DESCENT™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

QUEST-HANDBUCH

Buch der Abenteuer

Dieses Buch enthält 20 Abenteuer für ***Descent: die Reise ins Dunkel, Zweite Edition***. Egal, ob die Abenteuer einzeln oder im Rahmen der Kampagne ***Die Schattenrune*** gespielt werden – in diesem Buch steht alles, was die Spieler brauchen, um die Abenteuer aufzubauen und zu spielen.

Struktur der Abenteuer in diesem Buch

Die meisten Abenteuer in ***Descent: die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*** bestehen aus zwei Teilen – Szenen genannt, die darauf ausgelegt sind, direkt nacheinander gespielt zu werden. Manche Abenteuer haben auch nur eine Szene. Jede Szene nimmt eine Seite dieses Buchs ein und wird immer in den folgenden 7 Abschnitten beschrieben.

Einleitung

Am Anfang jedes Abenteuers bzw. jeder Szene steht kursiver Text in der Grafik einer Schriftrolle. Dieser Text erklärt die Hintergrundgeschichte, die dazu geführt hat, dass die Helden sich jetzt in diesem Abenteuer wiederfinden. Der Overlord liest diesen Text zu Beginn des Abenteuers vor.

Monster

In diesem Abschnitt sind die Monstertypen aufgeführt, die in diesem Abenteuer vorkommen. Meistens werden einige Monstertypen namentlich genannt; dies sind die **festen Monstergruppen**. Einige sind jedoch sogenannte **offene Monstergruppen**.

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

Dann nimmt der Overlord die Monsterkarten (des entsprechenden Aktes) für alle festen und gewählten offenen Monstergruppen und legt sie vor sich aus. Auf der Rückseite jeder Monsterkarte ist je nach Anzahl der Helden im Spiel die **Gruppengrösse** für diesen Monstertyp angegeben. Im gelben Feld steht die Zahl der normalen Monster, im roten Feld die Zahl der Elite-Monster, die höchstens gleichzeitig auf dem Spielplan stehen dürfen.

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

Aufbau

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

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

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

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

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

Sonderregeln

In diesem Abschnitt werden alle Regeln für dieses Abenteuer erklärt, die von den normalen Regeln abweichen. Hier stehen auch die Regeln zu Aufgabenmarkern und Personenmarkern, sofern diese im Abenteuer verwendet werden. Dieser Abschnitt sollte sorgfältig gelesen werden, denn durch die Sonderregeln erhält oft das gesamte Abenteuer seinen eigenen Charakter.

Offene Informationen

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

Verstärkung

In diesem Abschnitt steht, wann und wie der Overlord neue Monster ins Spiel bringen kann und welche. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, kann der Overlord nie mehr Monster ins Spiel bringen, als die Gruppengröße dieses Monstertyps angibt (die Gruppengröße hängt von der Anzahl der Helden im Spiel ab und steht unten auf der Rückseite der Monsterkarten). Oft bedeutet das, dass der Overlord keine neuen Monster ins Spiel bringen kann, bis die Helden mindestens ein Monster besiegt haben. Das ist gemeint, wenn im Buch der Abenteuer „Gruppengröße einhalten" steht. Wenn ein Monster als Verstärkung ins Spiel kommt, aber auf dem angegebenen Spielplanteil nicht genug Platz ist, kann es auf eines der nächsten leeren Felder gestellt werden.

Siegbedingungen

In diesem Abschnitt steht, wie die Helden und der Overlord jeweils das Abenteuer gewinnen können. Dabei sollten die Spieler beachten, dass in einigen Abenteuern die Regeln für Szene 2 davon abhängen, wer Szene 1 gewonnen hat. In anderen Abenteuern wiederum hat Szene 1 gar keinen Gewinner. Wenn eine Seite Szene 1 gewinnt, hat sie noch nicht das Abenteuer gewonnen. Oft hat sie dann aber einen Vorteil in Szene 2. Die genauen Regeln hierzu stehen auf der Seite des jeweiligen Abenteuers.

Belohnungen

In diesem Abschnitt stehen die Belohnungen, welche die Helden und der Overlord für das Durchspielen des Abenteuers erhalten, und die zusätzlichen Belohnungen für den Gewinner des Abenteuers. Die Belohnungen sind nur für das Kampagnenspiel relevant und können ignoriert werden, wenn ein einzelnes Abenteuer gespielt wird.

Legende

Merkmale der Monster

Auf dem Weg nach Arhynn seht ihr hinter einer Wegbiegung die noch schwelenden Überreste eines Planwagens. Einer der Soldaten aus der Eskorte des Planwagens liegt verwundet am Wegesrand. Er trägt die Farben von Baron Ghregorius. „Ein Hinterhalt", keucht er. „Der Ettin schickt seine Schergen über den Geheimpfad auf direktem Weg nach Arhynn. Woher weiß er nur von dem Pfad?"

In einiger Entfernung könnt ihr die Umrisse eines gewaltigen zweiköpfigen Ettins ausmachen. „Er sagte, sein Name sei Brecher. Ihr müsst ihn aufhalten!"

Brechers Goblins schleichen sich den Geheimpfad entlang, um Arhynn, die Heimstatt von Baron Ghregorius, anzugreifen. Wenn euch zu viele seiner Goblins entkommen, wird Brechers Plan aufgehen. Ihr müsst ihn zur Strecke bringen, bevor es zu spät ist.

Monster

Goblin-Bogenschützen. Ettins.

Aufbau

Die Goblin-Bogenschützen werden auf den Wilden Garten gestellt, die Ettins auf die Feuerstelle.

Der Overlord wählt einen Ettin. Dieser Ettin ist Brecher. Brecher hat pro Held 2 Lebenspunkte mehr.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Sonderregeln

Die Goblin-Bogenschützen können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Jedes Mal, wenn ein Goblin-Bogenschütze (normal oder Elite) den Spielplan verlässt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

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

Der Ettin fällt auf die Knie. Einer seiner Köpfe stößt einen ächzenden Schrei aus. Der andere Kopf spuckt keuchend die letzten Worte aus: „Uns habt ihr vielleicht besiegt, aber den allmächtigen Overlord könnt ihr nicht aufhalten. Unser Meister wird siegreich sein! Arhynn wird brennen!" Dann verstummen beide Köpfe, und der Ettin sinkt zu Boden.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 5 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Brecher stößt euch beiseite und macht sich davon. Ihr hört seine beiden Köpfe noch zu den Goblins sagen: „Das reicht, kleine Freunde. Unsere Botschaft ist unterwegs. Ab heute werden die erbärmlichen Menschen von Arhynn die Macht des Overlords fürchten." Der Ettin und die Goblins machen sich aus dem Staub, während ihr eure Wunden leckt.

Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP. In den folgenden Abenteuern erhält der Gewinner des Abenteuers eine zusätzliche Belohnung, z. B. Gold oder weitere EP.

Ein fetter Goblin

Szene 1

Berichte von plündernden Goblins in den Gehöften nördlich von Arhynn haben euch hierher gebracht – und dem Geruch von Rauch in der Luft nach zu urteilen, keinen Moment zu früh. Ihr zückt eure Waffen und stürmt los. Da trefft ihr auf einen blutverschmierten Mann in grober, einfacher Kleidung.

„Goblins“, schreit er. „Die klauen alles, was nicht niet- und nagelfest ist, und den Rest stecken sie in Brand! Die ham meinen Bruder, den Frederick!“

Ihr solltet so viel von der Ernte retten, wie ihr könnt. Sonst steht Arhynn ein harter Winter bevor. Aber was wollen die Goblins mit all dem Getreide?

Monster

Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Goblin-Bogenschützen werden auf den Ausgang gestellt, die offene Gruppe auf das Grasland.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet auf den Acker gelegt. Sie stellen Getreidebündel dar.

Sonderregeln

Jeder Aufgabenmarker ist ein Bündel, das die Goblins stehlen und in ihre Höhle bringen möchten.

Garben aufnehmen

Als Aktion kann ein Goblin-Bogenschütze oder ein Held von einem Nachbarfeld aus ein Bündel aufnehmen. Jede Figur kann nur 1 Bündel gleichzeitig tragen.

Getreide stehlen (Goblins)

Wenn ein Goblin-Bogenschütze, der ein Bündel trägt, über den Ausgang den Spielplan verlässt, legt der Overlord den Aufgabenmarker vor sich ab. Er behält diese Marker für Szene 2 dieses Abenteuers.

Getreide lagern (Helden)

Als Aktion kann ein Held, der ein Bündel trägt und auf einem der besonderen Felder neben dem Acker steht, dieses Bündel verstauen. Der Aufgabenmarker wird dann aus dem Spiel genommen. Dieses Bündel wurde also vor dem Overlord gerettet.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

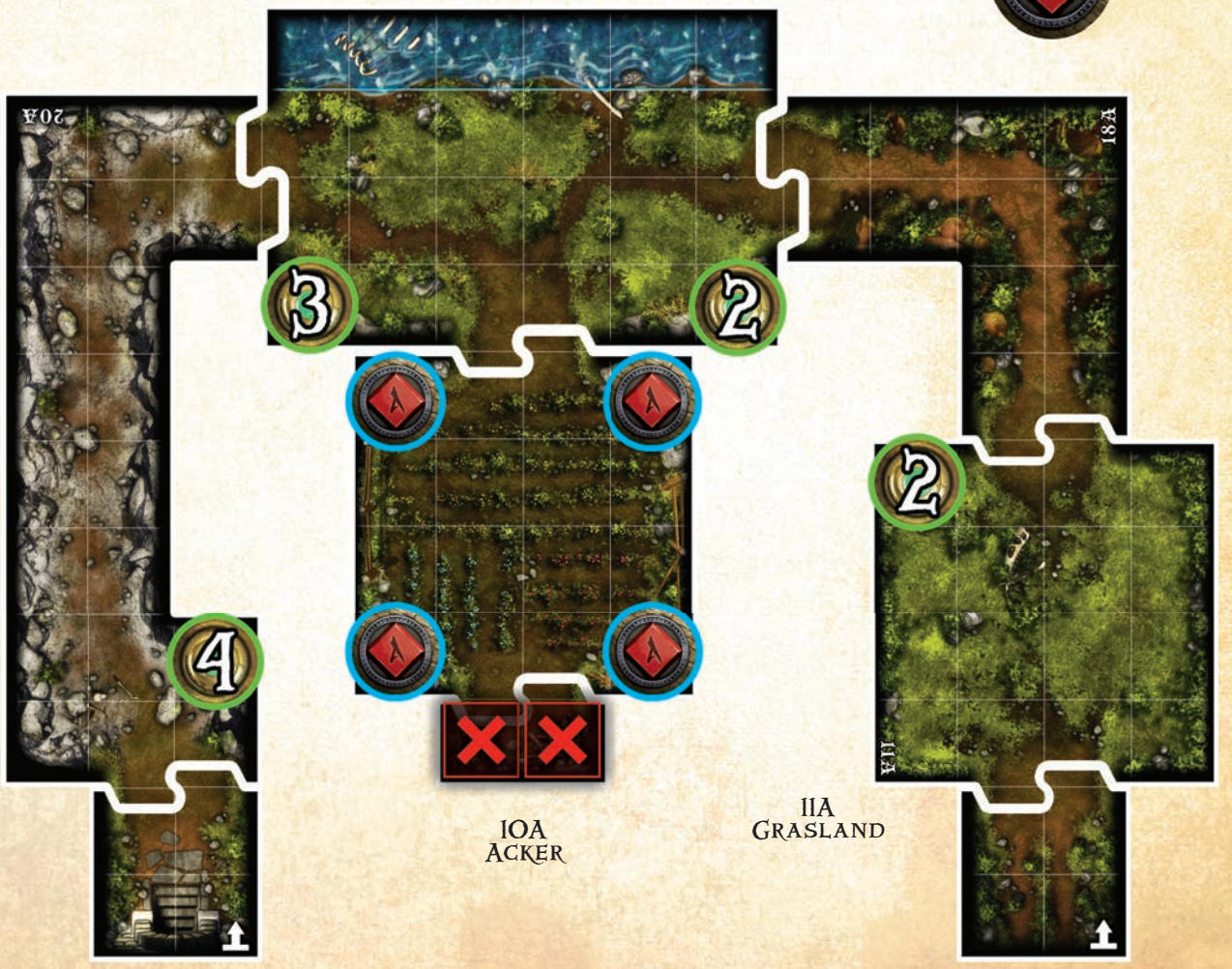
Wenn alle Getreidebündel gestolen oder verstaut sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der blutverschmierte Bauer stolpert wieder auf euch zu. „Mein Bruder“, schluchzt er. „Sie haben ihn mitgenommen. Und andere auch noch. Früher war er kein Bauer, der Frederick. Er war ein Schattenbändiger, genau wie der arme Kerl, den sie letzte Woche in seinem Planwagen erwischt haben. Die waren Freunde! Was klauen und töten die Goblins denn all die Freunde meines Bruders?“

Es ist klar, dass der Overlord ein Interesse an diesem Frederick hat. Ihr solltet alles daran setzen, ihn zu retten.

Szene 1 ist abgeschlossen. Der Overlord merkt sich für Szene 2, wie viele Aufgabenmarker er gesammelt hat.

Getreidebündel



Ausgang

10A
Acker

11A
Grasland

Eingang

Ein fetter Goblin

Szene 2

Die Spur der Goblins aufzunehmen, war nicht schwer. Sie haben euch bis zum Eingang einer Höhle im Wald von Caedwyn geführt. Aus der Höhle dringen Gelächter und eine krächzende Stimme. „Bringt mir die Gefangenen. Einer von ihnen ist der Schattenbändiger! Gehorcht Splig, dem König aller Goblins!“

Ihr solltet euch beeilen und diesen Splig, wer auch immer er ist, ausschalten, bevor er herausfindet, welcher seiner Gefangenen Frederick ist!

Monster

Splig. Goblin-Bogenschützen. Höhlenspinnen.
1 offene Gruppe.

Aufbau

Splig wird, wie eingezeichnet, auf die Folterkammer gestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden auch auf die Folterkammer gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Spinnenhöhle gestellt, die offene Gruppe auf die Höhle.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

3 rote und 1 blauer Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet auf den Kerker gelegt. Diese Marker stellen Gefangene der Goblins dar. Der blaue Aufgabenmarker ist Frederick. Kein Spieler darf wissen, welcher der verdeckten Marker blau und welcher rot ist.

Jedes Getreidebündel, das der Overlord in Szene 1 gestohlen hat, gibt Splig pro Held 1 Lebenspunkt mehr.

Sonderregeln

Als Aktion kann ein Goblin-Bogenschütze einen Gefangenen von einem Nachbarfeld aus aufnehmen. Der Marker bleibt dabei verdeckt. Als Aktion kann ein Goblin-Bogenschütze, der in der Folterkammer ist, einen Gefangenen, den er trägt, auf ein leeres Nachbarfeld legen.

Einmal pro Zug kann Splig als Aktion einen Gefangenen ausfragen. Dazu müssen beide in der Folterkammer und zueinander benachbart sein. Um den Gefangenen zu befragen, legt Splig eine ♛-Probe ab. Wenn sie gelingt, war die Befragung erfolgreich, und der Overlord dreht den Marker um.

Wenn der Marker rot ist, ist es nicht Frederick. Der Marker wird aus dem Spiel genommen. Wenn es der blaue Marker ist, hat Splig Frederick gefunden. Der Overlord legt den Marker unter Spligs Marker, um anzuzeigen, dass Splig Frederick jetzt trägt. Ab sofort kann Splig über den Eingang den Spielplan verlassen.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

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

Der selbsternannte „König“ schleudert seinen Gefangenen zu Boden. „Da habt ihr ihn“, kreischt er. „Aber Splig, König aller Goblins, werdet ihr nie kriegen.“ Damit rennt Splig mit einer Geschwindigkeit aus der Höhle, die ihr dem massigen Goblin nicht zugetraut hättet.

Ein großer Mann mit grau meliertem Haar kommt auf euch zu und spricht euch an. „Ich danke euch, werte Recken. Ihr erinnert mich an mich selbst, als ich noch jung war. Bringt mich zu den Baronen ... sieht aus, als gäbe es doch noch Arbeit für mich.“

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Splig den Spielplan mit Frederick verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Und wieder einmal siegt der König aller Goblins über die schwächlichen Diener der Barone Daqans.“ Der Goblin legt einen kleinen Siegestanz ein, der seinen massigen Leib schwabbeln lässt. Dann macht er sich auf und davon, noch bevor ihr ihm nachlaufen könnt.

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.

Schloss Daerion

Szene 1

Auf den Rat von Baron Ghregorius seid ihr den Fluss hinab gereist, um Sir Palamon zu suchen – einen der Schattenbändiger. Als ihr euch eines Abends Daerington nähert, gellt ein Hilfeschrei durch die Nacht – die Schergen des Overlords sind euch zuvorgekommen! Sie greifen das Dorf an und haben es danach gewiss auf das Schloss abgesehen.

Von eurem Informanten wisst ihr, dass es im Dorf vier Signalfeuer gibt, mit denen Schloss Daerion gewarnt werden kann. Wenn ihr alle vier entzündet, nehmt ihr den Schergen des Overlords somit das Überraschungsmoment. Aber beeilt euch. Wenn die wilden Horden sämtliche Dorfbewohner niedergemacht haben, werden sie sicher keinen Moment zögern und zum Angriff auf das Schloss übergehen.

Monster

2 offene Gruppen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf das Flussufer gestellt, die andere auf die Hütte.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Dorfbewohner dar.

4 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Signalfeuer dar.

Sonderregeln

Die roten Aufgabenmarker sind die Signalfeuer, welche die Helden entzünden müssen, um zu gewinnen. Als Aktion kann ein Held von einem Nachbarfeld aus ein Signalfeuer entzünden. Danach wird dieser Marker aus dem Spiel genommen. Ein Held kann in seinem Zug auch versuchen, ein Signalfeuer von einem Nachbarfeld aus hastig zu entzünden. Dazu legt er eine -Probe ab, ohne dafür eine Aktion auszuführen. Wenn sie gelingt, ist das Signalfeuer entzündet. Diese Probe kann jeder Held nur einmal pro Zug ablegen.

Die Dorfbewohner gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Sie können nie ♥ wiedergewinnen, sie können keine Zustände erhalten, und alle ihre Attributsproben gelingen automatisch. Wenn ein Dorfbewohner besiegt wird, legt der Overlord den Marker vor sich ab. Er behält diese Marker für Szene 2 des Abenteuers.

Dorfbewohner

Lebenskraft: 8 Geschwindigkeit: 3
Verteidigung:

Die Dorfbewohner werden jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als letzter macht, und werden von ihm kontrolliert. Jeder Dorfbewohner kann in seiner Aktivierung 1 Bewegungsaktion ausführen und 1 benachbarte Tür öffnen oder schließen. Andere Aktionen können Dorfbewohner nicht ausführen.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

Wenn die Helden alle 4 Signalfeuer entzündet haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als ihr das letzte Signalfeuer entzündet, seht ihr wie zur Antwort ein Feuer auf den dunklen, hohen Mauern von Schloss Daerion aufflackern. Sofort erschallt der scheppernde Ruf ungeschlachter Kriegshörner, und die Schergen des Overlords stürmen vom Dorf auf das Schloss zu. Ihr solltet euch an ihre Fersen heften, um dafür zu sorgen, dass Sir Palamon die Nacht überlebt!

Die Helden haben die Szene gewonnen! Die Helden behalten die überlebenden Dorfbewohner für Szene 2.

Wenn der Overlord alle Dorfbewohner besiegt hat, liest er folgenden Text vor:

Der letzte Dorfbewohner bricht aus vielen Wunden blutend zusammen. „Wo war Sir Palamon. Warum hat er uns nicht verteidigt?“, seufzt er und stirbt. Die Schergen des Overlords haben ihren schändlichen Auftrag erfüllt und machen sich auf nach Schloss Daerion – für einen Alarm ist es jetzt zu spät. Ihr müsst das Schloss selbst verteidigen.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Als ihr Schloss Daerion erreicht, seht ihr, dass das Tor bereits von einem mächtigen Ettin zerschmettert wurde. Die Wachen wehrten sich tapfer gegen den Angriff der Monster, doch sie waren ihnen nicht gewachsen. „Der Schwarze Ritter", keucht einer, der vor euch am Boden liegt. „Sir Alric ist gekommen!"

Aus dem Wohnturm hört ihr den alten Sir Palamon die letzten Verteidiger um sich scharen. Durch eure Ankunft habt ihr dem alten Ritter etwas Zeit erkauft – ob sie reichen wird ...?

Monster

Sir Alric Farrow. Ettins. Zombies. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Sir Alric Farrow wird wie eingezeichnet auf das Labor gestellt. Die Ettins werden auf den Gang gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Treppe gestellt. Auf den Thronsaal werden so viele normale Zombies gestellt, wie der Overlord Personenmarker vor sich liegen hat (Gruppengröße wird nicht beachtet).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der weiße Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Thronsaal gelegt. Er stellt Sir Palamon dar.

Alle überlebenden Dorfbewohner aus Szene 1 werden auf den Eingang oder auf die nächsten leeren Felder gestellt (am Ende des letzten Heldenzuges der ersten Runde). Sie sind jetzt Milizsoldaten.

Sonderregeln

Die Milizsoldaten gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Sie können nie ♥ wiedergewinnen, sie können keine Zustände erhalten, und alle ihre Attributsproben gelingen automatisch.

Milizsoldat

Lebenskraft: 6 Geschwindigkeit: 4
Verteidigung: Angriff:

Die Milizsoldaten werden jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als letzter macht, und werden von ihm kontrolliert. Jeder Milizsoldat kann in seiner Aktivierung 1 Bewegungsaktion und 1 Angriffsaktion ausführen. Andere Aktionen können Milizsoldaten nicht ausführen.

Sir Palamon gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen: Er kann keine Aktionen ausführen und nie ♥ zurückgewinnen.

Sir Palamon

Lebenskraft: 25 Geschwindigkeit: 4
Verteidigung:
: 3 : 2 : 2 : 4

Am Ende des letzten Heldenzuges jeder Runde, nach der Aktivierung der Milizsoldaten, legt Sir Palamon eine ⚙-Probe ab, um Wachen herbei zu rufen. Wenn die Probe gelingt, wird ein Erschöpfungsmarker auf ihn und ein unbenutzter Personenmarker als neuer Milizsoldat auf den Eingang gelegt. Wenn sie misslingt, passiert nichts. Nachdem Sir Palamon die ⚙-Probe abgelegt hat, kann er eine weitere Aktion ausführen.

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster einer seiner Gruppen oder Sir Alric Farrow auf das Labor stellen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

Wenn Sir Palamon 5 Erschöpfungsmarker angesammelt hat oder alle Elite-Monster (inkl. Alric) besiegt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit einem lauten Krachen stürmt plötzlich ein Dutzend schwer bewaffneter Wachen in den Wohnturm und bezwingt in kurzer Zeit die verbleibenden Monster. Sir Palamon stützt sich auf sein Schwert und richtet sich an euch: „Meinen tiefsten Dank, edle Helden." „Ich befürchte, dass eine vor langer Zeit bezwungene böse Macht sich wieder regt. Drachenlord Gryvorn darf nicht wiederkehren!" Der greise Ritter hebt sein Schwert und seufzt durch seinen aschgrauen Schnurrbart. „Mein Schwert war der Aufgabe nicht gewachsen. Kommt, lasst uns nach Arhynn zurückkehren und den Baronen berichten."

Die Helden haben gewonnen!

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

Der alte Ritter bricht zusammen, und sofort ergreifen die Monster die Flucht. Eines von ihnen ruft: „Mission erfüllt."

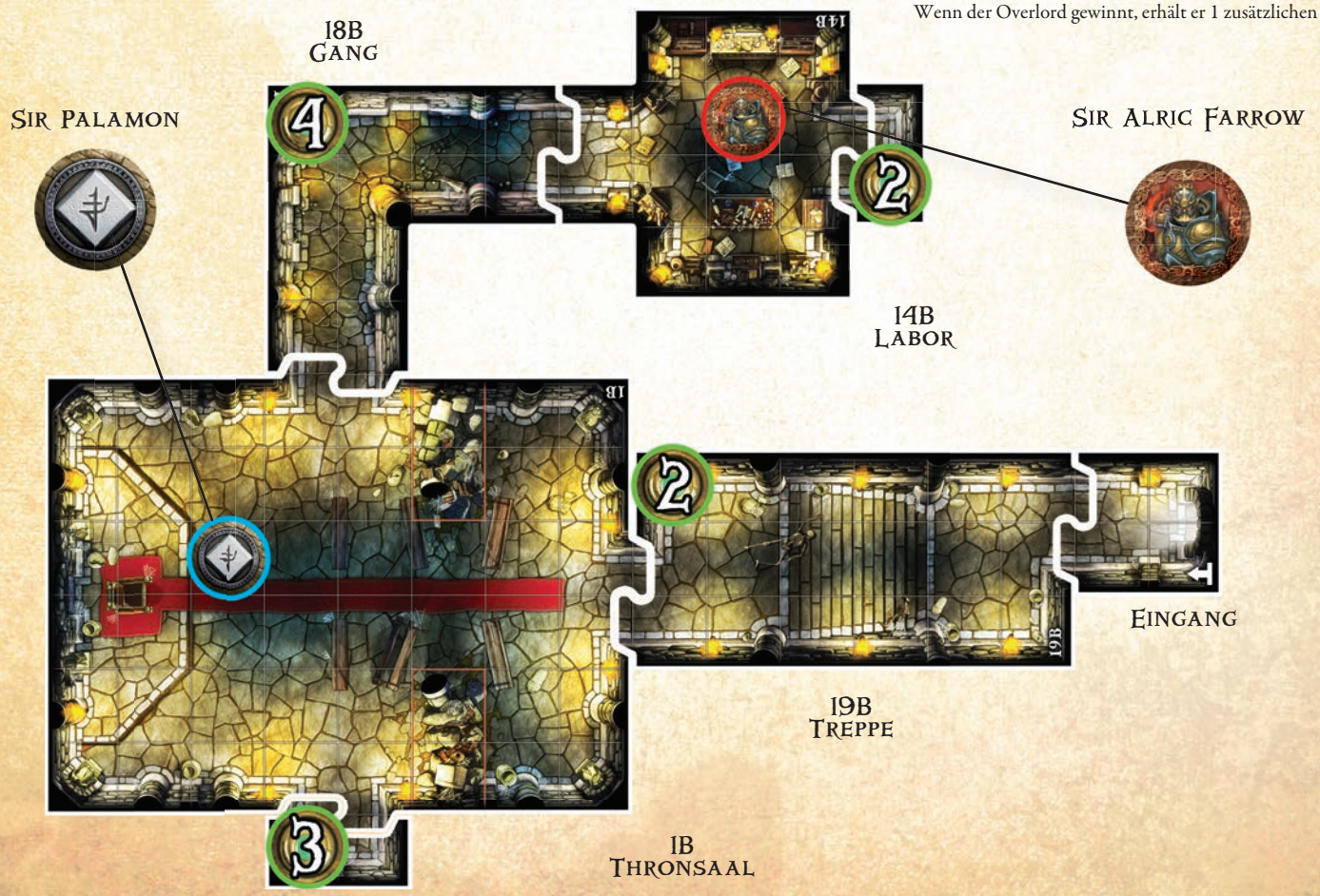
Der Overlord hat gewonnen!

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 Kardinal in Not

Szene 1

„Das mit diesem Overlord ist wirklich lästig“, sagt Baron Ghregorius durch seinen weißen Schnurrbart. „Der Kerl, der ermordet wurde, als ihr nach Arhynn kamt; das war nicht irgendwer. Das war Kurfürst Pellin. Als er noch jünger war, war er ein strammer Recke, genau wie ihr. Er und seine Kumpane nannten sich selbst die Schattenbändiger.“

„Wir glauben, sein Tod war kein Zufall“, fügt Baron Zachareth an und streicht sich durch den wohlziselierten Bart. „Wer auch immer dieser Overlord ist, er ist schlau. Wir müssen davon ausgehen, dass er es auf die Schattenbändiger abgesehen hat.“

„Koth war mit Pellin auf Reisen“, fährt Ghregorius fort. „Kardinal ist er jetzt; sitzt in seiner Kathedrale zu Ehren Kellos' in den Carthia-Bergen. Ihr sputet euch besser und vergewissert euch, dass er noch lebt. Den Stab des Lichts hat er auch – könnte nützlich sein, wie?“

Die Schatten werden länger, als ihr euch der Kathedrale nähert. Argwöhnisch zückt ihr eure Waffen und bringt den jungen Novizen fast um, der euch von hinter einem Felsen zuruft. „Zu Hilfe, ihr Tapferen! Die Kathedrale wird belagert. Der Kardinal hat den Schutz der Heiligen Flamme beschworen, aber dieser Lord Merick war schon drinnen. Er weiß, dass Kardinal Koth nur durch einen Gläubigen zu Schaden kommen kann – er lässt die Toten in unserem eigenen Friedhof auferstehen und setzt sie auf den Kardinal an. Ihr müsst das Relikt der Morgenröte finden, um die Heiligen Flammen zu überwinden. Haltet Lord Merick auf, bevor seine Zombies dem Kardinal ein Leid antun.“

Monster

Lord Merick Farrow. Sarkomanten. Zombies.
1 offene Gruppe.

Aufbau

Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf den Ausgang gestellt. Die Sarkomanten werden auf den Planwagen gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Ruinen gestellt. Die Zombies werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist das Relikt der Morgenröte.

4 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet auf den Friedhof gelegt. Sie stellen Grabsteine dar.

Die verriegelte Tür ist eine magische Barriere.

Sonderregeln

Die magische Barriere blockiert für Lord Merick Farrow nicht die Sichtlinie, wohl aber die Bewegung. Für alle anderen Figuren blockiert die Barriere die Sichtlinie und die Bewegung. Sobald die Helden das Relikt der Morgenröte finden, wird die magische Barriere aus dem Spiel genommen.

Einmal pro Zug kann Lord Merick von einem Nachbarfeld eines Grabsteins aus versuchen, einen Zombie zu erschaffen. Dazu legt er eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, wird der Grabstein durch einen normalen Zombie ersetzt. Der Zombie kann aber erst in der nächsten Runde aktiviert werden (diese Runde klettert er noch aus dem Grab). Der Overlord kann nur Zombies erschaffen, solange die Gruppengröße es zulässt. Siehe dazu auch den Abschnitt „Verstärkung“.

Die Zombies können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Jedes Mal, wenn ein Zombie das tut, legt der Overlord einen Erschöpfungsmarker vor sich ab. Sie sind für Szene 2 wichtig.

Verstärkung

Bevor die magische Barriere entfernt wird, kann der Overlord am Ende jedes seiner Züge, in dem Lord Mericks -Probe misslingt (und er somit keinen Zombie erschafft), 1 Monster der offenen Gruppe auf den Eingang stellen. Nachdem die magische Barriere entfernt wurde, kann der Overlord am Ende jedes seiner Züge 1 Monster der offenen Gruppe auf den Eingang stellen (egal, ob Lord Merick einen Zombie erschafft). In beiden Fällen muss die Gruppengröße eingehalten werden.

Siegbedingungen

Wenn die Helden Lord Merick Farrow besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Lord Merick Farrow verschwindet in einer großen Rauchwolke. Seine Stimme hallt noch nach. „Pestilenz und Seuche! So einfach gebe ich mich nicht geschlagen, ihr Würmer. Ihr habt mich nicht zum letzten Mal gesehen!“

Aus der Kathedrale hört ihr Glas in tausend Scherben zerspringen. Keine Zeit, den Sieg zu feiern – der Kardinal ist in Gefahr!

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn keine Zombies und keine Grabsteine mehr auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Der Sieg ist nah“, ruft Merick, als der letzte seiner Zombies davonschlurft. „Prophezeiungen und Flüche ... pah! Irgendwie kann man sie immer umgehen.“ Es gibt einen grellen Blitz und eine Rauchwolke, und Merick ist verschwunden.

Aus der Kathedrale hört ihr Glas in tausend Scherben zerspringen. Der Kardinal ist in Gefahr!

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Der Kardinal in Not

Szene 2

Die Kathedrale scheint euch unnatürlich still und dunkel. Über der Tür steht in den Stein gemeißelt: „Die Rechtschaffenen sollen die Gottlosen nicht fürchten" – das meinte der Novize wohl, als er sagte, dass nur ein gläubiger Mann Kardinal Koth etwas antun könne.

Dann hört ihr ein steinernes Knirschen und ein Ächzen wie aus dem Jenseits. Lord Merick hört nicht auf, Zombies zu erschaffen, diesmal aus der Krypta unter der Kathedrale – rechtschaffene Menschen, die zu gottlosen Taten gezwungen werden! Euch bleibt nicht viel Zeit, die Tür zur Bibliothek des Kardinals zu entriegeln und ihn lebend ins Freie zu bringen!

Monster

Lord Merick Farrow. Zombies. 3 offene Gruppen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf die Kapelle gestellt. 1 Elite-Zombie wird wie eingezeichnet auf die Bibliothek gestellt. Für jeden Erschöpfungsmarker, den der Overlord aus Szene 1 vor sich liegen hat, wird 1 normaler Zombie auf die Bibliothek gestellt (Gruppengröße wird ignoriert). Lord Merick Farrow und die 2 anderen offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

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

Der weiße Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Altar dar. Der Personenmarker wird wie eingezeichnet auf die Bibliothek gelegt. Er stellt Kardinal Koth dar.

Sonderregeln

Wenn die Tür zur Gruft oder zur Treppe zum ersten Mal geöffnet wird, stellt der Overlord eine seiner verbleibenden offenen Gruppen auf das entsprechende Spielplanteil. Wenn die andere Tür zum ersten Mal geöffnet wird, stellt der Overlord seine andere verbleibende offene Gruppe auf das entsprechende Spielplanteil. Nur Helden können diese Türen zum ersten Mal öffnen. Wenn eine solche Tür einmal geöffnet wurde, gilt sie als normale Tür.

Die verriegelte Tür zur Bibliothek kann erst geöffnet werden, wenn die Helden den Runenschlüssel gefunden haben. (Nur Helden können diese Tür zum ersten Mal öffnen.)

Kardinal Koth gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen. Er kann ♥ nur über den Altar zurückgewinnen (siehe „Der Altar"), und er kann nur von Zombies angegriffen werden. Er kann keine Aktionen ausführen, bis die Helden ihn befreien. Wenn ein Held die Tür zur Bibliothek zum ersten Mal öffnet, gilt der Kardinal als befreit (siehe „Die zweite Welle"). Ab der Runde, in der er befreit wurde, wird Kardinal Koth jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als letzter macht, und wird von diesem auch kontrolliert. Koth kann 1 Bewegungsaktion pro Aktivierung ausführen. Andere Aktionen kann er nicht ausführen.

Kardinal Koth

Lebenskraft: 16 Ausdauer: 0
Verteidigung: Geschwindigkeit: 4
: 2 : 4 : 2 : 4

Der Altar

Als Aktion kann ein Held versuchen, den Altar von einem Nachbarfeld aus zu aktivieren. Dazu legt er eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, wirft der Held 1 roten Machtwürfel. Kardinal Koth gewinnt die gewürfelten ♥ zurück (egal, wo Koth sich befindet). Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Der Altar kann nur einmal pro Runde erfolgreich aktiviert werden.

Verstärkung

Keine (siehe „Die zweite Welle" unten).

Die zweite Welle

Wenn ein Held die Tür zur Bibliothek zum ersten Mal öffnet, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Kardinal hält einen verzierten Stab empor, der sofort zu leuchten beginnt. Dann spricht er: „Kellos sei Dank, dass Ihr gekommen seid." „Lasst uns geschwind von hier enteilen."

Der Kardinal ist nun befreit, und der Overlord muss versuchen, ihn aufzuhalten. Jetzt wird Lord Merick auf den Eingang gestellt. Ab sofort kann der Overlord zu Beginn seines Zuges 1 Zombie auf die Bibliothek oder auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten). Wenn zu diesem Zeitpunkt eine Monstergruppe noch nicht auf die Gruft bzw. auf die Treppe gestellt wurde, wird sie jetzt dorthin gestellt. Diese Gruppe wird normal aktiviert und kann auch die Tür zu ihrem Raum öffnen.

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

Lord Mericks Gestalt flackert kurz. Dann ist nur noch ein Schemen seiner selbst zu sehen. Seine Stimme scheint von hinter einem schweren Vorhang zu euch zu dringen: „Ihr Helden seid rechte Plagegeister!" Der finstere Lord muss euch tatenlos zusehen.

Siegbedingungen

Wenn Kardinal Koth den Spielplan über den Eingang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Vor der Kapelle streckt Koth den Stab des Lichts in die Höhe. Er leuchtet kurz wie eine zweite Sonne. Als er wieder verblasst, sind alle Monster verschwunden. Koth überreicht euch den Stab.

„Mit diesem Stab bändigten vor nunmehr drei Dutzend Jahren meine Gefährten und ich den Drachenlord Gryvorn. Nun ist er euer." Dann hebt er eine Handfläche zum Himmel, und das Feuer von Kellos fährt in den Stab. „Geht nun, treue Helden, und Kellos sei mit euch. Bringt Licht in die aufkommende Dunkelheit."

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Kardinal Koth besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Den nehme ich", sagt Lord Merick. Er macht eine Handbewegung, und der Stab des Lichts fliegt aus Koths erschlafftem Griff in Mericks Hand. Sofort erlischt das Licht des Stabs, der nun von Schatten umhüllt ist. „Besten Dank für eure Hilfe." Mit einem höhnischen Lächeln stößt er den Stab vor ihm auf den Boden und verschwindet in einer Schattenwolke.

Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Stab des Lichts".

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Stab der Schatten".

Der Maskenball

Szene 1

Baron Ghregorius hat euch eine Einladung zu DEM gesellschaftlichen Ereignis des Jahres zukommen lassen – dem Maskenball im Hause Lord Theodirs! „Im Alter etwas eigentümlich geworden“, murmelt Ghregorius, „aber in jungen Jahren ein großer Held. Einer dieser Schattenbändiger, ihr wisst schon.“

„Ihr solltet ihn warnen, dass er auf der Liste des Overlords stehen könnte“, fügt Baron Zachareth an. „Nur, in dem Aufzug wollt ihr da nicht erscheinen, oder?“

Als ihr Lord Theodirs Landsitz erreicht, verstummen die Musik und das Gerede plötzlich, und dann ertönt ein Schrei. Eine männliche Stimme brüllt: „Wie seid ihr hier herein gekommen?“

Vor euch seht ihr eine Gestalt mit goldenem Haar ihre Maske vom Gesicht nehmen. Und plötzlich tauchen finstere Gestalten unter den Gästen auf. „Sie gehören zu mir. Und ich habe eine Einladung.“ Fast schon gelangweilt reißt die Frau dem Gast vor ihr die Maske vom Gesicht, zieht ihn an ihre Brust und schlägt ihm die langen Eckzähne in den Hals – sie ist ein Vampir! Sie wischt sich das Blut von den Lippen und gibt ihren Schergen ein Handzeichen. „Findet Lord Theodir und bringt ihn runter in die Schatzkammer!“

Die Gäste tragen alle Masken. Ihr und die Diener der Vampirdame werdet es nicht leicht haben, Lord Theodir ausfindig zu machen – ihr wisst ja noch nicht einmal, wie er aussieht! Am besten schnappt ihr euch jeden Gast und geleitet ihn nach draußen ... und am besten schneller als die schrecklichen Monster es tun.

Monster

Lady Eliza Farrow. Sarkomanten. 2 offene Gruppen.

Aufbau

Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf die Bibliothek gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Kapelle gestellt, die andere auf die Bibliothek. Die Sarkomanten werden zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Eine Maske lüften“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Doppelt so viele Aufgabenmarker wie Helden (die Hälfte davon blau, die andere Hälfte rot) werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. (Bei weniger als 4 Helden verteilt der Overlord die Marker so gleichmäßig wie möglich auf die 4 Spielplanteile.) Kein Spieler darf wissen, welche der verdeckten Marker blau und welche rot sind. Diese Marker stellen die maskierten Gäste dar.

Sonderregeln

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

Mit einem Aufschrei löst sich die Vampirdame in roten Nebel auf. Dann zieht der rote Nebel, noch immer kreischend, die Treppe in den Keller hinunter.

Die Gäste

Die roten Aufgabenmarker stellen Kultisten dar. Die blauen erlauchte Gäste – einer von ihnen ist Lord Theodir. Jeder Gast blockiert wie eine Figur die Sichtlinie und die Bewegung. Als Aktion kann ein Held oder ein Monster von einem Nachbarfeld aus die Maske eines Gastes lüften und dazu den Aufgabenmarker umdrehen.

Eine Maske lüften

Wenn ein blauer Marker aufgedeckt wird, ist der Gast kein Kultist. Der Gast kann dann von dem Helden oder Monster „hinausbegleitet“ werden (siehe unten).

Wenn ein roter Marker aufgedeckt wird, ist es ein Kultist. Der Marker wird sofort durch einen Sarkomanten ersetzt. Der erste enttarnte Kultist ist ein Elite-Sarkomant, alle weiteren sind normale. Wenn der Overlord einen Kultisten enttarnt, kann er ihn im selben Zug noch aktivieren. Wenn ein Held einen Kultisten enttarnt, kann der Sarkomant den Helden sofort angreifen, bevor der Held seinen Zug fortsetzt.

Gäste hinausbegleiten

Wenn eine Figur einen Gast hinausbegleitet, wird der Aufgabenmarker unter sie gelegt. Jede Figur kann nur 1 Gast gleichzeitig hinausbegleiten; wenn sie bereits einen Gast begleitet, kann sie keine weitere Maske lüften.

Ein Held rettet einen Gast, indem er mit ihm über den Eingang den Spielplan verlässt. Ein Held, der so den Spielplan verlassen hat, kann in seinem nächsten Zug den Eingang wieder betreten (ohne den Gast), indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt.

Ein Monster entführt einen Gast, indem es mit ihm über den Ausgang den Spielplan verlässt. Ein Monster, das so den Spielplan verlässt, kann ihn nicht wieder betreten, aber der Overlord zieht jedes Mal eine Overlordkarte, wenn ein Monster einen Gast entführt.

Die Helden sammeln die geretteten Gäste vor sich. Die entführten Gäste werden aus dem Spiel genommen. Wenn ein Held, der einen Gast hinausbegleitet, besiegt wird, gilt der Gast als getötet und wird aus dem Spiel genommen. Wenn ein Monster, das einen Gast hinausbegleitet, besiegt wird, wird der Aufgabenmarker mit der blauen Seite nach oben auf das Feld des Monsters gelegt. Als Aktion kann ein Held oder Monster den enttarnten Gast von einem Nachbarfeld aus aufnehmen und hinausbegleiten.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

Wenn alle Monster besiegt sind (oder wenn der letzte Gast entführt oder gerettet wurde), endet die Szene. Noch auf dem Spielplan verbleibende Gäste gelten als von den Helden gerettet. Die Helden finden per Würfelwurf heraus, ob Lord Theodir unter den geretteten Gästen ist: im Spiel mit 2 oder 3 Helden werfen sie einen grauen, im Spiel mit 4 Helden einen schwarzen Verteidigungswürfel. Wenn die Helden höchstens so viele ⛊ würfeln, wie sie Gäste gerettet haben, haben sie Lord Theodir gerettet; dann liest der Overlord folgenden Text vor:

„Meinen aufrichtigen Dank“, sagt Lord Theodir. „Ich fasse es nicht, dass sie meine Feier ruiniert hat – da möchte ich doch beinahe die Farrows nächstes Jahr NICHT mehr einladen.“ Er seufzt und deutet auf die Treppe, die in den Keller führt. „Inzwischen ist sie wahrscheinlich schon halb auf dem Weg zu meiner Schatzkammer. Ihr solltet euch beeilen und verhindern, dass sie sich Fortunas Würfel aneignet. Ihr werdet sie brauchen, wenn ihr wiederholen wollt, was meine Gefährten und ich vor drei Dutzend Jahren vollbracht haben.“ Lord Theodir wirkt nicht sehr beunruhigt – ist er verrückt? “Na, dann los! Ab mit euch.“

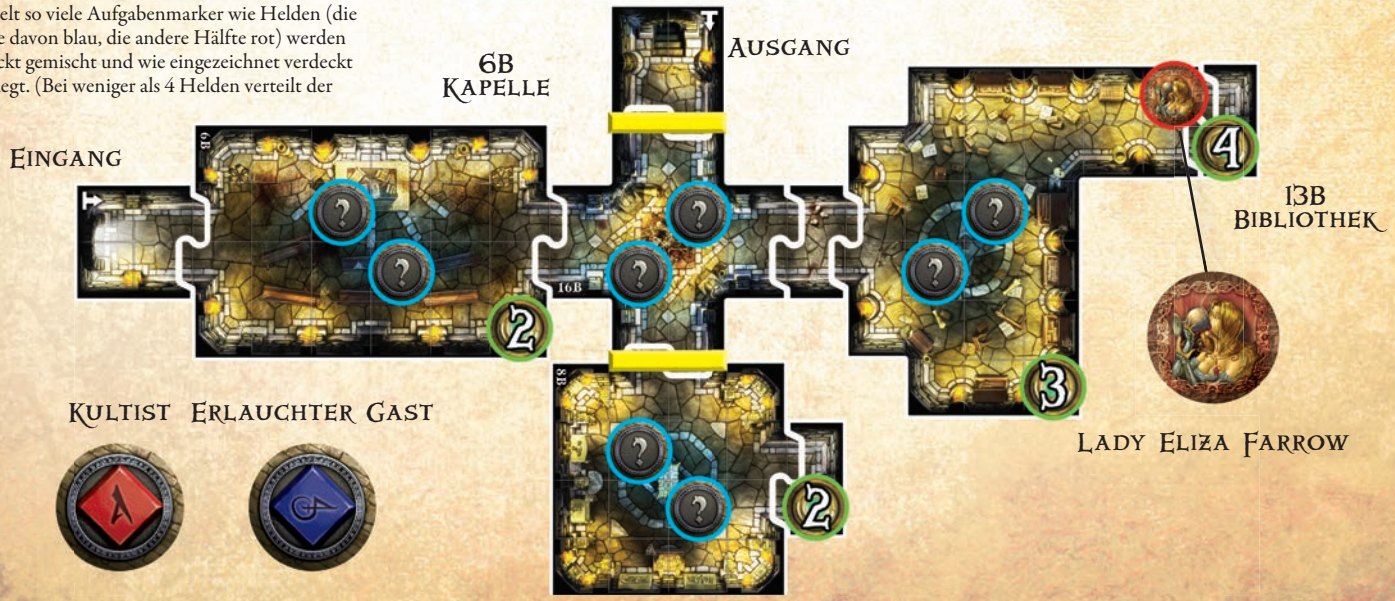
Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn die Helden Lord Theodir nicht gerettet haben, hat Lady Eliza Farrow ihn erwischt und mitgenommen. Der Overlord liest dann folgenden Text vor:

„Ich flehe euch an“, schluchzt ein Dame mit einer silbernen Maske. „Sie hat den armen Theo! Sie hat ihn sicher nach unten zur Schatzkammer mitgenommen. Sie darf die Kammer auf keinen Fall betreten.“

Helden bekommen wohl keine Pause.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Der Maskenball

Szene 2

Die Familiengruft unter Lord Theodirs Landsitz ist düster und erfüllt vom Scharren und Knurren monströser Gestalten. Sind es die Diener des Overlords, oder ist Lord Theodir tatsächlich wahnsinnig geworden? Wie dem auch sei, ihr steht zunächst mal vor einer verschlossenen Tür. Über dem Türsturz steht in leuchtenden Buchstaben ein Rätsel geschrieben – es sieht aus, als müsstet ihr es lösen, wenn ihr die Tür nicht aufbrechen oder das Schloss knacken könnt.

Monster

Lady Eliza Farrow. Höhlenspinnen. 2 offene Gruppen.

Aufbau

Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf die Goblinhöhle gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Spinnenhöhle gestellt. Die 2 offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Sonderregeln

Wenn zum ersten Mal die Tür zur Goblinhöhle geöffnet wird oder eine Figur ein Feld der Goblinhöhle betritt, stellt der Overlord 1 seiner übrigen offenen Gruppen auf die Goblinhöhle. Wenn zum ersten Mal die Tür zur Gruft geöffnet wird oder eine Figur ein Feld der Gruft betritt, stellt der Overlord die andere offene Gruppe auf die Gruft.

Die Türen

Jede Tür auf dem Weg zu Lord Theodirs Schatzkammer ist auf magische Weise verschlossen. Sie können nicht normal geöffnet werden. Wenn eine Figur eine Aktion zum Öffnen ausführt, muss sie sich entscheiden:

Die Tür aufbrechen: Die Figur legt eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, wird die Tür aus dem Spiel genommen. Sie kann nicht mehr geschlossen werden. Das gilt als Öffnen der Tür. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Das Rätsel lösen: Die Figur legt eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, stellt ihr Spieler die Figur sofort auf das nächste leere Feld seiner Wahl auf der anderen Seite der Tür. Hierbei bleibt die Tür geschlossen. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Das Schloss knacken: Die Figur legt eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, hat die Figur die Tür geöffnet. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Jede Figur kann nur einmal pro Zug versuchen eine Tür auf eine der drei Arten zu „öffnen".

Lady Eliza Farrow versucht immer, das Rätsel zu lösen. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, hat sie die Lösungen der Rätsel bereits aus Lord Theodir herausgepresst, weshalb alle ihre -Proben zur Beantwortung der Rätsel automatisch gelingen **außer bei der verriegelten Tür** vor dem Ausgang. Bei dieser letzten Tür muss sie eine ganz normale Probe ablegen.

Figuren ohne Attribute, wie Vertraute oder Monster (außer Lady Eliza), können Türen nicht öffnen. Eine Tür, deren Schloss geknackt wurde, kann normal geschlossen werden.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

Wenn die Helden über den Ausgang den Spielplan verlassen oder Lady Eliza besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Hinter euch stößt Eliza einen verzweifelten Schrei aus. „Nein! Die Würfel gehören mir!" Als du gerade nach dem einzigen Schatz in der Kammer – einem blauen Samtbeutel – greifst, stürzt Eliza so schnell auf euch zu, dass ihre Umrisse verschwimmen. Doch in dem Moment, da deine Hand den Beutel berührt, stolpert Eliza über eine vorstehende Steinplatte. Als sie sich wieder aufrichtet und euch wütend anstarrt, hört ihr ein lautes Krachen, und ein gewaltiger Kerzenhalter stürzt um und begräbt sie unter sich. Doch gerade noch rechtzeitig verwandelt sie sich in roten Nebel, und ihre Stimme hallt verächtlich durch die Gruft. „Pah. Das Glück war diesmal auf eurer Seite ... aber nicht mehr lange. Wir werden uns wiedersehen, ihr ‚Helden'." Dann ist sie verschwunden.

Die Helden gewinnen!

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

„Zu spät", flüstert die Vampir-Lady, und ihre Augen glühen, als sie den blauen Samtbeutel hochhält. „Das Glück war heute mit meiner Familie. Mein Gemahl wird hocherfreut sein – und unser Meister ebenso." Mit diesen Worten entleert sie den Beutel. Die knöchernen Würfel fallen klackernd zu Boden, und als sie zur Ruhe kommen, leuchten auf ihren Seiten entsetzliche, finstere Runen. Als ihr wieder aufblickt, ist Lady Eliza verschwunden.

Der Overlord gewinnt!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Fortunas Würfel".

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Würfel der Qualen".

Flügel des Todes

Szene 1

Baron Zachareth stolziert auf euch zu. „Ich war gerade bei Ghregorius. Leider konnte ich seine Bitte um ein Darleben nicht erfüllen. Die Schatzkammern Arhynns sind wohl nahezu leer – bald wird keine unserer Baronien mehr seine Soldaten bezahlen können." Der Baron rückt seinen Waffenrock zurecht und seufzt. „Ghregorius und ich betreiben gemeinsam Silberminen in den Carthia-Bergen. Turm Greystone bewacht einige der größten davon, aber aus der Region sind seit geraumer Zeit keine Lieferungen mehr eingetroffen. Ich habe den Verdacht, dass der finstere Overlord hier seine Hand im Spiel hat. Bitte geht der Sache nach."

Auf dem Weg zum Wachturm müsst ihr eine enge Schlucht durchqueren. Plötzlich verdunkelt sich die Sonne, und eine mächtige geflügelte Gestalt landet auf dem steinigen Boden vor euch. „Seid gegrüßt, Sterbliche", spricht die Gestalt. „Ich bin Belthir, Erbe des Gryvorn." Er hält kurz inne, als erwarte er, dass ihr euch vorstellt. Als ihr stumm bleibt, fährt er fort. „Euch bin ich nicht übel gesonnen, aber mein Auftrag ist es, die Besatzung des Wachturms auszurotten. Und dabei kann ich keine Störenfriede gebrauchen." Mit einem kräftigen Schub seiner Drachenbeine erhebt sich Belthir in die Luft und fliegt auf die Wand der Schlucht zu. Dann schlägt er mit einem wuchtigen Hieb seines muskulösen Schwanzes einen Felsbrocken los, der krachend in die Schlucht fällt. „Meine Diener werden euch schon aufhalten. Bis zum nächsten Mal, Sterbliche!" Als Belthir davonfliegt, seht ihr Monster in den Hängen der Schlucht auftauchen, die sich daran machen, noch mehr Felsen hinunter zu stürzen.

Wenn ihr der Besatzung des Wachturms zur Hilfe eilen wollt, müsst ihr euch beeilen.

Monster

Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Höhlenspinnen werden auf die Schlucht gestellt, die offene Gruppe auf die Feuerstelle.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Sonderregeln

Zu Beginn jedes seiner Züge, nach der Verstärkung, kann der Overlord 1 Aufgabenmarker mit der Rückseite nach oben auf ein leeres Feld der Schlucht legen. Diese Aufgabenmarker sind Felsbrocken – sie blockieren Sichtlinie und Bewegung.

Als Aktion kann ein Held versuchen, einen Felsbrocken auf einem Nachbarfeld zu beseitigen. Dazu legt er eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, wird der Marker vom Spielplan genommen. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Als Aktion kann ein Held versuchen, über 1 benachbarten Felsbrocken zu klettern. Dazu legt er eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, bewegt er sich auf ein beliebiges leeres Nachbarfeld dieses Felsbrockens. Dabei ignoriert er Figuren und Hindernisse, die normalerweise seine Bewegung blockieren würden.

In dieser Szene können Höhlenspinnen sich über Felder mit Felsbrocken bewegen und sogar ihre Bewegung auf ihnen beenden.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

Wenn alle Helden auf dem Ausgang stehen, liest der Overlord folgenden Text vor:

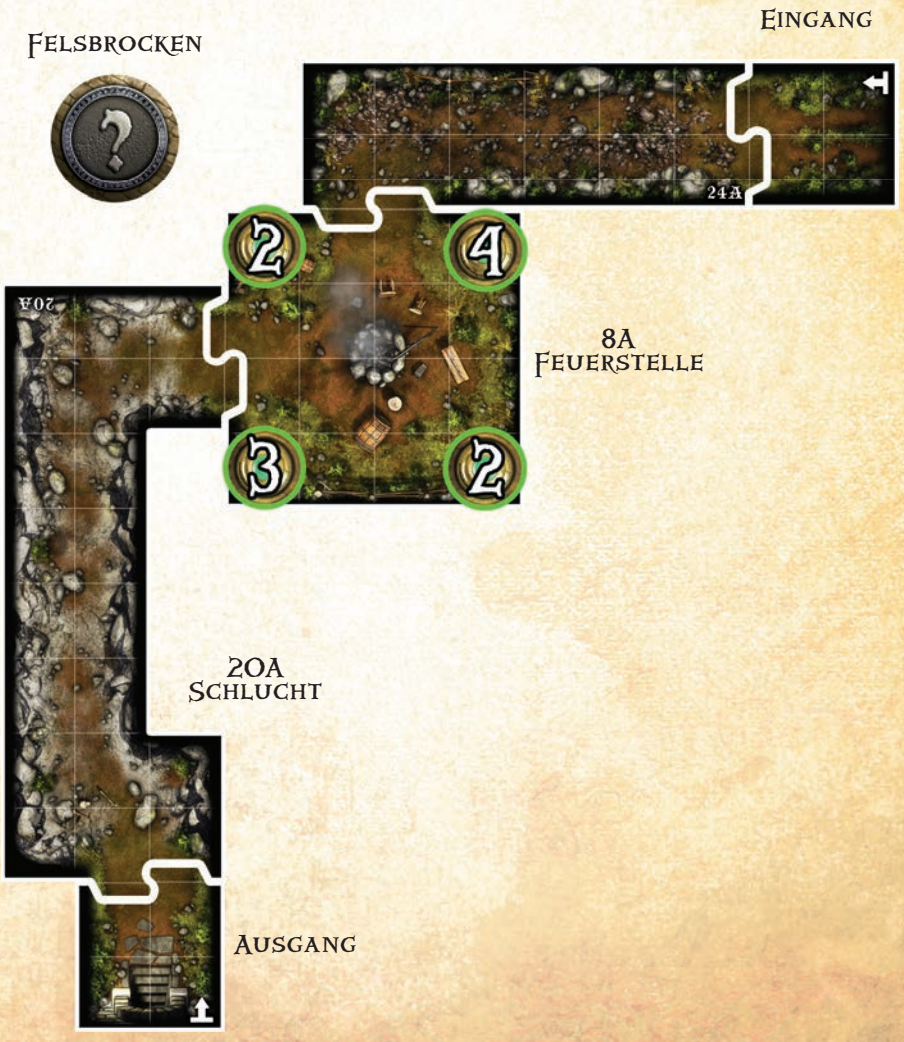
Vor euch seht ihr die verstreuten Gebäude der Wachturmsiedlung Greystone – wenn ihr euch beeilt, schafft ihr es vielleicht noch rechtzeitig.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn ein Held am Ende seines Zuges auf der Schlucht steht und alle seine Nachbarfelder entweder von Felsbrocken oder von Figuren besetzt sind **oder** wenn alle Aufgabenmarker gleichzeitig auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Euer Gefährte sitzt in der Falle! Es wird dauern, ihn aus den Trümmern zu befreien, aber das ist euch lieber, als mit verringerter Stärke gegen Belthir anzutreten. Als könnten die Monster eure Gedanken lesen, wenden sie sich ab und hasten Richtung Greystone. Jetzt wird die Zeit knapp ...

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Ihr steht am Kopf der letzten Brücke vor dem Wachturm. Ihr seht die Wachen auf dem Turm ihre Runden drehen, nicht ahnend, welches Schicksal sie schon bald ereilen wird. Ihr wisst nicht, warum Belthir sie alle töten will, aber ihr wisst, dass ihr das nicht zulassen könnt – haltet Belthir auf!

Monster

Belthir. Elementare. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Belthir wird wie eingezeichnet auf die Steinbrücke gestellt; ebenso die Elementare. Die offene Gruppe wird auf den Wasserfall gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Je 2 Personenmarker werden wie eingezeichnet auf das Wachhaus und auf die Hütte gestellt. Sie stellen Wachen dar.

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, muss jeder Held seinen ersten Zug überspringen.

Sonderregeln

Die Personenmarker sind Wachen. Sie gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Sie können nie ♥ wiedergewinnen, sie können keine Zustände erhalten, und alle ihre Attributsproben gelingen automatisch.

Wachen

Lebenskraft: 6 Geschwindigkeit: 4
Verteidigung: Angriff:

Am Ende des letzten Heldenzuges jeder Runde werden alle Wachen aktiviert, auf deren Spielplanteil Helden und/oder Monster stehen. Die Wachen werden vom Helden kontrolliert, der seinen Zug als letzter gemacht hat. In ihrer Aktivierung bewegt sich jede Wache auf dem kürzesten Weg auf das nächste Monster zu. Wenn sie ihre Bewegung auf einem Nachbarfeld des Monsters beendet, greift sie es an. Wenn 2 Monster gleich weit entfernt stehen, entscheiden die Helden, zu welchem sie sich bewegt.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

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

Schwer verwundet taumelt der Halbdrache rückwärts. „Und ich hatte euch für nicht ernst zu nehmende Gegner gehalten", faucht er, „aber ich sehe, dass ich euch unterschätzt habe." Dann macht er einen Satz und fliegt davon. „Wir werden uns wiedersehen, meine Freunde."

Einer der Überlebenden kommt auf euch zu. „Ehrenwerte Herren, ich weiß nicht, welches glückliche Schicksal euch hergeführt hat, aber habt Dank. Hier, nehmt." Er hält euch einen schweren Schild aus schwarzem Eisen hin. „Das Drachenvieh hatte es wohl hierauf abgesehen. Es hat uns ein Unglück nach dem anderen beschert, seit wir es in einer der Minen gefunden haben. Nehmt es mit, wir flehen euch an!"

Die Helden gewinnen!

Wenn alle 4 Wachen besiegt werden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Belthir beugt sich über die letzte sterbende Wache und hebt dann einen massigen Gegenstand aus schwarzem Eisen empor – einen Schild. „Man sagt, es sei aus einer einzigen Schuppe meines Ahnherrn geschmiedet worden – abergläubischer Unsinn!" Er schnallt sich den Schild um und grinst euch hämisch an. „Ich habe bekommen, was ich wollte. Wenn wir das nächste Mal aufeinandertreffen, hoffe ich, dass ihr mehr zu bieten habt!" Dann schwingt er sich in die Luft und fliegt davon.

Der Overlord gewinnt!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Schild des Dunklen Gottes".

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Schild des Zorek".

Die Kammer der Schatten

Intermezzo 1

„Die Schattenbändiger spielten eine zentrale Rolle im Sieg über ein Wesen namens Gryvorn“, erklärt euch die Bibliothekarin des Hauses Ghregorius. Sie rückt ihre Nickelbrille zurecht und fährt fort. „Schenkt man den Schattenbändigern Glauben, war Gryvorn ein Drachenlord – doch das ist lächerlich. Wie dem auch sei, sie bannten Gryvorn (erneut) in einen Runenstein, den sie darauf entzweibrachen.“

„Zachareth ist sich sicher, dass der Overlord eine Hälfte davon hat“, wirft Baron Ghregorius ein. „Wenn das stimmt, sucht er bestimmt nach der anderen – der Hälfte, die Pellin und seine Kumpane in dieser Schattenkammer eingeschlossen haben. Wo das vermaledeite Ding ist, oder gar, wie man rein kommt, schien natürlich niemand zu wissen, aber wir haben es ausbaldowert.“ Der alte Baron streckt stolz die Brust heraus. „Also alles gar nicht so schwer – macht euch auf und bringt das verfluchte Ding her, so schnell ihr könnt.“

Mithilfe der Karten und Notizen von Ghregorius findet ihr den Eingang der Kammer der Schatten. Ihr geht hinein, und findet eine schwere, verschlossene Schatulle – sie muss die Schattenrune enthalten!

Als ihr euch zum Gehen wendet, seht ihr jedoch den Ausgang von einer unerwarteten Gestalt versperrt: Baron Zachareth! Und in einer Hand hält er einen schwarzen Stein – das muss die andere Hälfte der Schattenrune sein! „Danke, dass ihr die Drecksarbeit übernommen habt“, wirft er euch höhnisch entgegen. „Jetzt brauche ich euch nur zu töten und sie mir zu nehmen.“

Ab jetzt habt ihr dasselbe Ziel wie Zachareth: so schnell wie möglich mit der Schatulle davon kommen.

Monster

Baron Zachareth. 3 offene Gruppen.

Aufbau

Die Helden stellen ihre Figuren auf die mit einem „X“ markierten Felder.

Die Heldenspieler wählen einen Helden, der die Schatulle trägt, und legen den grünen Aufgabenmarker auf seinen Heldenbogen.

Baron Zachareth wird wie eingezeichnet auf die Höhle gestellt. Ebenso 1 der Monstergruppen. 1 Monstergruppe wird auf das Flussufer gestellt. Die dritte Monstergruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist der Runenschlüssel für die Tür zur Höhle.

2 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Enden einer Treppe dar.

Sonderregeln

Die Monster auf dem Flussufer können erst aktiviert werden, sobald ein Held ein Feld des Planwagens betritt. Ab dann können sie normal aktiviert werden.

Türen, Schlüssel und Besonderheiten des Spielplans

Der besondere Suchmarker in der Kammer der Schatten ist ein Runenschlüssel. Sobald ein Held den Runenschlüssel gefunden hat, kann jeder Held die Tür zur Höhle normal öffnen.

Die Aufgabenmarker sind zwei Enden einer Treppe. Eine Figur auf einem Ende der Treppe kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf das andere Ende zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Große Monster passen durch die Treppe. Vom einen Ende der Treppe besteht keine Sichtlinie zum anderen Ende.

Die Tür zwischen dem Planwagen und dem Flussufer klemmt. Eine Figur, welche die Tür (als Aktion) öffnen will, muss eine -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, hat die Figur die Tür geöffnet. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Schwimmen

Als Aktion kann eine Figur versuchen, sich von einem Wasserfeld des Flussufers auf ein Wasserfeld des Bachs zu bewegen (zu schwimmen). Dazu legt die Figur (zusätzlich zur Aktion) eine -Probe ab. Wenn sie gelingt, zieht die Figur auf das vom Flussufer aus nächste leere Wasserfeld des Bachs. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Als Aktion kann sich eine Figur auf einem Feld am unteren Rand des Bachs den Wasserfall hinunterstürzen. Dazu stellt der Spieler die Figur auf ein leeres Feld seiner Wahl am oberen Rand des Wasserfalls und wirft 1 roten Machtwürfel; die Figur erleidet die gewürfelten .

Zachareth

Baron Zachareth kann sich durch beide Türen bewegen, als wären sie nicht da. Wenn er schwimmt oder sich den Wasserfall hinunterstürzt, braucht er keine Probe abzulegen oder zu erleiden – er bewegt sich einfach, wie oben beschrieben. Wenn Baron Zachareth besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Denkt nicht, ihr hättet schon gewonnen“, ruft euch der finstere Baron zu, und mit einem Knall löst sich sein Körper in schwarzen Rauch auf. „Wir sehen uns wieder!“

Dann wird Baron Zachareth auf den Eingang gestellt.

Die Schatulle

Am Anfang des Abenteuers haben die Helden die Schatulle (den grünen Aufgabenmarker). Sie können sie einem beliebigen Helden geben. Wenn sie sich nicht einigen können, bekommt sie der Held mit der größten (bei Gleichstand entscheidet der Zufall).

Als Aktion kann ein Held einem benachbarten Helden die Schatulle geben.

Wenn die Figur, welche die Schatulle trägt, besiegt wird, lässt sie diese auf einem leeren Nachbarfeld ihrer Wahl (bzw. so nah wie möglich) fallen (nicht in eine Grube).

Als Aktion kann ein Held oder Zachareth die Schatulle von einem Nachbarfeld aus aufnehmen.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

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

Die fauchenden und brüllenden Schergen des Overlords sind dir hart auf den Fersen. Dein Herz schlägt dir im Hals, und dein keuchender Atem schmeckt nach Kupfer und Galle. Du rennst schneller, als du jemals in deinem Leben gelaufen bist. Schließlich brichst du durch ein Dickicht und stolperst direkt in einen Trupp Soldaten in den Farben des Hauses Ghregorius. An der Spitze reitet der alte Baron, der sich wütend den Schnurrbart zupft. „Da hat er mir ja fein Sand in die Augen gestreut. Aber jetzt bin ich zum Glück auf den Trichter gekommen. Sind wir zu spät? Hat Zachareth die Schattenrune schon?“

Nach Luft ringend überreichst du Ghregorius die Schatulle. Der Baron zieht einen Schlüssel an einer Silberkette unter seinem Wams hervor, steckt ihn ins Schloss und öffnet die Schatulle. Zum Vorschein kommt ein schwarzer Steinklumpen, der in einem unheimlichen Licht pulsiert. „So!“, sagt Ghregorius. „Das ist sie dann wohl, wie? Auf! Zurück nach Arbynn; er soll sie nie bekommen!“

Die Helden gewinnen!

Wenn Zachareth mit der Schatulle den Spielplan über den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit wehendem Waffenrock schreitet Zachareth siegessicher voraus. Ihr macht die letzten Monster vor euch nieder und rennt ihm nach. Doch plötzlich versperrt euch eine massige Gestalt in schwarzer Plattenrüstung den Weg: Sir Alric Farrow. Mit einem dumpfen Schlag landet der Halbdrache Belthir neben ihm. Und hinter euch schreitet Splig, der Goblinkönig, an der Spitze einer gigantischen Horde von Goblins heran. Zachareth kommt zum Stehen und übergibt mit einem triumphierenden Lächeln die Schatulle Lord Merick, während Lady Eliza ihm eine schwarze Kutte anlegt.

„Die Runde geht an mich, Helden. Danke fürs Mitspielen. Und ohne euch hätte ich es auch nicht geschafft – solch ergebene Untertanen werde ich gebrauchen können, wenn ich erst König bin. Ich werde euch also euer Leben lassen. Vorerst zumindest.“

Lachend verschwindet der Overlord mit seinen Hauptmännern in der heraufziehenden Dunkelheit. Was sollt ihr nur Baron Ghregorius erzählen?!

Der Overlord gewinnt!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Die Schattenrune“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Die Schattenrune“.

Treppe
4B
Kammer
der Schatten
Runenschlüssel
Die Schatulle
9A
Planwagen
Baron
Zachareth
5B
Höhle
3A
Flussufer
6A
Bach
Eingang
1A
Wasserfall
Ausgang

Der wahre Overlord

Intermezzo 2

„Dank eurer Mühen haben wir dem abscheulichen Overlord einen Strich durch die Rechnung machen können“, sagt Baron Ghregorius.

„Und“, fügt Baron Zachareth an, „wir wissen jetzt, wonach er sucht: nach der Schattenrune. Ghregorius und ich haben uns zusammengetan und herausgefunden, wo sich die Kammer der Schatten befindet, in der die Schattenrune versteckt ist. Meine Truppen werden das Gebiet sichern. An euch, Ghregorius, ist es nun, die Identität des Overlords aufzudecken.“

Baron Zachareth verlässt den Saal, und Ghregorius wendet sich an euch. „Zachareth spricht wahre Worte, und ohne ihn hätte ich die Kammer der Schatten nie gefunden, und die Schattenbändiger auch nicht. Trotzdem wäre es mir lieber, wenn ihr euch auch aufmacht zur Kammer und Zachareths Truppen helft, sie gegen den Overlord zu verteidigen. Ich werde nach euch senden, sobald ich herausgefunden habe, wer er ist, sodass wir ihn direkt bekämpfen können.“

Ghregorius‘ Sorge war nicht unbegründet – als ihr am besagten Ort ankommt, findet ihr nicht etwa Zachareths Truppen, sondern Scharen von Monstern! Ihr kämpft euch durch die vordersten Reihen und stoßt bald auf die Vorhalle der Kammer der Schatten. Wenn ihr die drei Portale zur Kammer wieder schließen könnt, solltet ihr in der Lage sein, die Stellung zu halten, bis Zachareth oder Ghregorius Hilfe schicken.

Monster

Baron Zachareth. 3 offene Gruppen.

Aufbau

Je 1 offene Gruppe wird auf den Drachenhort, die Kloake und die Lavahöhle gestellt. Die entsprechende Monsterkarte wird neben das Portal vor dem jeweiligen Spielplanteil gelegt; dieser Monstertyp ist nun diesem Portal zugewiesen. Baron Zachareth wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Die Helden stellen ihre Figuren auf die mit einem „X“ markierten Felder in der Höhle.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der weiße Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Schattenschlüssel dar.

1 roter, 1 blauer und 1 grüner Aufgabenmarker werden gemischt und zufällig auf die eingezeichneten Felder gelegt. Diese Marker sind das Runenschloss der Stärke, das Runenschloss der Schläue und das Runenschloss der Macht, wie auf der Übersicht eingezeichnet. Kein Spieler darf wissen, welcher der verdeckten Marker welche Farbe hat.

Sonderregeln

Die verriegelten Türen können nur von einer Figur geöffnet werden, die den Schattenschlüssel trägt. Sobald sie einmal geöffnet wurden, werden sie aus dem Spiel genommen; sie können dann nicht mehr geschlossen werden.

Der Schattenschlüssel

Als Aktion kann ein Elite-Monster oder Baron Zachareth den Schattenschlüssel von einem Nachbarfeld aufnehmen. Als Aktion kann eine Figur den Schattenschlüssel auf ein leeres Nachbarfeld legen.

Portale & Runenschlösser

Es gibt 3 Portale: das rote, das blaue und das grüne Portal. Über diese Portale bringt der Overlord Verstärkung ins Spiel, und die Helden müssen versuchen, sie zu schließen. Jedes Portal besteht aus 4 farbig markierten Feldern (beim blauen Portal das ganze Spielplanteile, bei den beiden anderen die 4 „Außen“-Felder).

Die Portale werden über die Runenschlösser geschlossen. Kein Spieler weiß jedoch, welches Runenschloss welches Portal schließt, bis das jeweilige Runenschloss aktiviert wird.

Als Aktion kann ein Held ein Runenschloss auf einem Nachbarfeld aktivieren, um das entsprechende Portal zu schließen. Dazu legt er eine -Probe (für das Runenschloss der Stärke) bzw. eine -Probe (für das Runenschloss der Macht) bzw. nach seiner Wahl eine - oder -Probe (für das Runenschloss der Schläue) ab. Wenn sie gelingt, dreht er den Aufgabenmarker um und legt ihn auf das gleichfarbige Portal (in die Mitte der 4 Felder des Portals). Dieses Portal ist jetzt verschlossen, und die 4 Felder sind nicht mehr Teil des Spielplans – Spieler, deren Figur(en) auf dem Portal standen, stellen sie auf das jeweils nächste leere Feld ihrer Wahl.

Wenn die Probe misslingt, passiert nichts.

Zachareth

Wenn die Helden das erste Portal geschlossen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Unter großer Anstrengung schließt du das erste Portal und hörst aus der Ferne Kriegshörner erschallen … kommen Zachareths Truppen euch endlich zur Hilfe? Schon bald schreitet Baron Zachareth selbst mit wehendem Umhang auf euch zu … doch dann hebt er seine rechte Hand, und ihr seht, dass sie dunkle Magie sie umzuckt. „Ghregorius und seine verfluchten Ideen“, murmelt Zachareth. „Sei‘s drum. Es ist an der Zeit, da ihr mich erkennen sollt! Die Schattenrune gehört mir, und ihr werdet mich ganz bestimmt nicht aufhalten.“

Der Overlord stellt Baron Zachareth auf das nächste leere Feld seiner Wahl neben dem gerade geschlossenen Portal. Er kann Zachareth auch sofort aktivieren. Nach seiner Aktivierung fährt der Held mit seinem Zug fort.

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

„Denkt nicht, ihre hättet schon gewonnen“, ruft euch der finstere Baron zu, und mit einem Knall löst sich sein Körper in schwarzen Rauch auf. „Wir sehen uns wieder!“

Verstärkung

Monster werden als Verstärkung über das jeweils zugewiesene Portal ins Spiel gebracht. Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster jeder Gruppe auf das jeweilige Portal stellen (Gruppengröße einhalten). Wenn das einem Monstertyp zugewiesene Portal geschlossen wird, kann dieser Monstertyp nicht mehr ins Spiel gebracht werden.

Zusätzlich zu den obigen Monstern kann Zachareth, nachdem er besiegt wurde, als Verstärkung über jedes noch offene Portal ins Spiel gebracht werden.

Siegbedingungen

Wenn die Helden alle 3 Portale geschlossen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Portale sind geschlossen. Mit den verbleibenden Monstern werdet ihr leicht fertig. Zachareth selbst macht sich in einer Rauchwolke aus dem Staub. „Ihr Narren! Ich brauche die Schattenrune nicht, um euch den Garaus zu machen! Ich werde König sein! Und ihr werdet vor mir niederknien!“

Die Helden gewinnen!

Wenn ein Elite-Monster oder Zachareth mit dem Schattenschlüssel den Spielplan über den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Muahahahaa! Ihr Narren. Mit der Schattenrune bin ich stärker als je zuvor! Ich werde meinen Meister in diese Welt zurückholen, und die Baronien Daqans werden BRENNEN!“

Der Overlord gewinnt!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Die Schattenrune“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Die Schattenrune“.

Rotes Runenschloss
Grünes Runenschloss
Blaues Runenschloss
Grünes Portal
2B Drachenhort
Ausgang
Runenschloss der Macht
Runenschloss der Stärke
9B Höhle
12B Lavahöhle
Schattenschlüssel
Rotes Portal
Runenschloss der Schläue
21B Kloake
Blaues Portal

Die Schatzkammer der Monster

Szene 1

„Bevor ich Bauer wurde“, erzählt euch Frederick, „war ich als der trefflichste Bogenschütze in ganz Terrinoth bekannt. Adlerauge haben sie nicht genannt. Aber ich muss ehrlich sein: Es war nicht allein mein Verdienst. Nein, ich hatte einen Bogen ... die großartigste Waffe, die je ein Mensch erblickte. Ein Werk der Latari. Einfach überwältigend!“ Der alte Bauer seufzt, und seine Finger zucken und krümmen sich, als erinnerten sie sich an die Form des Bogens. „Jetzt hat ihn der Overlord, aber ich weiß, wo er ihn versteckt hält. Ich kann euch zu dem Ort führen und euch Zutritt verschaffen.“

Und so reist ihr nach Süden und überquert den Fluss Rhynn hinüber nach Carthia. Am Flussufer werdet ihr von einer Horde Monster bedrängt. Der Overlord muss sie geschickt haben, um Frederick zu töten.

„Bitte beschützt mich“, sagt Frederick. „Ich bin nicht mehr der Krieger, der ich mal war. Aber wenn ihr mich zur Schatzkammer bringt, kann ich die Bindung zwischen mir und dem Bogen dazu nutzen, die Transportglyphen zu aktivieren. Ich kann euch immer noch helfen!“ Wenn ihr Frederick lebendig in die Schatzkammer geleiten wollt, müsst ihr mit Bedacht vorgehen.

Monster

Merriods. 1 offene Gruppe. (Aufgrund der besonderen Verstärkungsregeln kann der Overlord keinen Monstertyp wählen, deren Figuren 6 Felder besetzen, z. B. Schattendrachen.)

Aufbau

Die Merriods werden auf das Flussufer gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Planwagen gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist der Runenschlüssel für die verriegelte Tür.

Ein Personenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Frederick dar.

Sonderregeln

Die verriegelte Tür ist magisch verschlossen und kann erst geöffnet werden, wenn die Helden den Runenschlüssel gefunden haben. Nachdem ein Held den Runenschlüssel gefunden hat, kann jeder Held die Tür ganz normal öffnen und schließen (Monster können das in dieser Szene nicht).

Frederick

Frederick gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen. Er wird jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als letzter macht, und wird von ihm kontrolliert. In seiner Aktivierung kann er nur 1 Bewegungsaktion ausführen. Andere Aktionen kann er nicht ausführen, und er kann nie ♥ zurückgewinnen.

Frederick

Lebenskraft: 20 Ausdauer: 0
Verteidigung: Geschwindigkeit: 5
: 3 : 3 : 3 : 3

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster einer seiner Gruppen auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten). Wenn auf dem Eingang nicht genügend leere Felder sind, kann das Monster nicht als Verstärkung ins Spiel gebracht werden.

Siegbedingungen

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

Das Brüllen und Fauchen von Zachareths Monstern verliert sich in der Ferne. Ihr seid durchgekommen, und Frederick auch! „Wenn wir vor der Schatzkammer ankommen“, sagt Frederick, „aktiviere ich die Glyphen in der Höhle. Durch sie kommt ihr viel schneller voran.“

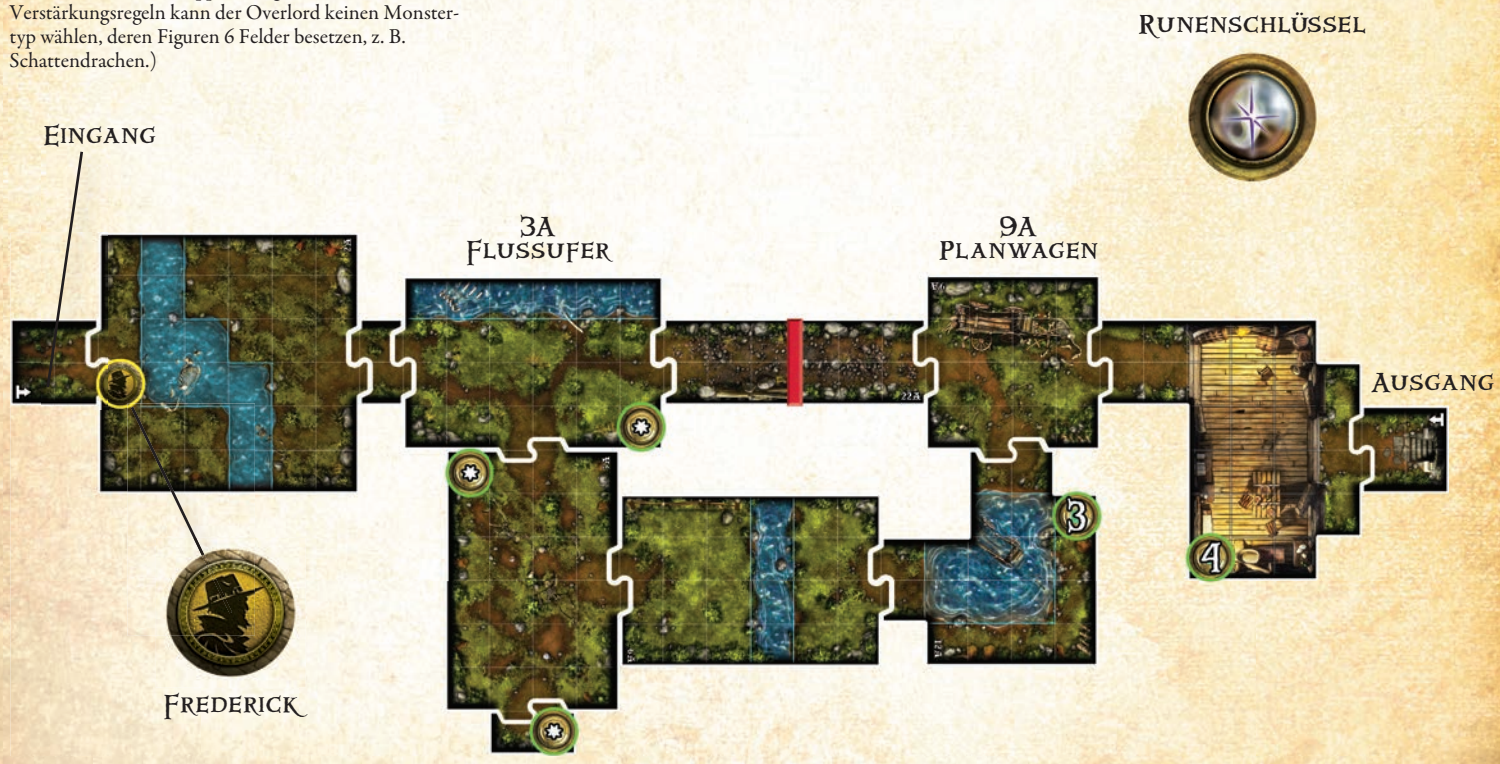
Die Helden haben die Szene gewonnen!

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

Frederick bricht aus vielen Wunden blutend zusammen. Der Geruch von Blut zieht weitere Scharen von Monstern aus der Umgebung an.

„Kümmert euch nicht um mich“, röchelt Frederick. „Ihr habt es nicht mehr weit. Ihr könnt es auch ohne mich schaffen. Zachareth muss das Handwerk gelegt werden! Er darf Gryvorns Macht nicht bekommen!“ Ihr habt keine Wahl. Ihr müsst weiter. Fredericks Schmerzensschreie gellen euch noch lange in den Ohren.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Die Schatzkammer der Monster

Szene 2

Der Höhleneingang ist voller scharfkantiger Felsen, die wie die Zähne eines schrecklichen Monsters hervorstehen. Die in den Fels geritzte schwach leuchtende Glyphe ist das Einzige, woran zu erkennen ist, dass es sich in dieser trostlosen Einöde um einen besonderen Ort handelt. Irgendwo dort drinnen liegt der legendäre Meisterbogen, doch euch bleibt nicht viel Zeit, um ihn zu finden und in Sicherheit zu bringen, bevor ihr von den Schergen des Overlords überwältigt werdet.

Monster

Goblin-Bogenschützen. 2 offene Gruppen.

Aufbau

Je 1 offene Gruppe wird auf die Waffenkammer und die Lavahöhle gestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Verstärkung“).

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

6 Aufgabenmarker werden verdeckt wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Transportglyphen dar.

Sonderregeln

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Das Abenteuer endet, sobald er 8 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat.

Der besondere Suchmarker ist der sagenumwobene Meisterbogen. Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, liest der Overlord folgenden Text vor:

In einer reich verzierten Truhe findest du den am kunstvollsten gearbeiteten Bogen, den du je gesehen hast. Er hat zwar im Moment keine Sehne, aber wenn ihr ihn erst mal nach Arhynn zurückgebracht habt, könnt ihr daraus mit Sicherheit eine mächtige Waffe fertigen lassen.

Der Held legt den Suchmarker auf seinen Heldenbogen – er trägt jetzt den Meisterbogen. Als Aktion kann ein Held den Meisterbogen einem benachbarten Helden geben oder ihn auf ein Nachbarfeld legen. Als Aktion kann ein Held den Meisterbogen von einem Nachbarfeld aus aufnehmen (nachdem er gefunden wurde).

Transportglyphen

Die Aufgabenmarker sind Transportglyphen. Eine Figur auf einer Transportglyphe kann sich zu einer anderen Glyphe in ihrer Sichtlinie bewegen, als wären die beiden Glyphen benachbart. Hierbei blockieren weder verbündete noch feindliche Figuren noch Transportglyphen die Sichtlinie.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, können Monster und Helden die Glyphen benutzen. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, können nur Monster die Glyphen benutzen.

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf eine Transportglyphe stellen, auf der keine Figur steht (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

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

Mit letzter Kraft rennt ihr aus der Höhle. Brüllend und knurrend hetzen die Monster hinter euch her. Solltet ihr es bis ans Tageslicht geschafft haben, nur um doch noch von euren Verfolgern niedergestreckt zu werden?

„Werft mir den Bogen rüber!“ Ihr seht Frederick an einem Felsvorsprung lehnen. Er scheint kaum noch stehen zu können! Ihr schleudert den Meisterbogen zu ihm rüber, und er fängt ihn in einer Hand. Dann zieht er eine Sehne ein, die aus reinem Licht zu sein scheint. Frederick spannt, zielt und schießt schneller, als ihr es je für möglich gehalten hättet, und sein Pfeil trifft die Glyphe über dem Höhleneingang. Sofort verschwinden eure Verfolger in einem dunklen Blitz. Frederick reicht euch den Bogen zurück. „Gut zu wissen, dass ich es noch drauf habe“, sagt er, „aber dies ist eure Stunde.“

Die Helden gewinnen!

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

Die Transportglyphen leuchten immer heller und heller, und ihr müsst erkennen, dass ihr der Monstermassen nicht mehr Herr werden könnt. Schon erscheinen Goblins schneller, als ihr sie niedermachen könnt. Gegen diese Flut kommt ihr nicht an. Ihr seht keine andere Möglichkeit, als zu fliehen und den Meisterbogen zu lassen, wo er ist.

Der Overlord gewinnt!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Meisterbogen“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Kuss des Skorpions“.

Die Frostzinne

Szene 1

Baron Ghregorius' Kundschafter haben den Bauern Frederick gefunden – einen der Schattenbändiger.

„Zachareths Goblins haben ihn zur Frostzinne geschleppt", erzählt euch der alte Baron. „Kellos weiß, was sie mit dem armen Kerl dort anstellen, aber ich glaube er könnte uns von großem Nutzen im Kampf gegen den Overlord sein."

Also erklimmt ihr die eisigen Grate hinauf zur Frostzinne. Über euch glitzert sie schon im Herbstlicht, doch vor euch liegt erst noch eine tiefe Schlucht, über die nur eine einzige Brücke führt. Plötzlich scheinen schwarze Wolken die Sonne zu verdunkeln, und eine Kreatur aus Schatten und Flammen stößt aus dem Himmel herab. Ein Drache landet quer auf der Brücke, und Scharen von Monstern springen aus ihren Verstecken.

„Haltet die Eindringlinge auf", brüllt der Drache, und mit einem lauten Krachen beginnt er, die Brücke Stein um Stein auseinanderzunehmen. „Das wird nicht lange dauern." Wenn ihr die Frostzinne noch vor Einbruch der Dunkelheit erreichen wollt, müsst ihr den Drachen besiegen, bevor er die Brücke zerstört.

Monster

Schattendrachen. 2 offene Gruppen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf das Flussufer gestellt. 1 offene Gruppe wird auf den Bach gestellt.

Die Schattendrachen werden auf die Steinbrücke gestellt. Der Overlord wählt einen Schattendrachen. Dieser Schattendrache ist Ruin. Ruin hat pro Held 2 Lebenspunkte mehr. Ruin wird wie eingezeichnet aufgestellt. Für Ruin gelten nicht die normalen Regeln für Monster. Näheres unter „Sonderregeln".

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der grüne Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt das Drachenherz dar.

Sonderregeln

Ruin hat eine Geschwindigkeit von 1; wenn er eine Bewegungsaktion ausführt, kann er sich nur geradeaus auf das andere Brückenende zu bewegen (er bleibt dabei immer quer stehen und blockiert so den Weg). Ruin kann pro Zug nur 1 Bewegungsaktion ausführen; „Sturmlauf" hat bei ihm keine Wirkung, und er kann auch durch keine anderen Effekte bewegt werden. Einzige Ausnahmen sind seine eigene Bewegungsaktionen und das Drachenherz (siehe unten). Ruin kann ganz normal angreifen.

Ein Held auf einem Nachbarfeld vor Ruin kann eine -Probe ablegen, wenn Ruin versucht sich vorwärts zu bewegen. Wenn sie gelingt, bleibt Ruin stehen und hat seine Bewegungsaktion vergeudet. Wenn sie misslingt, bewegt sich Ruin 1 Feld vor und drängt alle Helden (und Monster) auf seinen Nachbarfeldern um 1 Feld zurück (oder auf das nächste leere Feld nach Wahl des Overlords). Wenn es hinter einer zurückgedrängten Figur kein leeres Feld gibt, drängt diese Figur eine Figur hinter sich um 1 Feld zurück (nach Wahl des Overlords). Wenn mehrere Helden vor Ruin stehen, kann nur 1 Held (nach Wahl der Helden) die -Probe ablegen.

Das Drachenherz

Der grüne Aufgabenmarker ist das Drachenherz. Ein Held kann das Drachenherz angreifen, als wäre es eine Monsterfigur (die keine Verteidigungswürfel wirft). Solange der Angriff nicht fehlschlägt, erleidet Ruin 2 ♥ pro Held und bewegt sich 1 Feld zurück. Danach ist das Drachenherz zerstört; der Marker wird vom Spielplan genommen.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

Wenn die Helden Ruin besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

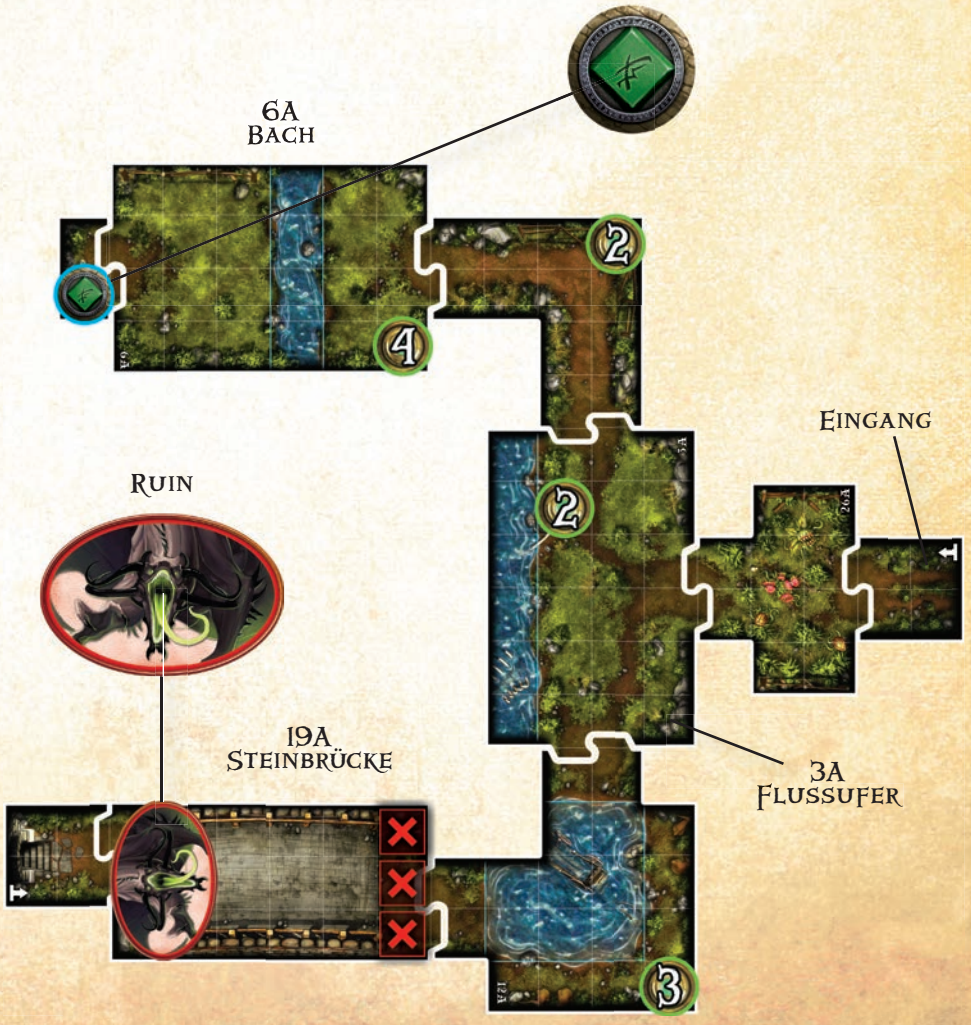
„Das darf nicht sein!", brüllt der Drache. „Ihr seid doch nur ..." Ruin bringt den Satz nicht zu Ende und stürzt in die Schlucht, die zu eng ist, als dass er seine Flügel entfalten könnte. Die anderen Monster flüchten die Hänge hinauf – der Weg nach vorn ist frei.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn Ruin die drei besonderen Felder am Ende der Brücke betritt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Zu spät, ihr flügellosen Narren!" Mit einem ächzenden Krachen stürzt die Brücke zusammen. Der Drache spannt seine Flügel auf und schwingt sich in die Luft. „Ihr werden den Schattenbändiger nie finden." Jetzt müsst ihr auf einem langen Umweg zur Frostzinne marschieren ... bis ihr ankommt, wird es bereits Nacht sein.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Endlich erreicht ihr die Frostzinne. Jetzt müsst ihr nur noch Frederick finden und mit ihm fliehen. Sollte doch leicht zu machen sein.

Als ihr die Festung betretet, reißt euch ein eiskalter Windstoß nahezu um und wirft fast die schwere Eisentür hinter euch zu. Vielleicht doch nicht so leicht ...

Monster

3 offene Gruppen.

Aufbau

1 Monstergruppe wird auf die Eishöhle gestellt.
1 Monstergruppe wird auf die Ritualkammer oder die nächsten leeren Felder gestellt. Die dritte Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Verstärkung“).

Die Helden stellen ihre Figuren auf die mit einem „X“ markierten Felder im Gang.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Personenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Frederick dar.

Sonderregeln

Die verriegelten Türen sind schwere Türen. Jedes Mal, wenn ein Held eine schwere Tür öffnet oder schließt, muss er eine -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, hat er die Tür wie gewöhnlich geöffnet bzw. geschlossen. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Ein Monster kann eine solche Tür nur öffnen oder schließen, wenn beide Felder auf derselben Seite der Tür von einem (oder 2) Monster(n) besetzt sind. Die Tür zum Kerker können Monster weder öffnen noch schließen.

Wenn ein Held die Tür zum Kerker öffnet, liest der Overlord folgenden Text vor:

Du siehst Frederick, verdreckt und elend, in eine Ecke gekauert hocken. Als du ihn beim Namen rufst, schreckt er auf und greift dich kreischend an! Er muss in der Gefangenschaft den Verstand verloren haben. Ihr werdet ihn wohl bewusstlos schlagen müssen, um ihn zu retten.

Wenn die Tür zum Kerker geöffnet wird, wird der Personenmarker durch einen normalen Zombie ersetzt. Dieser Zombie ist Frederick. Frederick bewegt sich sofort bis zu 4 Felder weit und greift einmal an. Dann setzt der Held seinen Zug fort. Frederick gilt, bis er besiegt wird, als Monsterfigur. Er wird aktiviert, als wäre er eine eigene Monstergruppe. Bevor die Tür zum Kerker geöffnet wird, kann Frederick nicht aktiviert werden.

Frederick

Lebenskraft: 10 Geschwindigkeit: 4
Verteidigung: Angriff:
: +1 : Gewinnt 1 zurück

Wenn Frederick besiegt ist, wird die Zombiefigur wieder durch den Personenmarker ausgetauscht. Als Aktion kann ein Held Frederick von einem Nachbarfeld aus aufnehmen. Als Aktion kann ein Held Frederick einem benachbarten Helden geben.

Nacht

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, herrscht Nacht an der Frostzinne. Und nachts wird es hier bitterkalt. Zu Beginn jedes seiner Züge muss jeder Held eine - oder eine -Probe ablegen (nach Wahl des Helden). Wenn sie gelingt, passiert nichts. Wenn sie misslingt, erleidet er 1 .

Verstärkung

Wenn die Tür zum Kerker geöffnet wird oder das letzte Monster besiegt wurde (je nachdem, was als Erstes passiert), kann der Overlord Verstärkung holen. Zu Beginn seines nächsten Zuges kann der Overlord die gesamte dritte Monstergruppe auf den Eingang stellen. Danach kann er zu Beginn jedes seiner Züge 1 Monster dieser Gruppe auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

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

Als ihr Frederick in Sicherheit bringt, kommt er langsam wieder zu sich. „Meinen tiefsten Dank“, sagt er. „Ich war nicht ganz bei mir. Bringt mich zu Baron Ghregorius ... ich muss ihm ein paar Dinge über Gryvorn berichten.“

Die Helden gewinnen!

Wenn zu Beginn des Overlordzuges beide rot markierten Felder des Ausgangs von einem (oder 2) Monster(n) besetzt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Tür fällt mit einem ohrenbetäubenden Krachen zu. Augenblicklich wird es so dunkel und still, dass ihr schon befürchtet, ihr wärt gestorben. Doch dann kehrt ein fahles, kaltes Licht zurück, und in ihm erkennt ihr die Gestalt von Baron Zachareth. „Keine Sorge, meine Helden“, sagt er mit einem leisen Lachen. „Ich habe nicht die Absicht, euch zu töten. Nein ... nicht, bevor ich all eure Geheimnisse erfahren habe.“

Erst nach Tagen gelangt ihr wieder ins Freie.

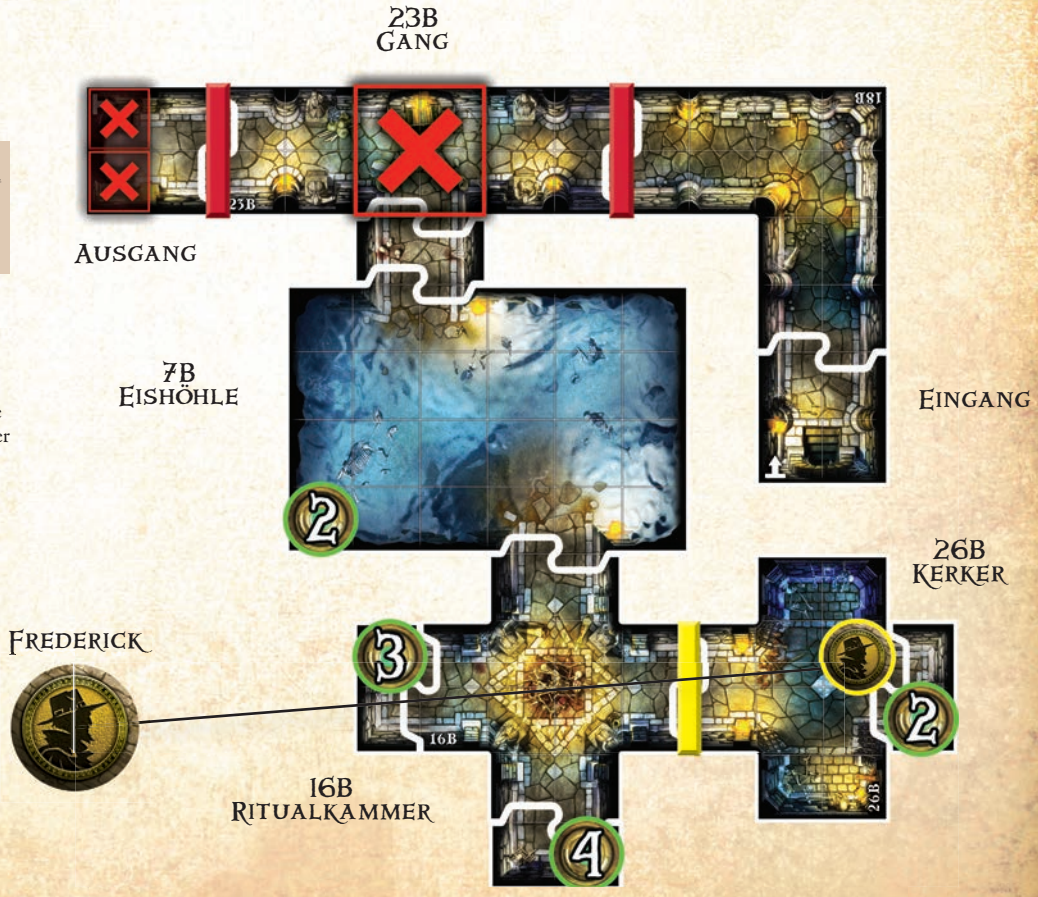
Der Overlord gewinnt!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhält jeder Held 1 zusätzlichen EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 2 zusätzliche EP.



Die Klinge der Morgenröte

Szene 1

Sir Palamon legt sein schartiges Schwert auf Baron Ghregorius' Schreibtisch. „Dies ist das Schwert, das man mir gab, als ich zum Ritter geschlagen wurde. Es ist jedoch nicht das Schwert, das ich führte, als ich an der Seite der Schattenbändiger kämpfte. Nein, damals führte ich das legendäre Schwert von Sir Arcatis, die Klinge der Morgenröte."

„Was ist denn an dem Schwert so besonders?", fragt Baron Ghregorius.

„Sir Arcatis war einer der großen Helden der Drachenkriege. Er war es, der Gryvorn zurückschlug, der diese uralte Macht des Bösen in die Schattenrune bannte. Ich bin überzeugt, dass Gryvorns Macht mit Sir Arcatis' Schwert wiedererweckt, aber auch gebannt werden kann."

„Und wo befindet sich das Ding?"

„Ich habe das Schwert zu seinem Herrn in das Grabmal von Sir Arcatis gelegt. Ihr müsst die Grabstätte vor dem Morgengrauen erreichen. Wenn die Sonne aufgeht, wirft sie einen Strahl hinunter in die Grabkammer. Derjenige, der an Sir Arcatis' Grab steht, wenn das Sonnenlicht es erreicht, wird der neue Herr der Klinge der Morgenröte sein."

Monster

3 offene Gruppen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf die Kloake gestellt. Die anderen 2 Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt, stehen aber als Verstärkung zur Verfügung (siehe „Verstärkung").

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Sir Arcatis' Grabmal dar. Der weiße Aufgabenmarker wird bereitgelegt; er stellt später den Sonnenstrahl dar.

Sonderregeln

Zu Beginn des ersten Overlordzuges wird der weiße Aufgabenmarker auf das besondere Feld („X") gelegt. Er stellt den Sonnenstrahl dar. Zu Beginn des zweiten (und jedes folgenden) Overlordzuges wird der Sonnenstrahl in gerader Linie 1 Feld auf das Grabmal zu bewegt. Der Sonnenstrahl ignoriert alle Figuren und Marker auf Feldern, über die er sich bewegt. Keinerlei Effekt hat irgendeine Auswirkung auf ihn. Szene 1 endet, sobald der Sonnenstrahl das Feld des Grabmals erreicht.

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord je 1 Monster auf den Eingang, den Ausgang und das besondere Feld („X") stellen. Jedes Monster muss aus einer anderen Gruppe stammen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

Wenn ein Held auf Sir Arcatis' Grabmal steht, wenn der Sonnenstrahl das Grabmal erreicht, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als das Sonnenlicht das Grabmal von Sir Arcatis trifft, scheint der lange verstorbene Ritter sich aufzusetzen; er sieht jung und heldenhaft aus. Die Erscheinung reicht dir ihr Schwert, den Griff voraus. Du nimmst das Schwert in die Hand, und das von der Klinge reflektierte Sonnenlicht erhellt die ganze Gruft. Die Schergen des Overlords kreischen voller Verzweiflung und machen sich aus dem Staub.

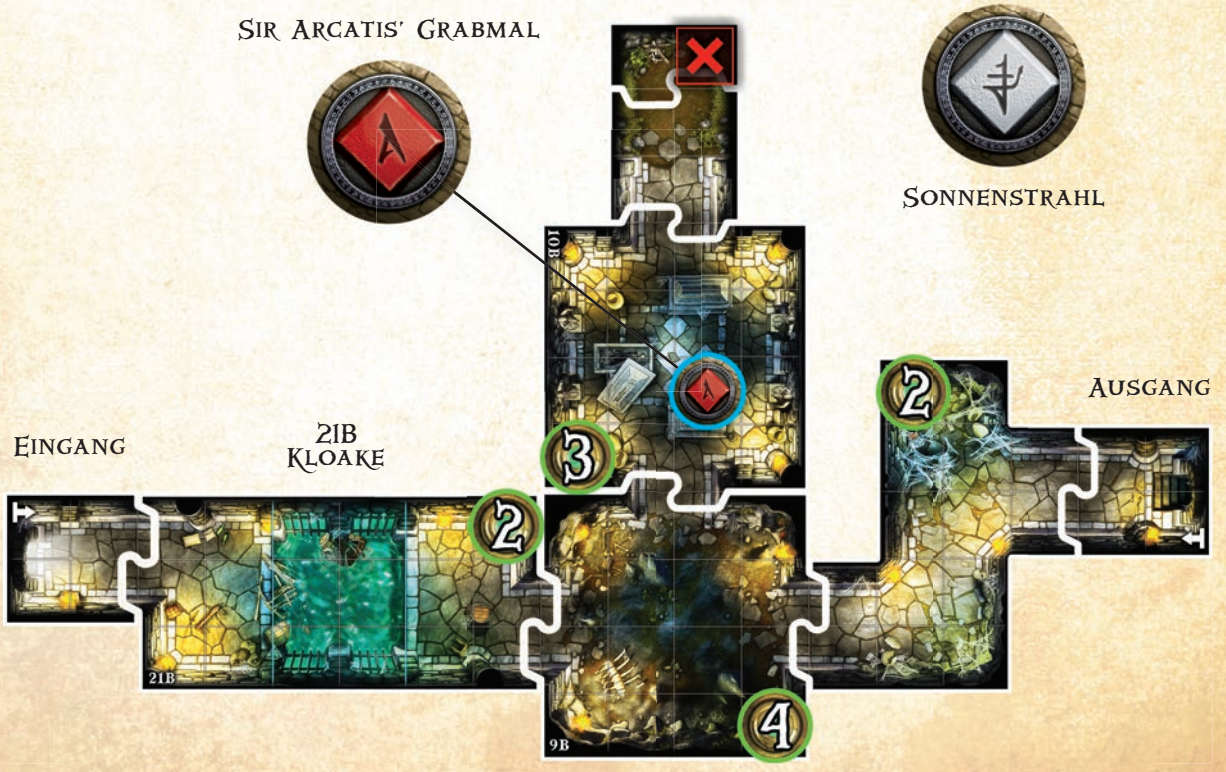
Wie Sir Palamon euch aufgetragen hatte, begeht ihr euch so schnell wie möglich zum Rande des Breitwaldes, um den Auftrag zu Ende zu bringen.

Die Helden haben die Szene gewonnen! Die Helden erhalten das Relikt „Klinge der Morgenröte". Sie wählen einen Helden, der sie in Szene 2 trägt.

Wenn der Sonnenstrahl das Grabmal erreicht und kein Held auf dem Grabmal steht, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als das Sonnenlicht das Grabmal von Sir Arcatis trifft, scheint der lange verstorbene Ritter sich aufzusetzen; er sieht jung und heldenhaft aus. Die Erscheinung präsentiert ihr Schwert, den Griff voraus, doch plötzlich schlägt eine schwarz gepanzerte Hand durch die Brust des Geistes und greift das Schwert bei der Klinge. Sir Arcatis heult auf und scheint vor euren Augen zu altern und schließlich zu zerfallen. Dunkelheit umgibt das Schwert, und das Licht in der Gruft nimmt ab, als ginge die Sonne unter. Sir Alric ist gekommen und hält das Schwert triumphierend in die Höhe.

Der Overlord hat die Szene gewonnen! Der Overlord erhält das Relikt „Klinge der Abendröte". In Szene 2 wird Sir Alric es tragen.



Laut der Karte, die euch Sir Palamon mitgab, liegt die Höhle, die ihr sucht, nur einen Tagesmarsch in Richtung Nordwesten am Rande des Breitwaldes. „Gryvorn zeugte viele Nachkommen", hatte euch der alte Ritter erzählt. „Als die Schattenbändiger sie fanden, bannten wir sie mit derselben Magie in eine Höhle, mit der wir auch Gryvorn in die Rune bannten. Doch jetzt, fürchte ich, lässt unser Zauber nach – und Baron Zachareth will ihn sicher gänzlich überwinden. Die Klinge der Morgenröte ist der Schlüssel."

Als ihr die Höhle erreicht, müsst ihr feststellen, dass die Schergen des Overlords bereits da sind. Und Sir Alric wird auch nicht weit sein. Sir Palamon hatte gesagt, dass im hinteren Teil der Höhle ein Bannstein steht. Mit der Klinge der Morgenröte kann der Zauber des Bannsteins reaktiviert, aber auch gänzlich zerstört werden. Den Bannstein mit dem Schwert zu erreichen, bevor Sir Alric es tut, wird schon schwer genug werden, aber ihr müsst gleichzeitig auch verhindern, dass die Drachen aus der Höhle entkommen.

Monster

Sir Alric Farrow. Schattendrachen. 2 offene Gruppen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf die Eishöhle gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Ettinhöhle gestellt. Sir Alric Farrow wird wie eingezeichnet ausgelegt. Die Schattendrachen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Verstärkung").

Je nach Ausgang von Szene 1 trägt entweder Sir Alric Farrow die Klinge der Abendröte oder einer der Helden die Klinge der Morgenröte. Der entsprechende Spieler erhält die Reliktkarte und legt einen blauen Aufgabenmarker unter die Figur. Der Marker stellt das Schwert dar und sollte immer unter die Figur gelegt werden, die es gerade trägt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Bannstein dar.

Sonderregeln

Der blaue Aufgabenmarker ist das Schwert von Sir Arcatis, das als Klinge der Morgenröte oder der Abendröte bekannt ist.

Als Aktion kann ein Held, ein Elite-Monster oder Sir Alric Farrow das Schwert von einem Nachbarfeld aus aufheben, wenn es gerade von keiner Figur getragen wird. Ein Elite-Monster kann das Schwert nicht benutzen, es aber als Aktion Sir Alric Farrow geben, wenn er auf einem Nachbarfeld steht.

In dieser Szene gelten, was das Besiegt-Werden angeht, für Sir Alric Farrow dieselben Regeln wie für Helden (er wird niedergestreckt und kann sich als Aktion in seiner nächsten Aktivierung aufrappeln). Wurde er niedergestreckt, wird seine Regenerationsfähigkeit ignoriert.

Der Bannstein

Der rote Aufgabenmarker ist der Bannstein. Als Aktion kann eine Figur, welche die Klinge der Morgenröte oder Abendröte trägt, den Bannstein entweder zerstören oder reaktivieren. Um ihn zu zerstören, muss sie eine ♟-Probe ablegen. Um ihn zu reaktivieren, muss sie eine 📖-Probe ablegen. Wenn die Probe gelingt, endet das Abenteuer sofort (siehe „Siegbedingungen"). Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Verstärkung

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Handkarte abwerfen, um 1 Schattendrachen auf den Drachenhort zu stellen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

Wenn der Bannstein reaktiviert wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

Du stößt das Schwert in den Bannstein, der wie stilles Wasser Wellen um die Einstichstelle schlägt. Dann gibt es einen grellen Blitz, nach dem der Stein in einem frischen, satten Rot leuchtet. Als du die Klinge aus dem Stein ziehst, seht ihr, wie die Drachen wieder in einen tiefen Schlaf verfallen. Ihr habt es geschafft!

Die Helden gewinnen!

Wenn der Bannstein zerstört wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Bannstein zerbricht in tausend Stücke, und ein mächtiges Brüllen hallt durch die Höhlen. Da brechen plötzlich zwei, drei, dutzende Schattendrachen aus eisigen Höhlen hervor und brüllen vor Wut über ihre lange Gefangenschaft. Ihr habt keine Wahl: Ihr müsst fliehen.

Der Overlord gewinnt!

Wenn ein Schattendrache den Spielplan über den Eingang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Drache entkommt dem Dunkel der Höhlen und schwingt sich mit einem tosenden Brüllen in den matten Abendhimmel. Sein Schrei wird von einem Dutzend anderer Bestien erwidert – sowohl in der Höhle als auch, anscheinend, in den umliegenden Wäldern. Zu spät – Gryvorns Nachkommen sind wieder frei.

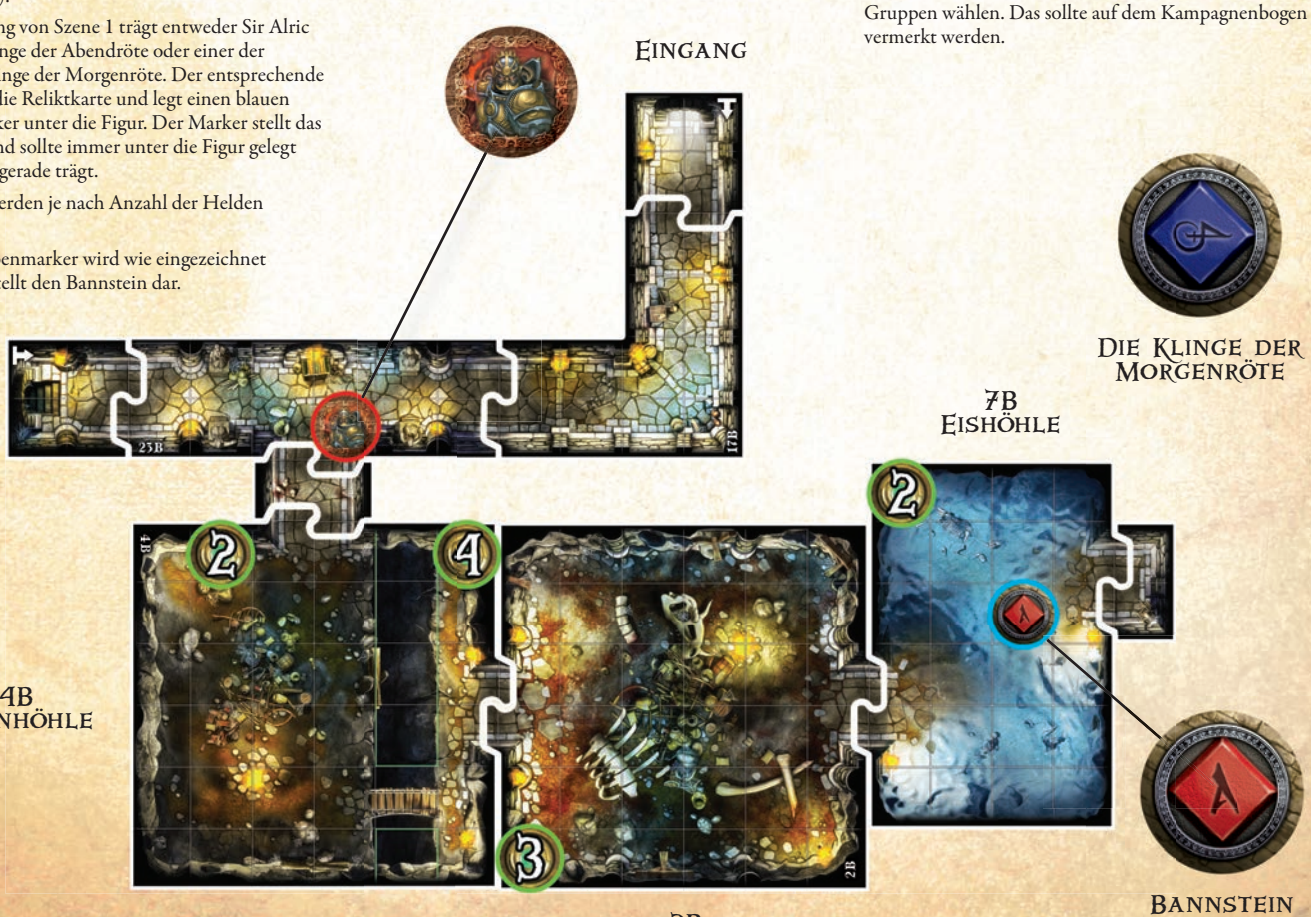
Der Overlord gewinnt!

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". Außerdem kann er für den Rest der Kampagne unabhängig von den Monstermerkmalen einer Szene Schattendrachen als eine seiner offenen Gruppen wählen. Das sollte auf dem Kampagnenbogen vermerkt werden.



Das entweihte Grabmal

Szene 1

„Sir Palamons Tod war ein schwerer Schlag“, grummelt Baron Ghregorius. „Schloss Daerion ist fast völlig zerstört, die Garnison zunichtegemacht – meine Grenzen waren noch nie so ungeschützt. Was ich mich allerdings frage: Warum Sir Palamon? Was wusste er wohl, weswegen der Verräter Zachareth ihn zum Schweigen bringen wollte.“

Die Bibliothekarin des Barons legt einen abgewetzten, alten Folianten auf den Tisch. „Mylord, Ihr trugt mir auf, das Grabmal von Sir Arcatis ausfindig zu machen; das habe ich nun, glaube ich.“ Sie nimmt ihre Nickelbrille von der Nase und putzt sie, wobei sie dem Blick des Barons ausweicht.

„Ah, hervorragend!“, sagt Ghregorius. „Sir Palamon hat anscheinend im Kampf gegen Gryvorn vor drei Dutzend Jahren das Schwert von Sir Arcatis geführt. Zachareth ließ ihn umbringen, damit wir das Schwert nicht finden. Aber wir haben es gefunden, und noch vor ihm, möchte ich wetten.“

Die Bibliothekarin hüstelt. „Ah. Ich muss Euch leider mitteilen, dass Baron Zachareth mir half, das Grabmal zu finden. Sir Alric ist vermutlich schon dort.“

Ghregorius flucht. „Tja. Da kann man nichts machen. Kopf hoch, und hurtig los zu diesem Grab, damit wir herausfinden, wo der Dunkle Ritter hin ist und was er mit dem Schwert will. Das muss doch rauszukriegen sein; wenn man nur gut genug sucht. Und, ehm, je schneller, desto besser, wie?“

So findet ihr euch schließlich am Eingang zu Sir Arcatis‘ Grabmal. Irgendwo hier muss der Hinweis auf den Plan des Overlords zu finden sein ... nichts kann euch aufhalten, außer vielleicht die hungrigen Toten, die aus der Tiefe der Gruft zu hören sind.

Monster

Zombies. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Zombies werden auf den Friedhof gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Modrigen Gang gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist die verlorene Karte.

Sonderregeln

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Sobald der Overlord 8 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, ist die Szene beendet. Wie viele Erschöpfungsmarker der Overlord auf diese Weise sammelt, ist für Szene 2 wichtig.

Wenn ein Held sucht und die verlorene Karte findet, liest der Overlord folgenden Text vor:

Du findest eine zerknüllte, blutbefleckte Karte, die den Weg zu einer Höhle tief im Breitwald zu weisen scheint. Die Höhle ist mit derselben Rune eingezeichnet wie die Schattenrune – dorthin muss Sir Alric unterwegs sein! Jetzt müsst ihr diesem gottlosen Ort nur lebend wieder entkommen.

Ab sofort können Helden über den Eingang den Spielplan verlassen. Ein Held, der so den Spielplan verlassen hat, kann in seinem nächsten Zug den Eingang wieder betreten, indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt (oder 1 erleidet).

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord Zombies bis zur Gruppengröße auf den Spielplan stellen. Dabei gelten folgende Einschränkungen: Er kann die Zombies auf den Modrigen Gang, die Gruft oder den Friedhof stellen, muss die Figuren dabei aber so gleichmäßig wie möglich auf die drei Spielplanteile verteilen. Dabei darf kein Zombie innerhalb von 3 Feldern eines anderen Zombies aufgestellt werden, außer es geht nicht anders.

Siegbedingungen

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

Mit Mühe und Not entkommt ihr den gierigen Klauen der entweihten Toten und tretet wieder ins Tageslicht. Ihr habt die Karte und wisst, wohin ihr gehen müsst ... hoffentlich kommt ihr noch rechtzeitig.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

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

Das Meer der Toten schwillt bedrohlich an; schon verdunkelt es die Sonne. Erst Stunden später gelingt es euch, besudelt mit Schleim (und Schlimmerem) mit der Karte unterm Arm zu entkommen. Sir Alrics Vorsprung ist nur noch größer geworden. Ihr müsst euch beeilen!

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Verlorene Karte

Im Schatten des Seelenbaums findet ihr zwischen seinen knorrigen Wurzeln den Eingang zu einer Höhle. Aus ihr weht euch ein heißer Windhauch entgegen. Als ihr eintretet, erkennt ihr, dass der stoßartige Wind der Atem einer gigantischen Kreatur tief im Inneren der Höhle ist. Nach ein paar Schritten erscheint euch der geisterhafte Schemen einer Elfenfrau.

„Kehr um, Abenteurer", spricht sie euch in eurer Sprache an. „Ihr habt die Höhle des Drachen Khorayt betreten, des mächtigsten Schattendrachen. Nur das Schwert von Sir Arcatis kann ihm etwas anhaben. Wer Khorayt tötet, erringt große Macht. Doch stört er dadurch das Gleichgewicht der Kräfte dieser Welt. Kehrt um!" Dann verschwindet die Erscheinung.

Sir Alric möchte also diese Macht an sich reißen? Das müsst ihr unter allen Umständen verhindern. Ihr solltet ihn finden, ihm das Schwert abnehmen und es in Sicherheit bringen. Doch seid vorsichtig – schlafende Drachen sollte man nicht wecken!

Monster

Sir Alric Farrow. Schattendrachen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Schattendrachen werden auf den Drachenhort gestellt. Der Overlord wählt einen Schattendrachen. Dies ist Khorayt – er wird wie eingezeichnet aufgestellt. Khorayt gilt in jedem Fall als Elite-Schattendrache. Für Khorayt gelten nicht die normalen Regeln für Monster. Näheres unter „Sonderregeln". Die offene Gruppe wird auf die Eishöhle gestellt.

Der Overlord stellt Sir Alric Farrow wie eingezeichnet auf den Eingang und bewegt ihn dann pro Erschöpfungsmarker, den er in Szene 1 gesammelt hat, 1 Feld in beliebiger Richtung. Dann wirft er die Erschöpfungsmarker ab. Sir Alric Farrow trägt das Relikt „Klinge der Abendröte". Der blaue Aufgabenmarker wird unter Sir Alrics Marker gelegt, um das zu markieren.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, muss jeder Held seinen ersten Zug überspringen.

Sonderregeln

Der blaue Aufgabenmarker ist das Schwert von Sir Arcatis, das als Klinge der Morgenröte oder der Abendröte bekannt ist.

Als Aktion kann ein Held, ein Elite-Monster oder Sir Alric Farrow das Schwert von einem Nachbarfeld aus aufheben, wenn es gerade von keiner Figur getragen wird. Ein Elite-Monster kann das Schwert nicht benutzen, es aber als Aktion Sir Alric Farrow geben, wenn er auf einem Nachbarfeld steht.

In dieser Szene gelten, was das Besiegt-Werden angeht, für Sir Alric Farrow dieselben Regeln wie für Helden (er wird niedergestreckt und kann sich als Aktion in seiner nächsten Aktivierung aufrappeln). Wurde er niedergestreckt, wird seine Regenerationsfähigkeit ignoriert.

Khorayt

Nur Sir Alric Farrow kann Khorayt ♥ zufügen und auch nur, wenn Sir Alric die Klinge der Abendröte trägt. Zu Beginn der Szene schläft Khorayt. Er kann erst aktiviert werden, wenn er aufwacht. Solange Khorayt schläft, müssen Sir Alric Farrow und Helden eine 👁-Probe ablegen, wenn sie den Drachenhort zum ersten Mal betreten. Wenn sie misslingt, wacht Khorayt auf und wird ab dann wie unten beschrieben aktiviert. Khorayt wacht auch auf, wenn er angegriffen wird. Khorayt ist ein Elite-Schattendrache mit den folgenden Werten:

Khorayt

Lebenskraft: 15 — Geschwindigkeit: 3

Verteidigung: ⬢⬢ — Angriff: ⬢⬢⬢

🗡: Feueratem — 🗡: +3 ♥

Khorayt aktivieren

Nachdem Khorayt aufgewacht ist, wird er jede Runde nach dem letzten Heldenzug aktiviert. In seiner Aktivierung greift Khorayt das nächste Ziel an (entweder einen Helden oder Sir Alric Farrow; andere Figuren ignoriert Khorayt). Wenn es innerhalb von 4 Feldern kein Ziel für seinen Angriff gibt, bewegt sich Khorayt zuerst, um das ihm nächste Ziel in Reichweite (4 Felder) zu bringen, bzw. so nah wie möglich an das nächste Ziel heran. Dabei wird Khorayt vom Overlord bewegt. Wenn mehrere Ziele gleichweit entfernt sind, greift Khorayt die Figur mit dem blauen Aufgabenmarker an. Wenn keine dieser Figuren den Marker hat, wählt der Overlord, welches der Ziele Khorayt angreift.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

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

Zwei entsetzliche Monster sind euch dicht auf den Fersen, als ihr zum Ausgang stürmt: Sir Alric Farrow und der Drache, Khorayt. Als ihr durch die Wurzeln des alten Baumes wieder ins Freie gelangt, bleibt Khorayt ruckartig stehen, faucht und stößt eine gewaltige Stichflamme in eure Richtung aus. Er kann die Höhle nicht verlassen! Ihr wisst nicht, warum – welcher Zauber ihn dort hält, aber zwei Dinge wisst ihr: dass ihr das Schwert von Sir Arcatis habt und dass ihr einen weiteren von Zachareths Plänen durchkreuzt habt. Erfolg auf ganzer Linie!

Die Helden gewinnen!

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

Als das Schwert tief in den Leib des Drachen sinkt, lodert es mit dunklem Feuer auf. Der Drache brüllt und windet sich, doch Sir Alric treibt das Schwert gnadenlos immer tiefer. Da bricht der Drache zuckend zusammen, und der Boden erbebt unter seinem Gewicht ... das Beben breitet sich aus! Von überall um euch herum hört ihr das Brüllen von Drachen. Sir Alric reckt das Schwert empor, das nun gänzlich von schwarzen Flammen umzüngelt wird.

Der Overlord gewinnt!

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". Außerdem kann er für den Rest der Kampagne unabhängig von den Monstermerkmalen einer Szene Schattendrachen als eine seiner offenen Gruppen wählen. Das sollte auf dem Kampagnenbogen vermerkt werden.

Die Klinge der Abendröte

Im Kampf gegen die Elemente

Szene 1

Als ihr euch dem Tempel der Vier Stürme nähert, gehen euch Koths Worte noch einmal durch den Kopf.

„Ihr müsst die Vier Stürme finden und vernichten, bevor Zachareths Diener ihnen ihre Geheimnisse entlocken. Bevor Gryvorn von den Schattenbändigern besiegt wurde, versuchten seine Generäle einige der Urgewalten dieser Welt unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Macht, nach der Gryvorn am meisten trachtete, war die Beherrschung der Elemente. Nach unzähligen Ritualen gelang es seinen mächtigsten Magiern, diese Zerstörungskraft in den Vier Stürmen zu binden – diese Artefakte haben die Macht über die vier Elemente. Nach dem Sieg über Gryvorn schlossen wir die Vier Stürme in einen Tempel ein, der von einst mächtigen Runen geschützt wird. Inzwischen haben sie sicher an Kraft verloren. Deshalb müsst ihr die Stürme ein für alle Mal zerstören.

„Merick weiß inzwischen gewiss, wo der Tempel liegt. Wenn es ihm gelingt, sich die Macht dieser Steine anzueignen, wird er auch Macht über die schrecklichen Elementare erhalten. Ihr müsst die Vier Stürme zerstören! Jeder von ihnen ist an eine mächtige Urgewalt gebunden. Sollten zwei oder mehr davon vereint werden, könnte ein wahrlich schrecklicher Feind erschaffen werden. Die Steine dürfen Lord Merick nicht in die Hände fallen.“

Monster

Lord Merick Farrow (nur die Hauptmannkarte; Lord Merick Farrows Marker wird in dieser Szene nicht auf den Spielplan gelegt). 2 offene Gruppen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf die Ritualkammer gestellt. Die andere offene Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt. Lord Merick Farrow wird in dieser Szene nicht auf den Spielplan gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Jeder Aufgabenmarker ist ein Sturmstein, und jedem Sturmstein sind ein anderes Element und ein anderes Attribut zugeordnet.

Der Stein auf dem Flussufer ist der Wasserstein (blauer Aufgabenmarker); ihm ist zugeordnet.

Der Stein auf der Schlucht ist der Erdstein (grüner Aufgabenmarker); ihm ist zugeordnet.

Der Stein auf der Lavahöhle ist der Feuerstein (roter Aufgabenmarker); ihm ist zugeordnet.

Der Stein auf der Eishöhle ist der Luftstein (weißer Aufgabenmarker); ihm ist zugeordnet.

Die Aufgabenmarker werden **mit dem „?“ nach oben** ausgelegt, um anzuzeigen, dass die Zaubersprüche, die sie dort halten, noch intakt sind.

Sonderregeln

Helden können die Steine angreifen, als wären sie Monsterfiguren. Jeder Stein hat 8 Lebenspunkte und wirft keine Verteidigungswürfel. Wenn ein Held einen Stein zerstört, legt der Heldenspieler den Aufgabenmarker vor sich ab.

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord Lord Merick Farrow eine Attributsprobe ablegen lassen, um den Haltezauber eines Steins zu brechen. Lord Merick Farrow ist nicht auf dem Spielplan, sondern unter dem Tempel, wo er ein Ritual vollzieht, das die Haltezauber der Steine brechen soll.

Wenn die Probe gelingt, wird der entsprechende Aufgabenmarker auf die farbige Seite gedreht – der Haltezauber ist gebrochen, und der Stein kann jetzt aufgenommen werden (siehe unten).

Jedes Mal, wenn eine seiner Proben misslingt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf die Hauptmannkarte. Für jeden Erschöpfungsmarker auf seiner Karte erhält Lord Merrick +1 auf alle Attribute. Jedes Mal, wenn eine seiner Proben gelingt, werden alle Erschöpfungsmarker von seiner Karte abgeworfen.

Sobald der Haltezauber eines Steins gebrochen ist, kann ein Monster ihn nach den üblichen Regeln aufnehmen. Solange ein Monster einen Stein trägt, kann der Stein nicht angegriffen werden. Wenn ein Monster mit einem Stein den Spielplan über den Eingang oder den Ausgang verlässt, legt der Overlord diesen Aufgabenmarker vor sich ab. Jedes Monster kann nur 1 Stein gleichzeitig tragen.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

Wenn die Helden 3 Sturmsteine zerstört haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

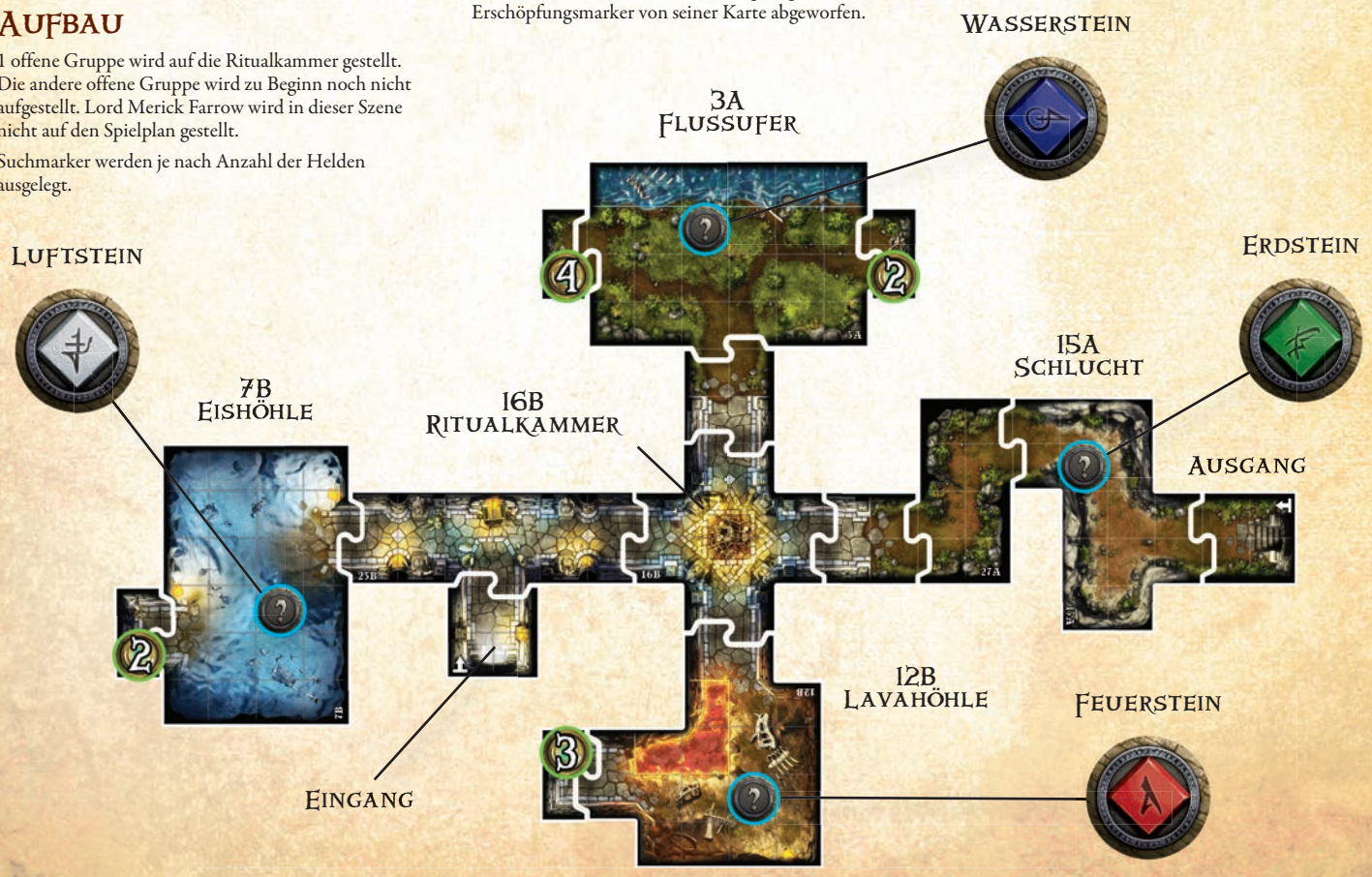
Aus der Tiefe hört ihr ein ohrenbetäubendes Krachen, als hätte der Blitz den Tempel entzweigeschlagen. Eine Stimme erhebt sich über den Lärm. „Ihr Narren! Ihr habt den Ältesten entfesselt.“

Die Helden haben die Szene gewonnen! Der Overlord legt den letzten Aufgabenmarker vor sich ab. Er behält diesen Marker für Szene 2 des Abenteuers.

Wenn kein Stein mehr auf dem Spielplan ist und die Helden nicht 3 von ihnen zerstört haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Tempel beginnt zu beben, und Steine fallen von der Decke. Unter euch muss etwas passiert sein ...

Der Overlord hat die Szene gewonnen! Die Aufgabenmarker, die der Overlord vor sich liegen hat, sind für Szene 2 wichtig.



Im Kampf gegen die Elemente

Szene 2

Zwischen herabstürzenden Steinen und auflodernden Flammen hindurch kämpft ihr euch tiefer in den Tempel vor. Vor euch hört ihr den dröhnenden Sprechgesang von Lord Merick Farrow ... und ihr erspäht die unheimlich schimmernde Gestalt des Herrn der Elemente. Ihr müsst den Herrn der Elemente und Lord Merrick besiegen, um die Pläne des Overlords zu durchkreuzen. Aber seht euch vor – Lord Merrick hat es auf euch abgesehen.

Monster

Lord Merick Farrow. 1 Elite-Elementar. 1 offene Gruppe (keine Elementare).

Aufbau

Das Elite-Elementar wird wie eingezeichnet auf den Wasserfall gestellt. Dieses Elementar ist der Herr der Elemente (siehe „Sonderregeln“).

Die offene Gruppe wird auf die Bibliothek gestellt. Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf das Labor gestellt.

Die eingezeichnete verriegelte Tür wird zu Beginn noch **nicht** aufgestellt. Sie kommt erst später ins Spiel (siehe „Sonderregeln“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Sonderregeln

Für jeden Sturmstein, den der Overlord in Szene 1 gesammelt hat, (also für jeden Aufgabenmarker vor ihm) erhält jedes Monster in dieser Szene (auch Lord Merick) eine Spezialfähigkeit, solange der Herr der Elemente auf dem Spielplan ist.

Feuerstein – Rot

Funke: Wenn ein Held durch einen Angriff dieses Monsters mindestens einen ♥ erleidet (nach Verrechnung der ⛊), erleidet er 1 ♥ zusätzlich.

Erdstein – Grün

Fels: Beim Verteidigungswurf erhält dieses Monster 1 ⛊ zusätzlich.

Wasserstein – Blau

Schlamm: Helden auf Nachbarfeldern dieses Monsters müssen 1 ◖ erleiden, um eine Aktion auszuführen. Wenn der Held nicht mehr genügend Ausdauer hat, kann er stattdessen 1 ♥ erleiden. Wenn er dadurch besiegt würde, kann er die Aktion nicht ausführen.

Windstein – Weiss

Wolke: Nachdem dieses Monster von einer Figur angegriffen wurde, kann der Overlord den Angreifer um 1 Feld bewegen.

Der Herr der Elemente

Für den Herrn der Elemente gelten dieselben Regeln wie für ein Elite-Elementar. Er hat jedoch pro Held 1 Lebenspunkt mehr, und er hat keine der Fähigkeiten auf seiner Monsterkarte. Stattdessen hat er die Fähigkeiten der Sturmsteine, die der Overlord in Szene 1 gesammelt hat (siehe oben).

Das Labor

Wenn zum ersten Mal ein Held besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Während Lord Mericks monotoner Sprechgesang weiter aus dem Labor dröhnt, hörst du seine Stimme klar und deutlich in deinem Kopf: „Nicht doch, mein Held. Hier wird nicht gestorben. Zumindest noch nicht. Wisst Ihr, Eure Lebenskraft brauche ich für das Ritual.“ Du öffnest die Augen und springst auf die Beine – wieso bist du hier? Und wo bist du? Da schlägt plötzlich eine Tür zu, und dir stellt sich eine neue Frage: Wie kommst du hier raus?

Wenn ein Held besiegt wird, stellt ihn der Overlord sofort auf das Labor. Er gewinnt Lebenskraft zurück, als würde er gerade von einem anderen Helden wiederbelebt. Wenn ein Held auf dem Labor besiegt wird, gilt dies nicht, sondern stattdessen die normalen Regeln für besiegte Helden.

Die Tür

Wenn zum ersten Mal ein Held besiegt wird, wird die verriegelte Tür wie eingezeichnet aufgestellt. Jedes Mal, wenn ab jetzt ein Held besiegt wird, kann der Overlord 1 Handkarte abwerfen, um die Tür zu schließen, wenn sie offen steht. Eine Figur, die die Tür öffnen will, muss eine ♚-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, hat sie die Tür wie gewöhnlich geöffnet. Wenn sie misslingt, passiert nichts.

Verstärkung

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

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord, wenn Lord Merick Farrow nicht auf dem Spielplan steht, ihn wieder auf das Labor stellen, solange der Herr der Elemente noch im Spiel ist.

Siegbedingungen

Wenn weder der Herr der Elemente noch Lord Merick Farrow auf dem Spielplan stehen, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Denkt nicht, ihr hättet mich schon besiegt“, spricht eine tönerne Stimme. Ihr braucht einen Moment, bis ihr seht, woher die Stimme kommt – von einer schimmernden Geistergestalt Lord Mericks. „Der Tod ist nicht das Ende! Nicht für mich! Ich werde –“ Der Rest wird übertönt von einem heulenden Windstoß und einem tiefen Grollen aus der Erde. Vielleicht ist dieser Tempel nicht so stabil, wie ihr gerne hättet ... Zeit, zu gehen!

Die Helden haben gewonnen!

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt alle Helden auf dem Labor stehen, liest der Overlord folgenden Text vor:

„...ph'nglui mglw'nafh Gryvorn wgah'nagl!“ Lord Mericks Murmeln steigert sich zu einem Crescendo und reißt dann mit einem Schrei ab, der in der folgenden Stille noch lange nachhallt. Da hört ihr die Erde unter euren Füßen aufbrechen, hört die Winde heulen, Wasser gurgeln und Flammen knistern. „Der Sieg ist mein!“, kreischt Merick. „Der Meister wird zufrieden sein.“ Dann löst er sich in Schatten auf. Um euch herum beginnt der Tempel einzustürzen ... Zeit, zu gehen!

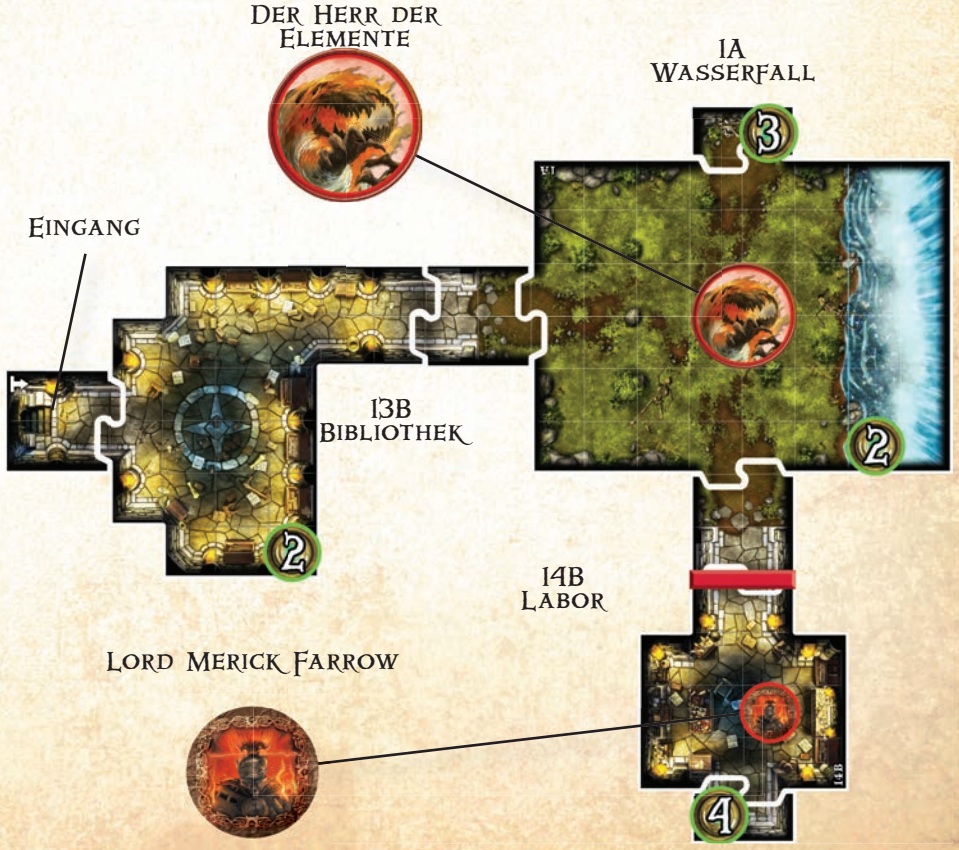
Der Overlord hat gewonnen!

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. Außerdem kann er für den Rest der Kampagne unabhängig von den Monstermerkmalen einer Szene Elementare als eine seiner offenen Gruppen wählen. Das sollte auf dem Kampagnenbogen vermerkt werden.



Das Ritual der Schatten

Szene 1

Baron Ghregorius stürmt herein, reißt sich den förmlichen Hermelinmantel von den Schultern und wirft ihn wütend mit einer Wucht zu Boden, die ihr dem alten Mann gar nicht zugetraut hättet. Dann sinkt er hinter seinem Schreibtisch zusammen, stützt das Kinn auf die Hände und blickt euch an. „Tut mir leid, dass Ihr das sehen musstet. Gehört sich nicht so was. Aber ich musste mir gerade schlimme Neuigkeiten anhören – na ja, irgendwie auch gute Neuigkeiten. Die schlechte Nachricht ist, dass Lord Merick diesen Stab des Dingsbums hat, den er dem armen Kardinal Koth gemopst hat, und jetzt setzt er ihn in irgend so einem Ritual ein, um Kellos weiß was zu erreichen. Dass es nichts Gutes sein kann, brauche ich Euch wohl nicht zu sagen, wie?“

Er seufzt, richtet sich auf und scheint dann etwas Überraschendes durchs Fenster zu sehen. „Ah! Aber die gute Nachricht, wenn man sie so will, ist, dass meine Kundschafter ihm folgen konnten und wir wissen, wo er ist. Nicht so gut für die Kundschafter leider, aber einer hat überlebt. Scheint so, als gäbe es geheime Kammern unter dem Kreis der Ältesten in Carthia – einfach an einem Stein das geheime Losungswort sagen, und schon hüpft er zur Seite, einfach so. All die Zeit, und niemand sagt mir Bescheid!“

Und so kommt ihr zum lange verfallenen Kreis der Ältesten. Ihr sagt das geheime Losungswort, das euch der Baron genannt hat, und tatsächlich schiebt sich einer der Menhire knarzend zur Seite. Unter ihm kommt der Eingang eines dunklen Gangs zum Vorschein ... irgendwo da unten vollzieht Lord Merick sein grässliches Ritual. Ghregorius' Worte habt ihr noch gut ihm Ohr: „Findet ihn, und haltet ihn auf. Und gebt ihm einen Satz heiße Ohren, wenn ihr einmal dabei seid.“ Doch viel Zeit bleibt euch nicht – Lord Merick hat bereits einen Vorsprung.

Monster

Lord Merick Farrow. Sarkomanten. 2 offene Gruppen.

Aufbau

Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf die Bibliothek gestellt. Lord Merick Farrow erhält das Relikt „Stab der Schatten“. Die Sarkomanten werden auf die Bibliothek gestellt. 1 offene Gruppe wird auf den Thronsaal gestellt, die andere auf die Treppe.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

HINWEIS: Szene 1 und 2 sollten direkt nacheinander gespielt werden, denn der Spielplan ist derselbe, und einige Figuren bleiben für Szene 2 genau da, wo sie am Ende von Szene 1 standen. Bevor die Spieler am Ende von Szene 1 Figuren oder Marker abräumen, sollten Sie sich den Abschnitt „Aufbau“ von Szene 2 durchlesen.

Sonderregeln

In seiner Aktivierung im Overlordzug kann Lord Merick Farrow nur 1 Aktion ausführen, und zwar das Ritual voranbringen. Dazu legt er eine ✪-Probe ab. Für jeden Sarkomanten auf einem Nachbarfeld erhält er +1 ✪ für diese Probe. Wenn sie gelingt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf die Hauptmannkarte. Er behält diese Marker für Szene 2 dieses Abenteuers.

Verstärkung

Am Ende jedes seiner Züge, in dem Lord Mericks Ritualprobe misslungen ist, kann der Overlord 1 Sarkomanten auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

Wenn die Helden Lord Merick mindestens 1 ♥ zufügen, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Verflucht sollt ihr sein, ihr lästigen Maden“, kreischt Lord Merick. „Wohin ich auch gehe, da taucht ihr auf. Jetzt reicht es, habt ihr verstanden?!“ Er macht eine Geste, und plötzlich versinkt alles in Dunkelheit – nein, noch schlimmer. Schwarz ist jetzt weiß, und weiß ist schwarz. Die Welt hat alle Farbe verloren. Ihr befindet euch in einem albtraumhaften Spiegel der Welt, die ihr kennt, und Lord Merick murmelt bereits weiter seine Zauberformeln, lauter und schneller – er will um jeden Preis sein Ritual vollenden!

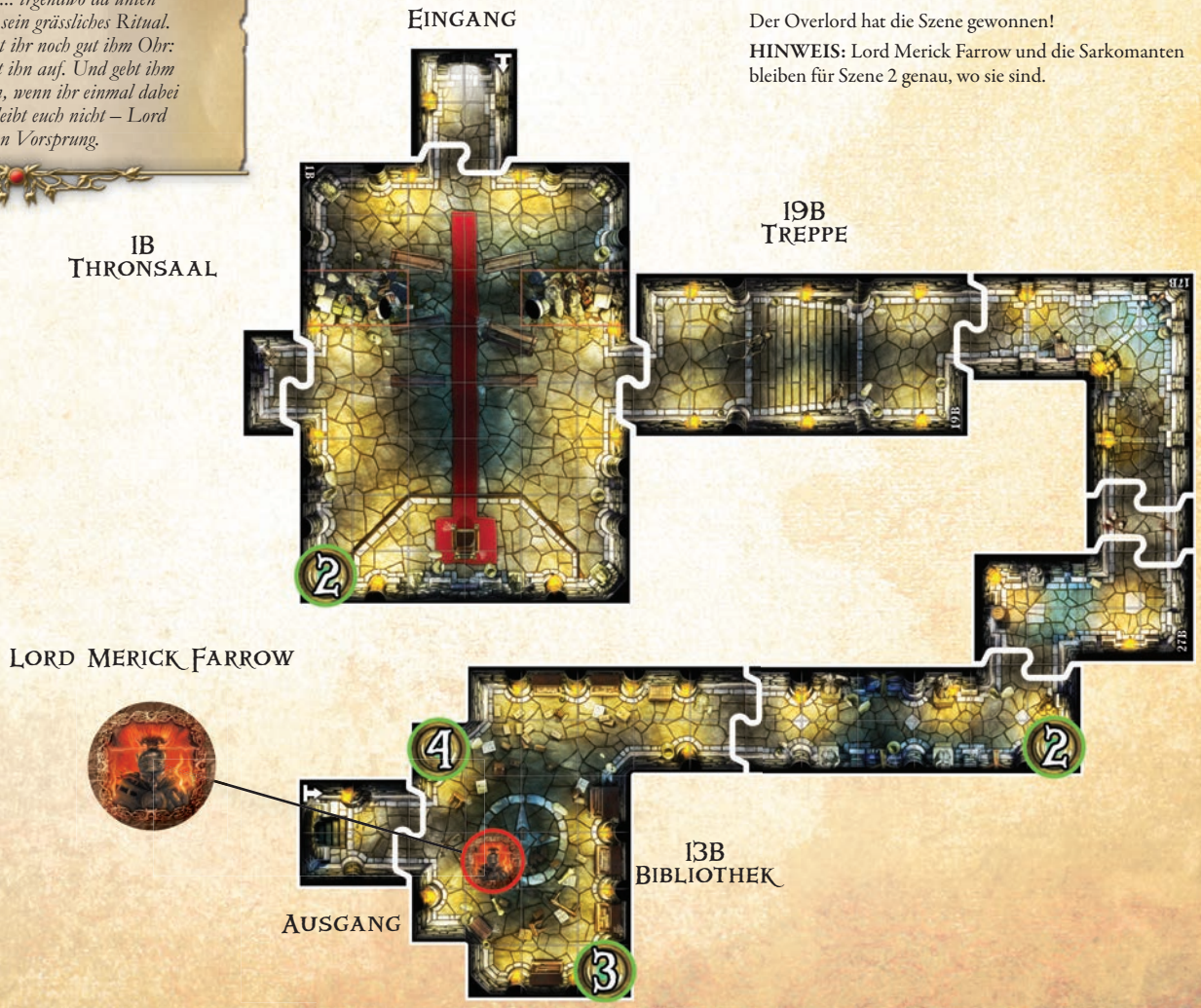
Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald 6 Erschöpfungsmarker auf Lord Mericks Hauptmannkarte liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Wände um euch werden wie von schwarzer Tinte überzogen, die auf euch zu kommt und euch erfassen will. Als die Dunkelheit durch eure Körper zieht, wird euch übel, und ihr seht, dass die Welt sich verändert hat. Weiß ist jetzt schwarz, und schwarz ist weiß. Die Welt hat alle Farbe verloren. Vor euch seht ihr Lord Merick, wie er einen Stab von purer, abscheulicher Schwärze schwingt. „Zu langsam, ihr jämmerlichen Versager“ sind seine letzten Worte an euch.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

HINWEIS: Lord Merick Farrow und die Sarkomanten bleiben für Szene 2 genau, wo sie sind.



Lord Mericks Zauber hat die Welt mehr als nur verändert; er hat euch an einen anderen Ort in ihr bewegt. Ihr befindet euch jetzt im tiefsten, dunkelsten Teil der Katakomben, und zwischen euch und dem Ausgang steht Lord Merrick. Es besteht kein Zweifel daran, was er vorhat, als er den verdorbenen Stab des Lichts emporhebt: Wenn er vor euch an die Oberfläche gelangt, wird er das Relikt direkt zu seinem Meister bringen. Ihr müsst ihn zur Strecke bringen.

Monster

Lord Merick Farrow. Sarkomanten. 2 offene Gruppen (müssen dieselben wie in Szene 1 sein).

Aufbau

Szene 2 dieses Abenteuers wird auf demselben Spielplan wie Szene 1 gespielt.

Lord Merick Farrow und die Sarkomanten bleiben genau dort, wo sie am Ende von Szene 1 standen. Dann kann der Overlord Lord Merick Farrow für jeden Erschöpfungsmarker, den er in Szene 1 gesammelt hat, um 1 Feld bewegen. Alle Sarkomanten und Lord Merick gewinnen alle ♥ zurück.

Alle anderen Monsterfiguren aus Szene 1 werden vom Spielplan genommen. 1 offene Gruppe wird auf den Thronsaal gestellt, die andere auf den Gang.

Die Helden werden auf den Ausgang gestellt.

Entfernte Suchmarker werden wieder ausgelegt.

Drei Türen werden wie eingezeichnet aufgestellt. Die erste Tür (die als normale Tür eingezeichnet ist) ist zu Beginn offen; die anderen beiden Türen sind zu Beginn geschlossen. Die geschlossenen Türen sind zwar als „verriegelte" Türen eingezeichnet, aber für alle Türen gelten dieselben Regeln (siehe „Sonderregeln").

Die Helden überspringen ihren ersten Zug, egal, wer Szene 1 gewonnen hat.

Sonderregeln

Jede Figur, die als Aktion eine Tür öffnen oder schließen will, muss eine -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, hat sie die Tür wie gewöhnlich geöffnet bzw. geschlossen. Wenn sie misslingt, passiert nichts. Kein Monster außer Lord Merrick Farrow kann Türen öffnen oder schließen.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

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

Im geisterhaften Schwarz-Weiß dieser Spiegelwelt ist Lord Merricks Blut schockierend rot. „Bitte nicht so", stöhnt er. Und mit einem Lichtblitz findet ihr euch im Kreis der Ältesten wieder, über dem der Himmel von der Abendsonne blutrot gefärbt wird. Vor euren Füßen ragt der Stab des Lichts aus dem Lehm der Carthiahöhen. Von Lord Merick oder seinen Schergen keine Spur.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Lord Merick Farrow den Spielplan über den Eingang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Ich würde ja bleiben und mich an eurer Niederlage weiden", wirft euch Lord Merick höhnisch zu, „aber um ehrlich zu sein, seid ihr so erbärmlich, dass ich mir das auch sparen kann." Dann kehrt Farbe zurück in die Welt, gefolgt von absoluter Stille. Lord Merick ist entkommen und hat seinem Meister das Relikt gebracht.

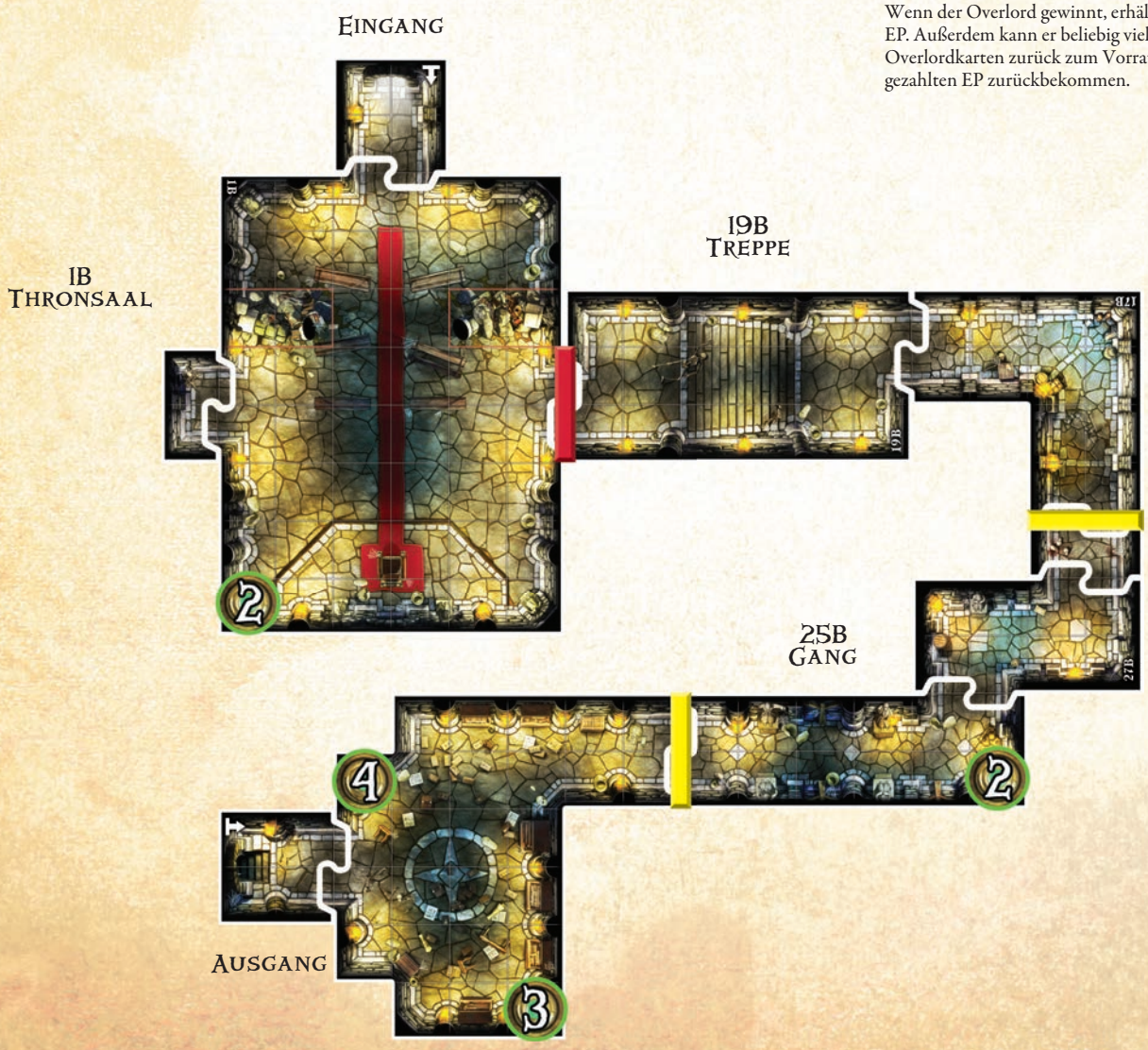
Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie außerdem 25 Goldstücke pro Held und das Relikt „Stab des Lichts" vom Overlord.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Außerdem kann er beliebig viele seiner gekauften Overlordkarten zurück zum Vorrat legen und dafür die gezahlten EP zurückbekommen.



Heldenblut

Szene 1

Ghregorius hat euch erzählt, dass Baron Zachareths Haushofmeister Heinrich vor etlichen Jahren bereits seine Stelle aufgegeben hat – vielleicht ein frühes Anzeichen für Zachareths Wendung zum Bösen. Seither lebt der alte Mann als Eremit in einer Hütte am Ufer des Falstarsees. Wenn ihr euch vorstellt, was er alles über Zachareths Festung wissen muss ...!

Als ihr vor der Hütte ankommt, seht ihr jedoch bereits Spuren der Schergen des Overlords – die Wände sind blutbefleckt, und die Tür hängt schief in ihren Angeln. Kaum habt ihr die Szene wahrgenommen, da werdet ihr auch schon von Monstern umzingelt. Monstern mit ... leeren Glasphiolen? Was in aller Welt haben sie damit vor? Was auch immer es ist, ihr wollt es sicher nicht erleben.

Monster

Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Helden stellen ihre Figuren auf die mit dem „X" markierten Felder.

Der Overlord stellt alle seine Monster beliebig auf die Hütte, den Friedhof und den Bach verteilt auf. Dabei müssen die Monster einer Gruppe nicht auf demselben Spielplanteil stehen.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Jeder Held muss seinen ersten Zug überspringen.

Sonderregeln

Die Schergen des Overlords versuchen, das Blut der Helden zu sammeln und dann zu fliehen. Wenn ein Monster einem benachbarten Helden durch einen Angriff mindestens 1 ♥ zufügt, sammelt er das Blut dieses Helden. Das markiert der Overlord, indem er einen Heldenmarker dieses Helden unter/auf die Monsterfigur legt. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit irrem Gelächter fängt das Monster ein paar Tropfen deines Blutes in der Phiole auf. Du hast keinen Schimmer, was die Kreatur mit deinem Blut will, aber es kann nichts Gutes sein.

Jedes Monster kann Blut von genau einem Helden tragen. Wenn ein Monster bereits Blut eines Helden hat und einem anderen Helden Blut abnimmt, muss der Overlord sich entscheiden, ob er das alte behalten oder gegen das neue tauschen will. Wenn ein Monster mit dem Blut eines Helden besiegt wird, erhält der Held seinen Heldenmarker zurück.

Als Aktion kann ein Monster einem niedergestreckten Helden von einem Nachbarfeld aus Blut abnehmen. Dafür ist kein Wurf nötig – es gelingt automatisch. Diese Aktion zählt nicht als Angriff.

Wenn ein Monster mit dem Blut eines Helden den Spielplan verlässt (über den Eingang oder den Ausgang), legt der Overlord den Heldenmarker vor sich ab. Er behält nur einen Marker jedes Helden – entweder hat er Blut dieses Helden oder nicht. Er lässt die Heldenmarker für Szene 2 vor sich liegen.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

Wenn kein Monster mehr auf dem Spielplan ist und der Overlord noch nicht von jedem Helden Blut hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

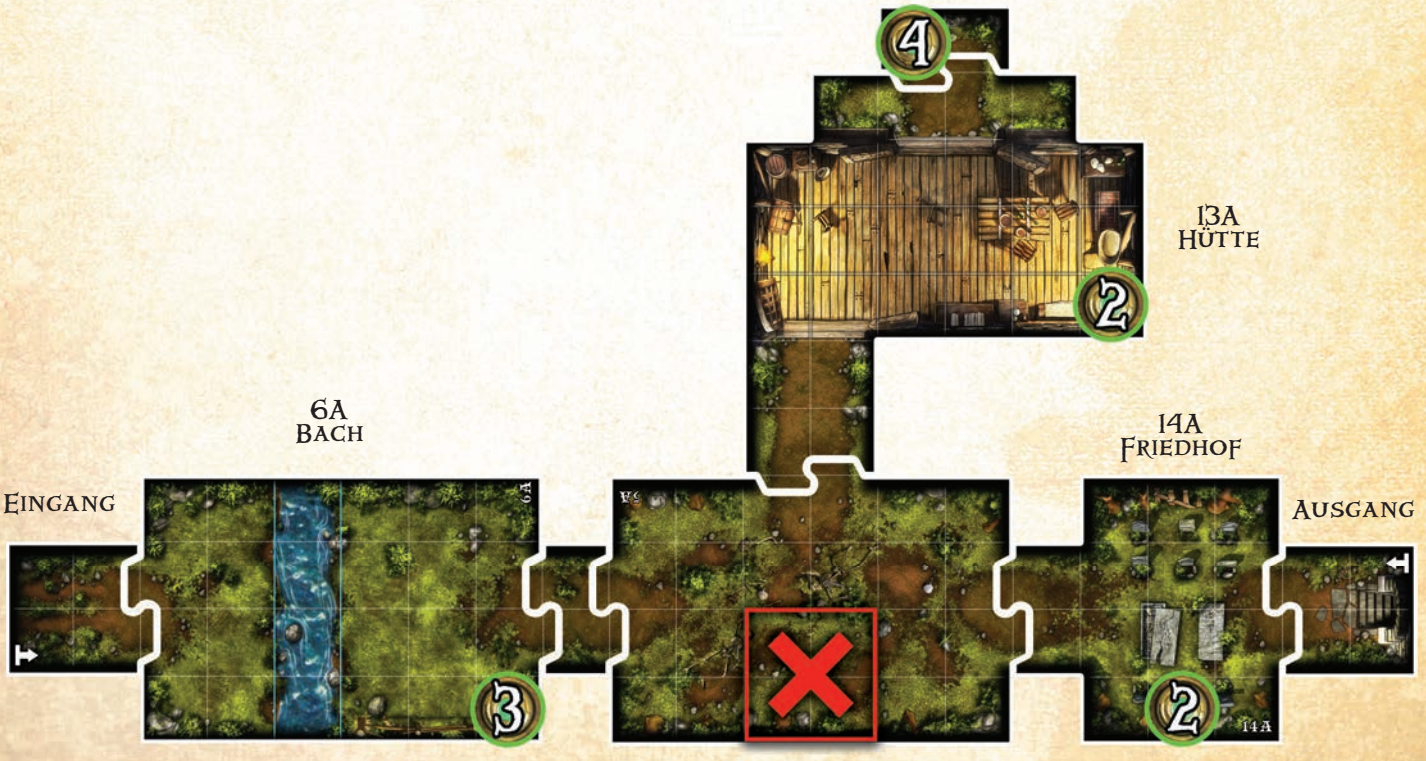
Die Schergen des Overlords habt ihr zurückgeschlagen, aber seinen alten Haushofmeister habt ihr dadurch auch nicht gefunden. Zum Glück lässt sich die Spur der Monster sehr leicht zu ihrem Versteck zurück verfolgen. Vielleicht stoßt ihr dort auf mehr Hinweise.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn der Overlord einen Heldenmarker von jedem Helden vor sich liegen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als das letzte Monster mit einer blutgefüllten Phiole entkommt, fliehen auch die anderen. Sie scheinen ihren Auftrag erfüllt zu haben. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als ihnen zu ihrem Versteck zu folgen – vielleicht findet ihr dort Zachareths Haushofmeister.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Ihr durchquert eine felsige Grotte und tretet plötzlich in einen meisterhaft ausgemeißelten Korridor. Opulente purpurne Vorhänge zieren die Wände. Vor euch erblickt ihr eine anmutige Dame. „Willkommen in meinen Gemächern“, säuselt sie und hebt einen goldenen Kelch empor. Sie leert ihn, und ihr seht mit Schrecken, dass er mit Blut gefüllt war – eurem Blut?!

„Aber ihr kommt zu spät. Die Verwandlung hat begonnen – bald wird Heinrich sein wie ich, und ihr werdet tot sein.“

Ihr müsst euch beeilen, wenn ihr Heinrich lebendig da heraus bekommen wollt.

MONSTER

Lady Eliza Farrow. Sarkomanten.

AUFBAU

Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf die Gruft gestellt. Die Sarkomanten werden auf das Labor gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Personenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt Heinrich dar.

SONDERREGELN

Heinrich kann sich selbst nicht bewegen und kann nicht angegriffen werden. Als Aktion kann ein Held ihn von einem Nachbarfeld aus aufnehmen (er legt den Personenmarker dann auf seinen Heldenbogen) und tragen.

Wenn der Overlord das Blut jedes Helden hat (also einen Heldenmarker jedes Helden vor sich hat – egal, ob aus Szene I oder Szene II), kann Lady Eliza Farrow Heinrich in einen Vampir verwandeln. Einmal pro Zug kann Lady Eliza Farrow als Aktion eine ✪-Probe ablegen, wenn sie auf einem Nachbarfeld Heinrichs steht (und er nicht gerade von einem Helden getragen wird). Wenn sie gelingt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker auf Heinrich. Wenn sie misslingt, passiert nichts. Sobald Heinrich 3 Erschöpfungsmarker hat, wird er zum Vampir, und das Abenteuer endet.

DAS BLUT DER HELDEN

Lady Eliza Farrow fügt Helden, deren Blut sie getrunken hat, beim Angriff +2 ♥ zu – das sind alle Helden, deren Heldenmarker der Overlord vor sich liegen hat.

Als Aktion kann Lady Eliza Farrow 1 ♥ erleiden, um sich von einem beliebigen Feld aus auf ein Nachbarfeld eines Helden zu bewegen, dessen Blut sie getrunken hat.

Wenn Lady Eliza Farrow das Blut von mindestens 3 Helden getrunken hat, kann sie pro Zug 3 Aktionen (statt der normalen 2) ausführen. 2 davon dürfen Angriffsaktionen sein.

MEHR BLUT

Lady Eliza Farrow kann das Blut eines Helden trinken, dessen Blut sie bisher noch nicht getrunken hat (d. h. dessen Heldenmarker der Overlord noch nicht hat). Das kann sie auf einem Nachbarfeld eines niedergestreckten Helden als Aktion tun. Der Overlord nimmt sich einen Heldenmarker dieses Helden und wirft einen roten Machtwürfel; Lady Eliza Farrow gewinnt die gewürfelten ♥ zurück.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn die Helden Lady Eliza Farrow besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Nicht noch einmal“, flüstert Lady Eliza und zerstäubt in einem Nebel aus rotem Blut. Der Dunst hängt in der Luft und füllt eure Lungen mit dem Gestank alten Bluts.

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

Als das Sonnenlicht auf seine Haut trifft, kreischt Heinrich und schlägt wild um sich. Selbst nachdem ihr ihn in einen schweren Umhang gehüllt habt, zuckt er bei jeder kleinsten Bewegung. Zum Glück scheinen weder Lady Eliza noch ihre Schergen euch an die Oberfläche folgen zu wollen.

Als endlich die Nacht kommt, wird Heinrich ruhiger, aber auch eigenartiger. Er wird blass und spricht in einem Flüsterton. Er weigert sich, zu essen und zu trinken, spricht von Lady Eliza als seiner „Herrin“, und immer wieder überkommen ihn gewaltsame Wutausbrüche. Mit der Zeit fesselt ihr ihm in diesen Phasen die Hände. Als Baron Ghregorius ihn zu Gesicht bekommt, schüttelt er nur den Kopf. „Armer Kerl“, seufzt er. „Was Zachareth ihm angetan hat … ich hoffe bloß, dass er noch bei Sinnen genug ist, uns zu helfen.“

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Lady Eliza Farrow Heinrich in einen Vampir verwandelt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Lady Eliza schreitet auf die wimmernde Gestalt von Zachareths altem Haushofmeister zu, lächelt grausam und entblößt ihre langen, schneeweißen Eckzähne. Sie schlägt sie ihm in den Hals, und Heinrich zuckt nur schlaff, als sie ihn bis zur Neige aussaugt. Dann schlitzt sie sich mit einem Eckzahn das Handgelenk auf. Ihre Augen werden von einem unheilvollen Leuchten erfüllt, und Heinrich starrt wie gebannt auf das blutende Handgelenk, das sie ihm hinhält. Sobald seine Lippen ihr Blut berühren, stürzt Heinrich sich vor und gibt sich ganz seinem Durst hin. Lady Eliza blickt euch hämisch an und raunt euch zu: „Wollt ihr uns nicht Gesellschaft leisten? Ihr könnt gerne in Heinrichs Fußstapfen treten.“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhält jeder Held 1 zusätzlichen EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 2 zusätzliche EP.

Die Zwillingsstatuen

Szene 1

Baron Ghregorius' Bibliothekarin scheint es unangenehm zu sein, euch hergebeten zu haben. „Ich würde es ja nicht erwähnen", murmelt sie, „aber ich bin neulich auf etwas Schreckliches in Theos – in Lord Theodirs Papieren gestoßen. Baron Ghregorius ist auf seinem Kontrollritt durch die Grenzgebiete, aber ich konnte nicht bis zu seiner Rückkehr warten." Sie räuspert sich und blättert in ihren Unterlagen. „Wisst Ihr, hier steht an mehreren Stellen etwas von den Zwillingsstatuen" – dem letzten Wort gibt sie eine unheilvolle Betonung – „und dass sie eine Rolle dabei gespielt haben, den Schatten zu bannen. Ich kann nur annehmen, dass es sich bei dem Schatten um den Drachenlord Gryvorn handelt. Ich will mich nicht aufdrängen, aber ich fürchte es gab detaillierte Aufzeichnungen hierzu in Lord Theos Schatzkammer. Die Kammer, die Lady Eliza ausgeraubt hat."

Nachdem sie ihre Nervosität überwunden hat und ihre Brille zurechtgerückt hat, könnt ihr ihren weiteren Erklärungen deutlich besser folgen: Die Statue der Sonne und die Statue der Schädel liegen in den Carthia-Bergen. Sie stehen im ewigen Gegensatz, die Statue der Sonne bannt den „Schatten", und die Statue der Schädel nagt an den Siegeln. Die Siegel verlieren an Kraft, und ihr müsst die Statuen aufsuchen, um das Gleichgewicht wiederherzustellen.

Die Schergen des Overlords haben allerdings schon einen Vorsprung.

Monster

Ettins. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Ettins werden auf die Ettinhöhle gestellt. Der Overlord wählt einen Ettin. Dieser Ettin ist Zark'n'Thark. Er hat den Schlüssel (siehe „Die verriegelte Tür").

Die offene Gruppe wird so nah wie möglich an den Ausgang auf die Treppe gestellt. Eines dieser Monster (nach Wahl des Overlords) trägt die Statue der Schädel – zur Markierung wird ein roter Aufgabenmarker unter die Figur gelegt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist der Schlüssel. Dieser Schlüssel und der Schlüssel, den Zark'n'Thark hat, sind identisch – mit beiden lässt sich die verriegelte Tür öffnen.

1 blauer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt die Statue der Sonne dar.

Sonderregeln

Die Statuen

Die Statue der Schädel ist sehr schwer. Das Monster, das sie trägt, kann in seiner Aktivierung entweder 1 Bewegungsaktion ausführen oder die Statue auf einem Nachbarfeld ablegen. Andere Aktionen kann es nicht ausführen. Als Aktion kann ein Monster die Statue der Schädel von einem Nachbarfeld aus aufnehmen; wenn dies seine erste Aktion war, kann es als zweite Aktion nur noch eine Bewegung ausführen oder die Statue ablegen. Wenn ein Monster, das die Statue trägt, besiegt wird, wird sie auf das Feld des Monsters gelegt (nach Wahl des Overlords bei großen Monstern).

Die Statue der Sonne kann nicht bewegt werden. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld die Statue der Sonne anbeten. Wenn er das tut, endet das Abenteuer (siehe „Siegbedingungen").

Die verriegelte Tür

Die verriegelte Tür an der Ettinhöhle kann nur geöffnet werden, nachdem die Helden den Schlüssel gefunden haben, also entweder Zark'n'Thark besiegt oder den besonderen Suchmarker gefunden haben. Monster können die Tür nicht öffnen. Sobald sie eines davon geschafft haben, kann jeder Held die verriegelte Tür öffnen, als wäre es eine normale Tür.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

Wenn ein Held die Statue der Sonne anbetet, liest der Overlord folgenden Text vor:

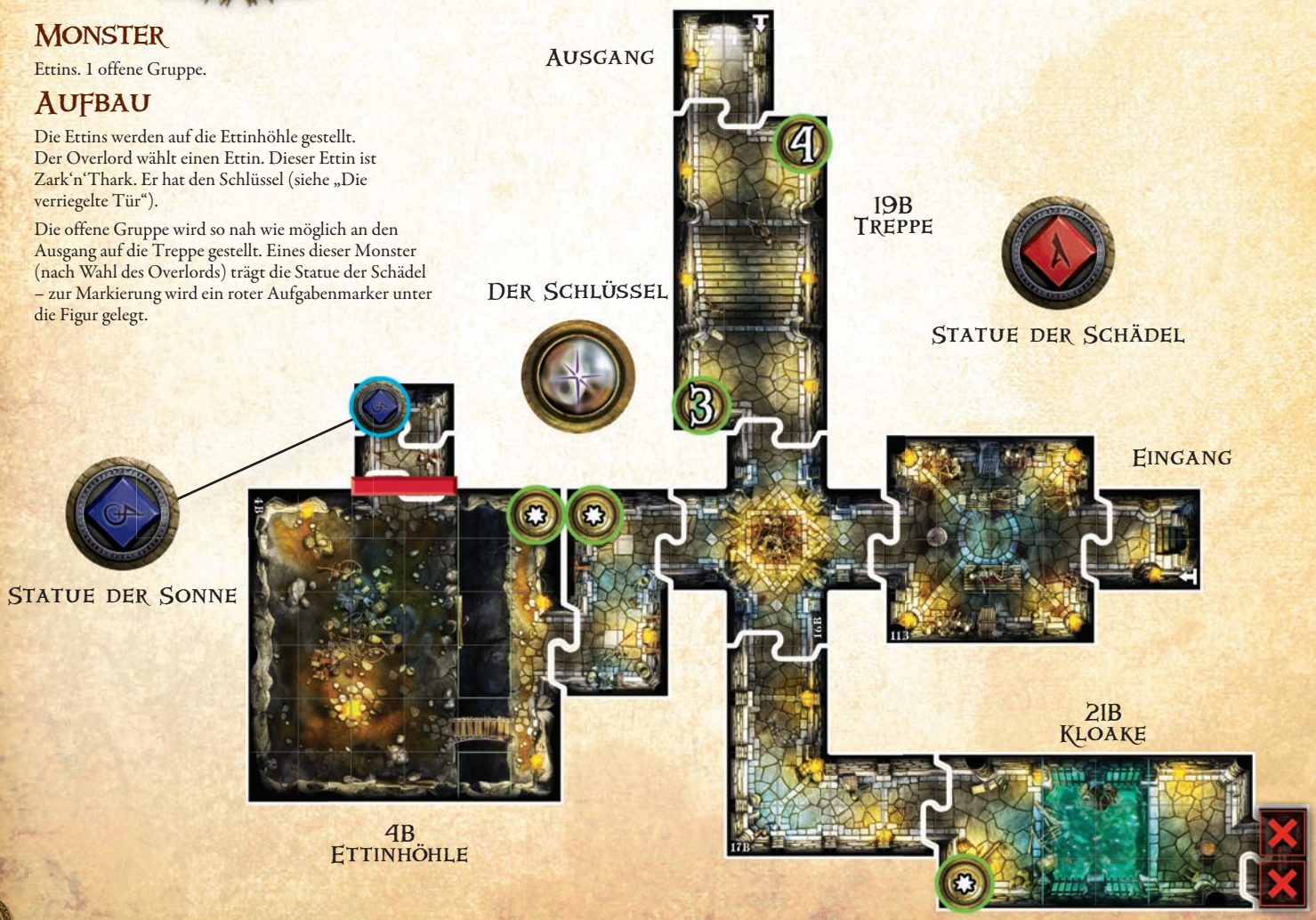
Ein gleißender Lichtstrahl durchstößt die Decke und fällt auf die goldene Statue. Eine majestätische Stimme verkündet: „Bringt mir das Sonnentotem, auf dass das Licht nie verlösche." Und vor eurem inneren Auge seht ihr das Sonnentotem in einem Friedhof in den Carthia-Bergen stehen.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn ein Monster die Statue der Schädel auf eines der besonderen Felder neben der Kloake legt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein makaberes Lachen von zwei ineinander verwobenen Stimmen erfüllt die Katakomben. „Unsere Macht ist wiederhergestellt, ihr jämmerlichen Menschen! Schon bald wird Gryvorns Stimme wieder im ganzen Land zu hören sein. Bringt uns das Schädeltotem!" Daraufhin machen sich die Monster zielgerichtet davon; besser, ihr haltet sie auf.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Die Zwillingsstatuen

Szene 2

Wie der Wind seid ihr zu einem engen Tal in den Carthia-Bergen geeilt. Ihr wisst, dass die beiden Totems in diesem Tal liegen: das Sonnentotem und das Schädeltotem. Durch Zufall habt ihr das Schädeltotem zuerst gefunden – doch das ist nicht das Totem, das ihr sucht. Das Sonnentotem muss weiter hinten im Tal liegen. In der Nähe erkennt ihr die Gestalt von Lady Eliza Farrow. Ihr melodiöses Lachen wird auf dem Wind zu euch getragen: „Wollen wir tauschen, meine Helden? Ich gebe euch das Sonnentotem, und ihr gebt mir eure wertlosen Leben?“

Jeder hat das Totem, das die andere Seite haben will. Wer zuerst das gesuchte Totem aus diesem Tal schafft und zurück zu den Zwillingsstatuen bringt, wird siegen. Das ist das einzige Ziel … kümmert euch nicht um das unheimliche Flüstern zwischen den Felsen des Tals.

Monster

Lady Eliza Farrow. Zombies. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Lady Eliza Farrow wird wie eingezeichnet auf das Flussufer gestellt. Die Zombies werden auf das Buschland gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Friedhof gestellt.

Die Helden stellen ihre Figuren auf den Teich.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der rote Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Friedhof gelegt. Er stellt das Sonnentotem dar.

Der blaue Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Teich gelegt. Er stellt das Schädeltotem dar.

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, muss jeder Held seinen ersten Zug überspringen.

Sonderregeln

Als Aktion kann eine Figur von einem Nachbarfeld aus ein herumliegendes Totem aufnehmen. Als Aktion kann eine Figur ein Totem, das sie trägt, auf einem Nachbarfeld ablegen.

Helden können nur das Sonnentotem aufnehmen. Monster können nur das Schädeltotem aufnehmen.

Die flüsternden Geister

In diesem Tal wohnen hilfreiche Geister, welche die Sterbenden und Toten wiederbeleben. Jede besiegte Figur wird sofort vom Spielplan genommen und gewinnt alle ihre ♥ und ◢ zurück. Dann wird sie nach den folgenden Regeln wieder auf den Spielplan gestellt. (In dieser Szene legen besiegte Helden keine Heldenmarker auf das Feld ihrer Figur.)

Ein besiegter Held stellt seine Figur zu Beginn seines nächsten Zuges auf ein beliebiges leeres Feld auf dem Schlammigen Pfad (oder auf das nächste leere Feld).

Der Overlord bringt besiegte Monster wie unter „Verstärkung“ beschrieben wieder ins Spiel.

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster jeder Gruppe (auch Lady Eliza Farrow) auf den Spielplan stellen (Gruppengröße einhalten). Lady Eliza Farrow und Monster der offenen Gruppe werden dabei auf leere Felder des Steinigen Passes gestellt. Zombies werden auf ein leeres Feld des Friedhofs gestellt.

Siegbedingungen

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

Du kletterst aus dem Tal und hältst das Sonnentotem triumphierend in die Höhe. Ein Strahl der untergehenden Sonne trifft das Totem und lässt es hell aufleuchten. Doch die Schergen des Overlords sind euch auf den Fersen. Anstatt euch also auf dem Sieg auszuruhen, macht ihr euch schnellstens auf zurück zur Statue der Sonne.

Als ihr schließlich dort ankommt, stellt ihr das Totem vor die Statue. Sofort erfüllt ein helles, warmes Licht den Raum, und ein Gefühl von Frieden und Geborgenheit durchdringt euch. Es spricht keine Stimme zu euch, und doch fühlt ihr, wie eine alte, gütige Macht euch versichert, dass es noch Gutes und Hoffnung gibt in der Welt. Eure Rückreise nach Arhynn vergeht in einem warmen, glücklichen Taumel.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn ein Monster mit dem Schädeltotem den Spielplan über den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein schriller Schrei ertönt vom Felshang über euch. Ihr blickt hinauf und seht Lady Elizas Silhouette, die das Schädeltotem in die untergehende Sonne reckt. Eine abscheuliche Stimme zerreißt die Stille: „DIE ZEIT MEINER WIEDERGEBURT IST NAH: NIEMAND WIRD MICH AUFHALTEN. DAS LICHT WIRD STERBEN, UND ALLES WIRD SCHATTEN UND FLAMME SEIN.“

Als die Stimme verstummt, merkt ihr, dass ihr aus den Ohren blutet. Eliza ist nicht mehr zu sehen.

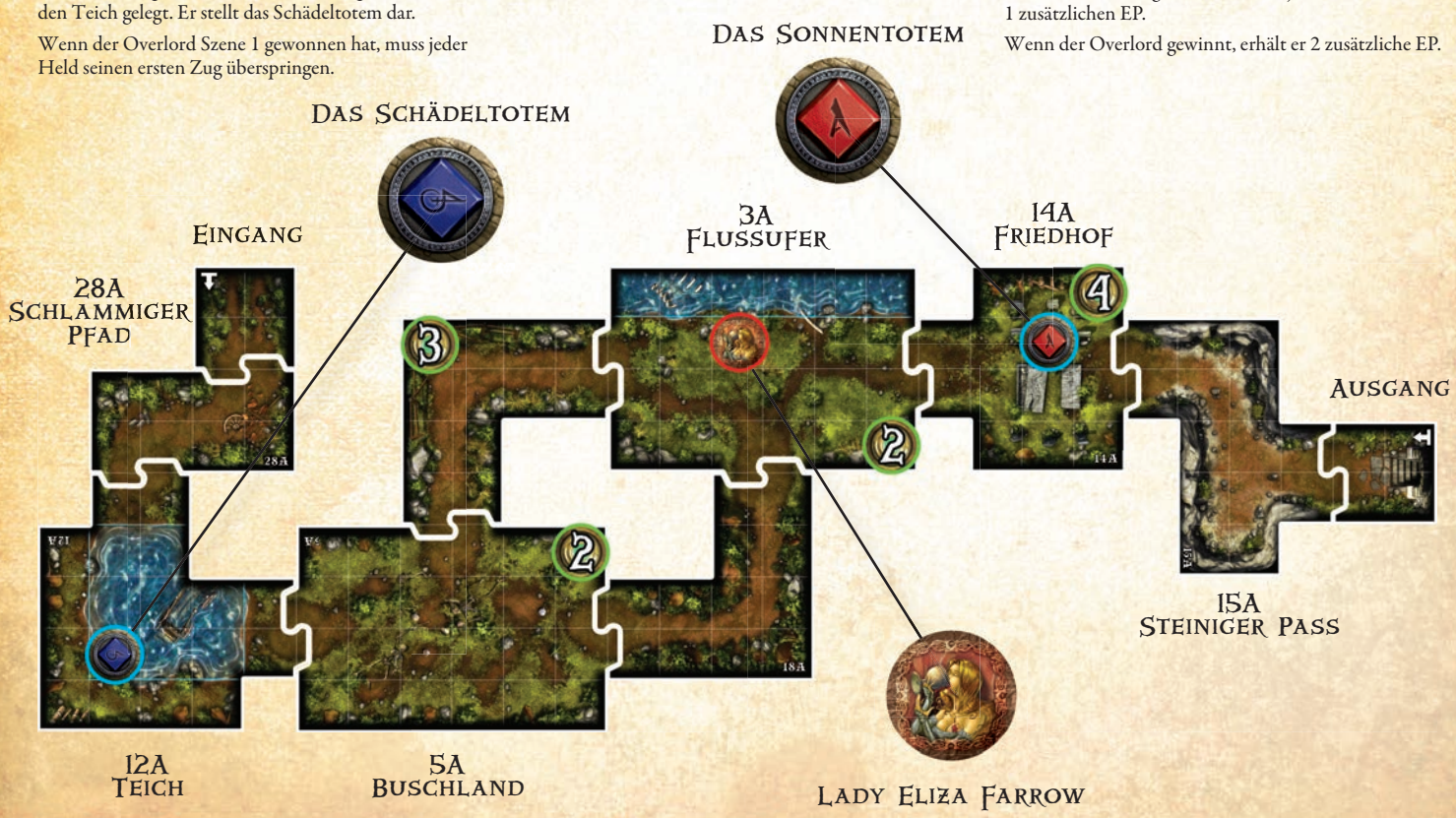
Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhält jeder Held 1 zusätzlichen EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 2 zusätzliche EP.



Des Drachen Umkehr

Szene 1

Die Stadtmauern Aryhnns sind schon in Sichtweite, da landet Belthir vor euch auf dem Pfad. „Seid gegrüßt, werte Sterbliche! Einmal habt ihr mich schon besiegt, und dafür gebührt euch mein Respekt. Nicht doch – steckt eure Waffen weg. Wenn ich hätte kämpfen wollen, wäre ich euch nicht allein und auf offener Fläche gegenübertreten – das hat mich unser letztes Treffen gelehrt. Er faltet seine Schwingen zusammen und deutet mit der Hand auf den glühenden Gipfel des Berges Surtur. „An diesem Ort sucht Zachareth nach etwas, was seine Macht noch weiter vergrößern würde. Wenn ihr mir nicht helfen wollt, kann ich das verstehen, aber die Pläne des Overlords wollt ihr doch durchkreuzen, oder?“

Da müsst ihr ihm zustimmen. Und auf dem Weg zum Gipfel des Surtur ist Belthir ein freundlicher und hilfreicher Weggefährte. Er erzählt viele Geschichten von seinen Schlachten und sagt, er hätte in den Drachenkriegen gekämpft – „auf beiden Seiten, ha!“ Als ihr euch einer Höhle im Hang des Berges nähert, bereitet euch Belthir darauf vor, was euch erwartet: „Vor unserem Ziel liegen viele magische Hindernisse, und ich fürchte, Zachareth hat einige davon gegen uns gerichtet. Haltet Ausschau nach den Flammenrunen auf dem Boden – durch sie können die Barrieren und die Flammengeister ausgeschaltet werden. Wenn ihr mir helft, durch das Portal zu kommen, kann ich die Runen dahinter aktivieren, um uns zu unserem eigentlichen Ziel zu bringen.“

Monster

Höhlenspinnen. 2 offene Gruppen.

Belthir ist auch im Spiel, aber nicht auf der Seite des Overlords (siehe „Sonderregeln“). Belthir kann kein Relikt tragen.

Aufbau

Die Höhlenspinnen werden auf die Spinnenhöhle gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Lavahöhle gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Bibliothek gestellt. Für die Gruppe auf der Bibliothek gelten Sonderregeln (siehe „Sonderregeln“).

Belthir wird wie eingezeichnet neben dem Eingang aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf die Lavahöhle gelegt. Der grüne Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet neben die Spinnenhöhle gelegt.
1 blauer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf die Bibliothek gelegt.

Sonderregeln

Die verriegelte Tür ist eine magische Feuerwand, die von keiner Figur geöffnet oder durchschritten werden kann.

Monster können unversehrt durch Lavafelder ziehen – sie sind alle Flammengeister.

Wenn eine Figur (Held oder Monster) auf dem roten Aufgabenmarker steht, wird die Flammenwand vom Spielplan genommen. Wenn die Figur wieder vom Marker runter geht, wird die Flammenwand sofort wieder an ihren Ort gestellt.

Solange eine Figur (Held oder Monster) auf dem grünen Aufgabenmarker steht, kann der Overlord keine Verstärkung ins Spiel bringen.

Solange eine Figur (Held oder Monster) auf dem blauen Aufgabenmarker steht, gilt sowohl die Wirkung des grünen als auch des roten Aufgabenmarkers.

Die Monstergruppe, die zu Beginn auf die Bibliothek gestellt wurde, kann erst aktiviert werden, wenn ein Held zum ersten Mal ein Feld mit einem Aufgabenmarker betritt.

Belthir

Belthir gilt in dieser Szene als Heldenfigur. Er wird jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als letzter macht, und wird von ihm kontrolliert. In seiner Aktivierung kann Belthir 1 Bewegungsaktion und eine andere Aktion ausführen (keine zweite Bewegungsaktion). Belthir wird im Zug des Overlords nicht aktiviert, und der Overlord kann ihn nicht steuern (außer durch eine „Dunkle Bezauberung“ oder Ähnliches).

Helden können in ihrem Zug auf eine Aktion verzichten, um Belthir sofort einen Angriff durchführen zu lassen. Jeder Held kann das nur einmal pro Zug tun.

Verstärkung

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster seiner offenen Gruppe, die er beim Aufbau auf die Bibliothek gestellt hat, auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Höhlenspinne und 1 Monster seiner anderen offenen Gruppe auf Lavafelder stellen (große Monster müssen mindestens 1 Lavafeld besetzen). Diese Monster dürfen sofort eine Bewegungsaktion ausführen.

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

Mit einem Knistern und Knacken streckt sich ein unverbrannter Kopf aus der Lava empor. Eine Gestalt mit toten Augen zieht sich mühsam aus der Lava. Ihr ganzer Körper strömt eine gewaltige Hitze aus. Das muss einer der Flammengeister sein.

Alle Verstärkungen müssen die Gruppengrößen einhalten.

Siegbedingungen

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

„Ah, hier ist es!“ Die Stimme des Halbdrachen hallt durch die Gänge. „Jetzt noch kurz …“ Seine Stimme verstirbt zu einem unverständlichen Murmeln. Dann öffnet sich plötzlich ein Spalt in der Rückwand der Kammer, und gleißendes Licht strömt herein. Der Spalt wird größer, und schon bald erblickt ihr ein schmales Tal, das für diese Höhe erstaunlich grün ist. „Auf, treue Helden“, ruft euch Belthir zu. „Zum Grab meines Bruders.“

Die Helden haben die Szene gewonnen!

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

Belthir ächzt, hält sich die zerschundene Seite und sinkt kurz auf ein Knie. „Nein!“, knurrt er. „Ich lasse mich nicht noch einmal besiegen.“ Dann springt er mit einem mächtigen Brüllen auf, schwingt seine Kampfsichel und kämpft sich zu seinem Ziel durch. Mit schweren, ruckartigen Bewegungen schleppt er sich zur Rückwand der Kammer und berührt einige glühenden Runen. Ein Riss durchfährt die Wand und gibt den Blick frei auf ein erstaunlich grünes verstecktes Tal. Belthir deutet mit schmerzverzerrter Mine voraus. „Hier entlang. Das Grab meines Bruders. Lasst mich nicht im Stich.“

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

„Die Gebeine meines Bruders liegen in diesem Tal“, sagt Belthir. „Ich kann nicht weiter – ich ertrage es nicht – ich kann nicht weiter.“ Er wendet den Blick ab. „Zachareth glaubt, dass ihm der Schädel meines Bruders zu mehr Macht verhelfen wird. Vielleicht würde er das, aber der Preis ist zu hoch für mich. Erledigt die ganze Rotte seiner Ungeheuer, bevor sie sich mit dem Schädel meines Bruders aus dem Staub machen können.“

Monster

Belthir. 3 offene Gruppen. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, kann Belthir in Szene 2 ein Relikt tragen.

Aufbau

1 offene Gruppe wird auf den Wasserfall gestellt. 1 offene Gruppe wird auf das Flussufer gestellt. 1 offene Gruppe wird auf das Buschland gestellt. Belthir wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Drachenschädel dar.

Sonderregeln

Als Aktion kann ein Monster den Drachenschädel von einem Nachbarfeld aus aufnehmen. Als Aktion kann ein Monster den Drachenschädel auf ein Nachbarfeld legen. Wenn ein Monster, das den Schädel trägt, besiegt wird, wird er auf das Feld des Monsters gelegt (nach Wahl des Overlords bei großen Monstern). Die Geschwindigkeit des Monsters, das den Schädel trägt, wird auf 3 reduziert.

Verstärkung

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, liest er zu Beginn seines zweiten Zuges folgenden Text vor:

Ihr hört ein Keuchen ... und Belthir kommt kopfschüttelnd auf euch zu. „Es tut mir leid“, ächzt er. „Es tut mir so leid. Er ist zu mächtig.“ Dann hebt er seine Kampfsichel und geht zum Angriff über!

Belthir wird auf den Eingang oder auf das nächste freie Feld nach Wahl des Overlords gestellt. Er ist jetzt wieder ein Monster, das normal im Zug des Overlords aktiviert wird.

Wenn die Helden Belthir besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Belthir sinkt stöhnend zu Boden. „Lasst mich sterben“, keucht er. „Bitte ... lasst mich sterben.“

Siegbedingungen

Wenn die Helden das letzte Monster besiegt haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das war's wohl. Im Tal herrscht Stille, und der Drachenschädel bleibt an seinem angestammten Ort. Vor den riesigen schwarzen Knochen des Drachengrabs haltet ihr einen Moment inne und lasst die gewaltige Größe der Kreatur auf euch wirken. Ihr habt das Richtige getan – was auch immer noch passieren mag, heute habt ihr eine gute Tat vollbracht.

Die Helden haben gewonnen!

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

„Nein!“, kreischt Belthir. „Werde ich denn dem Bann dieses Menschen nie entrinnen?! Verflucht sollt ihr sein; ihr, und alle eure Städte sollen brennen.“ Ein großer Windstoß trägt Belthir in die Luft, und schon seht ihr, wie er nach Süden fliegt ... Zachareths Festung entgegen.

Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhält jeder Held 1 zusätzlichen EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 2 zusätzliche EP.

Drachenschädel

Des Drachen Wiederkehr

Szene 1

Wie ihr so Rücken an Rücken mit gezückten Waffen da steht, könnt ihr nicht anders, als Ghregorius zu verfluchen. „Vermutlich ist das natürlich eine Falle“, hatte er gesagt. „Aber es ist auch die Chance einen der obersten Schergen Zachareths zu erledigen, meint Ihr nicht?“ Also seid ihr losgezogen und den Berichten seiner Kundschafter gefolgt; sie deuteten auf eine Höhle in einer Flanke des Bergs Surtur, in der sich der Halbdrache Belthir aufhalten soll.

Mit einer Falle hattet ihr gerechnet. Nicht erwartet hattet ihr eine Art geisteskranke, übernatürliche Arena, in der ihr euch jetzt wiederfindet.

„Willkommen!“, donnert eine Stimme, halb Losbudenschreier und halb Urzeitdämon. „Beweist euch im Kampf gegen die anderen Herausforderer, und ich lasse euch vielleicht zum Kampf um den Titel des Champions zu! Kraft! Ehre! BLUT!“ Das Geschrei einer unsichtbaren Zuschauermenge brandet über euch, und schon kommen die ersten Monster auf euch zu. Hinter den ersten Reihen seht ihr, dass einige Monster Medaillen um den Hals zu tragen scheinen – das sind wohl die Herausforderer, die ihr besiegen müsst. „Zu den Waffen!“, brüllt die Stimme. Der Kampf hat begonnen.

Monster

1 offene Gruppe pro Held. Wenn eine Gruppe keine Elite-Monster enthält, kann der Overlord ein normales zu einem Elite-Monster befördern.

Aufbau

Die Helden stellen ihre Figuren auf die besonderen Felder in der Mitte des Spielplans.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Je 1 Monstergruppe wird auf die Bibliothek, die Reliquienkammer, die Spinnenhöhle und das Labor gestellt. Bei weniger als 4 Helden werden Monstergruppen nur in Räume mit Suchmarkern gestellt.

Sonderregeln

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Sobald er 8 Erschöpfungsmarker hat, endet die Szene (siehe „Siegbedingungen“).

Wenn ein Elite-Monster besiegt wird, legt der Heldenspieler einen roten Aufgabenmarker vor sich ab.

Wenn ein Held besiegt wird, legt der Overlord einen blauen Aufgabenmarker vor sich ab.

Beide Seiten behalten diese Aufgabenmarker für Szene 2, egal, wer Szene 1 gewinnt.

Die Wellen

Monstergruppen können erst aktiviert werden oder von Karten oder Effekten betroffen werden, wenn die Tür zu ihrem Raum einmal geöffnet wurde. Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Tür auf dem Spielplan kostenlos öffnen. Helden und Monster (aus anderen Räumen) können die Türen normal öffnen.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

Sobald die Helden so viele rote Aufgabenmarker gesammelt haben, wie Helden im Spiel sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Für Sterbliche kämpft ihr erstaunlich gut“, dröhnt die Stimme, und die unsichtbare Menge brüllt ihre Zustimmung. Irgendetwas lässt euch die Trophäen eurer gefallenen Gegner ergreifen und triumphal empor recken – die Menge brüllt noch lauter. „Macht euch bereit für den Titelkampf!“

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald der Overlord so viele blaue Aufgabemarker gesammelt haben, wie Helden im Spiel sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

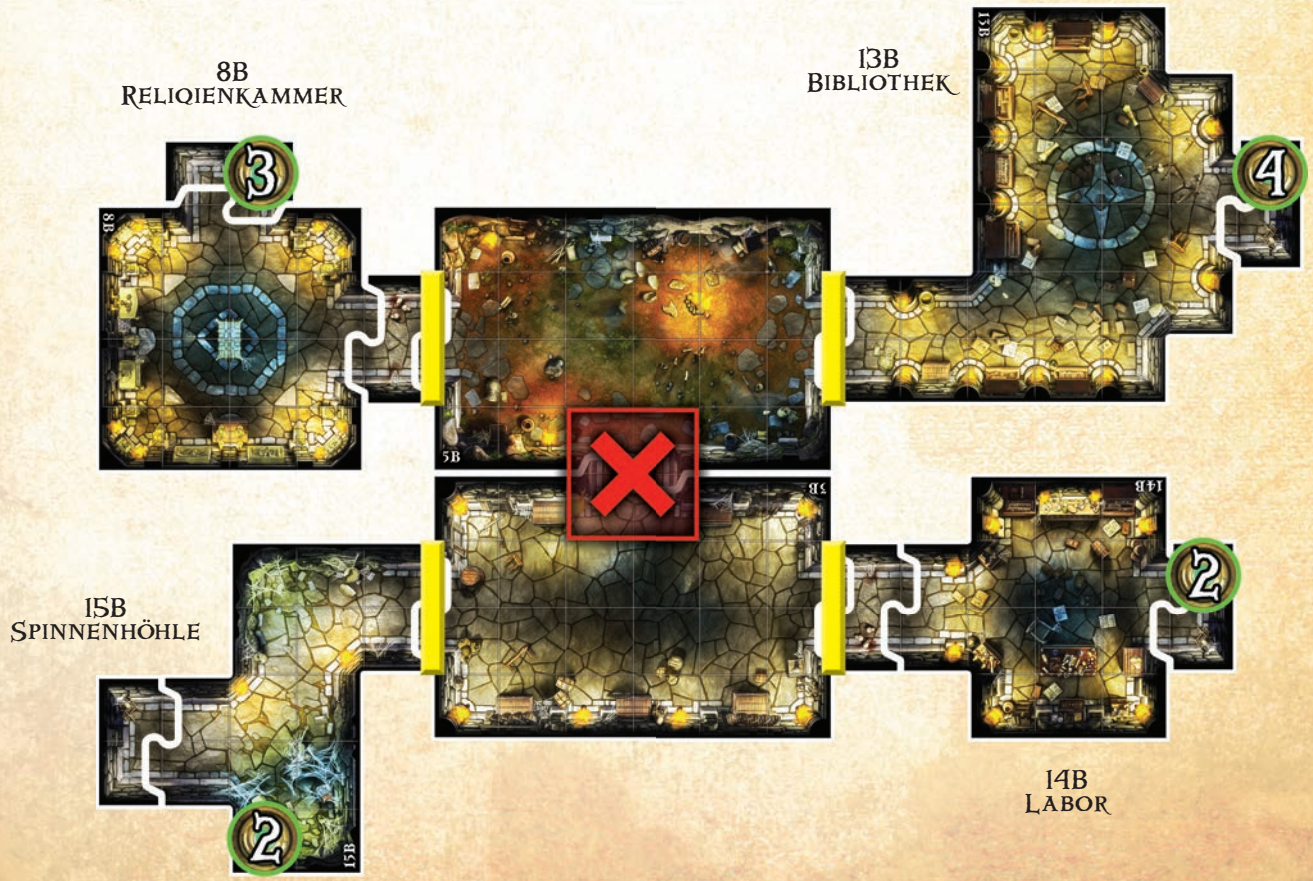
„Eine enttäuschende Vorstellung“, knurrt die Stimme, „aber was konnte man auch anderes erwarten von einem Haufen Sterblicher.“ Die Arena bebt, und Staub und kleine Steine beginnen, von der Decke zu fallen. „Im Titelkampf müsst ihr schon mehr zeigen, wenn ihr diesen Ort lebend verlassen wollt.“

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

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

Eine laute Glocke ertönt. Die mächtige Stimme knurrt mürrisch: „Die Zeit ist um. Wir brauchen einen Sieger.“ Die tobende Menge klingt hungrig und frustriert, eher wie wilde Tiere als wie ein Publikum.

Szene 1 ist abgeschlossen. Es gibt keinen Gewinner.



Ihr folgt einem Gang auf der Suche nach einem Ausgang; da seht ihr euch plötzlich Belthir gegenüber! „Ha!“, wirft er euch dröhnend entgegen. „Habt Ihr es bis hierher geschafft! Wisst Ihr, nur Champions können die Arena verlassen. Meine Brüder sind hier unten schon Kellos weiß wie lange gefangen. Seit Jahrzehnten warten sie auf ihre Chance, und jetzt sollen sie sie bekommen.“ Belthir packt seine Kampfsichel und breitet die Flügel aus. „Jetzt müssen wir euch nur noch eure Trophäen abnehmen, und dann sind wir frei. Nichts leichter als das.“

Monster

Belthir. Schattendrachen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Belthir wird wie eingezeichnet auf die Folterkammer gestellt. Die Schattendrachen werden auf den Drachenhort gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Spinnenhöhle gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Die Helden und der Overlord behalten ihre Aufgabenmarker aus Szene 1. Sie werden für Szene 2 gebraucht.

Sonderregeln

Belthir hat pro blauem Aufgabenmarker, den der Overlord vor sich hat, 2 Lebenspunkte mehr.

Jeder Held kann jederzeit 1 roten Aufgabenmarker, den die Helden in Szene 1 gesammelt haben, abwerfen, um 1 eigenen Würfel neu zu werfen. Jedes Mal, wenn ein Held besiegt wird, wirft er einen roten Aufgabenmarker ab. Sobald die Helden keine roten Aufgabenmarker mehr haben, kann Belthir fliehen (siehe „Siegbedingungen“).

Verstärkung

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

Siegbedingungen

Wenn die Helden Belthir besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als Belthir zu Boden sinkt, erfüllt das Tosen der unsichtbaren Menge noch einmal die Kammer, die sich kurz darauf vor euren Augen auflöst. Und plötzlich steht ihr wieder auf dem Berghang. Statt dem Brüllen der Zuschauer hört ihr nur noch das Heulen des Windes und das Rauschen der Blätter an den Sträuchern und Büschen, die hier und da zwischen den Felsen wachsen. Als ihr euch anseht, bemerkt ihr, dass ihr goldene Medaillen um den Hals tragt, in die ein unheimliches Zeichen graviert ist. Von euren Gegnern keine Spur.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Belthir den Spielplan über den Eingang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Sieg!“, kreischt Belthir, als er und seine „Brüder“ sich ans Tageslicht durchschlagen. „Der Tag des Drachen ist nah, ihr erbärmlichen Menschen! Nichts kann uns jetzt noch aufhalten.“

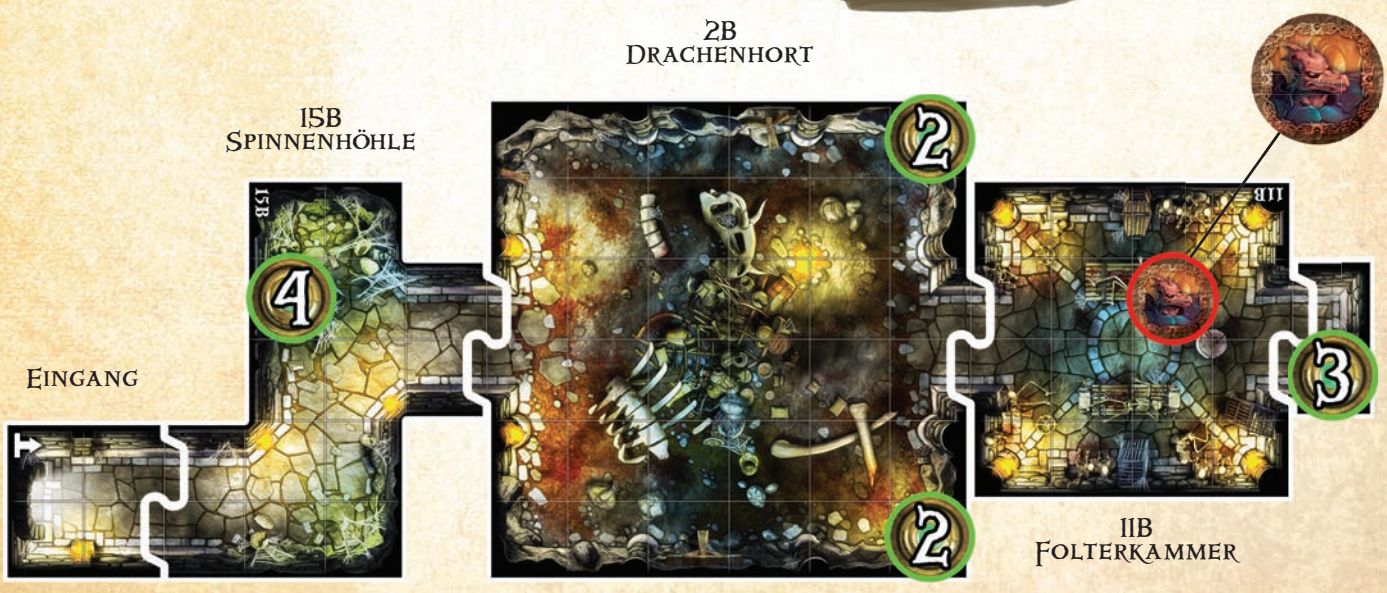
Der Overlord hat gewonnen!

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 zusätzliche EP.



Gryvorns Wiedergeburt

Szene 1

Ihr seid auf dem Weg nach Arhynn. Da donnert Baron Ghregorius zu Pferde heran. „Kellos steh mir bei, Freunde ... Zachareths Truppen rücken entlang der ganzen Grenze vor. Seine verteufelte Hexerei richtet Schlimmes an. Menschen und Monster fallen wie die Fliegen." Der alte Baron zückt sein Schwert, das mit schwarzem Schleim besudelt ist. „Kellos steh mir bei", ruft er noch einmal. „Ich habe mich seit Jahrzehnten nicht so lebendig gefühlt."

Gregorius' Rüstung rasselt metallisch, als er vom Pferd steigt. „Ich bin nicht mehr der Jüngste, aber Krieg ist ein Spiel, das ich gut beherrsche. Meine Männer ... meine Ritter ... wir können Zachareths Horden hinhalten, bis die anderen Barone in die Puschen kommen und uns endlich helfen. Das haben wir eurer Hilfe zu verdanken. Nein, wegen Zachareths Armee mache ich mir keine Sorgen. Wohl aber wegen seiner Hexerei." Ihr wendet euch mit dem Baron gen Osten. In den schwarzen Wolken über Zachareths Baronie glimmt ein unheimliches rotes Licht. „Er geht aufs Ganze. Und ich habe noch nie einen mächtigeren Zauberer gesehen als Zachareth – nicht mal ..." Ghregorius schüttelt irgendeine alte Erinnerung ab. „Ihr habt bereits so viel getan, meine Freunde, aber ich muss euch noch einmal um euren Einsatz bitten. Reist zur Greifenburg. Macht Baron Zachareth den Garaus."

Bald darauf steht ihr vor Zachareths Herrschaftssitz, der einst imposanten Greifenburg. Doch das gewaltige Bauwerk aus schwarzem Stein wirkt unheimlich und verlassen. Als ihr das offen stehende Tor durchschreitet, hält euch niemand auf. Der Burghof ist übersät von Leichen – das einfache Volk von Carthia, das es wagte sich gegen den Wahnsinn ihres Lehnsherrn zu erheben.

Als ihr euch dem Wohnturm nähert, seht ihr Splig, den selbsternannten „König aller Goblins", von den Zinnen herunterschauen. „Ihr kommt zu spät", wirft er euch höhnisch entgegen. „Die Diener meines Meisters tragen gerade die letzten Ritualgegenstände zusammen. Ihr werdet es nie hier herein schaffen; nicht, solange ich den einzigen Schlüssel habe." Der Goblin zieht einen schweren Eisenschlüssel hervor. Dann deutet er auf die schwere Tür vor euch und lacht.

Es bedarf jedoch nur zweier Tritte eures stärksten Gefährten, um die Tür aus den Angeln zu brechen. Splig bleibt das Lachen im Halse stecken. Dann macht er kehrt und schreit: „Zu den Waffen! Zu den Waffen ihr Taugenichtse! Sie sind gekommen!" Jetzt gilt es dem Overlord endgültig das Handwerk zu legen. Und diese Ritualgegenstände sollte er besser auch nicht in die Finger bekommen.

Monster

Sir Alric Farrow mit dem Relikt „Klinge der Abendröte". Belthir. Splig.

Wenn die Helden das Abenteuer „Die Klinge der Morgenröte" oder „Das entweihte Grab" in Akt II gewonnen haben, ist Sir Alric Farrow nicht anwesend. Statt Sir Alric Farrow stellt der Overlord dann 1 Monstergruppe seiner Wahl auf.

Wenn die Helden das Abenteuer „Des Drachen Umkehr" oder „Des Drachen Wiederkehr" in Akt II gewonnen haben, ist Belthir nicht anwesend. Statt Belthir stellt der Overlord 1 Monstergruppe seiner Wahl auf.

Aufbau

Splig wird wie eingezeichnet auf die Gruft gestellt. Sir Alric Farrow wird wie eingezeichnet auf die Waffenkammer gestellt. Wenn Sir Alric Farrow nicht im Spiel ist, wird die statt seiner gewählte Monstergruppe auf die Waffenkammer gestellt. Belthir wird wie eingezeichnet auf die Waffenkammer gestellt. Wenn Belthir nicht im Spiel ist, wird die statt seiner gewählte Monstergruppe auf die Waffenkammer gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

3 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Ritualgegenstände dar.

Sonderregeln

Die Türen in dieser Szene gelten für die Helden als verriegelt. Splig, als Seneschall der Greifenburg, hat den Schlüssel. Splig und alle anderen Monster können alle Türen normal öffnen und schließen.

Ein Held kann als Aktion versuchen eine benachbarte Tür zu öffnen, indem er eine -Probe (um die Tür aufzustemmen) oder eine -Probe (um das Schloss zu knacken) nach eigener Wahl ablegt. Wenn sie gelingt, hat er die Tür wie gewöhnlich geöffnet. Wenn sie misslingt, passiert nichts. Türen können normal geschlossen werden und müssen dann wieder aufgestemmt oder geknackt werden.

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

„Wartet, wartet!", kreischt Splig mit erhobenen Händen. „Tötet mich nicht! Hier habt ihr den Schlüssel!" Damit schleudert er den Schlüssel in die Luft und nutzt eure kurze Verwirrung, um sich schleunigst aus dem Staub zu machen. Ihr fangt den Schlüssel und lasst den fetten Goblin laufen – um ihn geht es euch nicht.

Ab sofort kann jeder Held Türen normal öffnen, ohne eine Probe abzulegen.

Die Suchmarker

Als Aktion kann ein Hauptmann einen Suchmarker auf einem Nachbarfeld zerstören. Zerstörte Suchmarker werden aus dem Spiel genommen.

Die Ritualgegenstände

Die Aufgabenmarker in dieser Szene sind Gegenstände, die Zachareth für sein Ritual benötigt. Der Overlord muss sie vom Spielplan schaffen; die Helden müssen sie zerstören. Als Aktion kann ein Held einen Ritualgegenstand auf einem Nachbarfeld (der nicht getragen wird) zerstören und damit aus dem Spiel nehmen. Ein Monster, das einen Ritualgegenstand trägt, kann mit ihm dem Spielplan über den Eingang oder den Ausgang verlassen.

Wenn es das tut, legt der Overlord den Aufgabenmarker vor sich ab. Monster, die den Spielplan so verlassen haben, stellt der Overlord zu Beginn seines nächsten Zuges auf den Eingang.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

Sobald keine Aufgabenmarker mehr auf dem Spielplan sind oder alle Monster besiegt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

*Plötzlich wird es ganz still – alle Monster sind entweder tot oder entkommen. Da hört ihr eine Stimme in euren Köpfen: „**Ich bin zurückgekehrt**."*

Ihr habt keine Zeit zu verlieren ...

Jetzt folgt Szene 2.

Ein tiefes Grollen dringt aus Baron Zachareths Thronsaal ... der schwere Atem einer riesigen Kreatur.

Als ihr näher kommt, seht ihr sie: ein Drache, größer, als alle, die ihr je gesehen habt, mit Schuppen so schwarz wie die Nacht. Das Ungeheuer scheint wie heiße Kohlen zu glühen. Von seiner pechschwarzen Form strahlt eine übernatürliche Hitze, und seine Augen leuchten wie Fackeln.

Da tritt Zachareth hervor. „So. Da sind wir nun. Ihr habt ‚gewonnen'. Das Ritual – ich wäre König gewesen. Eine Eroberung ohne Blutvergießen – eures natürlich ausgenommen, aber das wäre kaum ins Gewicht fallen. Aber nein ... ihr musstet mich ja zum Äußersten treiben." Der Baron blickt über seine Schulter, als der Drache sich schwerfällig erhebt. Es scheint, als habe er schon lange nicht mehr aus eigener Kraft gestanden; ein Koloss, der aus einem jahrhundertelangen Schlaf erwacht. „Jetzt muss ich meinen Drachenlord auf die Barone von Daqan loslassen und den Thron mit Gewalt an mich reißen. Gryvorn, töte sie."

Die letzte Schlacht hat begonnen. Besiegt ihr Gryvorn, ist Terrinoth gerettet. Versagt ihr, wird niemand, der sich an euch erinnert, den nächsten Frühling erleben.

Monster

Baron Zachareth. 1 Elite-Schattendrache. Dieser Elite-Schattendrache ist der Drachenlord Gryvorn. Gryvorn hat zusätzliche zu den normalen Fähigkeiten eines Schattendrachens Spezialfähigkeiten, die weiter unten beschrieben werden. Wenn der Overlord das Relikt „Die Schattenrune" hat, legt er es zurück in die Schachtel und legt dafür einen Aufgabenmarker vor sich ab. (Die Schattenrune ist dem Ritual zum Opfer gefallen, mit dem Gryvorn wiedererweckt wurde.)

Aufbau

Baron Zachareth und Gryvorn werden wie eingezeichnet auf den Thronsaal gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord behält die Aufgabenmarker, die er in Szene 1 gesammelt hat. Sie geben Gryvorn mehr Lebenskraft.

Sonderregeln

Am Ende eines seiner Züge, in dem Zachareth innerhalb von 3 Feldern von Gryvorn steht, kann der Overlord folgenden Text vorlesen:

*„**Genug**", donnert Gryvorn und wendet sich Zachareth zu. „**Ihr seid nicht länger von Nutzen; Ihr werdet mir noch einen letzten Dienst erweisen.**" Der Drache richtet sich auf und reißt sein riesiges Maul auf.*

„Nein", schreit Zachareth. „Nein, du dienst mir! Du gehorchst mir! Ich bin dein Meister! Neeeeiiin!"

Gryvorn verschlingt den Baron am Stück und wendet sich dann wieder euch zu.

Baron Zachareth wird aus dem Spiel genommen. Gryvorn gewinnt 3 ♥ pro Held zurück.

Drachenlord Gryvorn

Lebenskraft: 20*
Verteidigung:
Schatten
Weitreichend
Unglaubliche Stärke
🗡: +2 ♥

Geschwindigkeit: 4
Angriff:
Durchbohren 2
Große Macht
🗡: **Feueratem**
🗡🗡: +5 ♥

Durchbohren X: Dieser Angriff ignoriert bis zu X ♥ des Verteidigers.

Weitreichend: Dieses Monster kann mit einem Nahkampfangriff bis zu 2 Felder weit angreifen.

Große Macht: Nach jedem einzelnen Heldenzug kann der Overlord 1 Aufgabenmarker, der vor ihm liegt, abwerfen, um Gryvorn zu aktivieren und ihn 1 Aktion ausführen zu lassen. Pro Heldenzug kann Gryvorn so höchstens einmal aktiviert werden. (Gryvorn verliert durch das Abwerfen keine Lebenspunkte.) Diese Aktion kann auch ein Angriff sein, wenn es ein gültiges Ziel für den Angriff gibt. (Im Overlordzug wird Gryvorn immer noch normal aktiviert.)

Unglaubliche Stärke: Für jeden Aufgabenmarker, den der Overlord zu Beginn der Szene vor sich liegen hat, hat Gryvorn pro Held 2 Lebenspunkte mehr.

Alles oder nichts

Helden, die in dieser Szene besiegt werden, sind tot und werden aus dem Spiel genommen. Dies ist die letzte Schlacht.

Verstärkung

Keine.

Siegbedingungen

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

Der Drache brüllt vor Schmerz und Verblüffung auf. „Kein Sterblicher kann mich besiegen!", donnert er. „Ich bin der mächtigste Drachenlord! Meine Zeit war gekommen!" Mit zuckenden Flügeln sackt Gryvorn zusammen. „Ich werde ... nicht ..." Die Worte des Drachen gehen in ein wortloses Grollen über, das stetig lauter wird. Gleichzeitig wird das Leuchten des Drachen immer stärker, als ob sein inneres Feuer außer Kontrolle geriete. Ihr wendet euch ab und rennt, so schnell ihr könnt, aus der Burg. Als der Drache in einem gigantischen Feuerball explodiert, versengt es euch die Haare im Nacken.

Die Greifenburg selbst hat weniger Glück. Ihr fragt euch, ob die Überreste jemals aufhören werden zu brennen.

Die Helden haben die Kampagne gewonnen!

Wenn alle Helden besiegt wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Greifenburg erzittert, und in einer gewaltigen Explosion werden die schwarzen Steine ihrer Mauern weit in die Nacht hinaus geschleudert. Im Inneren entflammt ein Feuer, das sich kurz darauf in die Lüfte schwingt; und schon bald scheint es, als würde es aus den dunklen Wolken über den Baronien Feuer regnen.

Gryvorn ist wiedergeboren, und eine neue Dunkelheit ist über Terrinoth gekommen ...

Der Overlord hat die Kampagne gewonnen!

Belohnungen

Dies ist das letzte Abenteuer. Wer dieses Abenteuer gewinnt, hat die ganze Kampagne gewonnen.

Der Mann, der König sein wollte

Szene 1

Baron Ghregorius' Mine ist finsterer, als ihr sie je gesehen habt. „Wir haben es kommen sehen, unsere Vorbereitungen getroffen, und doch war es nicht genug. Zachareths Armeen rücken entlang der ganzen Grenze vor. Meine Jungs waren standhaft, aber den Angriff von hinten zur gleichen Zeit hatten sie nicht erwartet ..."

Der greise Baron hält auf der Treppe inne, um wieder zu Atem zu kommen. Anscheinend kann er nicht mehr gleichzeitig wettern und Treppen steigen. „Ich habe Boten zu den anderen Baronen und nach Archaut geschickt. Alte Männer und verfluchte Dummköpfe ... bis die zur Besinnung kommen, ist es zu spät für Rhynn und für mich – ja, für ganz Terrinoth." Ghregorius steigt die Treppe weiter empor bis zur Spitze des Großturms von Arhynn. Dort steht er und blickt über die Dörfer und Gehöfte seiner Baronie. Der Anblick ist atemberaubend. Doch in der Ferne seht ihr die Flammen und Rauchsäulen von Zachareths Feldzug. „Er will sich zum König krönen. Haben wir seit Daqan keinen mehr gehabt, aber Zachareth glaubt wohl nicht an den Fluch des Leeren Throns. Ah, da sind sie." Ihr folgt dem Blick des alten Mannes und erspäht einige dunkle Punkte am Himmel. Sie werden langsam größer, und dann erkennt ihr die riesigen goldenen Vögel, die auf euch zu fliegen. Es sind Rokhs – die jeder einen Reiter tragen.

„Baron Hadrians Rokhs werden euch über die Carthia-Berge tragen. So könnt ihr von hinten an die Greifenburg herankommen. Ich wisst, was zu tun ist, denke ich. Ich wünschte nur, ich könnte mit euch gehen."

Bald darauf steht ihr vor Zachareths Herrschaftssitz, der einst imposanten Greifenburg. Als ihr das offen stehende Tor durchschreitet, hält euch niemand auf. Der Burghof ist übersät von Leichen – das einfache Volk von Carthia, das es wagte sich gegen den baldigen neuen König zu erheben. Erst im Wohnturm selbst seht ihr das erste Lebewesen, das keine Aaskrähe ist. Splig, König aller Goblins, kommt gerade aus der Küche in die Eingangshalle und nagt an einer Hammelkeule, die er in einer Hand hält. An der anderen Hand wirbelt er eine hässliche Krone aus schwarzem Eisen um einen Finger. Als er euch erblickt, schreit er auf.

„Schnell zum Oberchef damit", murmelt er. „Zu den Waffen! Tötet die Eindringlinge!" Und plötzlich stürmen Monster aus jeder Tür der Halle. Die Jagd hat begonnen!

Monster

Sir Alric Farrow mit dem Relikt „Klinge der Abendröte". Belthir. Splig. 1 beliebige offene Gruppe.

Wenn die Helden das Abenteuer „Die Klinge der Morgenröte" oder „Das entweihte Grab" in Akt II gewonnen haben, ist Sir Alric Farrow nicht anwesend. Statt Sir Alric Farrow stellt der Overlord dann Zombies auf.

Wenn die Helden das Abenteuer „Des Drachen Umkehr" oder „Des Drachen Wiederkehr" in Akt II gewonnen haben, ist Belthir nicht anwesend. Statt Belthir stellt der Overlord dann Goblin-Bogenschützen auf.

Aufbau

Splig wird wie eingezeichnet auf die Treppe gestellt. Sir Alric Farrow wird wie eingezeichnet auf die Waffenkammer gestellt. Wenn Sir Alric Farrow nicht im Spiel ist, werden die Zombies auf die Waffenkammer gestellt. Belthir wird wie eingezeichnet auf die Reliquienkammer gestellt. Wenn Belthir nicht im Spiel ist, werden die Goblin-Bogenschützen auf die Reliquienkammer gestellt. Die offene Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Jeder Held muss seinen ersten Zug überspringen.

Sonderregeln

Die Türen in dieser Szene können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Splig, der den Generalschlüssel trägt, kann Türen öffnen und schließen. Auf seiner Flucht kann er die Türen hinter sich verriegeln, um die Helden aufzuhalten. Als Aktion kann er eine benachbarte Tür schließen und verriegeln.

Ein Held kann als Aktion versuchen eine benachbarte Tür zu öffnen, indem er eine -Probe (um die Tür aufzustemmen) oder eine -Probe (um das Schloss zu knacken) nach eigener Wahl ablegt. Wenn sie gelingt, hat er die Tür wie gewöhnlich geöffnet. Wenn sie misslingt, bleibt die Tür geschlossen.

Verstärkung

Nach seinem ersten Zug kann der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge 1 Monster seiner offenen Gruppe auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

Wenn die Helden Splig besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Kreischend und gurgelnd bricht Splig zusammen. Seine Krone fällt klirrend zu Boden und rollt euch vor die Füße. Mit lautem Gebrüll stürzen noch mehr Schergen des Overlords aus allen Kammern hinter euch – der einzige Weg ist der nach vorn. Ihr greift euch die Krone und lauft tiefer in die Burg hinein.

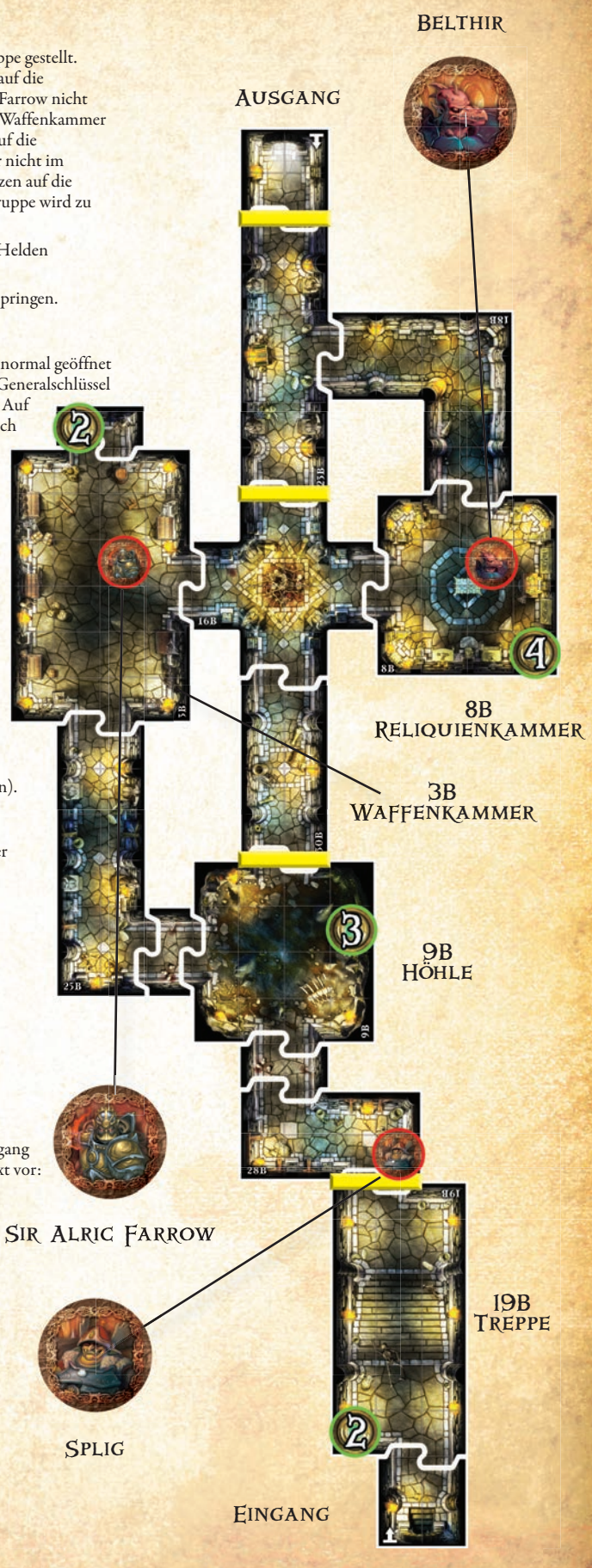
Die Helden haben die Szene gewonnen!

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

„Ich komme Meister!" Ruft Splig, als er hastig tiefer ins Innere der Burg wackelt. „Ich habe Eure Krone! Gemeinsam können wir diese widerlichen Wichtigtuer ..." Mit einem lauten FSAPP! reißt Spligs Stimme ab, und ihr hört ein metallisches Klirren, als eine Eisenkrone über den Steinboden rollt.

Zachareths stimme dröhnt euch entgegen: „Tretet ein, tretet ein, werte Freunde! Ihr kommt gerade recht zu meiner ... Krönung."

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



Der Mann, der König sein wollte

Über einen kleinen Innenhof nähert ihr euch Zachareths Thronsaal. Dort seht ihr den Baron bereits auf seinem Thron sitzen, umgeben von seinen treuesten Dienern. Er wirkt ... majestätisch.

„Ihr kommt zu spät", wirft er euch spöttisch entgegen. „Mein Ritual ist vollendet." Dann steht er auf und schreitet selbstbewusst, mit wehendem Umhang auf euch zu. Jede seiner Bewegungen ist von übernatürlicher Ausstrahlung und beeindruckender Macht erfüllt. „Ich beanspruche den Thron Daqans! Ich bin König – ich bin **euer** *König! Und ihr werdet* **vor mir niederknien***!" Seine Worte fahren durch eure Knochen, und ihr müsst all eure Kraft zusammennehmen, um aufrecht stehen zu bleiben. Wenn sein Ritual ihm solche Macht gegeben hat, ist dies eure letzte Chance, ihn aufzuhalten, bevor ganz Terrinoth in seinem Bann ist.*

Monster

Baron Zachareth. Lord Merick Farrow. Lady Eliza Farrow. Zombies. 1 beliebige offene Gruppe.

Wenn die Helden das Abenteuer „Im Kampf gegen die Elemente" oder „Das Ritual der Schatten" in Akt II gewonnen haben, ist Lord Merick Farrow nicht anwesend.

Wenn die Helden das Abenteuer „Heldenblut" oder „Die Zwillingsstatuen" in Akt II gewonnen haben, ist Lady Eliza Farrow nicht anwesend.

Aufbau

Baron Zachareth, Lord Merick Farrow (sofern anwesend), Lady Eliza Farrow (sofern anwesend) werden wie eingezeichnet auf den Thronsaal gestellt.

Die Zombies werden auf die Ruinen gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Thronsaal gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord sucht die Karte „Dunkle Bezauberung" heraus aus legt sie offen neben Baron Zachareths Hauptmannkarte. Wenn er die Karte dabei aus seinem Deck, seinem Ablagestapel oder seiner Hand genommen hat, ersetzt er sie durch eine beliebige „Arsenal"-Overlordkarte (Kosten 0), die er vor dem Abenteuer vorübergehend aus seinem Deck entfernt hat. Hat er keine Karten entfernt, gibt es keinen Ersatz für die „Dunkle Bezauberung". In jedem Fall mischt er dann seinen Ablagestapel wieder ins Deck.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, trägt einer von ihnen (nach Wahl der Helden) die Eiserne Krone – der weiße Aufgabenmarker wird auf den Heldenbogen gelegt.

Sonderregeln

Der Held, der die Eiserne Krone trägt, kann sie wie eine Marktkarte einem anderen Helden geben. Wenn ein Held, der die Eiserne Krone trägt, besiegt wird, wird der Aufgabenmarker auf das Feld des Helden gelegt. Als Aktion kann ein anderer Held sie von einem Nachbarfeld aus aufnehmen.

Kniet nieder vor eurem König

Einmal pro Overlordzug kann ein Hauptmann als Aktion versuchen, den Effekt der „Dunklen Bezauberung" auszulösen. (Dabei wird der Auslösezeitpunkt auf der Karte ignoriert.) Der Effekt kann unabhängig von Sichtlinie und Reichweite einen beliebigen Helden betreffen, außer dem Helden, der die Eiserne Krone trägt.

Alles oder nichts

Helden, die in dieser Szene besiegt werden, sind tot und werden aus dem Spiel genommen. Dies ist die letzte Schlacht.

Verstärkung

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

Siegbedingungen

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

Zachareth sinkt zu Boden, fassungslos. „Aber das Ritual", stößt er zwischen blutigen Lippen hervor. „Ich hatte alle Materialien gesammelt. Die Macht der Schattenrune war mein. Ich unterwarf den Drachenlord meinem Willen. Es würde mir gehören. Alles würde mir gehören. Weshalb sollte er mich belügen?" Seine Augen blitzen noch einmal auf, als der Mann, der König sein wollte, euch direkt ansieht. „Weshalb? Ich habe alles getan, was er verlangt hat." Dann schließen sich Zachareths Augen, er fällt zur Seite und ist still.

Die Helden haben die Kampagne gewonnen!

Wenn alle Helden besiegt wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als der letzte Gefährte eurer Gruppe fällt, streckt Baron Zachareth eine Hand aus und nimmt von einem herbeieilenden Diener seine Krone entgegen. Mit einem selbstzufriedenen Lächeln setzt er sie sich auf und schreitet ganz allein aus seiner Burg geradewegs auf Baron Ghregorius' Armee zu.

Der greise Baron steht im Harnisch da, sein Breitschwert in der Hand, umgeben von seinen edelsten Rittern, hinter ihm eine Kohorte Soldaten. Zachareth baut sich vor ihnen auf, und als er eine Hand hebt, sinken Ghregorius und seine Männer auf ein Knie.

„Mein König", sagt Baron Ghregorius. „Wie lautet euer Befehl?"

Der Overlord hat die Kampagne gewonnen!

Belohnungen

Dies ist das letzte Abenteuer. Wer dieses Abenteuer gewinnt, hat die ganze Kampagne gewonnen.

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 ungezügelte 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.

Schattendrache: 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 Schattendrachen ins Reich der Legenden.

Beschreibung der Charaktere

Helden

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

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

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

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

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

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

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

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

Hauptmänner

Sir Alric Farrow: Einmal ist er bereits gestorben im Kampf für das, woran er glaubte. Jetzt ist er nur noch eine Marionette des Overlords, und den Tod fürchtet er nicht mehr ... fürchten müssen ihn die, die ihm gegenübertreten.

Lord Merick Farrow: Als Lord Merick Farrows Bruder Sir Alric in der Schlacht fiel, war es ein herber Schlag für die Freien Städte. Doch als Lord Merick einen Pakt mit dunklen Mächten schloss, um seinen Bruder zurückzuholen, besiegelte das ihr Schicksal.

Lady Eliza Farrow: Sehr plötzlich nach dem Tod seines Bruders Sir Alric heiratete Lord Merick, und seine Braut, Lady Eliza, erschien allen liebreizend und höflich. Doch inzwischen sehen viele die Hochzeit als den Beginn des Falls der Familie Farrow ...

Belthir: Halbdrachen wie Belthir gibt es wenige, erst recht jetzt, da die Drachenkriege fast nur noch ein Mythos sind. Belthir hat sich in den vergangenen Jahrzehnten als Söldner und recht skrupelloser Abenteurer einen Namen gemacht. Wenn er jetzt tatsächlich im Dienst des Overlords steht, bedeutet das nichts Gutes für Terrinoth.

Splig: Häuptlinge werden bei den Goblins diejenigen, die groß genug sind, um die kleineren Goblins herumzuschubsen. Splig war schon immer der größte Goblin, also schon immer der Häuptling. Und weil er der Häuptling ist, bekommt er das beste Essen. Und weil er das beste Essen bekommt, ist er der größte Goblin. Splig gefällt der Lauf der Welt!

Baron Zachareth: Der charmante und wohlerzogene Baron von Carthia ist ein guter Lehnsherr und ein treuer Verbündeter des Barons von Rhynn, Baron Ghregorius. Obwohl seine Baronie nicht die schönsten Lande sind – harte Winter, raue Landschaft, wilde Tiere – arbeitet Zachareth unbeirrt daran, seinen Untertanen ein besseres Leben zu ermöglichen.

Intermezzo
Die Klinge der Morgenröte II
Ein fetter Goblin I
Der Maskenball I
Des Drachen Umkehr II
Das entweihte Grabmal II
Des Drachen Wiederkehr II
Arhynn
Schloss Daerion I
Der Kardinal in Not II
Flügel des Todes I
Finale
Das Ritual der Schatten II
Heldenblut II
Die Frostzinne II
Im Kampf gegen die Elemente II
Die Schatzkammer der Monster II
Die Zwillingsstatuen II
Die Schattenrune