DESCENT®

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

ROSTENDE KETTEN

SPIELREGELN UND QUESTHANDBUCH

Spielmaterial

8 Plastikfiguren

6 Befleckt-Karten

1 Dienerkarte und -marker

16 Klassenkarten

3 Reliktkarten

9 Marktkarten

6 Monsterkarten

3 Hauptmannkarten und -marker

4 Zustandskarten

(mit 5 Zustandsmarkern)

1 Aufgabenmarker

1 Personenmarker

8 Overlordkarten

2 Reiseereigniskarten

15 Spielplanteile

2 Alte-Wand-Marker

(mit 2 Plastikfüßen)

8 Marker für zerfallendes Gelände

16 Schadensmarker

8 Heldenmarker

Rostende Ketten

Seit dem Beginn eurer Reise in die Nebellande, jenes dunkle und Unheil verkündende Land des Verräters Waiqar, scheinen Jahre vergangen zu sein. Es ist beinahe unmöglich in diesem Land zu überleben, aber nach einer langen und verwirrenden Reise schien es, als hättet ihr einen Ausweg gefunden.

Aber ihr wurdet von dem gnadenlosen Vampir Kyndrithul befleckt und andere Kräfte haben Interesse an euch und dem Vampir gezeigt. Wird euch sein Tod letztendlich von seinen Fesseln befreien? Können die Ketten, die euch an diese Lande binden, jemals wirklich zerstört werden?

Spielvorbereitung mit dieser Erweiterung

Jede Erweiterung für ***Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*** kann beliebig mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen kombiniert werden. Laufende Kampagnen sollten beendet werden, bevor ihr Spielmaterial aus ***Rostende Ketten*** zu ***Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*** hinzufügt.

Vor dem ersten Spiel mit dieser Erweiterung müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden.

1. **Einfügen der Erweiterungskarten:** Fügt die neuen Zustands-, Klassen-, Markt-, Relikt-, Monster-, Overlord-, Reiseereignis- und Hauptmannkarten dem Vorrat verfügbarer Karten hinzu.
2. **Vorbereitung der neuen Karten:** Kombiniert die Befleckt-Karten aus dieser Erweiterung mit denen aus anderen Erweiterungen. Wenn keine andere Erweiterung verfügbar ist, die Befleckt-Karten enthält, wird ein neues Deck aus den Karten in dieser Erweiterung erstellt.

   Legt die Diener-Karte in die Spielschachtel, bis sie benötigt wird.
3. **Einfügen des übrigen Spielmaterials:** Fügt die Marker, Monsterfiguren und Spielplanteile dieser Erweiterung den jeweiligen Vorräten hinzu.

Eine epische Geschichte

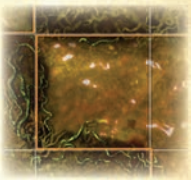
Diese Erweiterung führt eine aus einem Akt bestehende Kampagne namens „Rostende Ketten“ ein. Im Gegensatz zu früheren Kampagnen wird hier eine vollständige Geschichte in einem einzigen Akt erzählt.

Die Erweiterung ***Rostende Ketten*** kann auch mit ***Nebel von Bilehall*** (einer bereits veröffentlichten Erweiterung) zu einer größeren Kampagne aus zwei Akten kombiniert werden. Die Geschichten dieser beiden Erweiterungen bilden dann eine gemeinsame Erzählung. Die Anleitung für die Kombination der beiden Kampagnen befindet sich auf Seite 8.

Regeln der Erweiterung Rostende Ketten

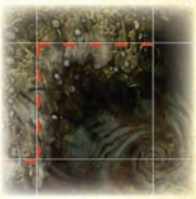
In den folgenden Abschnitten findet ihr die Regeln für das neue Spielmaterial aus ***Rostende Ketten***.

Schlammiges Gelände



Schlammfelder haben eine orangefarbene Umrandung. Wie bei Wasserfeldern muss eine Figur, die ein Schlammfeld betritt, 1 zusätzlichen Bewegungspunkt einsetzen oder sie kann dieses Feld nicht betreten. Sobald eine Figur ihren Zug oder ihre Aktivierung so beginnt, dass jedes Feld, das sie belegt, ein Schlammfeld ist, beträgt ihre Geschwindigkeit 1 und kann bis zum Ende dieses Zuges oder dieser Aktivierung nicht über 1 hinaus erhöht werden.

Höhenunterschiede



Höhenunterschiede werden durch gestrichelte rote Linien entlang der Kante von Feldern dargestellt. Diese Linien, auch Höhenlinien genannt, blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie. Eine Figur kann sich nicht über eine Höhenlinie hinweg bewegen, aber ihre Sichtlinie wird nicht unterbrochen.

Nachbarfelder, die durch eine Höhenlinie voneinander getrennt sind, gelten weiterhin als benachbart. Wenn aber eine Figur einen *Nahkampf*-Angriff auf eine Figur auf der anderen Seite einer Höhenlinie ansagt, **wirft das Ziel des Angriffs auf der anderen Seite der Höhenlinie einen zusätzlichen schwarzen Verteidigungswürfel**. Wenn die angreifende Figur das Schlüsselwort **Weitreichend** oder **Ausgedehnt** hat, erhält das Ziel den Verteidigungsbonus nicht.

Bei der Bewegung großer Monster blockieren Höhenlinien die Bewegung. Sobald die Bewegung großer Monster aber beendet oder unterbrochen wird, dürfen große Monster auf Felder mit Höhenunterschied gestellt werden, vorausgesetzt, diese Felder sind leer. So kann ein großes Monster zum Beispiel zwei leere durch eine Höhenlinie voneinander getrennte Felder belegen. Eine Figur mit der Fähigkeit Fliegen darf sich über Höhenlininen hinwegbewegen.

Hinweis: Wenn an einer Ecke eine Höhenlinie und eine Wand (schwarzer Rand eines Spielplanteils) zusammentreffen, kann sich eine Figur nicht diagonal über den Höhenunterschied dieser Ecke bewegen.

Alte Wand

Diese Erweiterung enthält ein neues Spielelement, die sogenannte **Alte Wand**. Eine Alte Wand wird genau wie Türen in einem Abenteuer aufgebaut und ist im Quest-Handbuch von ***Rostende Ketten*** als blaues Rechteck eingezeichnet. Alte Wände können nicht wie Türen geöffnet und geschlossen werden. Figuren können durch Alte Wände keine Sichtlinie ziehen und sie können auch keine Felder durch sie hindurch zählen. Felder, die durch Alte Wände voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart.

Zerfallendes Gelände

In dieser Erweiterung wird eine neue Art von Geländemarker eingeführt, die sogenannten Marker für zerfallendes Gelände. Marker für zerfallendes Gelände werden zu Beginn wie auf den Abenteuer-Spielplänen im Quest-Handbuch für ***Rostende Ketten*** angegeben auf den Spielplan gelegt. Wenn sie neben eine Alte Wand gelegt werden, müssen die Marker möglicherweise gedreht werden, um optimal zu passen.

Ein Feld, das zerfallendes Gelände enthält, verliert alle anderen Geländearten. Jedes Mal wenn ein Held ein Feld mit zerfallendem Gelände betritt, darf er eine - oder -Probe seiner Wahl ablegen. Wenn die Probe misslingt oder er sich entscheidet sie nicht abzulegen, entfernt er den Marker für zerfallendes Gelände vom Spielplan und erleidet die Effekte des anderen Geländes dieses Feldes wie üblich. Wenn das aufgedeckte Gelände 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zum Betreten erfordert, erleidet dieser Held stattdessen 1 . Wenn sich eine Figur auf einem Feld befindet, das zerfallendes Gelände enthält, können andere Figuren dieses Feld nicht betreten.

Mischklassen

In ***Rostende Ketten*** wird eine neue Art Klassendeck für die Helden eingeführt: die Mischklassen. Mischklassen erlauben einem Helden eines Archetyps, eine zweite Klasse zu wählen, die zu einem anderen Archetyp gehört.

Sobald ein Spieler während der Vorbereitung des Helden eine Mischklasse wählt, erhält er durch die Grundfertigkeitskarte, die zu dieser Mischklasse gehört, die Anweisung, ein weiteres Standard-Klassendeck zu wählen, das zu einem anderen Archetyp gehört. Die Grundfertigkeitskarte gibt an, aus welchen Standard-Klassendecks er dabei auswählen kann. **Bei der Wahl einer zusätzlichen Klasse kann der Spieler keine weitere Mischklasse wählen**.

Nach der Wahl des zusätzlichen Standard-Klassendecks erhält der Spieler die Startfertigkeiten und die Startausrüstung des gewählten Klassendecks. Jedes Mal wenn er Erfahrung ausgibt, darf er eine Fertigkeit eines der beiden Klassendecks erwerben, mit Ausnahme der Karten für 3 Erfahrung des zusätzlichen Standard-Klassendecks.

Der Archetyp eines Helden ändert sich durch die Auswahl einer Mischklasse nicht. Wenn zum Beispiel ein Held zum Archetyp Krieger gehört und eine Mischklasse wählt, die es ihm erlaubt, ein Standard-Klassendeck des Archetyps Magier zu wählen, gehört dieser Held weiterhin zum Archetyp Krieger und nicht zum Archetyp Magier.

Neue Reliktart

In dieser Erweiterung sind zwei neue Arten von Reliktkarten enthalten: Monsterrelikte und universelle Relikte. Für diese Relikte gelten, sofern nicht anders angegeben, die normalen Regeln für Relikte. Relikte dieser beiden Reliktarten sind an einem Symbol links unten auf der Reliktkarte erkennbar. Monsterrelikte und universelle Relikte können nicht von Hauptmännern getragen werden.

Monsterrelikt-symbol

Monsterrelikte werden von Monstergruppen genau so getragen wie normale Relikte von Hauptmännern. Zu Beginn jeder Szene wählt der Overlord, welche Relikte (wenn überhaupt) jede seiner Monstergruppen trägt. Jede Monstergruppe kann nur ein Monsterrelikt tragen. Der Overlord legt die gewählte Reliktkarte neben die Karte der Monstergruppe. Das Monsterrelikt bleibt bis zum Ende der Szene dort, selbst wenn alle Monster dieser Gruppe besiegt worden sind. Monsterrelikte können nicht von Hauptmännern getragen werden und haben keinen Effekt, wenn sie nicht von Monstergruppen getragen werden.

Universelle Relikte werden nicht getragen. Stattdessen legt der Overlord, sobald er ein universelles Relikt erhält, dieses in seinen Spielbereich, wo es für den Rest der Kampagne verbleibt. Der Overlord kann universelle Relikte benutzen, indem er den Anweisungen auf der Karte folgt.

Befleckt-Karten

Während der Abenteuer der Kampagne ***Rostende Ketten*** verwenden die Helden eine neue Art von Karten: die Befleckt-Karten. Befleckt-Karten stehen für die Verdorbenheit, welche die Helden befällt, während sie sich in den Nebellanden aufhalten.

Zu Beginn jedes Abenteuers mischt der Overlord die Befleckt-Karten und teilt jedem Helden 1 Karte zu, indem er sie verdeckt neben den Heldenbogen jedes Helden legt. Kein Spieler sollte wissen, welche Karte welchem Helden zugeteilt worden ist. Der Overlord legt die übrigen Karten beiseite. Solange ein Held eine Befleckt-Karte in seinem Spielbereich hat, steigt seine Lebenskraft um 2 Punkte.

Sobald ein Held mit einer verdeckten Befleckt-Karte besiegt worden ist, dreht er diese Karte um. Diese Karte betrifft diesen Helden jetzt bis zum Ende des Abenteuers oder bis sie durch einen Spieleffekt wieder auf ihre verdeckte Seite umgedreht wird.

Befleckt-Karten im Detail

1. **Kartenname:** Hier steht der Name des Befleckt-Effektes.
2. **Stimmungstext:** Der erste Abschnitt erklärt, wie sich der Befleckt-Zustand auf den Helden auswirkt.
3. **Besondere Effekte:** Der zweite Abschnitt erklärt die besonderen Regeln für diese Befleckt-Karte.
4. **Allgemeine Effekte:** Der dritte Abschnitt erklärt die allgemeinen Regeln für Befleckt-Karten.
5. **Lebenskraft-Symbol:** Dieses Symbol erinnert daran, dass die Lebenskraft eines Helden mit einer Befleckt-Karte um 2 Punkte steigt.

Erweiterungssymbol für Rostende Ketten

Sämtliche Karten dieser Erweiterung tragen das Symbol für die Erweiterung ***Rostende Ketten***, um sie von denen des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.

Diener des Overlords

Die Overlordklasse Seelenbinder funktioniert wie andere Overlordklassen aus dem Grundspiel, enthält aber eine neue Kartenart für den Overlord: Die Beschwörungskarte. Der Overlord erwirbt Beschwörungskarten wie andere Karten im Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben" der Kampagnenphase. Im Gegensatz zu anderen Overlordkarten legt der Overlord eine Beschwörungskarte offen in seinen Spielbereich, sobald er sie erworben hat, statt sie seinem Deck hinzuzufügen. Diese Karte zählt nicht gegen seine Deckgröße und sie zählt nicht mit, wenn bestimmt wird, ob der Overlord Karten einer bestimmten Stufe erwerben kann.

Jede Beschwörungskarte gehört zu einer Dienerkarte und einem Dienermarker. Sobald der Overlord eine Beschwörungskarte erwirbt, legt er die entsprechende Dienerkarte und den Marker in seinen Spielbereich. Jedes Mal wenn der Overlord die Beschwörungskarte verwendet, nimmt er den entsprechenden Dienermarker von seinem aktuellen Ort und legt ihn wie auf der Beschwörungskarte angegeben aus. Der Dienermarker wird als normales Monster in seiner eigenen Gruppe behandelt, für ihn werden die Angaben auf der Dienerkarte verwendet und es gelten dieselben Regeln für ihn wie für andere Monster.

Dienermarker

Dienerkarte

Beschwörungskarte

Credits

Autor der Erweiterung: Kara Centell-Dunk with Daniel Lovat Clark, Nathan I. Hajek and Paul Winchester
Additional Development: Philip McNeill
Autor *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*: Adam Sadler and Corey Konieczka with Daniel Lovat Clark
Produzent: Jason Walden
Board Game Manager: Justin Kemppainen
Redaktion: Justin Hoeger
Lektorat: Nicholas Holz Houston
Grafikdesign: Christopher Hosch
Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg
Umschlaggestaltung: Andrew Bosley
Gestaltung der Spielplanteile: Stephen Somers
Innengestaltung: Yoann Boissonnet, Dmitry Burmak, Emile Denis, Nicholas Gregory, David Griffith, Jordan Kerbow, and Enrique Rivera
Künstlerische Leitung: John Taillon
Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen
Figurengestaltung: Julien Friedrich and Luigi Terzi
Plastikteile-Koordination: Niklas Norman
Plastikteile-Management: John Franz-Wichlacz
Runebound Universe created by: Christian T. Petersen
Runebound Story Team: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro, and Katrina Ostrander
Production Coordination: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren, and Johanna Whiting
Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duehn
Creative Director: Andrew Navaro
Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka
Ausführender Spieleproduzent: Michael Hurley
Herausgeber: Christian T. Petersen
Testspieler: Tony Carestia, Marcel Cwertetschka, Mike Ferrante, Lindsey Ferrante, Paul Giokas, Jake Green, Grace Holdinghaus, Dan Keith, Isabella Mattasits, Ben Pletcher, Mike Reynolds, Brendon Sargent, Dani Skala, Anita Skala, Sean Vayda, Melanie Vayda, Andi Weiss und Kelly Yuhas

Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

Redaktion: Yvonne Distelkämper
Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz
Übersetzung: Sandra Schmidt
Layout und Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer
Unter Mitarbeit von: Christian Schepers, Oliver Kutsch, Thomas Tetzlaff, Jan Fehrenberg, Andreas Eichwald und Niklas Bungardt

© 2016 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Games. *Descent: Journeys in the Dark*, *Runebound*, Fantasy Flight Games and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. German Version published by Asmodee GmbH. **Inhalt kann von der Abildung abweichen.** This product ist not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

www.HDS-Fantasy.de
www.FantasyFlightGames.com

Beschreibung der Monster

Die Verlorenen: Die Nebellande werden von übernatürlichen und tödlichen Kreaturen aller Art heimgesucht. Allerdings wurden nicht alle von Nekromanten erschaffen. Manchmal schließen sich Geister zusammen, die sich selbst vergessen haben, und bilden ein mächtiges Konglomerat aus Hunger, Schmerz und Furcht. Die Unglücklichen, die auf diese Geister treffen, nennen sie „die Verlorenen“ und sie schießen sich oft auf ein einzelnes Lebewesen ein, das sie jagen. Sie wabern durch die Sümpfe der Nebellande und darüber hinaus – immer gerade eben außerhalb der Sichtweite. Sobald die Furcht ihres Opfers den Höhepunkt erreicht hat, schlagen die Verlorenen zu und ziehen ihr Opfer mit ihren vielen geisterhaften Händen in den Tod.

Das ist der Moment, an dem ein neuer Geist seine ewige Wanderschaft beginnt, sich mehr und mehr selbst vergisst und der Zyklus von Neuem beginnt.

Schlurfende Kolosse: Aus Knochen und Überbleibseln hergestellt sind die Kolosse der Nebellande zum Teil Golems, zum Teil untote Monstrositäten. Alles deutet darauf hin, dass sie von Nekromanten erschaffen worden sind – vielleicht haben diese das Geheimnis ihrer Herstellung von Waiqar dem Untoten gelernt – doch ansonsten bleibt ihre Entstehung ein Geheimnis.

Was sie auch sein mögen, die Schlurfenden Kolosse sind extrem stark. Ihre scharfen Knochendornen durchdringen selbst die stärkste Rüstung. Bei jedem Schritt schreien sie in Todesqual auf und stellen damit die Entschlossenheit selbst der erfahrensten Abenteurer auf eine harte Probe.

Markpriester: Alle sterblichen Männer und Frauen haben eine unausweichliche Wahrheit gemein: Sie werden eines Tages sterben. Aber nicht jeder ist bereit, diese unausweichliche Tatsache zu akzeptieren und die lebenslange Suche einiger Menschen nach Unsterblichkeit erklärt, warum sie sich der Nekromantie zuwenden.

Markpriester fürchten den Tod nicht – sie sehnen ihn herbei. Sie ergötzen sich an der Vergänglichkeit ihrer eigenen Leben und der aller anderen Lebewesen und machen aus dem Tod einen Akt der Hingabe. Die meisten Menschen halten sie für verrückt und sie verwenden gefährliche Magie, durch die sie mit Hilfe ihrer mächtigen Artefakte den Lebenden ihre Lebenskraft entziehen, um deren Weg in das Vergessen zu beschleunigen. Ironischerweise werden sie gerade durch ihre Hingabe an den Tod sehr widerstandsfähig und schwer zu töten. Zum Glück gibt es nur sehr wenige Markpriester.

Beschreibung der Hauptmänner

Ardus Ix'Erebus: Es gab eine Zeit, in welcher der berüchtigte Ardus Ix'Erebus in den vordersten Kampfreihen der Legion Waiqars kämpfte. Die wenigen Überlebenden seiner Kampfkünste fielen bald darauf der Horde Skelettdiener, über die er gebot, zum Opfer. Als Meistertaktiker und wagemutiger Krieger war Ardus dafür gefürchtet, dass er stets auf eine unheimliche Art den Überblick und die Kontrolle über das Schlachtgeschehen hatte. In unzähligen Schlachten lockte er erfahrene Kommandanten und Veteranen in seine tödlichen Hinterhalte und führte seine Horden mit elegant anmutender Grausamkeit.

Aber letztlich war Ardus Ix'Erebus nur einer von vielen Soldaten, die Waiqars älteste und größte Armee, die Totgeborene Legion, formten. Fällt Ardus eines Tages, so stehen bereits viele andere seiner Art bereit, um ihn zu rächen – die erfahrensten Veteranen, denen sich die Helden Terrinoths je stellen mussten. Die freien Rassen geben das Wissen und die Weisheit von Generation zu Generation in Form von Kriegsgeschichten und mythischen Erzählungen weiter – diese unsterblichen Anführer aber haben über Jahrhunderte hinweg diese Kriege selbst miterlebt.

Kyndrithul: In den letzten Jahren ist der Einfluss Kyndrithuls, Lord des Hauses Dalibor, stetig zurückgegangen. Inzwischen haben andere Vampirlords die Macht übernommen. Man munkelt, der Lord sei inzwischen nur noch ein Untergebener, doch die alten Politiker wissen es besser. Die Erinnerung an seinen Vater und dessen Worte ist noch nicht verblasst. „Der Feind eines Herrschers trifft auf sein wachsames Auge und sein gezogenes Schwert, während seine Diener in verräterischer Stille hinter ihm stehen."

Doch Kyndrithuls Schweigen hat andere Gründe. Als mächtiger Hexer widmet er sich derzeit hingebungsvoll seinen neuesten Studien. Der Vampir hat aber Verdacht erregt und die Aufmerksamkeit der Streitkräfte auf sich gezogen, die eigentlich ausgesandt waren, um die machthungrigen Lords von Bilehall im Auge zu behalten. Kyndrithul verbirgt seine Geheimnisse irgendwo in seinem Reich und würde mit einer Entdeckung eben dieser alles riskieren. Die Strafe für seine Geheimnisse wäre schrecklicher als alles, was Sterbliche sich vorstellen oder ertragen könnten.

Zarihell: Im Nebel gibt es auch Kreaturen, deren Herkunft völlig unbekannt ist – aus dem Gedächtnis der Sterblichen im Lauf der Zeit oder bewusst durch dunkle Macht ausgelöscht. Einige dienen dem Verräter Waiqar, andere wiederum sind innerhalb seines Landes einfach nur Geduldete. Sie sind ihm weder untertan noch unabhängig von ihm, sondern einfach wie Schwalben, deren Nester in einem Turm geduldet werden.

Zu Letzteren gehört Zarihell. Man sagt, sie sei in den Nachwehen der Ersten Finsternis aus demselben Gefängnis entkommen wie Waiqar vor seinem Verrat an Timmorran. Aber selbst nachdem sie die Fesseln Llovars abschütteln konnte, war sie weiterhin durch jene Ketten gebunden, welche die Elfen von Daewyl ihr angelegt hatten.

Doch irgendwann ist es Zarihell gelungen, ihre Fesseln abzuschütteln. Ungebunden und frei gebietet sie nun über eine Macht, die vergessen und verboten war. Hätten jene, die sie in der schwarzen Zitadelle entdeckt haben, nur gewusst, über welche Macht und welches Potenzial sie gebietet, so hätte man sie hinter dicken Steinen und unzähligen Schlössern eingesperrt, auf dass sie niemals mehr das Tageslicht erblicken würde. Sie gebietet über die Geister der Lebenden und Toten gleichermaßen, wie eine Mutter, die ihr gehorsames Kind lenkt, und ihre größte Schwäche ist ihre Teilnahmslosigkeit gegenüber einer Welt, von der sie denkt, dass sie ihr nicht ebenbürtig ist.

Spiel als eigenständige Kampagne

Um ***Rostende Ketten*** als Kampagne zu spielen, werden die Regeln auf den Seiten 19–22 des Grundspiels ***Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*** mit einigen, im Folgenden erklärten Ausnahmen befolgt. Diese Kampagne kann als eigenständige Kampagne oder als Fortsetzung der Kampagne der Erweiterung ***Nebel von Bilehall*** gespielt werden.

Vorbereitung einer eigenständigen Kampagne

Beim Spiel als eigenständige Kampagne erhält jeder Spieler vor dem Aufbau des Auftakts 5 EP, die er sofort einsetzen darf. Danach erhalten die Helden 225 Gold pro Held und dürfen damit Karten aus dem gesamten Akt-I-Deck erwerben. Danach werden alle Akt-I-Marktkarten, Monsterkarten und Hauptmannkarten zurück in die Spielschachtel gelegt. Sämtliche Akt-II-Marktkarten, -Monsterkarten und -Hauptmannkarten werden aus der Spielschachtel genommen. Für „Rostende Ketten" werden die Akt-II-Karten verwendet.

Abenteuer aussuchen

Die Spieler spielen insgesamt fünf Abenteuer im Verlauf der Kampagne „Rostende Ketten". Die Kampagne beginnt mit dem Auftakt „Burg Dalibor". Nach dem Auftakt verwenden die Spieler die Karte auf der Rückseite dieses Regelhefts für weitere Reiseschritte, die jeweils im Dorf Rothfeld beginnen.

Die gespielten Abenteuer werden auf dem Kampagnenbogen auf Seite 9 dieses Regelheftes festgehalten. Die Spieler dürfen den Kampagnenbogen fotokopieren oder von unserer offiziellen Website herunterladen und ausdrucken (www.hds-fantasy.de).

Die Spieler unterliegen beim Aussuchen des Abenteuers während der Kampagne „Rostende Ketten" Einschränkungen. Das Ergebnis jedes Abenteuers bestimmt, welche Abenteuer als Nächstes zur Verfügung stehen. Das wird durch die Pfeile, die diese Abenteuer mit dem vorherigen Abenteuer verbinden, verdeutlicht. Wenn die Helden ein Abenteuer gewinnen, folgen sie dem linken Pfeil; wenn der Overlord gewinnt, folgen sie dem rechten Pfeil. Wenn nur ein Pfeil existiert, folgen sie diesem. Nachdem ein Abenteuer beendet worden ist, wählt der Gewinner dieses Abenteuers aus, welches Abenteuer als Nächstes gespielt wird. Wenn nicht durch andere Effekte weitere Abenteuer zur Verfügung stehen, gibt es immer genau ein Abenteuer, das als Nächstes ausgewählt werden kann.

Nach Abschluss von vier Abenteuern ist es Zeit für das Finale. Die Spieler führen eine normale Kampagnenphase durch und reisen dann zum Ort des Abenteuers „Gotteslästerlicher Nexus" um dort den endgültigen Sieger der Kampagne zu bestimmen.

Finale

Die Kampagne endet mit einem spannenden Abenteuer, dem Finale. Dieses Abenteuer besteht aus zwei Szenen. Die Spieler spielen in jedem Fall die angegebene erste Szene, aber die zweite Szene hängt davon ab, wer die vorhergehende Szene gewonnen hat. Der Sieger der zweiten Szene gewinnt die Kampagne!

Spiel mit Nebel von Bilehall

Alternativ zu einer eigenständigen Kampagne kann diese Erweiterung auch in Kombination mit der Erweiterung ***Nebel von Bilehall*** gespielt werden, um eine längere Kampagne aus zwei Akten zu bilden. Dafür sind folgende Änderungen nötig:

Aufbau einer kombinierten Kampagne

Die Spieler befolgen die Kampagnenregeln für ***Nebel von Bilehall*** auf Seite 8 der Spielregel zu ***Nebel von Bilehall***. Die Kampagne wird wie dort angegeben gespielt, bis das Finale „Heiligendes Feuer" erreicht ist. Statt „Heiligendes Feuer" als Finale zu spielen, wird es wie ein Intermezzo behandelt. Sofort nach dem Abschluss von „Heiligendes Feuer" erhält jeder Spieler 1 EP.

Wenn der Overlord die Anweisung erhält, den Text für den Fall seines Sieges auf Seite 30 vorzulesen, liest er stattdessen diesen Text vor:

Eure Köpfe schlagen im Rhythmus von sich drehenden Rädern und klappernden Hufen, vor und zurück. Über euch ziehen kahle Baumkronen vorbei. Benommen sehr ihr euch um und versucht, eure Lage einzuschätzen. Ihr liegt auf einem offenen Wagen in einem Haufen aus Plündergütern und euren untoten Körpern. Als ihr versucht zu sprechen, kehrt die Erschöpfung zurück und ihr gleitet in die Dunkelheit.

Als ihr erneut erwacht, seid ihr vor einem Ältestenrat an Stühle gefesselt – vor lebenden, unbefleckten Ältesten. Sie diskutieren und streiten eine Stunde lang, bevor sie auch nur bereit sind, eure Knebel zu lösen. Dann befragen sie euch nach eurem Leben vor eurer Reise durch die Nebel und erkundigen sich, welche Gedanken, Wünsche und Ziele ihr nun habt. Ihre Verdächtigungen und Befragungen scheinen kein Ende nehmen zu wollen, aber nach dem zweiten Tag löst man immerhin eure Fesseln und ihr dürft euch in der Halle frei bewegen. Natürlich haben Wächter ein scharfes Auge auf euch, aber wenigstens seid ihr inzwischen hier willkommen – ob sie euch allerdings wieder gehen lassen, könnt ihr noch nicht sagen.

Wenn der Overlord die Anweisung erhält, den Text für den Fall des Sieges der Helden auf Seite 30 vorzulesen, liest er danach diesen Text vor und die Helden erhalten 25 Gold pro Held:

Mit voller Macht kehren Hunger und Durst zurück und erinnern euch an die vielen Tage, die vergangen sind, seit ihr die einfachsten menschlichen Bedürfnisse zuletzt stillen konntet. Aber nun treibt euch ein fremdartiger und stärkerer Drang an: der Drang die Nebel erneut einzuatmen – ein Drang, den ihr noch nicht einmal voreinander zugeben möchtet. Vielleicht seid ihr doch noch nicht so frei, wie ihr erhofft hattet.

Irgendwann stolpert ihr geschwächt, erschöpft und wieder einmal dem Tode nah über die Ortsgrenze des kleinen Dorfes Rothfeld. Ihr versucht, ein Zimmer im Gasthof zu bekommen, aber man sagt euch, es sei nichts frei. Erneut streift ihr durch die Straßen auf der Suche nach einer Unterkunft, bis euch schließlich die Miliz aufgreift und euch zum Stadtrat bringt. Sie stellen euch einige Fragen, die ihr nur sehr vorsichtig beantwortet, aber schließlich bieten sie euch ein Zimmer im Rathaus an. Ihr legt euch auf die klapprigen Betten und betet um Ruhe.

Übergang zu Akt II

Nach dem Vorlesen des jeweiligen Textes folgt der Übergang zu Akt II. Außerdem werden die Spielplanteile aus ***Nebel von Bilehall*** in die Spielschachtel zurückgelegt.

Danach wählt der Sieger von „Heiligendes Feuer" entweder „Jäger der Legion" oder „Freiheit vom Fleisch" als erstes Abenteuer von Akt II aus, wobei die Einschränkungen der Regel „Abenteuer aussuchen" auf der linken Seite beachtet werden. **Das Abenteuer „Burg Dalibor" wird in einer kombinierten Kampagne nicht gespielt.** Nach Abschluss eines Abenteuers wird wie auf der nächsten Seite angegeben ein zur Verfügung stehendes Abenteuer ausgewählt.

DESCENT: Die Reise ins Dunkel
Zweite Edition

Rostende Ketten

Kampagnenbogen

II

- Burg Dalibor
  - Jäger der Legion
    - Auf der Suche nach einer Zuflucht
      - Die Hallen von Phetra
    - Zuchtmeister
      - Die Hallen von Phetra
      - Rastlose Erinnerungen
  - Freiheit vom Fleisch
    - Zuchtmeister
      - Rastlose Erinnerungen
    - Steinbruch
      - Rastlose Erinnerungen
- Die Hallen von Phetra
- Rastlose Erinnerungen
- Gotteslästerlicher Nexus

EP der Helden

Gold der Helden

EP des Overlords

© Fantasy Flight Games 2016. Vervielfältigung ausschließlich zum privaten Gebrauch gestattet. Kampagnenbogen steht auch unter www.hds-fantasy.de zum Herunterladen bereit.

Monster

Kyndrithul. Markpriester. Schlurfende Kolosse. Zombies.

Aufbau

Kyndrithul wird wie eingezeichnet aufgestellt. Die Zombies werden auf den Ausguck gestellt. Die Schlurfenden Kolosse und die Markpriester werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

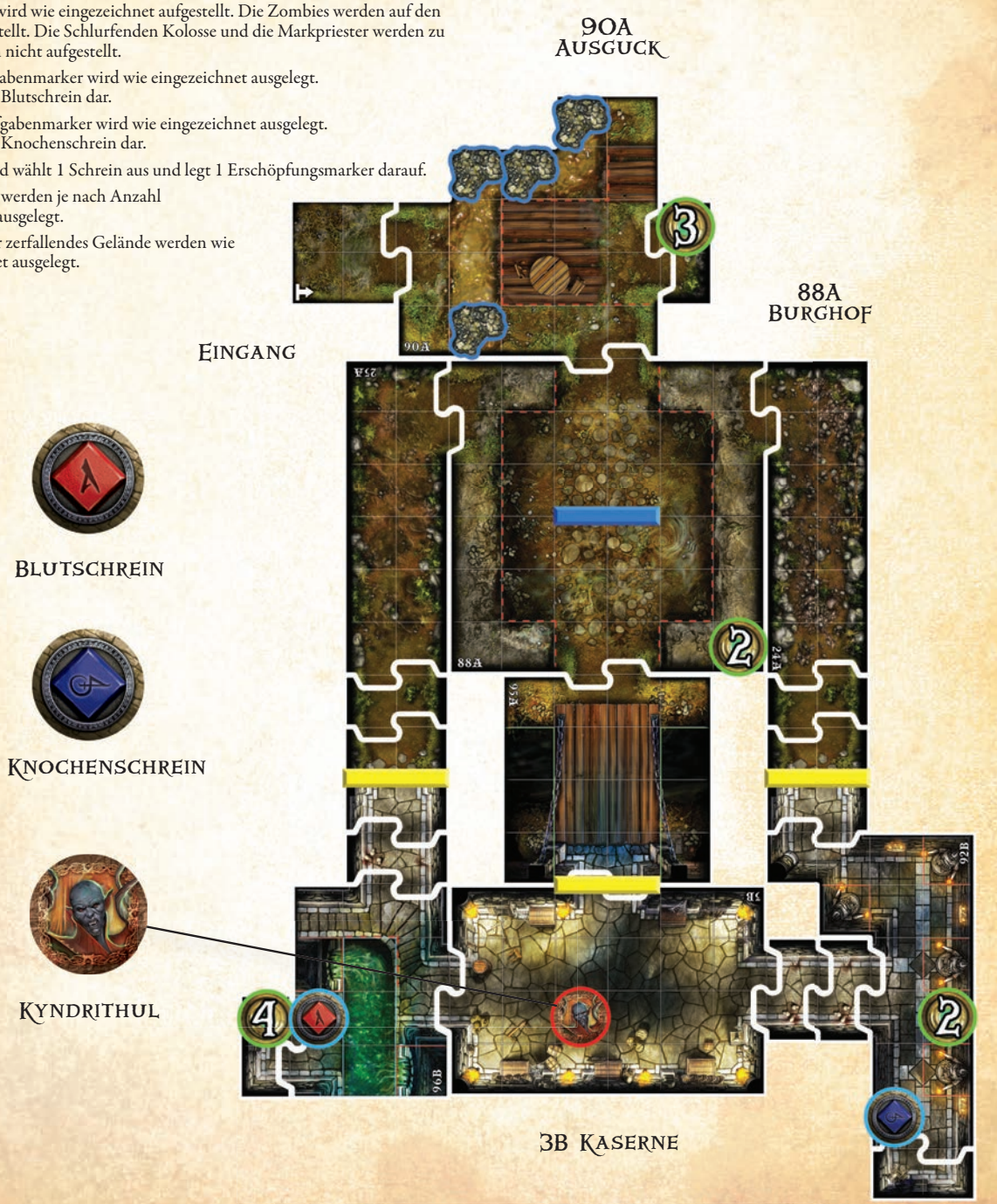
1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Blutschrein dar.

1 blauer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt den Knochenschrein dar.

Der Overlord wählt 1 Schrein aus und legt 1 Erschöpfungsmarker darauf.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 Marker für zerfallendes Gelände werden wie eingezeichnet ausgelegt.



Ihr seid schon viel zu lange in diesem verfluchten Land unterwegs. Kyndrithul, der wahnsinnige Vampirlord hat euch an diesen Ort gebunden, eure Körper und Seelen sind sein andauerndes Experiment. Irgendetwas Bösartiges befleckt euer Blut. Ihr seid sowohl lebendig als auch tot – etwas von beidem oder vielleicht auch nur beides nicht vollständig. Aber egal wie man es beschreibt, ihr habt erfahren, dass eure letzte Hoffnung ein Heilmittel ist, dessen fehlende Zutat ihr nun verzweifelt sucht: Der Tod dessen, der euch verdorben hat.

Falls ihr je entkommen wollt, muss Kyndrithul sterben.

Die Burg des Vampirs steht auf einem Felsvorsprung, der über die Sümpfe der Nebellande herausragt. Die Reise ist schrecklich, aber trotz der Schmerzen, die eure befleckten Körper quälen, haltet ihr durch und findet euch schließlich vor dem Burgwall wieder.

Oben auf den Mauern erscheint Kyndrithul selbst und blickt zu euch herab. „Ihr schon wieder? Das wird langsam lächerlich. Ich werde nur …" Er hebt einen Arm und einige Leichname entsteigen stöhnend aus dem Unrat um euch herum. „In Ordnung, Jungs, tötet einen oder zwei Helden, ja?"

Kyndrithul verschwindet in den Tiefen seiner Burg und murmelt etwas über „nichtsnützige, undankbare Luftatmer", die „keinen Respekt vor wichtigen magischen Forschungsprojekten haben". Was er auch vorhat, es ist sicher nicht zu eurem Vorteil.

Als ihr gerade eure Waffen zieht, um euch den Weg durch seine Wachen freizukämpfen, hört ihr aus der Ferne im Tal unter euch ein Jagdhorn. Fackeln, die sich durch den Nebel bewegen, zeigen deutlich, dass sich eine größere Gruppe nähert – entweder folgen sie euch oder sie haben ihre eigenen Gründe dafür, diese Burg aufzusuchen. Auf jeden Fall solltet ihr euch beeilen.

Sonderregeln

Jedes Mal wenn sich ein Zombie auf ein Feld mit einer Grube bewegt, darf der Overlord wählen, ihn vom Spielplan zu entfernen und 1 Erschöpfungsmarker auf einen der Schreine zu legen.

Die Wachen des Vampirs

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

Die Tür öffnet sich und gibt den Blick auf eine Abscheulichkeit aus Knochen, Sehnen und geschärften Metallteilen frei. Die Kreatur brüllt in eure Richtung und macht einen Schritt nach vorn, um anzugreifen. Hinter euch hört ihr Kyndrithuls Lachen. „Upps! Ich hab doch glatt vergessen euch vor meinen neuen Haustieren zu warnen!"

Die Schlurfenden Kolosse werden auf die Kaserne gestellt. Danach darf der Overlord 1 Schlurfenden Koloss wählen, der einen Angriff durchführt.

Schreine der Dunkelheit

Jedes Mal wenn Kyndrithul seine Aktivierung auf einem zu einem Schrein benachbarten Feld beendet, auf dem sich 1 oder mehrere Erschöpfungsmarker befinden, wird 1 Erschöpfungsmarker darauf gelegt. Danach legt Kyndrithul eine -Probe ab. Wenn die Probe gelingt, erleidet jeder Held insgesamt so viel ♥ und wie sich Erschöpfungsmarker auf diesem Schrein befinden; jeder Held wählt selbst, wieviel er als ♥ und wieviel er als erleidet.

Unabhängig davon, ob die Probe gelungen oder misslungen ist, werden danach alle Erschöpfungsmarker vom Schrein entfernt und auf den anderen Schrein gelegt und 1 Markpriester wird auf den Burghof gestellt (Gruppengröße einhalten).

Verstärkung

Zu Beginn jedes eigenen Zuges stellt der Overlord normale Zombies auf den Eingang (Gruppengröße einhalten); in einem Spiel mit 4 oder 3 Helden stellt er bis zu 2 normale Zombies auf, in einem Spiel mit 2 Helden stellt er 1 normalen Zombie auf.

Siegbedingungen

Wenn Kyndrithul besiegt worden ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Nein, wartet einen Moment, lasst uns darüber reden", sagt Kyndrithul, als ihr einen seiner gotteslästerlichen Schreine umtretet. „Ihr steht für eine völlig neue Form von Nekromantie, versteht ihr? Gleichzeitig lebendig und untot! Wenn ihr mir erlaubt, euch zu untersuchen, könnt ihr ewig leben!" Er hustet und Staubflocken fallen von seinen Lippen. „Ich meine das natürlich metaphorisch. Euer Ruhm – eure Namen – werden unsterblich. Nicht so wie meiner natürlich. Aber nicht ihr selbst, ihr werdet tot sein."

Nach diesen Worten scheint er wirklich überrascht zu sein, als ihr ihn tötet. Hinter euch hört ihr Schritte in schweren Stiefeln und eine raue Stimme, die schreit: „Findet den Vampir! Er muss sich der Gerechtigkeit des Meisters stellen." Ihr flieht in Richtung Grenze.

Unglücklicherweise erkennt ihr schnell, dass euer Blut immer noch befleckt ist. Ihr rennt, so lange ihr könnt, dann stolpert ihr weiter, kriecht noch eine Weile, bis ihr euch hinlegt und eure Augen schließt, weil der Schmerz und die Erschöpfung stärker sind, als ihr ertragen könnt…

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Helden niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Keuchend windet ihr euch vor Schmerzen am Boden der Burg und Kyndrithul blickt auf euch herab. „Immer noch nicht tot, was? Nun, das ist interessant. Ich hole nur rasch meine Instrumente." Er wendet sich ab, kreischt dann aber auf, als eine seiner Wachen über ihn hinwegfliegt und an der Burgmauer auf der anderen Seite des Hofes spritzend zerplatzt. Eine riesige Gestalt in dunkler Rüstung – Ardus Ix'Erebus – tritt in euer Sichtfeld und legt seine gepanzerte Hand schwer auf Kyndrithuls Schulter.

„Dein Leben oder Sterben liegt nun allein in der Gnade des Meisters, Vampir", sagt der Todesritter mit rauer Stimme. Einige seiner Soldaten treten hinzu, legen Kyndrithul in Ketten und führen ihn ab. Ardus wirft einen Unheil verkündenden Blick auf eure zuckenden Körper. „Lasst dieses überflüssige Fleisch hier", sagt er und marschiert hinaus.

Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Unabhängig davon, wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 100 Gold.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn auf keinem Schrein mehr als 5 Erschöpfungsmarker liegen, erhalten die Helden zusätzlich 100 Gold.

Unabhängig davon wer gewinnt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eure Köpfe schlagen vor und zurück im Rhythmus von sich drehenden Rädern und klappernden Hufen. Über euch zieht ein Dach aus kahlen Baumkronen vorbei. Ihr seht euch um und versucht, eure Lage einzuschätzen. Ihr liegt auf einem offenen Wagen in einem Haufen aus Plündergütern und euren untoten Körpern. Als ihr versucht zu sprechen, kehrt die Erschöpfung zurück und ihr gleitet in die Dunkelheit.

Als ihr erneut erwacht, seid ihr vor einem Ältestenrat an Stühle gefesselt – vor lebenden, unbefleckten Ältesten. Sie diskutieren und streiten eine Stunde lang, bevor sie auch nur bereit sind, eure Knebel zu lösen. Dann befragen sie euch nach euren Leben vor eurer Reise durch die Nebel und erkundigen sich, welche Gedanken, Wünsche und Ziele ihr nun habt. Ihre Verdächtigungen und Befragungen scheinen kein Ende nehmen zu wollen, aber am Ende des zweiten Tages lösen sie immerhin eure Fesseln und erlauben, dass ihr euch in der Halle frei bewegt. Natürlich haben Wächter ein scharfes Auge auf euch, aber immerhin seid ihr inzwischen hier willkommen – aber ob sie euch wieder gehen lassen, könnt ihr noch nicht sagen. Am nächsten Morgen lädt euch der Bürgermeister in sein Haus ein.

„Der Nebel ist noch nie so weit vorgedrungen", erklärt er euch bei einem Becher heißen Apfelwein. „Jedes Jahr kommt er ein Stück näher. Aber dieses Jahr scheint er die gesamte Stadt zu umschließen. Man sagt, unheilvolle Dinge leben im Nebel, aber wir Rothfelder sind ein stures Völkchen."

Ihr wisst aus erster Hand, was im Nebel lebt und bezweifelt, das Sturheit ausreichen wird.

Monster

Ardus Ix'Erebus. Die Verlorenen. Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Die Goblin-Bogenschützen werden auf die Schlammige Kreuzung gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Teich gestellt. Ardus Ix'Erebus und die Verlorenen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Der besondere Suchmarker ist das Heilige Siegel.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

3 Marker für zerfallendes Gelände werden wie eingezeichnet ausgelegt.

Heiliges Siegel

Die Priesterin von Rothfeld ist eine Frau mittleren Alters, deren schütteres, geisterhaft weißes Haar aber zu jemandem zu gehören scheint, der dem Tod bereits sehr nah ist. „Der Fluch, der auf uns allen lastet, kann nur von den Göttern aufgehoben werden", sagt sie. „Die Menschen von Rothfeld haben sich im Laufe der Generationen mehr und mehr von den Göttern abgewandt. Es gibt alte Tempel und alte Relikte überall in der Wildnis und den Nebellanden hier."

Das erklärt auch, warum ihr in den Nebellanden seid – die Gerüchte über ein in den Sümpfen verlorengegangenes heiliges Siegel haben euch hierher gelockt. Dann ertönt ein Jagdhorn und plötzlich ist Waiqars bester Kämpfer hinter euch her. Ob er auf der Suche nach euch oder dem heiligen Siegel ist, wisst ihr nicht sicher, aber nun müsst ihr in erster Linie überleben. Unglücklicherweise befinden sich Ardus' Streitkräfte zwischen euch und dem möglichen Fluchtweg. Ihr könnt nur weiter vorwärtsgehen, durch die versinkende Tempelruine, in der sich das befinden muss, was ihr sucht – das heilige Siegel, das ihr benötigt, um die Magie, die sich noch an diesem Ort befindet, zu besiegen.

SONDERREGELN

Sobald ein Held einen besonderen Suchmarker aufdeckt, legt er ihn auf seinen Heldenbogen. Er trägt das heilige Siegel. Danach liest der Overlord folgenden Text vor:

Deine Hand berührt etwas Schweres und Kaltes und als du den Dreck beiseite wischst, siehst du ein glänzendes Siegel aus Gold, etwa so groß wie ein Teller. Als du es aus dem Dreck ziehst, peitscht ein Heulen durch den Sumpf, als ob der Wind selbst zornig wäre.

„Sie dürfen nicht entkommen", hört ihr eine kräftige, raue Stimme hinter euch. „Bringt sie mir."

Der Overlord bringt die Gruppe der Verlorenen benachbart zu diesem Helden ins Spiel (Gruppengröße einhalten).

Wenn der Held, der das heilige Siegel trägt, seinen Zug benachbart zur Alten Wand beendet, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das Siegel leuchtet auf und die Wand zerspringt und birst mit demselben Leuchten auseinander. Als das Leuchten verblasst, ist die Wand verschwunden.

Die Alte Wand wird vom Spielplan entfernt.

HAUPTMANN DER TOTGEBORENEN

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich. Sobald er 3 Erschöpfungsmarker hat, wird Ardus Ix'Erebus auf den Eingang gestellt und er führt sofort eine Bewegungsaktion aus. Die Erschöpfungsmarker werden abgelegt und der Overlord legt keine weiteren Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich.

VERSTÄRKUNG

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

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Verlorenen auf die Alte Hütte stellen (Gruppengröße einhalten). Danach darf dieser Verlorene die Fähigkeit „Mal der Furch" einsetzen, dabei darf er die Sichtlinie ignorieren.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn sich jeder Held auf dem Ausgang befindet:

„Ihr könnt mir nicht entkommen", brüllt Ardus Ix'Erebus, obwohl ihr gerade genau das tut. „Die Ketten, die mich binden, binden nun auch euch. Eure Freiheit ist nur eine Illusion. Ihr werdet euch dem Willen des Meisters beugen, wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist!"

Mit dem Siegel in der Hand schafft ihr es, schneller zu sein als die Streitkräfte von Ardus und flieht nach Rothfeld. Sobald ihr die Nebellande verlasst, könnt ihr nur noch mit Mühe atmen und die Sonne schmerzt in euren Augen, aber ihr tut euer Bestes, um euch vorzumachen, dass alles in Ordnung ist.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn jeder Held befleckt ist und 1 oder mehr Helden niedergestreckt worden sind:

Von allen Seiten hetzen euch die verfluchten Legionen der Toten und schon bald seid ihr eingekesselt. Der riesige Todesritter Ardus Ix'Erebus steht nun selbst vor euch. „Ihr sitzt in der Falle", sagt er mit rauer Stimme, „Aber das ist nicht mein Werk. Die Kette, die mich bindet, hat auch euch ergriffen." Er nimmt euch das heilige Symbol ab und bricht es mit einem höhnischen Grinsen auf seinem Knochengesicht in der Mitte durch. „Eure Suche ist vergebens. Jegliche Freiheit, die ihr zu haben glaubt, ist eine Illusion. Wenn es soweit ist, werdet auch ihr euch dem Willen des Meisters unterwerfen." Er wendet sich ab und ein kehliges Lachen dringt aus seiner matten Rüstung. „Und die Zeit ist immer auf der Seite des Meisters."

Ihr kehrt nach Rothfeld zurück, um eure Wunden zu behandeln, und versucht, nicht darüber nachzudenken, dass ihr außerhalb des Nebels nur noch mühsam atmen könnt und das Sonnenlicht in euren Augen brennt.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Unabhängig davon, wer gewinnt erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Ring der Vorwarnung" und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Ring der Voraussicht" und 1 zusätzlichen EP.

Monster

Ardus Ix'Erebus. Kyndrithul. Sarkomanten. Schlurfende Kolosse.
2 offene Gruppen.

Aufbau

Die Sarkomanten werden auf den Ausguck gestellt. Kyndrithul wird wie eingezeichnet aufgestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Lavahöhle oder die Grubenkammer gestellt, über die Verteilung entscheidet der Overlord. Ardus Ix'Erebus, die Schlurfenden Kolosse und die andere offene Gruppe werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

9 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt.
Dies sind Gefangene.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 Marker für zerfallendes Gelände werden wie eingezeichnet ausgelegt.

Gefangener

Mitten in der Nacht tritt der Bürgermeister von Rothfeld durch eure Tür und wandert aufgeregt durch den Raum, während ihr nur langsam aus dem Schlaf erwacht. „Diese Monster von jenseits des Nebels", grummelt er. „Ich habe die Farmer außerhalb des Dorfes gewarnt, dass sie nicht mehr sicher sind, aber ich hätte nie gedacht …" Er wendet sich euch zu und zeigt anklagend mit einem Finger in eure Richtung. „Das ist eure Schuld, nicht wahr? Ihr habt sie wütend gemacht. Und dann habt ihr bei dem Versuch versagt, den verfluchten Vampir zu töten. Nun sind die Klempfelders, die Jungs der Boones und das junge Paar, die Urishkas, von den Toten entführt worden. Zurück in den Nebel." Zum ersten Mal fällt euch auf, dass der Bürgermeister unter seiner edlen Kleidung kräftige Schultern und muskulöse, kräftige Arme hat, mit denen er nun eure Waffen ergreift und euch vor die Füße wirft. „Falls ihr nach all dem noch in Rothfeld willkommen sein wollt, zieht los und rettet so viele, wie ihr könnt. Oder tötet diesen Vampir und seinen Anführer – für mich ist beides in Ordnung."

Es ist nicht schwer, die Spur von Kyndrithuls Handlangern aufzunehmen und schon bald findet ihr die gefangenen Dorfbewohner mitten in einem Lager der Gegner. Der Vampir scheint seine teuflischen Experimente weiterzuführen, aber dieses Mal mit unschuldigen Zivilisten und Waiqars Soldaten beschützen ihn dabei.

„Oh, sieh an", sagt Kyndrithul, als ihr näher kommt. „Meine abgelegten Opfer. Ich bin mit euch fertig, verschwindet hier, blablabla…", sagt er und bedeutet euch mit einem Winken, dass ihr verschwinden sollt. „Ich muss arbeiten, falls ich mein Blut da behalten will, wo es hingehört – in meinem Körper."

Sonderregeln

Nur Helden und Hauptmänner können die verschlossene Tür öffnen und sie kann nicht wieder geschlossen werden.

Heldenhafte Taten

Jedes Mal wenn ein nicht befleckter Held seinen Zug benachbart zu einem Gefangenen beendet, darf er 1 Gefangenen retten. Wenn er dies tut, entfernt er 1 Personenmarker, der zu ihm benachbart ist und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Er trägt jetzt diesen Gefangenen. Jeder Held kann nur 1 Gefangenen gleichzeitig tragen.

Solange ein Held einen Gefangenen trägt, erhöht er seine Lebenskraft um 2. Wenn ein Held, der einen Gefangenen trägt, besiegt wird, wird der Personenmarker auf sein Feld gelegt.

Wenn ein Held, der einen Gefangenen trägt, seinen Zug auf dem Eingang oder dem Ausgang beendet, rettet er diesen Gefangenen. Der Personenmarker wird in den Spielbereich dieses Helden gelegt.

Zu Beginn jedes Overlord-Zuges gewinnt jeder Held, der nicht niedergestreckt ist, ♥ in Höhe der Anzahl der geretteten Gefangenen minus 1 zurück.

Verdorbene Experimente

Am Ende jedes Overlord-Zuges und wenn Kyndrithul zu 1 oder mehreren Gefangenen benachbart ist, darf er eine 👁-Probe ablegen. Wenn die Probe gelingt, wählt der Overlord 1 dieser Gefangenen. Dieser Gefangene ist korrumpiert. Der Personenmarker wird in den Spielbereich des Overlords gelegt und durch einen Schlurfenden Koloss ersetzt (Gruppengröße einhalten). Wenn dies zum ersten Mal geschieht, liest der Overlord folgenden Text vor:

Kyndrithul macht eine Handbewegung und Blut fließt auf unnatürliche Art aus Augen, Mund und Nase des Unschuldigen und erhebt sich in roten Fäden in die Luft. „Ja, das wird gehen", sagt Kyndrithul und mit einer erneuten Geste lässt er das Blut in eine Grube fließen, in der Knochen und Metallstücke in einem wilden Durcheinander liegen. Ein rotes Licht flammt auf und die Knochen und Metallstücke fügen sich zu einem riesigen Monster zusammen.

Rache des Untoten

Wenn Kyndrithul besiegt worden ist, stellt der Overlord Ardus Ix'Erebus auf den Eingang oder den Ausgang.

Wenn die Helden 3 oder mehr Gefangene retten, stellt der Overlord sofort die verbleibene offene Gruppe auf die Lavahöhle oder die Grubenkammer, über die Verteilung entscheidet der Overlord.

Verstärkung

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Sarkomanten benachbart zu einem Grubenfeld stellen (Gruppengröße einhalten).

Siegbedingungen

Wenn Ardus Ix'Erebus besiegt worden ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eure Angriffe zwingen Ardus auf die Knie und er verharrt so, bis seine Soldaten um ihn herum die Reihen schließen und ihn vom Schlachtfeld ziehen. „Heute habt ihr gewonnen", sagt er keuchend. „Aber eure Freiheit ist eine Illusion. Die Ketten, die mich binden, haben auch euch im Griff. Alle werden dem Willen des Meisters Folge leisten."

Ihr zündet den trockenen und staubigen Leichnam von Kyndrithul an, befreit die überlebenden Dorfbewohner und tretet die Heimreise nach Rothfeld an.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn 5 Gefangene gerettet worden sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als ihr den letzten Gefangenen in Sicherheit bringt, erscheint Ardus Ix'Erebus auf der Spitze einer Turmruine neben euch. „Dann geht", sagt er mit rauer Stimme, „aber ihr sollt wissen, dass die Ketten, die mich binden, auch euch im Griff haben. Dieser Sieg ist nur ein kurzfristiger Aufschub." Seine Worte hallen auf dem Weg nach Rothfeld in euch nach, aber zumindest verfolgen euch keine seiner Soldaten.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Helden niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr brecht Blut hustend zusammen und fragt euch, warum ihr nicht sterbt. Füße in schweren Stiefeln nähern sich euch und dann werdet ihr von einer Skeletthand zurück auf die Füße gezogen. Ihr starrt in das Gesicht des Todesritters Ardus Ix'Erebus. Dann schleudert er euch erneut zu Boden. „Unwichtig", schnarrt er. „Sie sind bereits von den Ketten des Meisters gebunden, genau wie ich. Wir haben hier, was wir brauchen. Soldaten – brecht das Lager ab!" Nach nur wenigen Minuten sind Ardus und seine Untergebenen verschwunden und haben die übrigen Dorfbewohner mitgenommen. Ihr habt versagt.

Der Overlord hat gewonnen!

Wenn 5 Gefangene korrumpiert worden sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Ich denke, ich habe, was ich brauche", ruft Kyndrithul, als eine weitere schlurfende Abscheulichkeit aus der Grube klettert. Er reißt einen Streifen Fleisch aus dem letzten Opfer und beginnt damit, sich auf der Haut des unglücklichen Opfers Notizen zu machen.

„Gut", knurrt eine mächtige Stimme und plötzlich steht Ardus Ix'Erebus mit erhobener Axt vor euch. „Wir sind hier fertig. Soldaten, brecht das Lager ab!" Innerhalb weniger Minuten sind alle verschwunden und ihr habt bei der Rettung von Rothfeld versagt.

Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Unabhängig davon, wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Ring der Vorwarnung" und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Ring der Voraussicht" und 1 zusätzlichen EP.

Monster

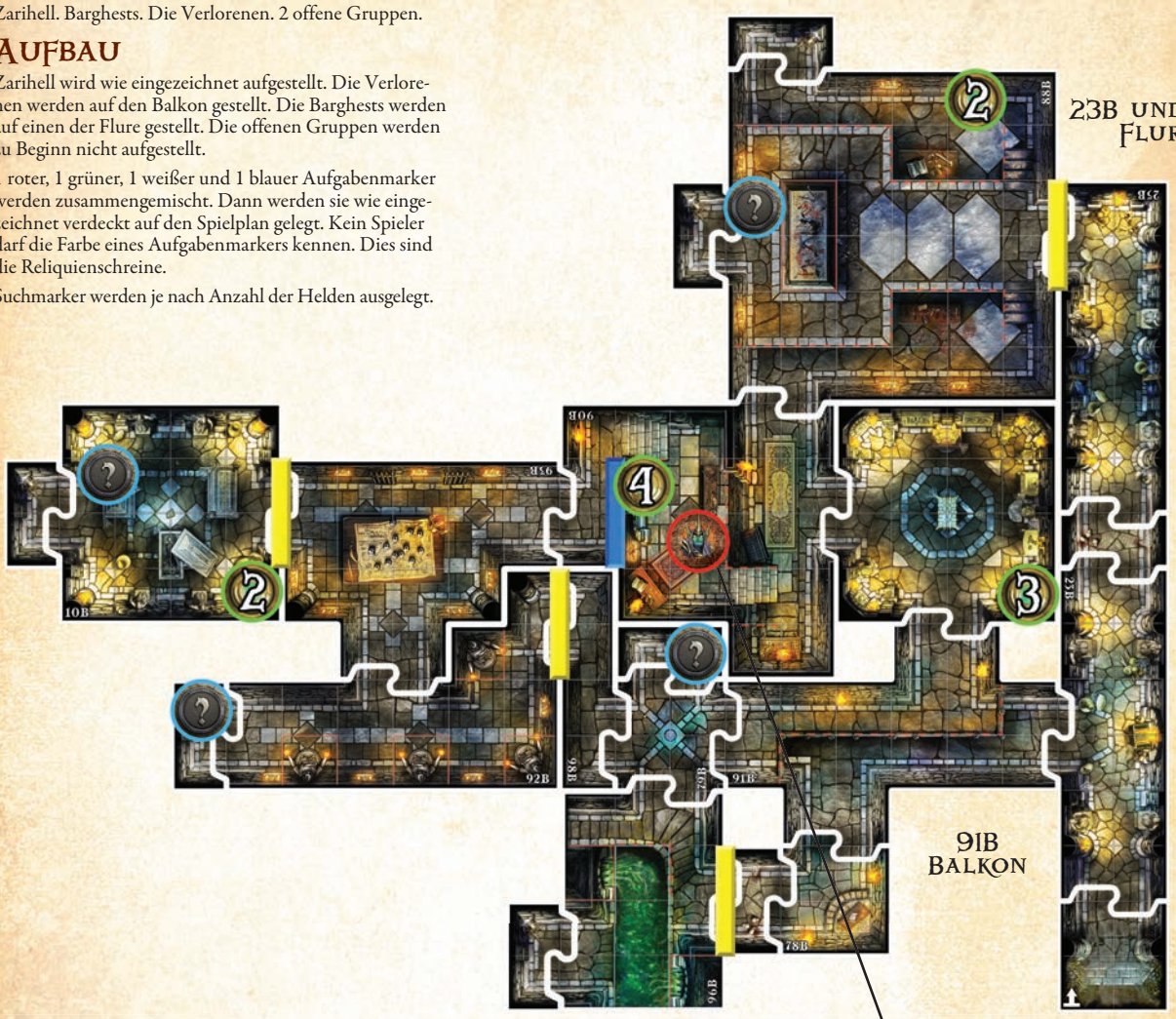
Zarihell. Barghests. Die Verlorenen. 2 offene Gruppen.

Aufbau

Zarihell wird wie eingezeichnet aufgestellt. Die Verlorenen werden auf den Balkon gestellt. Die Barghests werden auf einen der Flure gestellt. Die offenen Gruppen werden zu Beginn nicht aufgestellt.

1 roter, 1 grüner, 1 weißer und 1 blauer Aufgabenmarker werden zusammengemischt. Dann werden sie wie eingezeichnet verdeckt auf den Spielplan gelegt. Kein Spieler darf die Farbe eines Aufgabenmarkers kennen. Dies sind die Reliquienschreine.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.



Reliquienschreine

„Das ist eine Landkarte“, erklärt die Priesterin und fährt sanft mit ihren Fingern über die Beschriftung auf der Rückseite des heiligen Siegels. „Sie zeigt den Ort eines Tempels, der viel älter ist als Rothfeld. Inzwischen befindet er sich genau an der Grenze zu den Nebellanden, falls ich mich nicht täusche.“ Sie legt das Siegel auf den Tisch und greift nach der Kette um ihren Hals, an der einige heilige Symbole bunt durcheinanderhängen. „Viele dieser alten Tempel wurden an Orten errichtet, an denen die heilige Magie stark war, oder enthalten Reliquien von Heiligen oder andere heilige Artefakte. Vielleicht könnt ihr die Energie dieses Ortes nutzen, um die Befleckung eurer Körper durch Waiqar aufzuheben.“

Als ihr am Tempel ankommt, ist dieser bereits von bösartigen Kreaturen und der rätselhaften Elfenmagierin Zarihell in Besitz genommen worden. „Dreht um und verschwindet, befleckte Kreaturen“, sagt sie in singendem Tonfall. „Ich habe keinen Streit mit euch, aber ich kann auch nicht zulassen, dass ihr euch in meine Arbeit einmischt.“ Nach diesen Worten gleitet sie zum nächsten Reliquienschrein und ihre knurrenden Hunde schneiden euch den Weg ab.

Sonderregeln

Wenn Zarihell zum ersten Mal besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Wo zuvor Zarihell stand, seht ihr nun nur noch ein gequält wirkendes Nachbild, wie eine Erinnerung, ein Lichtbild, dass sich durch einen Blitz in eure Augen gebrannt hat. Schreiend löst sich der Geist auf. Zarihell steht vollständig und unverletzt in einiger Entfernung von euch. „Sehr unfreundlich“, sagt sie. „Dieser Geist hatte etwas besseres verdient.“

Weihe

Solange er zu einem Reliquienschrein benachbart ist, darf ein Held als Aktion eine - oder -Probe ablegen, um diesen zu aktivieren. Wenn die Probe gelingt, deckt er den Aufgabenmarker auf; dieser Reliquienschrein ist nun aktiv. Jeder Held, der nicht befleckt ist, erhält einen Vorteil durch jeden aktiven Reliquienschrein.

- **Blau**: Am Ende jedes Overlord-Zuges gewinnt jeder Held, der nicht befleckt ist, 1 zurück.
- **Rot**: Am Ende jedes Overlord-Zuges gewinnt jeder Held, der nicht befleckt ist, 2 zurück.
- **Grün**: Jedes Mal wenn ein Held, der nicht befleckt ist, einen Angriff ausführt, erhält der Angriff +1 .
- **Weiß:** Jedes Mal wenn ein Held, der nicht befleckt ist, angegriffen wird, wird zu seinem Verteidigungsergebnis 1 hinzugefügt.

Jedes Mal wenn ein Held einen Reliquienschrein aktiviert, darf der Overlord 1 offene Gruppe benachbart zu einem inaktiven Reliquienschrein stellen (Gruppengröße einhalten). Jede offene Gruppe kann nur ein Mal aufgestellt werden.

Solange ein Held zu einem aktiven Reliquienschrein benachbart ist, wird seine Befleckt-Karte behandelt, als ob sie verdeckt wäre; er ist nicht befleckt und erleidet die besonderen oder allgemeinen Effekte der offenen Seite nicht.

Entweihung

Solange sie benachbart zu einem Reliquienschrein ist, darf Zarihell diesen Reliquienschrein angreifen, als ob dieser ein Held sei; der Schrein verwendet 1 schwarzen Verteidigungswürfel plus die Verteidigungswürfel sämtlicher benachbarter Helden. Wenn der Angriff (nach Verrechnung der) 1 oder mehr zufügt, ist der Reliquienschrein korrumpiert; es wird 1 Erschöpfungsmarker auf diesen Reliquienschrein gelegt, um daran zu erinnern. Die Helden erhalten keine Vorteile durch korrumpierte Reliquienschreine.

Wenn zum ersten Mal ein Reliquienschrein korrumpiert wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Eine Aura zersplitternder Schwärze bildet sich um Zarihells Hand und fließt dann weiter und umgibt den Reliquienschrein. Dieser trübt sich und knackt, während sich die Schwärze wie eine Wolke um ihn legt. „Interessant“, sagt Zarihell. „Nun muss ich die anderen finden.“

Verstärkung

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Verlorenen benachbart zu einem verdeckten Reliquienschrein oder auf dem Balkon aufstellen (Gruppengröße einhalten) und Zarihell auf den Eingang oder ihr Startfeld stellen.

Siegbedingungen

Wenn 4 Reliquienschreine aktiv sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Zarihell gleitet zurück, die ausgestreckten Hände vor ihrem Gesicht. „Nein“, stöhnt sie. „Warum ihr und nicht ich?“

In den Reliquienschreinen flammen Lichter auf, die heller und heller werden, als sie einander Nahrung geben. Als das Licht euch erfüllt, fühlt ihr euch zum ersten Mal seit Wochen wieder vollständig und gesund. Dann verlischt das Licht langsam und lässt ein Gefühl der Traurigkeit zurück, die Reliquien aber sind verschwunden. Der altvertraute Schmerz tief in euren Knochen kehrt zurück.

Es scheint, als ob Zarihell bereits geflohen wäre, also kehrt ihr zurück nach Rothfeld – mit einer Menge nagender Fragen im Kopf und Enttäuschung in euren Herzen.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn 4 Reliquienschreine korrumpiert sind oder wenn jeder Held niedergestreckt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Zarihell steht mit ausgestreckten Armen vor dem letzten Reliquienschrein, als die Dunkelheit nachlässt. Dann verliert sie die Beherrschung. Kreischend stößt sie den Reliquienschrein zu Boden. „Nein!“, schreit sie. „Warum bin ich nach so langer Zeit immer noch an diese Qual gebunden?“ Sie wendet sich euch zu und deutet mit klauenartigen Fingern in eure Richtung. „Merkt euch meine Worte, ihr Abscheulichkeiten. Es gibt keine Heilung für euch. Euer Leiden wird ewig währen, nur von meinem eigenen übertroffen. Der Fluch, der mich bindet, der Waiqar bindet, duldet keinen Widerstand. Auch den euren nicht.“

Mit einem letzten Schrei verschwindet sie und ihr kämpft euch zurück nach Rothfeld, der Heilung keinen Schritt näher als zuvor.

Der Overlord hat gewonnen!

Belohnungen

Unabhängig davon wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Knochengeborener Bogen“ und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Azatheas Triumph“ und 1 zusätzlichen EP.

Zuchtmeister

Szene 1

Monster

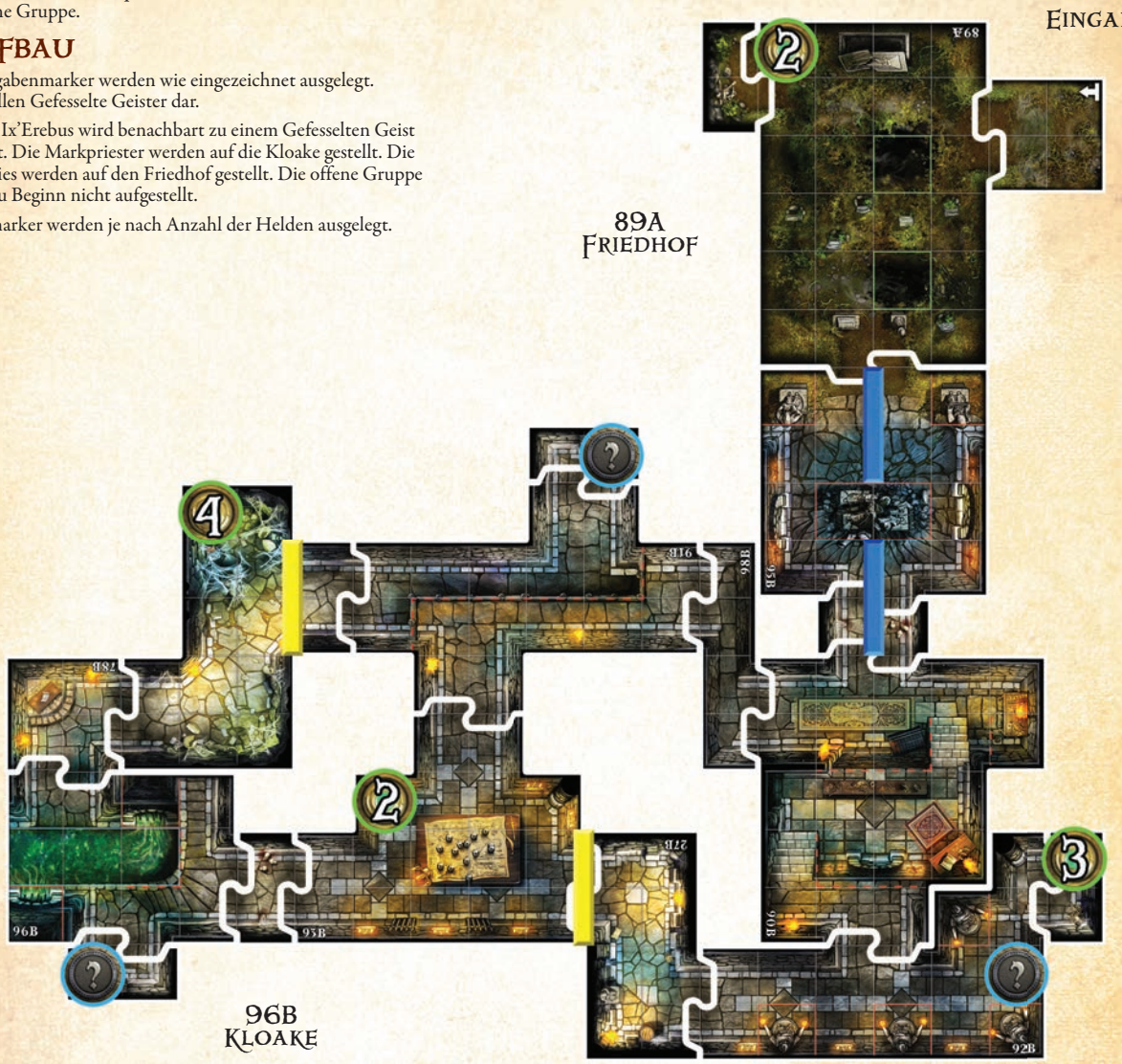
Ardus Ix'Erebus. Markpriester. Schlurfende Kolosse. Zombies. 1 offene Gruppe.

Aufbau

3 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Gefesselte Geister dar.

Ardus Ix'Erebus wird benachbart zu einem Gefesselten Geist gestellt. Die Markpriester werden auf die Kloake gestellt. Die Zombies werden auf den Friedhof gestellt. Die offene Gruppe wird zu Beginn nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.



Gefesselte Geister

Jetzt ist klar, dass Ardus Ix'Erebus und seine Soldaten eine direkte Bedrohung für Rothfeld darstellen. Auf die Bitte des Bürgermeisters hin habt ihr euch entschlossen den Kampf gegen sie aufzunehmen. Die Tore der Stadt fallen hinter euch zu, als ihr erneut in den Nebel aufbrecht. Ihr verfolgt die untoten Streitkräfte bis zu einem Trainingslager, wo ihr verschiedene schlurfende Tote dabei beobachten könnt, wie sie Trainingspuppen angreifen.

„Das ergibt keinen Sinn, oder?", kichert eine Stimme. Erschrocken bemerkt ihr einen verschrumpelten alten Leichnam, der mit gekreuzten Beinen nicht einmal drei Meter entfernt von euch sitzt und etwas putzt, bei dem es sich um Edelsteine oder auch nur um eine Murmelsammlung handeln mag. „Sie haben keine Muskeln, die man trainieren müsste. Keine Fertigkeiten, die man verbessern könnte. Also warum das alles?" Der Leichnam grinst verschlagen, wobei euch seine letzten drei Zähne hinter den ledrigen Lippen auffallen, die sich über seine Knochen spannen. „Seht euch die Trainingspuppen nochmal an. Hier, schaut durch das Auge des Leonx." Knochige Finger halten euch eine durchscheinende Edelstein-Murmel hin. Als ihr hindurchseht, erkennt ihr, dass sich um die Trainingspuppen – es scheint sich um menschliche Skelette zu handeln – gequälte Geister winden. „Es geht nur um den Schmerz. Je mehr sie leiden, desto mehr Todesqual kann der Meister mit seinen Gegnern teilen." Der Leichnam wirft das Auge des Leonx in seinen Mund und schluckt. „Und mit seinen Freunden, falls er welche hat. Und mit sich selbst. Immerhin sind wir hier alle verflucht. Aber irgendjemand könnte diese armen Seelen von ihrer Qual erlösen." Erneut seht ihr zum Lager hinunter, aber als ihr euch danach umdreht, findet ihr vom Leichnam keine Spur mehr.

Es ist klar, was ihr zu tun habt. Die gequälten Seelen müssen befreit werden und Ardus und seiner Totgeborenen Legion muss ein vernichtender Schlag versetzt werden.

SONDERREGELN

Wenn Ardus Ix'Erebus besiegt worden ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Todesritter lacht auf und sinkt auf die Knie. Mit raschen Bewegungen ziehen ihn seine Soldaten vom Schlachtfeld, während er seine Hände auf seine Wunden presst. „Ich werde euch kriegen; eure Stärke wird mir gehören", sagt Ardus mit rauer Stimme. „Die totgeborene Legion triumphiert am Ende immer."

ZERSCHLAGT DIE KETTEN

Helden und Vertraute können die Gefesselten Geister angreifen, als ob sie Monster sind. Jeder Gefesselte Geist hat eine Lebenskraft von 2 pro Held und würfelt 2 graue Verteidigungswürfel, zu dem Ergebnis wird ⛊ in Höhe der zum Gefesselten Geist benachbarten Monster hinzugefügt. Sobald ein Gefesselter Geist ♥ in Höhe seiner Lebenskraft erleidet, ist er befreit. Der Marker wird abgelegt.

DIE ANHÄNGER

Sobald die Helden den ersten Gefesselten Geist besiegen, wird die offene Gruppe benachbart zu den anderen Gefesselten Geistern gestellt.

ENDLOSE QUAL

Monster können Gefesselte Geister zum Ziel wählen, als ob sie Helden wären. Jeder Gefesselte Geist würfelt mit 2 grauen Verteidigungswürfeln. Wenn durch den Angriff 1 oder mehr ♥ zugefügt werden (nach Verrechnung der ⛊), erleidet der Geist keinen ♥. Stattdessen wählt der Overlord aus: Entweder legt er 1 Schadensmarker in seinen Spielbereich oder das Monster, das den Angriff durchgeführt hat, gewinnt ♥ in Höhe des zugefügten ♥ zurück.

Jedes Mal wenn ein Elite-Monster oder ein Hauptmann einen Angriff ausführt, darf der Overlord vor dem Würfelwurf 1 oder mehrere Schadensmarker aus seinem Spielbereich abwerfen. Für jeden abgeworfenen Schadensmarker erhält der Angriff +1 ♥.

VERSTÄRKUNG

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

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Markpriester benachbart zu einem Gefesselten Geist stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn 3 Gefesselte Geister befreit worden sind,
liest der Overlord folgenden Text vor:

Als sich der letzte gequälte Geist keuchend im Nebel auflöst, beginnt die Legion der Monster um euch herum ebenfalls zu zerfallen. Die Nebel selbst scheinen sich zu teilen, also greift ihr euch so viele Schätze wie möglich und versucht zu entkommen. Als ihr den Nebellanden entsteigt, seht ihr immer wieder zurück, aber es gibt keine Anzeichen für Verfolger oder euren geheimnisvollen, toten Begleiter.

Die Priesterin der Stadt trägt reinweiße Roben, die aussehen, als wären sie bis vor Kurzem noch irgendwo eingelagert gewesen und die einen scharfen Kontrast zu ihrer dunklen Haut bilden. Sie begrüßt euch herzlich. „Ich habe es gefühlt", sagt sie, als sie vor euren Füßen eine Kerze aufstellt. „Diese armen Seelen, schon seit so vielen Jahren verloren, haben endlich ihre Ruhe gefunden. Vielleicht könnt ihr durch solche guten Taten euren Fluch brechen."

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Helden niedergestreckt sind,
liest der Overlord folgenden Text vor:

„Mitleiderregend", sagt Ardus lx'Erebus mit rauer Stimme, als seine Soldaten euch zum Rand des Lagers zerren. „Eure Versuche, euch an euer sterbliches Leben zu klammern, machen euch nur schwach. So viel Potential und ihr vergeudet es aus Angst vor dem, was aus euch werden könnte."

Mit der Zeit erholt ihr euch so weit, dass ihr euch zurück nach Rothfeld schleifen könnt, wo der Bürgermeister der Stadt euch bereits erwartet. Er trommelt mit seinen dicken Fingern auf seine haarige Brust. „Das lief nicht so gut, nehme ich an", sagt er. „Nun, danke für den Versuch. Ich fühle mich besser mit euch an unserer Seite, ich nehme an, wir können sie zumindest verlangsamen, wenn es zum schlimmsten kommen sollte." Achselzuckend wendet der Bürgermeister sich ab.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Unabhängig davon, wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Knochengeborener Bogen" und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Azatheas Triumph" und 1 zusätzlichen EP.

Steinbruch

Szene 1

Monster

Zarihell. Schlurfende Kolosse. Die Verlorenen. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Zarihell wird auf ein beliebiges Feld, außer den Eingang oder den Zugang, gestellt. Die Schlurfenden Kolosse werden auf den Entweihten Boden gestellt. Die Verlorenen werden auf die Kreuzung gestellt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet offen ausgelegt. Er stellt die Skulptur dar.

8 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen Verfluchte Steine dar.

3 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Steinmetze dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

2 Marker für zerfallendes Gelände werden wie eingezeichnet ausgelegt.

Verfluchter Stein

Eingang

Skulptur

29A
Zugang

16A
Kreuzung

Steinmetz

89A
Entweihter
Boden

Steinbruch

Szene 1

Die Dorfpriesterin ruft euch zu dem verfallenen Steingebäude, das als Kapelle der Stadt dient; ihr weißes Haar scheint im Schatten zu leuchten. „Dies hier war einst eine Gruft“, sagte sie. „Es scheint, dass die Toten heute überall zuhause sind.“ Sie zündet eine Kerze an und der warme Schein überzieht ihre dunkle Haut mit einem goldenen Glanz. „Die Steine für diese Krypta stammen aus dem Steinbruch nicht weit von hier. Die Priester hielten Steine aus diesem Steinbruch für heilig. Eine Art Schutz vor dem Bösen.“ Sie wendet sich euch zu und auf einmal scheint sie wirklich so uralt zu sein, wie ihre weißen Haare andeuten. „Ich weiß nicht, ob es funktioniert hat, aber ich bin sicher, dass die Nebel inzwischen diesen Steinbruch bedecken. Und ich weiß, dass sich diese Elfenhexe im Moment mit Waiqars Lakaien dort aufhält. Sie schleift die Steine und Gebäude. Mein Wissen reicht nicht aus, aber meine Weisheit könnte das wettmachen: Wenn Zarihell etwas haben will, muss es etwas Schlechtes sein. Schlecht für Rothfeld und schlecht für euch, nehme ich an.“

Der Weg zum Steinbruch ist wirklich nicht weit. Als ihr dort ankommt, seht ihr, wie sich Zarihells Lakaien gewaltige Steinblöcke auf ihre knochigen Rücken laden, und hört einige der in groben Verschlägen versteckten Steinmetze des Steinbruchs voller Schrecken schreien. Vielleicht haben ja die Steinmetze eine Ahnung, was hier wirklich vorgeht.

SONDERREGELN

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

Zarihells Blut fließt ungehindert aus der Wunde und tropft in den Staub zu ihren Füßen, der es hungrig aufsaugt. Sie beobachtet interessiert, wie es heruntertropft. „Es ist schon so lange her, dass ich solch einen Schmerz verspürt habe“, flüstert sie. „Ich hatte es ganz vergessen.“ Dann winkt sie mit der Hand und ihr seht zu, wie eine flimmernde, gefangene Seele eines Unglücklichen in ihren Körper fließt und ihre Wunden sich schließen. Dann springt sie in die Luft und verschwindet. Ihre Worte tönen vom Himmel auf euch herab: „Wir werden uns wieder treffen, denke ich.“

URALTES RITUAL

Jedes Mal wenn ein großes Monster seine Aktivierung benachbart zu einem Verfluchten Stein beendet, darf das Monster diesen aufnehmen und auf seine Basis legen. Jedes Monster kann nur 1 Verfluchten Stein tragen.

Jedes Mal wenn ein großes Monster, das einen Verfluchten Stein trägt, seine Aktivierung benachbart zur Skulptur beendet, darf es den Verfluchten Stein abladen. Wenn es dies tut, wird der Aufgabenmarker in den Spielbereich des Overlords gelegt.

STEINMETZE

Jedes Mal wenn ein Held seinen Zug benachbart zu einem Steinmetz beendet, darf er diesen Steinmetz befragen. Wenn er dies tut, ersetzt der Overlord den Personenmarker durch 1 Monster der offenen Gruppe (Gruppengröße einhalten) und legt den Personenmarker in den Spielbereich des Helden.

Danach legt der Held eine ♟- oder 👁-Probe ab. Wenn die Probe misslingt, darf das Monster, das den Personenmarker ersetzt hat, einen Angriff durchführen, der den Helden zum Ziel hat.

Sobald die Helden den ersten Steinmetz befragen, liest der Overlord folgenden Text laut vor:

„Nein!“, stöhnt die Frau und ringt ihre kräftigen, mit Steinstaub bedeckten Hände. „Zwingt mich nicht, darüber zu sprechen; sie wird mir weh tun!“

Sobald die Helden den dritten Steinmetz befragen, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Eine Skulptur“, sagt der Mann und seine Blicke schießen wie Pfeile nach links und rechts. „Ein ‚Beweis, dass es machbar ist‘, hat sie es genannt. Bitte, ihr Helden, ich kann fühlen, wie mich dieses Ding an diesen Ort bindet. Zerstört es, damit ich Frieden finden kann.“

UNTERBRECHUNG

Wenn 3 Steinmetze befragt worden sind, darf ein Held die Skulptur angreifen, als ob sie ein Monster wäre. Die Skulptur würfelt mit 2 grauen Verteidigungswürfeln und hat Lebenskraft in Höhe der Anzahl der Helden multipliziert mit der Anzahl der Aufgabenmarker im Spielbereich des Overlords. Wenn die Skulptur ♥ in Höhe ihrer Lebenskraft erleidet, ist sie zerstört.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Schlurfenden Koloss auf den Entweihten Boden stellen (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Verlorenen benachbart zu Zarihell stellen. Danach darf dieser Verlorene seine Fähigkeit „Mal der Furch“ anwenden.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn die Skulptur zerstört wird, liest der Overlord folgenden Text laut vor:

Zarihell hat die Skulptur aus Steinen errichten lassen, mit einem Mörtel aus Knochenmehl und, wie ihr vermutet, Blut. Die Skulptur kreischt, als sie unter euren wuchtigen Schlägen stirbt. Danach hört ihr nur noch das Heulen des Windes im Steinbruch. Einer der Steinmetze stolpert auf euch zu. „Habt Dank“, stöhnt er, bricht zusammen und löst sich in Staub auf. Ihr fragt euch, wie lange er schon tot ist.

„Das ist irritierend“, murmelt Zarihell, als ob sie die gesamte Situation langweilen würde. Ihre Silhouette tanzt vor euch durch den wogenden Nebel. „Wenn ihr darauf besteht, weiter zu stören, wie soll ich dann Kyndrithuls Techniken verbessern?“

Ihr kehrt nach Rothfeld zurück und seid nicht überzeugt, dass ihr Zarihell zum letzten Mal gesehen habt.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn sich 8 Verfluchte Steine im Spielbereich des Overlords befinden oder wenn jeder Held niedergestreckt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Trotz eurer Anstrengungen gelingt es euch nicht, Zarihells Handlanger an der Fertigstellung der Skulptur zu hindern: sie errichten ein turmähnliches Gebäude aus verdrehten Steinen, die mit einem Mörtel aus Blut und Knochenmehl zusammengehalten werden. Als der letzte Stein an seinen Platz gelegt wird, geht ein Raunen durch den Steinbruch und alle Blicke wenden sich dem riesigen Gebilde zu. Zarihell gleitet zu deren Fuß und sieht, einen Finger leicht gegen ihren Kiefer gelegt, daran hoch.

„Hmm“, sagt sie, als nichts geschieht. Dann sagt sie „Ja“, aber es passiert immer noch nichts. Schließlich sagt sie, obwohl die Skulptur noch immer steinern und still dasteht und nichts tut: „Das wird genügen“. Dann schnippt sie mit den Fingern. Die Skulptur bricht zusammen und hinterlässt einen Haufen Steintrümmer. Zarihell gleitet zurück in den Nebel. „Ich habe, was ich von diesem Ort brauche. Dieser stümperhafte Vampir hat nur an der Oberfläche gekratzt.“ Kurz bevor sie endgültig verschwindet, wirbelt Zarihell noch einmal herum und wendet sich euch zu. „Wir werden uns wiedertreffen, ihr Abscheulichkeiten. Ihr könnt mir immer noch von Nutzen sein.“ Dann ist sie fort.

Noch verwirrter als zuvor kehrt ihr zurück nach Rothfeld.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Unabhängig davon, wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Knochengeborener Bogen“ und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Azatheas Triumph“ und 1 zusätzlichen EP.

Die Hallen von Phetra

Szene 1

Monster

Zarihell. Die Verlorenen. Goblin-Bogenschützen. Zombies.
1 offene Gruppe.

Aufbau

Zarihell wird wie eingezeichnet aufgestellt. Die Zombies werden auf das Grabmal gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Kapelle gestellt.

8 Personenmarker werden in den Spielbereich des Overlords gelegt. Sie stellen Verfluchte Geister dar.

3 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Altäre des Lichts dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Altar des Lichts

„Sie werden die Hallen der Phetra genannt“, sagt die Priesterin der Stadt und lehnt sich schwer auf ihren Gehstock. Sie scheint von Tag zu Tag älter und ausgezehrter auszusehen. Ihr fragt euch, ob ihr auch so ausseht, schließlich fühlt ihr euch mit jedem Atemzug grauer. „Vor vielen Jahren – sehr vielen Jahren –waren sie ein Tempel für einen toten Gott. Ich bin nicht sicher, ob Phetra der Gott oder der Berg war – oder der Hohepriester oder etwas ganz anderes.“ Sie zuckt mit den Achseln und greift nach einem der heiligen Symbole an ihrer Halskette. „Die Hallen der Phetra sollen angeblich Teil des Pfades des Lichts sein, was auch immer damit gemeint ist. Vielleicht findet ihr dort etwas, was Licht in diese Dunkelheit bringt.“

Ihr seht euch die sogenannten Hallen über euch an. Der Nebel wogt den Abhang hinab und merkwürdige Lichter flackern und blitzen im Berg auf. Sie sehen nicht wirklich heilig aus. Zarihell ist dort drin und ihr seid euch sicher, dass ihre Pläne nichts Gutes für euch bedeuten.

Als ihr eintretet, wird der Nebel hinter euch zu einer harten, undurchdringlichen Mauer, die aussieht wie Rauchglas. „Oh, gut“, haucht Zarihell. Ein Schatten wird länger, erhebt sich und wird zu einer Geistergestalt, die mit ihrer Stimme zu euch spricht. „Ihr habt den Köder geschluckt. Ich brauche etwas von euch und es wird sehr weh tun.“

Zarihells Handlanger treten auf euch zu, während sich die Schatten sammeln. Tiefer in den Hallen der Phetra seht ihr leuchtende Lichter, die immer noch in uralten Schreinen brennen. Falls damit Zarihells Geister gebannt werden können, wäre es möglich, dass ihr die Nacht überlebt.

SONDERREGELN

Zarihell kann sich nicht aus der Geisterhöhle bewegen oder hinaus bewegt werden.

RUHELOSE SEELEN

Ein Mal pro Runde darf Zarihell als Aktion einen Verfluchten Geist beschwören. Wenn sie dies tut, entfernt der Overlord 1 Verfluchten Geist aus seinem Spielbereich und legt ihn benachbart zu Zarihell ins Spiel. Verfluchte Geister blockieren weder Bewegung noch Sichtline und sie können sich durch Türen und blockierte Felder bewegen.

Jeder Held innerhalb von 3 Feldern zu einem verfluchten Geist wird im Hinblick auf Zarihells Fähigkeiten „Seelenmeisterschaft“, „Peinigerin“ und „Die Furcht ausnutzen“ behandelt, als ob er sich innerhalb von 3 Feldern zu Zarihell befindet.

Zarihell darf als Aktion die verfluchten Geister befehligen. Wenn sie dies tut, bewegt der Overlord jeden verfluchten Geist um bis zu 3 Felder.

Jeder Angriff von Zarihell erhält:

: +1 ♥ für je 2 Verfluchte Geister auf dem Spielplan.

LÄUTERUNG

Solange ein Held benachbart zu einem Altar ist, darf er als Aktion die Macht des Altars kanalisieren. Wenn er dies tut, darf jeder Held mit Sichtlinie auf den Altar den Zustand Verängstigt abwerfen. Danach wird jeder verfluchte Geist mit Sichtlinie auf den Altar geläutert. Um anzuzeigen, dass er geläutert wurde, wird ein Erschöpfungsmarker auf diesen Verfluchten Geist gelegt.

Jeder Held innerhalb von 3 Feldern zu einen Verfluchten Geist, der geläutert wurde, gilt nicht länger als innerhalb von 3 Feldern zu Zarihell.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf die Halle oder die Kammer und 1 Verlorenen auf die Kapelle stellen (Gruppengrößen einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord Zombies auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten); in einem Spiel mit 4 oder 3 Helden stellt er bis zu 2 Zombies auf, in einem Spiel mit 2 Helden stellt er 1 Zombie auf.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Zarihell besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Vor euch seht ihr euren eigenen Schatten, erzeugt durch das lodernde Licht der Schreine, und als ihr euren letzten Schlag gegen Zarihell landet, seht ihr, wie eure Schatten das Gleiche tun. Ein Teil von euch fragt sich, ob es eure Schatten sind, die sie wirklich verletzten, während sie schreit und in der Luft wild um sich schlägt.

„Seid verflucht, ihr Abscheulichkeiten!“, kreischt sie. Von ihrer zarten Gelassenheit fehlt jetzt jede Spur. „Das ist noch nicht das Ende! Nicht für mich. Ich werde meine Arbeit fortsetzen, mit oder ohne eure Hilfe!“ Die Schatten zucken und tanzen und Zarihell explodiert in eine Horde schreiender Geister, die in verschiedene Richtungen davonstreben. Es ist unmöglich, sie zu verfolgen, aber da, wo zuvor Zarihell stand, befindet sich nun eine uralte Steintafel, auf der sich etwas befindet, was wie eine Landkarte aussieht.

Ihr kehrt nach Rothfeld zurück, wo ihr von der Priesterin herzlich in Empfang genommen werdet. „Ich habe von hier aus zugesehen. Was für ein Lichterspektakel! Ich nehme an, ihr habt gewonnen?“ Ihr zeigt ihr die Karte. „Oh“, keucht sie. „Oh, gebt mir etwas Zeit damit ... Ich denke, dass dies der Gegenstand sein könnte, den ihr gesucht habt.“

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Helden niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Haltet sie am Boden“, sagt Zarihell und nimmt ein Sichelmesser aus der Hand eines ihrer Anhänger entgegen. Ihre Handlanger drücken euch auf den Steinboden, wo ihr in Todesqual liegen bleibt und nicht sterbt, während Zarihell tief in euer Fleisch schneidet. Offensichtlich auch in eure Knochen, denkt ihr, als ein grellweißer Schmerz vor euren Augen explodiert und ihr in eine ersehnte, aber viel zu kurze Bewusstlosigkeit versinkt.

Nach einer Ewigkeit erhebt sie sich und wischt euer Blut von ihren zierlichen Händen. „Genug“, sagt sie. „Ich habe, was ich brauche. Lasst sie frei.“ Zu zerschlagen, um euch zu bewegen, bleibt ihr auf dem Steinboden liegen, als ihre Handlanger sich langsam entfernen. „Es ist bitter für mich, nach so langer Zeit noch die Schmutzarbeit für Waiqar verrichten zu müssen.“ flüstert sie euch zu. „Aber wie sagt man so schön? Sein Wille geschehe?“ Nach diesen Worten ist auch sie verschwunden.

Nach einiger Zeit erhebt ihr euch und findet eine eingekerbte Steintafel, auf der sich eine Art Landkarte zu befinden scheint. Offensichtlich hat Zarihell sie zurückgelassen. Ihr nehmt sie mit auf eure beschwerliche Heimreise nach Rothfeld, wo die Priesterin sie aus euren blutigen Händen nimmt. „Ihr seid hierfür durch das Ynfernael gegangen, wie ich sehe“, sagt sie und streicht mit ihren braunen Fingern über die Tafel. „Aber gebt mir etwas Zeit damit. Ich denke, es könnte genau das sein, wonach ihr gesucht habt.“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Unabhängig davon, wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Die Robe des Letzten“ und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Die Robe des Letzten“ und 1 zusätzlichen EP.

Monster

Zarihell. Die Verlorenen. Zombies. 2 offene Gruppen.

Aufbau

Zarihell wird wie eingezeichnet auf den Hinteren Pfad gestellt. Die Zombies werden auf den Friedhof und die Trümmer gestellt, über die Verteilung entscheidet der Overlord. 1 offene Gruppe wird auf den Hinteren Pfad gestellt. Die Verlorenen und die andere offene Gruppe werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

4 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen ruhelose Krieger dar.

2 rote, 2 grüne und 2 blaue Aufgabenmarker werden in den Spielbereich des Overlords gelegt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

„Man nannte es die Schlacht um die Feste von Roth“, sagt der Bürgermeister und schließt dabei immer wieder seine Faust fest um eine Holzfälleraxt mit langem Stiel. So weit von der Stadt entfernt ist er spürbar nervös, wirkt aber immer noch entschlossen. „Einige Helden haben es hierher geschafft – und noch heute künden unsere Lieder von ihnen. Diese Männer und Frauen haben ihre Ruhe verdient. Ich selbst bin kein Held, aber ich denke, ihr seid welche.“

Mit gezückten Waffen betretet ihr das uralte Schlachtfeld. Zarihell begrüßt euch beinahe herzlich, als ihr näher kommt. „Wie schön“, sagt sie. „Ihr habt den Köder geschluckt. Ich brauche etwas von euch. Das wird allerdings ... weh tun.“ Ihr Lakai schlurft vor, während Zarihell knisterndes schwarzes Feuer in einer Hand sammelt, das sie einigen uralten Leichen entzieht, die scheinbar nicht dem entsprechen, was sie sich vorgestellt hat.

Ihr erkennt, dass diese vor langer Zeit gestorbenen Helden, von denen der Bürgermeister gesprochen hat, Zarihells Opfer sind, nicht ihre Soldaten. Falls ihr ihnen die ewige Ruhe schenken könnt, wird dies Zarihell vielleicht der Macht berauben, die sie daraus zieht, ihre Opfer zu quälen.

SONDERREGELN

Ruhelose Krieger blockieren Bewegung und Sichtlinie.

WIEDER ZUR RUHE LEGEN

Ein zu einem Ruhelosen Krieger benachbarter Held darf als Aktion eine - oder -Probe ablegen, um diesen Ruhelosen Krieger zu begleiten. Wenn die Probe gelingt, darf er diesen Ruhelosen Krieger bis zu 3 Felder bewegen. Wenn die Probe misslingt, darf er diesen Ruhelosen Krieger um bis zu 1 Feld bewegen. Jeder Ruhelose Krieger darf nur ein Mal pro Runde bewegt werden.

Ruhelose Krieger können durch Felder mit Helden bewegt werden, nicht aber durch Felder mit Monstern und sie können ihren Zug nicht auf Feldern mit Helden beenden.

Wenn ein Ruheloser Krieger ein Grubenfeld auf dem Friedhof betritt, wird der Personenmarker vom Spielplan entfernt und in den Spielbereich des Helden gelegt. Sobald dies zum ersten Mal geschieht, stellt der Overlord die verbleibende offene Gruppe auf den Eingang und liest folgenden Text vor:

Der Held bedankt sich bei euch, während er zurück in die Erde sinkt. Das unnatürliche Licht in seinen Augen erlischt und ihr fühlt, dass irgendetwas über euch wacht und euch vor dem Bösen beschützt.

Während seines Zuges darf ein Held 1 Personenmarker aus seinem Spielbereich ablegen, um 6 ♥ zurückzugewinnen.

DER RUF DER GEISTER

Zarihell darf als Aktion einem benachbarten Ruhelosen Krieger die Seele entziehen. Wenn sie dies tut, stellt der Overlord 1 Verlorenen auf ein leeres, zu diesem Ruhelosen Krieger benachbartes Feld (Gruppengröße einhalten). Danach nimmt er 2 Aufgabenmarker derselben Farbe aus seinem Spielbereich und legt je 1 offen unter den Ruhelosen Krieger und den Verlorenen. Der Ruhelose Krieger und der Verlorene sind nun seelengebunden.

Zarihell kann einem Ruhelosen Krieger die Seele nicht entziehen, wenn dieser bereits seelengebunden ist oder wenn die Gruppengröße das Aufstellen eines Verlorenen verhindert.

Jedes Mal wenn ein Held einen Ruhelosen Krieger begleitet, der seelengebunden ist, misslingt diesem Helden die Attributsprobe.

Wenn der seelengebundene Verlorene besiegt wird, werden sein Aufgabenmarker und der Aufgabenmarker derselben Farbe unter einem Ruhelosen Krieger vom Spielplan entfernt und in den Spielbereich des Overlords gelegt; dieser Ruhelose Krieger ist nicht länger seelengebunden.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge stellt der Overlord 1 Zombie auf ein Grubenfeld auf dem Friedhof (Gruppengröße einhalten); in einem Spiel mit 4 oder 3 Helden stellt er stattdessen 1 Zombie auf jedes Grubenfeld auf dem Friedhof (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge, wenn sich Zarihell nicht auf dem Spielplan befindet, darf der Overlord Zarihell benachbart zu 1 Verlorenen oder auf ihr Startfeld stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn sich keine Ruhelosen Krieger auf dem Spielplan befinden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als der letzte Held wieder in seinem Grab versunken ist, schleudert Zarihell mit einer Handbewegung einen wütenden Geist in eure Richtung und nutzt die Ablenkung, um sich zurückzuziehen. „Frustrierend“, haucht sie mit so ruhiger und gelassener Stimme, als würde sie mit euch über das Wetter reden. „Aber das macht nichts. Meine Arbeit wird vollendet, selbst ohne die Proben zum Vergleich. Kyndrithul war ein blinder Narr, der mit Geheimnissen rumstümperte, die nur jemand wie ich wirklich verstehen kann.“ Mit diesen Worten verschwindet sie und ihre verbliebenen Handlanger stellen kein Problem mehr dar.

Als ihr wieder in der Stadt ankommt, begrüßt euch der Bürgermeister mit einem Fässchen Apfelwein und einigen Holzbechern. „Gute Arbeit, denke ich.“ Er nimmt mit offensichtlichem Genuss, den ihr nicht teilen könnt, einen großen Schluck von dem süßen Getränk. Für euch schmeckt alles, jedes Essen, jedes Getränk nur noch nach Asche und Staub. „So“, sagt der Bürgermeister und stellt sein Glas beiseite. „Ich gestehe, ich habe euch hingehalten. Ich wollte sehen, was für Menschen ihr seid, ob ihr die Erlösung, nach der ihr trachtet, überhaupt verdient. Das tut ihr, da bin ich mir nun sicher. Ich spreche mit der Priesterin – ich denke, ich weiß, was als Nächstes getan werden muss.“

Die Helden gewinnen diese Szene!

Wenn alle Helden niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Körperlose Geister winden sich klagend um euch herum und ziehen euch in Richtung der kalten Erde des Schlachtfeldes. Ihr kämpft vergeblich dagegen an und schließlich steht Zarihell mit einem Sichelmesser vor euch. „Haltet sie ganz ruhig“, sagt sie und setzt zum ersten Schnitt an.

Eine Ewigkeit lang verspürt ihr nichts als Todesqual, aber ihr sterbt nicht, ganz gleich, wie sehr ihr darum fleht. Als sie fertig ist, richtet sich Zarihell auf und wischt das schleimige Blut von ihren Händen. „Ich habe, was ich brauche“, sagt sie.

Viel später finden der Bürgermeister und seine Männer euch und schleifen euch zurück nach Rothfeld. Er sitzt an euren Betten, während ihr euch erholt. „Der Versuch ehrt euch“, sagt er und trommelt mit seinen Fingern auf dem verkratzten Tisch neben sich. „Ihr seid noble Menschen. Ich glaube, ihr verdient die Erlösung, nach der ihr sucht. Ich weiß von etwas, das helfen könnte – ein altes Familiengeheimnis. Ich spreche mit der Priesterin. Zusammen werden wir herausfinden, was als Nächstes getan werden muss.“

Der Overlord gewinnt diese Szene!

BELOHNUNGEN

Unabhängig davon, wer gewinnt, erhalten die Spieler je 1 EP und die Helden erhalten 50 Gold.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Die Robe des Letzten“ und 50 Gold pro Held.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Die Robe des Letzten“ und 1 zusätzlichen EP.

Monster

Zarihell. Sarkomanten. Schlurfende Kolosse. Zombies. 1 offene Gruppe.

Aufbau

Zarihell wird auf den Friedhof gestellt. Die Sarkomanten werden auf den Ausguck gestellt. Die Schlurfenden Kolosse werden auf die Brücke gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Friedhof gestellt. Die Zombies werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

4 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen reinigende Flammen dar.

1 blauer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt die Ritualstätte dar.

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

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

4 Marker für zerfallendes Gelände werden wie eingezeichnet ausgelegt.

Ritualstätte

Reinigende Flammen

Gefangener

„Sie nennen es die Quelle. Eine Geschichte erzählt von einem heiligen alten Mann, einem Diener des Kellos, der zu den Menschen kam und sie frierend und zitternd im Dunkeln vorfand“, sagt die Priesterin der Stadt, ihren Blick fest auf eine Kerzenflamme gerichtet. „Er schlug mit seinem Stab gegen den Fels des Berges und Feuerzungen loderten hinaus, die den Menschen zum ersten Mal in ihrem Leben Licht und Feuer brachten, damit sie etwas sehen konnten und nicht mehr frieren mussten.“

„Ich habe eine andere Version gehört, von einem Dämon, der die Menschen bedrohte, und von einem großen Helden, der ihn besiegte. Das Feuer brach um sie herum aus und der Dämon verbrannte, aber der Held blieb dank seiner Tugend unverletzt.“ Der Bürgermeister zuckt mit den Achseln und blickt nachdenklich in die Ferne.

„Aber in allen Geschichten entsteht Feuer“, sagt die Priesterin. „Es verbrennt das Böse und lässt die Gerechten am Leben.“ Schließlich wendet sie sich euch zu und drückt euch eine Landkarte in die Hand. „Es ist ganz einfach. Klettert auf den Berg und werft euch in die Flammen. Ihr habt Böses in euch, also wird es weh tun, aber falls ihr den rechten Glauben habt und der Wahrheit dient, solltet ihr überleben und geläutert dem Feuer entsteigen, bereit für ein neues Leben.“

Auf eurer Reise findet ihr verlassene Höfe und leere Hütten vor. In allen findet ihr Anzeichen für Kämpfe und Spuren führen von ihnen weg in Richtung eures Ziels. Deshalb seid ihr nicht überrascht Zarihell und ihre Anhänger vor der Quelle vorzufinden, wo sie gerade ein Ritual an einigen unschuldigen Dorfbewohnern vollziehen. „Hier, wo die Magie des Lebens so stark ist“, gibt sie in singendem Tonfall von sich, „werden wir den Tod bringen, damit ihr ewig leben könnt.“ Sie hält ein euch bekanntes Messer vor sich und ihre Untergebenen beeilen sich ihr das erste Opfer zuzuführen, das bereits fahl und halbtot aussieht. Vielleicht geht Zarihell mit ihrem Ritual einen Schritt weiter als Kyndrithul es mit euch gemacht hat ...

SONDERREGELN

Solange er benachbart zur Alten Wand ist, darf ein Held eine ♀-Probe ablegen, um diese zu verschieben. Wenn die Probe gelingt, wird die Wand um 1 Feld verschoben, entweder in Richtung Friedhof, um den Durchgang zu schließen, oder weg vom Friedhof, um den Durchgang wieder zu öffnen. Der aktive Spieler, verschiebt jede Figur, durch die sich die Wand hindurch bewegen würde, auf das nächste leere Feld, dass der Wand nicht im Weg ist.

Nachdem die Alte Wand zum ersten Mal bewegt worden ist, dürfen Monster, die zu ihr benachbart sind, sie angreifen, als ob sie ein Held wäre. Sie hat eine Lebenskraft von 12 und würfelt mit 1 schwarzen Verteidigungswürfel. Wenn die Alte Wand ♥ in Höhe ihrer Lebenskraft erleidet, wird sie vom Spielplan entfernt.

DAS GOTTESLÄSTERLICHE RITUAL

Jedes Mal wenn eine Figur außer Zarihell ihren Zug benachbart zu einem Gefangenen beendet, darf sie diesen Gefangenen aufnehmen und den Personenmarker auf ihre Basis legen. Wenn eine Figur, die einen Gefangenen trägt, besiegt wird, wird der Personenmarker auf ihr Feld gelegt. Jede Figur kann nur 1 Gefangenen tragen.

Zarihell oder der Elite-Sarkomant dürfen, wenn sie benachbart zur Ritualstätte und einem Monster sind, das einen Gefangenen trägt, als Aktion diesen Gefangenen transformieren. Jedes Mal wenn dies passiert, wird der Personenmarker abgeworfen und 1 normaler Zombie auf ein zur Ritualstätte benachbartes Feld gestellt; die Gruppengröße wird dabei ignoriert.

Zombies können keinen ♥ erleiden, nicht besiegt werden und keine Zustände erhalten. Helden können sich durch Felder mit Zombies hindurchbewegen.

REINIGENDE FLAMMEN

Solange ein Held benachbart zu einer reinigenden Flamme ist und jedes Mal wenn ein Held seinen Zug benachbart zu einer reinigenden Flamme beendet, darf dieser Held als Aktion das Feuer in sich aufnehmen . Jedes Mal wenn er dies tut, würfelt er mit 1 roten Würfel und erleidet ♥ in Höhe des gewürfelten ♥ plus 5. Wenn er dadurch ♥ in Höhe seiner Lebenskraft erleidet, wird er nicht besiegt, sondern ist gereinigt; er wirft seine Befleckt-Karte ab und gewinnt alle ♥ und ◢ zurück.

Jedes Mal wenn ein Held, der einen Gefangenen trägt, seinen Zug benachbart zu einer reinigenden Flamme beendet, darf der Held diesen Gefangenen reinigen. Wenn er dies tut, wird der Personenmarker in den Spielbereich dieses Helden gelegt.

VERSTÄRKUNG

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

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Schlurfenden Koloss auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn die Anzahl der gereinigten Helden und gereinigten Gefangenen der Anzahl der Helden plus 1 entspricht, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Priesterin hatte Recht. Die Flammen schmerzen wirklich. Aber als ihr aus dem Feuer tretet, fühlt ihr zum ersten Mal, seit ihr die Nebellande betreten habt, keinen Schmerz mehr. Selbst eure Narben sind verschwunden, ihr seid völlig erneuert.

„Genug“, ertönt eine mächtige Stimme außerhalb der Quelle. „Ihr habt den Meister in jeder Hinsicht verraten. Ich werde Kyndrithuls Vermächtnis fortschicken und ihr werdet in eine Ewigkeit der Bedeutungslosigkeit versinken.“ Ihr eilt zum Eingang der Quelle, wo ihr Ardus Ix'Erebus seht, der Zarihells Notizen und Proben einsammelt. Er sieht euch an und in seinen Augen brennt ein unheiliges Feuer. „Bringt die Höhle zum Einsturz“, knurrt der Todesritter. „Begrabt sie darin.“ Seine Soldaten beginnen die Felsen um euch herum zum Einsturz zu bringen und euren Fluchtweg zu versperren, als Ardus sich auf den Weg in den Nebel macht.

Die Helden gewinnen diese Szene!

Wenn 5 Gefangene transformiert oder wenn alle Helden niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr kämpft euch weiter vor und versucht verzweifelt diese Unglücklichen zu reinigen, aber eure Mühen sind vergebens. Die Gefangenen selbst wenden sich gegen euch, als Zarihells Magie ihre Transformation beendet. Euer Versuch, euch selbst zu reinigen, wird dann durch die Ankunft des Todesritters Ardus Ix'Erebus unterbrochen.
„Das habt ihr gut gemacht. Ihr habt eine neue Legion für die Armee des Meisters geschaffen, die ich befehligen werde.“ Ardus ballt eine gerüstete Faust und die neu erschaffenen Soldaten seiner Legion treten an und warten mit glasigen Augen auf Befehle. Ihr seht, wie mehr und mehr „Soldaten“ aus verborgenen Orten erscheinen, aber keiner von ihnen scheint noch ein Mensch zu sein. Ihr habt unterschätzt, wie lange Zarihell bereits daran gearbeitet hat.

„Nun ist es Zeit, meine neue Armee zu testen“, sagt Ardus mit rauer Stimme. „Zunächst marschieren wir auf Rothfeld und dann nehmen wir uns Terrinoth vor. Wir werden die Daqan-Lords in die Knie zwingen.“ Mit diesen Worten bricht er auf und seine Armee schließt sich ihm an.

„Nun!?“, fragt Zarihell. „Wollt ihr ihn nicht aufhalten?“ Auf ihren Lippen liegt so etwas wie ein Lächeln, als sie im Nebel verschwindet.

Der Overlord gewinnt diese Szene!

Wenn die Helden gewonnen haben: Übergang zu Szene 2A. Ansonsten Übergang zu Szene 2B.

Monster

Ardus Ix'Erebus. Sarkomanten. Die Verlorenen. Markpriester.
2 offene Gruppen.

Aufbau

Die Helden stellen ihre Figuren auf die besonderen roten Felder.

Ardus Ix'Erebus und der Elite-Sarkomant werden auf die Turmtreppe gestellt. Die Verlorenen werden auf das Flussufer gestellt. Die Markpriester werden auf die Bibliothek gestellt. Die normalen Sarkomanten und die offenen Gruppen werden zu Beginn nicht aufgestellt.

Der Elite-Sarkomant ist der Bibliothekar. Er erhält pro Held +3 Lebenskraft.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt die Informantin dar.

3 rote Aufgabenmarker werden beiseite gelegt. 3 blaue und 1 zusätzlicher roter Aufgabenmarker werden gemischt. Sie werden verdeckt in den Spielbereich des Overlords gelegt. Kein Spieler darf die Farbe eines verdeckten Aufgabenmarkers kennen. Die blauen Aufgabenmarker sind die Falschen Dokumente. Der rote Aufgabenmarker ist Kyndrithuls Vermächtnis.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Informantin

Falsche Dokumente

Kyndrithuls Vermächtnis

Nachdem ihr euch den Weg freigeschaufelt habt, verfolgt ihr Ardus und seine Streitkräfte zu einer Burgruine am Rande des Roth-Tals. Darin findet ihr eine riesige Bibliothek, in der groteske Gestalten umhertollen und gewaltige Bücher sortieren, die mit Menschenhaut oder noch Grausamerem gebunden sind. Eine Legion Skelettschreiber kopiert Unmengen von Schriftrollen mit arkanen Formeln.

Als er euch näher kommen sieht, greift Ardus nach einer Schriftrollenhülle aus einem ausgehöhlten Schenkelknochen, die an beiden Enden mit Kappen aus gehämmerter Bronze verschlossen ist. „Du“, sagt er mit rauer Stimme und lässt die Rolle in die Hand einer der grotesken Gestalten niederkrachen. „Bring das zum Meister. Lass dich durch nichts aufhalten.“ Dann wendet er sich euch zu. „Und ihr anderen – tötet sie alle!“

Ihr stürmt vor, um den Boten von Ardus aufzuhalten, als ihr eine einsame Gestalt seht, die sich mit gehetzter Miene aus einem Fenster lehnt. Sie winkt euch zu und zieht sich dann in die Burg zurück, bevor Ardus sie bemerken kann. Ist das eine Falle oder könntet ihr in dieser Burg einen Verbündeten haben?

SONDERREGELN

Solange sich der Bibliothekar auf der Turmtreppe befindet, wird der Lebenskraft jedes normalen Sarkomanten 1 pro Held hinzugefügt.

Jedes Mal wenn ein Held seinen Zug benachbart zur Informantin beendet, darf er eine -Probe oder -Probe ablegen. Wenn die Probe gelingt, darf er 1 verdeckten Aufgabenmarker, den ein Sarkomant trägt, aufdecken. Wenn ein Held dies zum ersten Mal tut, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Ich war einst ein Mensch“, stöhnt die Frau. Ihr könnt sehen, dass sie jetzt drei Arme hat und ihre Beine verdreht und verkrüppelt sind. „Die Ketten des Meisters binden uns, sein Wille ist stärker als unserer. Ich werde ewig leben, aber das ist kein wirkliches Leben. Ihr dürft nicht zulassen, dass er noch mehr Unschuldige versklaven kann.“

KYNDRITHULS VERMÄCHTNIS

Jedes Mal wenn der Overlord einen normalen Sarkomanten als Verstärkung auf den Spielplan stellt (siehe „Verstärkung“), wählt der Overlord zufällig 1 Aufgabenmarker aus seinem Spielbereich und legt ihn auf die Basis dieses Sarkomanten; der Sarkomant trägt nun diesen Aufgabenmarker.

Wenn ein Sarkomant, der einen Aufgabenmarker trägt, besiegt wird, wird der Marker aufgedeckt. Wenn der Aufgabenmarker nur ein falsches Dokument ist, wird er abgeworfen und 1 beiseitegelegter roter Aufgabenmarker wird unter die verdeckten Aufgabenmarker im Spielbereich des Overlords gemischt.

Wenn der Aufgabenmarker Kyndrithuls Vermächtnis ist, wird er zurück unter die verdeckten Aufgabenmarker im Spielbereich des Overlords gemischt. Danach wird 1 offene Gruppe entweder auf die Bibliothek oder auf die Turmtreppe gestellt.

Wenn ein Sarkomant, der einen Aufgabenmarker trägt, ein besonderes gelbes Feld betritt, wird der Aufgabenmarker aufgedeckt. Wenn der Aufgabenmarker ein Falsches Dokument ist wird er abgeworfen und 1 beiseitegelegter roter Aufgabenmarker wird unter die verdeckten Aufgabenmarker im Spielbereich des Overlords gemischt. Wenn der Aufgabenmarker Kyndrithuls Vermächtnis ist, ist das Vermächtnis sichergestellt (siehe „Siegbedingung“ auf der rechten Seite).

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge darf der Overlord 1 normalen Sarkomanten auf die Turmtreppe stellen (siehe „Kyndrithuls Vermächtnis“ auf der linken Seite), dabei muss er die Gruppengröße nicht einhalten.

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Markpriester auf die Bibliothek und 1 Verlorenen auf das Flussufer stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Ardus Ix'Erebus und der Bibliothekar besiegt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Zu euren Füßen stößt der missgestaltete Bibliothekar seinen letzten Atemzug aus und Ardus versucht sich verzweifelt auf den Beinen zu halten. „Seit Jahrhunderten diene ich dem Willen des Meisters“, sagt er mit rauer Stimme, sein Atem klingt angestrengt, vor allem, wenn man bedenkt, dass er eigentlich keine Lungen hat. „Ich kann nicht damit aufhören. Ich kenne es nicht anders. Von dem, was ich einst war, ist nichts mehr übrig. Ich bin Herr und Diener, gebunden an jene, die mir Befehle erteilen und jene, die ich befehlige.“ Er tritt auf euch zu und versucht seine Axt mit seinen gebrochenen Knochenfingern festzuhalten. „Falls ihr die Freiheit finden wollt, befreit mich. Tötet mich.“

Ihr hebt eure Waffen und leistet ihm Folge. Ardus schreit ein letztes Mal, sein Körper geht in weißen Flammen auf, aus denen große schwarze Aschebrocken und seine weißen Knochen in den Nebel fliegen. Dann ist er fort, seine Armee ist gebrochen.

Rothfeld ist sicher. Ihr seid frei. Ihr wendet euch ab und geht.

Die Helden haben die Kampagne gewonnen!

Wenn Kyndrithuls Vermächtnis sichergestellt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Von Ardus' Truppen umgeben könnt ihr nur verzweifelt zusehen, wie die grotesken Boten aus dem Tal hinaus steigen und tiefer in die Nebellande vordringen. Ihr werdet sie nie erwischen.

„Mit dem Vermächtnis von Kyndrithul und den Verbesserungen, die Zarihell daran vorgenommen hat“, sagt Ardus mit rauer Stimme, während er die Flucht seiner Boten beobachtet, „wird der Meister endlich in der Lage sein, das zu tun, was ihm bisher versagt geblieben ist. Meine Totgeborene Legion wird nicht länger schrumpfen, er wird neue Todesritter erschaffen. Seine Armee wird stärker sein als je zuvor, auch wenn er seine neue Macht gerade erst erlangt hat.“ Der Todesritter wendet sich euch zu, Wut brennt in seinen leeren Augenhöhlen. „Warum habt ihr mich nicht aufgehalten? Nun wird niemand dem Willen des Meisters entkommen. Es wird keine Freiheit von diesen Ketten geben.“ Er hebt eine Axt und senkt sie wieder.

„Geht“, spuckt er aus. „Überbringt die Botschaft von der Zerstörung der Welt. Es ist gleichgültig. In einem Jahr oder in zehn, oder in einem Jahrhundert wird Waiqar der Untote endlich seine großen Ziele erfüllen. Und ihr werdet mit dem Wissen weiterleben, dass ihr es hättet aufhalten können, aber versagt habt.“

Der Overlord hat die Kampagne gewonnen!

Monster

Ardus Ix'Erebus. Schlurfende Kolosse. Zombies.
2 offene Gruppen.

Aufbau

Ardus Ix'Erebus und die Schlurfenden Kolosse werden auf das Wrack gestellt. Die Zombies werden auf das Schlachtfeld gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Kaserne gestellt. Diese Gruppe ist aktiv. Die andere offene Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt. Ein verdeckter Aufgabenmarker wird auf die Karte dieser Gruppe gelegt; diese Gruppe ist inaktiv.

1 roter und 1 grüner Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die inaktiven Steuerungen der Mühle dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Steuerung der Mühle

Inaktive offene Gruppe

„Wasser", sagt Zarihell, „ein mächtiges Element – es bringt Leben und nimmt es auch. Es wäscht die Dunkelheit fort, sowohl die fassbare als auch die magische, falls die Magie noch sehr frisch ist." Ihre Wandlung von einem unerbittlichen Feind zu einem geheimnisvollen Vertrauten erscheint euch immer noch verdächtig, aber sie kann den Nebel frei betreten und verlassen und ihre Unterstützung hat sich bisher als hilfreich erwiesen. Sie hat euch zu einem Ausguck gerufen, unter dem die Armee von Ardus Ix'Erebus lagert.

Sie marschieren auf Rothfeld, müssen dazu aber unterhalb einer uralten Mühle vorbeiziehen, die – wie ihr vermutet – von Zwergen errichtet worden ist. Ihr Wasserwerk funktioniert noch, es kann sogar das Tal abriegeln, sodass die Untoten nicht entkommen können, und dann den Fluss über sie hinweg umleiten. Die so entstehende Flut würde Ardus' neue Armee vollständig auslöschen und falls Zarihell die Wahrheit sagt, die Magie, die sie verdirbt, wegwaschen. Ihr könnt sie definitiv nicht selbst bekämpfen, nicht so viele gleichzeitig. Ob sie nun die Menschen von Rothfeld niedermetzeln oder in neue Soldaten für Waiqar verwandeln wollen, wisst ihr nicht, aber auf jeden Fall müssen sie aufgehalten werden.

Ihr stählt eure Herzen mit grimmiger Entschlossenheit, während ihr den Abhang hinabsteigt. Euer Vorhaben wird seinen Preis haben. Rothfeld liegt auch innerhalb der Talgrenzen. Wenn ihr den Fluss umleitet, wird auch die Stadt überflutet und jeder dort getötet ... möglicherweise auch ihr.

SONDERREGELN

Jedes Mal wenn ein Monster seine Bewegung so beendet, dass sich alle Felder, die es belegt, auf dem Ausgang befinden, legt der Overlord pro Feld, das von der Basis des Monsters eingenommen wird, 1 Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich und entfernt es dann vom Spielplan. Wenn ein Monster seine Bewegung so beendet, dass sich nur ein Teil der Felder, die es belegt, auf dem Ausgang befinden, wird es nicht vom Spielplan entfernt und der Overlord legt keinen Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich.

DAS TAL ABRIEGELN

Zu Beginn jedes Overlord-Zuges können die Steuerungen der Mühle aktiv oder inaktiv werden. Wenn mehr Helden als Monster benachbart zu einer inaktiven Steuerung der Mühle sind, wird dieser Aufgabenmarker aufgedeckt und die Steuerung der Mühle ist aktiv. Wenn sich mehr Monster als Helden benachbart zu einer aktiven Steuerung der Mühle befinden, wird dieser Aufgabenmarker so gedreht, dass er verdeckt ist; diese Steuerung der Mühle ist inaktiv.

Danach wird für jede aktive Steuerung die entsprechende Alte Wand wie von den Pfeilen angegeben 1 Feld näher an den Ausgang gezogen, dabei wird die Ausrichtung der Alten Wand nicht verändert. Die Helden bewegen jede Figur, durch die sich die Wand hindurchbewegen würde, auf das nächste freie Feld, durch das sich die Wand nicht bewegt hat.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Schlurfenden Koloss auf die Kaserne stellen (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord 1 Zombie auf den Steinbruch und 1 Zombie auf das Wrack stellen (Gruppengröße einhalten).

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord, wenn sich keine Monster von der aktiven offenen Gruppe auf dem Spielplan befinden, den Aufgabenmarker der inaktiven offenen Gruppe auf die Monsterkarte der aktiven Gruppe legen. Die beiden Gruppen tauschen so ihren Status, die zuvor aktive offene Gruppe ist nun inaktiv, die zuvor inaktive offene Gruppe ist nun aktiv. Der Overlord stellt die neue aktive offene Gruppe entweder auf die Zugbrücke oder die Kaserne.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn die Alten Wände beide benachbart zum Ausgang sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die letzte Schleuse rastet ein und beinahe sofort beginnt das Wasser zu fließen. „Was habt Ihr getan?", stöhnt Ardus Ix'Erebus. „Habt ihr wirklich gedacht, meine Soldaten könnten durch einen einfachen Damm aufgehalten werden? Kein Hindernis kann die Pläne des Meisters ..." Er bricht ab, als ihn plötzlich eine Flutwelle des Wassers trifft und fortschwemmt.

Ihr versucht, euch in Sicherheit zu bringen, und schafft es gerade noch rechtzeitig, das Tal zu verlassen. Von einem erhöhten Ausichtspunkt seht ihr zu, wie die Lichter in Rothfeld nacheinander erlöschen. Schließlich kommt das Wasser zur Ruhe.

Es ist vorbei. Ihr sprecht ein Gebet für die Toten von Rothfeld und brecht auf.

Die Helden haben die Kampagne gewonnen!

Wenn der Overlord 15 Erschöpfungsmarker in seinem Spielbereich hat oder wenn alle Helden sowohl befleckt als auch niedergestreckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein helles Licht erscheint am Horizont, es wirkt beinahe wie die Morgendämmerung, aber dafür ist es noch zu früh und die Richtung, aus der es kommt, ist ebenfalls falsch. Rothfeld steht in Flammen.

„Weiter", brüllt Ardus. „Das ist die Dämmerung des neuen Zeitalter des Meisters! Zieht weiter, findet Ruhm oder den endgültigen Tod!" Die Soldaten beantworten seine Worte mit einem mächtigen Gebrüll aus ihren zerrissenen, verwesenden Kehlen.

Als die Soldaten sich in Marsch setzen, wendet sich Ardus euch zu. „Wir ziehen weiter und bringen Tod über die Städte und Königreiche der Menschen. Mein Meister wird seine Belohnung erhalten. Die Welt wird in Flammen stehen, aber sie wird ihm gehören. Und ihr hättes es verhindern können." Er tritt einen Schritt vor und seine raue Stimme bricht. „Ihr hättes mich aufhalten können. Aber ich bin immer noch gefangen. Und ihr seid dem Untergang geweiht." Er wendet sich ab und geht. Ihr habt versagt.

Der Overlord hat die Kampagne gewonnen!

Rostende Ketten
Burg Dalibor
Steinbruch
Auf der Suche nach einer Zuflucht
Rastlose Erinnerungen
Jäger der Legion
Gottes-lästerlicher Nexus
Finale
Rothfeld
Freiheit vom Fleisch
Zuchtmeister
Die Hallen von Phetra