

DESCENT:

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



LABYRINTH DES VERDERBENS

SPIELREGELN UND
QUEST-HANDBUCH

EINLEITUNG

Eine uralte Stadt voller Gefahren und Geheimnisse schlummert in den Ruinen von Sudanya, einer vergessenen Kultur am Rande Terrinoths. Entsetzliche Kreaturen lauern hinter jeder Ecke, doch tapfere Gefährten helfen den Helden durch das wilde Labyrinth aus wuchernder Vegetation und zerfallenen Ruinen.

Labyrinth des Verderbens ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*, die mit einer völlig neuen Kampagne aufwartet. Außerdem enthält sie neue Helden, Monster, Klassen und vieles mehr.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft/Quest-Handbuch
- 4 Heldenfiguren
- 13 Monsterfiguren:
 - 4 Goblin-Schamanen; 3 weiße und 1 roter
 - 4 Volucrix-Jäger; 3 weiße und 1 roter
 - 3 Aas-Drachen; 2 weiße und 1 roter
 - 2 Arachyura; 1 weiße und 1 rote
- 2 sechseckige grüne Machtwürfel
- 3 Plastikstandfüße
- 4 Heldenbögen
- 77 kleine Karten:
 - 43 Klassenkarten
 - 11 Marktkarten für Akt I
 - 10 Marktkarten für Akt II
 - 4 Zustandskarten
 - 3 Reliktkarten
 - 6 Gefährten-Fertigkeitskarten
- 42 große Karten:
 - 19 Overlordkarten
 - 8 Monsterkarten
 - 5 Hauptmannkarten
 - 2 Gefährtenkarten
 - 8 Reiseereigniskarten
- 109 Pappteile:
 - 18 Spielplanteile
 - 4 Hauptmannmarker
 - 2 Gefährtenmarker
 - 8 Elixiermarker
 - 20 Geißelmarker
 - 1 Vertrautenmarker (Wolf)
 - 3 Dickichtmarker
 - 5 Zustandsmarker
 - 7 Aufgabenmarker
 - 1 Sonnensteinmarker
 - 20 Schadensmarker
 - 20 Erschöpfungsmarker

BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

Hier wird das einzelne Spielmaterial etwas näher beschrieben.

PLASTIKFIGUREN

Die Helden und Monster in dieser Erweiterung werden im Spiel durch Plastikfiguren dargestellt.



GRÜNE MACHTWÜRFEL

Diese Erweiterung führt eine neue Würfelart ins Spiel ein: die grünen Machtwürfel. Für diese Würfel gelten dieselben Regeln wie für die gelben und roten Machtwürfel.



HELDENBÖGEN

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



KLASSENKARTEN

Diese Karten gehören zu einem von 4 verschiedenen Decks, die jeweils zu einer der neuen Heldenklassen gehören: Apothecarius, Tierbändiger, Schwarzmagier und Schatzjäger. Jedes Deck enthält die komplette Startausrüstung sowie sämtliche Fertigkeiten der jeweiligen Klasse.



MARKTKARTEN

Diese Karten stellen die verschiedenen Gegenstände dar, welche die Helden im Laufe des Spiels finden oder erwerben können. Es gibt Akt-I-Gegenstände und Akt-II-Gegenstände. Sie werden in die jeweiligen Marktkartenstapel des Grundspiels gemischt.



ZUSTANDSKARTEN

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



RELIKTKARTEN

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



GEFÄHRTEN-FERTIGKEITSKARTEN

Diese Karten stellen mächtige Fähigkeiten dar, die Gefährten während einer Kampagne erlernen können.



OVERLORDKARTEN

Diese Karten bilden ein alternatives Arsenal an Overlordkarten. Außerdem gibt es zwei neue Karten für „Alle Klassen“ sowie Karten, die der Overlord als Belohnung während einer Kampagne erhalten kann.



MONSTERKARTEN

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



HAUPTMANNKARTEN

Auf diesen Karten stehen sämtliche Informationen zu den neuen Hauptmännern des Overlords. Einige Hauptmänner haben eine Karte für Akt I und eine für Akt II.

GEFÄHRTENKARTEN

Auf diesen Karten stehen sämtliche Informationen zu den neuen Gefährten. Gefährten sind Charaktere, die nur in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ auftauchen und während der Kampagne zu den Helden stoßen können.

REISEEREIGNISKARTEN

Im Kampagnenspiel bringen diese Karten neue Überraschungen zwischen einzelnen Abenteuern.

SPIELPLANTEILE

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

HAUPTMANNMARKER

Mit diesen Markern werden die Hauptmänner des Overlords auf dem Spielplan dargestellt. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Hauptmannkarte.

GEFÄHRTENMARKER

Mit diesen Markern werden die Gefährten auf dem Spielplan dargestellt. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Gefährtenkarte.

KLASSENMARKER

Diese Marker gehören zu den neuen Klassen dieser Erweiterung: ein Vertrautenmarker für den Tierbändiger, Elixiermarker für den Apothecarius und Geißelmarker für den Schwarzmagier.

DICKICHTE UND PLASTIKSTANDFÜSSE

Dickichte funktionieren ähnlich wie Türen und werden in die Plastikstandfüße gesteckt. Dickichte sind Barrieren, die zwar die Sichtlinie, aber nicht die Bewegung blockieren.

ZUSTANDSMARKER

Diese Marker passen zu den Zustandskarten des neuen Zustands „Verflucht“ und werden für verfluchte Monster verwendet.



AUFGABENMARKER

Diese Marker markieren Felder, auf denen bestimmte Aufgaben erledigt werden können. Sie haben unterschiedliche Farben auf den Rückseiten, die in bestimmten Abenteuern eine Rolle spielen können.

SONNENSTEIN

Dieser Marker stellt ein mächtiges Relikt dar, das in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ eine Rolle spielt.

SCHADENS- UND ERSCHÖPFUNGSMARKER

Mit diesen Markern werden Schaden und Erschöpfung angezeigt, die Helden während eines Abenteuers erleiden. Mit den Schadensmarkern werden auch Schadenspunkte der Monster, Hauptmänner und Gefährten markiert.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

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

DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt erfahrt ihr, wie ihr die Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* in eure Partien *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* einbauen könnt.

Einigt euch vor jeder Partie, welche Erweiterung(en) benutzt werden soll(en). Wenn diese Erweiterung benutzt wird, verwendet ihr sämtliches Material aus *Labyrinth des Verderbens*, es sei denn, es steht irgendwo ausdrücklich anders. Wenn ihr mit *Labyrinth des Verderbens* spielt, stehen euch also die neuen Helden, Klassen, Gegenstände, Reiseereignisse, Monster und Overlordkarten zur Verfügung. Dazu fügt ihr einfach die einzelnen Karten, Marker, etc. den entsprechenden Karten, Markern, etc. aus dem Grundspiel hinzu (siehe „Spielvorbereitung mit dieser Erweiterung“ unten).

Den neuen Hauptmann, das neue Relikt, die neuen Gefährten und ihre Fertigkeitenkarten aus *Labyrinth des Verderbens* verwendet ihr nur, wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung es euch vorgibt.

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

Die Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* enthält eine neue Kampagne, die ihr statt der Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel spielen könnt. Bevor eine Kampagne beginnt, müssen sich alle Spieler darauf einigen, welche Kampagne und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Sämtliches Material der gewählten Erweiterung(en) steht während der gesamten Kampagne zur Verfügung.



SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Vor der ersten Partie mit dieser Erweiterung solltet ihr alle Marker und Spielplanteile vorsichtig aus den Stanzbögen lösen. Anschließend sind noch folgende Vorbereitungen nötig:

- Neue Karten hinzufügen:** Alle Markt- und Reiseereigniskarten werden in die passenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt.
Die neuen Klassen-, Zustands-, Overlord- und Monsterkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für Ihre Entsprechungen aus dem Grundspiel.
- Kampagnenkarten bereitlegen:** Die Hauptmann-, Relikt-, Gefährten- und Gefährten-Fertigkeitskarten werden beiseitegelegt. Sie werden nur in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ verwendet.
- Restliches Material hinzufügen:** Die grünen Machtwürfel, die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche der folgenden Regeln gelten immer, wenn ihr *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* mit der Erweiterung *Labyrinth des Verderbens* spielt.

GRÜNE MACHTWÜRFEL

Die grünen Machtwürfel funktionieren ähnlich wie die gelben und roten Machtwürfel. Einige Waffen und Fähigkeiten lassen Spieler diese neuen Würfel werfen.

ABENTEUER

Diese Erweiterung enthält 19 neue Abenteuer, die im Quest-Handbuch am Ende dieses Regelhefts beschrieben sind. In Schritt 1 der allgemeinen Vorbereitungen stehen diese Abenteuer jetzt zur Auswahl. Die Abenteuer haben entweder 1 oder 2 Szenen und können in einer Kampagne hintereinander gespielt werden (siehe Regeln für die Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ auf Seite 5).

Wenn ihr Akt-II-Abenteuer aus dieser Erweiterung außerhalb einer Kampagne spielt, solltet ihr die Epische Variante der Regeln benutzen (siehe S. 19 des Grundspiel-Regelhefts). Diese Abenteuer sollten nur auf der Stufe „Experten“ gespielt werden.

NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung enthält 4 neue Heldenklassen (für jeden Archetyp eine): den Apothecarius (Heiler), den Tierbändiger (Krieger), den Schwarzmagier (Magier) und den Schatzjäger (Kundschafter). Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.

ELIXIERMARKER

Die Klasse des Apothecarius hat mehrere Fertigkeiten, die Elixiermarker verwenden. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Apothecarius wählt, legt er die Elixiermarker als Vorrat bereit.



Jedes Mal wenn ein Spieler einen Elixiermarker erhält, nimmt er sich einen Marker aus dem Vorrat und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Elixiermarker abwirft, legt er ihn von seinem Heldenbogen zurück in den Vorrat. Elixiermarker bleiben zwischen Szenen eines Abenteuers auf den Heldenbögen, werden aber am Ende des Abenteuers abgeworfen. Die Anzahl an Elixiermarkern, die ein Held auf seinem Heldenbogen haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl an Markern begrenzt.

Ein Held kann einen Elixiermarker jederzeit während des eigenen Zuges von seinem Heldenbogen abwerfen, um Lebenskraft zurückzugewinnen. Diese Fähigkeit steht auch noch mal auf der Klassenkarte „Elixier brauen“. Wenn ein Held einen Elixiermarker abwirft, wirft er 1 roten Machtwürfel und gewinnt die gewürfelten ♥ zurück. Ein nieder-gestreckter Held kann in seinem Zug keinen Elixiermarker abwerfen.

Helden dürfen Elixiermarker nach den üblichen Regeln weitergeben (Seite 15 des Grundspiel-Regelhefts).

Auch Verbündete und Vertraute, die als Heldenfiguren gelten, können Elixiermarker erhalten. Jedes Mal wenn ein Verbündeter oder Vertrauter einen Elixiermarker erhält, wird er auf seine Karte gelegt. Wie Helden können auch Verbündete und Vertraute, die als Heldenfiguren gelten, ihre Elixiermarker von ihrer Karte ablegen, um sich von Schaden zu erholen. Verbündete und Vertraute, die als Heldenfiguren gelten, legen am Ende jeder Szene oder sobald sie besiegt oder beschworen wurden alle Elixiermarker von ihren Karten ab.

GEISSELMARKER

Die Klasse der Schwarzmagier hat mehrere Fertigkeiten, die Geißelmarker verwenden. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Schwarzmagier wählt, legt er die Geißelmarker als Vorrat bereit.



Wenn ein Monster durch eine Klassenkarte geißelt wird, legt der Spieler einen Geißelmarker neben das Monster. Ein Monster mit mindestens einem Geißelmarker, ist ein **GEISSELTES MONSTER**. Die Anzahl an Geißelmarkern, die ein Monster haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl an Markern begrenzt.

Ein Held, der mit einem Angriff auf ein geißeltes Monster zielt, kann nach dem Angriffswurf beliebig viele Geißelmarker von diesem Monster abwerfen. Pro abgeworfenem Geißelmarker fügt der Angriff dem Ziel 1 Schadenspunkt mehr zu. Diese Fähigkeit steht auch noch mal auf der Klassenkarte „Geißel der Schwäche“.

NEUES OVERLORDDECK

Diese Erweiterung enthält ein alternatives Arsenal von 15 Overlordkarten für den Overlord. Diese Karten tragen das Symbol dieser Erweiterung und die Aufschrift „Arsenal II“. Der Overlord kann entweder mit diesem neuen Arsenal oder mit dem Arsenal des Grundspiels spielen.

Vor einer Kampagne entscheidet sich der Overlord, mit welchem der Arsenale er während der Kampagne spielen möchte. Er darf die Arsenale nicht mischen. Die Karten des nicht gewählten Arsenals legt er einfach zurück in die Schachtel. Sein gewähltes Arsenal mischt er gründlich und legt es als sein Overlorddeck bereit.

Viele der neuen Arsenalkarten haben einen zusätzlichen Effekt, wenn sie auf einen bestimmten Helden-Archetyp gespielt werden. Der Archetyp ist jeweils auf der Karte angegeben. Wenn eine solche Karte auf einen Helden des passenden Archetyps gespielt wird, wird der archetypspezifische Effekt **zusätzlich** zum sonstigen Effekt der Karte angewendet.

Manche Overlordkarten haben keine Erfahrungspunktekosten und tragen die Aufschrift „Belohnung“. Diese Karten kann der Overlord nur als Belohnung in bestimmten Abenteuern erhalten. Wenn er eine solche Karte erhält, mischt er sie in sein Overlorddeck, als wäre sie eine für Erfahrungspunkte gekaufte Overlordkarte.

NEUE REISEEREIGNISKARTEN

Einige der neuen Reiseereigniskarten dieser Erweiterung kann ein Held eines bestimmten Archetyps vor sich auslegen. Wenn kein Held des geforderten Archetyps mitspielt, wird die Karte abgeworfen, und das nächste Reisesymbol auf dem Pfad wird abgehandelt. Wenn es mindestens einen Helden des geforderten Archetyps gibt, legt einer von ihnen die Karte vor sich ab und kann sie später abwerfen, um den beschriebenen Effekt auszulösen. Wenn ein Held am Ende eines Abenteuers immer noch Reiseereigniskarten vor sich liegen hat, mischt er sie wieder in den Reiseereignisstapel.

HÖHENUNTERSCHIED

Höhenunterschiede werden durch gestrichelte rote Linien entlang der Kante von Feldern dargestellt. Diese Linien, auch Höhenlinien genannt, blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie.

Benachbarte Felder, die durch eine Höhenlinie voneinander getrennt sind, gelten weiterhin als benachbart. Wenn eine Figur mit einem *Nahkampfangriff* auf eine Figur auf der anderen Seite einer Höhenlinie zielt, **wirft das Ziel des Angriffs auf der anderen Seite der Höhenlinie einen schwarzen Verteidigungswürfel mehr**. Wenn der Angriff weitreichend ist, erhält das Ziel diesen Verteidigungsbonus *nicht*.

Höhenlinien blockieren die Bewegung großer Monster. Wenn ein großes Monster aber seine Bewegung unterbricht oder beendet, kann die Figur so hingestellt werden, dass sie Höhenlinien überdeckt, solange alle von ihr besetzten Felder leer sind. So kann ein großes Monster zum Beispiel zwei benachbarte Felder besetzen, die durch eine Höhenlinie getrennt sind. Eine Figur mit der Fähigkeit „Fliegen“ kann sich ungehindert über Höhenlinien hinweg bewegen.

DICKICHT

Diese Erweiterung bringt ein neues Element ins Spiel: **DICKICHTE**. Dickichte werden ähnlich wie Türen aufgebaut und sind im Quest-Handbuch dieser Erweiterung als grüne Türen eingezeichnet. Dickichte blockieren die Sichtlinie. Benachbarte Felder, die durch ein Dickicht getrennt sind, gelten immer noch als benachbart, aber Figuren können nicht durch Dickichte hindurch angreifen. Dickichte blockieren die Bewegung nicht. Für die Wirkung einer Fähigkeit können Felder durch Dickichte hindurch gezählt werden. Große Monster können nicht auf Feldern stehen, die durch ein Dickicht getrennt sind.

Eine Figur kann die Aktion „Tür öffnen oder schließen“ ausführen, um ein benachbartes Dickicht vom Spielplan zu nehmen und zurück in die Schachtel zu legen. Dies gilt als Öffnen einer Tür.



REGELN FÜR DIE KAMPAGNE „LABYRINTH DES VERDERBENS“

Die Verheißung von Ruhm und Reichtum, von unerforschter Wildnis und alten Geheimnissen haben euch an den Rand Terrinoths, in die Nähe der verfallenen Stadt Sudanya gebracht. Wenig ist bekannt von dieser Stadt und ihren einstigen Bewohnern, doch die Legenden, die sich um sie ranken, haben seit jeher eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf Abenteurer.

Eure Reise nach Sudanya steht schon bald unter einem unheilvollen Stern, denn ihr findet die verstreuten Überreste einer gescheiterten Expedition aus Dunwarr. Die gebrochenen, leblosen Körper der Zwerge lassen eure Vorfreude schnell in Vorsicht umschlagen. Zu eurem ersten Ziel, der Pylia-Karawane, die für einige Wochen zum Handel mit dem Umland hier ihr Lager aufgeschlagen hat, ist es nicht mehr weit.

Doch das Schicksal der Zwergenexpedition ruft viele schaurige Gerüchte über die mysteriöse Ruinenstadt wach. Finstere Mächte, grässliche Zauber und ein namenloser Schrecken brachten Sudanya den Untergang. So erzählt man sich zumindest. Könnt ihr der vergessenen Stadt ihre Geheimnisse entlocken, oder wird euch das gleiche Schicksal ereilen wie die Zwerge?

*Diese Erweiterung beinhaltet eine neue Kampagne für **Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition**: das „Labyrinth des Verderbens“. Für diese Kampagne gelten weitgehend dieselben Regeln wie für die Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel. Im Folgenden werden die Regeln beschrieben, die von den Kampagnenregeln des Grundspiels (Seite 19–22 der Spielregel) abweichen.*

REISE

Die Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ hat ihre eigene Landkarte. Sie befindet sich auf der letzten Seite dieser Spielregel. In dieser Kampagne **beginnen die Helden den Reiseschritt immer am Pylia-Karawanenlager** und müssen den aufgezeichneten Wegen zum Ort ihres nächsten Abenteuers folgen.

ABENTEUER AUSSUCHEN

In der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ werden 9 Abenteuer gespielt. Die Kampagne beginnt mit dem Abenteuer „Verderbliches Geflüster“. Alle weiteren Abenteuer werden anhand des Kampagnenbogens auf Seite 8 dieses Regelhefts ausgewählt. Der Kampagnenbogen darf auch kopiert werden oder man kann ihn als PDF herunterladen und ausdrucken (www.hds-fantasy.de).

AKT I

In der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“ kann das jeweils nächste Abenteuer nur nach einem bestimmten Muster gewählt werden. Der Gewinner des Auftaktabenteuers wählt entweder „Geweissagtes Zusammentreffen“ oder „Ganovenehre“ als nächstes Abenteuer. Das wird durch die Pfeile zwischen den Abenteuern auf dem Kampagnenbogen angezeigt. Nach einem Akt-I-Abenteuer sucht der Gewinner eines der beiden darunter stehenden Abenteuer als nächstes Abenteuer aus. Es kann nur ein Abenteuer gewählt werden, das durch einen Pfeil mit dem vorherigen verbunden ist.

Zwei Akt-I-Abenteuer tauchen doppelt auf dem Kampagnenbogen auf. Die Abenteuer „Die Wut des Sturms“ und „Auferstanden von den Toten“ können in Akt I gewählt werden, egal welches Abenteuer nach dem Auftakt gespielt wurde.

INTERMEZZO

Das Intermezzo ist ein Abenteuer, das den Übergang der Kampagne von Akt I zu Akt II markiert. Nach dem dritten Akt-I-Abenteuer einer Kampagne (den Auftakt nicht mitgezählt) folgt das Intermezzo als nächstes Abenteuer. Es gibt zwei verschiedene Intermezzos. Der Gewinner des letzten Akt-I-Abenteuers sucht aus, welches der beiden gespielt wird. Das Intermezzo gilt als Akt-I-Abenteuer.

AKT II

Nachdem die Spieler das Intermezzo abgeschlossen haben, geht die Kampagne zu Akt II über. Nach dem Intermezzo werden zunächst alle Schritte ausgeführt, die auf Seite 22 des Grundspielregelhefts stehen.

Der Gewinner des Intermezzos sucht das erste Akt-II-Abenteuer aus. Nach jedem Akt-II-Abenteuer sucht der Gewinner das nächste Abenteuer aus. Dabei kann jedes in dieser Kampagne noch nicht gespielte Akt-II-Abenteuer gewählt werden. Nach drei Akt-II-Abenteuern folgt (nach der üblichen Kampagnenphase) das große Finale, in dem es um den Sieg der gesamten Kampagne geht.

FINALE

Die Kampagne endet mit einem großen Schlussabenteuer, dem Finale. Wie beim Intermezzo gibt es zwei verschiedene Finale. Wenn die Helden während Akt II das Abenteuer „Das Zünglein an der Waage“ gewonnen haben, wird „Ein Hoffnungsschimmer“ als Finale gespielt. Andernfalls wird „Endlose Nacht“ als Finale gespielt. Das Finale gilt als Akt-II-Abenteuer.

AKT-I-ABENTEUER AUSWÄHLEN



Beispiel: Die Helden haben gerade den Auftakt gewonnen und dürfen das nächste Akt-I-Abenteuer aussuchen. Sie folgen den Pfeilen vom Auftakt und sehen, dass sie entweder „Geweißsagtes Zusammentreffen“ oder „Ganovenehre“ als nächstes Abenteuer aussuchen können. Sie entscheiden sich für „Geweißsagtes Zusammentreffen“. Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Rückeroberung“ oder „Die Wut des Sturms“ als nächstes Abenteuer aussuchen. Diese beiden Abenteuer stehen zur Auswahl, weil sie durch Pfeile mit dem gerade gespielten Abenteuer verbunden sind.

„Hugins Hügelgrab“ und „In Stein gemeißelte Geheimnisse“ sind nicht mit dem gerade gespielten Abenteuer verbunden und können in dieser Kampagne nicht mehr gespielt werden. Diese Abenteuer erzählen Raythens Geschichte, die in dieser Kampagne nicht wiedergegeben wird. Da sich die Helden entschieden haben, Serenas Geschichte zu folgen, müssen sie ein andermal eine neue Kampagne spielen, um Raythens Geschichte zu erleben.

GEFÄHRTEN

Diese Erweiterung bringt eine neue Art von Charakteren ins Spiel, die sich der Heldengruppe anschließen können: die GEFÄHRTEN. Gefährten gibt es nur in der Kampagne „Labyrinth des Verderbens“, und sie spielen auch nur in bestimmten Abenteuern eine Rolle. Ähnlich wie Hauptmänner werden Gefährten auf dem Spielplan durch Marker dargestellt, gelten aber für Heldenfähigkeiten, Monsterfähigkeiten, Angriffe und Overlordkarten als Heldenfiguren. Gefährten haben auch Attribute und können wie Helden Attributproben ablegen. Gefährten gelten für Helden als verbündete Figuren, für Monster als feindliche Figuren. Auf den Gefährtenkarten stehen sämtliche Attribute, Fähigkeiten, Eigenschaften des jeweiligen Gefährten sowie die Würfel, die dieser bei Angriff und Verteidigung wirft.

GEFÄHRTEN ERHALTEN

In einigen Abenteuern erhalten die Helden einen Gefährten als Belohnung. Wenn die Helden einen Gefährten erhalten, legen sie die Karte und den Marker des entsprechenden Gefährten vor sich ab. Zwischen den Sitzungen einer Kampagne sollten die Heldenspieler sämtliches zu einem erhaltenen Gefährten gehörende Material zusammen mit dem Material ihrer Helden aufbewahren.

GEFÄHRTENFERTIGKEITEN

Während einer Kampagne *Labyrinth des Verderbens* können die Helden ihre Gefährten neue Fertigkeiten erlernen lassen. Wenn die Helden in einem Abenteuer eine Gefährtenfertigkeit als Belohnung erhalten, nehmen sie sich die entsprechende Gefährten-Fertigkeitskarte. Gefährten-Fertigkeitskarten funktionieren ähnlich wie Klassenkarten. Sie geben dem Gefährten neue Fähigkeiten und/oder gewähren ihm neue Aktionen.



GEFÄHRTEN-FERTIGKEITSKARTE

GEFÄHRTEN IM SPIEL

In einigen Abenteuern dieser Erweiterung steuern die Helden einen Gefährten. Das wird immer im Abschnitt „Aufbau“ eines Abenteuers beschrieben. In manchen Abenteuern ist festgelegt, welchen Gefährten die Heldenspieler steuern. In anderen steht einfach „Die Helden steuern ihren Gefährten“, was bedeutet, dass die Helden denjenigen Gefährten steuern, den sie im Laufe der Kampagne erhalten haben. Wenn man ein Abenteuer außerhalb einer Kampagne spielt, können sich die Helden dann einen Gefährten aussuchen. Zu Beginn des Abenteuers wird der Gefährtenmarker auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden gelegt.

Während eines Abenteuers, in dem die Heldenspieler einen Gefährten steuern, können sie ihn ein Mal pro Runde vor dem Overlordzug aktivieren. Der Gefährte muss entweder vor oder nach einem Heldenzug aktiviert werden. Während eines Heldenzugs kann kein Gefährte aktiviert werden. Nach der Aktivierung des Gefährten drehen die Heldenspieler die Gefährtenkarte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass er diese Runde bereits aktiviert wurde.

In seiner Aktivierung kann ein Gefährte bis zu 2 Aktionen ausführen. **Höchstens eine dieser Aktionen darf eine Angriffsaktion sein.** Gefährten können die folgenden Aktionen ausführen:

- **Bewegen:** Der Gefährte bewegt sich gemäß seiner Geschwindigkeit.
- **Angreifen:** Der Gefährte greift ein Monster an. **Ähnlich wie Monster können Gefährten nur ein Mal pro Aktivierung angreifen.**
- **Einem Helden aufhelfen:** Der Gefährte hilft einem niedergestreckten Helden auf, dessen Marker auf einem seiner Nachbarfelder liegt.
- **Gefährtenaktion:** Auf einigen Gefährtenkarten und Gefährten-Fertigkeitskarten sind -Aktionen aufgeführt. Wenn irgendeine Sonderaktion einem Gefährten einen Angriff gewährt, zählt dieser Angriff als der eine erlaubte Angriff pro Aktivierung.

- **Tür öffnen oder schließen:** Der Gefährte öffnet oder schließt eine benachbarte Tür.
- **Spezial:** In einigen Abenteuern können Gefährten Spezialaktionen ausführen. Diese sind im Quest-Handbuch mit „Als Aktion“ gekennzeichnet.

Gefährten können Schaden erleiden und Zustände erhalten. Wenn ein Gefährte besiegt wird, wird sein Marker vom Spielplan genommen. Sofern im Quest-Handbuch nicht anders angegeben, ist ein besiegtter Gefährte für den Rest der Szene nicht mehr im Spiel. Gefährten gewinnen nach jeder Szene ihre volle Lebenskraft zurück.



DER SONNENSTEIN

Der Sonnenstein ist ein mächtiges Relikt, das nur in dieser Erweiterung vorkommt. Der Sonnenstein wird durch einen Marker und die passende Reliktkarte dargestellt. Wenn ein Held den Sonnenstein in seiner Ausrüstung hat, legt er den Sonnensteinmarker auf seinen Heldenbogen. Wird der Held besiegt, legt er den Marker auf sein Feld und die Reliktkarte „Sonnenstein“ beiseite.

Als Aktion kann ein Held oder Monster den Sonnenstein von einem Nachbarfeld aus aufnehmen. Nimmt ein Held den Sonnenstein auf, legt er den Marker auf seinen Heldenbogen und nimmt sich die Reliktkarte. Nimmt ein Monster den Sonnenstein auf, legt der Overlord ihn auf die Bodenplatte des Monsters. Wird ein Monster, das den Sonnenstein trägt, besiegt, wird der Sonnensteinmarker auf das Feld des Monsters gelegt (bei großen Monstern nach Wahl des Overlords).

Wenn am Ende einer Szene ein Monster den Sonnenstein hat, kommt der Marker zurück in die Schachtel, und der Overlord erhält die Reliktkarte „Zorn der Sonne“. Jeder Hauptmann kann das Relikt „Zorn der Sonne“ zusätzlich zu anderen Relikten tragen. Wird er besiegt, lässt er aber nicht den Sonnensteinmarker fallen. Dies ist eine Ausnahme zur üblichen Regel für Relikte, nach der jeder Hauptmann nur 1 Relikt gleichzeitig tragen kann.

CREDITS

Autor der Erweiterung: Adam Sadler

Texte: Rob Kouba, Daniel Lovat Clark, Justin Kempainen, Alex Davy, Brady Sadler und Tim Uren

Redaktion & Lektorat: Brendan Weiskotten

Grafik-Design der Erweiterung: Dallas Mehlhoff und Wil Springer

Grafik-Design für Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition: Dallas Mehlhoff

Grafik-Design-Manager: Brian Schomburg

Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Landkarte: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David Griffith, Johannes Holm, Charlene Le Scanff und Christina Vela

Produktionsleitung: Eric Knight

Leitender Spieleautor: Corey Koniczka

Leitender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Kaitlyn Bendt, Laura Bowman, Rachele Brown, Rom Brown, Ben Burch, Jhonn Clements, Michael Combellick, Marcel Cwertetschka, Chris J Davis, Christopher Estelberger, Simon Forsbrook, Sean Joesbury, Stephen Kalmas, James Kniffen, Alena Koliander, Josh Lewis, Scott Lewis, Mai-Li Le, Jed McDonald, Isabella Mattasits, Darren Nakamura, Olivier Namet, Michael Powell, Ian Tollen, Chad Valente, James Voelker, Jason Walden, Collin Webster, Daryl Wilson, Galen Woltkamp-Moon, Stuart Woltkamp-Moon, Donnie Wood, Patrick Wood, Shannon Wood und Jamie Zephyr

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion und Überarbeitung der Neuauflage: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Stephan Rothschuh und Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung & Layout: Fiona Carey, Marina Fahrenbach und Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Linus Janßen, Manfred Schoberth, Oliver Kutsch, Tim Leuftink und Jan Fehrenberg

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Descent: Journeys in the Dark, Runebound, Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Deutsche Ausgabe veröffentlicht von Asmodee GmbH. Diese Informationen sollten gut aufbewahrt werden. Achtung! Enthält verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen abweichen. Hergestellt in China.

Besucht uns im Netz:

WWW.ASMODEE.COM

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



GEFÄHRTENKARTEN IM DETAIL



GEFÄHRTENKARTE
VORDERSEITE



GEFÄHRTENKARTE
RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name des Gefährten.
2. **Attribute:** Hier stehen die Attributwerte des Gefährten (Stärke, Wissen, Willenskraft und Geistesgegenwart).
3. **Fähigkeiten:** Hier stehen die Fähigkeiten des Gefährten.
4. **Eigenschaften:** Hier stehen die Eigenschaften des Gefährten (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung). Die Eigenschaften eines Gefährten hängen von der Anzahl der Helden im Spiel ab (dargestellt durch die grauen Umrisse).
5. **Angriffsart:** Dieses Symbol zeigt an, mit welcher Angriffsart (*Nahkampf* oder *Fernkampf*) dieser Gefährte angreift.
6. **Würfel:** Hier stehen die Würfel, die dieser Gefährte beim Angriff wirft.
7. **Regeln zu Fähigkeiten:** Hier werden die Fähigkeiten des Gefährten näher erklärt.

Seitdem ihr die Überreste des Dunwarr-Lagers gefunden habt, ist euer Tag nicht besser geworden. Als ihr das Pylia-Karawanenlager erreicht, seht ihr Rauch aufsteigen und ihr hört Schreie. Schnell zieht ihr eure Waffen und stürmt vorwärts.

Grinsende Goblins jagen und peinigten die panischen Karawanenreisenden, aber eine Gestalt fällt euch besonders ins Auge: Neben der verstreuten Feuerstelle liegt eine bewusstlose Frau, gekleidet in edle Gewänder, weit über dem Standard der anderen Händler und Reisenden.

Einer der Goblins, in Schamanentracht aus Knochen und Federn gehüllt, bellt ein Kommando und zeigt mit einem seiner Klauenfinger auf sie. Die übrigen Goblins halten mit ihren Untaten inne und eilen gehorsam herbei.

Sie müssen sie aus irgendeinem Grund haben wollen; Grund genug für euch einzuschreiten.

MONSTER

Goblin-Bogenschützen. Goblin-Schamanen.

AUFBAU

Stellt die Goblin-Bogenschützen auf den Wildgarten.

Stellt die Goblin-Schamanen auf den Teich.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 roter Aufgabenmarker wird auf die Feuerstelle gelegt, wie eingezeichnet. Das ist die gefangene Frau.

Der Overlord legt so viele Personenmarker auf die Karawane und/oder Feuerstelle, wie Helden beteiligt sind. Diese Marker stellen Reisende dar.

SONDERREGELN

Der rote Aufgabenmarker stellt die gefangene Frau dar, und die Goblins müssen versuchen sie vom Spielplan herunterzubringen.

DIE GEFANGENE DER GOBLINS

Als Aktion kann ein Goblin-Bogenschütze oder Goblin-Schamane die Gefangene aufnehmen. Solange ein Goblin die gefangene Frau trägt, ist seine Geschwindigkeit auf 3 reduziert. Falls ein Goblin die Frau während seiner Bewegungsaktion aufnimmt, werden seine restlichen Bewegungspunkte sofort um 2 reduziert. Außerdem verliert ein Goblin-Bogenschütze die Fähigkeit Wendig, solange er die gefangene Frau trägt.

Als Aktion kann ein Goblin (Bogenschütze oder Schamane) dem Träger-Goblin mit der Gefangenen Hilfestellung leisten, solange dieser auf einem Nachbarfeld steht. Dadurch kann der Overlord den Träger sofort um 1 Feld in beliebiger Richtung bewegen.

Solange ein Goblin die gefangene Frau trägt, kann er jederzeit mit ihr den Spielplan über den Ausgang verlassen.

MASSENPANIK

Jeder Personenmarker stellt einen in Panik geratenen Reisenden dar. Nach dem Zug jedes einzelnen Helden wählt der Overlord einen Reisenden, der noch keinen Erschöpfungsmarker hat. Nachdem er die Wahl getroffen hat, wirft der Overlord 1 braunen Verteidigungswürfel. Bei einer Leerseite kann der Overlord den Reisenden aktivieren. Bei jedem anderen Ergebnis kann der Held, der gerade seinen Zug beendet hatte, den Reisenden aktivieren.

Wenn ein Reisender aktiviert wird, wählt der aktivierende Spieler eine Richtung und bewegt ihn 2 Felder weit in diese Richtung. Falls der Reisende die 2 Felder nicht komplett ziehen kann, zieht er so weit wie möglich in die gewählte Richtung.

Falls ein Reisender seine Aktivierung benachbart zu einem Helden beendet, nachdem er mindestens 1 Feld weit gezogen ist, kann der Overlord diesen Helden auf ein beliebiges

benachbartes, leeres Feld versetzen. Falls ein solches Feld nicht vorhanden ist, erleidet der Held 1 \blacktriangle .

Nachdem ein Reisender aktiviert worden ist, legt der aktivierende Spieler 1 Erschöpfungsmarker auf ihn als Erinnerung, dass er diesen Reisenden bereits bewegt hat. Zum Ende des Zuges des Overlords entfernen die Spieler alle Erschöpfungsmarker von den Reisenden.

Alle Figuren können durch Felder mit einem Reisenden hindurchziehen. Figuren können ihre Bewegung aber nicht auf einem Feld mit einem Reisenden unterbrechen oder beenden. Reisende blockieren die Sichtlinie.

Wenn ein Held einen Angriff ausführt und dabei benachbart zu einem Reisenden ist, kann er auf kein Monster zielen, welches seinerseits benachbart zu demselben Reisenden ist.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord Verstärkungen aufstellen, je nach Anzahl der Helden (Gruppengröße einhalten):

4 Helden: Er stellt 1 Goblin-Bogenschützen auf den Wildgarten und 1 Goblin-Schamanen auf den Teich.

3 Helden: Er stellt 1 Goblin-Schamanen auf den Teich.

2 Helden: Er stellt 1 Goblin-Bogenschützen auf den Wildgarten.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald keine Goblin-Bogenschützen und keine Goblin-Schamanen mehr auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr steckt eure Waffen wieder ein und macht euch daran, den Opfern des Goblin Überfalles zu helfen. Nach nur wenigen Minuten kommt die Frau wieder zu Bewusstsein und stellt sich als Angehörige eines niederen Adelsstandes vor, die starkes Interesse an seltenen Antiquitäten hat, besonders solcher aus Sudanya. „Ich habe gerade erst ein paar Stücke von einer Zwergen-Entdeckergruppe gekauft.“

Ihr bringt es nicht übers Herz, ihr das Schicksal der Dunwarr-Expedition mitzuteilen, erzählt ihr aber von euren Absichten in der Ruinenstadt und fragt nach weiteren Informationen. „Oh, sicher doch!“, sagt sie und blinzelt. „Wahrscheinlich könnt ihr diese Dunwarr-Leute noch dort hinten auf der Straße antreffen. Ich wundere mich, dass ihr sie nicht getroffen habt.“

Ihr wollt ihr gerade die schlechten Neuigkeiten erzählen, als sie stürmisch sagt: „Wenn ich darüber nachdenke, habe ich eben noch einen von ihnen ein paar Minuten vor dem Angriff gesehen. Er müsste eigentlich noch irgendwo hier sein.“ Sie legt eine kurze Pause ein. „Mir wurde außerdem von einer hier in der Nähe lebenden Frau berichtet. Sie soll eine Priesterin der Sudanya-Kultur sein, aber ich weiß nicht, ob ich sie jetzt besuchen möchte ...“

Als ihr euch verabschiedet, streckt sie euch eine Geldbörse mit Münzen entgegen. „Ich fürchte, ich kann euch nicht viel zahlen, aber ihr habt mein Leben gerettet.“ Sie zögert ein wenig, dann gibt sie euch auch noch einen kleinen Gegenstand. „Hier, das habe ich von der Expeditionsgruppe gekauft. Es ist aus Sudanya und sie haben gesagt, dass es mit mächtiger Magie geladen ist. Vielleicht wird es euch einmal nützlich sein.“

Die Helden haben gewonnen!

Falls ein Goblin es schafft, mit der gefangenen Frau den Spielplan zu verlassen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Schrilles Gelächter ertönt im Lager, als die Goblins die Frau ins Gehölz zerren. Da es überall brennt und viele andere Leute Hilfe brauchen, entscheidet ihr euch dafür, zuerst im Lager zu helfen und das Chaos zu beseitigen. Erst später versucht ihr, eine Spur des Angriffstrupps zu finden, aber weit und breit gibt es kein Zeichen der Goblins oder ihrer Gefangenen.

Euer Versagen bei der Rettung der Frau lastet schwer auf euch, aber ihr lasst euch in eurer Aufgabe nicht beirren. Beim Sammeln von Informationen über den Verlauf des nächsten Tages findet ihr ein winziges Fitzelchen eines Anhaltspunktes. Da ihr mehr nicht habt, scheint es keine Wahl in dieser Angelegenheit zu geben.

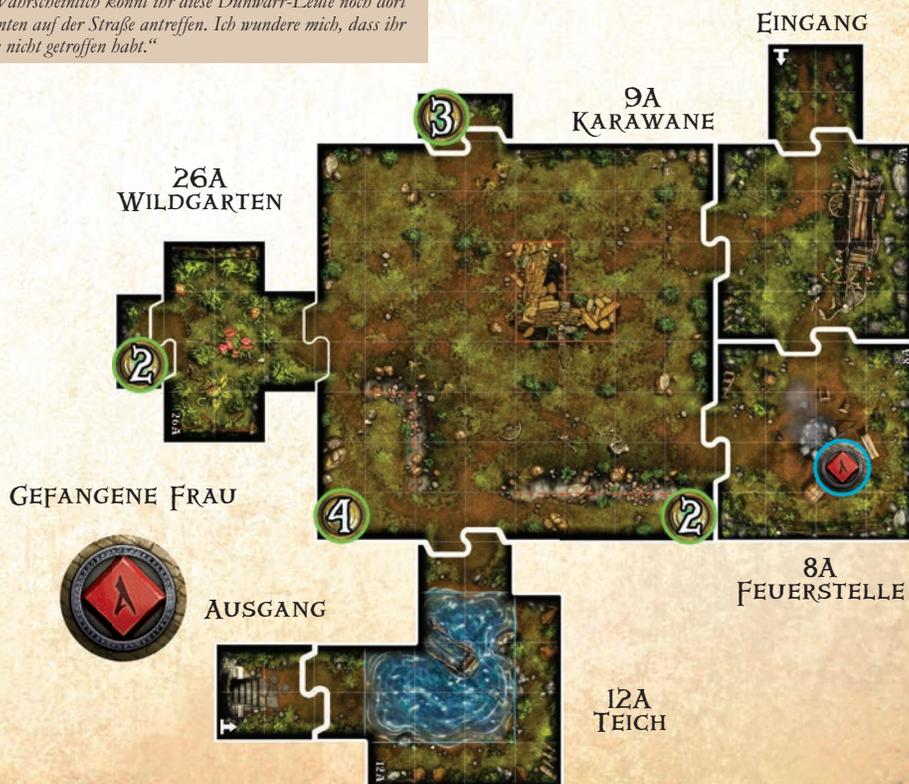
Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 50 Gold und das Relikt „Sonnenstein“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Zorn der Sonne“.



GEWEISSAGTES ZUSAMMENTREFFEN

SZENE 1

Ihr habt Bruchstücke an Informationen über die Frau gesammelt, diese Priesterin der Vergessenen Stadt. Gerüchte und Mutmaßungen bieten ein breites Spektrum an Möglichkeiten über sie, aber eins scheint sicher zu sein: Die Priesterin besitzt beachtliche Kräfte für ihr junges Alter. Ausgerüstet mit der Kenntnis über ihren Aufenthaltsort macht ihr euch schnell auf den Weg. Dunkle Mächte scheinen Interesse an Sudanya zu haben und an jedem, der damit in Verbindung steht. Daher nehmt ihr an, dass sie in Gefahr sein könnte.

Ihr erreicht die schäbige Hütte, in welcher die Priesterin leben soll, aber eine bleierne Stille liegt auf der unmittelbaren Umgebung. Irgendetwas fehlt und ihr beißt euch näherzutreten.

MONSTER

Goblin-Schamanen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt die Goblin-Schamanen auf den überfluteten Pfad. Stellt die offene Gruppe auf den gegabelten Weg. Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. 1 Personenmarker wird auf die Hütte gelegt, wie eingezeichnet. Das ist Serena.

SONDERREGELN

Zum Ende jedes Zuges des Overlords legt er 1 Schadensmarker vor sich ab. Falls Serena noch nicht gerettet ist (siehe Gemeinsame Kräfte), legt er stattdessen 2 Schadensmarker vor sich ab.

GEMEINSAME KRÄFTE

Falls alle Helden zum Ende eines Zuges des Overlords benachbart zum Personenmarker sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr stürmt in die schäbige Unterkunft und findet eine hübsche junge Frau in edlen Gewändern, im kompletten Gegensatz zur umgebenden Wildnis und der ärmlichen Unterkunft. Sie kniet mit geschlossenen Augen in friedlicher Meditation auf dem Boden. Als ihr näher tretet, schaut sie auf und lächelt. Ein Anflug von Sorge huscht über ihre Züge, als sie eure Verletzungen sieht.

Sie schließt ihre Augen wieder und obwohl sie weder ein Wort gesprochen noch überhaupt ihren Mund geöffnet hat, füllen sich eure Gedanken mit einem Lied von sanfter Schönheit. Die Reise dieses Tages, die Strapazen und Wunden des Kampfes, euer Schmerz, Zweifel und jegliche negativen Gedanken verschwinden einfach. Eine Zeitlang verliert ihr euch in dem Lied, aber schließlich vergeht es. Ihr öffnet eure Augen und seht sie an der Tür warten. Mit einer leichten Kopfneigung macht sie euch klar, dass es Zeit ist, sich zu bewegen, und spricht immer noch kein Wort.

Serena ist jetzt gerettet. Der Personenmarker wird durch Serenas Gefährtenmarker ersetzt. Serena führt sofort ihre Aktion Balsam für die Seele aus; das zählt nicht gegen das „nur ein Mal pro Zug“-Limit. Serena gilt nun als Gefährtin.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Goblin-Schamanen auf den überfluteten Pfad stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Falls Serena gerettet wurde und alle Helden den Spielplan durch den Ausgang verlassen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Nachdem ihr gefühlt mehrere Stunden gelaufen seid, nehmt ihr eine kurze Auszeit, um Atem zu schöpfen und auszuruhen. Als ihr euch vorstellen wollt, schüttelt die Priesterin nur ihren Kopf und zeigt auf die Straße. Sie hat bisher immer noch kein Wort gesprochen, aber mit jeder kleinen Geste und einigen wenigen Gefühlsäußerungen scheint diese Frau etwas auszudrücken und dieses Orakel macht anscheinend ihre Wünsche und Absichten absolut klar. Irgendetwas Wichtiges liegt vor euch und ihr müsst euch beeilen.

Müde Muskeln bewegen sich nur langsam, aber die Frau beginnt wieder mit ihrem stimmigen Lied. Eure Kraft kommt zurück und ihr lauft weiter.

Die Helden haben gewonnen!

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

Die gutturalen Schreie von Goblins dringen von allen Seiten auf euch ein, und ihr wisst schon gar nicht mehr, wie lange schon. Ihr kämpft und kämpft und hofft nur auf eine kleine Atempause. Doch ganz plötzlich hört der Kampf auf und die wenigen Goblins, die nicht tot oder sterbend auf dem Boden liegen, huschen davon.

Wie ein Peitschenschlag trifft euch ein starkes Gefühl und ihr wendet euch verwundert der Frau zu. Ihr könnt ihren Zorn und ihre Sorge fühlen, noch bevor ihr diese Gefühle in ihr jugendliches Gesicht eingemeißelt seht. Ohne zu sprechen macht sie euch klar, dass diese Goblinhorden nur geschickt wurden, um euch aufzuhalten, und diesen Auftrag haben sie erfolgreich ausgeführt.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Sowohl bei Sieg als auch bei Niederlage erhalten die Helden von nun an Serena als Gefährtin.

Für je 3 vor sich abgelegte Schadensmarker erhält der Overlord 1 Erschöpfungsmarker; diese kann er in Szene 2 einsetzen (siehe Verstärkung auf der nächsten Seite).



Serena – irgendwie wisst ihr einfach ihren Namen – vermittelt ein wildes Durcheinander an Bildern durch ihr stummes Lied. Was ihr seht, sind Ereignisse aus Vergangenheit und Gegenwart. Sie stiefen alle ineinander, jenseits eures Vermögens, sie zu sortieren, und euch wird bewusst, dass die Gerüchte über ihre Macht ziemlich untertrieben waren. Sie zeigt euch eure Ankunft in diesem Land und auch euren Kampf im Pyllia-Karavanenlager, um die Gefangene der Goblins zu retten.

Ihr seid geschockt eine Vielzahl verschiedener Auswirkungen zu sehen, von denen einige anders sind als es tatsächlich geschah. Serena wirft diese Bilder allerdings beiseite, zugunsten eines anderen, welches sie mit grimmiger Entschlossenheit anbringt. Was bisher geschah, ist nicht wichtig; in diesem Moment ist diese Frau eine Gefangene der Goblintruppen.

Das letzte Bild ist das eines massigen und grotesken Goblins, der die Frau auf seiner Schulter trägt. Ihr erkennt dieses scheußliche Biest als Splig, den selbsternannten König aller Goblins. Fest entschlossen die Frau ein für allemal zu befreien, macht ihr euch für den kommenden Kampf bereit.

MONSTER

Splig. Volucrix-Jäger. Zombies. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Stellt die Volucrix-Jäger und Splig auf die Ruinen. Die Zombies werden auf den Friedhof gestellt und 1 offene Gruppe auf den Ort des Hinterhalts. Die andere offene Gruppe wird während des Aufbaus noch nicht aufgestellt. Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. 1 Personenmarker wird unter Splig gelegt. Das ist die gefangene Frau. Die Helden steuern Serena als Gefährtin.

SONDERREGELN

Splig trägt die gefangene Frau. Falls Splig besiegt wird, wird der Personenmarker auf sein Feld gelegt und kann als Aktion von einem Helden aufgenommen werden.

ABGANG DES FEIGLINGS

Wenn der Overlord keine Erschöpfungsmarker mehr übrig hat, kann Splig den Spielplan über den Ausgang verlassen. Der Personenmarker wird dann auf das letzte Feld gelegt, das Splig besetzt hat, bevor er den Spielplan verlassen hat.

Falls Splig besiegt wird oder den Spielplan über den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Na schön!“, ruft Splig und schleudert euch seine Gefangene entgegen. „Ich war sowieso mit ihr fertig!“ Er nutzt den Moment der Ablenkung, macht noch eine rüde Geste und rennt davon. Ihr setzt bereits zur Verfolgung an, aber Serena signalisiert euch ihn laufen zu lassen.

ZEICHEN DER BEZWINGUNG

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

VERSTÄRKUNG

Zum Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Erschöpfungsmarker abwerfen, um Monster seiner offenen Gruppen mit insgesamt 8 Lebenspunkten auf den Eingang zu stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Falls ein Held den Spielplan über den Ausgang verlässt und dabei die gefangene Frau trägt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Euren Weg durch den Schwarm von Kreaturen schneidend, verlasst ihr den Wald mit der gefangenen Frau in eurem Gewahrsam. Serenas neuerliches Lied treibt euch vorwärts und ihr schüttelt mit Leichtigkeit den Rest eurer Feinde ab.

Falls die Helden „Verderbliches Geflüster“ gewonnen haben, liest der Overlord folgenden Text vor

„Ihr habt mich schon wieder gerettet,“ sagt die Frau mit Tränen in den Augen und überschüttet euch mit ihrer Dankbarkeit. „Womit habe ich es nur verdient, dass solch starke Helden über mich wachen?“

Falls der Overlord „Verderbliches Geflüster“ gewonnen hat, liest er folgenden Text vor:

Die Frau verliert hin und wieder ihr Bewusstsein und flüstert von schrecklichen Dingen, welche ihr die teuflischen Goblins angetan haben. Ein Schuldgefühl überkommt euch, aber Serena bemächtigt sich eurer Gefühle und erfüllt euch mit sanfter Beruhigung. Die Frau wurde gerettet, scheint sie zu sagen, und nur das zählt.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Overlord zu irgendeinem Zeitpunkt 1 Heldenmarker jedes einzelnen Helden vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

An irgendeinem Augenblick eures scheinbar ewig dauernden Kampfes um euer Leben durchbricht der schrille Schrei der Frau die Dunkelheit des späten Abends. Der Kampf findet schließlich ein Ende und die wenigen überlebenden Kreaturen verschwinden in den nahegelegenen Wäldern.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Falls Splig besiegt wird, erhalten die Helden zusätzlich 50 Gold.

Falls Splig nicht besiegt wird, erhält der Overlord die Overlordkarte „Spligs Rache“.





Eine Reihe aus Diebesgut übersät den Trampelpfad, der zu dem als Raythen bekannten Zwerg führt, dem einzigen Überlebenden des Dummarr-Expedition-Massakers. Nachdem was ihr so gehört habt, ist er nicht gerade ein vertrauenswürdigster Kerl, aber seine Erfahrungen in den Ruinen von Sudanya könnten sich für eure Unternehmungen als lebenswichtig erweisen.

Der Pfad führt euch zu einem zerstörten Lager, das vor lauter üblen Kreaturen nur so wimmelt. Sie scheinen etwas zu suchen, und ihr entdeckt zu eurem Unbehagen schnell ein Individuum, auf das die Beschreibung von Raythen zutrifft und welches in einem Käfig am Rande des Lagers eingesperrt ist. Der Käfig thront auf einem Wagen und wartet auf den Abtransport. Ihr schleicht euch näher heran, um den Käfig genauer unter die Lupe zu nehmen. Die Mechanik sieht ziemlich komplex aus und ihr zweifelt an euren Fähigkeiten, ihn ohne Hilfe öffnen zu können.

Zum Glück scheinen einige verummte Individuen von den Kreaturen in Ruhe gelassen worden zu sein. Sie schauen sich aus den Schatten heraus an, wie das Lager bei der Suche in seine Einzelteile zerlegt wird. Vielleicht sind diese zweifelhaften Gestalten frühere Kameraden des Raufboldes, den ihr sucht, und möglicherweise wissen sie etwas über die Mechanik des Käfigs.

Vielleicht sagen sie euch etwas ... für einen gewissen Preis.

MONSTER

Goblin-Schamanen. Volucrix-Jäger. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt die Goblin-Schamanen auf den steinigen Pfad. Stellt die offene Gruppe auf den Wasserfall. Die Volucrix-Jäger werden zu Spielbeginn noch nicht aufgestellt (siehe „Mantel und Degen“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Nehmt 1 roten Aufgabenmarker, 4 blaue Aufgabenmarker und 3 weiße Aufgabenmarker. Der Overlord mischt alle Marker und legt sie verdeckt auf den Spielplan, wie eingezeichnet. Kein Spieler darf wissen, wo welcher Marker liegt. Diese Marker stellen Diebe dar.

Nehmt je 1 roten, blauen, weißen und grünen Aufgabenmarker. Der Overlord legt diese Marker verdeckt in einer Linie vor sich aus. Dies ist das Kombinationsschloss.

SONDERREGELN

Jeder Aufgabenmarker auf dem Spielplan stellt einen Dieb dar, den die Helden befragen müssen, um Informationen über das Kombinationsschloss zu erhalten. Als Aktion kann ein Held einen benachbarten Dieb befragen. Um einen Dieb zu befragen, deckt der Held den Aufgabenmarker auf. Falls der Aufgabenmarker blau ist, hat der Held Informationen erhalten. Falls der Aufgabenmarker rot oder weiß ist, ist der Dieb in Wahrheit ein verkleideter Volucrix-Jäger (siehe „Mantel und Degen“).

Wenn ein Held Informationen erhält, legt der Held den blauen Aufgabenmarker offen in den Spielbereich des Overlords und wählt einen Marker des Kombinationsschlosses. Der Overlord muss dann den gewählten Marker aufdecken.

Zu Beginn jedes Overlord-Zuges werden alle Aufgabenmarker des Kombinationsschlosses wieder verdeckt.

DEN CODE KNACKEN

Ein Mal pro Spielrunde kann ein Held als Aktion versuchen die korrekte Reihenfolge des Kombinationsschlosses zu erraten. Um das zu tun, muss der Held auf dem Ausgang sein und einen der offenen blauen Aufgabenmarker aus dem Spielbereich des Overlords abwerfen. Anschließend zeigt der Held auf jeden einzelnen Marker des Kombinationsschlosses und sagt, welche Farbe er darunter vermutet (rot, blau, weiß oder grün). Falls er sich irrt, wird der Held auf den Eingang gestellt.

MANTEL UND DEGEN

Ein aufgedeckter weißer Aufgabenmarker wird durch einen normalen Volucrix-Jäger ersetzt. Ein aufgedeckter roter Aufgabenmarker wird durch einen Elite-Volucrix-Jäger ersetzt. Sobald sie aufgestellt werden, können die Volucrix-Jäger sofort 1 Aktion ausführen.

KEINE ZEIT ZU VERSCHWENDEN

Zum Ende jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Sobald der Overlord dort 6 Erschöpfungsmarker hat, können die Helden sofort die Kombination erraten, falls mindestens 1 Held auf dem Ausgang und mindestens 1 blauer Aufgabenmarker im Spielbereich des Overlords ist.

ANGEZÄHLT

Falls jemals 2 Helden gleichzeitig niedergestreckt sind, kann der Overlord 1 der offenen blauen Aufgabenmarker aus seinem Spielbereich entfernen.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Falls die Helden die Kombination korrekt erraten und der Overlord weniger als 6 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Käfigtür springt auf und ein Zwerg taumelt heraus, abgespannt aber im Großen und Ganzen unversehrt. Ihr helft ihm auf die Beine und er grinst: „Danke, Jungs!“. Ihr seid gerade dabei, euch vorzustellen, als die Schreie heraneilender Verstärkung euch unterbrechen. Raythen deutet auf die Baumlinie. „Jetzt rennen, später reden, hä?“

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Falls die Helden die Kombination korrekt erraten und der Overlord 6 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Pferdewagen beginnt sich zu bewegen, aber ihr klammert euch an seiner Seite an. Obwohl es einige Mühe bereitet, gelingt es euch, den Zwinger loszumachen. Unglücklicherweise könnt ihr ihn nicht festhalten und der Käfig poltert und kullert einen nahen Hügel herunter und hält erst an, als er gegen einen Baum kracht. Seine vorherigen Kidnapper schreien, als ihr den Zwerg aus dem Käfig herausholt, benommen und zerschunden. Noch schlimmer sieht seine Kleidung aus, aber Hauptsache er lebt und kann rennen, denn diese Fähigkeit wird ganz schnell sehr wichtig.

Die Helden haben die Szene bestanden!

Falls der Overlord zu irgendeinem Zeitpunkt 6 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich hat und die Helden die Kombination nicht korrekt erraten, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Wagen rattert davon und obwohl ihr ihm zu folgen versucht, gerät er schnell außer Sicht. Ihr braucht die halbe Nacht, aber es gelingt euch schließlich, dort einzudringen, wo der Zwerg gefangen gehalten wird, und ihn zu befreien. Unglücklicherweise ist er aufgrund der langen Stunden der Gefangenschaft und Folter in fürchterlicher Verfassung.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

INFORMATION



VOLUCRIX-JÄGER



ELITE-VOLUCRIX-JÄGER



20A
STEINIGER PFAD

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle Helden den Spielplan durch den Eingang verlassen, nachdem sie insgesamt mindestens 50 Gold zusätzlich zu 25 Gold je Held aufgedeckt haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Schon wieder seid ihr auf der Flucht, aber dieses Mal habt ihr statt eines Gefangenen eine ansehnliche Menge Schätze befreit. Kurze Zeit später erreicht ihr eure Unterkunft und studiert eure Beute. „Nicht schlecht, gar nicht schlecht!“, grinst Raythen, dessen Augen im Schein der vor ihm aufgehäuften Schätze glitzern. „Bleibt mit mir zusammen, Jungs, und wir können diesem Land noch das Eine oder Andere zeigen!“

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 12 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich liegen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Merick Farrow, der Lord, den ihr zu bestehlen versucht habt, verfügt über ein dunkles und grausames Gefängnis und es dauert viele Tage, bis ihr daraus fliehen könnt. „Tut mir wirklich leid, Jungs, was da passiert ist, ebrlich“, sagt Raythen, als ihr die Erinnerungen an diesen finsternen Ort in kaltem Bier ertränkt. „Was ihr für mich getan habt ...“, sagt er mit ernster und entschlossener Miene. „Das Ding ging schief, keine Frage, aber das werde ich euch nicht vergessen. Ich bin euer Zwerg, mit Haut und Haar. Sagt mir einfach nur, was ihr braucht.“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Außerdem erhalten die Helden von nun an Raythen als Gefährten.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold. Zusätzlich erhalten sie so viel Gold, wie sie über das Soll ihrer Aufgabe hinaus aufgedeckt haben.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

der Overlord 3 Erschöpfungsmarker aus seinem Spielbereich abwerfen und darf ab sofort keine Overlordkarte mehr abwerfen, um mit dem grünen Machtwürfel zu würfeln, wenn ein Held einen Aufgabenmarker aufdeckt.

SCHÄTZE

Der Wert der Aufgabenmarker ist wie folgt:

- **Rot:** 25 Gold und er wird in den Spielbereich der Helden gelegt.
- **Blau:** 50 Gold und er wird in den Spielbereich der Helden gelegt.
- **Grün:** Wird wie ein Suchmarker behandelt und abgeworfen.
- **Weiß:** Wird ohne weitere Wirkung abgeworfen.

HEILWASSER

Falls ein Held als Aktion Ausruhen, Aufrappeln oder Einem Helden Aufhelfen ausführt, während er auf einem Wasserfeld steht, wirft dieser Held 1 roten und 1 grünen Machtwürfel. Der Held gewinnt so viele ♥ zurück, wie er ♥ gewürfelt hat.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Volucrix-Jäger oder 1 Monster seiner offenen Gruppe auf 1 der mit „X“ markierten Felder stellen (Gruppengröße einhalten).

Falls der Sockel eines Monsters nicht vollständig auf ein Feld passt, kann dieses Monster nicht zur Verstärkung dienen.

Als ihr damit fertig seid, dem Zwerg Raythen eure Absichten in Sudanya zu erzählen, grinst er auf eine Weise, die euch nicht sonderlich gefällt. „Würde mich freuen euch zu helfen, aber erst brauche ich etwas, hä?“, sagt er und ignoriert völlig die Tatsache, dass ihr ihn gerade vor möglicher lebenslanger Gefangenschaft und Folter gerettet habt. „Ich habe da noch ein paar Schulden, und falls ihr Jungs mir helft, sie zu tilgen ...“

Nicht viel später seid ihr schon dabei, euch in eine Ausgrabungsstätte zu stellen, die irgendeinem Lord gehört, bereit eine vorübergehende Lagerkammer seiner Fundstücke auszurauben. Raythen drückt euch einen gestohlenen Schlüssel in die Hand. „Ich hoffe, er hat die Schlösser nicht ausgewechselt. Oh, und passt auf den Alarm auf, er ist tierisch laut.“ sagt er noch und ihr fragt euch, was er wohl getan haben mag, dass man ihn eingekerkert hatte.

MONSTER

Lord Merick Farrow. Volucrix-Jäger. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Volucrix-Jäger werden auf die Bibliothek gestellt, die offene Gruppe auf die Höhle. Lord Merick Farrow wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Nehmt 4 rote, 4 blaue, 3 grüne, und 1 weißen Aufgabenmarker aus dem Vorrat. Die Marker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Kein Spieler darf wissen, welcher der verdeckten Marker welche Farbe hat. Diese Marker stellen Schätze dar.

Falls die Helden Szene 1 gewonnen haben, steuern sie Raythen als Gefährten. Falls die Helden Szene 1 nur bestanden haben, steuern sie Raythen als Gefährten, doch er erleidet sofort 4 ♥.

Falls der Overlord Szene 1 gewonnen hat, liest er folgenden Text vor:

„Tut mir leid, aber ich kann nicht mitkommen“, sagt Raythen mit rasselndem Husten und hält seine Seite. „Ich würde euch Jungs nur lästig sein.“ Er zieht sich in die Schatten zurück und zischt: „Findet mich, wenn ihr fertig seid!“

SONDERREGELN

Die verdeckten Aufgabenmarker sind Schätze, welche die Helden einsammeln müssen. Als Aktion kann ein Held oder Gefährte einen verdeckten benachbarten Aufgabenmarker aufdecken. Die Farbe des Aufgabenmarkers besagt, welche Art Schatz der Marker ist (siehe „Schätze“). Wenn ein Held einen Aufgabenmarker aufdeckt, wirft der Overlord 1 gelben Machtwürfel. Falls er 1 Overlordkarte abwirft, wirft er stattdessen 1 grünen Machtwürfel. Bei einem ♣ legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Dies ist nicht möglich, wenn Raythen mit einer Aktion durchführt, um einen Aufgabenmarker aufzudecken.

JEDE SEKUNDE ZÄHLT

Jedes Mal, wenn ein Held besiegt wird, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Zusätzlich legt er zu Beginn seines eigenen Zuges 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab, falls die Helden in ihren Zügen nicht mindestens 1 Aufgabenmarker aufgedeckt haben. Sobald der Overlord 5 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, ertönt der Alarm (siehe „Alarm“).

ALARM

Wenn der Alarm losschallt, stellt der Overlord sofort Volucrix-Jäger auf beliebige verdeckte Aufgabenmarker (Gruppengröße einhalten). Der Alarm kann während dieser Szene nur ein Mal ausgelöst werden.

Außerdem stellt der Overlord zum Ende der Runde, in welcher der Alarm ausgelöst wurde, Lord Merick Farrow auf den Reliquienschrein. Falls Merick besiegt wird, muss



SUCHMARKER



NICHTS



25 GOLD



50 GOLD



Je mehr Zeit ihr mit Serena, dem Orakel, verbringt, umso mehr Ehrfurcht gewinnt ihr vor ihrer Macht. Sie hat immer noch kein einziges Wort gesprochen und ihr wisst nicht, ob sie einfach nicht dazu in der Lage ist oder es lediglich vorzieht, ihre Informationen durch Bilder und Gefühle mitzuteilen. Das tut sie gerade und bittet euch um einen Gefallen, den ihr gerne erfüllt.

Die Reise ist lang und schwierig, doch ihr Lied gibt euch auf eurem Weg durch angedörrte Wüsten und insektenverseuchte Sümpfe Kraft. Ein paar Stunden, bevor ihr euer Ziel erreicht, strahlt eure Begleiterin plötzlich eine Aura der Beunruhigung aus. Ihr macht euch sofort bereit, aber sie winkt euch zu sich. Eure Begleiterin keramt in ihrem Gepäck und reicht jedem von euch ein kleines Amulett. Ihre stumme Erklärung gibt preis, dass es sich dabei um Schutzzauber handelt. Ihr strenger Blick vermittelt euch unmissverständlich den Eindruck, dass ihr die Amulette keinesfalls verlieren solltet.

Schließlich zeigt sie nach vorne und lässt das Bild eines Goblin Hänplings vor eurem geistigen Auge erscheinen. Sein Name scheint Izglik zu sein. Ihr seht, wie er euch mit einer Schar seiner Anhänger überfällt. Es scheint, dass bald ein Hinterhalt droht. Sie schickt euch auch ein Bild desselben, mit Totenschädeln und Federn bekleideten Goblings, wie er unbeweglich auf dem Boden liegt und sich seine Untertanen verstreuen.

Eure Aufgabe scheint klar genug zu sein.

MONSTER

Goblin-Bogenschützen. Goblin-Schamanen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Goblin-Bogenschützen werden auf das Schlachtfeld gestellt, die offene Gruppe auf den gegabelten Weg. Die Goblin-Schamanen werden zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt (siehe „Izglik finden“).

Es werden so viele Suchmarker genommen, wie Helden im Spiel sind und 1 davon durch den besonderen Suchmarker ersetzt. Die Suchmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet so ausgelegt, dass keiner der Spieler weiß, wo sich der besondere Suchmarker befindet.

Dickichte werden auf 2 der 3 eingezeichneten Positionen nach Wahl des Overlords aufgestellt.

Zu Beginn legt jeder Heldenplayer 1 Heldenmarker auf oder an seine Spielfigur. Das sind die Schutzamulette, die Serena den Helden anvertraut hat.

Die Helden steuern Serena als Gefährtin.

SONDERREGELN

Die Dickichte in diesem Abenteuer sind extrem dicht und schwierig zu passieren. Es gelten die normalen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

- Große Monster können die Dickichte nicht passieren.
- Nachdem ein Held ein Dickicht passiert hat, muss er eine - oder -Probe ablegen (nach seiner Wahl). Falls die Probe misslingt, ist er betäubt.
- Die Dickichte können nicht entfernt werden.

SCHUTZAMULETTE

Ein Held, der ein Schutzamulett trägt, fügt jedem seiner Verteidigungswürfe 1 hinzu. Wenn ein Held niedergestreckt wird, bleibt das Amulett auf seinem Feld. Als Aktion kann ein Held ein Schutzamulett aufnehmen. Ein Held kann nie mehr als 1 Schutzamulett gleichzeitig tragen.

GOBLIN-GELEGENHEITSDIEBE

Als Aktion kann ein normaler Goblin-Schamane oder ein Goblin-Bogenschütze (normal und Elite) ein Schutzamulett von einem benachbarten Helden stehlen. Dazu wird der Heldenmarker auf oder an die Goblinfigur gelegt. Falls ein Monster mit einem gestohlenen Amulett besiegt wird, wird der Heldenmarker auf das Feld des Monsters gelegt. Als Aktion kann ein normaler Goblin-Schamane oder ein Goblin-Bogenschütze (normal und Elite) ein Schutzamulett von einem Nachbarfeld aufnehmen.

Ein Monster, das ein Schutzamulett trägt, kann den Spielplan über den Ausgang verlassen. Wenn ein Monster den Spielplan verlässt, legt der Overlord den jeweiligen Heldenmarker vor sich ab.

IZGLIK FINDEN

Wenn die Helden den besonderen Suchmarker aufdecken, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Noch nicht ganz...“, spricht eine schrille Stimme in euren Gedanken gefolgt von zwitscherndem Gelächter. Ein dunkler Schauer durchläuft euren Körper, sicherlich irgendem übler Zauberei.“

Der Held zieht eine Suchkarte wie üblich und ist verflucht. Der Overlord sammelt alle noch auf dem Spielplan befindlichen Suchmarker ein, wirft 1 davon ab und mischt sie zusammen mit dem besonderen Suchmarker. Dann legt er sie auf die noch übrigen Felder des Spielplans zurück (nun muss nach diesen Suchmarkern gesucht werden). Kein Spieler darf wissen, welcher Suchmarker der besondere Suchmarker ist.

Dieser Vorgang wird jedes Mal wiederholt, wenn der besondere Suchmarker aufgedeckt wird. Wenn der besondere Suchmarker aufgedeckt wird und er der einzige noch verbliebene Suchmarker ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die nun schon vertraute Kälte, ein intensives Gefühl des Bösen, durchläuft euch wieder und die Stimme spricht erneut, dieses Mal sehr laut: „Ob, sehr gut!“

Ihr dreht euch um, die Waffen gezückt. Flankiert von seinen Begleitern steht dort der Goblin Hänpling Izglik und bleckt seine rasiermesserscharfen Zähne mit boshaftem Grinsen. „Ja, ihr habt mich gefunden, aber schon bald werdet ihr bereuen, mich je gesucht zu haben...“

Der Held zieht eine Suchkarte wie üblich. Außerdem stellt der Overlord 1 Goblin-Schamanen auf das Feld mit dem letzten Suchmarker und die übrigen Goblin-Schamanen auf freie Felder in bis zu 3 Feldern Entfernung dazu (oder auf nächstgelegene freie Felder).

Der Elite-Goblin-Schamane ist Izglik. Izglik hat je Held 1 zusätzlichen Lebenspunkt und kann nach dem Aufstellen der Figuren sofort 1 Aktion ausführen. Anschließend setzt der Held seinen Zug fort.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf den Steinbruch stellen (Gruppengröße einhalten). Falls die Goblin-Bogenschützen ihre Gruppengröße erreicht haben, kann er 1 Goblin-Schamanen innerhalb von 3 Feldern Entfernung zu Izglik aufstellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Izgliks gebrochene Gestalt sinkt zu Boden und mit Schreckensschreien zerstreuen sich die übrigen Goblings und fliehen in die Wildnis. Serena ist ziemlich erfreut über euren Erfolg, verliert aber keine Zeit, euch weiter anzutreiben. Es scheint, dass die eigentliche Aufgabe noch vor euch liegt.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald der Overlord einen Heldenmarker jedes Helden in seinem Spielbereich hat, liest er folgenden Text vor:

Serena lässt euch ihren ungewöhnlichen Ärger spüren, weil ihr die Amulette verloren habt; ein überraschender Wandel ihrer sonst ruhigen Art. Ihr bittet sie um Verzeihung, so gut ihr könnt, aber sie winkt ab und zeigt mit ihrem Finger auf den Pfad. Aus ihrer Reaktion könnt ihr schließen, dass diese Amulette für den bevorstehenden Kampf hilfreich gewesen wären, aber als ihr euch eurem Ziel nähert, wird euch klar, dass ihr einfach ohne sie auskommen müsst.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Achtet darauf, welche Heldenmarker im Spielbereich des Overlords liegen, das ist für die Szene 2 wichtig.





Brückelnde, überwachsene Ruinen sind alles, was von diesem früheren Dorf übrig geblieben ist, das eine Auf siedlung von Sudanya war, soweit ihr wisst. Serenas stumme Geschichte und ihre Bilderserie, die den Fall des Dorfes beschreibt, überwältigen euch fast. Ihr versteht nun, dass dieser Ort, diese Kolonie, Schauplatz der letzten Schlacht war, an dem die Truppen der Finsternis die Existenz der letzten Leute aus Sudanya auslöschten. Durch Serena werdet ihr Augenzeuge der Schlacht, in der die tapferen und zahlenmäßig hoffnungslos unterlegenen Leute unter einer prächtigen goldenen Standarte kämpften, die Sudanyas Wappen trug. Diese Standarte liegt noch irgendwo in diesen Ruinen, erfüllt mit der Kraft und dem Geist seines Volkes. Serena möchte, dass ihr sie findet, um erneut unter dem Zeichen der großen Stadt zu kämpfen und diesen Ort von den bösen Mächten zurückerobert, die ihn nun ihre Heimat nennen.

MONSTER

Aas-Drachen. Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Aas-Drachen werden auf das Flussufer, die Goblin-Bogenschützen auf die Ruinen und die offene Gruppe auf den Geheimpfad gestellt. Es werden so viele Suchmarker genommen, wie Helden mitspielen, und 1 dieser Suchmarker durch den besonderen Suchmarker ersetzt.

Die Suchmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingzeichnet so ausgelegt, dass keiner der Spieler weiß, wo sich der besondere Suchmarker befindet. Der besondere Suchmarker stellt die Sonnenstandarte dar.

Für jedes Schutzamulett, welches die Helden bis zum Ende der zweiten Szene behalten haben, legen sie 1 Aufgabenmarker (einer beliebigen Farbe) neben den Spielplan. Ebenso ersetzt der Overlord jeden seiner aus Szene 1 erlangten Heldenmarker durch einen Aufgabenmarker. Die Helden steuern Serena als Gefährtin.

SONDERREGELN

Für jeden Helden, der noch ein Schutzamulett trägt, gelten dieselben Regeln wie in Szene 1 (siehe „Schutzamulette“). In dieser Szene können Monster keine Schutzamulette aufnehmen oder stehlen.

DIE SONNENSTANDARTE

Falls ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, zieht er eine Suchkarte wie üblich. Damit haben die Helden die Sonnenstandarte gefunden. Der besondere Suchmarker wird auf den Heldenbogen des Helden gelegt, der ihn aufgedeckt hat, um anzuzeigen, dass er nun die Sonnenstandarte trägt. Falls dieser Held besiegt wird, wird der besondere Suchmarker offen auf sein Feld gelegt. Als Aktion kann ein zu diesem Feld benachbarter Held die Standarte aufnehmen. Die Helden können die Sonnenstandarte gemäß den üblichen Regeln untereinander weitergeben.

Der Held, der die Sonnenstandarte trägt, kann nun Aufgabenmarker einsammeln. Jedes Mal wenn er ein Monster besiegt, legt er 1 Aufgabenmarker in den Spielbereich der Helden (2 Aufgabenmarker für ein großes Monster).

WÜSTLING

Falls der Held, der die Sonnenstandarte trägt, besiegt wird, legt der Overlord 1 Aufgabenmarker in seinen Spielbereich. Am Ende jedes eigenen Zuges legt der Overlord für jeden niedergestreckt liegenden Helden 1 Aufgabenmarker in seinen Spielbereich.

Als Aktion kann der Elite-Aas-Drache einen benachbarten Suchmarker aufdecken. Falls er den besonderen Suchmarker aufdeckt, bleibt dieser auf dem Feld liegen. Andernfalls wird der Suchmarker abgeworfen und der Overlord legt 1 Aufgabenmarker in seinen Spielbereich.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges muss der Overlord 1 Aas-Drachen auf das Flussufer und 1 Monster seiner offenen Gruppe auf die Höhle stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden drei Aufgabenmarker mehr als die Anzahl der Helden in ihrem Spielbereich liegen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Blendendes Licht bricht aus der großen Standarte hervor. Ihr schützt eure Augen vor den Strahlen und hört erschrockene Schreie und Heulen der wenigen noch aufrecht stehenden Kreaturen. Als das Licht verblasst, ist alles ruhig und es gibt keine Anzeichen noch übriger Feinde.

Serena erstrahlt vor Freude, als sie die noch glimmende Standarte ergreift und zu einem alten Wachturm am Rande des Dorfes rennt. Sie erklimmt die Stufen, blickt auf die Landschaft herab und erhebt die Standarte hoch über ihren Kopf.

Ihr vernehmt ihr Lied wie nie zuvor. Die pralle, donnernde Freude strömt in euch und für einen Moment, einen ganz kurzen Moment, hört ihr einen Stimmenchor hinzukommen. Prchtige Melodien und Harmonien bilden das wahre Sudanya-Lied, eine schmetternde Welle eines überwältigenden Liedes, das sich nur in euren Gedanken abspielt. Ihr versteht nun, wie wichtig Serena dieser Sieg war und ihr seid stolz, dazu beigetragen zu haben.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord drei Aufgabenmarker mehr in seinem Spielbereich liegen hat, als die Anzahl der Helden beträgt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Schwärme grässlicher Monster schlagen euch zurück. Die Standarte fällt zu Boden und wird in den Matsch getrampelt und ihr seid zu einem hastigen Rückzug gezwungen, falls ihr nicht zu den vielen Leuten gehören wollt, die an diesem Ort abgeschlachtet wurden.

Geschlagen und zerschunden könnt ihr euch retten und tretet einen langsamen Rückmarsch an. Ihr spürt rein gar nichts von Serena, als ihr langsam voranschreitet, aber ihr Gesichtszug drückt fürchterliches Leid aus und ihr könnt nicht anders, als genauso zu flühen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhält Serena die Gefährten-Fertigkeitskarte „Aura der Heilung“ und die Helden erhalten 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DIE SONNENSTANDARTE



TIEF IM NEBEL

SZENE 1

Ihr fühlt euch völlig verloren.

Tagelang seid ihr über sich wundene Wald- und Bergpfade gezogen. Der Nebel ist so dicht, dass ihr kaum den Weg unter euren Füßen erkennen könnt, und ihr betet, dass Serena nichts zustößt, denn sie ist die einzige, die anscheinend weiß, wohin sie geht.

Ihr werdet ziemlich nervös, als sie Einhalt gebietet und sich verwirrt in der unmittelbaren Umgebung umsieht, aber dann deutet sie durch eine Geste an euch zu versammeln. Nach einigen graziösen Handbewegungen und einem geflüsterten mentalen Lied, das ihr kaum vernehmen könnt, erscheint eine kleine, vibrierende Lichtkugel hoch über euren Köpfen. Durch Serenas Lied werdet ihr mit ihr verbunden und ihr könnt das führende Licht in euren Gedanken fühlen. Es leuchtet selbst dann für euch, wenn ihr die Augen schließt.

Vor eurem geistigen Auge lässt Serena ein Alarmsignal aufblitzen, als der Lichtfleck in den Nebel hinausschießt und einem Gegenwart sich schon aus euren Gedanken verflüchtigt, als er sich weiter entfernt. Irgendeine Kreatur in der Nähe lässt ein schauerliches Heulen durch die Nacht schneiden und ihr werdet gewahr, dass irgendeinwas fürchterlich falsch ist. Da ihr euren einzigen Führer in diesem nebelverhangenen Land nicht verlieren wollt, muss Serena euch gar nicht drängen, damit ihr hinter ihr her lauft.

MONSTER

Barghests. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt die Barghests auf das Flussufer und die offene Gruppe auf die Karawane.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 blauer Aufgabenmarker wird offen auf den Eingang gelegt, wie eingezeichnet. Das ist der Irrwisch.

Die Helden steuern Serena als Gefährtin.

SONDERREGELN

Die Sichtlinie von Helden, Monstern, Vertrauten und Gefährten ist auf 3 Felder begrenzt. Falls ein Held oder Gefährte keine Sichtlinie zum Irrwisch ziehen kann und

sie sich nicht innerhalb von 3 Feldern Entfernung zu einem Helden oder Gefährten befinden, der Sichtlinie zum Irrwisch ziehen kann, hat sich der Held oder Gefährte verirrt. Monster werden ignoriert, wenn die Sichtlinie zum Irrwisch gezogen wird.

Wenn sich ein Held verirrt hat, wird seine Figur vom Spielplan genommen und durch 1 seiner Heldenmarker ersetzt, auf den dann ein Erschöpfungsmarker gelegt wird (wenn sich ein Gefährte verirrt hat, wird ein Erschöpfungsmarker auf den Gefährtenmarker gelegt). Ein verirrter Held oder Gefährte kann keine Aktionen ausführen. Falls ein verirrter Held oder Gefährte Sichtlinie zu dem Irrwisch hat oder innerhalb von 3 Feldern zu einem Helden oder Gefährten, der Sichtlinie zu dem Irrwisch ziehen kann, ist dieser Held oder Gefährte nicht länger verirrt.

DER IRRWISCH

Der Irrwisch ist eine Figur, die weder Ziel eines Angriffs sein noch von Angriffen betroffen werden kann. Er hat eine Geschwindigkeit von 4 und kann sowohl während der Bewegung alle Figuren und Terrain ignorieren als auch auf dem gleichen Feld wie eine andere Figur stehen.

Der Overlord kontrolliert den Irrwisch und kann diesen immer am Ende seines Zuges aktivieren. Bis auf 1 Bewegungsaktion kann der Irrwisch keine anderen Aktionen ausführen, wenn er aktiviert wird. Wenn er den Irrwisch aktiviert, wählt der Overlord eines der mit „X“ markierten Felder und muss den Irrwisch direkt in Richtung dieses Feldes ziehen. Wenn der Irrwisch ein Spielplanteil verlassen hat, kann er nicht mehr auf dieses Spielplanteil zurückkehren. Der Irrwisch kann seine Bewegung nicht auf demselben Spielplanteil beenden, auf dem er seine Bewegung begonnen hatte.

Am Ende der Bewegung des Irrwischs überprüft der Overlord, ob sich Helden oder Verbündete verirrt haben. Falls der Irrwisch seine Bewegung auf einem mit „X“ markierten Feld beendet, wird dieser Spielplanteil durch den Ausgang ersetzt. Zum Ende seines nächsten Zugs entfernt der Overlord den

Irrwisch vom Spielplan und alle noch übrigen Helden und Gefährten haben sich verirrt.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Barghest entweder auf die Karawane oder auf das Flussufer stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Falls alle Helden den Spielplan durch den Ausgang verlassen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Plötzlich weicht der dichte Nebel und ihr findet euch auf einer grasbewachsenen Lichtung wieder. Von hoch oben strahlt die Sonne warm auf euch herab, obwohl es kurz zuvor noch Nacht war. Eine sanfte Brise weht durch die nahen Bäume und in einer Öffnung am Rande der Lichtung seht ihr einen warmen, goldenen Glanz. Ihr schaut zurück und seht, dass der Pfad, auf dem ihr hergekommen seid, verschwunden ist. Doch dies beruhigt euch nur kaum, denn euer wahres Ziel liegt vor euch.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald der Irrwisch vom Spielplan genommen wird oder alle Helden sich verirrt haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Einsam und verirrt, drückt der Nebel von allen Seiten auf euch. Ihr ruft eure Kameraden, aber die einzige Antwort ist ein verzerrtes, spöttisches Echo eurer Hilferufe. Unzählige Male scheint sich vor euch ein gehbarer Pfad zu bilden, nur um euch zu einer schon bekannten Kreuzung oder in eine Sackgasse zu führen.

Nach endlos scheinender Zeit vernehmt ihr ein sehr leises Flüstern von Serenas Lied. Ihr klammert euch verzweifelt daran und sucht euren Weg über den nebligen Bergpfad. Ein Teil von euch fragt sich, ob das nur ein Trick dieses formlosen Landes ist, aber es ist eure einzige Hoffnung, einen Ausweg zu finden.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Achtet darauf, welche Helden (falls überhaupt) sich zum Ende dieser Szene verirrt haben, dies ist wichtig für Szene 2.



DER IRRWISCH



3A
FLUSSUFER

EINGANG

9A
KARAWANE

Rings um euch herum dehnt sich der Wald flach und endlos aus.

Ihr habt schon lange aufgegeben euch zu fragen, wie es so etwas hier und auf dieser Höhe überhaupt geben kann. Ihr blinzelt durch die Bäume und meint, dass ihr euch auf euch selbst zurückstarren seht, und jeder Pfad scheint nur auf sich selbst zurückzuführen. Eine verblüffende Macht wohnt an diesem Ort, auch sichtbar durch etwas, das aus Bodenspalten hervorquillt und pure, hell strahlende Energie zu sein scheint.

„Kyu ... pah ... no-rei ... dab?“ Irgendwo vor euch hört ihr den verwirrten Vortrag einer euch bekannten Stimme. Als ihr um eine Ecke biegt, seht ihr Splig, den König aller Goblins, der neben einer dieser Lichtquellen steht. Umgeben von seinen dünneren Artgenossen blinzelt er auf seine plumpe Hand und murmelt einige Silben vor sich hin.

Er schaut auf, sieht euch und grinst: „Und ich dachte schon, diese Aufgabe würde eine leichte sein ...“. Er streckt einen seiner Krallenfinger in eure Richtung: „Schnappt sie euch, Jungs!“

MONSTER

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

AUFBAU

Stellt Splig und die Goblin-Bogenschützen auf den Bündnisstein, wie eingezeichnet. Die Elementare werden auf die Karawane gestellt. Die offene Gruppe wird auf das Flussufer und/oder auf den Ort des Hinterhalts gestellt.

Alle zum Ende von Szene 1 verirrten Helden starten auf dem Ausgang.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Weiterhin werden 5 Aufgabenmarker (beliebiger Farbe) mit ihrer Rückseite nach oben wie eingezeichnet ausgelegt. Das sind die Orte der Macht.

Die Helden steuern Serena als Gefährtin.

SONDERREGELN

In dieser Szene gelten für Serena und Splig die gleichen Regeln wie für niedergestreckte Helden. Sie gelten als niedergestreckt, wenn sie besiegt wurden und können sich als Aktion wieder aufrappeln. Legt dazu einen Erschöpfungsmarker auf Splig oder Serena, um diese als niedergestreckt anzuzeigen. Als Aktion kann ein Held Serena von einem benachbarten Feld aus aufheben.

ORT DER MACHT

Solange sie benachbart zu einem Aufgabenmarker sind, können Serena oder Splig als Aktion damit beginnen, dessen Energie zu kanalisieren. Falls sie bis zum Beginn ihrer nächsten Aktivierung ungestört bleiben, nimmt der Spieler den Aufgabenmarker und legt ihn neben die Karte der kanalisierenden Figur. Falls Serena oder Splig während der Kanalisierung erleiden, müssen sie eine -Probe bestehen. Falls sie die Probe bestehen, fahren sie mit der Kanalisierung fort. Falls sie die Probe nicht bestehen, wird die Kanalisierung unterbrochen. Falls Serena oder Splig durch eine Fähigkeit wie z. B. Zurückstoßen auf ein Feld versetzt werden, das nicht zum Ort der Macht benachbart ist, wird die Kanalisierung ebenfalls unterbrochen.

Falls Serena oder Splig zu Beginn ihrer Aktivierung benachbart zu einem Ort der Macht sind, können sie 2 Aktionen ausführen, um den Aufgabenmarker neben ihre Karte zu legen, ohne weiter zu kanalisieren.

IM WALD VERIRRT

Alle mit „X“ markierten Sonderfelder gelten hinsichtlich der Bewegung als benachbart. Eine Figur auf einem dieser Sonderfelder kann mit 1 Bewegungspunkt auf jedes andere dieser Sonderfelder ziehen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen oder 1 Monster aus der offenen Gruppe entweder auf das Flussufer oder den Ort des Hinterhalts stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald Serena 3 Aufgabenmarker neben ihrer Gefährtenkarte liegen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Serena steht über dem letzten Spalt, dessen flirrende Energie in sie strömt. „Überstürzt nichts, hier,“ sagt Splig, der sich zurückzieht, als ihr euch mit gezückten Waffen nähert. „Nur mein Auftrag, wisst ihr? War nicht persönlich gemeint.“ Er wartet nicht ab, ob ihr gnädig reagiert, und schnappt sich einen in der Nähe stehenden Goblin. Er schleudert euch die Kreatur entgegen und rennt davon.

Bevor ihr die Verfolgung aufnehmen könnt, strömen Bilder von Serena in euren Kopf, gepaart mit einem Gefühl von Triumph und Verzückung. Der König der Goblins ist nicht mehr von Belang, da eure Gedanken nun die Stadt Sudanya offenbaren. Ihr seht den Ort, den ihr sucht, und mit Serenas Hilfe wisst ihr nun, wie ihr dorthin gelangt.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald Splig 3 Aufgabenmarker neben seiner Hauptmannkarte liegen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Zauberformel aus seiner Hand ablesend, saugt Splig die letzte Energie in sich auf. Sein massiger Körper erzittert durch den Einfluss der Kraft, aber das hört nach einem kurzen Augenblick auf. „Pub!“, sagt er und zwinkert. „Starkes Zeug!“

Er spuckt in seine Handfläche und wischt den schwarzen Saft auf den Lumpen eines danebenstehenden Goblins ab, dann signalisiert er seiner Gruppe den Abzug. Als er an euch vorbeizieht und sieht, wie ihr euch mühsam erhebt, grinst er breit. „Die leichtesten Tausend, die ich je verdient habe. Bis dann, ihr Verlierer.“

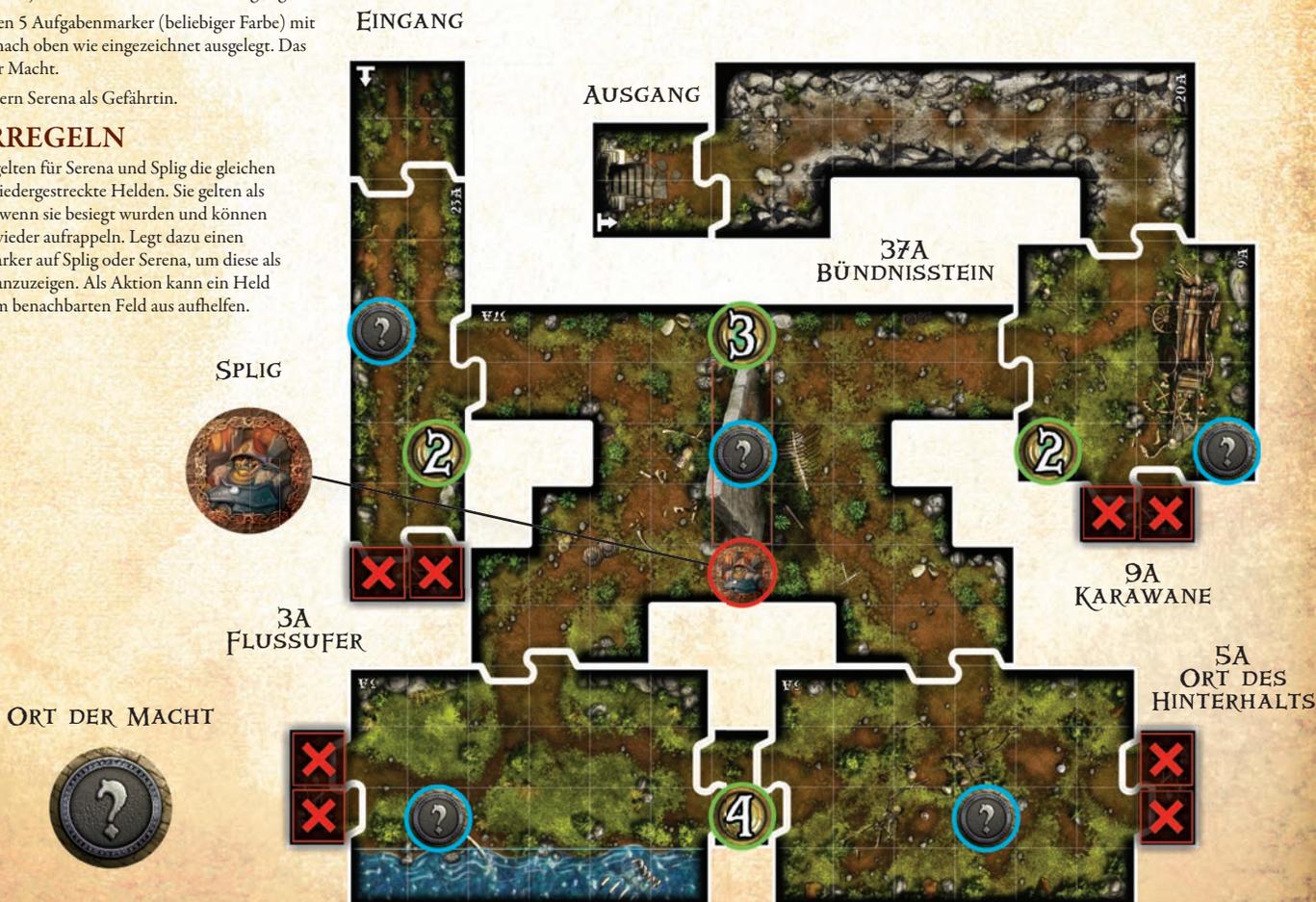
Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Falls die Helden gewinnen, erhält Serena die Gefährten-Fertigkeitskarte „Aura der Macht“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.



HUGINS HÜGELGRAB

SZENE 1

Obwohl ihr ihm nicht hundertprozentig glaubt, erzählt Raythen euch, wie er zufällig mitbörte, dass Merick Farrow Sudanya in Verbindung mit einem alten Grabmal in den Bergen erwähnte. Ihr glaubt, dass er nur seinen eigenen Plan verfolgt, aber es kann nicht schaden, dies mal zu überprüfen. Nachdem ihr tagelang durch insektenverseuchte Gebirgsausläufer gestapft seid und dem unaufhörlichen Geschmatter eures Begleiters zuhören musstet, denkt ihr schon, es wäre besser gewesen diesen Ausflug nicht zu unternehmen.

„Aha, da sind wir!“, Raythen deutet auf eine bröckelnde Struktur in einiger Entfernung bergaufwärts. „Das war doch gar nicht so schlecht, oder?“

Ihr hört von oben das Geräusch sich verschiebender Felsen und die zwitschernde Sprache der Goblins, als plötzlich ein massiver Felsbrocken durch die Luft saust und um Haarsbreite vor eurer Gruppe in den Boden einschlägt. Ihr schaut alle euren Begleiter ärgerlich an, aber der zuckt nur mit den Schultern und grinst.

„Zu früh gefreut?“

Schon wieder tönt das Geräusch sich verschiebender Felsen von oben herab, aber ihr tretet in Aktion, denn ihr habt nicht vor ein leichtes Ziel zu bieten.

GOBLIN VOODOO

Als Aktion kann ein Goblin-Schamane einem eingeklemmten oder niedergestreckten Helden auf einem benachbarten Feld eine Haarlocke stehlen. Um eine gestohlene Haarlocke anzuzeigen, wird ein Heldenmarker dieses Helden auf die Spielfigur des Goblin-Schamanen gelegt.

Falls ein Goblin-Schamane, der eine Haarlocke mit sich führt, besiegt wird, wird der Heldenmarker auf sein Feld gelegt. Außerdem wird ein Erschöpfungsmarker darauf gelegt, um den Heldenmarker als Haarlocke des Helden zu kennzeichnen. Als Aktion kann ein Goblin-Schamane eine Haarlocke aufnehmen, wenn er darauf oder benachbart dazu steht. Als Aktion kann ein Held eine Haarlocke vom Spielplan entfernen, wenn er darauf oder benachbart dazu steht.

Als Aktion kann ein Goblin-Schamane, der eine Haarlocke mit sich führt, diese in den Kessel werfen, wenn er im Goblin Lager ist.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Goblin-Schamane in das Goblin Lager stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle Helden den Spielplan durch den Ausgang verlassen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Direkt hinter einem großen, aber schon abgetragenen Hayfen schwerer Steine liegt das Hügelgrab von Hugin, so hatte Raythen es genannt. Der Wind streicht flüsternd durch die moosbedeckten Säulen und ihr kommt nicht umhin, euch zu fragen, welch möglichem Zweck diese verfallene Stätte gedient haben mag.

Als ihr anhaltet, um wieder zu Atem zu kommen, runzelt Raythen die Stirn und sagt: „Wir halten hier kein Kaffeekränzchen, Jungs.“ Auf seine eindringlichen Gesten hin marschiert ihr weiter.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald ein Goblin-Schamane die Haarlocke eines Helden in den Kessel wirft, liest der Overlord folgenden Text vor:

Schrille Beschwörungsformeln hallen durch die Hügelandschaft, als die Goblins um ihr Feuer herum tanzen. Der Häuptling wirft eine gestohlene Haarlocke in den blubbernden Kessel und ein scharfer, beißender Rauch erfüllt die Luft. Ihre Arbeit ist getan und die Goblins verschwinden wild gackernd in den Hügeln. Zerschlagen und zerschunden, sitzt euch eine schreckliche Furcht im Nacken, als ihr den Pfad zum Grabmal hinaufstolpert.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Beachtet, von welchem Helden die Haarlocke gestohlen und in den Kessel geworfen wurde. Der Heldenmarker dieses Helden wird in den Spielbereich des Overlords gelegt. Das ist wichtig für Szene 2.

MONSTER

Ettins. Goblin-Schamane. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Ettins werden auf den Felssteinbruch, die Goblin-Schamanen auf das Goblin Lager gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Wendeltreppe gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

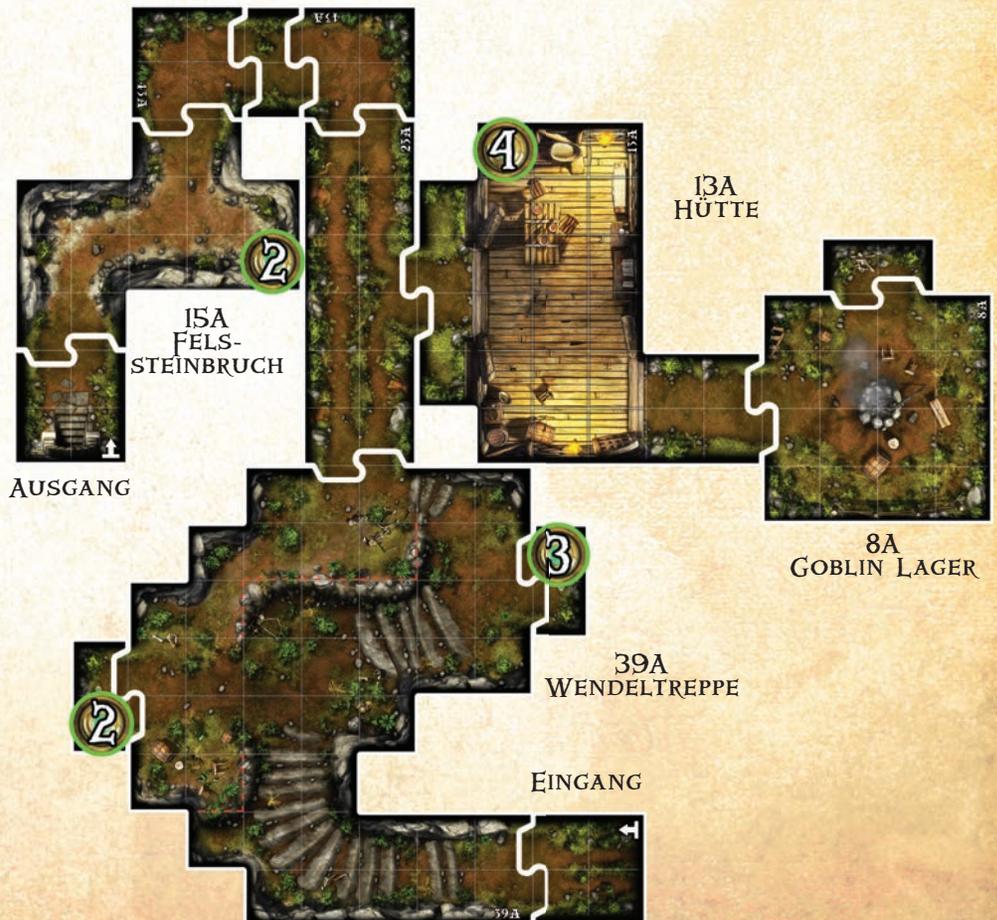
Die Helden steuern Raythen als Gefährten.

SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Ettin auf dem Felssteinbruch ein Mal pro Aktivierung einen Felsbrocken auf einen Helden oder Gefährten auf dem Spielplan schleudern (bei nur 3 Helden im Spiel, kann er je Aktivierung sogar zwei Felsbrocken schleudern). Als Ziele ausgenommen sind Helden und Gefährten in der Hütte oder im Goblin Lager. Wenn ein Felsen auf einen Helden oder Gefährten geschleudert wird, muss die betroffene Figur eine -Probe ablegen. Falls die Probe misslingt, erleidet er 2 und gilt als eingeklemmt. Ein Ettin kann keinen Felsen auf einen Helden oder Gefährten schleudern, der bereits eingeklemmt ist.

Um anzuzeigen, dass ein Held eingeklemmt ist, wird seine Figur auf die Seite gelegt. Um anzuzeigen, dass ein Gefährte eingeklemmt ist, wird ein Erschöpfungsmarker auf seinen Gefährtenmarker gelegt. Eingeklemmte Helden oder Gefährten blockieren sowohl die Sichtlinie als auch die Bewegung. Die einzige Aktion, die ein eingeklemmter Held oder Gefährte ausführen kann, ist, sich selbst zu befreien. Anschließend setzt er seinen Zug fort.

Als Aktion kann ein Held auch von einem benachbarten Feld aus eine eingeklemmte Figur befreien. Nach der Befreiung wird die Figur wieder aufrecht gestellt oder der Erschöpfungsmarker vom Gefährtenmarker entfernt. Ein befreiter Held oder Gefährte kann wie üblich seine normalen Aktionen ausführen.





HUGINS HÜGELGRAB

SCENE 2

Ein leises Summen erfüllt die Luft in der Nähe des zerbrochenen Eingangs zu dem Grabmal und als ihr euch nähert, löst sich eine Gestalt aus den Schatten. „Was zum Ynfernael geht hier vor...!“ schreit Lord Merick. Er weicht zurück, als er euch sieht. Ein dunkler Energieaura pulsiert um seinen Körper und seine Augen verengen sich, als ihr ohne zu zögern angreift.

Aber nichts passiert; eure Klagen springen zurück und Geschosse werden weit abgelenkt. Eure Waffen sind nicht in der Lage, die ihn umfließende Magie zu durchdringen. Ungerührt senkt Lord Merick und murmelt „Narren“, bevor er sich umdreht und wieder im Inneren verschwindet. Ihr stürmt vorwärts, um ihn zu verfolgen, aber er macht eine Geste und die Eingangstür knallt zu.

Ihr lasst euch nicht abschrecken und versucht den Zugang wieder zu öffnen, da fängt Raythen an zu schreien. „Er hat das Siegel losgerissen!“ Er zeigt mit dem Finger auf die marode Eingangstür. „Wir müssen da hinein und es finden, sonst können wir ihm nichts anhaben. Wir müssen es jetzt finden!“

MONSTER

Lord Merick Farrow. Volucrix-Jäger. Ettins. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Lord Merick Farrow wird wie eingezeichnet auf die vergifteten Brunnen gestellt, die Volucrix-Jäger auf den Ausgang. Die Ettins werden auf die Lavagrube gestellt. Die offene Gruppe wird auf die vergifteten Brunnen gestellt.

Es werden so viele Suchmarker genommen wie Helden im Spiel sind und 1 davon durch den besonderen Suchmarker ersetzt. Die Suchmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet so ausgelegt, dass keiner der Spieler weiß, wo sich der besondere Suchmarker befindet. Der besondere Suchmarker stellt das Große Siegel dar.

Aufgabenmarker werden je nach Anzahl der Helden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Dies sind die Heiligen Artefakte. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, kann er 1 zu einem vergifteten Brunnen benachbarten Aufgabenmarker entfernen. Dieses Artefakt ist damit zerstört (siehe „Die fünf Artefakte“).

Die Helden steuern Raythen als Gefährten.

SONDERREGELN

In dieser Szene kann Lord Merick Farrow erst dann angegriffen werden oder erleiden, nachdem die Helden das Große Siegel entdeckt haben (siehe „Das Große Siegel“).

DIE FÜNF ARTEFAKTE

Lord Merick Farrow versucht die Heiligen Artefakte im Grabmal von Hugin zu zerstören. Als Aktion kann er auf einem Nachbarfeld eines Aufgabenmarkers eine -Probe ablegen. Wenn er die Probe besteht, wird der Aufgabenmarker abgeworfen und damit ist das Artefakt zerstört.

DAS GROSSE SIEGEL

Wenn ein Held oder Gefährte den besonderen Suchmarker aufdeckt, hat er das Große Siegel entdeckt. Der Held zieht eine Suchkarte wie üblich und legt den besonderen Suchmarker in den Spielbereich der Helden. Ab sofort können die Helden oder Gefährten Lord Merick Farrow angreifen.

PUPPENSPIELER

Als Aktion kann Lord Merick ein Mal pro Zug bei seiner Aktivierung jenen Helden, dessen Haarlocke im Spielbereich des Overlords liegt, zum Ablegen einer -Probe zwingen. Falls die Probe misslingt, kann der Overlord eine Aktion Bewegung oder Angriff mit diesem Helden ausführen, als sei der Held eines seiner Monster. Er kann den Helden nicht zwingen zu erleiden oder einen Trank zu benutzen, aber er kann ihn zwingen sich selbst anzugreifen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zugs kann der Overlord 1 Volucrix-Jäger auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGEBEDINGUNGEN

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

Merick scheint überrascht zu sein, als er verwundet rückwärts taumelt. Mit fletschenden Zähnen flucht er: „Ihr werdet mich nicht aufhalten. Sie hat mir eine Gelegenheit verschafft und ich werde ihn zurück bringen!“ Dann verschwindet er in einem Lichtblitz.

Ihr geht wieder nach draußen und Raythen folgt euch, das Große Siegel tragend. Sein Benehmen ist völlig anders als sonst: ruhig, ernst, fast ehrfürchtig. Ohne zu sprechen schließt er die Türen des Grabmals und ein weiches, bernsteinfarbenes Licht erglimmt, als er das Siegel wieder an seinem Platz befestigt.

Er bewahrt sein seltenes Schweigen für Stunden, während ihr durch die Hügel zurückwandert. Als ihr ihn fragt, warum das Grab so wichtig für ihn war, lächelt er, schüttelt seinen Kopf und sagt nur: „Vielleicht werde ich das euch eines Tages erzählen.“

Die Helden haben gewonnen!

Falls Lord Merick Farrow alle Artefakte zerstört hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Boden unter euren Füßen vibriert leicht, als Lord Mericks Kraft das letzte Artefakt zerschmettert. Raythen lässt einen Schmerzensschrei los und greift den Zauberer mit blitzenden Dolchen an. Merick schenkt dem Zwerg einen bedauernden Blick und sagt: „Ist nicht persönlich“, bevor er in einer Rauchwolke verschwindet.

Ihr könnt sehen, wie verärgert Raythen ist, aber er spricht während eurer Rückreise kein Wort. Nach ein paar Tagen kehrt seine gewohnt große Klappe zurück, aber ihr könnt immer noch seine Verbitterung über diese ganze Tortur spüren. Ihr bekommt kein Wort aus ihm heraus und ihr fragt euch, was dieser Ort, das Grabmal der Familie Hugin, ihm bedeutet haben mag.

Der Overlord hat gewonnen!

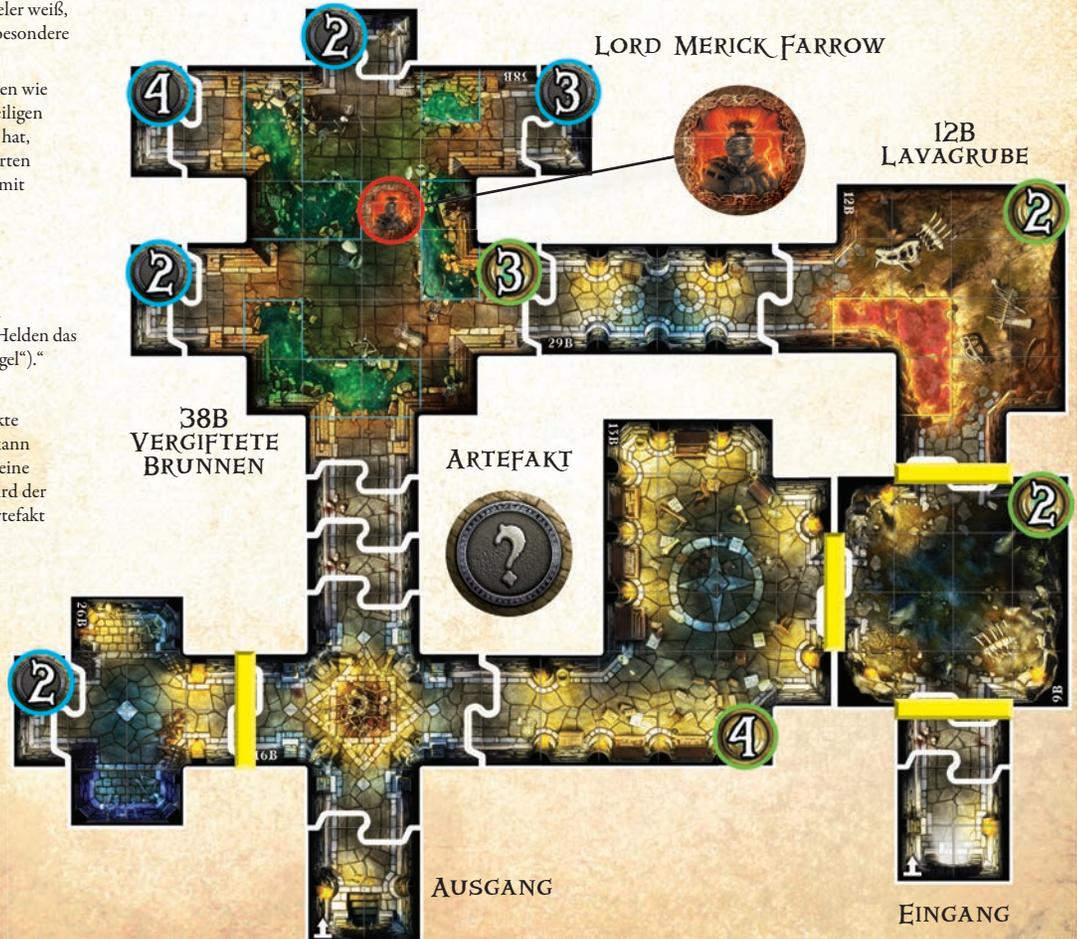
BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 50 Gold und Raythen erhält die Gefährten-Fertigkeitskarte „Scharfe Augen“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DAS GROSSE SIEGEL



GEHEIMNISSE IN STEIN

SZENE 1

„Bevor ihr euch noch aufregt – was ich vorhabe, ist theoretisch gesehen keine Grabräuberei,“ sagt Raythen, als er mit euch am Tisch sitzt. Ihr fragt euch, warum nur so viele Unterhaltungen mit dem Zwerg auf diese Weise beginnen.

Wie immer dauert es nicht lange, bis Raythen euch überzeugt seinem Plan zu folgen, und schon bald stapft ihr durch die Wildnis, um abermals eine Gruft zu finden und zwar eine, in der es eine Karte mit wichtigen Orten in den Ruinen von Sudanya gibt, wie er schwört. „Die Familie hat sich hierfür eine andere Art von Schloss ausgedacht“, sagt er und kratzt sich am Kopf. „Glommende Lichter und Gebete an den richtigen Stellen zur richtigen Zeit – sollte nicht allzu schwierig werden.“

Als ihr euer Ziel erreicht, hört ihr das raue Kratzen aufeinandergleitender Steine. Ihr rennt los und seht gerade noch, wie sich der schwere Deckel zum Eingang des Grabes wieder an seinen Platz senkt. „Da muss gerade jemand hineingegangen sein. Wir sollten ...“

Er wird durch splitterndes Krachen unterbrochen, als ein Baum in der Nähe umgekippt wird, gefolgt von neugierigen Geräuschen im Unterholz. Ihr vergesst keine Zeit und zieht eure Waffen, um euch der Bedrohung zu stellen.

MONSTER

Arachyura. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf die mit einem „X“ gekennzeichneten Felder des Bündnissteins.

Die Arachyura werden auf den gegabelten Pfad gestellt. Eine der offenen Gruppen wird auf das Flussufer gestellt, die andere offene Gruppe auf die Ruinen.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Je 1 blauer, roter, grüner und weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet offen ausgelegt. Das sind die Opferschreine.

Der Overlord legt je 1 blauen, roten, grünen und weißen Aufgabenmarker verdeckt und aufeinandergestapelt vor sich aus. Vor Spielbeginn kann er die Reihenfolge der Marker beliebig verändern, danach gilt diese als festgelegt. Das ist der Opferstapel.

Die Helden steuern Raythen als Gefährten. Raythen wird neben eine Heldenfigur gestellt, nach Wahl der Helden.

OPFERSCHREINE UND OPFER



SONDERREGELN

Als Aktion kann ein zu einem Opferschrein benachbarter Held oder Gefährte ein Opfer darbringen. Wenn das geschieht, wird der oberste Aufgabenmarker des Opferstapels aufgedeckt. Falls die Farbe des Opfermarkers gleich der Farbe des Opferschreins ist, wird das Opfer angenommen. Falls die Farben verschieden sind, wird das Opfer abgewiesen.

ANGENOMMENE OPFER

Falls das Opfer angenommen wird, wird der vom Stapel aufgedeckte Opfermarker offen neben den Opferstapel gelegt; damit wird ein Stapel für angenommene Opfer gebildet.

Wenn Opfermarker zu diesem Stapel hinzugefügt werden, gelten sie als angenommen und die Reihenfolge dieser Marker kann nicht geändert werden. Falls ein Opfer angenommen wird, gewinnt der opfernde Held oder Gefährte außerdem 2 ♥ zurück (Helden gewinnen zusätzlich noch 2 ♣ zurück).

ABGEWIESENE OPFER

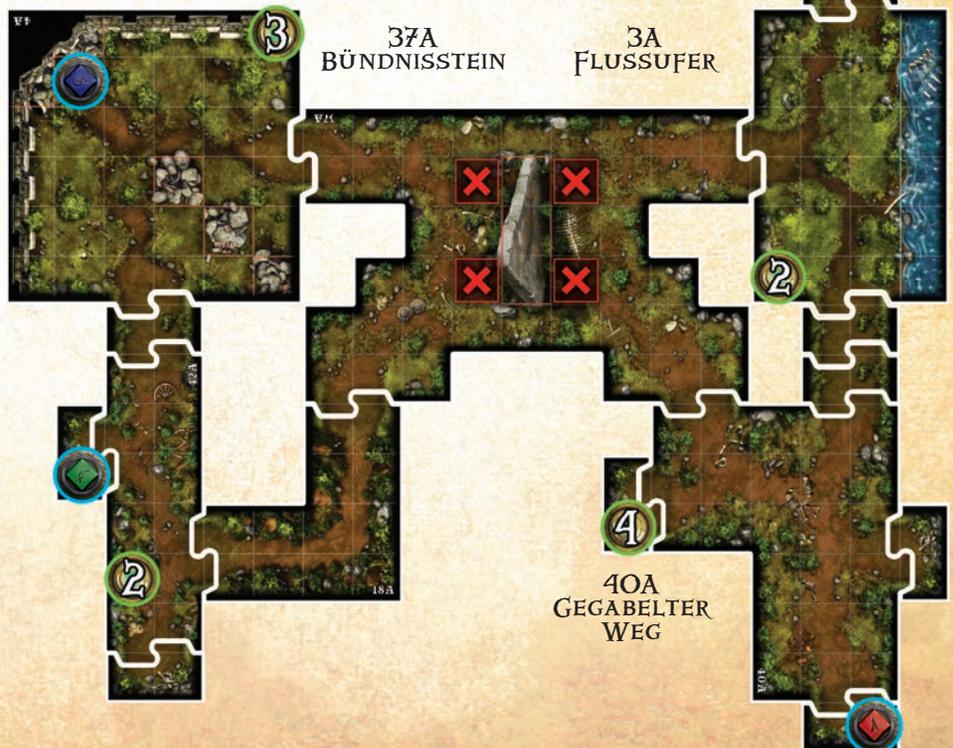
Falls das Opfer abgewiesen wird, wird der gerade aufgedeckte Opfermarker wieder oben auf den Opferstapel zurückgelegt. Dann wird der gesamte Stapel für angenommene Opfer verdeckt oben auf den Opferstapel gelegt, ohne dabei die Reihenfolge der Marker zu verändern.

SCHREINE AUFBRECHEN

Opferschreine können Ziele von Monsterangriffen sein und von ihnen betroffen werden. Wenn sie angegriffen werden, haben die Schreine einen automatischen Verteidigungswert von 6 ♥ (4 ♥ in einem Spiel mit nur 2 Helden), sie können aber keine Zustände erhalten. Falls der Angriff eines Monsters mindestens 1 ♥ verursacht, ist der Opferschrein aufgebrochen und das angreifende Monster wird vom Spielplan entfernt; dann wird ein Erschöpfungsmarker auf den aufgebrochenen Schrein gelegt. Auch an einem aufgebrochenen Schrein kann ein Opfer dargebracht werden, aber der opfernde Held oder Gefährte gewinnt weder ♥ noch ♣ zurück.

Als Aktion kann ein Arachyura sofort einen benachbarten Schrein aufbrechen, ohne zu würfeln (das gilt nicht als Angriff).

4A RUINEN



VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Arachyura auf ein leeres Feld neben dem Hindernis auf dem Bündnisstein stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle Opfermarker vom Opferstapel zum Stapel für angenommene Opfer gelegt worden sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eine kleine Wolke farbigen Rauches strömt aus dem letzten Schrein und der Boden unter euren Füßen erzittert, als die massive Eingangstür aufrattert. Raythen grinst, als ihr nähertrittet und sagt: „Macht Spaß, alte Bekannte aufzusuchen, eh?“

Ihr ignoriert ihn, zückt eure Waffen und zieht euch in die Schatten zurück.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald alle 4 Opferschreine aufgebrochen worden sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der letzte Opferschrein zerbricht in Stücke und ein grelles Licht bricht aus jeder Ecke der unmittelbaren Umgebung hervor. Ihr hört ein lautes Krachen und der riesige Felsen, der den Eingang verschließt, zerbröckelt in Einzelteile. Vorsichtig begeben ihr euch in Richtung der gährenden Schatten am Eingang des Grabmals. Es ist erstaunlich, dass diese dunklen Kräfte trotz all ihrer Bemühungen euch nicht daran hindern konnten, hier einzudringen, aber trotzdem stimmt irgendetwas nicht. Ein frostiger Wind kommt aus dem Grab, als ihr euch nähert, und mit ihm ertönt eine finstere Stimme: „Verschwindet ... oder ihr werdet leiden ...“

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Legt 1 Erschöpfungsmarker für jeden aufgebrochenen Opferschrein in den Spielbereich des Overlords. Das ist wichtig für Szene 2.



Als ihr durch das Grabmal kriecht, erzählt Raythen euch von einem Artefakt, das wichtig ist, um die Karte zu finden. „Nur ein kleines Schmuckstück, echt. Ein bisschen Magie, ein bisschen geschicktes Design. Es lässt euch die Wahrheit der Dinge erkennen, versteht ihr? Und dann heftet es das Bild in euer Hirn.“ Raythen räuspert sich. „Ich bin ziemlich sicher, dass noch eins davon übrig ist.“ Ihr starrt ihn an. „Was denn?“, fragt er, „Ich sagte, ziemlich sicher. Als ich letztes Mal hier war, gab's davon noch 'ne ganze Menge. Wir werden eins finden, kein Problem.“ Er grinst. „Vertraut mir nur.“

Wenige Augenblicke später erweitert sich der dunkle Gang zu einer Grabkammer und die flackernden Fackeln an der Wand unterstreichen das Gefühl, dass hier schon jemand gewesen ist. „Seid bloß vorsichtig“, flüstert Raythen, „ich wette darauf, dass dieser Ort noch ein paar Tricks für uns bereithält.“

MONSTER

Ariad. Goblin-Schamanen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Goblin-Schamanen werden auf die Folterkammer gestellt, die offene Gruppe auf die Gruft. Ariad wird zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt.

Es werden so viele Suchmarker wie Helden im Spiel sind genommen und 1 davon durch den besonderen Suchmarker ersetzt. Die Suchmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet so ausgelegt, dass keiner der Spieler weiß, wo sich der besondere Suchmarker befindet. Der besondere Suchmarker ist der Wahrsagestein.

Aufgabenmarker werden je nach Anzahl der Helden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Das sind die Kartenteile.

Die Anzahl der Erschöpfungsmarker im Spielbereich des Overlords entspricht dem Fluchwert. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, legt er 1 zusätzlichen Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Die Helden steuern Raythen als Gefährten.

SONDERREGELN

Die verschlossene Tür kann erst geöffnet werden, nachdem die Helden den Wahrsagestein entdeckt haben (siehe „Der Wahrsagestein“). Falls es keine Monster der offenen Gruppe mehr gibt, wird die verschlossene Tür vom Spielplan entfernt.

Sobald die verschlossene Tür geöffnet oder entfernt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eine junge Frau, die ihr nicht kennt, tritt hervor und lächelt, als sie den noch andauernden Kampf sieht. Sie wirft ihren Wahrsagestein in die Luft, macht eine einfache Geste und der Stein explodiert in unzählige Einzelstücke. „Schneller als ich dachte“, sagt sie, „aber das macht gar nichts.“

Platziere Ariad im Kartenraum. Als Aktion kann Ariad einen Suchmarker von einem Nachbarfeld aufdecken. Falls sie einen normalen Suchmarker aufdeckt, wird dieser wieder zurückgelegt. Falls sie den besonderen Suchmarker aufdeckt, nimmt Ariad den Wahrsagestein sofort auf (siehe „Der Wahrsagestein“).

In diesem Abenteuer können auch alle normalen Goblin-Schamanen die Monsteraktion Verzaubern einsetzen.

BESTÄNDIGER FLUCH

Zu Beginn jedes eigenen Zuges muss jeder Held 1 grauen und 1 schwarzen Verteidigungswürfel werfen. Falls die Summe der gewürfelten \heartsuit gleich oder geringer ist als der Fluchwert (die Anzahl Erschöpfungsmarker im Spielbereich des Overlords), ist der Held bis zum Ende seines Zuges verflucht. Wenn ein verfluchter Held eine Suchaktion vornimmt, erleidet er 1 \heartsuit und 1 \clubsuit , dann führt er die Aktion wie üblich aus.

DER WAHRSAGESTEIN

Falls ein Held oder Gefährte den besonderen Suchmarker aufdeckt, hat er den Wahrsagestein gefunden. Der Held zieht wie üblich eine Suchkarte und legt den besonderen Suchmarker in den Spielbereich der Helden.

Als Aktion kann der Held, der den Wahrsagestein trägt, ein benachbartes Kartenteil aufnehmen. Falls der Held, der den Wahrsagestein trägt, besiegt wird, wird der Wahrsagestein auf sein Feld gelegt. Als Aktion kann Ariad den Wahrsagestein aufnehmen, wenn er benachbart dazu ist.

Als Aktion kann Ariad den Wahrsagestein aufnehmen, wenn sie auf einem Nachbarfeld dazu steht. Als Aktion kann Ariad den Wahrsagestein vernichten, wenn sie diesen trägt.

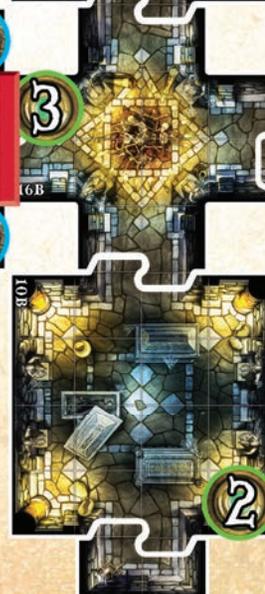
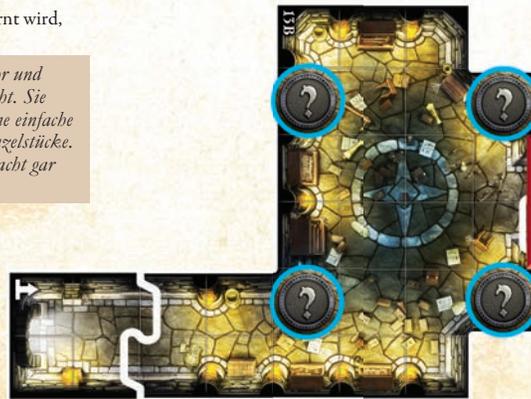
VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 2 Goblin-Schamanen auf den Eingang oder den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

KARTENTEIL



IIB FOLTERKAMMER



DER WAHRSAGESTEIN

AUSGANG

I3B KARTENRAUM

I0B GRUFT

EINGANG

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden alle Kartenteile aufgesammelt haben oder wenn Ariad besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit dem Wahrsagestein in der Hand beendet ihr euer Studium der Karte. Die seltsame Frau zuckt mit den Schultern und macht eine herablassende Handbewegung. „Dumm gelaufen, aber ist auch egal“, sagt sie stirnrunzelnd, als sie langsam aus eurem Blickfeld verschwindet. „Genießt euren Sieg, solange er anhält. Ich verspreche euch, ihr werdet nicht mehr viele weitere erleben.“

Ihr Abgang ist euch aber völlig gleichgültig. Das Bild der Karte brennt sich in euer Hirn, jeder Berg und jedes Tal so deutlich wie in bellem Tageslicht, selbst wenn ihr die Augen schließt. Ihr wisst nun, wohin ihr gehen müsst. Und ihr wisst, was ihr suchen müsst.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald Ariad den Wahrsagestein vernichtet, liest der Overlord folgenden Text vor:

Lachend lässt die Frau Energie durch ihre Hände strömen. Euer Wahrsagestein zerbröckelt und lässt euch keine Chance mehr, die Karte zu studieren. „Verzweifelt nicht ob eures Misserfolgs“, sagt sie lächelnd, als sie dem Ausgang zustrebt. „Ihr habt es mit einer Macht zu tun, die über euer Verständnis geht, weit jenseits eurer mageren Fähigkeiten. Ich habe euch immer wieder geraten aufzugeben, doch ihr wolltet nicht hören. Wie dem auch sein; ich nehme stets eine Herausforderung an, sei sie auch noch so klein ...“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhält Raythen erhält die Gefährten-Fertigkeitskarte „Schuss in den Rücken“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DIE WUT DES STURMS

SZENE 1

Eure Nachforschungen über die Stadt Sudanya lassen euch Gerüchte über ein großes und mächtiges Artefakt hören, von dem gesagt wird, dass derjenige, der es beherzcht, den Himmel öffnen und wahre Regenglut auf seine unglücklichen Feinde niederprasseln lassen kann. Ihr entdeckt eine Menge Mutmaßungen darüber, aber als ihr von einem möglichen Aufbahrungsort des Gegenstands erfahrt, reicht euch das, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Viele eurer Informationen werden bestätigt, als ihr durch sturmumstosenes Odland zieht. Scharfe Winde und klatschender Regen behindern euch bei jedem Schritt, aber schließlich erreicht ihr doch das versprochene Ziel. „Trinkt das Heilige Wasser,“ so lauten eure Anweisungen. „Nur diejenigen, die würdig genug sind, können die Felder des Donners durchschreiten, um die Kontrolle über den Himmel selbst zu gewinnen.“ Vor euch liegt der das versprochene Wasserbecken und dahinter erstreckt sich eine weite Ebene verbrannten Landes. Zu eurem Missfallen seht ihr die rundliche Figur von Splig, dem König aller Goblins. Er hat euch noch nicht entdeckt und müht sich mit einem offenen Fass ab, das mit einer blubbernden, ätzenden Flüssigkeit gefüllt ist. Er scheint diese üble Masse zu dem Heiligen Wasser bringen zu wollen, und ihr hallet es für angebracht, euch zu beeilen.

MONSTER

Splig. Ettins. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt die offene Gruppe und Splig wie eingezeichnet auf die Feuerstelle. Die Ettins werden auf das Offene Feld gestellt. Nehmt so viele Suchmarker, wie Helden im Spiel sind und ersetzt 1 davon durch den besonderen Suchmarker. Der Overlord mischt die Suchmarker und legt sie so aus, wie eingezeichnet. Keiner der Spieler darf wissen, wo sich der besondere Suchmarker befindet. Der besondere Suchmarker ist der Sturmaltar.

Anschließend werden so viele blaue Aufgabenmarker wie Helden im Spiel sind neben den Spielplan gelegt. 1 grüner Aufgabenmarker wird unter Splig gelegt. Dieser stellt das Giftfass dar (siehe „Spligs Gift“).

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

In dieser Szene gelten für Splig die gleichen Regeln wie für niedergestreckte Helden (Splig gilt als niedergestreckt, wenn er besiegt wird und kann als Aktion wieder aufstehen, wenn er aktiviert wird). Legt einen Erschöpfungsmarker auf Splig wenn er besiegt wird, um diesen als niedergestreckt zu kennzeichnen.

VOM STURM GEZEICHNET

Wenn er auf oder benachbart zu einem Wasserfeld ist, kann ein Held als Aktion von dem Wasser trinken, um dadurch vom Sturm gezeichnet zu werden. Um das anzuzeigen, wird ein blauer Aufgabenmarker auf seinen Heldenbogen gelegt. Solange ein Held gezeichnet ist, erleidet er jedes Mal, wenn er 1 erleidet, auch 1 . Wenn ein Held besiegt wird, wirft er den blauen Aufgabenmarker ab und ist nicht länger gezeichnet.

Zum Ende jedes Zuges des Overlords wird jeder vom Sturm gezeichnete Held auf dem offenen Feld vom Blitz getroffen. Der gezeichnete Held erleidet 2 , und der Overlord versetzt ihn auf ein leeres Feld innerhalb von drei Feldern Entfernung zu seinem derzeitigen Feld, nach Wahl des Overlords. Das gilt als Betreten des Feldes.

Die Helden können den Spielplan durch den Ausgang verlassen. Falls ein gezeichneter Held den Spielplan verlässt, wird sein blauer Aufgabenmarker neben den Ausgang gelegt.

SPLIGS GIFT

Splig trägt zu Beginn des Abenteuers ein Giftfass. Solange er das Fass trägt, kann Splig bei jeder Aktivierung nur 1 Bewegungsaktion ausführen (außer, eine Overlordkarte erlaubt ihm zusätzliche Bewegung). Als Aktion kann Splig, wenn er auf oder benachbart zu einem Wasserfeld ist, den grünen Aufgabenmarker auf sein Feld legen, wodurch das Wasser dann vergiftet ist. Splig kann das Giftfass nicht anderweitig liegenlassen oder abwerfen, außer mit dieser Aktion, und auch nicht, wenn er besiegt wird.

Nachdem das Wasser vergiftet wurde, können die Helden nicht mehr vom Sturm gezeichnet werden und Splig kann den Spielplan durch den Eingang verlassen.

DER STURMALTAR

Wenn ein Held oder Gefährte den speziellen Suchmarker aufdeckt, hat er den Sturmaltar gefunden. Der Held zieht eine Suchkarte wie üblich und der spezielle Suchmarker bleibt auf dem Feld liegen, auf dem er entdeckt wurde. Für den Sturmaltar gibt es keine weiteren Regeln, er bleibt einfach nur auf dem Spielplan.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord Monster der offenen Gruppe bis zu deren jeweiliger Gruppengröße auf die Feuerstelle stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Nachdem der letzte Held den Spielplan durch den Ausgang verlassen hat und falls dann die Anzahl blauer Aufgabenmarker neben dem Ausgang gleich oder größer als die Anzahl Suchmarker auf dem Spielplan ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr weicht den Blitzschlägen aus und eure Haare stehen zu Berge, als ihr die zu Recht so genannten Donnerfelder überquert. Ein starkes elektrisches Feld blockiert euren Weg, aber ihr fühlt die reinigende Kraft des Wassers durch euch fließen. Unerschrocken geht ihr vorwärts und durchschreitet die Barriere unversehrt.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald Splig den Spielplan durch den Eingang verlässt, nachdem er das Wasser vergiftet hat, oder sobald der letzte Held den Spielplan durch den Ausgang verlassen hat und die Anzahl Suchmarker auf dem Spielplan größer ist als die Anzahl blauer Aufgabenmarker neben dem Ausgang, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das Fass sinkt ins Wasser und hört den König aller Goblins lachen, als er davonwatschelt. Innerhalb von Sekunden nach der Vergiftung des Heiligen Wassers durchläuft euch ein übles Gefühl. Fürchterliche Krämpfe schütteln eure Körper und ihr bleibt gerade noch lange genug bei Bewusstsein, um Splig an euch vorbeitrampeln zu sehen, immer noch lautlächelnd.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

SPLIG



GEZEICHNETER HELD

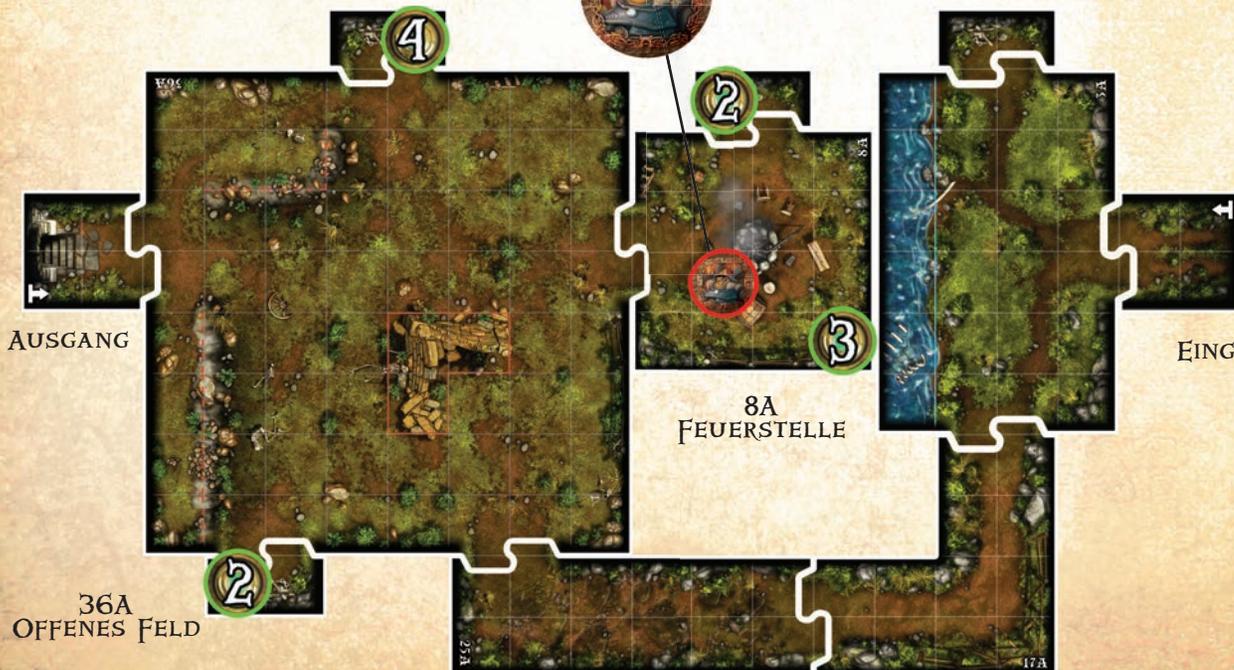


GITTFASS



EINGANG

STURMALTAR



AUSGANG

36A
OFFENES FELD

8A
FEUERSTELLE

17A



Regen tropft durch Ritzgen und Löcher im Dach des Gebäudes und eure Haut kribbelt immer noch von der energiegeladenen Luft draußen. Geradeaus vor euch seht ihr Splig und eine Bande seiner Artgenossen. „Sie hat mir gesagt, es gäbe zwei davon!“, ruft er zwischen Donnerschlägen. „Findet sie und bringt mir sie her!“ Die Goblins huschen auseinander und jagen an zu suchen. Was ein Glück, dass ihr ihn belauschen konntet, denn die Gerüchte und Nachforschungen haben euch nicht verraten, wonach ihr genau suchen solltet. Zumindest Splig scheint zu glauben, dass das Artefakt aus zwei Teilen besteht, beide an diesem Ort versteckt und nur darauf wartend, wieder zusammengesüßt zu werden. Ihr tretet in Aktion und hofft stark die Teile zuerst zu finden.

MONSTER

Splig, Goblin-Bogenschützen, Elementare. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Splig wird wie eingezeichnet auf die Heilige Höhle gestellt. Die Elementare werden jeweils auf die mit „X“ gekennzeichneten Felder gestellt. Die Goblin-Bogenschützen werden auf die verbleibenden freien Felder der heiligen Höhle, die nicht mit einem „X“ markiert sind, platziert. Die offene Gruppe wird auf die Höhle gestellt.

Nehmt 2 blaue Aufgabenmarker und so viele rote Aufgabenmarker, wie Helden im Spiel sind. Die Marker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Kein Spieler darf wissen, welcher der verdeckten Marker rot, und welcher blau ist.

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, kann er sich 2 beliebige Aufgabenmarker ansehen, ohne sie den Helden zu zeigen.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, können sie sich 2 beliebige Aufgabenmarker ansehen, ohne sie dem Overlord zu zeigen.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

In dieser Szene gelten für Splig die gleichen Regeln wie für niedergestreckte Helden (Splig gilt als niedergestreckt, wenn er besiegt wird und kann als Aktion wieder aufstehen, wenn er aktiviert wird). Legt einen Erschöpfungsmarker auf Splig wenn er besiegt wird, um diesen als niedergestreckt zu kennzeichnen.

Die Aufgabenmarker werden in diesem Abenteuer wie Suchmarker behandelt. Wenn ein roter Aufgabenmarker aufgedeckt wird, zieht der Held eine Suchkarte, wie üblich. Wenn ein blauer Aufgabenmarker aufgedeckt wird, legt der Held den Marker auf seinen Heldenbogen, anstatt eine Suchkarte zu ziehen.

Wenn er auf oder benachbart zu einem Feld mit einem Aufgabenmarker ist, kann Splig oder ein Goblin-Bogenschütze als Aktion den Aufgabenmarker aufdecken.

Falls es ein roter Aufgabenmarker ist, wird er abgeworfen. Falls es ein blauer Aufgabenmarker ist, wird er auf den Sockel der Figur gelegt, um anzuzeigen, dass ihn diese Figur nun trägt.

Wenn er benachbart zu Splig ist, kann ein Goblin-Bogenschütze, der einen blauen Aufgabenmarker trägt, diesen als Aktion an Splig überreichen. Wenn er benachbart zu einem Goblin-Bogenschützen ist, der einen blauen Aufgabenmarker trägt, kann Splig diesen als Aktion von ihm übernehmen. In beiden Fällen wird der Aufgabenmarker auf Spligs Marker gelegt.

DIE OBERHAND GEWINNEN

Die Helden können nach den üblichen Regeln für die Weitergabe von Gegenständen untereinander Aufgabenmarker austauschen. Wenn ein Held beide blauen Aufgabenmarker auf seinem Heldenbogen hat, wirft er sie ab und erhält die Reliktkarte „Armschienen der Macht“. Ein Held mit diesem Relikt kann den Spielplan durch den Ausgang verlassen.

Falls Splig beide blauen Aufgabenmarker trägt, wirft er sie ab und erhält die Reliktkarte „Armschienen des Grolls“. Wenn Splig dieses Relikt hat, kann er den Spielplan durch den Ausgang verlassen.

Falls eins von beiden eintritt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein blendender Lichtblitz zuckt vom Himmel herab und trifft das kalte Metall der Armschienen. Der Geruch von Ozon erfüllt die Luft und als er sich langsam verzieht, glühen und knistern die Armschienen vor lauter Energie.

Wenn eine Figur besiegt wird, während sie ein Relikt oder einen blauen Aufgabenmarker trägt, wird ein Aufgabenmarker auf das Feld dieser Figur gelegt. Als Aktion kann eine Figur, die auf oder neben einem Feld mit einem Aufgabenmarker liegt, diesen aufnehmen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 2 Goblin-Bogenschützen auf den Eingang stellen und ein Elementar auf ein einziges, beliebiges mit „X“ markiertes Feld. Alle von einem Elementar eingenommenen Felder müssen mit „X“ markiert sein (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald der Held, der die Armschienen trägt, den Spielplan durch den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das Goblin-Gesocks flieht mit Schrecken vor euch und schreit laut, als ihr Blitze auf ihre Köpfe niederprasseln lasst. Es scheint tatsächlich, dass die Gerüchte wahr sind; ihr beherrscht nun die Kräfte des Himmels.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald Splig, wenn er die Armschienen trägt, den Spielplan durch den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit frappierender Kraft donnert Splig beide Fäuste auf den Boden. Ein obrenbetäubender Knall ertönt und die Erde vor ihm spaltet sich auf und schleudert euch aus dem Weg. Lachend schlendert er langsam zum Ausgang und stoppt nur kurz, um mit einem bestulpten Finger zu wedeln, bevor er sich aus dem Staub macht.

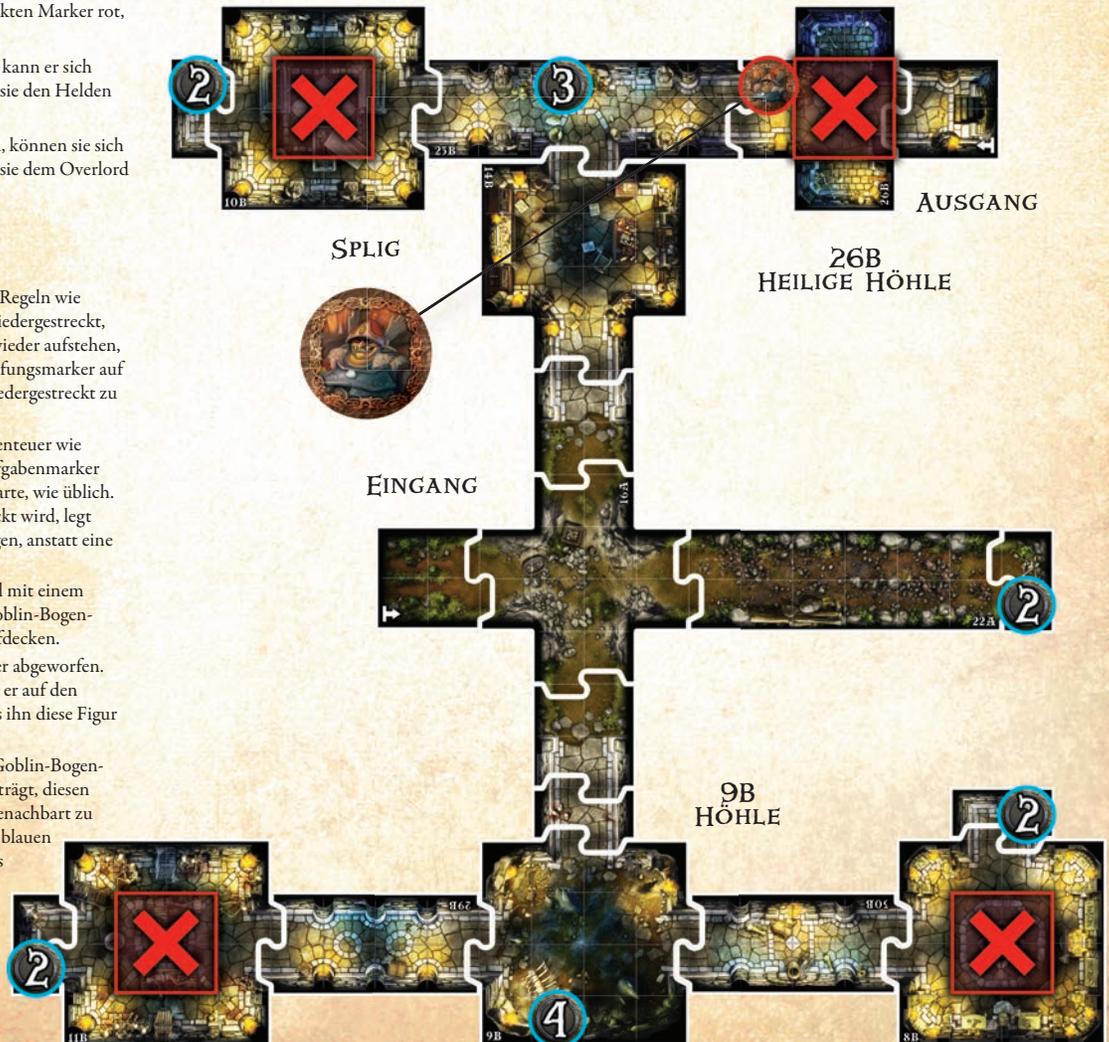
Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Armschienen der Macht“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Armschienen des Grolls“.



AUFERSTANDEN VON DEN TOTEN

SZENE 1

Ihr findet einen zerknitterten, blutbefleckten Zettel in eurer Unterkunft, unterzeichnet von jemand der behauptet Anführer der bingemetzelten Dunwarr-Expedition gewesen zu sein. Ihr denkt zurück an die gründliche Schlachterei und die verkohlten Überbleibsel und fragt euch, wie das wohl sein kann. Die krakelige Handschrift fordert euch zu einem Treffen so bald wie möglich in einer leerstehenden Hütte in einiger Entfernung vom Pylia-Karawanenlager auf.

Falls die Helden Raythen steuern:

Der Zwerg schüttelt seinen Kopf: „Ich habe zwar nicht gesehen, was mit dem alten Hullydr passiert ist, aber ich will 'n Besen fressen, falls jemand anderes es geschafft haben sollte, dort hinauszukommen. Scheint 'ne Falle zu sein.“

Falls die Helden Serena steuern:

Ein Gefühl der Vorsicht strahlt von Serena aus, ihre hellseherischen Fähigkeiten zeigen starke Gefahr an, die von dieser Nachricht ausgeht.

Ungeachtet des Risikos muss diese mögliche Spur näher untersucht werden. Nachdem ihr einige Stunden in leichtem Nieselregen unterwegs gewesen seid, kommt die Hütte in eure Sichtweite. Aus den Fenstern dringt das Glühen eines Herdfeuers nach draußen und ihr denkt, dass dieses Treffen vielleicht doch echt sein könnte.

Nach ein paar weiteren Schritten belehren euch gedämpftes Zwitschern der Goblinsprache und der plötzliche, faulige Gestank von Untoten eines Besseren. Bevor die Falle zuschnappt, stürmt ihr vorwärts zur Hütte, eurer einzigen Möglichkeit, euch zu verteidigen.

MONSTER

Zombies. Goblin-Schamanen.

AUFBAU

Die Zombies werden auf den Friedhof und die Goblin-Schamanen auf die Steinbrücke gestellt.

Suchmarker werden unabhängig von der Anzahl der Helden wie eingezeichnet ausgelegt.

Es werden so viele Schadensmarker, wie Helden im Spiel sind, neben die Tür zwischen der Steinbrücke und der Hütte gelegt. Diese Tür gilt als verbarrikiert.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held, der benachbart zu einer Tür steht, versuchen diese zu verbarrikiert. Um das zu tun, muss der Held 1 braunen Verteidigungswürfel werfen. Für jedes gewürfelte **1** legt er 1 Schadensmarker neben diese Tür. Eine Tür, neben der mindestens 1 Schadensmarker liegt, kann nicht von Monstern geöffnet werden.

Wenn ein Held eine Tür öffnet, werden alle danebenliegenden Schadensmarker entfernt.

Als Aktion kann ein Monster, wenn es benachbart zu einer Tür ist, 1 neben dieser Tür liegenden Schadensmarker entfernen.

Jedes Mal, wenn ein Goblin-Schamane besiegt wird, wird 1 Erschöpfungsmarker in den Spielbereich der Helden gelegt.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord Zombies auf den Friedhof stellen (Gruppengröße einhalten). Außerdem muss der Overlord Goblin-Schamanen bis zu ihrer Gruppengröße auf die Steinbrücke stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald so viele Erschöpfungsmarker im Spielbereich der Helden liegen, wie es Helden gibt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Welle um Welle stürmen diese fauligen Kreaturen an die Hütte, um eure Position zu stürmen. Ihre gefallenen Artgenossen kümmern sie dabei nur wenig und Goblins und Zombies klettern über Berge von leblosen Körpern hinweg. Die halbe Nacht lang schlägt ihr sie zurück bis keiner mehr aufrecht steht.

Der Hinterhalt ist beendet. Ihr habt nichts von diesem angeblichen Überlebenden gesehen, aber vielleicht geht hier ja noch mehr vor als nur ein einfacher Hinterhalt. Die Morgendämmerung sollte bald anbrechen, aber ihr habt wenigstens noch Gelegenheit zu einer Ruhepause, bevor ihr mit euren Nachforschungen fortfahrt.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Falls zu Beginn eines Zuges des Overlords die Anzahl der Monster in der Hütte größer ist als die Anzahl der Helden darin, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Türen der Hütte brechen einmal mehr auf und eine weitere Welle von Untoten und Goblins stürzt herein. Die verrammelten Fenster zersplittern nach innen und ihr hört, wie noch mehr Feinde auf dem Dach herumkriechen. Ihr könnt eure Position nicht länger halten. Ihr seht euch gezwungen euren Weg durch die Horde der Kreaturen freizuschlagen und in die Nacht zu fliehen.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Beachtet die Anzahl Erschöpfungsmarker im Spielbereich der Helden; das ist wichtig für die Szene 2.

19A
STEINBRÜCKE



7A
HÜTTE



EINGANG

14A
FRIEDHOF



Ihr habt es geschafft, einige der Goblins zu verfolgen, die euch in den Hinterhalt gelockt hatten, und ein ungesüßtes Gefühl beschleicht euch, als ihr durch den verworrenen Wald stapft. Als ihr euch einer versteckten Lichtung nähert, fällt euch der wirre Wuchs der Ranken und Bäume auf. Euer ungesüßtes Gefühl verstärkt sich noch durch prickelnde Magie in der Luft, als ihr vorsichtig weiterkriecht.

Am anderen Ende der Lichtung seht ihr einen Zwerg sitzen und euer Gefährte bestätigt euch, dass es sich um Hullydr handelt, den Überlebenden. Ihr seid überrascht, dass ihr ihn tatsächlich gefunden habt, aber irgendetwas scheint nicht zu stimmen. Seine Haut ist aschfahl und seine Augen starren ins Leere. Er sieht fast so aus, als wäre er ... tot.

„Komm her zu mir ...“ hallt die frostige Stimme einer Frau zwischen den Bäumen wider, und der Zwerg hebt seinen Kopf und steht auf. „Bringe mich zu der Stadt ...“, ruft sie erneut, und wie unter einem Bann fängt der erbärmliche Zwerg zu laufen an ...

MONSTER

Ariad. Spig. Goblin-Schamanen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Ariad und Spig werden wie eingezeichnet auf den Sumpf gestellt. Die Goblin-Schamanen werden auf das Schlachtfeld gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Sumpf gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf den Spielplan gelegt. Das ist Hullydr.

Der Overlord nimmt je 1 roten, blauen, grünen und weißen Aufgabenmarker. Davon wählt er 1 beliebigen Aufgabenmarker und legt diesen verdeckt in seinen Spielbereich und die übrigen wie eingezeichnet verdeckt auf den Spielplan, jeweils benachbart zu einem Dickicht.

Falls zum Ende der Szene 1 mindestens 1 Erschöpfungsmarker im Spielbereich der Helden lag, können die Helden 1 der verdeckten Aufgabenmarker auf dem Spielplan aufdecken. Falls die Helden Szene 1 gewonnen haben, dürfen sie 1 weiteren verdeckten Aufgabenmarker auf dem Spielplan aufdecken.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Figuren können das Dickicht nicht wie üblich entfernen. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Dickichts dieses vom Spielplan entfernen, falls ein weiterer Held auf einem Nachbarfeld desselben Dickichts steht. Sobald ein Dickicht entfernt wird, wird der dazu benachbarte Aufgabenmarker verdeckt in den Spielbereich des Overlords gelegt.

Falls ein Held versucht ein Dickicht zu passieren, muss er den dazu benachbarten Aufgabenmarker aufdecken, dessen Effekt abhandeln und ihn dann wieder verdeckt auf seinen Platz zurücklegen. Die Aufgabenmarker haben folgende Effekte:

- **Weiß:** Der Held darf das Dickicht ohne Probleme passieren.
- **Grün:** Der Held muss -Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, darf er das Dickicht passieren. Falls die Probe misslingt, erleidet er 2 und ist vergiftet. Dann setzt er seinen Zug fort.
- **Blau:** Der Held muss -Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, darf er das Dickicht passieren. Falls die Probe misslingt, erleidet er 2 und der Overlord kann die Heldenfigur auf ein leeres Feld innerhalb von 3 Feldern Entfernung zu seinem ursprünglichen Feld versetzen. Dann kann der Held seinen Zug fortsetzen,

aber er kann in diesem Zug nicht mehr versuchen dasselbe Dickicht zu passieren.

- **Rot:** Der Held erleidet 2 und muss eine -Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, darf er das Dickicht passieren. Falls die Probe misslingt, ist er verflucht. Dann kann der Held seinen Zug fortsetzen, aber er kann in diesem Zug nicht mehr versuchen dasselbe Dickicht zu passieren.

HULLDYR AKTIVIEREN

Zu Beginn jedes eigenen Zuges deckt der Overlord die Aufgabenmarker in seinem Spielbereich auf und aktiviert Hullydr je nach den aufgedeckten Farben. Die Aufgabenmarker haben folgende Bedeutungen:

- **Weiß:** Hullydr hat 1 Bewegungspunkt. Der Overlord wirft 1 roten Machtwürfel. Für jeden gewürfelten erhält Ariad 1 zurück.
- **Grün:** Hullydr hat 2 Bewegungspunkte. Der Overlord wirft 1 roten Machtwürfel. Für jeden gewürfelten erhält Spig 1 zurück.
- **Blau:** Hullydr hat 1 Bewegungspunkt. Falls mindestens 1 Held verflucht ist, hat Hullydr 1 zusätzlichen Bewegungspunkt. Der Overlord kann beliebig viele Monster von der offenen Gruppe auf den Sumpf stellen (Gruppengröße einhalten).
- **Rot:** Hullydr hat 2 Bewegungspunkte. Falls mindestens 1 Held verflucht ist, hat Hullydr 1 zusätzlichen Bewegungspunkt. Der Overlord kann beliebig viele Goblin-Schamanen auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

Hullydr kann nur 1 Bewegungsaktion ausführen wenn er aktiviert ist. Er kann durch Heldenfiguren ziehen, aber nicht durch Monsterfiguren. Er kann auf keine andere Weise bewegt werden, außer wie oben beschrieben. Hullydr kann den Spielplan durch den Ausgang verlassen.

Falls zum Ende des Overlord-Zuges noch mindestens 1 Dickicht auf dem Spielplan ist, kann er 1 Aufgabenmarker neben einem Dickicht wählen und diesen durch einen Aufgabenmarker aus seinem Spielbereich ersetzen.

VERSTÄRKUNG

Keine (siehe „Hullydr aktivieren“).

SIEGBEDINGUNGEN

Falls die Helden Ariad besiegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit finsterem Blick weicht die seltsame Frau zurück und hält sich eine Wunde zu. Durch ihre nachlassende Konzentration bricht ihr Bann zusammen und damit auch der verhexte, untote Zwerg. Es scheint, als ob die Frau sich auf einen neuen Kampf vorbereitet, doch sie lächelt nur. „Dann brauche ich eben eine andere Marionette. Ihr könnt diese behalten.“ Mit energetischen Knistern verschwindet sie aus eurer Mitte.

Falls die Helden Serena steuern, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr steht über dem gefallenem Zwerg und vernebt ein weiteres stummes Lied von Serena. Der Körper des Anführers der Expedition zuckt, als ihre Kräfte ihn durchströmen und seine leeren Augen glimmen in sanftem Licht. Als das Lied zu Ende geht, sieht Serena euch an. Bilder rauschen durch eure Gedanken: Erinnerungen des Anführers, unter ihnen auch Orte und Plätze aus Sudanya. Es scheint, als wäre diese schreckliche Nacht doch wertvoll gewesen.

Falls die Helden Raythen steuern, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Tut mir leid, Hully, alter Junge“, sagt Raythen und durchwühlt die Kleidung seines gefallenem Anführers. Zuerst starrt ihr ihn finster an, weil das nach Plünderung aussieht, aber Raythen scheint etwas Bestimmtes zu suchen. Aus einer hohlen Stiefelsohle des toten Zwerges, aus ein paar geschickte versteckten Flicker seiner schmutzigen Kleidung und aus einigen anderen Stellen zieht Raythen einige Stoffetzen hervor. Er breitet sie zu einer dreckigen, aber immer noch lesbaren Karte wichtiger Orte in Sudanya aus. „Schlauher alter Fuchs“, kichert Raythen.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald Hullydr den Spielplan durch den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit ihrer Hand auf seiner Schulter führt die seltsame Frau den untoten Zwerg aus der Lichtung. Ein greller Lichtblitz blendet euch und als ihr schließlich den Waldpfad betretet, ist kein Zeichen der Frau oder ihres Gefangenen zu sehen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Falls die Helden gewinnen, erhalten sie 75 Gold.

Falls der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.



Endlich seid ihr soweit, die Ruinen von Sudanya zu erkunden, und welch besseres Ziel böte sich dafür als der Haupttempel, der während des Falls der großen Stadt verschwunden sein soll. Eure Spannung steigt und ihr könnt nur ahnen, welche fantastischen Geheimnisse euch erwarten.

Die zerbröckelnde Außenmauer der Stadt zu überklettern ist nicht schwer, allerdings erblickt ihr bis auf verfallene Gebäude, an denen der Zahn der Zeit genagt hat, nichts Interessantes. Vieles ist inzwischen von Plünderern leer geräumt worden, aber ihr seid nicht an billigem Kram interessiert.

Ihr erreicht den früheren Standort des Tempels, an dem nur noch ein paar verstreute Wächterstatuen übrig sind anstatt des einstmaligen großen Gebäudes. Obwohl von den Spuren des Alters gezeichnet, scheinen diese Statuen unter den Strahlen der Mittagssonne fast lebendig zu sein. Ihr wisst, dass sie zum Eintrittsritual des verborgenen Tempels gehören und daher waren sie es vielleicht einmal wirklich.

MONSTER

Ariad. Arachyura. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Ariad wird wie eingezeichnet auf den Alkoven gestellt. Die Arachyura werden auf den Tümpel gestellt, die offene Gruppe auf den steinigen Weg.

Die Helden platzieren ihre Figuren auf dem Friedhof auf den mit „X“ markierten Feldern und den Gefährten auf einem benachbarten leeren Feld.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Nehmt 1 blauen, 1 roten, 1 grünen und 1 weißen Aufgabenmarker. Die Aufgabenmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Neben jeden Aufgabenmarker werden 5 Schadensmarker gelegt. Das sind die Wächter.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Der Alkoven ist zu Beginn des Abenteuers nicht mit dem Spielplan verbunden. Die Helden müssen den Eingang zum Alkoven entdecken, um ihn betreten zu können. Außerdem müssen die Helden den Ausgang entdecken, um den Spielplan verlassen zu können (siehe „Heilung der Wächter“).

ALTE WÄCHTER

Die Aufgabenmarker in diesem Abenteuer sind Wächterstatuen. Die Wächter können Ziel von Monsterangriffen sein und von ihnen betroffen werden, aber durch Angriffe von Helden oder deren Fertigkeiten keine ♥ erleiden. Jeder Wächter hat zu Beginn des Abenteuers bereits 5 ♥ erlitten.

WÄCHTER

Lebenspunkte: 20 Geschwindigkeit: 0

Verteidigung:

Sobald ein Wächter so viele ♥ erlitten hat wie er Lebenspunkte besitzt, wird der Aufgabenmarker aufgedeckt. Falls es ein blauer oder roter Marker ist, wird der Wächter sofort zerstört und der Aufgabenmarker wird abgeworfen. Falls es ein weißer Marker ist, wird das entsprechende Spielplanteil neben dem Alkoven durch den Eingang ersetzt. Falls es ein grüner Marker ist, wird das entsprechende Spielplanteil neben dem Alkoven durch den Ausgang ersetzt.

Falls 2 Wächter 0 Lebenspunkte haben und der Overlord noch nicht gewonnen hat (siehe „Siegbedingungen“), stellt er Ariad auf ein leeres, zu einem der Wächter mit 0 Lebenspunkten benachbartes Feld.

HEILUNG DER WÄCHTER

Wenn er benachbart zu einem der Wächter ist, kann ein Held eine Aktion Ausruhen dazu benutzen, eine beliebige Anzahl ♥ zu erleiden. Für je 2 erlittene ♥ gewinnt der Wächter 1 ♥ zurück. Wenn die Helden Serena steuern, kann ein Wächter durch ihre Fertigkeit „Balsam für die Seele“ geheilt werden. Die Helden können die Wächter außerdem durch das Heilwasser aus dem Tümpel heilen (siehe „Gesegnetes Wasser“).

Sobald neben einem Aufgabenmarker weniger als 5 Schadensmarker liegen, wird dieser Wächter aufgedeckt. Falls es ein blauer oder roter Marker ist, bleibt der Wächter auf seinem Platz. Falls es ein weißer Marker ist, wird der entsprechende Spielplanteil neben dem Alkoven durch den Eingang ersetzt. Falls es ein grüner Marker ist, wird das entsprechende Spielplanteil neben dem Alkoven durch den Ausgang ersetzt. Aufgedeckte Wächter erhalten außerdem besondere Fertigkeiten (siehe „Die Macht der Wächter“).

GESEGNETES WASSER

Wenn er benachbart zu oder auf einem Wasserfeld ist, kann ein Held als Aktion 1 Wasserkrug aufnehmen. Ein Held mit einem Wert von mindestens 3 kann mit derselben Aktion 1 zusätzlichen Wasserkrug aufnehmen. Auf den Heldenbogen des Helden wird für jeden Wasserkrug, den er trägt, 1 seiner Heldenmarker gelegt.

Jedes Monster, das einen Helden angreift, der mindestens einen Wasserkrug trägt, kann 1 verbrauchen, um 1 Wasserkrug zu entfernen, falls der Held durch den Angriff mindestens 1 ♥ erlitten hat.

Wenn er benachbart zu einem Wächter ist, kann ein Held, der mindestens einen Wasserkrug trägt, seine/n Heldenmarker abwerfen und für jeden abgeworfenen Heldenmarker 1 roten Machtwürfel werfen. Der Wächter gewinnt dann so viele ♥ zurück, wie ♥ gewürfelt wurden.

DIE MACHT DER WÄCHTER

Ein aufgedeckter, nicht zerstörter Wächter gilt als aktiv und erhält besondere Fähigkeiten je nach Farbe des Aufgabenmarkers. Sobald der Weise Wächter oder der Kundschafter-Wächter so viel ♥ erlitten hat, wie er jeweils Lebenspunkte besitzt, ist er nicht länger aktiv.

- **Weiß:** Der Weise Wächter erlaubt einem Helden, ein Mal pro Spielrunde eine Sonderaktion auszuführen. Als Aktion kann ein Held sich dann die 3 obersten Karten des Overlord Kartenstapels ansehen und sie dann in beliebiger Reihenfolge wieder auf den Stapel zurück- oder darunterlegen. Außerdem kann ein zu diesem Wächter benachbarter Held 2 Bewegungspunkte benutzen, um seine Figur auf den Eingang zu stellen, solange der Wächter aktiv ist.
- **Grün:** Der Kundschafter-Wächter kann ein Mal pro Spielrunde nach dem Zug eines Helden 3 Felder geradeaus schreiten. Außerdem können die Helden den Spielplan durch den Ausgang verlassen, solange dieser Wächter aktiv ist.
- **Blau:** Jeder Held und Gefährte innerhalb von 3 Feldern Entfernung zum Friedenswächter (einschließlich des Friedenswächters selbst) erhält 1 zusätzlichen grauen Würfel für seine Verteidigungswürfel.
- **Rot:** Der Kriegswächter führt am Ende des Overlordzuges einen Fernangriff auf ein Monster nach Wahl der Helden aus. Für diesen Angriff werden 1 blauer Angriffswürfel, 1 roter Machtwürfel und 1 grüner Machtwürfel geworfen.

SONNENOPFER

Wenn er benachbart zu einem Wächter ist, kann ein Held, der das Relikt Sonnenstein besitzt, die Reliktkarte „Sonnenstein“ in die Spielschachtel zurücklegen und den Sonnensteinmarker auf den Wächter legen. Der Held wirft dann 3 rote Machtwürfel. Der Wächter gewinnt dann so viele ♥ zurück, wie ♥ gewürfelt wurden. Außerdem erhält der Wächter für den Rest des Abenteuers 1 zusätzlichen schwarzen Würfel für seine Verteidigungswürfel.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Arachyura auf den Tümpel stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle Helden den Spielplan durch den Ausgang verlassen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr durchquert eine schimmernde Barriere und findet euch in einem der wundervollsten Bauwerke wieder, die ihr je gesehen habt. Statuen, Gemälde, Skulpturen, Schmuckstücke ... unzählige Exemplare sudanesischer Kunst und Artefakte liegen unter einem hochgewölbten, mit Wandmalereien und Kupferstichen verzierten Dach. Überall stapeln sich dicke Bücher und alle Geheimnisse der versunkenen Stadt scheinen vor euch zu liegen.

„Hm, ihr habt es also geschafft“, hallt eine Frauenstimme durch den Raum hinter euch. Bevor ihr euch umdrehen könnt, schleudert euch eine plötzliche Kraft zurück zum Eingang. Durch die Barriere hindurch fällt ihr draußen auf weiches Gras.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Kriegswächter und der Friedenswächter zerstört sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als die letzte Statue zerbricht, vernehmt ihr in eurem Gehirn ein grässliches, schrilles Heulen. Schlimmer als alles, was ihr euch vorstellen könnt, fällt ihr in dem Moment zu Boden, als der große Bann bricht und die Luft vor euch zu flimmern beginnt. Schon bald liegt der riesige, wunderschöne Tempel vor euch.

Aus den zerbrochenen Statuen strömt Energie und wirbelt unmittelbar davor herum, bevor sie ihren Weg zu einer Frau nimmt, die vor der enormen Kathedrale steht, wie ihr erst jetzt bemerkt. Sie hält ihre Augen geschlossen, als die Energie in sie hineinströmt.

Der Overlord hat gewonnen!

Unabhängig davon, wer gewonnen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Frau erhebt ihre Arme und ruft dabei eine finstere Beschwörung. Mit ohrenbetäubendem Knall explodiert der Tempel und ihr sucht schnell Schutz, weil überall Steinstücke niederprasseln. Die hochstehende Sonne verdunkelt sich merklich und ihr denkt zuerst, dass die dicke, sich ausbreitende Staubwolke die Ursache dafür sei. Doch als ihr aufsteht, bemerkt ihr kleine, seltsame Fäden, die ein Netz auf der Sonnenoberfläche weben und ihr Licht zu einem dämmerigen Orange werden lassen.

„Schon viel besser“, sagt die Frau, die trotz des um sie herumfallenden Steinregens in unversehrter Kleidung dort steht. Sie wendet sich euch zu, lächelt und ihre Gestalt ändert sich mehrmals. Zu eurer Überraschung und eurem Missfallen seht ihr viele ehemalige Reisebekanntschaften vor euch Gestalt annehmen: die Frau, die ihr bei eurer Ankunft in diesem Land gerettet habt, einen Hausierer und ein Dienstmädchen aus dem Lager und einen hilfreichen Gelehrten, der euch Bände über Bände mit nützlichen Informationen gegeben hat. Mit einem Mal wird euch bewusst, dass sie euch nicht nur ausspioniert, sondern möglicherweise eure Handlungen ganz gezielt gesteuert hat.

„Ich heiße Ariad“, sagt sie und wendet sich zu einer finsternen und zugleich furchtbaren Schönheit, „und ihr habt meine Dankbarkeit für eure Hilfe.“ Ein Gefühl kalter, abgrundtiefer Bosheit strahlt von ihr aus, während sie stürrunzelnd gen Himmel blickt. „Fürchterlich, oder? Obwohl abgedunkelt, ist sie immer noch so ... warm ...“ Sie schandert. „Wäre das Leben nicht besser ohne sie?“ Ihr zeigt euren Widerspruch, indem ihre eure Waffen erhebt, doch Ariad senkt nur. „Ich verstehe. Schade.“ Sie macht eine kleine Geste und ihre Gestalt flackert kurz, bevor sie verschwindet.

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

PILGERREISE

INTERMEZZO I

FRIEDENSWÄCHTER



14A
FRIEDHOF



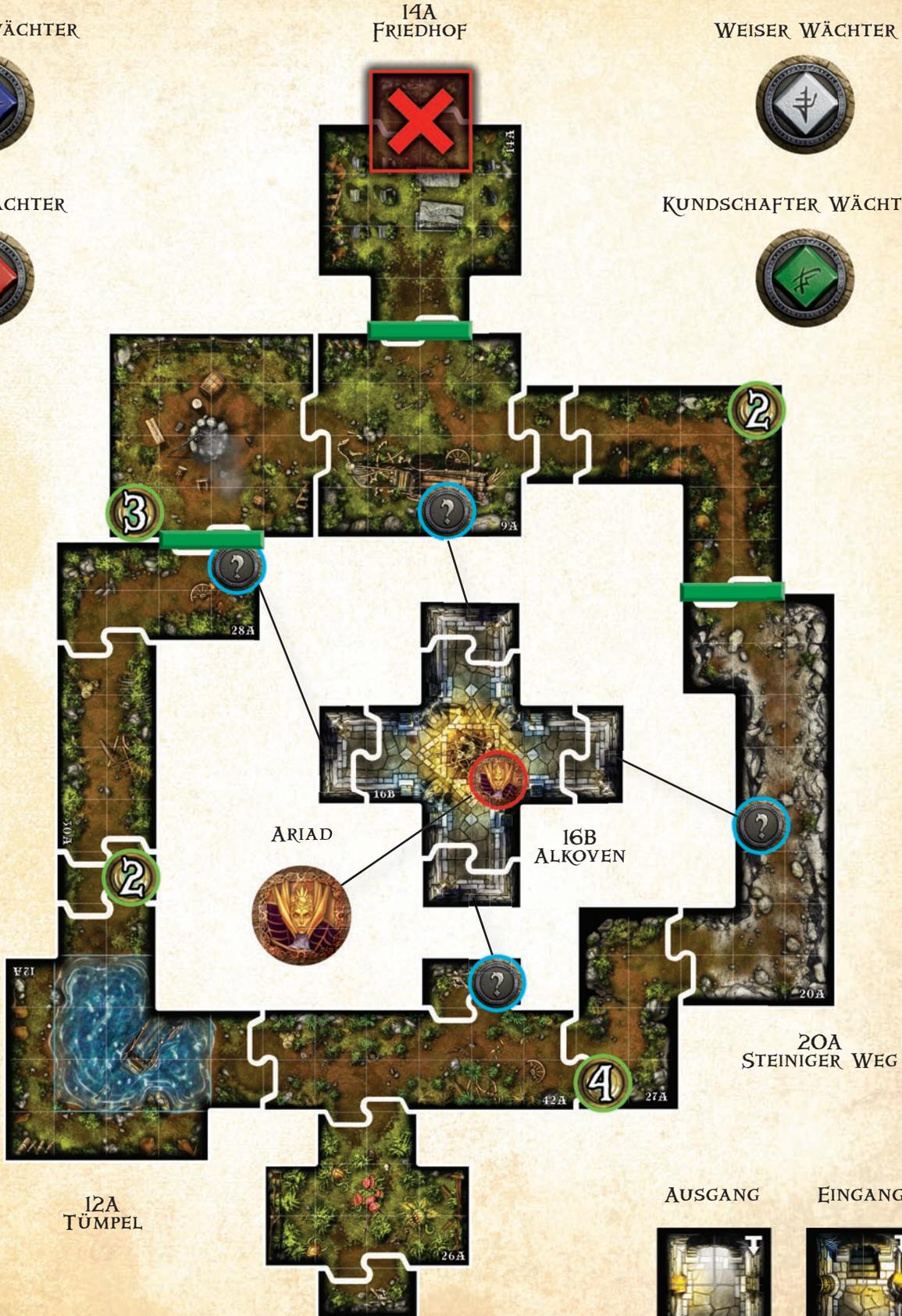
WEISER WÄCHTER



KRIEGSWÄCHTER



KUNDSCHAFTER WÄCHTER



ARIAD



16B
ALKOVEN

12A
TÜMPEL

20A
STEINIGER WEG

AUSGANG

EINGANG



RUHM UND REICHTUM

SZENE 1

Nach dem zu urteilen, was ihr entdeckt habt, liegt eine unterirdische Kammer voller sudanyanischer Schätze und Geheimnisse vor euch und nur ein vor euch liegendes Labyrinth sich windender Gänge hindert euren Fortschritt.

„Die Gefangene wird den Weg weisen“, ist am Eingang mit glimmenden Buchstaben gekritzelt. Das kommt euch eigenartig vor, denn keine eurer Untersuchungen oder Entdeckungen auf dem Weg hierher hat etwas Ähnliches erwähnt. Vielleicht gehört es zu einem vergessenen Eingangsritual, aber ihr könnt nicht sicher sein.

Sonst deutet nichts in diesem dämmerigen Untergrund darauf hin, wer diese Gefangene sein könnte, aber ihr seid daran erinnert, dass in diesen Wänden noch alte Magie lebt. Es wird gesagt, dass die Leute von Sudanya selbst die Kontrolle über Tag und Nacht in ihren Händen hielten und so ist es sicher nicht unklug, ihren Gesetzen und Riten zu gehorchen.

MONSTER

Ettins. 1 offene Gruppe (keine großen Monster).

AUFBAU

Die Ettins werden auf den Spinnenbau gestellt. Die offene Gruppe wird zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord nimmt je 1 roten, blauen, grünen und weißen Aufgabenmarker und legt sie wie eingezeichnet verdeckt auf den Spielplan. Der grüne Aufgabenmarker ist die Gefangene. Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Wenn ein Held benachbart zu einem verdeckten Aufgabenmarker ist, kann er ihn mit einer Aktion aufdecken und seinen Effekt wie folgt abhandeln (der Marker bleibt auf seinem Platz liegen):

- **Weiß:** Der Overlord kann sofort 1 normales Monster aus der offenen Monstergruppe auf ein zu diesem Aufgabenmarker benachbartes Feld stellen.
- **Grün:** Der Held, der diesen Marker aufdeckt, legt ihn auf seinen Heldenbogen. Er trägt jetzt die Gefangene. Nun werden sofort alle anderen Aufgabenmarker aufgedeckt und abgehandelt.
- **Blau:** Der Held hat den Alarm ausgelöst. Der Overlord kann sofort 1 Ettin auf ein zu diesem Aufgabenmarker benachbartes Feld stellen.
- **Rot:** Der Overlord kann sofort 1 Monster aus der offenen Monstergruppe auf ein zu diesem Aufgabenmarker benachbartes Feld stellen.

Nachdem der grüne Aufgabenmarker aufgedeckt worden ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eine alte Frau liegt zusammengekauert in einer Ecke an die Wand angekettet. Ihre Augen sind grau verschleiert, aber sie hört euch kommen. „Wer ist da?“, fragt sie mit schwacher und brüchiger Stimme.

Ihr habt keine Idee, wie hier unten jemand überleben kann, und denkt, dass sie nur eine Erscheinung ist, ein Teil des Rituals. Aber sie ist fassbar genug, als ihr sie von ihren Ketten befreit und ihr aufhelft, und sie ist sogar etwas schwerer, als ihr gedacht habt.

DIE GEFANGENE

Solange er die Gefangene trägt, muss dieser Held seine Geschwindigkeit um 1 reduzieren. Falls er die Gefangene während einer Bewegungsaktion aufnimmt, verliert der Held sofort 1 Bewegungspunkt. Ein Held kann die Gefangene nach den dafür üblichen Regeln weiterreichen. Außerdem kann der Held die Gefangene mit 1 Bewegungspunkt auf seinem Feld absetzen.

Wenn er benachbart zu oder auf dem grünen Aufgabenmarker ist, kann ein Held als Aktion die Gefangene aufnehmen. Die Gefangene kann Ziel von Monsterangriffen sein und von ihnen betroffen werden, wenn sie nicht von einem Helden getragen wird. Die Gefangene kann unter keinen Umständen ♥ zurückgewinnen und ist immun gegen alle Zustände.

GEFANGENE

Lebenspunkte: 5 pro Held

Geschwindigkeit: 0

Verteidigung:

Nachdem sie die Gefangene entdeckt haben, können die Helden den Spielplan über den Ausgang verlassen.

DER ALARM

Falls zu Beginn des eigenen Zuges ein Held oder ein Monster benachbart zu dem aufgedeckten blauen Aufgabenmarker ist, kann der Overlord 1 Ettin auf ein zu dem blauen Aufgabenmarker benachbartes Feld stellen (Gruppengröße einhalten).

Zu Beginn jedes eigenen Zuges und nachdem der Alarm ausgelöst worden ist, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Sobald 3 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich liegen, werden alle verdeckten Aufgabenmarker sofort aufgedeckt und abgehandelt. Falls dabei der grüne Aufgabenmarker aufgedeckt wird, bleibt er an seinem Platz liegen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Monster aus der offenen Gruppe auf den Eingang stellen, 1 normales Monster aus der offenen Gruppe auf ein zu dem weißen Aufgabenmarker benachbartes Feld stellen und 1 Monster aus der offenen Gruppe auf ein zu dem roten Aufgabenmarker benachbartes Feld stellen (Gruppengrößen einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald der Held, der den Gefangenen trägt, den Spielplan über den Ausgang verlassen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Oh ... ich danke euch herzlich“, sagt die alte Frau, als ihr sie fürsorglich durch Korridor um Korridor geleitet. Es scheint bald so, als würdet ihr im Kreis gehen, und sie wiederholt sich ständig. „Wir sind fast da. Könnt ihr es fühlen? Es liegt vor uns. Drei ... drei, um es zu öffnen.“ Ihr versteht nicht, was sie meint, aber geht unbeirrt weiter.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald die Gefangene besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

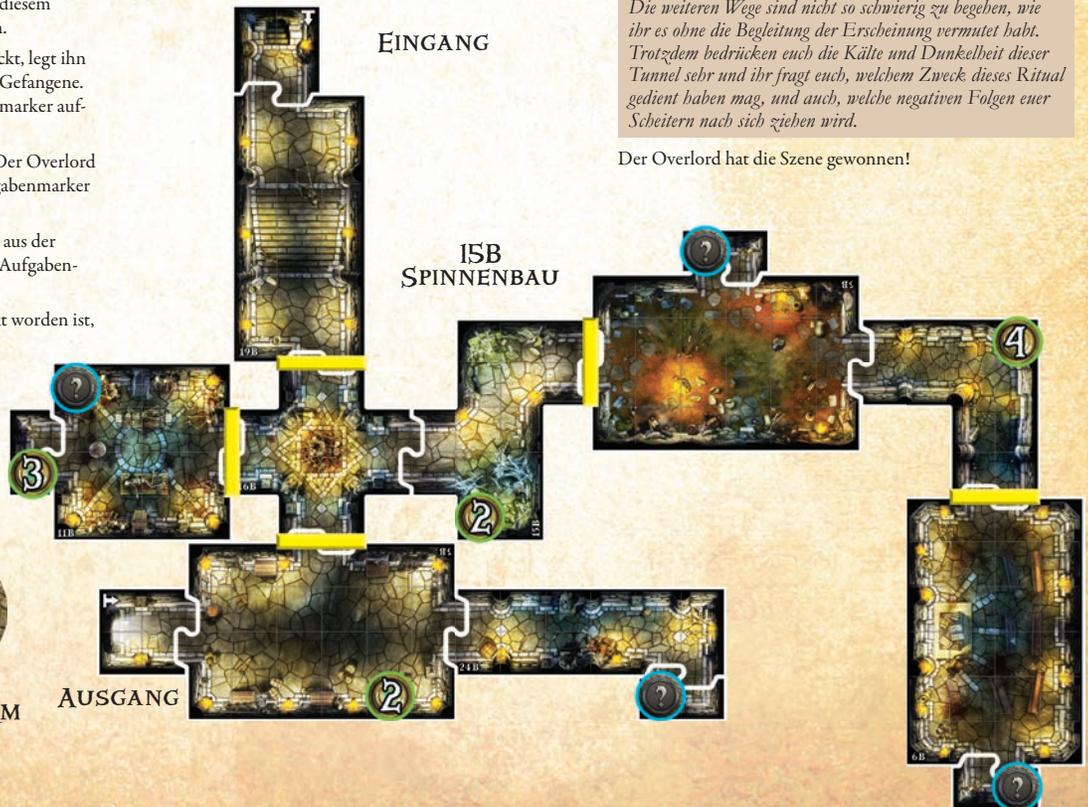
Blut sickert durch die zerlumpte Kleidung der blinden Frau. „Herrje ...“, sagt sie und bricht auf dem Boden zusammen. Ihr blickt auf die üblen Kreaturen ein, die sie umschwärmen, aber es ist zu spät; ihre Wunden sind zu schwer.

Sie bedeutet euch näher zu kommen. „F-findet die Tür ...“ flüstert sie. „Dr-drei Schlösser. Der erste Schlüssel ... vergraben. Ha-haltet Ausschau nach den Zeichen.“

Mit blutverschmierter Hand umklammert sie ein Amulett mit spinnenförmigem Siegel. „Die Zeichen ...“, wiederholt sie mit ihrem letzten Atemzug bevor sie erschläft und im Steinboden versinkt.

Die weiteren Wege sind nicht so schwierig zu begehen, wie ihr es ohne die Begleitung der Erscheinung vermutet habt. Trotzdem bedrücken euch die Kälte und Dunkelheit dieses Tunnel sehr und ihr fragt euch, welchem Zweck dieses Ritual gedient haben mag, und auch, welche negativen Folgen euer Scheitern nach sich ziehen wird.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!



DIE GEFANGENE

DER ALARM

AUSGANG

Es gibt viele Türen in den vor euch liegenden Kammern und ihr habt nicht die leiseste Ahnung, welche davon zu der sudanyanischen Schatzkammer führt. Sie sehen sich alle sehr ähnlich, bis hin zur Gravur. „Vorsicht!“ ist über jeder Tür in den Stein gemeißelt.

Wie die blinde Frau beschrieben hat, hat die Tür, nach der ihr sucht, drei Schlösser. Ihr werdet allmählich dieses seltsamen Eingangsrituals überdrüssig, aber ihr müsstet eurem Ziel nun nahe sein.

MONSTER

Ettins. 1 offene Gruppe. 1 offene Gruppe kleine Monster (keine großen Monster).

AUFBAU

Die offene Gruppe wird auf die Halle gestellt. Die offene Gruppe kleiner Monster wird auf die Treppen gestellt.

Nehmt 3 Suchmarker und zusätzlich den besonderen Suchmarker. Die Suchmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet so ausgelegt, dass keiner der Spieler weiß, wo sich der besondere Suchmarker befindet.

Es werden 3 rote und 1 blauer Aufgabenmarker genommen und vom Overlord verdeckt zusammengemischt. Falls der Overlord Szene 1 gewonnen hat, legt er die Aufgabenmarker wie eingezeichnet verdeckt auf den Spielplan. Kein Spieler darf wissen, welche Marker die roten sind und welcher der blaue ist.

Falls die Helden die Szene 1 gewonnen haben, werden diese Aufgabenmarker verdeckt in den Spielbereich des Overlords gelegt (siehe „Gesucht: Tot oder lebendig“). Der Held, der in Szene 1 die Gefangene vom Spielplan heruntergetragen hat, trägt sie immer noch. Der grüne Aufgabenmarker wird nun durch einen Personenmarker ersetzt.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Zu Beginn jedes eigenen Zuges legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, muss er 7 Erschöpfungsmarker sammeln; wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, muss er 8 Erschöpfungsmarker sammeln (siehe „Siegbedingungen“).

GESUCHT: TOT ODER LEBENDIG

Für die Gefangene gelten dieselben Regeln wie in Szene 1. Falls die Gefangene besiegt wird, werden die Aufgabenmarker aus dem Spielbereich des Overlords wie eingezeichnet auf dem Spielplan verteilt.

Wenn er benachbart zu einem Aufgabenmarker ist, kann ein Held ihn als Aktion aufdecken. Falls es ein roter Marker ist, wird er wirkungslos abgeworfen, falls es ein blauer Marker ist, wird er auf seinen Heldenbogen gelegt, um anzuzeigen, dass er ihn trägt.

DER GEHEIMGANG

Türen können nicht auf normale Art und Weise geöffnet oder geschlossen werden.

Falls ein Held den speziellen Suchmarker aufdeckt, zieht er wie üblich eine Suchkarte. Außerdem ist die zu dem speziellen Suchmarker benachbarte Tür der Geheimgang und alle anderen Türen werden sofort geöffnet. Legt 1 grünen, 1 roten und 1 weißen Aufgabenmarker neben den Geheimgang. Diese Aufgabenmarker stellen die 3 Schlösser dar (siehe „Die drei Schlösser“).

DIE DREI SCHLÖSSER

Der Geheimgang ist mit 3 Schlössern verschlossen.

Wenn er zu dem Geheimgang benachbart ist, kann ein Held, der entweder die Gefangene oder den blauen Aufgabenmarker trägt, als Aktion den grünen Aufgabenmarker abwerfen.

Das rote Schloss muss zerstört werden. Helden, die benachbart zu dem Geheimgang sind, können die Tür angreifen, als wäre sie ein Monster. Das Schloss hat 5 Lebenspunkte pro Held und wirft 1 schwarzen Verteidigungswürfel. Sobald das Schloss so viele ♥ erlitten hat wie es Lebenspunkte besitzt, wird der rote Aufgabenmarker abgeworfen.

Für das weiße Schloss ist eine Reihe von Attributproben erforderlich. Wenn ein Held zum Geheimgang benachbart ist, kann er als Aktion eine ✨-Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, wird sein Heldenmarker neben den Geheimgang gelegt. Diese Prozedur wird für ♣ und ♠ wiederholt und jedes Mal, wenn ein Held die Aktion ausführt und die Probe besteht, wird sein Heldenmarker dorthin gelegt. Sobald der dritte Heldenmarker dort liegt, wird der weiße Aufgabenmarker abgeworfen.

DEN SONNENSTEIN ZERSCHMETTERN

Wenn er zum Geheimgang benachbart ist, kann der Held, der das Sonnenstein-Relikt besitzt, die Karte in die Spielschachtel zurücklegen, um so entweder das erste Schloss zu entfernen, dem zweiten Schloss 10 ♥ zuzufügen oder automatisch eine Probe für das dritte Schloss zu bestehen. Das erfordert keine Aktion.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Monster aus der Gruppe kleiner Monster auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten). Sobald alle Türen außer dem Geheimgang geöffnet sind, kann er außerdem 1 Ettin auf 1 mit „X“ markiertes Feld stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle 3 Schlösser abgeworfen sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das letzte Schloss gibt nach und die Tür schwingt mit einem Windstoß auf, der euch zu Boden wirft. „Hm, nicht perfekt, aber gut genug“, sagt eine Stimme hinter euch. Ihr dreht euch um und seht die alte blinde Frau, aufrecht stehend und unversehrt.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 7 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich liegen hat (8, wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben), liest der Overlord folgenden Text vor:

Die massive Tür wird aus ihren Angeln gerissen und Bruchstücke aus zersplittertem Holz und Metall fliegen in alle Richtungen. „Mmmm ... ausgezeichnet.“ Die alte blinde Frau, unverletzt und auch nicht mehr in ihrer gebückten Haltung, geht an euch vorbei zum Eingang. Sie dreht sich nochmal um und lächelt.

Der Overlord hat gewonnen!

Unabhängig davon, wer gewonnen hat, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die alte Frau wechselt mehrfach ihre Gestalt. „Na, erkennt ihr mich?“, fragt sie und zu eurer Überraschung tut ihr das. Ihr habt sie zuerst als die Frau getroffen, die von Goblins entführt worden war und später in Gestalt vieler Leute, denen ihr auf eurer Reise begegnet seid. „Stumpfe Instrumente“, sie zeigt gestikulierend auf euch und deutet dann auf sich selbst. „Ariad. Ariad, stumpfe Instrumente.“ Sie beendet ihre Vorstellung und lacht, als ihr sich änderndes Bild sich schließlich zu einer jungen und sehr schönen, aber Boshaftigkeit ausstrahlenden Gestalt verfestigt.

„Könnt ihr es fühlen?“, fragt sie. Die Macht über Tag und Nacht ruht hier verborgen. Ich danke euch für eure Hilfe, sie zu finden.“ Sie dreht sich zur offenen Tür um und hinter ihr seht ihr nicht eine glitzernde Schatzkammer unermesslichen Reichtums, sondern eine große Halle mit aufgereihten Sarkophagen. Bevor ihr noch Weiteres erkennen könnt, klatscht Ariad ihre Hände zusammen und ein lautes Grummeln lässt die Luft erzittern.

Die gesamte Reihe der Kammern in eurer Umgebung beginnt zusammenzubrechen und ihr müsst durch zerberstende Gänge fliehen, während alles um euch herum bebzt und einstürzt. Nach Luft schnappend stürzt ihr schließlich in den hellen Nachmittag hinaus, gerade noch rechtzeitig ebe schwere Steinbrocken den Eingang hinter euch verschütten. Als ihr euch langsam wieder zurechtfindet und nach Atem ringt, fällt euch etwas mit dem Tageslicht auf. Ihr schaut zum Himmel auf und seht die Sonne mit nur fablem Licht, so als ob eine fürchterliche Gewalt ihre Kraft gedrosselt hätte.

Ihr habt keine Zweifel, wer dafür verantwortlich ist.

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.



IM HERZEN DER WILDNIS

SZENE 1

Falls ihr Ariads Ritual der Finsternis aufhalten wollt, müsst ihr euch entsprechend vorbereiten. Ihr habt Gerüchte über einen Gegenstand mächtiger Magie gehört, der in einem von Wildnis überwucherten Teil der Stadt liegen soll. Die Berichte von Kundschaftern malen ein erschreckendes Bild und viele, die sich auf die Suche nach diesem Artefakt begeben haben, sind entweder mit Grauen gestorben oder wurden nie wieder gesehen.

Die gesamte Pflanzenwelt in dieser Gegend strahlt nur so vor Lebenskraft. Üppiges Grün liegt und wächst überall, manches lebend genug, um nach euch zu schnappen, als ihr vorbei geht. Viele furchterregende Erzählungen von Reisenden beschreiben teuflische Knochen zermalmende Pflanzen und je weiter ihr vordringt, lassen euch immer größer und größer werdende Blätter diese Geschichten glauben.

Ein besonderer Theoretiker schlug eine Methode vor, mit der sich ein Forscher der aggressiven Vegetation anpassen können sollte. Der Bericht beschreibt sogar eine spezielle, elixierhaltige Ranke, die er in einem der unterirdischen Tunnel gefunden hatte, bevor Blutflecken und herausgerissene Seiten den Rest des wiederentdeckten Tagebuchs verschleiern.

Ihr betretet einen dieser Tunnel und ihr seid immer noch von übermäßigem Dickicht umgeben. Eine verworrene Bahn aus Ranken, Blüten und anderem pflanzlichen Leben dehnt sich über euren Köpfen aus und nur kleine Flecken angebrochenen Felsens oder Erde sind in dem überwuchernden Dickicht zu sehen. Vielleicht könnt ihr hier sogar die beschriebenen Elixiere finden. Nach dem, was ihr von der oberirdischen Pflanzenwelt gesehen habt, könnt ihr sie ganz bestimmt gut gebrauchen.

MONSTER

Zombies. Arachyura. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt so viele normale Zombies auf den Ausgang wie Helden im Spiel sind. Die Arachyura werden auf den Abfluss gestellt, die offene Gruppe auf den zerbröckelnden Weg.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet je nach Anzahl der Helden verdeckt ausgelegt. Das sind die Ranken.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Wenn er benachbart zu einem Aufgabenmarker ist, kann ein Zombie als Aktion die Ranke hinaufklettern. Wenn ein Zombie eine Ranke hinaufklettert, wird 1 Erschöpfungsmarker neben die Figur gelegt, um den Fortschritt des Zombies anzuzeigen. Sobald ein Zombie 3 Erschöpfungsmarker neben sich liegen hat, wird der Zombie vom Spielplan genommen und 2 Erschöpfungsmarker werden in den Spielbereich des Overlords gelegt.

Auf jeder Ranke kann gleichzeitig immer nur 1 Zombie klettern, aber wenn ein kletternder Zombie besiegt oder vom Spielplan genommen wird, kann ein anderer Zombie diese Ranke heraufklettern. Während des Kletterns kann kein Zombie eine Bewegungsaktion ausführen und er ignoriert jegliche Spieleffekte, die ihn zur Bewegung zwingen würden.

Die Helden können kletternde Zombies angreifen, wobei sie Entfernung und Sichtlinie zum Feld des Zombies wie üblich bestimmen. Falls der Zombie mehr als 1 Erschöpfungsmarker neben sich liegen hat, kann ein Held ihn nicht mit einer Nahkampfwaffe angreifen, außer die Waffe hat Weitreichend.

RANKEN SCHNEIDEN

Wenn er benachbart zu einem Aufgabenmarker ist, kann ein Held oder Gefährte als Aktion den Marker vom Spielplan nehmen und auf seinen Heldenbogen bzw. seine Gefährtenkarte legen. Ein Zombie, der mindestens 1 Erschöpfungsmarker neben sich liegen hat, kann die Ranke weiter hinaufklettern bis er 3 Erschöpfungsmarker angesammelt hat oder besiegt wird.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 normalen Zombie auf den Ausgang stellen. Es dürfen nie mehr als 4 normale Zombies gleichzeitig auf dem Spielplan sein. Außerdem kann er 1 Arachyura auf den zerbröckelnden Weg stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald es keine Aufgabenmarker mehr auf dem Spielplan gibt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Von gefallenen Untoten umgeben, schlitzt ihr die pulsierenden Ranken auf, die ihr gesammelt habt, und eine stark riechende Flüssigkeit quillt heraus. Mit gerümpfter Nase reibt ihr euch großzügig in der Hoffnung damit ein, euch vor dem aggressiven Pflanzenleben draußen zu schützen.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald im Spielbereich des Overlords für jeden Helden 2 Erschöpfungsmarker liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der letzte der Untoten kriecht in das verworrene Dickicht über euch und verschwindet aus eurer Sichtweite. Die elixierhaltigen Ranken schrumpfen und verrotten und nach wenigen Augenblicken flattert die gesamte Vegetationsmasse um euch herum auf den Boden. Ein leises, wehklagendes Heulen erfüllt die Umgebung und ihr eilt zum Ausgang.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Ein Held kann jeden Aufgabenmarker auf seinen Heldenbogen oder seine Gefährtenkarte abwerfen und dafür seinen Heldenmarker auf den Bogen legen, wodurch er anzeigt, dass er in Szene 2 eine Ranke trägt. Der Overlord lässt alle Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich für die Szene 2 liegen.



Als ihr aus dem Untergrund hervorkommt, duckt ihr euch vor einem der großen Tentakel, ehe es euch als Bedrohung wahrnehmen kann. In einiger Entfernung vor euch fließt helles, farbiges Licht über eine überwucherte Treppenslucht und einen Innenhof, der mit noch mehr der um sich peitschenden Vegetation überfüllt ist. Bevor ihr einen Blick auf die Lichtquelle erhaschen könnt, schlagen dornenbewehrte Ranken über die kleine Lichtung und winden sich umeinander, um eine dichte Barriere zu formen.

Ein schrilles Quicken lenkt eure Aufmerksamkeit ab. Einen anderen Pfad herunterkommend seht ihr einen Goblin hoch in der Luft zappeln, fest im Griff eines Tentakels hin und her schwingend. Einige andere Goblins stützen umher, hacken auf das Tentakel ein und springen hoch, um den Gefangenen zu ergreifen und vergeblich zu versuchen, ihrem bedauernswerten Kameraden zu helfen.

MONSTER

Goblin-Bogenschützen. Sarkomanten. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt die Goblin-Bogenschützen auf den Tümpel. Stellt die Sarkomanten auf den Friedhof. Die offene Gruppe wird während des Aufbaus nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 weißer Aufgabenmarker wird offen auf den Spielplan gelegt, wie eingezeichnet. Das ist das Herz der Wildnis.

10 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Das sind um sich schlagende Tentakel.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Das zu dem weißen Aufgabenmarker benachbarte Dickicht kann nicht nach den üblichen Regeln passiert oder entfernt werden. Die Helden müssen das Dickicht vernichten, um zum Herzen der Wildnis vorzudringen.

Zu einem Dickicht benachbarte Helden oder Gefährten können es angreifen, als wäre es ein Monster. Das Dickicht hat 8 Lebenspunkte pro Held, wirft aber keine Verteidigungswürfel. Zum Ende jedes Overlordzuges gewinnt es alle ♥ zurück. Sobald ein Dickicht so viele ♥ erlitten hat wie es Lebenspunkte besitzt, wird es vom Spielplan entfernt.

Nachdem das Dickicht entfernt worden ist, kann ein zum weißen Aufgabenmarker benachbarter Held diesen als Aktion aufnehmen.

UM SICH SCHLAGENDE TENTAKEL

Zum Ende jedes Overlord-Zuges fühlt sich jedes Tentakel innerhalb von 2 Feldern Entfernung zu einem Helden, Monster oder Gefährten provoziert. Ein provoziertes Tentakel führt 1 Angriff auf alle Helden, Monster oder Gefährten innerhalb von 2 Feldern Entfernung aus. Der Angriff zielt auf alle Figuren in Reichweite und jede attackierte Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel. Für den Angriff werden 1 blauer Angriffswürfel und 1 roter Machtwürfel geworfen. Falls eine Figur ♥ durch den Angriff eines Tentakels erleidet, ist sie vergiftet.

Falls er/es benachbart zu einem um sich schlagenden Tentakel ist, kann ein Held, Gefährte oder Monster diesen als Aktion vom Spielplan entfernen. Hinsichtlich Bewegung und Sichtlinie gelten um sich schlagende Tentakel als Hindernis.

Ein Held, der eine Ranke trägt (ein Heldenmarker aus Szene 1 auf seinem Heldenbogen), provoziert ein um sich schlagendes Tentakel nicht. Er wird aber trotzdem von einem um sich schlagenden Tentakel angegriffen, falls es von einer anderen Figur provoziert wird. Ranken können in diesem Abenteuer nicht untereinander ausgetauscht werden.

GESCHÄNDETER BODEN

Wenn ein Monster mit dem Monstermerkmal Verflucht im Wildgarten ist, kann es sich als Aktion selbst opfern. Wenn ein Monster das tut, wird es vom Spielplan entfernt und der Overlord legt 2 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Falls es ein großes Monster ist, legt er stattdessen 4 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich.

Ein auf diese Weise geopferter Monster wird ganz aus dem Abenteuer genommen und beiseite gestellt. Diese Monster können nicht mehr als Verstärkung aufgestellt werden.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 2 Goblin-Bogenschützen auf den Tümpel stellen (Gruppengröße einhalten). Zum Ende jedes Overlordzuges kann er 2 Sarkomanten oder 1 Monster aus der offenen Gruppe auf den Friedhof stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald ein Held das Herz der Wildnis aufnimmt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eine großartige, glühende Kugel liegt vor euch und in euren Gedanken könnt ihr eine sanfte, immer wieder von vorn beginnende Melodie hören. Ihr nehmt sie und die Blüte lässt sich leicht lösen, ihr Gesang hält unvermindert an, als ihr sie verstant. Die wenigen noch übrigen von Ariads Untertanen huschen vor euch davon und ihr meint, dass die sable Sonne als Folge eures Sieges wieder ein bisschen heller scheint.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 4 Erschöpfungsmarker pro Held im Spielbereich des Overlords liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein elender Gestank von Verwesung überflutet die unmittelbare Umgebung. Er raubt euch den Atem und ist einfach nur widerlich. In Sekunden verblasst die euch umgebende üppige grüne Flora zu einem aschfarbenen Farbton und schrumpelt zusammen. Als ihr rückwärts kriecht, um diesem furchtbaren Feld des Todes und der Verwesung zu entkommen, seht ihr durch das welke Dickicht, was von dem Artefakt noch übrig geblieben ist. Dunkle Energie strahlt von einer kleinen Kugel aus, die auf einem Sockel thront. Unzählige verfaulende Hände schießen aus dem Erdreich und jede Kreatur, die ihr niedergestreckt habt, erhebt sich zusammen mit Dutzenden anderen zu neuem Leben. Viel zu viele, um gegen sie zu kämpfen, vor allem in eurem verwundeten und übel zugerichteten Zustand. Es bleibt euch keine andere Wahl, als zu fliehen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

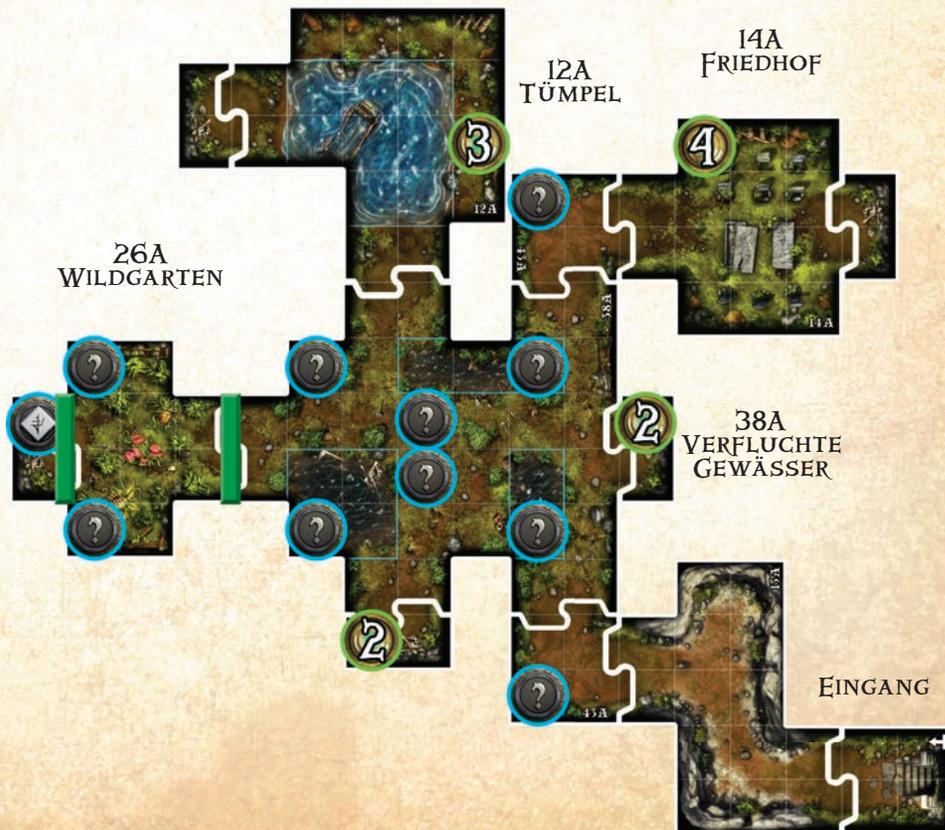
Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Das Lebende Herz“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Das Gefallene Herz“.

HERZ DER WILDNIS



UM SICH SCHLAGENDE TENTAKEL





Der idiotische König aller Goblins hat keine Abnung, auf was er sich da einlässt, und auf euren Erkundungen in Sudanya kreuzt er abermals euren Weg, als ihr ihn bei einer Arbeit erwischt, die zweifelsobne Ariads irre Machenschaften unterstützt.

Ihr hasst es, einem so schrecklichen Barbaren zu helfen, aber selbst ein so dickköpfiger Kerl wie Splig sollte verstehen – falls er überhaupt etwas versteht – dass selbst der Besitz allen Reichtums dieser Welt wenig nützt, wenn alle – auch er selbst – sterben müssen.

Ihr entdeckt ihn, wie er sich mit einer dicken schwarzen Kette abmüht und versucht sie zu einem tiefen Spalt auf der anderen Seite des Raums zu ziehen. Dunkle Energie wabert über den Kettengliedern hin und her und obwohl ihr nicht wisst, welchem Zweck Spligs Bemühungen dienen, seid ihr sicher, sie nicht zulassen zu können.

MONSTER

Splig, Goblin-Bogenschützen, Zombies. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt Splig wie eingezeichnet auf den Korridor und die Goblin-Bogenschützen ebenfalls auf den Korridor. Stellt die Zombies und die offene Gruppe auf die eingestürzte Kammer.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

1 grüner Aufgabenmarker wird offen ausgelegt, wie eingezeichnet. Das ist der Anfang der Kette.

1 weißer Aufgabenmarker wird offen ausgelegt, wie eingezeichnet. Das ist das Ende der Kette.

3 Aufgabenmarker werden verdeckt ausgelegt, wie eingezeichnet. Das sind Kettenglieder.

Die übrigen Aufgabenmarker werden verdeckt als Vorrat neben den Spielbereich des Overlords gelegt.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

In dieser Szene gelten für Splig die gleichen Regeln wie für niedergestreckte Helden (Splig gilt als niedergestreckt, wenn er besiegt wird, und kann als Aktion wieder aufstehen, wenn er aktiviert wird). Legt einen Erschöpfungsmarker auf Splig, wenn er besiegt wird, um diesen als niedergestreckt zu kennzeichnen.

Wenn Splig sich wieder aufrappelt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein knisternder Blitz schwarzer Energie zuckt durch die Wände auf den gefallenen Goblin-König. „Steh’ auf, du riesiger Dummkopf!“, stößt Ariads verärgerte Stimme in den Raum. Spligs massiger Körper erzittert, als die dunkle Kraft ihn anhebt und aufrecht setzt. Obwohl er noch auf unsicheren Füßen wankt, blinzelt Splig ein paar Mal, ehe er sich bückt und die Kette erneut aufhebt.

DIE KETTE

Wenn er benachbart zu dem weißen Aufgabenmarker ist, kann Splig als Aktion die Kette ziehen. Wenn Splig die Kette zieht, versetzt der Overlord den weißen Aufgabenmarker auf ein leeres, benachbartes Feld (auch über Höhenunterschiede). Anschließend legt der Overlord 1 Aufgabenmarker verdeckt auf das Feld, wo das Kettenende vorher lag.

Kettenglieder blockieren die Sichtlinie nicht, immer wenn eine andere Figur als Splig, ein Feld mit einem Kettenglied betritt, endet ihr Zug sofort. Ein Feld, auf dem sich der Anfang oder das Ende der Kette befindet, blockiert weder Bewegung noch Sichtlinie.

Falls Splig zum Ende des Zuges des Overlords benachbart zur Kette steht und nicht niedergestreckt ist, kann er jedes Kettenglied auf ein beliebiges Feld verschieben. Allerdings müssen alle Kettenglieder eine ununterbrochene Reihe von benachbarten Feldern zwischen Kettenanfang und Kettenende bilden, nachdem sie verschoben worden sind.

Wenn der Overlord ein Kettenglied auf das Feld eines Helden schiebt, muss dieser Held eine ⚡-Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, kann er auf ein benachbartes leeres Feld ziehen. Falls die Probe misslingt, erleidet er 2 ♥ und der Overlord versetzt ihn auf ein benachbartes leeres Feld. Wenn der Overlord ein Kettenglied auf das Feld eines

Monsters schiebt, muss er das Monster auf ein benachbartes leeres Feld ziehen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord entweder 1 Elite-Goblin-Bogenschützen oder bis zu 2 normale Goblin-Bogenschützen auf den Korridor stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald zu Beginn eines Overlord-Zuges alle Monster der offenen Gruppe besiegt sind und Splig niedergestreckt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der gleiche Schwall dunkler Energie trifft den benommenen und bewusstlosen Splig, aber dieses Mal passiert nichts. „Welche Enttäuschung!“, ballt Ariads Stimme sanft durch den Raum. Der Raum pulsiert kurz mit schwarzer Energie, bevor eine Woge der Kraft Spligs großen Körper durch die Luft in Richtung der Bodenspalte katapultiert. Der arme Kerl ist immer noch ohne Bewusstsein, als er in der Spalte und damit aus dem Sichtfeld verschwindet.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald zu Beginn eines Overlord-Zuges Splig zusammen mit dem Kettenende auf dem Feld mit „X“ ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Splig schnappt sich das Kettenende und geht zum Rand der dunklen Spalte. Er wirft einen Blick über seine Schulter und sieht, dass ihr immer noch gegen Ariads Schergen kämpft. Er zeigt einen Ausdruck milder Unentschlossenheit, als ihr ihm zuruft aufzuhören, wendet sich dann aber wieder der Erdspalte zu. Der König aller Goblins schüttelt kurz den Kopf, um sich zu sammeln, bevor er sich in die Dunkelheit hinunterlässt.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

KETTENGLIED



SPLIG



KETTENENDE



KETTENANFANG



4B
EINGESTÜRZTE
KAMMER

29B
KORRIDOR

EINGANG

Ihr könnt euch nicht vorstellen, wie Splig so völlig abnungslos sein konnte, was Ariads fürchterlichen Pläne betrifft. Scheinbar treibt ihn nur der Gedanke an schnellen Reichtum an, den Ariad ihm versprochen hat. Ihn grün und blau zu prügeln hat nicht gebolfen, also liegt die Antwort vielleicht darin, vernünftig mit ihm zu reden. Die Idee scheint völlig dumm zu sein, aber Ariad hat anscheinend keine völlige Kontrolle über ihn. Wenn es euch gelingt, ihn von Ariads wirklichen Absichten zu überzeugen, gibt er die Sache möglicherweise auf. Ihr folgt Splig in die Erdspalte nach. Auf einen kurzen Absturz folgt ein starkes Gefälle, und nur ein dämmriges Licht beleuchtet die hier unten liegenden Tunnel. Der felsige Boden ist glitschig vor Feuchtigkeit und nur ein falscher Tritt könnte einen sehr tiefen Fall nach sich ziehen. Als ihr vorsichtig immer tiefer nach unten kriecht, hört ihr in einiger Entfernung den König aller Goblins, der von großen Reichtümern murmelt und den schwierigen Abstieg verflucht.

MONSTER

Splig, Höhlenspinnen. Arachyura. Aas-Drachen.

AUFBAU

Falls die Helden Szene 1 gewonnen haben, wird Splig wie eingezeichnet auf den Spinnenbau gestellt.

Falls der Overlord Szene 1 gewonnen hat, wird Splig wie eingezeichnet auf den Thronsaal gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf den Ausgang oder auf beliebige der mit „X“ markierten Felder gestellt. Die Arachyura werden auf den Spinnenbau und die Aas-Drachen auf den Thronsaal gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

3 Aufgabenmarker werden verdeckt auf den Spielplan gelegt, wie eingezeichnet. Das sind die Schatzkammerschlüssel.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Solange er sich unter der Kontrolle des Overlords befindet, kann Splig keinen ♥ erleiden oder besiegt werden.

Der Boden in diesem Abenteuer hat ein extrem starkes Gefälle. Wenn ein Held eine Bewegungsaktion ausführt, hat er dafür nur 1 Bewegungspunkt, unabhängig von seiner Geschwindigkeit oder Heldenfähigkeit. Gefährten und Vertraute haben für ihre Bewegungsaktion so viele Bewegungspunkte, wie es ihrer normalen Geschwindigkeit entspricht. Allerdings können Gefährten und Vertraute nur jeweils 1 Bewegungsaktion in ihrem Zug ausführen.

Alle Monster bewegen sich ganz normal.

Wenn er benachbart zu einem Aufgabenmarker ist, kann Splig als Aktion den Marker auf seine Hauptmannkarte legen. Solange Splig von den Helden kontrolliert wird, kann er den Spielplan jederzeit über den Ausgang verlassen. Wird er vom Overlord kontrolliert, darf er den Spielplan über den Ausgang verlassen wenn sich drei Aufgabenmarker auf seiner Hauptmannkarte befinden.

VERNÜNFTIG MIT SPLIG REDEN

Wenn er benachbart zu Splig ist, kann ein Held als Aktion versuchen, vernünftig mit ihm zu reden. Wenn ein Held das versucht, muss Splig eine ✨-Probe ablegen. Falls die ✨ des Helden größer ist als die ✨ von Splig, wird zu dem Ergebnis 1 ♥ für jeden Punkt hinzu gerechnet, um den die ✨ des Helden größer ist als Spligs. Falls die ✨ des Helden geringer ist als die ✨ von Splig, wird von dem Ergebnis 1 ♥ für jeden Punkt abgezogen, um den die ✨ des Helden geringer ist als Spligs.

Wenn Splig eine ✨-Probe ablegt, wird außerdem von dem Ergebnis 1 ♥ für jede Höhlenspinne abgezogen, die zu Splig benachbart ist.

Falls Spligs Probe misslingt, wird er für den Rest dieser Szene wie eine Heldenfigur behandelt. Ab sofort wird Splig in jeder Spielrunde nach dem Zug des letzten Helden aktiviert und

von dem Heldenpieler gesteuert, der seinen Zug als Letzter ausgeführt hat. Solange Splig von den Helden gesteuert wird, kann er seine Fähigkeit „Nicht auf mich!“ nicht benutzen. Splig wird nicht im Zug des Overlords aktiviert und der Overlord kann ihn nicht mehr steuern (außer, wenn er die Fähigkeit „Dunkle Bezauberung“ oder ähnliche benutzt). Sobald die Helden vernünftig mit Splig geredet haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Sie will die Sonne vernichten?“, fragt Splig und kratzt sich am Kopf. „Heißt das, dass ich nicht bezahlt werde?“ Mit ein paar weiteren barschen Worten gelingt es euch, ihm in seinen dicken Schädel einzuhämmern, dass er nicht nur nicht bezahlt wird, sondern dass er und alles andere dieser Welt in der absoluten Finsternis dem Untergang geweiht ist.

Der Ernst der Lage spiegelt sich endlich auch auf seinen düsteren Gesichtszügen wider, aber ihr habt keine Zeit mehr für weitere Diskussionen, da gerade eine Spinne aus der Nähe auf den Rücken des Goblin-Königs springt und ihre Fänge in seinen Nacken schlägt. Laut schreiend schlendert Splig die Kreatur hinweg und seine Augen weiten sich, als eine weitere Welle ihrer Artgenossen aus den Ritzen der Wände schwappet.

ABSTÜRZEN

In dieser Szene laufen die Helden ständig Gefahr, das steile Gefälle hinunterzustürzen. Ein Sturz kann in folgenden Fällen passieren:

Freiwillig: Ein Held kann beschließen, sich während seines Zuges fallenzulassen. Sein Zug endet sofort, nachdem er die Folgen des Sturzes abgewickelt hat.

Besiegt: Wenn ein Held besiegt wird, ersetzt er seine Heldenfigur durch seinen Heldenmarker und bewegt den Marker dann gemäß den Regeln des Sturzes (siehe unten).

Verletzt: Wenn ein Held ♥ erleidet, muss er eine ✨-Probe ablegen. Falls die Probe misslingt, stürzt er sofort. Gefährten und Vertraute müssen keine ✨-Probe ablegen, wenn sie ♥ erlitten haben.

Wenn ein Held abstürzt, zieht er seine Figur in gerader Linie in Richtung des Pfeils neben dem Spielplan weiter (abwärts). Die Bewegung endet, falls es in dieser Richtung keine weiteren leeren Felder mehr gibt oder das nächste Feld, auf das er fallen würde, blockiert ist. Beim Absturz kann der Held nicht durch Felder mit anderen Helden, Gefährten oder Splig fallen. Ein abstürzender Held fällt aber durch Felder mit Monstern.

Unmittelbar nach dem Absturz erleidet ein Held 1 ♥ für jedes Feld, das er während des Sturzes betreten hat. Er kann Verteidigungswürfel werfen, als wäre dies ein Angriff.

Falls der Sturz durch eine andere Figur aufgehalten wird, erleidet diese Figur ebenfalls 1 ♥ für jedes Feld, das der Held während seines Sturzes betreten hatte. Auch sie kann Verteidigungswürfel werfen, als wäre dies ein Angriff.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 2 Höhlenspinnen auf den Ausgang stellen und/oder auf die mit „X“ markierten Felder (Gruppengröße einhalten).

SIEGEBEDINGUNGEN

Sobald Splig den Spielplan verlässt, während er von den Helden gesteuert wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Splig klatscht die letzte Spinne, die noch den Ausgang blockiert, aus dem Weg. Seine Miene ist mürrisch und während der ganzen Kletterei durch den unterirdischen Tunnel brummelt er ärgerlich vor sich hin. Als ihr endlich wieder an die frische Luft kommt, wirft er euch einen wütenden Blick zu. „Denkt bloß nicht, dass ich euch etwas schuldig bin!“, ruft er, als er an euch vorbei und auf und davon rennt.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald Splig den Spielplan durch den Ausgang verlässt und dabei 3 Aufgabenmarker auf seiner Hauptmannkarte hat oder sobald Splig besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Böse Erkenntnis zeichnet sich auf dem Gesicht des Goblin-Königs ab, als er von zahllosen Spinnen umringt wird. Splig sieht euch an und schreit mit schreckgeweiteten Augen „Helft mir!“, bevor die Arachniden ihn überrennen. Ihr kämpft euch in dem Bemühen vorwärts, den dummen Goblin doch noch zu retten, aber ihr könnt den Wall aus Ariads monströser Horde nicht durchbrechen.

Im Laufe des Kampfes bietet sich euch kurz der Anblick eines riesigen, sich windenden Kokons, der durch die vor euch liegenden engen Gänge gezogen wird. Immer mehr und mehr Spinnen ergießen sich aus den naheliegenden Wandspalten und ihr müsst die Flucht antreten oder Spligs Schicksal teilen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 150 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.



SCHATZKAMMERSCHLÜSSEL



Ihr beginnt bei eurer Erkundung der Ruinenstadt mit der Suche nach etwas, das angestaubte Texte als „Die Wasser des Wissens“ bezeichnen. Einige Quellen sprechen davon, dass es ein Archiv aus Büchern, Pergamenten, Schriftrollen und anderen Informationen sein soll, während andere der Ansicht sind, dass die Bezeichnung eher wörtlich zu nehmen und von magischer Natur ist. In Einem stimmen aber alle Berichte überein: Es existierte tatsächlich als ein Archiv möglichen sudanyanischen Wissens und es zu finden könnte sehr wichtig sein, um mehr über die Stadt zu erfahren und – mit ein wenig Glück – auch über Ariads finstere Endpläne.

Während ihr die unterirdischen Tunnel durchkämmt, erlöschen plötzlich eure Fackeln und ihr steht im Stockdunkeln. Ihr hört von überall her trappelnde Fußschritte, als unzählige Gestalten an euch vorbeihuschen, gefolgt von einem ersticken Schrei.

Als ihr endlich eure Fackeln wieder anzünden könnt, bemerkt ihr, dass euer Gefährte verschwunden ist. Ihr eilt vorwärts, um ihn zu retten. Auf dem Weg durch die Gänge und Kammern kommt ihr schließlich an eine verschlossene Tür. In das Holz ist eine Botschaft eingeritzt: „Ihr habt die Wahl.“

MONSTER

Volucrix-Jäger. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stellt die Volucrix-Jäger auf die Monstergrube. Stellt die offene Gruppe auf den Ausgang.

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

1 roter Aufgabenmarker wird offen auf den Spielplan gelegt, wie eingezeichnet. Das ist der rote Hebel.

1 weißer und 1 blauer Aufgabenmarker werden offen auf den Spielplan gelegt, wie eingezeichnet. Das sind Besessenheitssteine.

Beide Gefährtenmarker werden auf den Spielplan gelegt, wie eingezeichnet.

SONDERREGELN

Die Gefährtenmarker gelten in dieser Szene nicht als Gefährten, solange sie nicht geheilt sind. Solange die Helden nicht den besonderen Aufgabenmarker gefunden haben, können die Gefährten nicht aktiviert werden und sie können auch keine ♥ erleiden.

Nachdem das Heilmittel entdeckt worden ist, kann ein Held als Aktion, wenn er benachbart zu einem Gefährtenmarker ist, eine 🗡-Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, ist der Gefährte geheilt und verhält sich ab sofort wie ein normaler Gefährte.

Nur 1 Gefährte kann geheilt werden, und die Helden gewinnen bis zum Ende der Kampagne die Kontrolle über den geheilten Gefährten. Der Gefährte behält alle Fertigkeiten, die er bisher in dieser Kampagne gewonnen hatte.

BESESSENE GEFÄHRTEN

Steht zu Beginn des eigenen Zuges ein Monster benachbart zum weißen oder blauen Aufgabenmarker, kann der Overlord einen Gefährten unter seine Kontrolle bringen. Steht das Monster benachbart zum weißen Aufgabenmarker, ist Serena besessen. Steht das Monster benachbart zum blauen Aufgabenmarker, ist Raythen besessen. Der Overlord kann nur 1 besessenen Gefährten steuern und er kann keinen Gefährten steuern, der geheilt ist. Außerdem kann er keinen Gefährten steuern, der geheilt wurde.

Wenn ein Gefährte besessen ist, ersetzt der Overlord den Gefährtenmarker durch den entsprechenden Hauptmannmarker und nimmt die dazugehörige Hauptmannkarte an sich. Der besessene Gefährte wird nun wie ein vom Overlord kontrollierter Hauptmann behandelt. Beide Besessenheitssteine werden vom Spielplan entfernt. Der Hauptmann kann den Spielplan durch den Ausgang verlassen.

EINSTURZ

Ein Gefährte, der benachbart zum roten Hebel ist, kann als Aktion eine 🗡- oder 🗡-Probe ablegen (nach Wahl der Helden). Falls er die Probe besteht, haben die Helden die Szene gewonnen (siehe „Siegbedingungen“).

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Volucrix-Jäger auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten). Falls ein Gefährte geheilt wurde, kann er ihn stattdessen auf den Eingang stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald ein Hauptmann besiegt ist oder der Einsturz ausgelöst wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Kammer rumpelt und wackelt, als schwere Steine von der Decke herunterfallen und den Weg hinter euch versperren. Ihr seht hinter euch und erblickt durch die Spalten den verderbten Gefangenen, der vorwärts zu kriechen versucht und euch mit finsternem Blick anstarrt. Vielleicht wird die Seele des armen Gefangenen zurückkehren, wenn ihr Ariad besiegt, aber für jetzt müsst ihr euer Augenmerk auf die bevorstehende Aufgabe richten.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald ein Hauptmann den Spielplan durch den Ausgang verlässt oder ein Gefährte besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ariads neue Marionette dreht sich um und beobachtet euren Kampf gegen die teuflischen Monster. Ihr meint, einen leichten Anflug von Mitleid wahrzunehmen, vielleicht ein Stückchen zurückkehrenden eigenen Willens, aber dieser Eindruck erlischt schnell. Der Gefangene verschwindet und obwohl es nicht lange dauert, bis ihr den Kampf beendet, hat diese Verzögerung euren Feinden einen guten Vorsprung verschafft.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Falls kein Gefährte geheilt wurde, erhalten die Helden die Kontrolle über den Gefährten, der während dieser Szene nicht besessen wurde.

Der Overlord behält die Hauptmannkarte des Gefährten, den er besessen gemacht hat. Falls kein Gefährte besessen gemacht wurde, nimmt der Overlord die Hauptmannkarte des Gefährten, der während dieser Szene nicht geheilt wurde. Er benutzt sie während Szene 2 und auch noch später in dieser Kampagne.

HEILMITTEL



ROTER HEBEL



BESESSENHEITSSTEIN



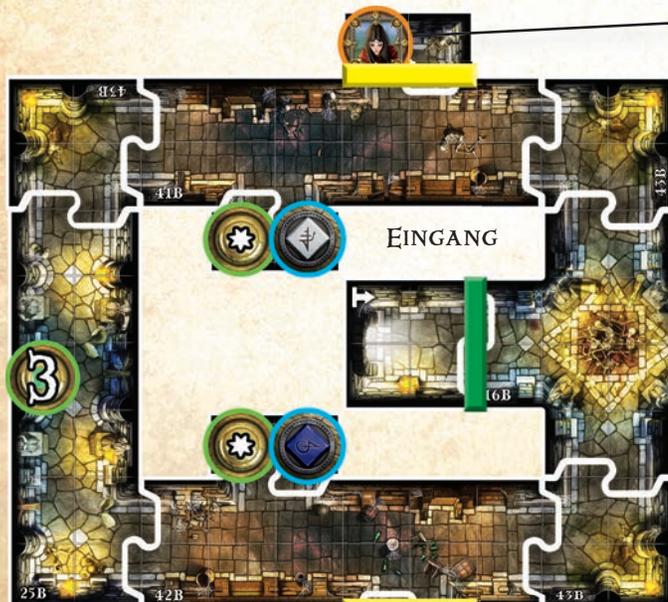
BESESSENHEITSSTEIN



SERENA



AUSGANG



RAYTHEN



4B MONSTERGRUBE





Die Gerüchte erweisen sich als wahr, aber ihr findet keinen Lagerraum mit schriftlichen Geschichtsbelegen oder Dokumentationen. Stattdessen liegt ein schmuckvoller Brunnen vor euch, gefüllt mit reinem, schimmerndem Wasser. Vier Speitrohre ergießen sich darin und eine imposante Inschrift auf dem Brunnen selbst lässt euch einhalten: „Ihr, die ihr vom Blute Sudanyans seid, trinkt tief und erfahrt die Macht eures Volkes. Alle anderen seid gewarnt, denn wenn ihr trinkt, werdet ihr nur den Tod erfahren.“

Falls die Helden Serena steuern:

Die stumme Priesterin schließt ihre Augen und kniet an dem großen Brunnen nieder, als sie eine Hand in das kühle Wasser taucht. Ihr hört Bruchstücke eines andachtsvollen Liedes in euren Gedanken, vielleicht eines alten Gebetes, und Serena vollführt eine Reihe sorgsamer Bewegungen und Meditationen.

Falls die Helden Raythen steuern:

Da ihr aufgrund der Warnung kein Risiko eingehen wollt, seid ihr gerade im Begriff, euch enttäuscht abzuwenden, als Raythen vortritt. Er zieht einen zerbeulten Zimbecher aus seinem Gepäck und schöpft damit etwas von dem Wasser. „Wie, habe ich das nicht gesagt?“, sagt er und zwinkert. „Die Cousine der Schwester meiner Groß-Großmutter, um ein oder zwei Ecken herum. Sollte doch wohl reichen, eh?“

Als euer Gefährte zu trinken beginnt, hört ihr ein schepperndes Geräusch in der Nähe und eines der Speitrohre verstiegt. Ihr wisst, dass Ariads neue Marionette irgendwo hier in der Nähe ist und zückt eure Waffen, während ihr langsam vorwärts geht, um nach dem Rechten zu schauen.

MONSTER

Serena oder Raythen. Goblin-Schamanen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Stell Serena oder Raythen und die Goblin-Schamanen auf den Korridor. Stell die offene Gruppe auf den Ausgang.

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, werfen sie 2 rote Machtwürfel. Der neue Hauptmann erleidet so viel ♥, wie ♥ gewürfelt wurden. Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, wird der neue Hauptmann benachbart zum Ausgang eingesetzt anstatt im Korridor.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Nehmt 4 rote Aufgabenmarker. Der Overlord legt 2 davon verdeckt auf den Spielplan, wie eingezeichnet, und die 2 anderen offen, wie eingezeichnet. Das sind Quellen.

1 weißer Aufgabenmarker wird offen auf das Heiligtum gelegt, wie eingezeichnet. Das ist der Brunnen der Erkenntnis.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

AUSGANG



OFFENE QUELLE

GESCHLOSSENE QUELLE

8B HEILIGTUM

EINGANG

41B KORRIDOR

SONDERREGELN

Wenn er oder es benachbart zu einer Quelle ist, kann ein Held oder Monster diese als Aktion öffnen oder verschließen. Die Figur dreht den roten Aufgabenmarker auf die offene Seite, um anzuzeigen, dass die Quelle geöffnet ist, und auf die verdeckte Seite, um anzuzeigen, dass sie geschlossen ist.

Wenn ein Gefährte benachbart zum Brunnen der Erkenntnis ist, kann er als Aktion ein Mal pro Runde daraus trinken. Jedes Mal, wenn der Gefährte aus dem Brunnen der Erkenntnis trinkt, wird ein Erschöpfungsmarker auf seine Gefährtenkarte gelegt.

BLUTDÜRSTIG

Wenn ein Monster besiegt wird, kann ein zu dem besiegteten Monster benachbartes Monster sofort 1 Angriff- oder Bewegungsaktion ausführen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Goblin-Schamanen auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten). Sobald mindestens 4 Erschöpfungsmarker auf der Gefährtenkarte liegen, kann der Overlord diese Figur stattdessen auf den Eingang stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald 6 Erschöpfungsmarker auf Serenas Gefährtenkarte liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Serenas gesamter Körper glüht mit der sie durchfließenden Magie. Ihre Augen sind geöffnet und sie lächelt strahlend. In eurem Rücken springt einer von Ariads Untertanen hervor und will euch angreifen, doch Serena stellt sich vor euch. Ein Blitz leuchtender Energie zuckt aus ihren Händen und das Fleisch der Kreatur knistert, als sie zurückgeschleudert wird und auf die gegenüberliegende Wand knallt. Ihr schaut bewundernd zu, als sie weiter angreift und die wenigen noch überlebenden Monster mit ihrer neu gefundenen Kraft zermalmt.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 6 Erschöpfungsmarker auf Raythens Gefährtenkarte liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Zwerg lässt einen lauten Rülpsen ertönen und wischt sich den Mund mit seinem Armel ab. Ein sanfter Schein strahlt aus seinen Augen und er zwinkert. Er schwankt vor lauter neuer Kraft, die ihn durchstößt. „Boah!“, sagt er, „von dem Zeugs könnte sich jeder bis oben hin satt saufen! Wir sollten ein oder zwei Krüge davon mitnehmen und verkaufen, da unten in...“ Doch dann verliert sich seine Stimme, als er merkt, dass ihr ihn verärgert anstarrt. „Ist schon gut“, sagt er und versucht die anhaltende Wirkung abzuschütteln, „lasst uns gehen!“

Die Helden haben gewonnen!

Sobald alle 4 Quellen gleichzeitig geschlossen sind oder sobald der Gefährte besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein metallisches Klirren dringt aus der Wand, als die letzte Quelle verschlossen wird. Die leuchtenden Wasser des Brunnens trocknen schnell aus und es bleibt nichts für euren Gefährten zum Trinken übrig. Ein erneuter Schrei kündigt nabende Verstärkung an und ihr könnt nichts gewinnen, wenn ihr hier bleibt, und so sucht ihr schnell das Weiße.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie die Gefährten-Fertigkeitskarte „Heiliger Hammer“ oder „Schattenschleicher“, je nachdem, welchen Gefährten sie steuern.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DAS ZÜNGLEIN AN DER WAAGE

SZENE 1



Obwohl die Erforschung der sudanyanischen Religion nicht an oberster Stelle eurer Prioritätenliste stand, lässt euch der sich abschwächende Zustand der Sonne großes Interesse daran finden, besonders als ihr entdeckt, dass sich ihre vorrangige Verehrung um den Tages- und Nachtzyklus drehte. Es gelingt euch, Details über einen wichtigen Tempel zu finden, der tief im Untergrund versteckt und den Zeremonien der Dunkelheit geweiht sein soll. Obwohl im Laufe der Jahrhunderte verloren und vergraben, scheint er der wahrscheinlichste Ort für Ariads Endzeitritual zu sein.

Ihr brecht in eine alte Gruft ein, in der einer der Hohepriester dieses unterirdischen Tempels zur Ruhe gebettet sein soll. Angeblich soll er einen Schlüssel zu einem Geheimgang mit in sein Grab genommen haben, der zum Tempel führt. Auf dem Deckengewölbe über euch seht ihr einen Satz eingraviert: „Erstrebt das Gleichgewicht aller Dinge, wie Tag und Nacht.“ Das muss eine besondere Bedeutung haben, wahrscheinlich im Zusammenhang mit den vielen glimmenden Steinen in unterschiedlichen Farben, die auf Podesten vor euch ausgebreitet liegen.

„Ihr sucht wohl eine Abkürzung, oder?“ Ariads Stimme ertönt von irgendwo her in eurer Nähe, zusammen mit dem leisen Grollen einiger widerlicher Biester. „Netter Versuch ...“

MONSTER

Ariad, 2 offene Gruppen (1 vom Wasser/kalt und 1 von der Hitze/verflucht).

AUFBAU

Stellt Ariad auf den Ausgang, wie eingezeichnet. Stellt die Wasser/kalt offene Gruppe auf die Waffenkammer. Stellt die Hitze/verflucht offene Gruppe auf die Höhle.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Je 2 rote, weiße, blaue und grüne Aufgabenmarker werden offen ausgelegt, wie eingezeichnet. Legt die übrigen Aufgabenmarker neben den Spielbereich des Overlords. Das sind Gewichte.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Wenn er benachbart zu einem offen liegenden Aufgabenmarker ist, kann ein Held ihn als Aktion aufnehmen. Jeder Held kann nur 1 Gewicht gleichzeitig tragen. Als Aktion kann ein Held, der ein Gewicht trägt, dieses auf einem zu ihm benachbarten mit „X“ markierten Feld absetzen. Auf jedem dieser X-Felder kann nur 1 Aufgabenmarker liegen. Die Helden können Gewichte untereinander austauschen, dafür gelten die üblichen Regeln.

Monster können keine Aufgabenmarker aufnehmen. Falls ein Held, der ein Gewicht trägt, besiegt wird, lässt er den Aufgabenmarker auf seinem Feld liegen.

Die Gewichte haben folgende Werte:

- Blau: 1
- Rot: 2
- Grün: 3
- Weiß: 4

WAAGSCHALEN DER WAHRHEIT

Die mit „X“ markierten Felder stellen die Waagschalen der Wahrheit dar. Die Helden müssen beide Waagschalen mit einem Gewicht von mindestens 6 auf jeder Waage ausbalancieren. Auf beiden Waagschalen muss dasselbe Gewicht liegen und zwar auf den mit „X“ markierten Feldern.

Sobald die Waagschalen ausbalanciert sind, endet das Abenteuer sofort (siehe „Siegbedingungen“).

GEHEIMNISVOLLE WASSER

Wenn sich ein Held aufrappelt oder ihm aufgeholfen wird, während er auf den Geheimnisvollen Wassern ist, wirft er 2 zusätzliche rote Machtwürfel. Außerdem kann Ariad, solange sie auf den Geheimnisvollen Wassern ist, keine  zur Nutzung ihrer Fähigkeiten ausgeben.

SCHWERE HAND

Während dieser Szene erhält jeder von Ariads Angriffen:

: Das vom Ziel des Angriffs getragene Gewicht wird durch ein anderes Gewicht ersetzt, das entweder um 1 schwerer oder um 1 leichter ist (falls verfügbar). Falls das getragene Gewicht bereits den Wert „1“ hat, kann Ariad es zerschmettern. Zerschmetterte Gewichte werden abgeworfen.

Die Anzahl der Gewichte ist durch die vorhandenen Aufgabenmarker limitiert. Falls z. B. schon 5 blaue Aufgabenmarker im Spiel sind, kann Ariad ein Gewicht mit Wert „2“ nicht auf ein Gewicht Wert „1“ reduzieren, da keine blauen Aufgabenmarker mehr verfügbar sind.

Jedes Mal, wenn Ariad ein Gewicht zerschmettert, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Zum Ende jedes eigenen Zuges legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich, falls kein Held ein Gewicht trägt oder falls der einzige Held, der ein Gewicht trägt, sich auf den Geheimnisvollen Wassern befindet.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges legt der Overlord 1 Schadensmarker in seinen Spielbereich. Außerdem würfelt er mit 1 grauen Verteidigungswürfel und legt für jedes gewürfelte  1 Schadensmarker in seinen Spielbereich. Anschließend kann er Schadensmarker dafür benutzen, seine Monstergruppen zu verstärken.

Um zu bestimmen, welche Monster verstärkt werden können, wirft der Overlord 1 braunen Verteidigungswürfel. Falls er eine Leerseite würfelt, kann die Wasser/kalt Gruppe in der Waffenkammer verstärkt werden. Bei jedem anderen Ergebnis kann die Hitze/verflucht Gruppe in der Höhle verstärkt werden.

Der Overlord muss so viele Schadensmarker abwerfen, wie das verstärkende Monster Felder einnimmt. Beispielsweise nimmt ein Arachyura 4 Felder ein und demzufolge muss der Overlord dafür 4 Schadensmarker abwerfen. Der Overlord kann bis zu 2 Monster als Verstärkung aufstellen (Gruppengröße einhalten).

Ariad kann auf Kosten von 3 Schadensmarkern wieder auf den Ausgang gestellt werden.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Waagschalen ausbalanciert sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Waagschalen sind nun im Gleichgewicht und eine Steinwand in der Nähe des Eingangs schimmert und verschwindet dann völlig. Sie gibt einen Seitengang frei. Ihr eilt vorwärts und lauft eine Wendeltreppe hinab, die zu einer kleinen Grabkammer führt, in der sich ein schwerer Steinsarg befindet.

Ariads Viecher sind direkt hinter euch und ihr habt keine Zeit zu verlieren. Ihr wuchtet den schweren Steindeckel beiseite, der auf dem Boden in Stücke zerbricht. In dem Sarg liegt ein vertrockneter Leichnam in von Motten zerfressenen Gewändern. Der tote Priester hält eine schimmernde Metallscheibe in seinen mumifizierten Händen. Als ihr sie an euch nehmt und gerade im Begriff seid, die Flucht zu ergreifen, spürt ihr ein zerrendes Gefühl und der Raum um euch herum löst sich auf.

Eine kühle Brise streicht über eure Haut, als ihr im hohlen Inneren eines halb zerfallenen Gebäudes irgendwo in der Stadt wieder auftaucht. Die Scheibe vibriert mit ihrer Kraft und scheint euch fast schon wieder fortzuziehen. Ihr verstaubt sie schnell und nehmt euch vor, mehr über diesen Gegenstand in Erfahrung zu bringen, bevor er euch wieder irgendwohin schickt, wo ihr gar nicht sein wollt.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 4 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich liegen hat oder es unmöglich ist, die Waagschalen mit den noch zur Verfügung stehenden Gewichten ins Gleichgewicht zu bringen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Magie der seltsamen Waagschalen schwindet, als ein weiterer Gewichtstein zerschmettert wird, und das gesamte Gebäude um euch herum erzittert. Steine und Erde hageln von der bröckelnden Decke herab und schon bald beginnt alles zusammenzustürzen. Ihr wollt nicht lebendig begraben werden und schiebt die Treppen hinauf in die kühle Nacht.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold. Außerdem müssen die Spieler als Finale „Ein Hoffnungsschimmer“ wählen.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP. Außerdem müssen die Spieler als Finale „Endlose Nacht“ wählen.

3B
WAFFENKAMMER

3B

3

GEWICHT - 1



GEWICHT - 2



GEWICHT - 3



GEWICHT - 4



38B
GEHEIMNISVOLLE
WASSER

4

EINGANG

2

ARIAD



AUSGANG

2

5B
HÖHLE



Seit Tagen streift ihr auf der Suche nach Ariad oder ihren erbärmlichen Anhängern durch die Stadt. Die Sonne am Himmel bleibt schwach und fahl und ihr habt das Gefühl, dass es nur eine Frage der Zeit ist, ebe sie völlig erlischt.

Ihr seht flüchtig, wie einige Spinnen durch die Ruinen huschen, und folgt ihnen in den Untergrund. Ihr verfolgt die Spinnen durch mit Fackeln erleuchtete Räume und enge Gänge bis ihr schließlich das Ziel der Spinnen erreicht. Ihr hört einen seltsamen Gesang und spürt, dass die Luft von einer bösatigen Magie durchtränkt ist.

Ihr zieht eure Waffen und stürmt vorwärts, um welch schreckliches Ritual auch immer zu stoppen, als etwas Anderes eure Aufmerksamkeit erregt. Ihr schaut nach oben und seht, dass sich die gesamte hoch über euch gewölbte Decke zu bewegen scheint. Hunderte weitere Spinnen krabbeln auf einem dicken Netz herum, das sich in alle Richtungen erstreckt, sogar bis auf den Boden vor euch. Sie scheinen euch noch nicht bemerkt zu haben und ihr müsst euch vorsichtig bewegen, damit das auch so bleibt.

MONSTER

Ariad. Arachyura. Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Ariad wird wie eingezeichnet benachbart zum Gefängnis aufgestellt. Die Arachyura werden auf den Abfluss und die offene Gruppe auf die Lavagrube gestellt. Die Höhlenspinnen werden zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt (siehe „Fallende Spinnen“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Je 2 rote, weiße, blaue und grüne Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet offen ausgelegt. Das sind Spinnennetze.

Nehmt weiterhin je 1 roten, weißen, blauen und grünen Aufgabenmarker aus dem Vorrat. Diese Aufgabenmarker werden vom Overlord gemischt und verdeckt aufeinander gestapelt im Spielbereich des Overlords ausgelegt, so dass kein Spieler weiß, welcher Marker welche Farbe hat.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Ariad versucht ein Verwandlungsritual durchzuführen. Um mit dem Ritual beginnen zu können, muss sie auf dem mit „X“ markierten Feld sein.

Solange Ariad auf dem X-Feld ist, können Höhlenspinnen und Arachyura ihr beim Ritual helfen. Um das zu tun, können sie mit einer Angriffsaktion auf Ariad zielen. Falls bei dem Angriff ein \blacklozenge gewürfelt wird, kann das Monster dieses dazu benutzen, um 1 Erschöpfungsmarker auf Ariads Hauptmannkarte zu legen. Außerdem gewinnt Ariad so viele \hearts zurück, wie \hearts gewürfelt wurden. Falls bei dem Angriff kein \blacklozenge gewürfelt wird, ist er fehlgeschlagen und alle Würfelresultate werden ignoriert. Nur 1 \blacklozenge kann auf diese Weise pro Angriff eingesetzt werden. Ariad wirft keine Verteidigungswürfel, wenn sie von Höhlenspinnen oder Arachyura angegriffen wird.

Solange mindestens 1 Erschöpfungsmarker auf Ariads Hauptmannkarte liegt, kann sie sich nicht bewegen, nicht bewegt werden und nicht aktiviert werden. Sie kann aber weiterhin Ziel von Helden- und Gefährtenangriffen sein und von ihnen betroffen werden. Ihr Verteidigungswurf hängt von der Anzahl der Erschöpfungsmarker auf ihrer Hauptmannkarte ab:

- 1 Erschöpfungsmarker: 2 braune Verteidigungswürfel
- 2 Erschöpfungsmarker: 2 graue Verteidigungswürfel
- 3 Erschöpfungsmarker: 2 schwarze Verteidigungswürfel

Außerdem ist Ariad, solange mindestens 1 Erschöpfungsmarker auf ihrer Hauptmannkarte liegt, immun gegen alle Zustände.

FALLENDEN SPINNEN

Zu Beginn jeder Spielrunde schaut sich der Overlord heimlich den obersten Aufgabenmarker des Stapels in seinem Spielbereich an. Falls ein Held ein leeres Feld betritt, das benachbart zu einem offen liegenden Aufgabenmarker der angeschauten Farbe ist, deckt der Overlord den obersten Aufgabenmarker des Stapels auf. Dann stellt er 1 Höhlenspinne auf den offenliegenden Aufgabenmarker des Spielplans.

Für den Rest der Spielrunde bleibt der aufgedeckte Aufgabenmarker offen im Spielbereich des Overlords liegen. Der beschriebene Effekt tritt jedes Mal ein, wenn ein Held ein leeres Feld betritt, das benachbart zu einem Aufgabenmarker der passenden Farbe ist. Falls auf dem Marker bereits eine Höhlenspinne sitzt, wird keine weitere daraufgestellt. Wenn alle Marker des Stapels aufgedeckt sind, werden sie wieder verdeckt gemischt und erneut gestapelt.

VERWANDLUNG

Sobald auf Ariads Hauptmannkarte 3 Erschöpfungsmarker liegen, ist das Verwandlungsritual fast beendet und die Monster können ihr nicht länger helfen.

Ab jetzt wird immer zu Beginn des Overlordzuges 1 Erschöpfungsmarker von Ariads Hauptmannkarte entfernt. Wenn keine Erschöpfungsmarker mehr auf der Karte liegen, werden alle Schadensmarker, die sie erhalten hatte, abgeworfen und Ariads Hauptmannkarte und -marker werden durch Hauptmannkarte und -marker der Königin Ariad ersetzt. Falls es nicht genügend leere Felder für den Marker gibt, muss Königin Ariad sofort eine Bewegungsaktion ausführen. Folgendes wird nun laut vorgelassen:

Die riesigste Spinne, die ihr jemals gesehen habt, bricht aus Netzen hervor, die sie von allen Seiten umgeben. Die Farben ihres Borstenkörpers ähneln der Kleidung, die Ariad getragen hat, und ihr erkennt mit Schrecken, dass diese monströse Kreatur niemand sonst ist als die Zauberin selbst. Sie hat sich zu einem grässlichen Ungetüm verwandelt.

Ein barsches, kratzendes Geräusch geht von dem Biest aus und es dauert einen Moment, bis euch bewusst wird, dass es lacht. „Was ist denn los?“, kechzt sie mit einer Stimme, die ebenso widernatürlich wie ihr monsteröser Körper ist. „Bin ich nicht wunderschön?“

Königin Ariad kann den Spielplan durch den Ausgang verlassen.

VERSTÄRKUNG

Zum Ende jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Arachyura auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald Ariad besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr schneidet durch das dicke Netz und versetzt der verwundbaren, immer noch menschlichen Zauberin einen schweren Hieb. Mit einem lauten Schrei reißt Ariad ihre Hände aus dem Netz heraus. Bitterböse schaut sie euch an: „Dann ein anderes Mal“, ruft sie, murmelt eine fremdartige kurze Beschwörungsformel und verschwindet in einem grellen Lichtblitz.

Sobald Königin Ariad besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die massige Spinne lässt einen erbärmlichen Schmerzensschrei ertönen und kriecht rückwärts, während ein dunkelgrünes, ekeliges Sekret aus ihren Wunden quillt. Die Gestalt der Kreatur zuckt und schrumpft und wandelt sich in die ursprüngliche Form der Zauberin zurück. Ihr wollt ihr gerade den Todesstoß versetzen, als euch ein Schwarm ihrer Untertanen von hinten angreift.

Es findet ein kurzer und brutaler Kampf statt und als ihr die letzten kleineren Spinnen erledigt, ist Ariad verschwunden.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald Königin Ariad den Spielplan durch den Ausgang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ariad klatscht euch mit einem ihrer gewaltigen Beine mühelos zur Seite, als sie auf den Höhlenausgang zustrebt. Sie dreht sich noch einmal um. Ihre acht riesigen Augen starren euch hungrig an, als sie zischt: „Noch nicht, meine kleinen Häppchen, aber bald ...“ Ihre Beißzangen triefen vor dunklem Gift. „Sehr bald ...“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, legt er Ariads Hauptmannkarte zurück in die Spielschachtel.

Für den Rest der Kampagne benutzt der Overlord bei jedem Abenteuer, das ihm den Einsatz von Ariad erlaubt, stattdessen Königin Ariad.



IM NETZ DER MACHT

SZENE I

NETZE



AUSGANG

ARIAD



EINGANG



Ein kalter Wind streicht über die Ruinen von Sudanya und die verdunkelte Sonne pulsiert am Himmel – ein sicheres Zeichen für ein weiteres furchtbares Ritual. Wer auch immer diese törichte Handlung begeht, macht keinen Hehl daraus; schwarze Nebel brauen sich zusammen und fließen zur Sonne, was es euch leicht macht, ihren Ursprung zu finden.

Ihr befindet euch vor einer kleinen Lichtung. Geradeaus macht ihr durch einen weiten Torbogen eine Versammlung von Kreaturen aus, hinter der ihr die vermummte Gestalt von Lord Merick Farrow ausmachen könnt. Er steht einer glänzenden Stablrüstung gegenüber: sein von den Toten wiederauferstandener Bruder Sir Alric. Ein pulsierendes, rotes Band aus Energie verbindet die beiden Brüder.

Als ihr näher tretet, erblickt Merick euch sofort. „Nein, dieses Mal nicht!“, schreit er zähnefletschend mit verzerrtem Gesicht. „Dieses Mal wird es klappen, und ich dulde keine Einmischung!“ Er deutet mit einer scharfen Geste auf euch: „Tötet sie alle!“ Die schweren Türen schlagen zu und ein dickes, schmiedeeisernes Schloss schnappt zu. Aber die Tür aufzubrechen und das Ritual zu stoppen ist eure geringste Sorge, denn die Monsterhorde greift euch stürmisch an.

MONSTER

Lord Merick Farrow. Sir Alric Farrow. Goblin-Bogenschützen. Zombies. Elementare. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Lord Merick und Sir Alric Farrow werden wie eingezeichnet auf die Ritualkammer gestellt. Die Zombies werden auf das Alte Schlachtfeld und die offene Gruppe auf den Tümpel gestellt. Die Goblin-Bogenschützen und die Elementare werden zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt (siehe „Verstärkung“ und „Unterstützung herbeirufen“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Während dieses Abenteuers können sich Lord Merick Farrow und Sir Alric Farrow nicht bewegen und nicht bewegt werden, wodurch auch immer.

Während seiner Aktivierung kann Lord Merick Farrow als Aktion sein Ritual fortsetzen. Wenn er das tut, kann der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich legen.

Zum Ende jedes eigenen Zuges kann der Overlord beliebig viele Schadensmarker von den Hauptmannkarten von Lord Merick Farrow und Sir Alric Farrow untereinander austauschen.

UNTERSTÜTZUNG HERBEIRUFEN

Lord Merick Farrow kann als Aktion entweder Zombies oder ein Elementar zu seiner Unterstützung herbeirufen. Falls er Zombies herbeiruft, wird für jeden Held 1 Zombie benachbart zu Lord Merick Farrow oder Sir Alric Farrow aufgestellt. Wenn er ein Elementar herbeiruft, wird 1 Elementar auf den Tümpel gestellt (n beiden Fällen Gruppengröße einhalten).

DIE EISENTÜR

Die verschlossene Tür ist eine mit Runen beschriftete Eisentür, die nicht auf normalem Wege geöffnet werden kann. Wenn ein Held oder Gefährte benachbart zu der Tür steht, kann er als Aktion eine - oder -Probe ablegen. Falls er die Probe besteht, legt er 1 Schadensmarker neben die verschlossene Tür.

Sobald so viele Schadensmarker neben der Tür liegen, wie es Helden gibt, ist das Schloss aufgebrochen und die Tür kann ganz normal geöffnet werden.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf das Feld stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald Lord Merick Farrow oder Sir Alric Farrow besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das die beiden Männer verbindende Energieband schnell mit einem grellroten Lichtblitz auf Merick zurück. Einen Augenblick lang herrscht Stille, dann fällt die Rüstung, die Sir Alrics Seele barg, scheppernd auf dem Boden zusammen. „Nein!“, schreit Merick und stolpert vorwärts, immer noch von roter Energie umwabert.

Ein sanfter weißer Schein dringt aus der unbeweglichen Rüstung, erhebt sich und formt sich zur Gestalt von Sir Alric in seiner vornehmen Kleidung. Merick starrt ehrfürchtig auf den bleichen Geist seines Bruders, der traurig den Kopf schüttelt. „Was sollte ich denn nur tun?“, fragt Merick. „Bitte, sage es mir! Was sollte ich denn nur tun?“ Der Geist gibt keine Antwort, sondern steigt mit einem Ausdruck des Bedauerns aufwärts und entschwindet außer Sicht. „Nein! Nein, komm zurück, Alric!“, ruft der Zauberer und versucht loszurennen. Die Energie um ihn herum pulsiert. er bleibt ruckartig stehen und sieht verwirrt an sich selbst herab.

Das Energieband windet sich rot glühend um Merick, zieht seine Arme und Beine zusammen und schnürt ihm die Luft ab. Er schreit vor Schmerzen und sein Gesicht ist schreckverzerrt, als er euch anstarrt. Es scheint, als wolle er versuchen um Hilfe zu rufen, aber ihr hört nur Ariads Stimme in euren Gedanken flüstern: „Dann eben nur der eine.“ Ohne einen Laut von sich zu geben, sackt Lord Mericks Körper in grellem Rot auf und verschwindet.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 13 Erschöpfungsmarker im Spielbereich des Overlords liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Ja ... ja!“, ruft Lord Merick laut, als seine Kraft durch das Energieband in seinen Bruder strömt. Sein Gesicht ist in wilder Erwartung verzerrt und ihr versucht weiterhin euch zu ihnen vorzukämpfen, als ein Lichtblitz das Ritual beendet. Vor Anstrengung schwer atmend wandelt sich Mericks Freude schnell in Verwirrung, als er bemerkt, wie sich das Energieband erneut formt. „Was ...?“ beginnt er zu fragen, ehe er vorwärts gezerrt wird.

„Was denn? Nein! Was geht hier vor?“, ruft Merick, während er weiter gegen das Band kämpft, das ihn unaufhörlich zu seinem regungslosen Bruder zieht. Er gerät in Panik und schleudert mit Magieblitzen um sich. Er fällt zu Boden und versucht sich auf dem glatten Marmorboden festzukrallen.

Lord Merick schreit, als er mit einem letzten Schlag gegen die Rüstung seines auferstandenen Bruders knallt. Sein Körper erglüht rot, als die teuflische Hexerei ihn dort hineinzieht. Bilder der beiden Brüder flimmern einen Moment lang auf und ab, wobei das kalte Nichts von Alrics Rüstung und Lord Mericks elender Schrecken zu sehen sind. Er versucht noch weiter gegen das dunkle Ritual zu kämpfen, auf das er sich in seiner Dummheit eingelassen hat.

„Gut, gut“, hallt Ariads Stimme in den Raum hinein. „Diese beiden sind schon gut genug“, sagt sie, als die Zwillingseelen aufschwimmen und mit knisternder roter Energie verschwinden.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Overlordkarte „Zwillingsseele“.



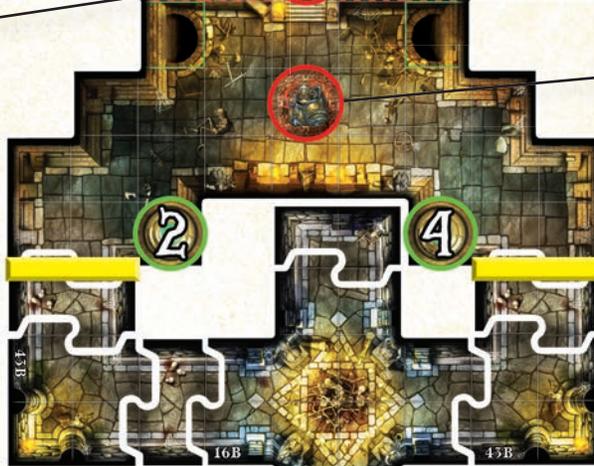
FEUER UND SCHWEFEL

SZENE I

37B
RITUAL-
KAMMER

LORD MERICK FARROW

SIR ALRIC FARROW



36A
ÄLTES
SCHLACHTFELD



10A
FELD



3

12A
TÜMPEL

2



EINGANG



Während der Tage eurer Suche nach Ariad und des Vordringens durch die schwindelerregenden Labyrinthbe des unterirdischen Tunnelsystems wird die schwachbrote Sonne von dem schwarzen Himmel geschluckt, wodurch das gesamte Land in völliger Dunkelheit liegt. Das furchtbare Ritual ist beendet, aber vielleicht ist seine Wirkung nicht dauerhaft. Möglicherweise habt ihr noch etwas Zeit, das Sonnenlicht zurückzubringen.

Viele Male, wenn zahllose eingestürzte Tunnel euren Weg blockieren, denkt ihr daran, alle Hoffnung aufzugeben und umzukehren. Nachdem ihr tagelang blind über die sich windenden Wege gekrochen seid, trefft ihr auf das obere Ende einer ausgetretenen, in den Fels gebauenen Treppe. An ihrem unteren Ende seht ihr den befreiten Tempel vor euch liegen.

Das Summen von Energie liegt in der Luft und in dem Hauptsaal könnt ihr die böse Zauberin Ariad sehen. Sie zittert, während kleine Schimmer goldenen Lichts durch ihre Haut flackern, die bald durch dunkle, um sie herum wirbelnde Magie erstickt werden. Es scheint, als habe sie die Kraft der Sonne in sich aufgesogen. Wenn ihr sie nur irgendwie besiegen und diese Kraft wieder befreien könntet ...

Ariad schaut auf und lächelt, als sie euch erblickt. „Ah, ihr kommt spät. Ich habe mir schon Sorgen um euch gemacht ...“

MONSTER

Ariad. Lord Merick Farrow. Splig. Serena oder Raythen.

Ettins. Aas-Drachen. Höhlenspinnen. Arachyura. 1 offene Gruppe.

Wenn der Overlord „Im Netz der Macht“ gewonnen hat, wird Ariad durch Königin Ariad ersetzt.

Wenn die Helden „Lasst die Wahrheit begraben bleiben“ gewonnen haben, ist Splig nicht anwesend.

AUFBAU

Ariad, Lord Merick Farrow, Splig und Serena oder Raythen werden im Thronsaal auf oder benachbart zu den mit „X“ markierten Feldern platziert. Die offene Gruppe wird auf die Treppe gestellt. Die Ettins, Aas-Drachen, Höhlenspinnen und Arachyura werden zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt (siehe „Verstärkung“).

1 roter Aufgabenmarker wird offen auf die Ettin-Monsterkarte gelegt. Weiterhin wird 1 blauer Aufgabenmarker offen auf die Arachyura-Monsterkarte, 1 weißer Aufgabenmarker offen auf die Aas-Drachen-Monsterkarte, und 1 grüner Aufgabenmarker offen auf die Höhlenspinnen-Monsterkarte gelegt. Diese Marker stellen die zusätzlichen Fähigkeiten dar, über die diese Monster verfügen.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Nehmt je 1 roten, weißen, blauen und grünen Aufgabenmarker. Die Aufgabenmarker werden vom Overlord gemischt und wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt, so dass kein Spieler weiß, welcher Marker an welcher Stelle liegt. Das sind die Elementarsteine.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

In diesem Abenteuer hat Ariad 10 zusätzliche Lebenspunkte pro Held. Außerdem hat sie folgende Fähigkeiten:

- **Erdschild (Grün):** Die Monster erhalten 1 zusätzlichen schwarzen Verteidigungswürfel.
- **Brennende Macht (Rot):** Bei jedem Angriff der Monster wird zum Ergebnis 1 hinzugezählt.
- **Wasser-Explosion (Blau):** Für jeden Angriff der Monster gilt „: Gelähmt“ (falls dieser Angriff 1 zufügt (nach Verrechnung der), wird das Ziel gelähmt).
- **Luftgestalt (Weiß):** Das Monster kann nur von Angriffen benachbarter Figuren betroffen werden.

Jedes Monster verfügt außerdem über die Fähigkeit, die der Farbe des Aufgabenmarkers auf seiner Monsterkarte entspricht, mit Ausnahme der normalen Höhlenspinnen.

Wenn ein Held benachbart zu einem verdeckten Aufgabenmarker ist, kann er ihn als Aktion aufdecken und aufnehmen.

Wenn ein Held, der einen Elementarstein trägt, benachbart zu Ariad oder dem entsprechenden Monster ist, kann er als Aktion den Aufgabenmarker abwerfen. Das benachbarte Monster erleidet 10 und der Overlord wirft den entsprechenden Aufgabenmarker ab. Ariad und alle Monster können die dieser Farbe entsprechende Fähigkeit nicht mehr nutzen.

NETZE DER TÄUSCHUNG

Wenn ein Hauptmann benachbart zu einem niedergestreckten Helden ist, kann er als Aktion 1 Erschöpfungsmarker auf den benachbarten Heldenmarker legen. Der niedergestreckte Held wird nun eingesponnen. Er kann sich weder aufrappeln noch kann ein Held ihm aufhelfen, solange er eingesponnen ist.

Wenn ein Monster benachbart zu einem eingesponnenen Helden ist, kann es ihn als Aktion aufnehmen, wobei die normalen Regeln für das Tragen von Aufgabenmarkern gelten.

Wenn ein Held benachbart zu einem eingesponnenen Helden ist, der nicht von einem Monster getragen wird, kann er als Aktion den Erschöpfungsmarker von dem benachbarten Heldenmarker entfernen. Der niedergestreckte Held ist dann aus dem Netz befreit.

DIE SCHWARZE GRUBE

Wenn ein Monster, das einen eingesponnenen Helden trägt, benachbart zu einem Grubenfeld ist, kann es ihn als Aktion dort hineinwerfen. Der eingesponnene Held wird getötet und dauerhaft aus dem Spiel genommen.

Ebenso wird ein Held, der in einer Grube eingesponnen wird, getötet und dauerhaft aus dem Spiel genommen. Dies ist schließlich der Endkampf!

VERSTÄRKUNG

Zum Ende jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 Elite-Monster aufstellen, das in diesem Abenteuer noch nicht aufgestellt wurde. Er kann 1 Elite-Ettin auf den Beschwörungskreis stellen, 1 Elite-Arachyura auf den Thronsaal, 1 Elite-Aas-Drache auf den Vorraum oder 1 Elite-Höhlenspinne (mit 3 normalen Höhlenspinnen) auf die Folterkammer.

Diese Monster werden aus dem Abenteuer entfernt und beiseite gestellt, wenn sie besiegt werden. Sie können nicht mehr als Verstärkung aufgestellt werden.

In einem Spiel mit nur 2 Helden wird 1 normaler Ettin, 1 normaler Aas-Drache oder 1 normale Arachyura aufgestellt statt des entsprechenden Elite-Monsters. Außerdem wird statt 3 nur 1 normale Höhlenspinne zusammen mit dem Elite-Monster aufgestellt.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald Ariad bzw. Königin Ariad besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr holt zu einem fürchterlichen, endgültigen Hieb aus. Ariad schreit rückwärts taumelnd schmerzgefüllt auf, bevor sie auf dem glatten Marmorboden zusammenbricht. Wie Speere schießen Sonnenstrahlen durch ihr aufgeschlitztes Fleisch. Die dunkle Energie, die sie umgibt, kann sie nicht aufhalten.

„Nein ...“, flüstert Ariad, als ihr Körper zu glühen beginnt, bis er in grellem Gelb erstrahlt. „Nein!“ Ihr markerschütternder Schrei wird von einem obenbetäubenden Summen übertönt. Ihr schließt eure Augen, als das Licht zu einem blendenden, versengenden Weiß anschwillt. Als es abklingt, ist dort, wo Ariad stand, nur noch ein schwarzer Brandfleck übrig.

Euer Rückweg durch die unterirdischen Gänge dauert lange und trotz eurer Zuversicht seid ihr nicht ganz sicher, was ihr vorfinden werdet, wenn ihr die Oberfläche wieder erreicht. Alle eure Zweifel waren richtig. Als ihr in den kühlen Morgen hinaustrtretet, glänzt eine prächtige gelbe Sonne am blauen, wolkenlosen Himmel.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald alle Helden getötet sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr liegt in der schwarzen Grube und windet euch und kämpft gegen das schreckliche Netz, das euch gefangen hält, aber alle eure Bemühungen sind erfolglos. Ihr fühlt Ariads böse Magie um euch herum und wie sie langsam in euch einfließt.

Trappelnde Geräusche kommen von irgendwo her aus der Nähe, mit Sicherheit ein Zeichen eures nahen Endes. Als die Kreaturen mit hungrigem Gezätscher näher kommen ist euer einziger Trost, dass ihr nicht euer Versagen und die ewige Dunkelheit auf der Oberwelt ertragen müsst.

Der Overlord hat gewonnen!

BELohnUNGEN

Dies ist das letzte Abenteuer. Wer dieses Abenteuer gewonnen hat, hat auch die gesamte Kampagne gewonnen!

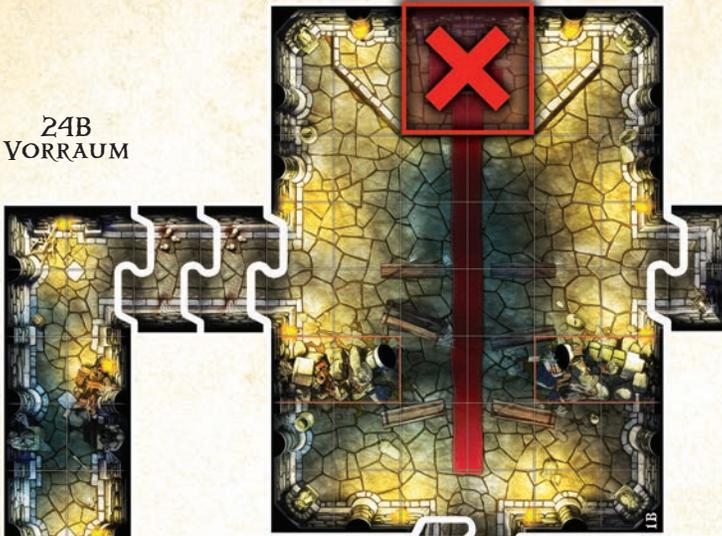
ENDLOSE NACHT

FINALE I

IB
THRONSAAL

ELEMENTARSTEINE

24B
VORRAUM



IIB
FOLTERKAMMER



36B
SCHWARZE
GRUBE



8B
BESCHWÖRUNGS-
KREIS



EINGANG

39B
TREPPEN





Während Ariads Ritual wird die Oberfläche der Sonne weiterhin von seltsamen Fäden umspinnen. Das magere Tageslicht ist kaum mehr als ein dunkelroter Schimmer und ihr glaubt, dass es nur noch wenige Stunden dauern kann, bis sie völlig erlischt.

Das war also der Geheimgang zum Tempel: Diese Metallscheibe, die ihr erhalten habt. Es braucht geraume Zeit und Mühe, bis ihr ihre Funktionsweise vollständig enträtselt habt: Sie transportiert ihren Träger entweder zum ehemaligen Haus des Priesters oder zum unterirdischen Tempel. Darauf bedacht, ihre möglicherweise begrenzte Energie nicht zu verschwenden, eilt ihr zu der verfallenen Hütte zurück, in der einst jener Priester lebte.

Ihr aktiviert die Scheibe und spürt erneut dieses vertraute, ziehende Gefühl. Die Welt um euch herum verschwimmt und ihr findet euch in einem finsternen, übel stinkenden Raum wieder. Im Schein eines Blitzes seht ihr eine Horde furchtbarer Untoter direkt vor euch stehen. Sie blockieren die eine Ausgangstür, an der ein kunstvoll gefertigtes Schloss hängt.

MONSTER

Ariad. Lord Merick Farrow. Spig. Serena oder Raythen. Zombies. 4 offene Gruppen.

Wenn der Overlord „Im Netz der Macht“ gewonnen hat, wird Ariad durch Königin Ariad ersetzt.

Wenn die Helden „Lasst die Wahrheit begraben bleiben“ gewonnen haben, ist Spig nicht anwesend.

AUFBAU

Ariad und 1 Hauptmann nach Wahl des Overlords werden auf dem Ausgang platziert. Die Zombies werden im Beschwörungskreis auf den mit „X“ markierten Feldern aufgestellt.

Der Elite-Zombie ist Goligeth. Goligeth hat 5 zusätzliche Lebenspunkte pro Held. Außerdem kann Goligeth auf 2 Helden gleichzeitig zielen, wenn er die Monsteraktion Würgegriff ausführt.

Alle anderen Hauptmänner werden zu Beginn des Spiels noch nicht aufgestellt.

Nehmt je 1 roten, blauen, grünen und weißen Aufgabenmarker und platziert je 1 davon offen auf jeder Monsterkarte der offenen Monstergruppen.

Nehmt je 1 roten, weißen, blauen und grünen Aufgabenmarker, die der Overlord mischt und aufgedeckt auf die eingezeichneten Felder verteilt. Das sind magische Zeichen.

Stellt jede offene Gruppe auf das Spielplanteil, auf dem der Aufgabenmarker gleicher Farbe liegt wie der Aufgabenmarker auf der Monsterkarte dieser Gruppe.

Die Helden steuern ihren Gefährten.

SONDERREGELN

Die Türen in diesem Abenteuer sind durch magische Runen verriegelt, und können nicht auf normale Weise geöffnet werden. Ein zu einer verriegelten Tür benachbarter Held kann als Aktion entweder eine - oder -Probe ablegen. Falls die Probe gelingt, wird 1 Schadensmarker neben die Tür gelegt. Sobald neben der Tür so viele Schadensmarker liegen, wie Helden im Spiel sind, ist die Tür entriegelt und kann auf normale Weise geöffnet werden.

Sobald die erste verriegelte Tür geöffnet wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der riesige unterirdische Tempel liegt ausgebreitet vor euch. Durch mehrere Seitenöffnungen könnt ihr Ariads grässliche Monster herumpirschen sehen, aber sie scheinen hinter Vorhängen aus Energie gefangen zu sein. Aus einem Raum hinter dem Hauptsaal dringt ein greller Lichtschein, so blendend und verstörend wie die Sonne selbst.

Ariad steht in einem benachbarten Raum und lächelt, als sie euch sieht. „Ihr habt schon alle meine kleinen Geschenke hinter euch gelassen, und seid trotzdem noch viel zu früh. Hmm ... was können wir nur mit der vielen Zeit anfangen?“

MAGISCHE ZEICHEN

Die Aufgabenmarker in diesem Abenteuer sind magische Zeichen, welche die Bewegungsfreiheit der Monster einschränken. Ein Monster kann nicht auf ein Spielplanteil ziehen, auf dem ein Aufgabenmarker liegt. Außerdem kann ein Monster, das sich bereits auf einem Spielplanteil befindet, auf dem ein Aufgabenmarker liegt, dieses nicht verlassen.

Wenn er benachbart zu einem magischen Zeichen ist, kann ein Hauptmann als Aktion 1 Erschöpfungsmarker auf den Aufgabenmarker legen. Sobald ein zweiter Erschöpfungsmarker darauf gelegt wird, wird der Aufgabenmarker vom Spielplan entfernt.

Falls keine Aufgabenmarker mehr auf dem Spielplan liegen, legt der Overlord zum Ende jedes eigenen Zuges einen Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich.

PLÜNDERUNG DER TOTEN

Jedes Mal, wenn ein Elite-Monster einer offenen Gruppe besiegt wird, kann der ihm am nächsten stehende Held (bei mehreren gleich nah stehenden nach Wahl der Helden) 1 Suchkarte ziehen.

TÖDLICHE VERLETZUNGEN

Zum Ende jedes eigenen Zuges legt der Overlord für jeden niedergestreckt liegenden Helden 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Sobald 5 Erschöpfungsmarker im Spielbereich des Overlords liegen, ist das Abenteuer sofort zu Ende (siehe „Siegbedingungen“).

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 2 normale Zombies auf die mit „X“ markierten Felder des Beschwörungskreises stellen (Gruppengröße einhalten).

Zu Beginn jedes eigenen Zuges kann der Overlord 1 noch übrigen Hauptmann seiner Wahl auf den Eingang stellen. Wenn ein Hauptmann besiegt wird, legt der Overlord die entsprechende Hauptmannkarte in die Spielschachtel zurück.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald alle Helden auf den mit „X“ markierten Feldern des Thronsaals stehen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Wie aus einem Guss arbeitet ihr zusammen und zerbricht das Gefäß, das die Sonnenenergie enthält. Grelles Licht versengt die unmittelbare Umgebung. Ihr müsst eure Augen bedecken, während ihr nach der Metallscheibe tastet und der Raum zu rumpeln beginnt.

Nach nur wenigen Augenblicken steht ihr wieder auf der Oberfläche der Ruinenstadt, in der Hütte des Priesters. Dumpfe Erschütterungen durchrütteln alles in eurer Umgebung, als die unterirdischen Tunnel nach und nach zusammenbrechen, aber das beunruhigt euch nicht weiter. Eine helle, wunderschöne Sonne geht langsam am Horizont auf.

Wenn die Helden Serena steuern, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr könnt Serenas Lied fast aus ihr herausströmen fühlen, als sie in die wiederbelebte Sonne blickt. Sie dreht sich um und lächelt. „Ich danke euch“, hört ihr sie erstmals mit klarer Stimme sprechen, „ich danke euch sehr!“

Wenn die Helden Raythen steuern, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Zwerg zwinkert in dem hellen Tageslicht und runzelt die Stirn. „Keine tolle Belohnung, wenn ihr mich fragt ...“, murmelt er und streicht seine zerknitterte Kleidung glatt. „Ich schätze, ihr Kerle habt nicht mal 'ne Münze oder zwei für meine Dienste übrig ...“ Als er eure Reaktion bemerkt, verliert sich seine Stimme. „Jaja, ist schon in Ordnung.“ Er hält seine Hände hoch und grinst. „Man wird ja wohl mal fragen dürfen, oder?“

Die Helden haben gewonnen!

Sobald 5 Erschöpfungsmarker im Spielbereich des Overlords liegen, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als der erste eurer Gruppe fällt, rennen die Überlebenden zu dem gegenüberliegenden Raum und versuchen das Artefakt zu zerstören, das die Sonnenenergie enthält. Doch ihr seid nicht stark genug und werdet schnell von Ariads Truppen überwältigt.

Geschlagen und gedemütigt, werdet ihr gezwungen der Verdunkelungszeremonie weiter zuzusehen. Die scheußliche Zauberin sang die Sonnenenergie in sich auf. Einige Male sieht es fast so aus, als würde sie vor lauter wilder Energie fast bersten. Doch dann findet das Ritual schließlich sein dunkles Ende.

Nachdem es endlich vorüber ist, wirbelt eine dunkle und schreckliche Energie um sie herum. Sie schlendert zu euch herüber und sieht euch an. „Macht euch keine Sorgen“, flüstert sie und kommt euch nahe, „ich habe euch nicht vergessen.“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Dies ist das letzte Abenteuer. Wer dieses Abenteuer gewonnen hat, hat auch die gesamte Kampagne gewonnen!

EIN HOFFUNGSSCHIMMER

FINALE 2

1B
THRONSAAL

MAGISCHE ZEICHEN



EINGANG

AUSGANG

8B
BESCHWÖRUNGS-
KREIS

MONSTERBESCHREIBUNGEN



Volucrix-Jäger: Die Herkunft dieser erschreckenden Kreaturen bleibt ein ungelöstes Rätsel, das kein auch nur halbwegs vernunftbegabter Forscher je freiwillig ergründen würde. Da ihr einziger Zweck und Vorsatz in nichts anderem als dem sinnlosen Abschlichten anderer Wesen besteht, erscheinen diese klingengespickten Schreckgestalten nahezu unaufhaltsam zu sein, besonders wenn sie in großer Anzahl auftreten.



Goblin-Schamane: Niemand weiß genau, wie es die dümmliche Rasse der Goblins geschafft hat, Magie zu entdecken und zu benutzen. Doch die Ergebnisse sprechen für sich. Obwohl dumpf, brutal und ohne Zweifel böse, haben diese Goblin-Schamanen unter Beweis gestellt, dass sie gleichermaßen schrecklich und effektiv sind und eine Macht besitzen, die weit über ihre Geisteskraft hinausgeht, wie die meisten glauben.



Arachyura: Es dauert viele, viele Jahre in den tiefsten Höhlen des Untergrunds, bis eine einfache Spinne zu solch absurder Größe mutiert. Aber bisher hat ihre zurückgezogene Lebensweise nur selten dazu geführt, dass ihnen jemand begegnet ist. Warum diese furchtbaren Kreaturen aus ihren dunklen Höhlen hervorgekrochen sind, weiß man nicht, aber es ist ein schlechtes Zeichen für alle auf der Oberfläche wohnenden Völker.



Aas-Drachen: Als Aasfresser am unteren Ende der Nahrungskette sind die Aas-Drachen auf Elend und Verderb angewiesen. Sie sind oft neben Gewässern anzutreffen und eher nachtaktiv, aber diese grässlichen Kreaturen sind auch bestens in der Lage, ihre Gewohnheiten anzupassen, wenn es in der Nähe etwas zu fressen gibt, auch wenn noch eine gehörige Portion Leben in dem bedauernswerten Wesen steckt ...



CHARAKTERBESCHREIBUNGEN

HELDEN

Ulma Grimstone: Als Zwergin mit jahrzehntelanger Erfahrung bei alchemistischen Experimenten fällt es Ulma Grimstone schwer, sich daran zu erinnern, wann sie zuletzt so etwas wie Augenbrauen hatte. In letzter Zeit verbringt sie allerdings viel Zeit draußen auf der Suche nach seltenen, neuen Zutaten und ihre Fertigkeiten werden von Tag zu Tag besser. Am besten noch, findet sie, ist es, dass bei ihren ältesten Testobjekten die Fingernägel und Zähne wieder zu wachsen beginnen.

Logan Lashley: Logan Lashley ist bestimmt niemand, der sich freiwillig aus reiner Herzensgüte für eine Arbeit aufdrängt. Er arbeitet lieber für denjenigen, der am meisten zahlt, und er erkennt eine gute Gelegenheit, wenn er sie sieht. Er war schlau genug, um großen Reichtum anzuhäufen, damit er unbekümmert leben kann. Aber er geht seinem Gewerbe immer noch aus purem Spaß daran nach. Obwohl Loyalität nicht gerade hoch oben auf der Liste seiner Eigenarten steht, weiß er den Wert eines treuen Gefährten zu schätzen, oder auch eines lebenden Schildes oder eines Sündenbocks ...

Dezra, die Schändliche: Tiefe Faszination und Geschick im Umgang mit dunkler Magie haben Dezra ihr Leben lang ein bisschen zu einer Außenseiterin abgestempelt. Doch das hat sie nie bekümmert. Ihrer Eigenart und Angewohnheit, die Leute anzustarren, als wolle sie sie bei lebendigem Leibe sezieren, hat sie den Beinamen „die Schändliche“ zu verdanken. Ihre seltsamen Neigungen haben schon oft dazu geführt, dass die Leute gewaltsam ihre Abreise erzwangen. Aber auch das bekümmert sie nicht. Für Dezra war es schon immer viel wichtiger, die Geheimnisse des Fleisches und der Magie zu entdecken als die Eitelkeiten des artigen Bürgertums. Keine Macht der Welt könnte sie je davon abhalten, ihrer morbiden Neugier nachzugehen.

Kundschafter Durik: Seit seiner Jugend schon fühlte sich Durik in der Wildnis wesentlich wohler, als in irgendeiner Stadt oder einem Dorf.

Für ihn gibt es nichts Besseres, als das weiche Gras unter seinen Füßen und eine kühle Brise in einer sternenklaren Nacht.

So hat er sich immer wieder als wertvoller Fährtsucher und Führer erwiesen, der stets selbst in den unwirtlichsten Gegenden Unterschlupf und Verpflegung findet, einen sicheren Pfad in der dunkelsten Nacht aufspürt, und sich gegen die tödlichen Gefahren der Wildnis verteidigt.

HAUPTMANN

Ariad: Eine böse, äußerst schlaue Zauberin. Ariad wird sich durch nichts aufhalten lassen, die Welt und ihre Bewohner in völlige Finsternis zu stürzen. Obwohl ihre Motive unbekannt sind, bleibt sie ein gefährlicher Feind, der nicht unterschätzt werden sollte.

GEFÄHRTEN

Raythen: Er ist dem sicheren Tod des Massakers der Dunwarr-Expedition entkommen und dieser clevere Schurke hat eines begriffen; je höher das Risiko, desto größer die Belohnung. Er lässt sich nicht leicht abschrecken und weiß, dass es etwas Wertvolles in Sudanya geben muss, um eine derartige Feindseligkeit hervorzubringen. Welche Reichtümer dort auch zu finden sein mögen, Raythen muss einfach nur eine andere Gruppe von Trotteln finden – oder besser tapferer Helden – die fähig ist, ihn dorthin zu bringen.

Serena: Diese friedfertig scheinende Priesterin der sudanyanischen Kultur hat viele Jahre lang allein in der Wildnis gelebt und ihre Tage mit den einfachsten Bedürfnissen des Überlebens und endloser Meditation verbracht. Schön und mächtig, weiß sie, dass die Zeit gekommen ist. Sie wird gerufen, um der alten Stadt zu dienen, und sie hat nicht die Absicht, ihre Pflicht zu vernachlässigen.



Labyrinth des Verderbens

Gewissagtes
Zusammenreffen

Auferstanden
von den Toten

Die Wut des Sturms

Tief im Nebel

Pyllia
Karawanenlager

Hugin's
Hügelgrab

Gehemnisse in Stein

Im Herzen der Wildnis

Feuer und Schwefel

Rückeroberung

Intermezzo

Ganovenlehre

Im Netz der Macht

Der Brunnen
der Erkenntnis

Das Zongeln
an der Waage

Last die Wahrheit
begaben bleiben

Finale

