem weder eine Figur noch ein anderer Böser Geist noch eine Glyphen ist.

Jedes Feld innerhalb von 2 Feldern eines Bösen Geistes ist verfluchter Boden. Jedes Mal, wenn ein Held verfluchten Boden betritt, endet sein Zug sofort.

### DER VORMARSCH

Jeder Held darf in jedem seiner Züge 1 Aufgabenmarker, der vor den Helden liegt, auf den Spielplan legen. Diesen Marker darf er dabei nur auf ein Feld innerhalb von 2 Feldern zu ihm legen, auf dem weder eine andere Figur noch ein Böser Geist noch eine Glyphen ist.

Die roten Aufgabenmarker sind Blutglyphen. Jedes Mal wenn ein Held ♥ erleidet, kann er statt seiner selbst beliebig viele Blutglyphen innerhalb von 2 Feldern zu ihm beliebig viele dieser ♥ erleiden lassen. Keine Blutglyphe kann mehr als 10 ♥ erleiden; jede Blutglyphe, die 10 ♥ erlitten hat, wird abgeworfen. Blutglyphen können auf keine andere Weise ♥ erleiden.

Die blauen Aufgabenmarker sind Heilige Glyphen. Jedes Feld innerhalb von 2 Feldern einer Heiligen Glyphen ist geheiligter Boden. Auf diesen Feldern wird der Effekt der Bösen Geister ignoriert.

Die Standarte kann nur auf einem Feld des Hügels oder der Ruine aufgestellt werden, und nur, wenn sich alle Heldenfiguren auf diesem Spielplanteil befinden. Nachdem die Standarte aufgestellt wurde, können Helden nicht mehr „fallen“ (siehe „Gefallene Helden“).

### GEFALLENE HELDEN

Jedes Mal, wenn ein Held zum ersten Mal besiegt wird und sein Heldenmarker auf den Spielplan gelegt wird, gilt dieser Held als gefallener Held. Der Overlord nimmt diesen Heldenmarker vom Spielplan und legt ihn auf den Eingang. Dann legt er einen anderen Heldenmarker dieses Helden vor sich ab. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Du sinkst zu Boden, aus vielen Wunden blutend. Dir wird schwarz vor Augen, aber du weigerst dich aufzugeben. Da erblickst du einen der Bösen Geister vor dir. Er schießt aus dem Boden und reißt dich mit sich in die Luft. Du ringst mit dem Geist und besiegst ihn schließlich, doch bis dahin hat er dich längst hinfortgetragen.*

Zu Beginn jeder Runde darf sich jeder niedergestreckte Held auf dem Eingang aufrappeln. Das gilt nicht als Aktion.

## VERSTÄRKUNG

Jedes Mal wenn der Overlord 1 Bösen Geist auf den Spielplan legt, kann er 1 Zombie auf dasselbe Feld stellen (Gruppengröße einhalten). Dann darf dieser Zombie sofort 1 Angriffs- oder Bewegungsaktion ausführen.

Wenn der Overlord den zweiten Bösen Geist auslegt, kann er sofort 1 verbleibende offene Gruppe und 1 verbleibenden Hauptmann auf die Ruine stellen.

Wenn der Overlord den fünften Bösen Geist auslegt, kann er sofort 1 verbleibende offene Gruppe und 1 verbleibenden Hauptmann auf die Ruine stellen.

## SIEGBEDINGUNGEN

Nachdem die Standarte aufgestellt worden ist, können die Helden am Ende eines beliebigen Heldenzuges „weiter vordringen“. Tun sie das, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Die Schlacht ist noch lange nicht vorbei, aber die Verteidiger Saradyns haben den Hügel eingenommen und verteidigen ihn standhaft. Ihr scharf ein paar Kämpfer um euch, die von ihren Mitstreitern getrennt wurden, und gemeinsam durchbrecht ihr die letzte Verteidigungslinie vor dem Hügelgrab. Mit einem letzten Blick zurück seht ihr die Standarte auf dem Hügel trotzig im Wind flattern.*

Wenn der achte Böse Geist auf den Spielplan gelegt wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Rings um euch zerrn die untoten Scheusale die Lebenden und die Toten unter die Erde. Ihr kämpft euch zum Eingang des Hügelgrabs durch, aber nur wenige können euch folgen. Ein paar Überlebende haben sich mit dem Rücken zu einer verfallenen Mauer in eine Verteidigungsformation geschart. Ihr wollt ihnen zu Hilfe eilen, doch ihr Hauptmann winkt ab. „Das ist unser Kampf. Sucht ihr die Hexe und bringt sie zur Strecke!“ Dann verschwindet er hinter einem massigen Ettin.*

*Ihr hastet zum Eingang des Hügelgrabs und stahlst euch innerlich für den letzten Kampf.*

Szene 1 ist abgeschlossen.

Der Overlord darf für die nächste Szene höchstens doppelt so viele Overlordkarten auf der Hand behalten, wie Helden mitspielen (Overlordkarten, die vor dem Overlord liegen, werden hierbei mitgezählt). Überzählige Overlordkarten (auf der Hand und/oder vor ihm) wirft er ab.

Jeder Held auf der Ruine gewinnt alle ♥ und alle ♠ zurück. Andere Helden können zwischen dieser und der nächsten Szene weder ♥ noch ♠ zurückgewinnen.

Heldenmarker, die vor dem Overlord liegen, lässt er für die nächste Szene vor sich liegen.

Die Helden werfen alle Aufgabenmarker, die vor ihnen liegen, ab. Dann erhalten sie 1 roten Aufgabenmarker (wenn die Standarte nicht aufgestellt wurde) bzw. 2 rote Aufgabenmarker (wenn die Standarte auf dem Hügel aufgestellt wurde) bzw. 3 rote Aufgabenmarker (wenn die Standarte auf der Ruine aufgestellt wurde). Sie behalten diese Marker für die nächste Szene des Abenteuers.

Wenn der Overlord „Der Kerker von Khinn“ oder „Das Ritual der Morgenröte“ gewonnen hat, geht es mit Szene 2A weiter. Andernfalls geht es mit Szene 2B weiter.

# BLUT UND VERRAT

SZENE I



BÖSER GEIST



HEILIGE GLYPHE



BLUTGLYPHE



STANDARTE

3A  
FLUSSUFER

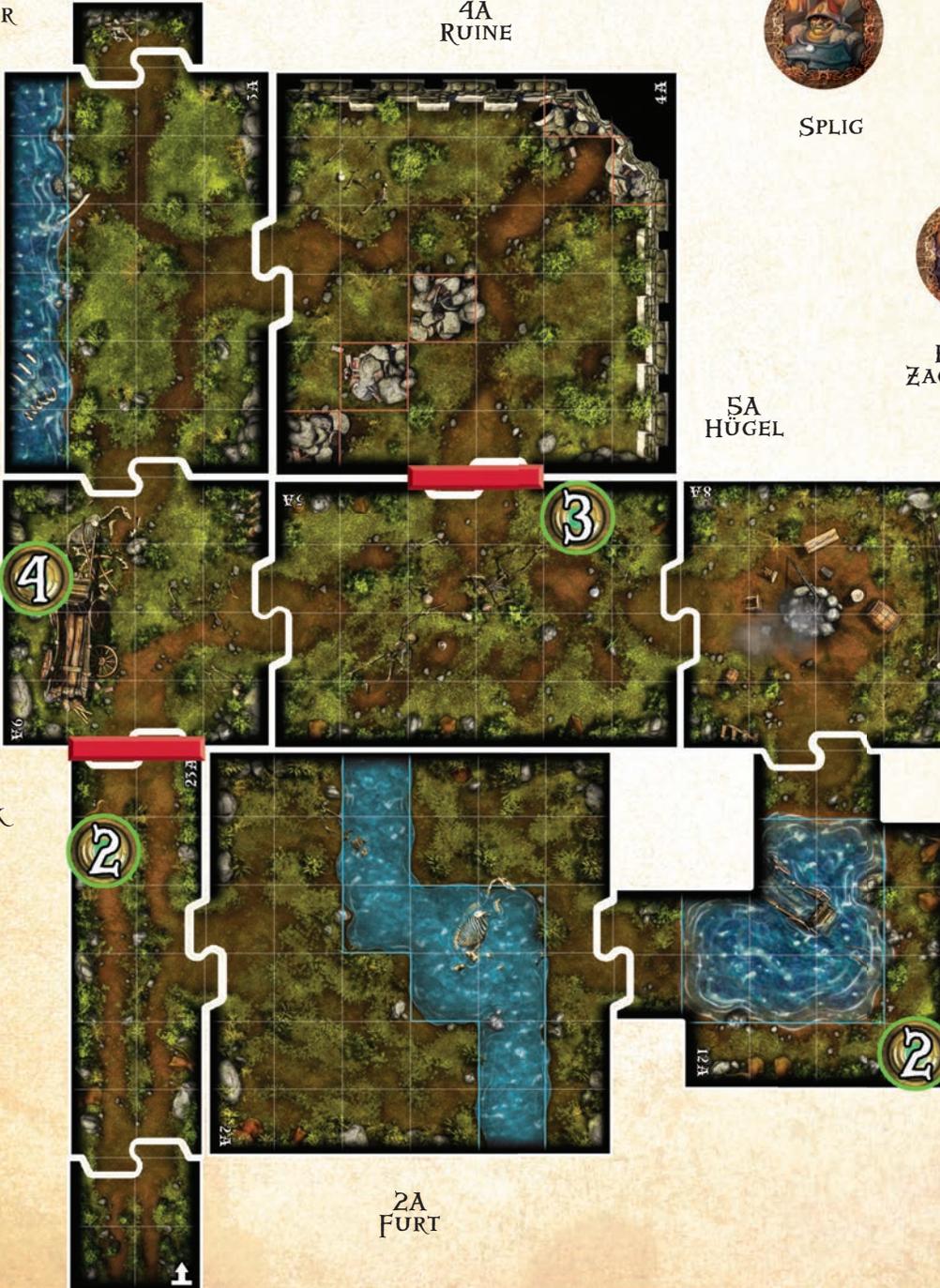
4A  
RUINE



SPLIG



BELTHIR



BARON  
ZACHARETH

5A  
HÜGEL

8A  
HEERLAGER

9A  
WRACK

2A  
FURT

EINGANG

# BLUT UND VERRAT

SZENE 2A



*Am Fuß der Treppe erwartet euch Tyrus. „Lord Merick“, sagt er, „Ihr hattet Recht. Die Verräter sind gekommen.“ Seine Augen haben dunkle Ränder und wirken leer und ausdruckslos. „Eure Revolte hat versagt und eure Lügen sind entlarvt. Was wollt ihr noch?“*

*Ihr versucht ihn zur Besinnung zu bringen, aber Elizas Bann hält ihn gefangen. Da ihr ihn nicht dazu bewegen könnt, zu fliehen, versucht ihr ihn am Arm zu packen und schnell zu verschwinden. Seine Gestalt ist jedoch nur eine Erscheinung, die sich in roten Nebel auflöst, sobald ihr sie berührt. Ein paar Schritte entfernt taucht eine neue Erscheinung auf, diesmal ist es Merick. „Aber, aber“, tadelt er euch, „glaubt ihr wirklich, wir würden euch unseren Jungen so einfach mitnehmen lassen? Er gehört jetzt zu uns. Unser Wille ist auch seiner. Eliza wird ihr rechtmäßiges Erbe antreten und den Thron besteigen – Tyrus wird dann seine Schuldigkeit getan haben, aber sicher einen nützlichen willenlosen Diener abgeben.“*

*Ihr stürzt voran und vertreibt die grausige Erscheinung. Ihr tretet die Tür vor euch ein und macht die Monster in der Kammer dahinter nieder. Das Überraschungsmoment habt ihr verloren und Scharen von Monstern liegen zwischen euch und ihm, aber eher wollt ihr sterben, als den Jungen seines Erbes und seines Geistes beraubt zu sehen.*

## MONSTER

Lord Merick Farrow. Sir Alric Farrow. Lady Eliza Farrow. Höhlenspinnen. 4 offene Gruppen.

## AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf den Gang. Dann legen die Helden jeden roten Aufgabenmarker, den sie aus Szene 1 haben, verdeckt auf ein leeres Feld des Ganges. Sie stellen Klosterwachen dar.

Der Overlord lässt die Heldenmarker aus Szene 1 vor sich liegen. Sie stellen Anzeichen der Schwäche dar.

Sir Alric Farrow und Lord Merick Farrow werden wie eingezeichnet auf die Kapelle gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Grotte gestellt. Die Monster von 2 offenen Gruppen werden so gleichmäßig wie möglich auf die Kapelle (nicht auf Tyrus' Feld), die Höhle, die Grotte und die Bibliothek verteilt. Die anderen beiden offenen Gruppen und Lady Eliza Farrow werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf die Kapelle gelegt. Er stellt Tyrus dar.

1 weißer, 1 grüner, 1 roter und 1 blauer Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Erbstücke dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Eine Figur auf einem besonderen Feld kann 1 Bewegungsmarker ausgeben, um sich auf ein leeres besonderes Feld zu bewegen, als wären diese beiden Felder benachbart.

In diesem Abenteuer wird Tyrus' Entschlossenheit wachsen und schrumpfen. Je größer sie wird, desto mehr Vorteile haben die Helden in der nächsten Szene. Jedes Mal wenn seine Entschlossenheit um einen bestimmten Wert wächst, legt der Overlord ebenso viele Erschöpfungsmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte. Jedes Mal wenn seine Entschlossenheit um einen bestimmten Wert schrumpft, wirft der Overlord ebenso viele Erschöpfungsmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte ab. Seine Entschlossenheit kann nicht über 8 wachsen oder unter 0 schrumpfen.

## KLOSTERWACHEN

Verdeckt liegende Aufgabenmarker sind Klosterwachen. Sie gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Klosterwachen, die besiegt werden, werden abgeworfen. Sie werden als Gruppe jede Runde ein Mal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Dabei kann jede Klosterwache 2 Aktionen ausführen, kann aber weder suchen noch Erbstücke aufnehmen. Klosterwachen sind immun gegen alle Zustände und ihre Attributproben gelingen automatisch.



## VERDERBTES BLUT

Tyrus gilt für alle Figuren als verbündete Figur, er gilt jedoch weder als Held noch als Monster. Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord Tyrus aktivieren.

Jedes Mal wenn Tyrus aktiviert wird, wirft der Overlord 1 roten Machtwürfel und Tyrus erleidet die gewürfelten Herzen. In dieser Szene kann Tyrus auf keine andere Weise Herzen erleiden. Dann kann Tyrus 1 Bewegungsaktion und 1 Angriffsaktion ausführen. Der Angriff kann auf 1 Helden zielen.



## VERGESSENE FREUNDE

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld von Tyrus eine Probe oder eine Probe ablegen. Die Probe ist um so viele leichter, wie Klosterwachen innerhalb von 3 Feldern zu Tyrus stehen. Wenn die Probe gelingt, wächst Tyrus' Entschlossenheit um 1. Danach führt Tyrus 1 Angriff durch, der auf diesen Helden zielt (egal, ob die Probe gelingt oder nicht).

Jedes Mal wenn Tyrus Herzen erleidet, kann 1 Held innerhalb von 3 Feldern zu Tyrus stattdessen diese Herzen erleiden. Wenn er das tut, wächst Tyrus' Entschlossenheit um 1.

## TYRUS IN DER FINSTERNIS

Jedes Mal wenn Tyrus' Entschlossenheit wächst, kann der Overlord 1 Zeichen der Schwäche abwerfen. Wenn er das tut, schrumpft Tyrus' Entschlossenheit um 1.

Jedes Mal wenn ein Held besiegt wird, kann der Overlord Tyrus um bis zu 2 Felder bewegen.

Wenn Tyrus seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er nicht besiegt. Stattdessen schrumpft seine Entschlossenheit um 2, und er gewinnt alle seine Herzen zurück.

## ERBSTÜCKE

Erbstücke steigern Tyrus' Macht, was seine Angriffe in dieser Szene verstärkt, aber den Helden in der nächsten Szene mächtige Fähigkeiten verleiht.

Als Aktion kann ein Held ein Erbstück auf einem seiner Nachbarfelder aufnehmen.

Als Aktion kann ein Held, der mindestens 1 Erbstück trägt, auf einem von Tyrus' Nachbarfeldern Tyrus 1 Erbstück geben. Den Aufgabenmarker legt er dazu auf Lady Elizas Hauptmannkarte und Tyrus' Entschlossenheit wächst um 2.

Jeder von Tyrus' Angriffen hat folgende Fähigkeiten, wenn der entsprechende Aufgabenmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte liegt:

- **Grün:** Er wirft bei seinen Angriffen 1 zusätzlichen gelben Machtwürfel.
- **Rot:** Er wirft bei seinen Angriffen 1 zusätzlichen roten Machtwürfel.
- **Blau:** +2 Herz
- **Weiß:** Durchbohren 3

## VERSTÄRKUNG

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

Wenn zu Beginn seines Zuges mindestens so viele Erschöpfungsmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte liegen, wie Helden mitspielen, kann der Overlord 1 verbleibende offene Gruppe beliebig auf beide Ausgänge verteilen. Das kann er ein Mal während dieser Szene tun.

Sobald die Helden das zweite Erbstück aufnehmen, kann der Overlord sofort 1 verbleibende offene Gruppe innerhalb von 3 Feldern zu 1 anderen Erbstück aufstellen.

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn am Ende einer Runde mindestens 1 Aufgabenmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte liegt, können die Helden „weiter vordringen“. Wenn Tyrus über einen Ausgang den Spielplan verlässt, müssen die Helden „weiter vordringen“. Wenn die Helden weiter vordringen, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Ihr duckt euch in die Schatten und seht, wie Tyrus die Treppe hinunterflieht. Er blickt noch einmal zurück, sein Antlitz schmerzverzerrt und seine Augen tränenerfüllt. Er scheint euch noch nicht recht zu vertrauen, aber eure Mühen haben bewirkt, dass sein Wille ein wenig stärker wurde. Hoffentlich stark genug.*

Szene 2A ist abgeschlossen.

Der Overlord darf für die nächste Szene höchstens doppelt so viele Overlordkarten auf der Hand behalten, wie Helden mitspielen (Overlordkarten, die vor dem Overlord liegen, werden hierbei mitgezählt). Überzählige Overlordkarten (auf der Hand und/oder vor ihm) wirft er ab.

Die Helden nehmen alle Aufgabenmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte und legen Sie vor sich ab. Erschöpfungsmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte bleiben für die nächste Szene dort liegen.

Wenn Lord Merick Farrow nicht besiegt wurde, behält er seine erlittenen Herzen für die nächste Szene. Dasselbe gilt für Sir Alric Farrow.

Weiter geht es mit Szene 3.

# BLUT UND VERRAT

SZENE 2A

WÄCHTER

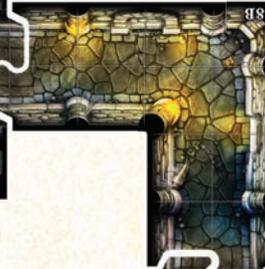
LORD MERICK FARROW

TYRUS

SIR ALRIC FARROW



6B  
KAPELLE



13B  
BIBLIOTHEK

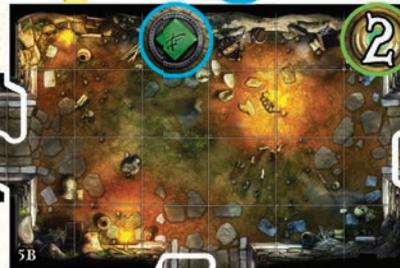
9B  
HÖHLE



15B  
SPINNENHÖHLE



5B  
GROTTE



AUSGANG



23B  
GANG



AUSGANG



ERBSTÜCKE



*Ihr habt euch gerade durch den ersten Raum gekämpft, da erscheint Tyrus mit seinen Wächtern im Türbogen. Der jugendliche Glanz in seinen Augen ist verschwunden, vielleicht eine Folge des Blutbads da draußen, vielleicht auch Ausdruck der Furcht vor dem, was ihm bevorsteht. Plötzlich kommt eine Horde Monster die Treppe hinunter und macht mehrere Soldaten nieder, bevor sie reagieren können. Tyrus wendet sich um und schickt ihnen einen Energieblitz entgegen, der die Scheusale entzwei reißt. Ein schwarzes Funkeln liegt in seinen Augen, als er den Blick auf euch richtet. Einen Augenblick lang fürchtet ihr um euer Leben, dann werden seine Augen klar, und er fasst sich wieder. „Vielleicht sollt ihr das Kämpfen Euch überlassen“, sagt er.*

*Das glaubt ihr auch. Diese Hallen sind von großer Macht erfüllt, einer Macht, die Tyrus sich zunutze machen kann. Leider hat Eliza diese Macht offenbar verdorben. Schon als ihr den nächsten Raum betretet, seht ihr, wie Tyrus' Entschlossenheit unter Elizas Einfluss ins Wanken gerät.*

*„Das Ende ist nah“, flüstert er. „Hier gibt es Artefakte, die mir gehören. Sie werden uns helfen. Wir müssen sie schnell finden.“*

## MONSTER

Lord Merick Farrow. Sir Alric Farrow. Lady Eliza Farrow. Höhlenspinnen. 4 offene Gruppen.

## AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf die Kapelle. Dann legen sie jeden roten Aufgabenmarker, den sie aus Szene 1 haben, verdeckt auf ein leeres Feld der Kapelle. Sie stellen Klosterwachen dar.

Der Overlord lässt die Heldenmarker aus Szene 1 vor sich liegen. Sie stellen Anzeichen der Schwäche dar.

Lord Merick Farrow wird auf die Bibliothek gestellt. Sir Alric Farrow wird auf den Gefluteten Gang gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Wiese gestellt. 1 offene Gruppe verteilt der Overlord beliebig auf den Gefluteten Gang, die Wiese und/oder die Erdspalte. Die anderen drei offenen Gruppen und Lady Eliza Farrow werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

8 Erschöpfungsmarker werden auf Lady Elizas Hauptmannkarte gelegt. Dann wirft der Overlord alle Heldenmarker, die vor ihm liegen, und ebenso viele Erschöpfungsmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte ab.

1 Personenmarker wird auf die Kapelle gelegt. Er stellt Tyrus dar.

1 weißer, 1 grüner, 1 roter und 1 blauer Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Erbstücke dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

In diesem Abenteuer wird Tyrus' Entschlossenheit wachsen und schrumpfen. Jedes Mal, wenn seine Entschlossenheit um einen bestimmten Wert wächst, legt der Overlord ebenso viele Erschöpfungsmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte. Jedes Mal, wenn seine Entschlossenheit um einen bestimmten Wert schrumpft, wirft der Overlord ebenso viele Erschöpfungsmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte ab. Seine Entschlossenheit kann nicht über 8 wachsen oder unter 0 schrumpfen.

Zu Beginn jedes Overlordzuges schrumpft Tyrus' Entschlossenheit um 1.

## ERBSTÜCKE

Erbstücke steigern Tyrus' Macht und geben ihm für die letzte Szene mächtige Fähigkeiten.

Wenn Tyrus ein Nachbarfeld eines Erbstücks betritt, nimmt er es auf; der Aufgabenmarker wird auf Lady Elizas Hauptmannkarte gelegt, und Tyrus' Entschlossenheit wächst um 1.

## KLOSTERWACHEN

Sie gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Klosterwachen, die besiegt werden, werden abgeworfen. Sie werden als Gruppe jede Runde ein Mal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Dabei kann jede Klosterwache 2 Aktionen ausführen, kann aber nicht suchen. Klosterwachen sind immun gegen alle Zustände, und ihre Attributproben gelingen automatisch.



## RECHTMÄSSIGER ERBE

Tyrus gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen: Wenn er seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er nicht besiegt. Stattdessen gewinnt er alle ♥ zurück und seine Entschlossenheit schrumpft um 2; wenn zu diesem Zeitpunkt mindestens 1 Klosterwache innerhalb von 3 Feldern zu Tyrus steht, können die Helden 1 dieser Klosterwachen abwerfen, um zu verhindern, dass Tyrus' Entschlossenheit um 2 schrumpft. Tyrus wird jede Runde ein Mal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Dabei kann er 2 Aktionen ausführen, kann aber nicht suchen.



Pro Klosterwache innerhalb von 3 Feldern zu ihm hat Tyrus bei der Verteidigung +1 ♥.

## DIE UNTERE EBENE

Als Aktion kann eine Figur auf einem Nachbarfeld eines Grubenfeldes hinunter springen: Dazu nimmt ihr Spieler sie vom Spielplan und stellt sie auf ein leeres Feld der Treppe. Als Aktion kann eine Figur auf der Treppe hinaufklettern: Dazu nimmt ihr Spieler sie vom Spielplan und stellt sie auf ein leeres Nachbarfeld eines Grubenfeldes. Wenn bei einer dieser Aktionen kein entsprechendes Feld leer ist, stellt der Spieler die Figur auf das nächste leere Feld.

## VERSTÄRKUNG

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

Jedes Mal, wenn Tyrus ein Erbstück aufnimmt, kann der Overlord sofort 1 verbleibende offene Gruppe innerhalb von 3 Feldern 1 anderen Erbstücks aufstellen.

## SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Tyrus mindestens 1 Erbstück aufgenommen hat, können die Helden am Ende einer beliebigen Runde „weiter vordringen“. Wenn Tyrus' Entschlossenheit am Ende einer Runde 0 beträgt, müssen die Helden „weiter vordringen“. Wenn die Helden weiter vordringen, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Ihr bleibt wie angewurzelt stehen – Tyrus stößt dunkle Worte einer vergessenen Sprache aus. Ihr dreht euch um und seht gerade noch, wie eine Welle der Finsternis aus seinen Händen strömt und über euch hinwegfegt. Eure Gedanken werden träge und euer Geist schwach; dann verliert ihr das Bewusstsein.*

*Als ihr zu euch kommt, ist Tyrus verschwunden. Ganz aus der Nähe hört ihr aber die gleichen üblen Worte eine Treppe heraufschallen, diesmal jedoch auch aus Elizas Mund. Das Ritual hat begonnen. Erschöpft und kampfes müde hastet ihr die Treppe hinunter. Jetzt gebt's ums Ganze.*

Szene 2B ist abgeschlossen.

Der Overlord darf für die nächste Szene höchstens doppelt so viele Overlordkarten auf der Hand behalten, wie Helden mitspielen (Overlordkarten, die vor dem Overlord liegen, werden hierbei mitgezählt). Überzählige Overlordkarten (auf der Hand und/oder vor ihm) wirft er ab.

Die Helden nehmen alle Aufgabenmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte und legen Sie vor sich ab. Erschöpfungsmarker auf Lady Elizas Hauptmannkarte bleiben für die nächste Szene dort liegen.

Wenn Lord Merick Farrow nicht besiegt wurde, behält er seine erlittenen ♥ für die nächste Szene. Dasselbe gilt für Sir Alric Farrow.

Weiter geht es mit Szene 3.



# BLUT UND VERRAT

SZENE 2B



LORD MERICK FARROW



SIR ALRIC FARROW



ERBSTÜCKE



TYRUS



KLOSTERWÄCHTER





Von einer hohen Galerie aus seht ihr, wie Eliza über Tyrus steht und die Worte eines finsternen Rituals spricht. Langsam entzieht sie ihm alles, was er hat und ist. In ein paar Augenblicken wird sie seinen Willen gänzlich unterworfen haben. Dann gehört das Königreich ihr.

Tyrus hält die Erbstücke umklammert, die ihr mit ihm gesucht habt, und als er sieht, wie ihr die Treppe herunter kommt, nickt er euch zu. Mit dem letzten Funken eigenen Willens wird er versuchen, euch zu helfen. Eliza folgt seinem Blick und entdeckt euch. Sie will schon fliehen, aber Tyrus hält eine Hand hoch und lässt Eliza erstaunt zusammenzucken. Sie wendet sich um und die beiden starren einander an, offenbar in einen mentalen Kampf verwickelt. Diesmal gibt Tyrus zuerst nach und stolpert mit einem Aufschrei zurück. Eliza dreht sich wieder um und eilt auf den Ausgang zu, bereit für das letzte Gefecht.

## MONSTER

Lady Eliza Farrow. Lord Merick Farrow. Sir Alric Farrow. Schattendrachen. Zombies. Sarkomanten. 4 offene Gruppen.

## AUFBAU

Die Schattendrachen werden auf den Drachenhort gestellt. (Wenn die Helden das Abenteuer „Die Schattenspitze“ gewonnen haben, werden die Schattendrachen nicht aufgestellt.) Die Zombies werden auf die Höhle gestellt. Die Sarkomanten werden auf die Kreuzung gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Reliquienkammer gestellt. Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf den Thronsaal gestellt.

Wenn Lord Merick Farrow in der vorigen Szene nicht besiegt wurde, wird er auf das Studierzimmer gestellt. Er startet mit den erlittenen ♥, wie sie am Ende der letzten Szene waren. Dasselbe gilt für Sir Alric Farrow. Die anderen drei offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf den Thronsaal gelegt. Er stellt Tyrus dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

## SONDERREGELN

Wenn der Overlord „Der Kerker von Khinn“ oder „Das Ritual der Morgenröte“ gewonnen hat, ist Tyrus ein Vampir. Andernfalls ist Tyrus reinblütig (siehe „Sein Reich komme“).

Die verriegelte Tür kann nicht geöffnet werden.

Lady Eliza Farrow kann sich durch geschlossene Türen bewegen, aber nicht durch die verriegelte.

Türen können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Nur Helden können Türen öffnen (nicht schließen). Sobald ein Held eine Tür öffnet, wird auch die andere geöffnet. Danach stellt der Overlord sofort 1 offene Gruppe auf den Thronsaal und verteilt 1 weitere offene Gruppe möglichst gleichmäßig auf die Grotte und die Waffenkammer.

## LADY ELIZAS BANN

Lady Eliza Farrow hat pro Held 2 zusätzliche Lebenspunkte.

Tyrus ist zu Beginn dieser Szene in Lady Elizas Bann. Solange er in ihrem Bann ist, hat Lady Eliza bei der Verteidigung +5 ♥. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld von Tyrus den Bann brechen, sofern außer Lady Eliza keine Monster im Thronsaal sind. Danach darf der Overlord sofort 1 verbleibende offene Gruppe innerhalb von 3 Feldern zu Lady Eliza aufstellen.

Nachdem der Bann gebrochen ist, führt Lady Eliza nach jedem Heldenzug 1 Aktion aus.

## AUFSTIEG EINES NEUEN HERRSCHERS

Zu Beginn jeder Runde können die Helden Tyrus 1 Erbstück, das vor ihnen liegt, einsetzen lassen. Je nach Farbe des Aufgabenmarkers hat das folgenden Effekt:

- **Grün:** 1 Held wirft 1 Zustandskarte ab.
- **Rot:** 1 nicht niedergestreckter Held gewinnt 3 ♥ zurück.
- **Weiß:** Jeder Held gewinnt 2 ♠ zurück.
- **Blau:** Die Helden wählen ein Spielplanteil. Jedes Monster auf diesem Spielplanteil erleidet 2 ♥.

## SEIN REICH KOMME

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Schadensmarker auf Tyrus. Dann können die Helden 2 Erschöpfungsmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte (aus der vorigen Szene) abwerfen, um 1 Schadensmarker von Tyrus abzuwerfen.

Dann ringt Lady Eliza Farrow um Kontrolle. Jedes Mal wenn sie um Kontrolle ringt, legt sie eine ♣-Probe ab. Nach dem Wurf können die Helden 1 Erschöpfungsmarker von Lady Elizas Hauptmannkarte abwerfen, um die Probe rückwirkend um 1 ♥ schwerer zu machen.

Wenn Lady Eliza um Kontrolle ringt und ihre Probe misslingt, setzt sich Tyrus durch; wenn er ein Vampir ist, erleidet Lady Eliza 1 ♥; wenn Tyrus reinblütig ist, gewinnt jeder Held 1 ♥ zurück. Dann können die Helden Tyrus 1 Erbstück einsetzen lassen, das er diese Runde noch nicht eingesetzt hat (siehe „Aufstieg eines neuen Herrschers“).

Wenn Lady Eliza um Kontrolle ringt und ihre Probe gelingt, wählt der Overlord 1 Spielplanteil und 1 Attribut. Jeder Held auf diesem Spielplanteil legt eine Probe auf dieses Attribut ab. Jeder Held, dessen Probe misslingt, löst je nach abgelegter Probe 1 der folgenden Effekte aus:

- ♣: Der Held erleidet 2 ♥.
- ♠: Der Held wird betäubt.
- ♠: Der Held erleidet 2 ♠.
- ♣: Der Overlord stellt 1 Zombie auf die Kreuzung (Gruppengröße einhalten).

## VERSTÄRKUNG

Solange Tyrus in Lady Elizas Bann ist, kann der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge 1 Sarkomanten auf die Treppe stellen (Gruppengröße einhalten).

## SIEGBEDINGUNGEN

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

*Als ihr den letzten Streich führt, wundert ihr euch, dass kein roter Nebel aufsteigt. Lady Eliza bricht zusammen und liegt reglos da. Ihre Augen sind auf ein unsichtbares Ziel gerichtet und Tränen überströmen ihre Wangen. Tyrus wankt vorwärts und sinkt an ihrer Seite zu Boden.*

*„Blut“, flüstert Eliza. „Blut war alles für mich. Nach Blut habe ich getrachtet und getrachtet wurde auch nach meinem Blut.“ Sie richtet den Blick auf euch. „Bluten oder bluten lassen. Das ist unser Wesen.“ Dann wendet sie sich an Tyrus. „Ich weine um dich, mein Kind. Dein ist das Reich, und dein ist das Blut, das kommen wird.“ Sie schließt die Augen und stößt einen letzten Atemzug aus.*

†

*Jahre später kommt ihr zurück nach Saradyn. Eine befestigte Brücke überspannt den Fluss, und man lässt euch warten, während Lord Tyrus von eurer Ankunft in Kenntnis gesetzt wird. Jenseits des Flusses seht ihr, dass das einst kleine Dorf neu aufgebaut wurde und auf die doppelte Größe angewachsen ist. Das Tal liegt immer noch versteckt, floriert aber unter der Herrschaft des jungen Fürsten. Viele, die Zuflucht oder einen Neuanfang suchen, werden hier willkommen geheißen.*

*Das Tor schwingt auf, und heraus galoppiert ein einsamer Reiter. „Seid begrüßt, Helden von Saradyn!“, ruft der junge Mann und steigt ab, noch bevor das Pferd ganz zum Stehen gekommen ist. Vom Jungen, den ihr vor Jahren auf dem Waldpfad gerettet habt, ist nichts mehr zu sehen außer dem Funkeln in seinen Augen; Tyrus ist ein stattlicher Mann geworden. „Friede sei mit euch“, sagt er, als er einen nach dem anderen in die Arme schließt. „Möge der Friede, den ihr diesem Tal gebracht habt, euch auf immer auf euren Wegen begleiten. Kommt. Ich will mit euch gehen und mit euch reden, wie wir es vor so langer Zeit getan haben.“*

Die Helden haben die Kampagne gewonnen!

Wenn 10 Schadensmarker auf Tyrus liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Aus der Halle hinter euch ertönt ein gewaltiges Brüllen. Da seht ihr, wie ein kleiner Trupp eurer Soldaten hereinstürmt und sich mit euch ins letzte Gefecht stürzt. Viele fallen vor Elizas Schergen, doch langsam schrumpft ihre Leibgarde. Schließlich drängt ihr mit Hilfe der Soldaten Eliza in den Thronsaal.*

*Sie weicht langsam zurück, bis sie neben Tyrus zum Stehen kommt. Dann flüstert sie ihm etwas ins Ohr. Sein Körper fliegt nach vorne und purzelt über den Steinboden, als hätte ihn eine gewaltige Macht durchfahren. Ihr helft ihm auf die Beine, doch mit scharfen Krallen schlägt er auf euch ein und hinterlässt tiefe Wunden. Er lacht und springt zurück an Elizas Seite. „Hast du das gesehen?“, fragt er sie grinsend. „Haben sie wohl nicht mit gerechnet.“*

*„Sieht so aus“, stimmt Eliza ihm zu.*

*Ihr schluckt kurz und erkennt dann, dass alles verloren ist. Tyrus Augen leuchten rot auf und er bleckt seine spitzen Eckzähne. „Und nun, ihr Verräter? Ihr werdet mich doch nicht töten, oder?“ Er stolziert vor und schlägt aufs Neue mit seinen Klauen nach euch. Streich um Streich drängt er euch langsam zurück. Mit einem hämischen Lächeln folgt Eliza ihm in einigem Abstand.*

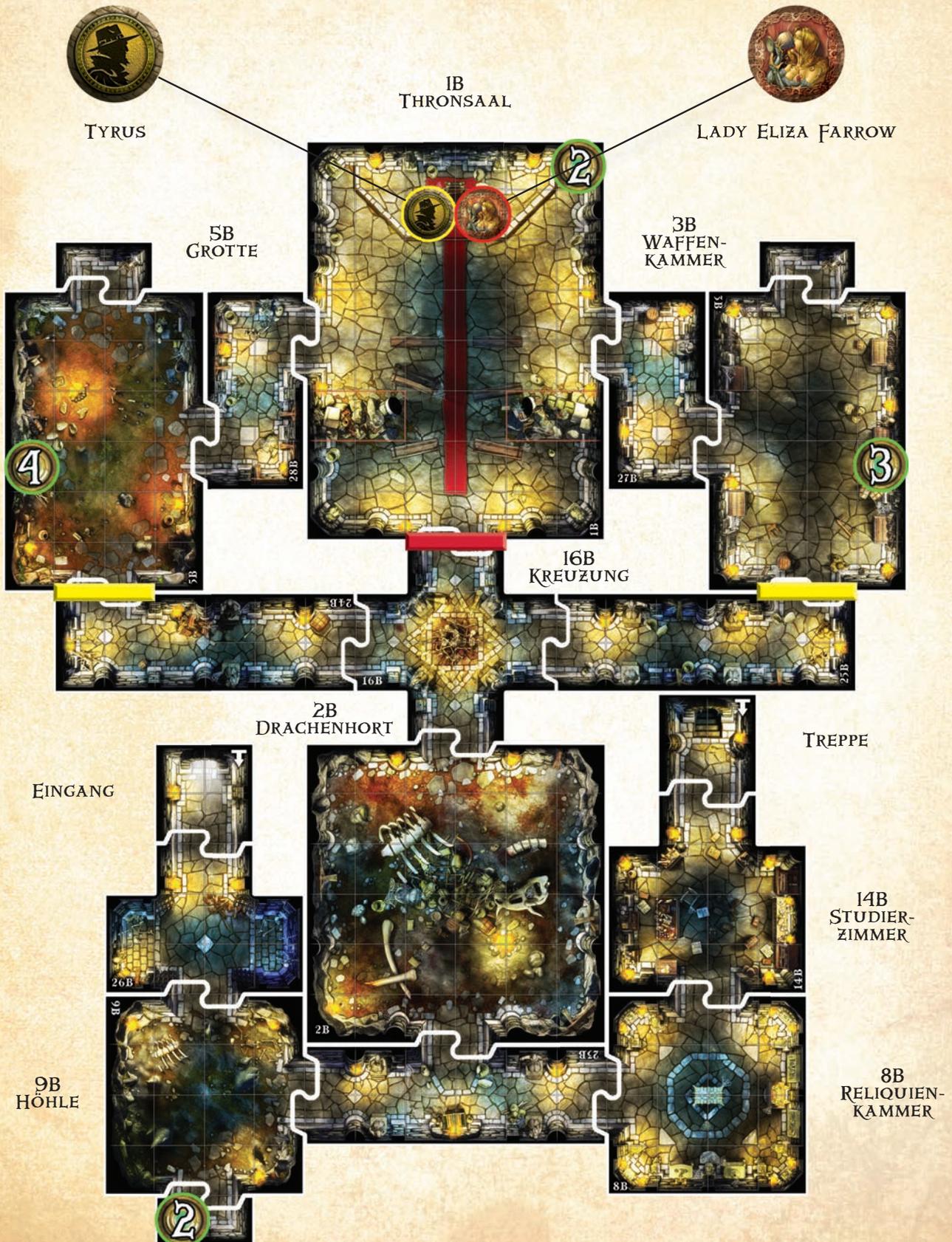
*Als ihr ins Freie zurückflieht, begrüßt euch eine unheimliche Stille. Ein Heer aus Monstern und Soldaten umringt euch. Die Fackeln, die sie tragen, verstärken jedoch nur die unnatürliche Finsternis, die auf allem liegt. Als Eliza ins Freie tritt, ruft ein Priester aus dem Kloster ihr entgegen: „Heil dir! Heil der Königin von Saradyn!“ Dann sinkt das ganze Heer auf die Knie.*

*„Worauf wartet ihr?“, fragt sie euch. „Kniet nieder!“ Das gesamte Heer blickt euch stumm an, gespannt auf eure Reaktion.*

Der Overlord hat die Kampagne gewonnen!

# BLUT UND VERRAT

SZENE 3



## BESCHREIBUNG DER MONSTER



**Sarkomanten:** Nekromanten studieren die Toten, erwecken ihre Körper zum Leben, damit sie für sie kämpfen. Sarkomanten studieren lebende Wesen und können Fleisch und Knochen nach Belieben trennen und verbinden. Nur die Wahnsinnigsten und Verruchtesten unter ihnen sind bereit lebende Körper aufzuschneiden, um wahrhaft Herr über das Fleisch zu werden; doch diese ruchlosen Studien geben ihnen die Fähigkeit, sich selbst und andere nach Belieben zu formen und selbst große Wunden im Nu zu heilen.



**Elementar:** Diese Wesen sind aus dem Stoff der vier Urelemente gemacht. Es sind ungezügelt Naturgewalten, die jedem zum Verhängnis werden, der ihnen in die Quere kommt.



**Zombie:** Zombies werden aus den verwesenden Leichen toter Menschen geschaffen. Mal als Diener abscheulicher Nekromanten, mal als unglückliche Nebenwirkungen Schwarzer Magie. Zombies übertragen Seuchen, und die stärkeren, weniger tumben von ihnen umklammern oft ihre Gegner, bis ihre schlurfenden Kameraden heran sind, um sie dann gemeinsam zu erledigen.



**Goblin-Bogenschütze:** Goblins sind kleine, flinke Geschöpfe mit scharfen Gesichtszügen und niederträchtigen Gemütern. Wegen ihres kleinen Wuchses werden sie oft unterschätzt. Allein sind sie zwar feige, aber eine Horde Goblins ist für jeden Helden ein ernstes Problem.



**Merriod:** Merriods lauern in den Gewässern und Sümpfen Terrinoths auf ihre Beute, die sie mit ihren kraftvollen Tentakeln packen. Dann zerquetschen sie das unglückliche Opfer oder fressen es bei lebendigem Leibe. Ihre langen Peitscharme stellen selbst für erfahrene Recken eine ernste Gefahr dar.



**Barghest:** Diese Kreaturen, von manchen auch Schwarze Hunde genannt, sind in Terrinoth landauf, landab bekannt und gefürchtet. Tausende Geschichten erzählen von ihnen, doch in einem sind sich alle einig: Wenn der Barghest einmal die Fährte seines Opfers aufgenommen hat, wird er nicht ruhen, bis er es erlegt hat.



**Höhlenspinne:** Die großen, giftigen Höhlenspinnen gehören zu den gefährlichsten Geschöpfen der Schattenberge. Sie jagen am liebsten in großen Gruppen. In den vergangenen Jahren haben sie sich weit über ihr ursprüngliches Gebiet hinaus ausgebreitet. Einige Exemplare jagen sogar mit klebrigen Netzen ...



**Ettin:** Man könnte denken, dass ein Riese mit zwei Köpfen doppelt so schlau wäre wie andere Riesen. Leider trifft das auf die Ettins nicht zu, deren Köpfe sich nur selten auf irgendetwas einigen können. Über eines sind sich aber alle Ettins einig: Helden sind äußerst schmackhaft.



**Schattendrace:** Einzelne bruchstückhafte Aufzeichnungen von den Drachenkriegen berichten von Drachen, die sich in Finsternis hüllen und doch im Inneren lichterloh glühen. Die Vorstellung eines Ungeheuers, das sich unbemerkt in der Dunkelheit heranschleichen kann, ist freilich entsetzlich. Glücklicherweise gehören Schattendracen ins Reich der Legenden.

## BESCHREIBUNG DER HAUPTMÄNNER



**Lord Merick Farrow:** Die Familie Farrow gehörte lange Zeit zu den angesehensten Adelsgeschlechtern Terrinoths. Generationen von Helden, Rittern, Gelehrten und loyale Diener des Konzils trug ihren Namen. Lord Varradin hatte zwei Söhne: Merick, der älteste, ein Kampfmagier von hohem Ansehen und Alric, der ein Ritter und Streiter von Tamalir wurde.

Merick war ein brillanter, aber grübelnder junger Mann. Oft hatte er schlechte Laune. Er liebte seinen Bruder über alles und nur Alric schaffte es, Merick wieder zu beruhigen, wenn dieser in Rage geriet.

Als Alric starb, wuchs die Wut und Trauer in Merick über ihn hinaus und beinahe brannte er Tamalir nieder. Er schwor sich Alric wieder zum Leben zu erwecken, koste es, was es wolle. Nun ist Merick in einer brennenden Dunkelheit verloren. Die heldenhafte Geschichte der Farrow endete im Feuer.



**Lady Eliza Farrow:** Eliza Cathori war über viele Jahre in den Adelskreisen Terrinoths bekannt. Sie war so weit bekannt, dass ihre anhaltende Schönheit und Jugend für zahlreiche anzügliche aber – zweifelsohne – unbegründete Gerüchte über sie sorgte.

Die Gerüchte nahmen eine noch viel dunklere Kehrtwendung, nachdem sie plötzlich und erwartet Merick Farrow nach dem Tod von dessen Bruder heiratete. Es gibt Menschen, die behaupten, dass Mericks neuerlicher Hang zu den dunklen Künsten nur auf den Einfluss seiner neuen Ehefrau zurückzuführen ist. Allerdings muss man auch zugeben, dass die Eifersucht auf Elizas Schönheit und ihr stetiges Glück sicherlich ein Motiv für diese Gerüchte sind. Und Merick war ja schon immer ein schwermütiger Mann.



**Sir Alric Farrow:** Zu Lebzeiten war Alric ein unermüdlicher Verteidiger der Unschuldigen. Seine Fertigkeiten mit dem Schwert, seine Stärke und seine Aufopferung für die Gerechtigkeit waren nahezu legendär.

Im Tod sind ihm seine Unermüdlichkeit, seine Fertigkeiten mit dem Schwert und seine unglaubliche Stärke geblieben. Doch damit hören die Ähnlichkeiten auch schon auf. Es gibt einige Menschen, die glauben, dass die Kreatur in Alrics goldener Rüstung ist überhaupt nicht der zurückgekehrte Ritter, sondern ein dunkler Geist aus dem Unterreich, der sich als der frühere Held verkleidet.



**Splig:** Goblins herrschen durch pure Tyrannei und indem sie kleinere Goblins einschüchtern. Splig hat den Vorteil, der größte Goblin zu sein. Er ist der Anführer. Und weil er der Anführer ist, bekommt er das ganze Essen. Und weil er das ganze Essen bekommt, ist er der größte Goblin. Splig ist ganz zufrieden mit diesem System



**Baron Zachareth:** Zachareth, der verräterische Baron von Cathridge, blieb auch nach seinem Fall ein gefährlicher Mann, mit dem man rechnen muss. Seine Reichtümer und seine politische Macht sind zwar fast restlos dahin, aber Zachareth selbst ist noch immer so schlau, charismatisch, einfallreich und begabt in den schwarzen Künsten wie zuvor.

Obwohl seine Ambitionen schon einmal vereitelt wurden, wird er nicht still zusehen, wie seine Leute und sein Land ohne einen Anführer jeglicher Gefahr schutzlos ausgeliefert sind. Er wird den Thron, den seiner Meinung nach das Schicksal für ihn bestimmt hat, besteigen ... auf die eine oder andere Weise.



**Belthir:** Halbdrachen wie Belthir sind selten, vor allem da die Geschichte der Drachenkriege mittlerweile zur Legende geworden ist. Belthir hat sich im Verlauf der letzten Dekaden einen Namen als Söldner und rücksichtsloser Abenteurer gemacht. Obwohl er behauptet für Terrinoth und seine Herrscher zur Verfügung zu stehen, scheint es, dass die Bösen dieser Welt einfach besser zahlen. Und da er momentan den Farrow dient, kann das für Terrinoth nur übel enden.

Für Belthir macht es keinen Unterschied. In den Jahrhunderten seines Lebens, sind alle Freunde, die er jemals hatte, gestorben und alle Orte, die er jemals sein Zuhause nannte, haben ihn verstoßen. Falls sein Handeln treulos erscheint, na und? Terrinoth hat ihm auch nie Treue entgegengebracht und die einzige Konstante in seinem langen Leben lässt sich auf eine einfache Weisheit reduzieren: Pass auf dich selbst auf, sonst macht es keiner.



## AKT-II-ABENTEUER

### 10 DIE ARMEE VON DAL'ZUNM



Seite 4

Ein Fluch lässt eine seit Langem tote Armee wiederauferstehen. Die einzige Möglichkeit, sie endgültig wieder unter die Erde zu schicken, ist, sie mit Ebenholzpfählen zu pfählen.

### 12 DER HERR DER FLAMMEN



Seite 8

Lord Merick hat Mächte ange-rufen, die seine magischen Kräfte aufs Äußerste strapazieren. Sofern er nicht gestört wird, ist er aber sicher sie auf seine Seite zu ziehen.

### 11 DER KERKER VON KHINN



Seite 6

Lady Elizas Versteck wird von wachsamen Geistern und unzähligen Patrouillen geschützt. Schnell und unbemerkt müsst ihr eure Mission erfüllen, bevor ihre Schergen Alarm schlagen.

### 13 TOT ODER UNTOT



Seite 10

Die Steinmauer zwischen dem Flüchtlingslager und den untoten Horden nutzt wenig, wenn sich die toten im Lager selbst aus dem Boden erheben. Könnt ihr sie nicht aufhalten, wird es bald nur noch Tote und Untote dort geben.

## 14 DAS RITUAL DER MORGENRÖTE



Seite 12

*Wer vermag ein Ritual verhindern, dass so abgründig böse ist, dass es nie niedergeschrieben wurde? Ihr müsst die dunklen Fürsten stoppen und den Ansturm übernatürlicher Mächte überstehen, um den Thron erben zu retten.*

## 17 ALLUMFASSENDE DUNKELHEIT



Seite 18

*Tief unter der Erde schläft ein Wächter, der euch im Kampf gegen Lady Eliza beistehen könnte. Lord Merick trachtet jedoch, eben diesem Wesen den Garaus zu machen. Kommt ihm zuvor, und erweckt den ewigen Wächter.*

## 15 DIE SCHATTENSPIITZE



Seite 14

*Die Drachen der Schattenspitze haben sich Sir Alric angeschlossen. Um den Pakt zu nichte zu machen, müsst ihr den Anführer der Drachen erschlagen ... doch erst müsst ihr euch durch seine Leibwache kämpfen.*

## 18 BLUT UND VERRAT



Seite 20

*Die Überreste beider Heere treten zur Entscheidungsschlacht gegeneinander an. Die letzten Truppen Saradyns stürzen sich auf die Horden der Dunkelheit, während Lady Eliza tief unter der Erde beginnt einen Zauber zu wirken, der ihr die unumstößliche Herrschaft über das Königreich bringen wird. Nur einer kann sie aufhalten, doch das blutige Vermächtnis wird seinen Willen auf eine harte Probe stellen. Kann er Elizas Versprechen von grenzenloser Macht widerstehen, oder wird sie doch den Thron des Vergessenen Königs besteigen?*

## 16 KAMPF UMS MORGENGRAUEN



Seite 16

*Dunkelheit ist über das Tal gekommen und nur die Klinge der Morgenröte kann den Fluch brechen. Doch auch Sir Alric und Lord Merick wissen das und wollen das ehrwürdige Schwert in ihre Gewalt bringen.*



# DAS BLUTVERMÄCHTNIS AKT II

Tor oder Untod

Blut und Verbot  
FINALE

Die Armee von  
Dal Zunn

Der Kerker von Khinn

Die Schattenspitze

Der Herr der Flammen

Kampf ums  
Morgengrauen

Das Ritual der  
MorgengröÙe

Allumfassende  
Dunkelheit

