

DESCENT:®

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



SCHATTEN VON NEREKHALL

SPIELREGELN UND
QUEST-HANDBUCH

SPIELMATERIAL

16 PLASTIKFIGUREN



(4 Helden, 12 Monster)

2 WÜRFEL



46 SPIELPLANTEILE



45 KLASSENKARTEN



21 MARKTKARTEN



4 HELDENBÖGEN



9 KORRUMPIERTEN-KARTEN



4 ZUSTANDSKARTEN



3 RELIKTKARTEN



8 MONSTERKARTEN



8 HAUPTMANNKARTEN



2 LIEDMARKER



4 TRUGBILDMARKER



12 OVERLORDKARTEN



10 STADTEREIGNISKARTEN



3 EINFLUSSMARKER



1 SCHATTENSEELEN-
VERTAUTENMARKER



4 FALLGITTERMARKER



4 HAUPTMANNMARKER



6 AUFGABENMARKER



5 ZUSTANDS-
MARKER



4 HELDEN-
MARKER



(mit 4 Plastikfüßen)

DESCENT™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

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

- 1. Neue Karten hinzufügen:** Alle Marktkarten werden in die entsprechenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt.
Die neuen Klassen-, Zustands-, Overlord- und Monsterkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für Ihre Pendants aus dem Grundspiel.
Hinweis: In dieser Erweiterung werden Stadtereigniskarten verwendet, die die Reiseereigniskarten des Grundspiels und anderer Erweiterungen ersetzen. Mischt die Stadtereigniskarten mit allen Stadtereigniskarten anderer Erweiterungen zusammen. Reiseereigniskarten werden nicht dazu gemischt.
- 2. Kampagnenkarten bereitlegen:** Die Hauptmann-, Relikt- und Korruptierten-Karten werden beiseitegelegt. Sie werden nur in der Kampagne „Schatten von Nerekhall“ verwendet.
- 3. Restliches Material hinzufügen:** Die grünen Machtwürfel, die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

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



SCHATTEN VON NEREKHALL

Dereinst war Nerekhall der Quell schrecklichen Unheils und nun droht Vergeltung. Die Herren von Daqan beobachten die Stadt mit Argusaugen, stets bereit im Notfall zuzuschlagen; trotz aller Beteuerungen des Rates von Nerekhall, dass die Bannung des Bösen vollzogen sei. Und tatsächlich regen sich in Nerekhalls dunklen Gassen und Ecken düstere Kräfte und rüsten sich für den Tag, da Nerekhall, die Baronien, ja, ganz Terrinoth vor ihnen erzittern mag.

Schatten von Nerekhall ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*, die mit einer neuen Kampagne aufwartet. Außerdem enthält sie neue Helden, Monster, Klassen und Vieles mehr.

DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt erfahrt ihr, wie ihr die Erweiterung *Schatten von Nerekhall* in *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* einbauen könnt.

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

Die neuen Hauptmann-, Relikt und Korruptierten-Karten aus *Schatten von Nerekhall* verwendet ihr nur, wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung es euch vorgibt.

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

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



NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche folgenden Regeln gelten immer, wenn ihr *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* mit der Erweiterung *Schatten von Nerekhall* spielt.

GRÜNE MACHTWÜRFEL

Für die grünen Machtwürfel gelten dieselben Regeln wie für die gelben und roten Machtwürfel. Einige Waffen und Fähigkeiten lassen Spieler diese neuen Würfel werfen.

ABENTEUER

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

NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung enthält 4 neue Heldenklassen (eine für jeden Archetypen): den Barden (Heiler), den Plänkler (Krieger), den Beschwörer (Magier) und den Schattenwandler (Kundschafter). Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.

LIEDMARKER

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

Es gibt zwei verschiedene Liedmarker: einen Melodiemarkers und einen Akkordmarker. Während des Spiels liegen diese Marker entweder vor dem Bardenspieler oder auf einer seiner Klassenkarten. Jedes Mal, wenn ein Effekt den Barden einen Liedmarker legen lässt, nimmt er den Melodiemarkers oder den Akkordmarker von seinem gegenwärtigen Ort und legt ihn entsprechend zu dem Effekt ab. Jeder Liedmarker kann immer nur auf je einer Klassenkarte liegen.

Viele Klassenkarten des Barden haben Effekte, die aktiv sind, wenn ein Liedmarker auf der Karte liegt. Auf den Karten sind die gleichen Symbole wie auf den Liedmarkern: Melodie (♫) oder Akkord (♯). Wenn ein Liedmarker auf einer Klassenkarte mit passendem Liedeffekt liegt (**und nur dann**), ist der entsprechende Effekt wie auf der Karte beschrieben aktiv. Wird ein Barde niedergestreckt, bleiben die Liedmarker, wo sie sind, doch sind sie und ihre entsprechenden Liedeffekte **nicht** aktiv. Am Ende einer Szene nimmt der Barde alle Liedmarker und legt sie wieder vor sich ab.

DIE SCHATTENSEELE

Schattenwandler haben mehrere Fertigkeiten, mit denen sie einen Vertrauten namens Schattenseele rufen und befehlen können. Für diesen Vertrauten gelten alle Regeln für Vertraute (siehe „Vertraute“ auf Seite 17 des Regelhefts des Grundspiels) mit Ausnahmen, die auf der Karte „Schattenseele“ beschrieben sind.



Melodiemarkers



Akkordmarker



TRUGBILDMARKER

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



Jedes Mal, wenn ein Effekt den Beschwörer einen Trugbildmarker legen lässt, legt sein Spieler einen solchen Marker entsprechend zum Effekt auf den Spielplan. Jeder Trugbildmarker gilt als Heldenfigur mit den Attributswerten des Beschwörers und wirft 1 grauen Verteidigungswürfel.

Sobald ein Trugbild **♥** oder **♣** erleidet, wird es vom Spielplan genommen und der Beschwörer erleidet 1 **♥** und 1 **♣**. Zu beliebigen Zeitpunkten seines Zuges darf der Beschwörer Trugbilder vom Spielplan nehmen und zurück in seinen Vorrat legen. Es dürfen höchstens so viele Trugbilder gleichzeitig auf dem Spielplan sein, wie Trugbildmarker enthalten sind (also 4).

OVERLORDKARTEN

Unter den neuen Overlordkarten sind 7 Karten für die neue Overlordklasse Schattenmagier. Für diese Klasse gelten dieselben Regeln wie für die Klassen aus dem Grundspiel. Ebenso gibt es 5 neue Overlordkarten für alle Klassen.

HÖHENUNTERSCHIED

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



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

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

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

FALLGITTER

Diese Erweiterung bringt ein neues Element ins Spiel: FALLGITTER. Fallgitter werden wie Türen aufgebaut und sind im Abenteuerteil als graue Türen eingezeichnet. Fallgitter blockieren nur die Bewegung, aber nicht die Angriffe oder die Sichtlinie. Für die Wirkung von Fähigkeiten können Felder durch Fallgitter hindurch gezählt werden. Felder, die durch ein Fallgitter voneinander getrennt sind, gelten als **benachbart**.

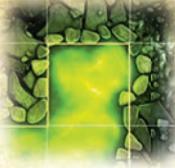


Eine Figur kann als Aktion ein benachbartes Fallgitter öffnen oder schließen. Dies gilt als Öffnen oder Schließen einer Tür.



GEFAHRENFELDER

Felder mit gelber Umrandung sind Gefahrenfelder. Für Gefahrenfelder gelten dieselben Regeln wie für Lavafelder (siehe Seite 18 des Grundspielregelhefts). Alle Effekte und Fähigkeiten, die sich auf Lavafelder beziehen, beziehen sich auch auf Gefahrenfelder und umgekehrt.



REGELN FÜR DIE KAMPAGNE „SCHATTEN VON NEREKHALL“

Diese Erweiterung bringt eine neue Kampagne für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*: „Schatten von Nerekhall“ Für diese Kampagne gelten weitgehend dieselben Regeln wie für die Kampagne „Die Schattenrunde“ aus dem Grundspiel. Im Folgenden werden die Regeln beschrieben, die von den Kampagnenregeln des Grundspiels (S. 19-22 des Regelhefts des Grundspiels) abweichen.

REISE

Die Kampagne „Schatten von Nerekhall“ hat ihre eigene Landkarte. Sie befindet sich auf der letzten Seite dieses Regelhefts. In dieser Kampagne **beginnen die Helden den Reiseschritt immer im Gasthaus Zum Eisenziegel** und folgen dann den aufgezeichneten Wegen zum Ort ihres nächsten Abenteuers.



STADTEREIGNIS-
KARTE

Es werden **keine** Reiseereigniskarten verwendet, sondern stattdessen Stadtereigniskarten. Für Stadtereigniskarten gelten dieselben Regeln wie für Reiseereigniskarten. Für jedes Reisesymbol, an dem die Helden anhalten, zieht der Overlord eine Stadtereigniskarte und wendet den Effekt des entsprechenden Symbols an.

ABENTEUER AUSSUCHEN

In einer Kampagne „Schatten von Nerekhall“ spielt ihr 9 Abenteuer. Die Kampagne beginnt mit dem Auftakt-Abenteuer „Eine Demonstration“. Es gilt als Akt-I-Abenteuer. Alle weiteren Abenteuer werden anhand des Kampagnenbogens auf Seite 10 dieses Regelhefts ausgewählt. Ihr könnt den Kampagnenbogen kopieren oder ihn als PDF herunterladen und ausdrucken (www.hds-fantasy.de).

AKT I

In Akt I kann jedes noch nicht gespielte Akt-I-Abenteuer als nächstes Abenteuer gewählt werden. Nach jedem Akt-I-Abenteuer sucht der Gewinner das nächste Abenteuer aus.

Nach drei Akt-I-Abenteuern (den Auftakt nicht mitgezählt) folgt (nach der üblichen Kampagnenphase) das Intermezzo.

INTERMEZZO

Das Intermezzo ist ein Abenteuer, das den Übergang der Kampagne von Akt I zu Akt II markiert. Es gibt zwei verschiedene Intermezzos. Wenn die Helden **mindestens zwei** Akt-I-Abenteuer gewonnen haben (den Auftakt nicht mitgezählt), wird das Abenteuer „Der wahre Feind“ als Intermezzo gespielt. Wenn der Overlord **mindestens zwei** Akt-I-Abenteuer gewonnen hat (den Auftakt nicht mitgezählt), wird das Abenteuer „Verräter in unserer Mitte“ als Intermezzo gespielt. Das Intermezzo gilt als Akt-I-Abenteuer. Alles Weitere zu den Intermezzos findet ihr auf den entsprechenden Seiten im Abenteuerteil dieses Regelhefts.

AKT-II-ABENTEUER AUSWÄHLEN



Sagen wir, die Helden haben gerade das Intermezzo gewonnen und dürfen also das nächste Akt-II-Abenteuer aussuchen. Sie folgen den Pfeilen vom Akt-II-Symbol und sehen, dass sie entweder „Überfalliges Ableben“ oder „Erhebt euch, meine Freunde“ als nächstes Abenteuer aussuchen können.

Sie entscheiden sich für „Überfalliges Ableben“. Der Gewinner dieses Abenteuers kann entweder „Ins Dunkel“ oder „Massenpanik“ als nächstes Abenteuer aussuchen. Diese beiden Abenteuer stehen zur Auswahl, weil sie durch Pfeile mit dem gerade gespielten Abenteuer verbunden sind.

AKT II

Nachdem ihr das Intermezzo abgeschlossen habt, geht die Kampagne zu Akt II über. Führt dazu alle Akt II Schritte auf Seite 22 des Regelhefts des Grundspiels durch.

In Akt II der Kampagne „Schatten von Nerekhall“ gelten bestimmte Regeln für das Aussuchen des jeweils nächsten Abenteuers. Nachdem ihr alle Schritte unter „Akt II“ auf Seite 22 des Regelhefts des Grundspiels ausgeführt habt, wählt der Gewinner des Intermezzos entweder „Überfalliges Ableben“ oder „Erhebt euch, meine Freunde“ als nächstes Abenteuer. Das wird durch die Pfeile zwischen den Abenteuern und dem Symbol für Akt II auf dem Kampagnenbogen angezeigt. Nach einem Akt-II-Abenteuer sucht der Gewinner eins der beiden darunter stehenden Abenteuer als nächstes Abenteuer aus. Es kann nur ein Abenteuer gewählt werden, das durch einen Pfeil mit dem vorigen verbunden ist.

Nach drei Akt-II-Abenteuern folgt (nach der üblichen Kampagnenphase) das große Finale, in dem es um den Sieg der gesamten Kampagne geht.

FINALE

Die Kampagne endet mit einem großen Schlussabenteuer, dem Finale. Wie beim Intermezzo gibt es zwei verschiedene Finale. Wenn die Helden **mindestens zwei** Akt-II-Abenteuer gewonnen haben, wird das Abenteuer „Das Schwarze Reich“ als Finale gespielt. Wenn der Overlord **mindestens zwei** Akt-II-Abenteuer gewonnen hat, wird das Abenteuer „Der Untergang der Stadt“ als Finale gespielt. Das Finale gilt als Akt-II-Abenteuer.

EINFLUSSEFFEKTE

Einige Abenteuer dieser Erweiterung enthalten ein neues Element: EINFLUSS. Einflusseffekte gibt es nur in dieser Erweiterung und kommen nur in bestimmten Abenteuern vor. Zu Beginn einer „Schatten von Nerekhall“-Kampagne legt der Overlord die drei Einflussmarker bereit.

Ein Abenteuer kann bis zu 3 verschiedene Einflusseffekte haben. Die Einflusseffekte sind in der Einflusstabelle des Abenteuers aufgeführt. Zu jedem Einflusseffekt gibt es einen Einflussmarker mit demselben Symbol. Je nachdem, welcher Einflussmarker zu Beginn des Abenteuers gewählt wurde, gilt der Einflusseffekt mit demselben Symbol für dieses Abenteuer.

EINFLUSSMARKER

Während des Aufbaus einiger Szenen muss der Overlord einen Einflusseffekt wählen.

Dazu wählt er geheim einen Effekt aus der Einflusstabelle aus und legt den entsprechenden Einflussmarker verdeckt vor sich ab. Die übrigen Einflussmarker legt er beiseite. Die Helden dürfen nicht wissen, welchen Einflusseffekt er gewählt und welche er nicht gewählt hat.

In einigen Abenteuern wird der Overlord im Aufbauabschnitt angewiesen, einen zufälligen Einflussmarker verdeckt vor sich abzulegen. In diesen Abenteuern dürfen weder die Helden noch der Overlord wissen, welcher Einflussmarker vor dem Overlord liegt und welche beiseitegelegt wurden.

Wenn die Regeln eines Abenteuers den Overlord anweisen, seinen Einflusseffekt zu offenbaren, deckt er den Einflussmarker vor sich auf und führt den entsprechenden Effekt aus.



EINFLUSTABELLE



KORRUMPIERTE

Diese Erweiterung bringt im Kampagnenspiel neue Gegenspieler für die Helden: KORRUMPIERTE. Im Verlauf der Kampagne hat der Overlord die Möglichkeit, von verschiedenen Charakteren, denen die Helden begegnen, Besitz zu ergreifen. Diese Korruptierten kommen durch einen neuen Monstertyp dieser Erweiterung ins Spiel: den Wechselbalg.

KORRUMPIERTE ERHALTEN

Der Overlord erhält Korruptierte als Belohnung, wenn er bestimmte Abenteuer gewinnt. Wenn der Overlord einen Korruptierten erhält, nimmt er die entsprechende Korruptierten-Karte und legt sie vor sich ab. Zwischen einzelnen Partien einer Kampagne sollte der Overlord diese Karte(n) getrennt aufbewahren, damit er stets weiß, welche Korruptierten er bereits erhalten hat.

KORRUMPIERTEN-KARTEN SPIELEN

Während der Abenteuer einer Kampagne „Schatten von Nerekhall“ kann der Overlord Korruptierten-Karten, die vor ihm liegen, spielen.

Um Korruptierten-Karten ausspielen zu können, **müssen** jedoch Wechselbälge im Abenteuer mitspielen.

Wenn ein Elite-Wechselbalg auf den Spielplan gestellt wird, kann der Overlord eine Korruptierten-Karte spielen und zur Erinnerung neben die Wechselbalg-Monsterkarte legen. Der Elite-Wechselbalg erhält zusätzlich zu seinen normalen Werten und Fähigkeiten sämtliche Effekte der Korruptierten-Karte. Der Overlord kann **nur eine** Korruptierten-Karte gleichzeitig im Spiel haben.

Wenn ein Elite-Wechselbalg mit einer Korruptierten-Karte während einer Szene nicht besiegt wird, legt der Overlord die Korruptierten-Karte am Ende der Szene wieder vor sich. Er kann sie in zukünftigen Szenen der Kampagne wieder spielen.

Wird ein Elite-Wechselbalg mit einer Korruptierten-Karte besiegt, legt der Overlord die Korruptierten-Karte zurück in die Schachtel. Er kann sie in dieser Kampagne nicht wieder spielen.

KORRUMPIERTEN-KARTEN IM DETAIL



KORRUMPIERTEN-KARTE

1. **Name:** Hier steht der Name des Korruptierten.
2. **Einsatzregeln:** Hier wird erklärt, wann die Karte gespielt werden kann.
3. **Regeln zu Fähigkeiten:** Hier werden die Fähigkeiten des Korruptierten näher erklärt.
4. **Atmosphärischer Text:** Hier wird die Geschichte des Korruptierten kurz umrissen.

ÜBER NEREKHALL

Selbst die gebildetsten Köpfe sind bisweilen nicht im Stande, der Versuchung verbotener Magie zu widerstehen. Auch in der Freien Stadt Nerekhall konnten zahlreiche Gelehrte nicht umhin, die Grenzen der mystischen Künste auszuzehren – im vollen Wissen um die Gefahren solcher Praktiken. Vor dem Dämonenaufstand, angeführt vom mächtigen Magier Gargan Sinistrael, endeten die meisten dieser Experimente im katastrophalen Scheitern und dem Ableben der Beteiligten.

Doch was einst als lästiges Ärgernis galt, das meist in der Beseitigung der verstreuten Überreste törichter Novizen gipfelte, entwickelte sich schließlich zur grassierenden Gefahr in ganz Terrinoth. Sinistrael öffnete ein Tor zum Schwarzen Reich, einem der äußeren Kreise der Hölle. Scharen entsetzlicher Kreaturen ergossen sich aus diesen Portalen, und nur unter Aufbietung sämtlicher Kräfte konnten die Freien Städte und die Baronien diesem Wahnsinn ein Ende setzen.

Es dauerte Jahre, die Schäden der dämonischen Verheerung wieder zu tilgen, und nicht wenige Amtsträger in den Baronien machten ihrem Unmut über die Stadt, aus der das Böse kam, ungezügelt Luft. So griff langsam eine Idee um sich, wie eine Wiederholung des Unheils vereitelt werden könnte. Man schlug vor, die zerstörte Stadt völlig dem Erdboden gleichzumachen und die gesamte Gegend für alle Ewigkeit zu versiegeln. Trotz seiner brutalen Härte gewann dieser Vorschlag an Zustimmung. Mit einer Mehrheit von nur einer Stimme entschied der Rat der Dreizehn, dass Nerekhall verschont, wieder aufgebaut und sorgfältig beobachtet werden sollte.

Und obwohl die Stadt überlebte und ihr Verhalten über mehrere Dutzend Jahre äußerst vorbildlich war, werden nur wenige vergessen, was einst aus den dunklen Ecken und verdorbenen Geistern dieses verfluchten Ortes hervorkam.

Es sollte erwähnt werden, dass einige Quellen viel Wert darauf legen, zu betonen, dass Sinistraels Leiche nie gefunden wurde. Das mag zwar so sein, doch die Schlussfolgerung, der wahnsinnige Magier habe das Blutbad der Schlacht überstanden und dazu noch ein knappes Jahrhundert weitergelebt, ist schlichtweg absurd.

–Autorius von Greyhaven, Überarbeitete Chronik, Band 4.

CREDITS

Autor der Erweiterung: Justin Kempainen

Autor des Grundspiels Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition: Adam Sadler und Corey Konieczka mit Daniel Lovat Clark

Texte: Samuel Bailey, Jonathan Bove, Daniel Lovat Clark und Nathan Hajek

Produktion: Jason Walden

Redaktion & Lektorat: Brendan Weiskotten mit Nikki Valens

Grafik-Design: Shaun Boyke, Christopher Hosch und Dallas Mehlhoff

Grafik-Design-Manager: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David Griffith, David Kegg, Florian Stitz und Allison Theus

Artwork-Management: Andy Christensen

Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Produktionsleitung: Eric Knight

Leitender Spieleautor: Corey Konieczka

Leitender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Mike Anderson, Dawson Arthur, Juan Manuel Becerra, Christine Berger, Michael Bernabo, Ian Birdsall, John Britton, Jes Brookes, Nayt Brookes, Charles Brown, Jacob Bolton, Jordan Bolton, Mark Burrows, Christian Busch, Daniel Cervantes, Leah Cervantes, Michael Combellick, Zachary Cook, Cameron Cushman, Jon DeGan, Alejandro Durán, Emeric Dwyer, John Eastwood, Ciprian Gal, Jason Glawe, Jennifer Glawe, Nick Griffiths, Taylor Grow, Christopher Gustafsu, Trent Hammer, Daniel Hamrick, Chris Hardin, Justin Hoeger, Sarah Janssen, Mark Jones, Dan Keith, Mark Larson, Andrew Liberko, Ming-Yee Li, Clarissa Lockrey, Luke Macalus, Ana Christina Martinez, Isabella Mattasits, Darren Nakamura, Matt Newman, Francisco Javier Osuna, Justin Overdorf, Ben Pletcher, David Puldon, Mike Reynolds, Lidia Ruiz, Adam Sadler, Brady Sadler, Tait Schaffer, Stephanie Sohn, Ryan Thompson, Luis Torres, Victor Twu, Chat Valente, Tom Wirth, Jason Wise, Andrew Wylie.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion der Neuauflage: Marco Reinartz

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Unter Mitarbeit von: Linus Janßen, Yvonne Distelkämper

Korrektorat: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Descent: Journeys in the Dark, Runebound, Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Besucht uns im Internet

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



DIE GESCHICHTE

Jahrzehnte zuvor waren die Gelehrten Nerekhalls der dunklen Magie in einem Ausmaß zugetan, das die Mächtigen des Reiches nicht bereit waren, zu tolerieren. Durch seine Studien der Höllenkreise dem Wahnsinn verfallen entfesselte der angesehene Magier Gargan Sinistrael dämonische Kräfte, die große Teile Terrinoths im Chaos versinken ließen.

Nerekhall hat sich erstaunlich gut von diesen finsternen Zeiten erholt, und die Würdenträger der Stadt betonen, zum Unglauben vieler, dass das Böse ein für alle Mal gebannt sei. Die Herren von Daqan bleiben jedoch skeptisch und beobachten die Stadt mit Argusaugen, stets bereit zum Vergeltungsschlag, sollte Nerekhall jemals wieder Anzeichen dämonischer Aktivität zeigen.

In der jüngsten Zeit gehen wieder Gerüchte über finstere Machenschaften in Nerekhall um. Gibt es tatsächlich Anzeichen für eine Rückkehr des Bösen? Ihr seid von der Zitadelle ausgesandt worden, euch in der Stadt umzusehen und insbesondere einen geachteten Bürger der Stadt unter die Lupe zu nehmen. Rylan Olliven, Gelehrter, Edelmann und Erzmagier, steht im Verdacht, in Sinistraels Fußstapfen zu treten, und der Rat der Dreizehn hat euch den Auftrag gegeben, herauszufinden, ob an den Gerüchten etwas dran ist.

Die ersten Wochen eures Aufenthalts gestalten sich recht öde. Zuerst staunt ihr noch darüber, wie sauber und vornehm alles ist, und über die animierten Konstrukte in Plattenrüstung: die „Ehernen Wächter“, welche die Stadt vor dämonischer Magie schützen. Bald jedoch wird der Anblick alltäglich. Was eure Nachforschungen angeht, scheint es, als wüsste jemand, vielleicht Olliven selbst, um euren Auftrag. Wo es nur geht, stellt sich euch die Bürokratie mit höflicher Zurückweisung in den Weg. Schon erwägt ihr ein direkteres Vorgehen, als eines Morgens eine Nachricht unter eurer Tür durchgeschoben wird. Auf edlem Papier steht in makelloser Schrift ein Ort und ein Zeitpunkt sowie die kryptische Botschaft „Eine Demonstration für die Dreizehn“.

Es ist eine Einladung zu einer öffentlichen Hinrichtung, der das Objekt eurer Nachforschungen selbst vorsitzen wird: Rylan Olliven. Als ihr am genannten Ort eintrefft, hört ihr, wie die Anklagepunkte verlesen werden, darunter eben solche verbotenen Praktiken, die den Grundstein des finsternen Kapitels der Stadtgeschichte legten. Rylan spricht mit betrübter Miene aber fester Stimme, und ihr könnt euch des Eindrucks nicht erwehren, dass er es war, der euch einlud, vielleicht im Versuch, seine Aufrichtigkeit zu beweisen; immer wieder wandern seine Augen während seiner Rede zu euch herüber. Die Prozedur ist, wie zu erwarten, scheußlich, doch die Überraschung kommt, als der Name des Angeklagten verlesen wird: Tristayne Olliven. Jetzt bemerkt ihr auch, wie ähnlich sich die beiden sehen. Rylan scheint entweder ein gekonnter Schauspieler zu sein, oder die Verachtung, mit der er seinem jüngeren Bruder begegnet, ist tatsächlich echt. Kurz fragt ihr euch, ob die Gerüchte um Rylan einen wahren Kern haben, oder ob das Böse in der Familie Olliven beim jüngeren Bruder haltgemacht hat. Nach dieser Veranstaltung bekommt ihr vielleicht Gelegenheit, das zu überprüfen.



HAUPTMANNBESCHREIBUNGEN



RYLAN OLLIVEN

Der älteste Sohn des Grafen Galayne Olliven ist ein wichtiger Mann in Nerekhall. Als begabter Magier und Gelehrter kehrte er von der Universität in Greyhaven zurück und widmete sich dem Schutz der Stadt vor böser Magie. Er hat das Amt des Obersten Werkmeisters inne und ist Mitglied des Stadtrats von Nerekhall. Die Bürger respektieren und lieben ihn, doch lässt er sich nicht in die Karten blicken; und so erregt sein wachsender Einfluss den Argwohn der anderen Städte.



TRISTAYNE OLLIVEN

Der zweite Sohn des Grafen Galayne Olliven hat weder die Besonnenheit, noch die Haltung oder den guten Ruf seines Bruders. Da verbotene Magie das einzige war, wofür er Talent zeigte, wurde er bald von der Universität ausgeschlossen, woraufhin er sich gänzlich den dunklen Künsten und den Geheimnissen des Schwarzen Reiches widmete. Seine illegalen Machenschaften brachten ihn bald vor Gericht und an den Galgen – doch für einen Nekromanten ist der Tod nicht unbedingt das Ende.



SINISTRAEL

Vor vielen Jahren ließ ein sterblicher Magier namens Gargan Sinistrael die Stadt Nerekhall beinahe ins Schwarze Reich stürzen, einen der äußeren Höllenkreise. Tapfere Helden besiegten Sinistrael im Auftrag der Zitadelle und retteten so die Stadt. Doch starb der Magier nicht. Die Jahrzehnte, die er nun schon im Schwarzen Reich verbringt, haben seinen Körper und Geist restlos entstellt. Doch ist seine Macht nur weiter gewachsen, und so begehrt er nun, sein damals begonnenes Werk endlich zu vollenden.



DER RATTENKÖNIG

Der Rattenkönig ist nur eine Legende, heißt es. Die verstohlene und grausame Kreatur, die in den Tunneln und Gassen von Nerekhall ihr Unwesen treibt, sei nur ein Schreckgespenst, mit dem Mütter unartigen Kindern drohen. Diebe und Rattenfänger behaupten bisweilen, ihn gesehen zu haben, eine düstere, massige Kreatur, die von einem Schatten zum nächsten huscht. Man mag glauben, was man will, aber unbestritten ist, dass Nerekhalls Ratten sich in letzter Zeit eigenartig verhalten.

HELDENBESCHREIBUNGEN



ORKELL DER FLINKE

Früher war Orkell der Flinke ein Bandit, der sich am Nervenkitzel seiner Raubzüge, an Kampf und Blutvergießen weidete. Doch eines folgenreichen Tages öffnete der Schrei eines Kindes Orkell die Augen, und da erkannte er, welches Leid er seinen Opfern zugefügt hatte. Dieser Tag hat Orkell für immer verändert. Stets bereit die Waffen zu schwingen, führt er sie heute jedoch zum Schutz der Schwachen und Wehrlosen.



TINASHI DIE WANDERIN

Alle sieben Jahre erscheint für sieben Tage das geheime Kloster der Schattenschlange auf einem einsamen Berg Terrinoths. In dieser Zeit werden neue Novizinnen aufgenommen und erfahrene Elevinnen mit Aufträgen in die Welt entsandt. Vor Jahren war Tinashi einmal zu spät zurückgekehrt und fand nur den leeren Gipfel vor. Heimatlos zieht sie seither durch Terrinoth, wobei ihr die Fähigkeiten und der Ehrenkodex ihres Ordens gute Dienste leisten.



RAVAELLA LEICHTFUSS

„Eine Gnomemagierin? Wo gibt es denn so was?“, hatten sie gefragt. Das große Volk hält Gnome für kaum beachtenswert und für noch weniger vertrauenswürdig. Ravaella Leichtfuss konnte das nicht davon abhalten, zur Universität zugelassen zu werden. Sehr zum Unmut der Magister und Kommilitonen erwarb sie umfangreiches Wissen um arkane Mächte. Jetzt ist sie ausgezogen, um zu beweisen, dass Gnome alles können, was die stinkenden Riesen können, und noch mehr!



RENDIEL

Rendiels Fernweh wurde durch einen Liedfetzen geweckt, den er einen Händler aus dem Land der Menschen singen hörte. Als Rendiel ihn bat, ihm den Rest des Liedes vorzusingen, musste ihn der Händler enttäuschen; er kenne nur diese eine Zeile wisse nicht mehr, wo er sie gehört hatte. In der Vermutung, dass der Händler das Lied im Land der Menschen gehört hatte, machte Rendiel sich auf nach Terrinoth, das er seitdem auf der Suche nach dem Lied durchstreift.

MONSTERBESCHREIBUNGEN



WECHSELBALG

Das Böse, das sich erneut unter der Stadt regt, scheint in der Bevölkerung um sich zu greifen. Ob die Wechselbalge, so werden sie genannt, Dämonen sind, die sich als unschuldige Bürger tarnen, oder die Bürger sich irgendwie in diese entsetzlichen Wesen verwandeln, weiß keiner. In jedem Fall muss etwas geschehen, bevor ganz Nerekhall unter ihre Kontrolle gerät.



EHERNER WÄCHTER

Die Ehernen Wächter sehen wie metallene Statuen aus, sind jedoch in Wahrheit mächtige, aus rohem Eisen geformte magische Konstrukte. Sie schützen die Stadt, indem sie bössartige Magie aufspüren, absorbieren und auflösen. In letzter Zeit verhalten sie sich eigenartig, aber der Oberste Werkmeister Rylan Olliven beteuert, dass kein Grund zur Besorgnis besteht.



RATTENSCHWARM

Ratten sind in Terrinoth wahrlich keine Seltenheit, und auch wenn sie bekanntermaßen Krankheiten übertragen und Vorräte verderben, sind sie ansonsten recht harmlos. Mitunter rotten sie sich jedoch zu Schwärmen zusammen, als würden sie von einer dunklen Macht getrieben. In diesen Massen sind sie alles andere als ungefährlich, und so mancher Held verschwand schon unter einer Horde des gefürchten Ungeziefers.



HÖLLENKOLOSS

Im Schwarzen Reich wimmelt es von Dämonen unterschiedlichster Art. Die Exemplare dieser Art sind groß und erstaunlich schnell. Ihre Körper pulsieren vor Hitze und mystischer Kraft, und man nennt sie schlicht „Höllenkolosse“. Besetzt von unersättlicher Gier nach Blut und Schmerz durchbrechen sie die Schranken zwischen den Welten.

Die Hinrichtung Tristayne Ollivens endet ohne großes Aufheben. Der Offiziant, sein Bruder Rylan, macht sich zügig von dannen, und ihr wollt ihm schon folgen, als ihr bemerkt, dass sich eines der seltsamen Eisenkonstrukte in einer Ecke des Platzes bewegt. Bis jetzt habt ihr von den Ehernen Wächtern keine Anzeichen von Aktivität gesehen. Warum diese nun zum Leben erwacht ist ebenso rätselhaft wie die Tatsache, dass sie vor dem Hingerichteten Halt macht ...
... der seine Augen öffnet und anfängt zu lachen.

MONSTER

Tristayne Olliven. 1 Eherner Wächter. Wechselbalge. Sarkomanten.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf Nachbarfelder der mit „X“ markierten Felder auf dem Rathausplatz.

Tristayne Olliven wird wie eingezeichnet auf den Rathausplatz gestellt. Der Overlord stellt 1 Ehernen Wächter seiner Wahl auf ein Nachbarfeld Tristayne Ollivens (Gruppengröße einhalten). Die Wechselbalge werden auf den Ausgang gestellt. Die Sarkomanten werden auf das Gasthaus gestellt.

7 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Bürger dar.

4 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet auf den Rathausplatz gelegt. Sie stellen Eisensesseln dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Zu Beginn der Szene liest der Overlord folgenden Text vor:

Wildes Gelächter entfährt dem Mann, der immer noch am Galgen baumelt, und bevor ihr reagieren könnt, werdet ihr von einem gleißend roten Energiestrahl getroffen und zu Boden geworfen.

Als der Rauch sich lichtet, gleicht das, was auf dem Podest steht, nicht mehr im Entferntesten, dem Mann, der hier gerade noch angeblich den Tod fand.

ÜBERRUMPELT

Jeder Held muss seinen ersten Zug überspringen.

DAS BÖSE GREIFT UM SICH

Bürger blockieren Bewegung und Sichtlinie.

Als Aktion kann ein Wechselbalg auf einem Nachbarfeld eines Bürgers von diesem Bürger Besitz ergreifen. Dazu stellt der Overlord den Wechselbalg auf den Personenmarker, wirft sämtliche Zustände vom Wechselbalg ab und beendet sofort dessen Aktivierung. Ein korruptierter Bürger gilt für die Gruppengröße noch als Wechselbalg, in allen anderen Belangen aber nicht mehr als Monster. Am Ende jedes eigenen Zuges kann der Overlord mit jedem korruptierten Bürger eine Bewegungsaktion mit Geschwindigkeit 4 ausführen.

Korruptierte Bürger können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Tut einer das, legt der Overlord den Personenmarker vor sich ab.

Als Aktion kann Tristayne Olliven auf einem Nachbarfeld eines korruptierten Bürgers dessen Lebenskraft aussaugen. Dabei gewinnt er 2 ♥ zurück. Der Overlord nimmt den Wechselbalg vom Spielplan und legt den Personenmarker vor sich ab.

KALTES EISEN

Eisensesseln blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld einer Eisensessel eine ☞- oder ☞-Probe ablegen. Gelingt sie, legt er den Aufgabenmarker auf seinen Heldenbogen. Angriffe eines Helden mit einer Eisensessel haben:

☞: +2 ♥

Außerdem kann ein Held mit einer Eisensessel auf einem Nachbarfeld eines korruptierten Bürgers als Aktion die Eisensessel abwerfen, um den Bürger zu befreien. Dazu nimmt er den Wechselbalg vom Spielplan und liest folgenden Text vor:

Beißender Rauch steigt auf, als du der schlurfenden Gestalt das kalte Eisen auf die Haut presst. Die Kreatur stößt einen gellenden Schrei aus und fährt aus dem Körper des Bürgers.

VERSTÄRKUNG

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

Wenn der Eherne Wächter besiegt ist, kann der Overlord am Ende jedes seiner Züge 1 zusätzlichen Wechselbalg auf ein leeres Nachbarfeld Tristayne Ollivens stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Tristayne Olliven besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Unter eurem unablässigen Ansturm bricht Tristaynes knöcherne Gestalt zusammen. Ein letzter Hieb, und in einer Explosion arkaner Energie fliegen Knochensplinter über den ganzen Platz. Mit Wucht fliegt Tristaynes Schädel hoch in die Luft und zieht eine Spur grünen Feuers nach sich. Und während seine Überreste in der Ferne entschwinden, klingt euch immer noch sein irres Lachen in den Ohren.

Die Helden haben gewonnen!

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

*„Wie langweilig“, sagt Tristayne in fast schon gelangweiltem Ton, während ihr vergeblich gegen seine abscheulichen Schergen kämpft. Sein dürrer Körper bäumt sich auf und schleudert euch eine knisternde Energiekugel entgegen.
Erst Stunden später kommt ihr wieder zu Bewusstsein.*

Der Overlord hat gewonnen!

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

In der folgenden Woche werden missmutige Stimmen in der Bevölkerung immer lauter, doch könnt ihr immer noch keinen Hinweis auf ein Fehlverhalten Rylans oder einen Zusammenhang zwischen ihm und den Ereignissen nach der Hinrichtung seines Bruders entdecken.

Briefe und Besuche überschwemmen euch, in denen euch Beamte, Wachen, Kaufleute und einfaches Volk wahlweise ihren Dank oder kaum verhohlene Drohungen aussprechen. Eure Anwesenheit stößt auf Widerwillen, und es scheint, als würden es die meisten bevorzugen, wenn ihr euch nicht in ihre Angelegenheiten mischt.

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Die Helden erhalten 25 Goldstücke pro Personenmarker, der noch auf dem Spielplan ist.

Wenn der Overlord mindestens 1 Personenmarker vor sich liegen hat, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Bürger“.



BÜRGERKRIEG

SZENE 1

Einer eurer Informanten berichtet euch von Unmut innerhalb der Stadtwache. Ihr habt bereits viele Nachrichten an Oberst Thael und auch an seine rechte Hand Leutnant Daralyn geschickt, aber keiner von beiden hat reagiert. Unruhen wären eine Möglichkeit für euch, euch nützlich zu erweisen und so in der allgemeinen Gunst zu steigen. Also macht ihr euch auf zum Barackenviertel der Stadt.

Auf dem Weg dorthin trifft ihr eine vertraute Gestalt. Rylan Olliven, den ihr immer noch verdächtig, macht ein finstres Gesicht, das noch finsterner wird, als er euch erblickt.

„Eure anhaltende Einmischung in die Angelegenheiten dieser Stadt ist unerwünscht“, sagt er. „Was auch immer ihr gehört haben mögt, die Situation ist wieder unter Kontr-“

Ein durchdringender Schrei unterbricht seine Tirade. Offenbar sieht er ein, dass ihr euch nicht abhalten lasst, und so bedeutet euch Rylan mit einer misstrauischen Grimasse, ihm schleunigst zu folgen.

MONSTER

Wechselbalge. Rattenschwärme. 1 offene Gruppe.

Rylan Olliven ist auch im Spiel, aber nicht auf der Seite des Overlords (siehe „Unklare Loyalität“). Er kann kein Relikt tragen.

AUFBAU

Der Elite-Wechselbalg wird auf den Ausgang gestellt. Die normalen Wechselbalge werden zu Beginn noch nicht aufgestellt. Die Rattenschwärme werden auf den Übungsplatz gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Baracke gestellt.

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

Die Helden stellen Rylan Olliven auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf die Baracke gelegt. Er stellt den Torhebel dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Das Fallgitter kann nicht normal geöffnet werden. Eine Figur auf einem Nachbarfeld des Torhebels kann eine Aktion „Tür öffnen oder schließen“ ausführen, um das Fallgitter zu öffnen oder zu schließen.

Rattenschwärme können sich durch das geschlossene Fallgitter bewegen.

PARTEI ERGREIFEN

Wachen blockieren Bewegung und Sichtlinie.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld einer Wache eine - oder -Probe ablegen, um diese Wache zu rekrutieren. Wenn Rylan Olliven nicht mehr im Spiel ist, wird die Probe um 1 erschwert. Misslingt die Probe, wirft der Overlord den blauen Kampfwürfel. Der Held erleidet die gewürfelten . Egal, ob die Probe gelingt oder nicht, die Wache wird vom Spielplan genommen.

Als Aktion kann ein Wechselbalg auf einem Nachbarfeld einer Wache diese Wache betören. Dazu legt der Overlord den Personenmarker auf den Wechselbalg.

Ein Wechselbalg mit einem Personenmarker kann den Spielplan über den Eingang oder den Ausgang verlassen. Tut einer das, legt der Overlord den Personenmarker vor sich ab.

UNKLARE LOYALITÄT

Rylan Olliven gilt in dieser Szene als Heldenfigur. Er wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Rylan kann 2 Aktionen ausführen, kann aber weder einem anderen Helden aufhelfen noch suchen. Im Overlordzug wird er nicht aktiviert. Wird er besiegt, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

Als Aktion kann Rylan Olliven auf einem Nachbarfeld einer Wache diese Wache entlassen. Danach wird die Wache vom Spielplan genommen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Wechselbalg auf den Eingang oder Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten). Außerdem kann er zu Beginn und am Ende jedes seiner Züge 1 Rattenschwarm auf ein leeres Nachbarfeld eines Wasserfeldes in der Gasse stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn keine Wache mehr im Spiel ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die letzten Monster fliehen oder fallen unter euren Schwertern, als ihr bemerkt, dass Rylan Olliven nicht mehr zu sehen ist. Aus der Ferne hört ihr Kampflärm und entscheidet euch schnell dagegen, nach ihm zu suchen.

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

WACHE



TORHEBEL



RYLAN OLLIVEN





In der Stadtwache ist es zu einer Massenkeilerei gekommen. Die Wachsoldaten schwingen alles mögliche von Barbockern über Ackergerät bis hin zu ihren Amtsschwertern.

In der Mitte des Platzes seht ihr Oberst Thael und Leutnant Daralyn verbissen miteinander fechtend und ihrem Gegner Verwünschungen und Verratsbezeichnungen entgegen brüllen.

MONSTER

Wechselbalge. Rattenschwärme. Höllenkolosse. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf die Amtsstube.

Die Wechselbalge werden auf den Graben gestellt. Die Rattenschwärme werden auf den Platz gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Heckengarten gestellt. Die Höllenkolosse werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

2 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Dies sind Thael und Daralyn, die Offiziere.

4 rote und 4 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Wachen dar. Die roten Aufgabenmarker sind Thael's Wachen. Die blauen sind Daralyn's Wachen.

2 grüne Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Geheimdokumente dar. Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Der Verräter wird entlarvt“).

SONDERREGELN

Zu Beginn der Szene wirft der Overlord seine in Szene 1 gesammelten Personenmarker ab. Für jeden dieser Marker erhält ein Offizier seiner Wahl +1 oder -1 Lebenskraft.



THAELS WACHE



DARALYNS WACHE



THAEL



DARALYN



GEHEIM-DOKUMENT



62A AMTSSSTUBE

52A HECKEN-GARTEN



50A PLATZ



9A GRABEN

DER KAMPF DER WACHEN

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord eine Wache seiner Wahl vom Spielplan nehmen.

Offiziere und Wachen blockieren Bewegung und Sichtlinie. Offiziere und Wachen können Ziele von Angriffen beider Seiten sein, aber keine erleiden. Jedes Mal, wenn ein Offizier oder eine Wache erleidet, wird die Anzahl der erlittenen auf 1 reduziert. Wachen haben 5 Lebenspunkte und werfen bei der Verteidigung 1 grauen Würfel. Wenn eine Wache ihren letzten verliert, wird sie vom Spielplan genommen.

DER VERRÄTER WIRD ENTLARVT

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Geheimdokuments eine - oder -Probe ablegen. Gelingt sie, hat er das Geheimdokument entdeckt.

Wenn ein Held ein Geheimdokument entdeckt, ein Offizier besiegt wird oder keine Wache mehr auf dem Spielplan ist, offenbart der Overlord den Einflusseffekt.

OFFIZIER

Lebenskraft: 10 Geschwindigkeit: 3

Verteidigung: Angriff:

Nach der Offenbarung des Einflusseffekts gelten für die Offiziere folgende Regeln:

- Ein treuer Offizier gilt als Heldenfigur und wird am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von dessen Spieler kontrolliert.
- Ein korruptierter Offizier gilt als Monsterfigur einer eigenen Gruppe.

Attributproben beider Offiziere gelingen automatisch. Sie sind immun gegen Zustände und können nie zurückgewinnen. Offiziere können nur durch Angriffe erleiden, die auf sie zielen. Jeder Angriff eines Offiziers hat +X , wobei X die Anzahl seiner Wachen auf dem Spielplan ist.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn der korruptierte Offizier besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als der tödliche Hieb sie trifft, stößt die einst menschliche Kreatur einen schrillen Schmerzensschrei aus.

Wenn ein treuer Offizier ein Feld betritt, auf dem ein Geheimdokument liegt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Auf dem Platz deutet sich ein wackliger Waffenstillstand an. Thael und Daralyn besprechen sich kurz, einigen sich und bringen den Kampf der Wachen zu einem Ende.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn ein Offizier korruptiert ist und der treue besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das grässliche Monster schlägt unablässig auf seinen Gegner ein. Angesichts der gewaltigen Überzahl der Gegner, schleicht ihr euch schnell davon, bevor die Scheusale sich euch zuwenden können.

Wenn beide Offiziere besiegt werden oder wenn beide treu sind, aber keine Wachen mehr auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr gebt alles, aber ihr könnt dem Kampf keinen Einhalt gebieten. Schon breitet er sich in benachbarte Stadtviertel aus. Erst viele Stunden später kehrt Ruhe ein, doch mussten viele Wachen ihr Leben lassen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Wachsoldat“.

EINFLUSS

Der Oberst: Thael ist korruptiert und Daralyn treu. Nimm alle verbleibenden Geheimdokumente vom Spielplan.

Der Leutnant: Daralyn ist korruptiert und Thael treu. Nimm alle verbleibenden Geheimdokumente vom Spielplan.

Säuberung der Stadtwache: Beide Offiziere sind treu. Stelle die Höllenkolosse sofort auf den Graben und/oder den Heckengarten.

KEINE GNADE

SZENE I



Ihr erfahrt, dass einige der kürzlich Vermissten angeblich Opfer von Geheimtribunalen im Untergrund der Stadt geworden sein sollen.

Natürlich weiß niemand genau, wo sich das Ganze abspielen soll, und so stolpert ihr nun durch die Dunkelheit und den Gestank der Kanalisation.

Der Abend bricht an, als ihr endlich Anzeichen von Aktivität in der Nähe vernehmt. Vorsichtig schleicht ihr weiter.

MONSTER

Wechselbalge. Rattenschwärme. Zombies.
1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Wechselbalge werden auf die Zelle gestellt. Die Rattenschwärme werden auf das Nest gestellt. Die Zombies werden auf das Studierzimmer gestellt. Die offene Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf die Grundmauern gelegt. Er stellt den Henker dar.

3 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen einen Tunnel dar.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Hebelraum gelegt. Er stellt den Torhebel dar.

5 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt auf die Zelle gelegt. Sie stellen Gefangene dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Der besondere Suchmarker ist des Henkers Tagebuch.

Der Overlord mischt den gelben und den türkisfarbenen Einflussmarker und legt zufällig einen verdeckt vor sich ab. Kein Spieler darf wissen, welcher Einflussmarker vor dem Overlord liegt (siehe „Der Henker“).

EINFLUSS

Verrückt: Der Henker ist verrückt. Er erleidet sofort 2 ♥ für jeden Aufgabenmarker, der vor dir liegt.

Korruptiert: Der Henker ist korruptiert. Er hat pro Aufgabenmarker, der vor dir liegt, 2 zusätzliche Lebenspunkte.

SONDERREGELN

Die verriegelten Türen können nicht normal geöffnet werden. Ein Held auf einem Nachbarfeld des Torhebels kann eine Aktion „Tür öffnen oder schließen“ ausführen, um eine oder beide verriegelten Türen vom Spielplan zu nehmen.

Eine Figur auf einem Ende des Tunnels kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf das andere Ende zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Vom einen Ende des Tunnels besteht keine Sichtlinie zum anderen Ende. Wenn das Feld, auf das sich die Figur bewegt, besetzt ist, wird sie auf das nächste leere Feld gestellt.

FÜR SCHULDIG BEFUNDEN

Als Aktion kann ein Elite-Wechselbalg auf einem Nachbarfeld eines Gefangenen diesen Gefangenen aufnehmen. Dazu legt der Overlord den Aufgabenmarker auf den Elite-Wechselbalg. Wenn der Elite-Wechselbalg besiegt wird, während er einen Gefangenen trägt, bleibt der Aufgabenmarker auf diesem Feld liegen.

Solange der Einflusseffekt noch nicht offenbart wurde, kann ein Elite-Wechselbalg, der einen Gefangenen trägt, als Aktion auf einem Nachbarfeld des Henkers den Gefangenen hinrichten lassen. Tut er das, legt der Overlord den Aufgabenmarker vor sich ab.

DER HENKER

Solange der Einflusseffekt noch nicht offenbart wurde, wird der Henker nicht aktiviert und kann keine ♥ erleiden.

Wenn ein Held den besonderen Suchmarker findet oder kein Gefangener mehr im Spiel ist, offenbart der Overlord den Einflusseffekt. Dann stellt er die offene Gruppe auf den Altarraum und liest folgenden Text vor.

Der Inhalt des Tagebuchs lässt euch im Unklaren, ob der Mann vom Bösen besessen oder einfach nur verrückt ist. Sein kaum lesbares Geschmiere spricht davon, dass Dämonen ihn zu seinen Handlungen zwingen. Ihr werdet ihm sehr vorsichtig begegnen müssen, denn nur sein Verhalten euch gegenüber wird zeigen, ob er noch zu retten ist.

Nach der Offenbarung des Einflusseffekts gelten für den Henker folgende Regeln:

- Der verrückte Henker gilt als Heldenfigur. Er wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert.
- Der korruptierte Henker gilt als Monsterfigur einer eigenen Gruppe.

DER HENKER

Lebenskraft: 20 Geschwindigkeit: 4

Verteidigung:

In seiner Aktivierung kann der Henker genau 1 Bewegungsaktion ausführen. Seine Attributspalten gelingen automatisch. Er ist immun gegen Zustände und kann nie ♥ zurückgewinnen. Der Henker kann über den Eingang den Spielplan verlassen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Rattenschwarm auf das Nest stellen (Gruppengröße einhalten). Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Wechselbalg auf ein beliebiges leeres Feld stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Ihr geleitet den armen Irren von diesem schrecklichen Ort. Während ihr ihn zurück ans Tageslicht führt, flüstert er zusammenhanglose Flüche. Um Informationen aus ihm herauszuholen, werdet ihr jemanden finden müssen, der seinen Geist wieder gesunden lassen kann.

Wenn der korruptierte Henker besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der irre Schlächter starrt euch stumm mit weit aufgerissenen Augen an. Dann fällt er zu Boden und rührt sich nicht mehr. Ihr habt ein ungutes Gefühl, immer noch unsicher, ob der Mann für seine Taten verantwortlich war.

Die Helden haben gewonnen!

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

Gebückt und fahrig murmelt er sich der Henker davon. Von seinen Wunden und dem Kampf um ihn herum merkt er offenbar nichts. Ihr wollt ihm folgen, doch schnell verliert ihr ihn aus den Augen und verlauft euch im Labyrinth der Abwasserkanäle. Bald müsst ihr aufgeben und euch eingestehen, dass er entkommen ist.

Wenn der verrückte Henker besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Tapfer versucht ihr, den armen Mann vor den heranstürmenden Monstern zu schützen. Doch werdet ihr im Kampfgewimmel von ihm getrennt. Zuletzt müsst ihr zusehen, wie eine Horde von Monstern ihn kreischend in einen Seitentunnel zerrt.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Henker“.

KEINE GNADE

SZENE I

DES HENKERS
TAGEBUCH



HENKER



14B
STUDIERZIMMER

8B ALTARRAUM



EINGANG



52B
NEST

26B
HEBELRAUM



4A GRUNDMAUERN

9B ZELLE



TORHEBEL



GEFANGENER



TUNNEL

LOKALPOLITIK

SZENE 1

Die Geschäfte des Stadtrats zu durchleuchten erweist sich als schwerer als blind durch einen Sumpf zu waten. Berge von Informationen werden an euch herangetragen, doch das meiste davon scheinen nur neidvolle Versuche zu sein, politische Gegner zu verunglimpfen.

Schließlich entdeckt ihr in dieser Flut doch etwas Interessantes: Drei hohe Beamte werden seit Kurzem vermisst. Die drei sollen sich zudem regelmäßig im Geheimen getroffen haben, und seit einem dieser Treffen sind sie verschwunden.

Die Spur der drei Beamten führt euch zu einem Wachposten vor den Toren der Stadt. Einer eurer Informanten hat euch den Ort auf einer Karte grob markiert und einen stibitzten Schlüssel zum Tor mitgegeben.

MONSTER

Wechselbalge. Ettins. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf das Buschland.

Die Wechselbalge werden auf den Heckengarten gestellt. Die offene Gruppe wird auf das Flussufer gestellt. Die Ettins werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf das Torhaus gelegt. Er stellt den Tormechanismus dar.

Die Helden legen 1 grünen Aufgabenmarker auf einen Heldenbogen ihrer Wahl. Er stellt den Schlüssel zum Tormechanismus dar.

2 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Leitern dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die Helden können den Schlüssel untereinander weitergeben.

Das Fallgitter und die verriegelte Tür können nicht normal geöffnet werden. Ein Held mit dem Schlüssel kann auf einem Nachbarfeld des Tormechanismus als Aktion das Fallgitter und/oder die verriegelte Tür öffnen.

Ein Held auf einer Leiter kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf die andere Leiter zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Von der einen Leiter besteht keine Sichtlinie zur anderen. Wenn das Feld, auf das sich der Held bewegt, besetzt ist, stellt sein Spieler die Figur auf das nächste leere Feld.

STURM AUF S TOR

Monster können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Wenn ein Monster das tut, legt der Overlord so viele Schadensmarker vor sich ab, wie das Monster noch Lebenspunkte hatte.

Als Aktion kann ein Ettin auf einem Nachbarfeld des Fallgitters das Fallgitter hochheben. Wenn einer das tut, können sich Monster bis zum Ende des Overlordzuges durch das Fallgitter bewegen. Legt zur Erinnerung einen Erschöpfungsmarker neben das Fallgitter.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Wechselbalg auf das Buschland stellen (Gruppengröße einhalten). Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Ettin auf den Heckengarten stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Ihr hechtet über die Brücke, gerade als das Fallgitter der heranstürmenden Monsterhorde vor der Nase zufällt. Ihr zögert nicht lange und betretet den Wachposten.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

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

Scharen von Monstern strömen über die Brücke, während einige zurückbleiben, um euch aufzuhalten. Während ihr versucht, über die Brücke zu gelangen, hört ihr ein lautes Krachen aus dem Torhaus. Verzweifelt müsst ihr mit ansehen, wie ein grinsender Goblin sich mit einem abmontierten Teil des Tormechanismus davonmacht.

Ohne den Mechanismus habt ihr keine Chance, das Tor zu öffnen. Vielleicht gibt es einen anderen Weg ins Innere, aber ihn zu finden, wird dauern.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

LEITER



SCHLÜSSEL
ZUM TOR-
MECHANISMUS



TOR-
MECHANISMUS



3A FLUSSUFER



13A TORHAUS



AUSGANG



52A HECKEN-
GARTEN



5A BUSCHLAND
ORT DES
HINTERHALTS



19A BRÜCKE



Im Inneren des Wachpostens trifft ihr auf Rylan Olliven. Schock macht sich auf seinem Gesicht breit, und er stammelt: „Was...? Wie habt Ihr...?“

Dann gewinnt er seine Fassung wieder und schüttelt den Kopf. „Egal. Gut, dass Ihr da seid.“ Er deutet auf das Hauptgebäude. „Sicher wisst Ihr von den vermissten Beamten. Ich habe es auf mich genommen, sie zu finden. Ihr könnt mir behilflich sein.“ Ihr zweifelt an seiner Aufrichtigkeit, aber die Beamten schweben wahrscheinlich in Gefahr. Ihr dürft keine Zeit verlieren.

Doch Rylan hält euch zurück. „Wir können nicht einfach da rein stürmen und alles kurz und klein schlagen. Ich vermute, dass einer die anderen beiden entführt hat. Ich brauche euch wohl nicht zu sagen, was das bedeuten könnte.“ Er runzelt die Stirn und deutet auf eure Waffen. „Also bitte vorsichtig. Ich würde unnötiges Blutvergießen gerne vermeiden.“

MONSTER

Wechselbalge. Eherne Wächter. 2 offene Gruppen.

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

AUFBAU

Die Helden stellen Rylan Olliven auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden.

Der Overlord stellt die normalen Wechselbalge auf beliebige leere Felder. 1 offene Gruppe wird auf die Bibliothek gestellt, die andere auf das Flussufer. Der Elite-Wechselbalg und der Eherne Wächter werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

2 Aufgabenmarker werden verdeckt wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Beamte dar.

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

Wenn der Overlord Szene 1 gewonnen hat, erleidet jeder Held sofort so viele , wie er noch Ausdauer besitzt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Korruption in hohen Ämtern“).

EINFLUSS

Stelle den Elite-Wechselbalg auf das Refektorium. Jedes Mal, wenn du eine Overlordkarte ziehst, darfst du sie abwerfen und eine neue ziehen.

Stelle den Elite-Wechselbalg auf die Bibliothek. Jeder Held wird betäubt. Zu Beginn jedes eigenen Zuges legt jeder Held eine -Probe ab. Jeder, dessen Probe misslingt, erleidet 2 .

Stelle den Elite-Wechselbalg auf die Baracke. Stelle 1 Eherne Wächter auf ein leeres Nachbarfeld des Elite-Wechselbalgs.

SONDERREGELN

Beamte blockieren Bewegung und Sichtlinie. Wenn am Ende des Overlordzuges ein Monster auf einem Nachbarfeld eines Beamten steht, darf der Overlord diesen Beamten um bis zu 2 Felder bewegen.

Rylan Olliven gilt in dieser Szene als Heldenfigur. Er wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Rylan kann 2 Aktionen ausführen, kann aber weder einem anderen Helden aufhelfen noch suchen. Im Overlordzug wird er nicht aktiviert. Wird er besiegt, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

Die verriegelte Tür und das Fallgitter können erst geöffnet werden, wenn die Helden den Schlüssel haben.

DAS BÖSE IN AMTSROBEN

Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, hat er den Schlüssel gefunden. Dann offenbart der Overlord den Einflusseffekt.

Ab jetzt kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Beamten als Aktion eine - oder -Probe ablegen. Wenn die Probe gelingt, nimmt er den Aufgabenmarker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab. Wenn der Elite-Wechselbalg besiegt wird, legen die Helden 1 Aufgabenmarker aus dem Vorrat vor sich ab.

Der Elite-Wechselbalg kann über den Eingang den Spielplan verlassen. Tut er das, legt der Overlord 1 Aufgabenmarker aus dem Vorrat vor sich ab. Wenn ein Beamter zu Beginn eines Overlordzuges auf einem Wasserfeld des Flussufers steht, nimmt der Overlord den Aufgabenmarker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 normalen Wechselbalg auf ein beliebiges leeres Feld stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden 2 Aufgabenmarker vor sich liegen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Tödlich verwundet liegt der ehemalige Beamte vor euren Füßen und starrt euch aus hasserfüllten Augen an, bevor er seinen letzten Atemzug tut.

„Nerekball dankt euch für euren Einsatz“, sagt Rylan, als er mit den beiden überlebenden Beamten den Raum betritt. Durch sein Drängen schenken euch die beiden kaum Beachtung, und so könnt ihr nichts entdecken, was ihn mit diesem Vorfall in Verbindung brächte.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 2 Aufgabenmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Als ihr euch endlich bis zu dem Gang vorgekämpft habt, durch den die Beamten verschwunden sind, findet ihr keine Spur von ihnen. Auch sonst deutet nichts in der Umgebung darauf hin, wo sie sich jetzt befinden. Wie es seine Art zu sein scheint, ist auch Olliven verschwunden, vermutlich aus dem Wunsch heraus, nicht mit diesem unglückseligen Vorfall in Verbindung gebracht zu werden.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Beamte“.



Immer mehr Bürger verschwinden auf mysteriöse Weise, und zu eurem Erstaunen bittet euch Rylan Olliven um Hilfe.

„Es scheint, als hätte sich ein kleiner Durchgang ins Schwarze Reich geöffnet“, berichtet er euch ohne mit der Wimper zu zucken. „Eine unerfreuliche Folge unserer Vergangenheit, und ich versichere Euch, dass die Herren von Daqan bereits davon unterrichtet sind.“ Er kneift die Augen zusammen, als fordere er euch heraus, ihm zu widersprechen.

„Ein dämonisches Wesen ist verantwortlich für das Verschwinden der Bürger, und sein Versteck wurde entdeckt. Wir müssen das Monstrum erledigen und herausfinden, wie es zu uns gekommen ist, um den Durchgang zu versiegeln.“

Zu eurer Verwunderung begleitet er euch durch die modrige Kanalisation, die fast nahtlos in bizarr geformte pechschwarze Tunnel übergeht. Nach kurzer Zeit hebt Rylan die Hand. „Dort vorne spüre ich die Quelle der Energie. Seid leise, seid wachsam, und seid um Himmels Willen vorsichtig.“

MONSTER

Barghests. Höhlenspinnen. Zombies. 1 offene Gruppe.

Rylan Olliven ist auch im Spiel, aber nicht auf der Seite des Overlords (siehe „Der Sog der Macht“). Er kann kein Relikt tragen.

AUFBAU

Die Helden stellen Rylan Olliven auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden.

Die Barghests werden auf den Gang gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Tiefe Grube gestellt. Die Zombies werden auf den Magmastrom gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Jagdgrube gestellt.

Der Elite-Barghest hat pro Held 3 zusätzliche Lebenspunkte und wirft bei der Verteidigung 1 zusätzlichen grauen Würfel. Er ist immun gegen Zustände. In diesem Abenteuer gilt der Elite-Barghest als Hauptmann und kann ein Relikt tragen.

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

Je 2 Aufgabenmarker werden neben den Spielplan nahe der Wendeltreppe, des Magmastroms und der tiefen Grube gelegt. Sie stellen die Fährte dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Sonderregeln“).

SONDERREGELN

Jeder Held muss seinen ersten Zug überspringen.

Wenn beide Fährtenmarker neben einem Spielplanteil entfernt wurden, offenbart der Overlord den Einflusseffekt.

DER SOG DER MACHT

Rylan Olliven gilt in dieser Szene als Heldenfigur. Er wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Rylan kann 2 Aktionen ausführen, kann aber weder einem anderen Helden aufhelfen noch suchen. Im Overlordzug wird er nicht aktiviert. Wird er besiegt, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

Jedes Mal, wenn der Elite-Barghest die Wendeltreppe, den Magmastrom oder die Tiefe Grube betritt, nimmt er die Fährte auf. Dazu legt der Overlord 1 der entsprechenden Aufgabenmarker vor sich ab.

Der Elite-Barghest muss jede Fährte einmal aufnehmen, bevor er eine ein zweites Mal aufnehmen kann. Er kann keine zweimal hintereinander aufnehmen.

KALTES EISEN

Drahtschlingen blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie. Ein Held auf einem Nachbarfeld einer Drahtschlinge kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sie aufzunehmen. Er legt den Aufgabenmarker dann auf seinen Heldenbogen. Jeder Held kann nur 1 Drahtschlinge tragen.

Ein Monster erhält -1 auf seine Geschwindigkeit, pro Held mit Drahtschlinge, auf dessen Nachbarfeldern es seine Aktivierung beginnt.



VERSTÄRKUNG

Keine.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn der Elite-Barghest besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Plötzlich erscheint Rylan an eurer Seite: „Es wäre sicherer für alle, wenn Ihr mir das überlasst.“ Der lange Kampf scheint kaum eine Wirkung auf ihn gehabt zu haben. Er streckt die Hand nach dem runenverzierten, rot pulsierenden Stein aus, den ihr aus dem Aschehaufen bergt.

Ihr würdigt seine absurde Aussage mit keiner Antwort und verstaubt das gefährliche Artefakt.

Er spürt eure Entschlossenheit ihn zu ignorieren und senkt die Hand. „Wie Ihr wollt. Aber erwartet keine weiteren Gefallen von mir.“ Und mit finsterner Miene macht er sich auf den Rückweg.

Die Helden haben gewonnen!

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

Schnuppernd wühlt sich die Kreatur durch massiven Stein, und schon bald reißt sie ihren Kopf hoch, einen pulsierenden Stein zwischen den Kiefern.

Erschöpft versucht ihr, das Monstrum aufzuhalten, doch blitzschnell entschwindet es durch die dunklen Tunnel. Ihm zu folgen scheint aussichtslos, wenn ihr euch nicht völlig in der Dunkelheit verlieren wollt.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

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

EINFLUSS

Rudeljäger: Einmal pro Runde kannst du, wenn der Elite-Barghest heult, 1 Barghest auf ein beliebiges leeres Feld stellen (Gruppengröße einhalten).

Einsturz: Jeder Held auf der Wendeltreppe, dem Magmastrom und der Tiefen Grube erleidet 5 ♥ und seine gesamten ♠.

Bröckelnde Kanten: Zu Beginn jedes Overlordzuges erleidet jeder Held auf einem Nachbarfeld eines Gefahrenfeldes oder eines Grubenfeldes 1 ♥.

BEUTE

SZENE I

RYLAN
OLLIVEN



FÄHRTE



DRAHTSCHLINGE

DER PREIS DER MACHT

SZENE 1

„Die Akademie wird angegriffen!“ Einer eurer Informanten in der Stadtwache platzt zur Tür herein, und schnell greift ihr euch eure Ausrüstung.

Als ihr zur Akademie kommt, seht ihr mehrere Gelehrte durch einen schimmernden Zauber gefesselt. Vor einem von ihnen steht eine vertraute Gestalt.

Tristayne Ollivens Augen leuchten auf, als er euch erblickt. „Meine lieben Freunde. Wie schön, Euch zu sehen!“ Er wirft den Kopf in den Nacken und lacht schallend, während sich zwischen seinen knöchernen Handflächen eine schwarze Energiekugel formt.

MONSTER

Tristayne Olliven. Wechselbälge. Eherne Wächter. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Tristayne Olliven wird wie eingezeichnet auf die Amtsstube gestellt. Die Wechselbälge werden auf den Abgrund gestellt. Die Ehernen Wächter werden wie eingezeichnet aufgestellt (Gruppengröße wird ignoriert). Die offene Gruppe wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

7 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen gefangene Gelehrte dar.

Der Overlord legt 2 weiße, 2 grüne, 2 blaue und 2 rote Aufgabenmarker vor sich ab. Sie stellen Chaosportale dar. Dann ersetzt der Overlord 2 beliebige Personenmarker auf dem Spielplan durch je ein Chaosportal seiner Wahl (siehe „Chaosenergie“).

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord Tristayne Olliven vom Spielplan nehmen und ihn auf ein leeres Nachbarfeld eines Wechselbälgs stellen.

CHAOSENERGIE

Jedes Mal, wenn ein Held seinen Zug auf dem Spielplanteil eines Chaosportals beginnt oder ein solches Spielplanteil betritt, muss er dessen Effekt anwenden.

- **Blau:** Der Held legt eine -Probe ab. Wenn sie misslingt, wird er betäubt.
- **Rot:** Der Held legt eine -Probe ab. Wenn sie misslingt, blutet er.
- **Grün:** Der Held legt eine -Probe ab. Wenn sie misslingt, darf der Overlord 1 Monster der offenen Gruppe auf ein Nachbarfeld des Chaosportals stellen (Gruppengröße einhalten).
- **Weiß:** Der Held legt eine -Probe ab. Wenn sie misslingt, erkrankt er oder wird vergiftet, nach Wahl des Overlords.

DAS RITUAL

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines gefangenen Gelehrten eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, legt der Held den Personenmarker vor sich ab.

Als Aktion kann Tristayne Olliven auf einem Nachbarfeld eines gefangenen Gelehrten eine -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, ersetzt der Overlord den Personenmarker durch ein Chaosportal seiner Wahl aus seinem Vorrat.

GEFANGENER GELEHRTER



TRISTAYNE OLLIVEN



WÄCHTER

Jeder Eherne Wächter wird zweimal pro Runde aktiviert. Während des Overlordzuges gelten die Ehernen Wächter als Monster und werden wie üblich aktiviert.

Während der Heldenzüge gelten die Ehernen Wächter als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen: Jeder Eherne Wächter wird einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Dabei kann jeder Eherne Wächter 1 Bewegungsaktion und 1 Angriffsaktion ausführen.

Die Ehernen Wächter können keine erleiden oder besiegt werden. Befindet sich ein Eherner Wächter innerhalb von 3 Feldern zu einem Chaosportal, wird der Effekt dieses Chaosportals ignoriert.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden 3 Personenmarker vor sich liegen haben oder Tristayne Olliven besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Sie gehören mir!“, ruft Tristayne und deutet auf die Gelehrten, die ihr beschützt. Ausnahmsweise weicht sein höhnischer Wabnsinn einem Ausdruck des Ärgers. Er will wieder zum Angriff übergehen, doch sein zeretztes Gewand, die zahlreichen Risse in seinem Körper und der grüne Rauch, der aus seinem Schädel dringt, lassen ihn innehalten.

„Dann behaltet sie eben“, ruft er, bevor er eine Wand neben ihm einstürzen lässt und den Gang entlang verschwindet.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald 5 Chaosportale auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein Wirbel unsteter Energie jagt durch die Akademie. Entsetzliche Kreaturen dringen aus einem Portal und lösen sich mit einem arkanen Blitz in einem anderen wieder auf. Elementare Magie friert und versengt den Erdboden, und die überlebenden Gelehrten fliehen in alle Richtungen. Währenddessen steht Tristayne im Zentrum des Chaos und lacht schallend ...

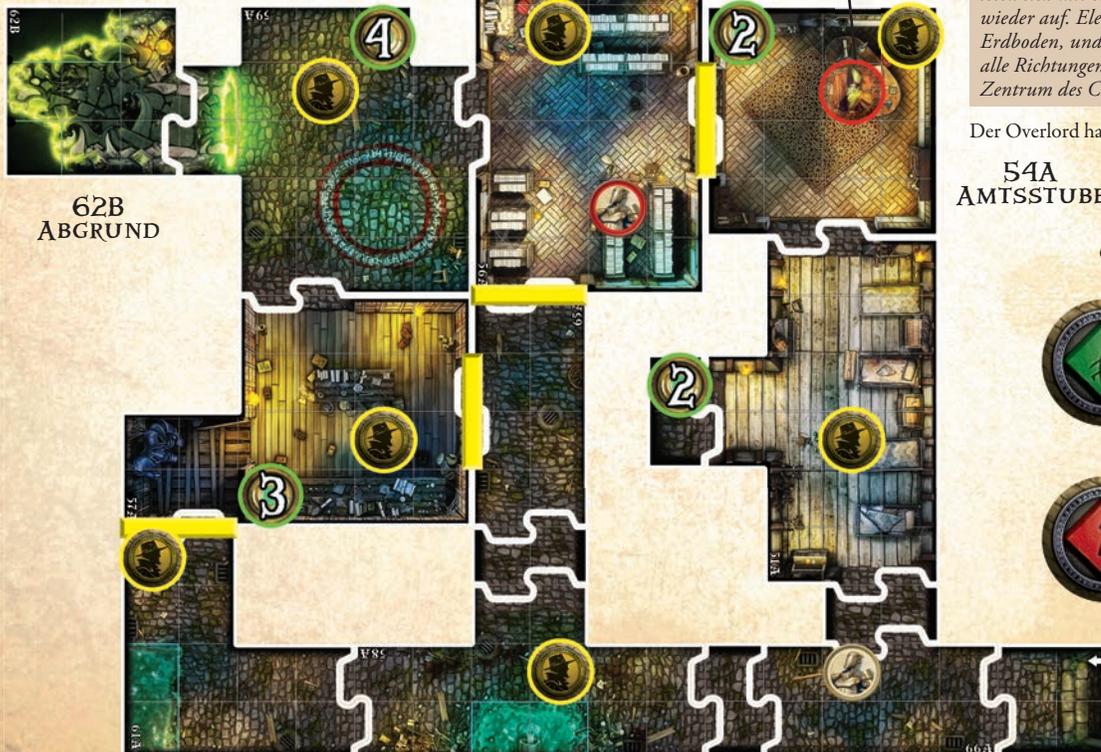
Der Overlord hat die Szene gewonnen!

54A AMTSTUBE

CHAOSPORTALE



EINGANG





DER PREIS DER MACHT

SZENE 2

Alle Bereiche der Akademie liegen in Trümmern, in denen ungezügelt Magie und Scharen von Monstern wüten. Ihr könnt den Wahnsinn ein wenig eindämmen, aber ihr braucht die Hilfe von jemand Mächtigerem, um Ordnung wiederherzustellen.

Ihr erwägt kurz, Rylan Olliven aufzusuchen, aber ihr fürchtet, dass er kaum eine Hilfe wäre, sei es wegen seiner Verachtung für euch oder wegen seiner gemunkelten Mächenschaften.

Eure andere Option ist es, den Großmagier zu finden, einen Mann namens Hilydin, doch scheint Tristayne diesen Schritt vorausgehnt zu haben. In Hilydins Amtsstube angekommen findet ihr diesen umgeben von einer Kristallbarriere.

MONSTER

Tristayne Olliven. Wechselbalge. Eherne Wächter. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Ehernen Wächter werden auf Nachbarfelder des Ritualsteins im Labor gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Kraterlandschaft gestellt. Tristayne Olliven und die Wechselbalge werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf den Beschwörungszirkel gelegt. Er stellt Hilydin dar.

3 Aufgabenmarker werden verdeckt wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Ritualsteine dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Besessen bis zum Tod“).

Hat der Overlord Szene 1 gewonnen, darf er 1 Aufgabenmarker seiner Wahl offen auf den Beschwörungszirkel legen. Dies ist ein Chaosportal, für das dieselben Regeln wie in Szene 1 gelten.

Haben die Helden Szene 1 gewonnen, dürfen sie eine beliebige Karte aus dem Akt-I-Marktkartenstapel herausuchen. Ein Held kann sich sofort damit ausrüsten.

SONDERREGELN

Ritualsteine blockieren Bewegung und Sichtlinie. Helden können Ritualsteine angreifen, als wären sie Monster. Jeder Ritualstein hat 2 Lebenspunkte pro Held und wirft 1 schwarzen Verteidigungswürfel. Wenn ein Ritualstein seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird sein Marker vom Spielplan genommen. Eherne Wächter

können ihre Fähigkeit „Beschützen“ auf Ritualsteine anwenden.

BESESSEN BIS ZUM TOD

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

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

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld Hilydins eine ☹- oder ☹-Probe ablegen. Pro Ritualstein auf dem Spielplan wird die Probe um 1 ♥ erschwert. Wenn sie gelingt, offenbart der Overlord den Einflusseffekt.

Er offenbart den Einflusseffekt auch, sobald 6 Erschöpfungsmarker auf Hilydin liegen, wenn mindestens 1 Heldenmarker jedes Helden vor dem Overlord liegt oder wenn alle Ritualsteine zerstört wurden.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Tristayne Olliven besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Chaosenergie des Rituals, die nun Olliven selbst umgibt, flackert mit jedem Hieb, den ihr ihm verpasst, stärker. Er versucht, zu fliehen, doch das Ritual hält ihn gefesselt.

„Verflucht!“, schreit er, als sich die Energie um ihn verdichtet und seinen Körper in unzählige Partikel zerstieben lässt. Tristayne hat sich bisher als nahezu unverwundlich erwiesen, aber ihr bezweifelt, dass selbst er es schafft, aus einem Haufen Asche wiederaufzuerstehen.

Wenn der Overlord den Einflusseffekt „Das Ritual“ offenbart hat und alle Ritualsteine zerstört sind, liest er folgenden Text vor:

Als ihr den letzten Ritualstein zerschlagt, löst sich die Kristallbarriere um den Großmagier auf. Er ist zwar nicht in der Verfassung, euch wirklich zu helfen, doch scheint die Unterbrechung des Rituals der Ausbreitung des Chaos Einhalt geboten zu haben.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Tristayne Olliven auf dem Spielplan ist und der Overlord mindestens 1 Heldenmarker jedes Helden vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Tristaynes Körper erstrahlt in grell weißem Licht. Ein heißer Windstofs ist das letzte, was ihr spürt, bevor ihr das Bewusstsein verliert.

Viel später erwacht ihr in den Trümmern der Akademie, geschwächt, aber nicht tot.

Wenn der Overlord den Einflusseffekt „Das Ritual“ offenbart hat und 6 Erschöpfungsmarker auf Hilydin liegen, liest er folgenden Text vor:

Sturmböen und grelle Magieblitze begleiten die Vollendung des Rituals. Das Akademiegebäude zerbirst, der Sturm lässt die Trümmer wild umher wirbeln und zwingt euch, auf Händen und Füßen vor der Verwüstung zu fliehen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten Sie 25 Goldstücke pro Held. Wenn sie Szene 1 gewonnen haben, können sie im folgenden Einkaufsschritt die Marktkarte kaufen, die sie sich herausgesucht haben. Wenn sie sie nicht kaufen, wird sie wieder in den Marktkartenstapel gemischt.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Magier“.



HILYDIN



EINGANG

TRISTAYNE OLLIVEN



RITUALSTEIN



EINFLUSS

Das Ritual: Stelle Eherne Wächter auf beliebige leere Nachbarfelder eines oder mehrerer Ritualsteine (Gruppengröße einhalten).

Überraschung! Nimm alle Ritualsteine vom Spielplan. Wirf alle Erschöpfungsmarker von Hilydin ab und ersetze ihn durch Tristayne Olliven. Tristayne Olliven hat pro abgeworfenem Erschöpfungsmarker 2 zusätzliche Lebenspunkte.

SIB KRATERLANDSCHAFT

DER VORFALL

SZENE I

„Hört Euch das an.“ *Celia Rickheim, eine Historikerin der Stadt, sitzt vor einem Dokument und liest daraus vor. „Sollte Nerekhall jemals wieder eine Bedrohung für das Reich darstellen, soll die Stadt vollständig niedergebrannt, Salz und Eisen in den verkohlten Erdboden gerieben und das gesamte Tal auf ewig durch Runen versiegelt werden.“ Sie schüttelt den Kopf und deutet auf einen Stapel Pergament. „Dutzende dieser Drohungen haben die Herren von Daqan bereits geschickt; anscheinend kommt grob alle drei Jahre eine neue.“*

Auf der Suche nach Informationen zu „dem Vorfall“ vor vielen Jahrzehnten findet ihr kaum mehr als den oft wiederholten Ausspruch aus der Zeit des Wiederaufbaus: „Das Böse ist gebannt“. Fast nirgends in der großen Flut der Niederschriften findet sich auch nur ein Beleg, dass überhaupt etwas vorgefallen ist.

Celias Entschlossenheit unverfälschte Dokumente über diese Zeit zu finden hat euch zu einem unterirdischen Lager geführt, das wegen Einsturzgefährdung seit Langem verlassen liegt. Ihr habt bereits einiges dort gefunden, aber das modrige Gemäuer und das unablässige Rascheln aus den Wänden lässt es euch kalt den Rücken runter laufen.

MONSTER

Rattenschwärme. Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf die Kammer.

Die Helden legen einen Personenmarker auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden. Er stellt Celia dar.

Die Rattenschwärme werden auf das Archiv gestellt. Die Höhlenspinnen werden auf die Gruft gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Höhle gestellt.

2 weiße, 2 grüne, 2 blaue und 2 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Tunnel dar.

4 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen Schriftrollen dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Wenn der Overlord zu Beginn seines Zuges keinen Einflussmarker vor sich liegen hat, wählt er geheim einen Einflusseffekt und legt den entsprechenden Einflussmarker verdeckt vor sich ab.

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Sobald er 4 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, offenbart er den Einflusseffekt und wirft den Einflussmarker und die Erschöpfungsmarker ab. Jedes Mal, wenn das passiert, wird ein Ausgang zerstört.

DIE HISTORIKERIN

Celia gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen: Für sie gelten, was das Besiegt-Werden angeht, dieselben Regeln wie für Helden (sie wird niedergestreckt und kann sich als Aktion in ihrer nächsten Aktivierung aufrappeln). Wenn Celia besiegt wird, legt der Overlord einen Erschöpfungsmarker auf sie, um anzuzeigen, dass sie niedergestreckt ist. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld Celias ihr aufhelfen.

Celia wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Sie kann 2 Aktionen ausführen, kann aber weder angreifen noch suchen. Sie ist immun gegen alle Zustände, und ihre Attributproben gelingen automatisch.

CELIA	
Lebenskraft: 12	Geschwindigkeit: 4
Verteidigung:	

Als Aktion kann Celia auf einem Nachbarfeld einer Schriftrolle, diese Schriftrolle studieren. Wenn sie das tut, nehmen die Helden den Aufgabenmarker vom Spielplan und legen ihn vor sich ab.

Sind keine Schriftrollen mehr auf dem Spielplan, kann Celia den Spielplan über einen noch nicht zerstörten Ausgang verlassen.

UNSICHERE TUNNEL

Steht eine Figur auf einem Nachbarfeld eines Tunnels, kann ihr Spieler sie als Aktion vom Spielplan nehmen und auf ein leeres Nachbarfeld des anderen Tunnelendes stellen. Wenn alle Nachbarfelder des anderen Tunnelendes besetzt sind, stellt er die Figur auf das nächste leere Feld.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Tunnels diesen Tunnel einstürzen lassen. Dazu nimmt er beide gleichfarbigen Aufgabenmarker vom Spielplan.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Rattenschwarm oder 1 Höhlenspinne auf ein leeres Nachbarfeld eines Tunnels stellen (Gruppengröße einhalten).

Wenn die Helden mindestens 3 Aufgabenmarker (Schriftrollen) vor sich liegen haben, kann der Overlord am Ende jedes seiner Züge 1 Rattenschwarm oder 1 Höhlenspinne auf ein Nachbarfeld eines Tunnels stellen (Gruppengröße einhalten).

Wenn kein Tunnel mehr auf dem Spielplan ist, stellt der Overlord seine Verstärkung auf einen beliebigen noch nicht zerstörten Ausgang.

SIEGBEDINGUNGEN

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

Die Wände der staubigen Gänge und Kammern erzittern und knirschen, doch endlich habt ihr einen Ausgang entdeckt. Nach Tageslicht lebend rennt ihr durch die Dunkelheit, während es im Tunnel hinter euch Staub und Steine von der Decke hagelt.

Zum Glück findet ihr bald den Weg zurück an die Oberfläche. Der Ausflug ins Archiv hat zwar an euren Nerven gezerrt, aber dafür konntet ihr zahlreiche Bücher und Dokumente retten, die euch in euren Nachforschungen sicher helfen werden.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Ausgänge zerstört sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Viele Gänge in eurer Umgebung sind eingestürzt, aber das Rumpeln und der ständige Staubregen scheinen aufgehört zu haben. Im schwachen Fackelschein sucht ihr weiter, doch eure Furcht, eingeschlossen zu sein, wächst stetig. Zu allem Unglück ist auch von Celia keine Spur zu sehen.

Euch bleibt keine Wahl: Ihr müsst euch ins Freie graben.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Die Helden erhalten 25 Goldstücke für jeden Aufgabenmarker, der vor ihnen liegt.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Die Gelehrte“.

EINFLUSS

Zerstöre Ausgang 1. Keine Figur kann über Ausgang 1 den Spielplan verlassen. Lege zur Erinnerung einen Erschöpfungsmarker auf diesen Ausgang.

Zerstöre Ausgang 2. Keine Figur kann über Ausgang 2 den Spielplan verlassen. Lege zur Erinnerung einen Erschöpfungsmarker auf diesen Ausgang.

Zerstöre Ausgang 3. Keine Figur kann über Ausgang 3 den Spielplan verlassen. Lege zur Erinnerung einen Erschöpfungsmarker auf diesen Ausgang.



DER VORFALL

SZENE I

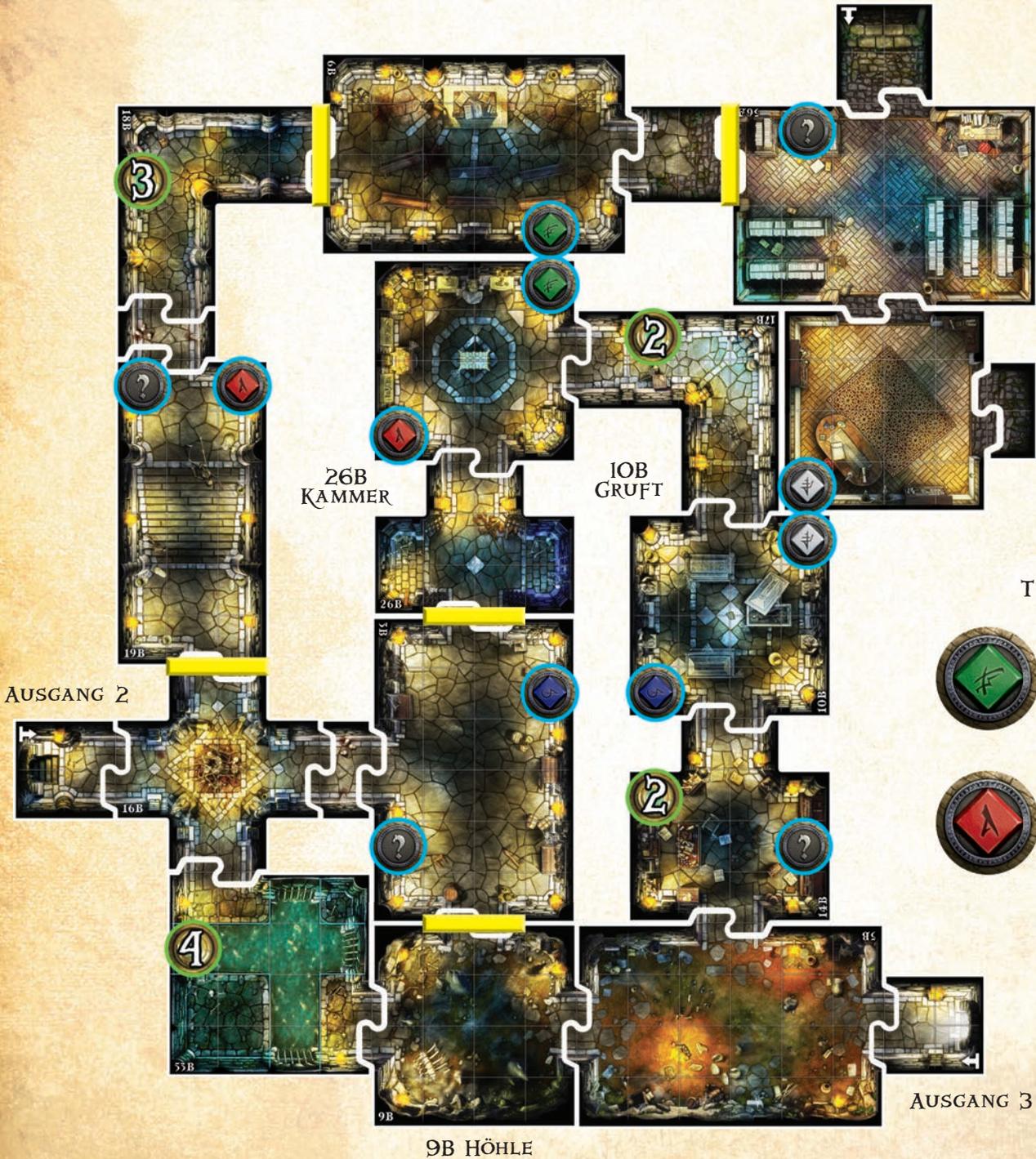


CELIA



SCHRIFTROLLEN

AUSGANG 1



56A
ARCHIV

26B
KAMMER

IOB
GRUFT

TUNNEL



AUSGANG 2

AUSGANG 3

9B HÖHLE

DER RATTENKÖNIG

SZENE 1

Eure Nachforschungen haben euch tief ins Tunnelgewirr unter der Stadt geführt. Die meisten sind Teil der heutigen Kanalisation, aber ihr findet auch viele andere; verlassene Ritualkammern und Studierzimmer aus der finsternen Vergangenheit Nerekhalls.

Gerüchten zufolge lebt in diesen Katakomben eine mysteriöse Kreatur, der das Ungeziefer, das hier haust, gehorcht. „Der Rattenkönig“ scheint seit Jahrzehnten ein beliebtes Ammenmärchen der Stadt zu sein. Euer Informant beharrt jedoch darauf, dass es ihn wirklich gibt und dass eure Nachforschungen davon profitieren würden, wenn ihr ihn findet.

MONSTER

Rattenschwärme. Zombies. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Zombies werden auf die Kloake gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Kanalisation gestellt.

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

1 grüner Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet ausgelegt. Er stellt das Abflussrohr dar.

2 weiße Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen einen Kriechgang dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Helden und Rattenschwärme können über den Ausgang den Spielplan verlassen.

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Jedes Mal, wenn ein Rattenschwarm den Spielplan über den Ausgang verlässt, legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

GEWUNDENE PFADE

Jedes Mal, wenn eine Figur ein Grubenfeld bei der Alten Brücke betritt, erleidet sie wie üblich 2 ♥. Ihr Spieler nimmt sie dann aber vom Spielplan und stellt sie auf ein leeres Feld des Grubenschachts.

Als Aktion kann eine Figur von einem Nachbarfeld eines Grubenfeldes bei der Alten Brücke in die Grube klettern. Dazu nimmt der aktive Spieler sie vom Spielplan und stellt sie auf ein leeres Feld des Grubenschachts.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Abflusshelms den Hebel betätigen und damit den blauen Aufgabenmarker vom Spielplan nehmen. Sobald der Abflusshebel betätigt wurde, wird jede Figur, die auf einem Wasserfeld der Kloake steht oder danach ein solches betritt, vom aktiven Spieler auf das Abflussrohr gestellt. Wenn das Abflussrohr besetzt ist, wird sie auf das nächste leere Feld gestellt.

Steht eine Figur auf einem Nachbarfeld des Kriechgangs, kann ihr Spieler sie als Aktion vom Spielplan nehmen und auf ein leeres Nachbarfeld des anderen Endes des Kriechgangs stellen. Wenn alle Nachbarfelder des anderen Endes des Kriechgangs besetzt sind, stellt er die Figur auf das nächste leere Feld.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn ein Held über den Ausgang den Spielplan verlässt oder der Overlord mindestens 6 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Überall in den endlosen Tunneln hört ihr das Rascheln von Ungeziefer. Und aus der unnatürlichen Grausamkeit der Kreaturen hier unten müsst ihr schließen, dass die Existenz des Rattenkönigs in der Tat kein Gerücht ist. Ihr wart zwar in die Kanalisation abgestiegen, um Information zu finden, aber inzwischen fragt ihr euch, ob ein zivilisiertes Gespräch überhaupt möglich ist.

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

ABFLUSSHEBEL



ABFLUSSROHR



KRIECHGANG



21B
KLOAKE

4B ALTE
BRÜCKE

53B
KANALISATION

AUSGANG

26B
GRUBENSCHACHT

EINGANG





DER RATTENKÖNIG

SZENE 2

Während ihr tiefer ins Tunnelsystem unter der Stadt vordringt, fällt euch etwas Eigenartiges auf. Die feuchte, stickige Luft wird langsam wärmer, und immer wieder riecht es leicht nach Schwefel. Als der Gestank stärker wirkt, fragt ihr euch, ob er mit der Kreatur zusammenhängt, die ihr sucht.

Da hallt plötzlich ein ohrenbetäubendes Brüllen durch die Gänge, gefolgt von einem Hitzestoß. Unbeirrt lauft ihr weiter, bis ihr schließlich in einer großen Kammer steht. In der Mitte steht in Flammen gehüllt eine dämonische Bestie. Offenbar in einer ausgeklügelten Falle gefangen reckt sich der Dämon vergeblich nach einer Gittertür am Ende der Kammer. Hinter dem Gitter seht ihr eine Schatulle, auf deren Deckel mächtige Runen glühen.

„Eindringlinge!“ hallt es plötzlich durch die Gänge, und tief in den Schatten könnt ihr die massige Gestalt des Rattenkönigs ausmachen. „Tötet sie! Nagt ihnen das Fleisch von den Knochen!“

MONSTER

Der Rattenkönig. 1 Elite-Höllenkoless. Rattenschwärme. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Der Rattenkönig wird auf den Ausgang gestellt. Pro Erschöpfungsmarker, den der Overlord aus Szene 1 vor sich liegen hat, darf er den Rattenkönig um bis zu 2 Felder bewegen. 1 Elite-Höllenkoless wird wie eingezeichnet auf den Thronsaal gestellt. Die Rattenschwärme werden auf das Rattennest gestellt.

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

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

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Das Fallgitter kann nicht normal geöffnet werden. Ein Held oder Hauptmann auf einem Nachbarfeld des Fallgitterhebels kann eine Aktion „Tür öffnen oder schließen“ ausführen, um das Fallgitter zu öffnen oder zu schließen.

Der Rattenkönig und die Rattenschwärme können sich durch das geschlossene Fallgitter bewegen.

UNGETEBENE GÄSTE

Der Höllenkoless ist Ixzhod. Ixzhod hat pro Held 4 zusätzliche Lebenspunkte. Jedes Mal, wenn eine Figur ein Nachbarfeld Ixzhods betritt, erleidet sie 1 ♥. Am Ende jedes Overlordzuges erleidet jede Figur auf Nachbarfeldern Ixzhods 2 ♥.

Ixzhod wird nicht aktiviert und gilt nicht als Monster. Monster können Ixzhod angreifen, als wäre er ein Held.

Als Aktion kann ein Held auf dem Feld des Schattenzeichners diesen aufnehmen. Als Aktion kann ein Held, der den Schattenzeichner trägt, ihn auf seinem Feld ablegen. Wird eine Figur, die den Schattenzeichner trägt, besiegt, wird der Schattenzeichner auf ihr Feld gelegt.

Ein Held, der den Schattenzeichner trägt, kann den Spielplan über den Eingang verlassen.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

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

Ihr gebt euch größte Mühe, aber der widerwärtige Rattenkönig ignoriert eure Versuche, den Kampf zu beenden und zu reden. Noch während ihr durch die Tunnel flieht, verfolgt er euch und verwünscht euch als hinterhältige Diebe. Mehrmals bietet ihr an, die Schatulle zurückzugeben, um in Ruhe miteinander zu reden, aber jedes Mal müsst ihr einen erneuten Angriff des Rattenkönigs und seiner Schergen abwehren.

Nach einer Stunde der hastigen Flucht durch die Tunnel erreicht ihr zerschunden und müde die Oberfläche. Der Diebstahl plagt euer Gewissen, aber immerhin war die Expedition nicht ganz umsonst.

Die Helden haben gewonnen!

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

„Raus, raus aus meinem Reich!“, schreit der Rattenkönig und schlägt mit seiner gezackten Klinge auf den Dämon ein. Zufrieden damit, zumindest einen Eindringling erledigt zu haben, stößt er einen krächzenden Schlachtruf aus und jagt seine Horden auf euch.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

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

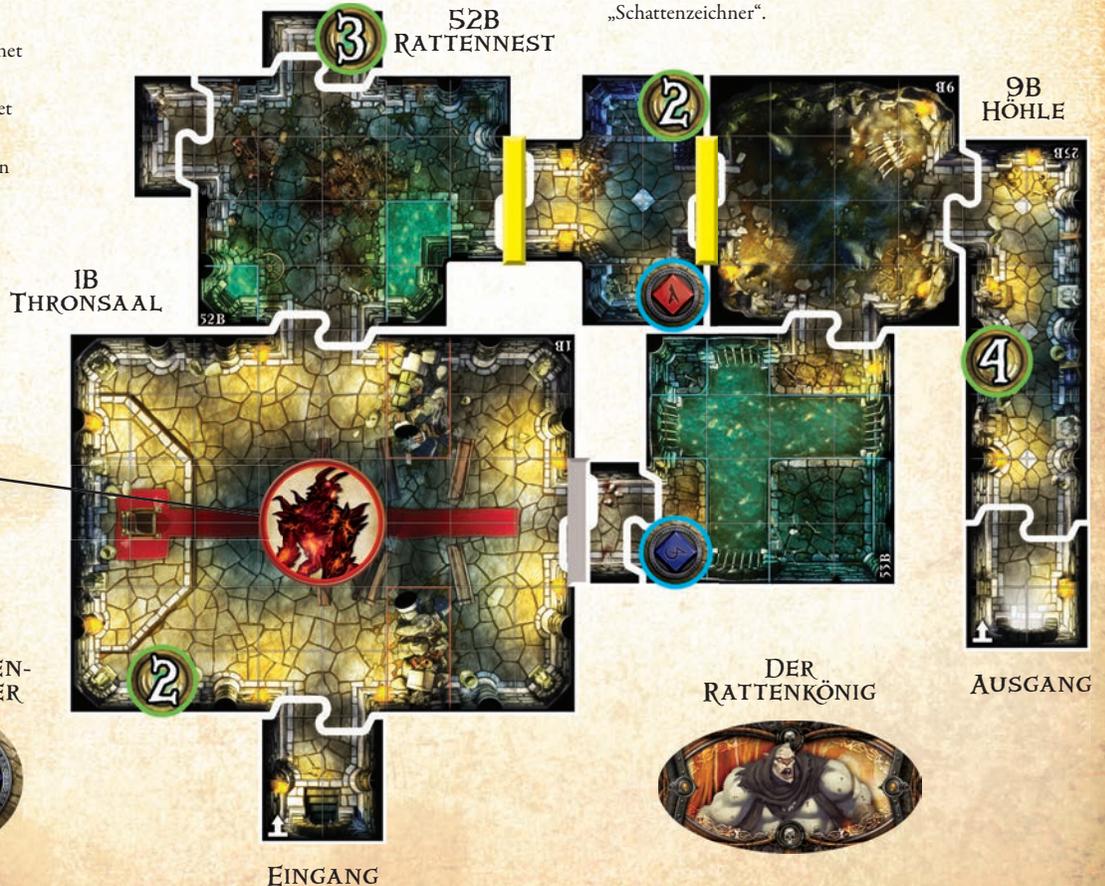


IXZHOD

FALLGITTERHEBEL



SCHATTENZEICHNER



EIN EHRWÜRDIGER BÜRGER

SZENE 1

Nerekhalls drakonisches Vorgehen gegen Gesetzesbrecher richtet sich nicht nur gegen Anhänger verbotener Kulte. Überall werden Verbrechen von Mord bis Mundraub hart bestraft.

So ist es kein Wunder, dass ihr beim Versuch, an zuwielichtige Gestalten heranzutreten, nur Zurückhaltung und Misstrauen erntet. Besonders ein Ganove entzieht sich euch seit einiger Zeit, sodass ihr schließlich entscheidet, ihn aufzuspüren.

Als ihr ein verfallenes Kneipengebäude am Rande der Stadt betretet, schlägt euch der Jahre alte Gestank ungewaschener Arbeiter und abgestandener Spirituosen entgegen.

Der Mann, den ihr sucht ist auch hier, aber er ist nicht allein. Sobald er euch erblickt, schießt er auf den Hinterausgang zu.

MONSTER

Zombies. Höllenkolosse. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Zombies werden auf das Gasthaus gestellt. Die Höllenkolosse werden auf den Beschwörungszirkel gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Markt gestellt. 1 Personenmarker wird wie eingezeichnet auf die Gasse gelegt. Er stellt Bertram dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

BERTRAM

Lebenskraft: 2
(+ 2 pro Held)

Geschwindigkeit: 3

Verteidigung: 

EIN SCHUFT IM DILEMMA

Bertram blockiert Bewegung und Sichtlinie. Er kann nur mit bloßen Fäusten angegriffen werden (siehe „Waffe und Ziel wählen“ auf Seite 12 des Regelhefts des Grundspiels). Er kann nicht von Vertrauten angegriffen werden. Er kann auf keine andere Weise  erleiden und ist immun gegen sämtliche anderen Effekte. Sobald Bertram seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird er niedergestreckt.

Am Ende jedes seiner Züge führt der Overlord mit Bertram 1 Bewegungsaktion aus. Er kann kein Spielplanteil betreten, auf dem ein Monster steht, aber er kann sich durch von Helden besetzte Felder bewegen, indem er je 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgibt.

Bertram kann auf einem Nachbarfeld eines mit „X“ markierten Feldes 1 Bewegungspunkt ausgeben, um den Spielplan zu verlassen.

VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Höllenkoloss auf ein Nachbarfeld eines mit „X“ markierten Feldes stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Bertram niedergestreckt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Als ihr Bertram schließlich niederringt, schlägt sein Kopf gegen den Rinnstein, und er verliert das Bewusstsein. Nachdem ihr ihn weggetragen und alle Verfolger abgeschüttelt habt, schafft ihr es, ihn aufzuwecken.

Bei eurem Anblick wird er bleich. „Kommt schon, Jungs, tut mir nichts. Ich hab' nichts verbochen.“ Ihr erklärt ihm, dass ihr nur auf der Suche nach Informationen seid. Das beruhigt ihn.

„Ihr wollt Informationen?“, fragt er spöttisch. „Wie wär's mit einem Loch in der Stadt, durch das die Hälfte meiner Leute verschwunden sind?“ Ein Loch in der Stadt? Er mag ja nur ein kleiner Gauner sein, aber das klingt, als sollte man es sich genauer ansehen.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Wenn Bertram den Spielplan verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Zerschunden und blutend schlüpft Bertram durch eine Tür einer Holzhütte. Und während ihr noch eure eigenen Verfolger abschüttelt, dringt ein grüner Lichtblitz und eine Hitzevelle aus der Tür. Ihr stürzt hindurch und findet euch in einer gewöhnlichen Arbeiterhütte, aber mit einem markanten Unterschied.

Statt einer Rückwand seht ihr ein grün leuchtendes Portal, das in einen roh behauenen Felsentunnel führt. Aus dem Lichtkreis dringt große Hitze und der Geruch von Asche. Da ihr keinen anderen Ausgang seht, müsst ihr annehmen, dass Bertram hier durch gegangen ist.

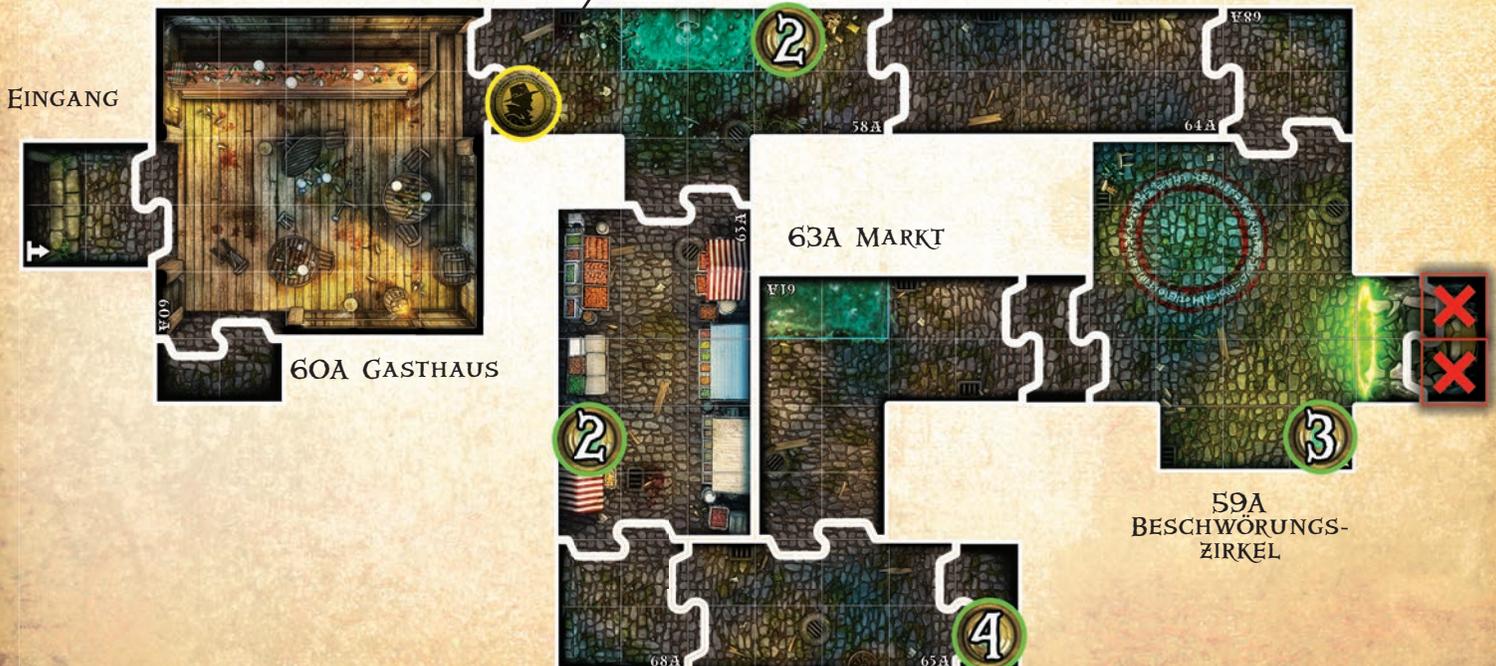
Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er sofort die Korruptierten-Karte „Der Schuft“.

BERTRAM



58A GASSE





EIN EHRWÜRDIGER BÜRGER

SCENE 2

Die Szene vor euch flackert zwischen Kanalisation und Vorhof der Hölle hin und her. Hier scheint etwas Eigenartiges und sehr Beunruhigendes zu passieren: Teile des Schwarzen Reiches überlagern den Untergrund der Stadt.

Während ihr achtsam vordringt, hütet ihr euch, die messerscharfen Steine der Tunnelwände zu berühren. Da hört ihr Bewegungen vor euch. Einen Augenblick lang überlegt ihr, was für Wesen ihr wohl an einem Ort wie diesem begegnen mögt. Mit gezogenen Waffen macht ihr euch bereit.

MONSTER

1 Höllenkoloss. Elementare. Wechselbalge.
1 offene Gruppe (keine großen Monster).

AUFBAU

1 Höllenkoloss nach Wahl des Overlords wird wie eingezeichnet aufgestellt (Gruppengröße einhalten). Die Elementare werden auf die Kanalisation gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Kraterlandschaft gestellt. Die Wechselbalge werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Der Höllenkoloss ist Thaakiel. Thaakiel hat pro Held 3 zusätzliche Lebenspunkte. Thaakiel kann mit jedem Angriff auf bis zu 2 Helden zielen. Thaakiel gilt als Hauptmann und kann ein Relikt tragen.

Je nach Anzahl der Helden werden Aufgabenmarker wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen gefangene Diebe dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Demonstration der Stärke“).

Wenn die Helden Szene 1 gewonnen haben, legen sie einen Personenmarker auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden. Er stellt Bertram dar.

SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines gefangenen Diebes diesen Dieb freilassen. Dazu nimmt er den Aufgabenmarker vom Spielplan.

BERTRAM

Lebenskraft: 15 Geschwindigkeit: 4

Verteidigung: Angriff:

: +1 : Betäubung

Bertram gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen: Er wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Er kann in seiner Aktivierung 1 Bewegungsaktion und 1 Angriffsaktion ausführen. Er kann nie zurückgewinnen, kann keine Zustände erhalten, und seine Attributproben gelingen automatisch.

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

Umringt von Feinden stößt euer Gefährte einen gellenden Schrei aus. Der Kampf mit euren eigenen Gegnern lässt euch hilflos mit ansehen, wie Bertram entwoffnet, gefesselt und verschleppt wird.

DEMONSTRATION DER STÄRKE

Zu Beginn eines beliebigen seiner Züge kann der Overlord den Einflusseffekt offenbaren.

Ab dann kann Thaakiel als Aktion auf einem Nachbarfeld eines gefangenen Diebes diesen Dieb verschlingen. Das hat je nach gewähltem Einflusseffekt unterschiedliche Folgen.

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord pro niedergestrecktem Held auf dem Spielplan 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

VERSTÄRKUNG

Solange noch mindestens 1 gefangener Dieb auf dem Spielplan ist, kann der Overlord am Ende jedes seiner Züge 1 Elementar auf die Kanalisation stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Das infernalische Monstrum brüllt und glüht leuchtend rot auf, bevor es in einem Regen aus Stein und Asche zerbrst. So schnell ihr könnt, eilt ihr durch die Tunnel zurück in die Stadt.

Die Helden haben gewonnen!

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

Umzingelt und schwer verwundet zieht ihr euch aus diesem Teil des Schwarzen Reiches zurück. Mit Monstern auf euren Fersen stolpert ihr stundenlang durch die dunklen Tunnel, die fast nahtlos in die Kanalisation der Stadt übergehen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn Bertram mitspielt und nicht besiegt wird, ziehen die Helden im nächsten Einkaufsschritt pro Held eine zusätzliche Marktkarte.

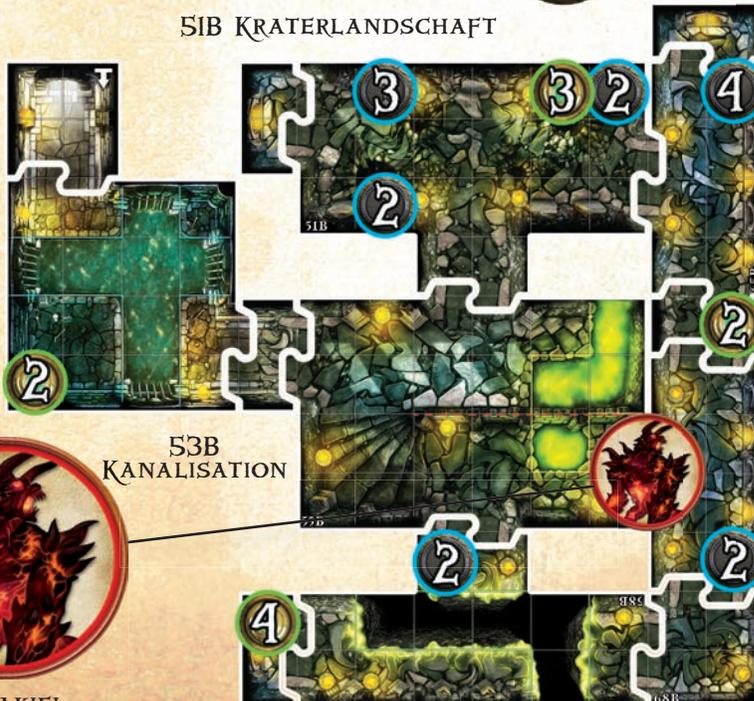
Wenn Bertram besiegt wird, erhält der Overlord die Korruptierten-Karte „Der Schuft“.

BERTRAM



SIB KRATERLANDSCHAFT

EINGANG



53B
KANALISATION

THAAKIEL

EINFLUSS

Infernalische Macht: Wenn Thaakiel einen gefangenen Dieb verschlingt, darf er sich sofort entsprechend seiner Geschwindigkeit bewegen und dann einen Angriff durchführen.

Erlösung der Seelen: Wenn Thaakiel einen gefangenen Dieb verschlingt, gewinnt er sofort 5 zurück.

Viel zu spät: Ersetze jeden gefangenen Dieb auf dem Spielplan durch einen Wechselbalg (Gruppengröße einhalten). Überzählige gefangene Diebe werden abgeworfen.

GEFANGENER
DIEB



DER WAHRE FEIND

INTERMEZZO I



Eure Erfolge im Kampf gegen die Schwierigkeiten der Stadt sind nicht unbemerkt geblieben, und auch wenn euch die meisten Würdenträger der Stadt weiterhin ignorieren, habt ihr euch bei der Stadtwache einen guten Ruf errungen.

Und so kommt es, dass ein Wachsoldat in eure Wohnstatt platzt und keucht: „Wir haben ein Problem am Haupttor! Kommt schnell!“

Ohne zu zögern folgt ihr dem Mann nach draußen. Graue Wolken bedecken den Himmel, und ein übler Wind weht durch die Stadt, während immer wieder Blitze hernieder zucken. Während ihr rennt, bringt der atemlose Wachsoldat nur einzelne Worte heraus: etwas von einem heftigen Kampf und einem grässlichen Ritual.

MONSTER

Sinistrael. Rylan Olliven. Höllenkolosse. Wechselbalge. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Rylan Olliven wird wie eingezeichnet auf den Rathausplatz gestellt. Die Wechselbalge werden auf das Gasthaus gestellt. Sinistrael, die Höllenkolosse und die offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 roter Aufgabenmarker wird auf die Monsterkarte der Höllenkolosse gelegt. 1 grüner Aufgabenmarker wird auf die Monsterkarte einer der offenen Gruppen gelegt.

1 weißer Aufgabenmarker wird auf die Monsterkarte der anderen offenen Gruppe gelegt. Jede Monstergruppe mit einem Aufgabenmarker auf ihrer Monsterkarte ist eine Ritualmonstergruppe.

1 roter Aufgabenmarker wird neben die Erdspalte gelegt. 1 grüner Aufgabenmarker wird neben die Tiefe Grube gelegt. 1 weißer Aufgabenmarker wird neben den Abgrund gelegt. Sie markieren die Brutstätten.

Die Helden legen 4 Personenmarker auf den Markt. Sie stellen Stadtwachen dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die Stadtwachen gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Sie werden jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Werden die Stadtwachen aktiviert, müssen alle Stadtwachen aktiviert werden, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt.

Jede Stadtwache kann in ihrer Aktivierung 1 Bewegungsaktion und 1 Angriffsaktion ausführen.

STADTWACHEN

Lebenskraft: 10 Geschwindigkeit: 4

Verteidigung: Angriff:

: +1 : +1

DIE BESCHWÖRUNG

Rylan Olliven kann kein Feld außerhalb des Rathausplatzes betreten. Wenn ein Held den Rathausplatz betritt, liest der Overlord folgenden Text vor:

„Unser kleiner Tanz wurde langsam albern, meint Ihr nicht auch?“, fragt Rylan. Sein Tonfall ist trocken, und eure gezogenen Waffen scheinen ihm nicht zu kümmern. Arkane Energie erfüllt die Luft, und er spricht zu euch, als wärt ihr lediglich ein lästiges Ärgernis.

„Sicher seid Ihr mächtig stolz. Euer Einmischen hat uns etwas Zeit gekostet, aber das spielt jetzt keine Rolle mehr. Sinistrael wird zurückkehren und die Stadt unter seine Kontrolle bringen.“ Er blickt euch aus den Augenwinkeln an. „Das sage ich in der Hoffnung, dass Ihr zur Einsicht kommt und flieht“, seufzt er, „aber ich weiß, dass eure kleinen Geister nur rohe Gewalt verstehen. Tut, was Ihr für nötig haltet, um Eure lästige Gier nach Ruhm und Ehre zu stillen.“

Als Aktion kann Rylan Olliven auf einem Nachbarfeld eines Monsters sein Ritual vollziehen. Dazu wählt er beliebig viele Monster auf seinen Nachbarfeldern. Für jedes gewählte Monster legt Rylan Olliven eine -Probe ab. Die Probe wird pro Feld, welches das Monster einnimmt, um 1 erschwert. Für jede gelungene Probe legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. In jedem Fall sind danach alle gewählten Monster besiegt.



DAS BÖSE KEHRT ZURÜCK

Wenn Rylan Olliven besiegt wird oder der Overlord 6 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, wird Sinistrael wie eingezeichnet auf den Rathausplatz gestellt. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Verwundet und erschöpft stolpert Rylan Olliven rückwärts, während sich auf dem Galgen ein flackerndes Energiefeld weit öffnet. „Da ...“, keucht er und wischt sich Schweiß von der Stirn. „Es ist vollbracht.“ Aus dem Portal flackert gleißend rotes Licht, und Rylan senkt die Arme.

Entsetzt seht ihr, wie eine entfernt menschenähnliche Gestalt aus dem Lichtkreis tritt. Das Wesen sieht sich einen Augenblick lang um und nickt dann zufrieden. „Ah ...“, raunt der Halbdämon mit tiefer Stimme. „Endlich wieder zu Hause ...“

Vor jedem Angriffswurf Sinistraels kann der Overlord einen Erschöpfungsmarker, der vor ihm liegt, abwerfen. Damit erhält der Angriff +3 Reichweite, und nach dem Angriff gewinnt Sinistrael so viele zurück, wie das Ziel durch den Angriff erlitten hat.

Wenn Sinistrael im Spiel ist, legt der Overlord am Ende jedes seiner Züge 1 Heldenmarker jedes zu diesem Zeitpunkt niedergestreckten Helden vor sich ab.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 normales oder 1 Elite-Monster einer Ritualmonstergruppe auf das passende Spielplattteil der entsprechenden Brutstätte stellen.

Dann kann er normale Monster einer anderen Ritualmonstergruppe bis zur Gruppengröße auf das Spielplattteil der entsprechenden Brutstätte stellen.

Wenn Rylan Olliven besiegt ist, erhält der Overlord keine Verstärkung mehr.

SIEGBEDINGUNGEN

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

Erzürnt beginnt der Dämon schwarze Energieblitze zu schleudern. Geschickt weicht ihr ihnen aus und dringt weiter auf ihn ein.

„Die Zeit war noch nicht reif... dieser Narr!“ Sinistrael verzieht das Gesicht, während Feuer und Rauch aus seinen vielen Wunden quillt. Doch kurz bevor ihr ihm den Garau machen könnt, zeichnet er eine Geste über den Boden, der sich in einem Schwall geschmolzenen Steins aufrut. Die kurze Ablenkung gibt ihm Zeit, ungehindert durch das Portal zu verschwinden.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 2 Heldenmarker desselben Helden vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

„Kniert nieder!“ Der Dämon steht über euren niedergestreckten Körpern und befiehlt euch: „Kniert nieder vor Eurem Meister!“

Hinter euch erschallt ein Ruf, und ein Trupp Stadtwachen stürmt auf das Scheusal zu. Angesichts dieses neuen Angriffs scheint es sich der Dämon anders zu überlegen und springt mit einem Satz zurück durch das Portal.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie außerdem 100 Goldstücke.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DER WAHRE FEIND

INTERMEZZO I

SINISTRAEL

RYLAN OLLIVEN



50A RATHAUSPLATZ



54B
TIEFE GRUBE

62B ABGRUND

STADTWACHE



EINGANG

63A MARKT

60A GASTHAUS

BRUTSTÄTTEN

58B ERDSPALTE



„... grobe Inkompetenz bei eurer Einmischung in die Angelegenheiten der Stadt hat zu einem erneuten Anstieg der Kriminalität geführt. Auf meine Empfehlung und den Wunsch der Unterzeichneten werdet Ihr die Stadt schnellstmöglich verlassen ...“

Das Schreiben, dass Rylan Olliven euch geschickt hat, ist lang, aber die Quintessenz ist, dass euer Hauptverdächtiger es geschafft hat, mehrere hohe Beamte davon zu überzeugen, dass eure Anwesenheit die schwierige Lage der Stadt verschlimmert.

Doch so leicht lasst ihr euch nicht abwimmeln, zumal die Stadt kurz vor dem Zusammenbruch zu stehen scheint. Spät am Abend desselben Tages erfahrt ihr, dass Tristayne Olliven gegeben worden sein soll.

MONSTER

Tristayne Olliven. Rylan Olliven. Höllenkolosse. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Tristayne Olliven wird wie eingezeichnet zwischen dem Heckengarten und dem Beschwörungszirkel aufgestellt. Die Höllenkolosse werden auf den Heckengarten gestellt. Rylan Olliven und die offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 roter Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf die Jagdgrube gelegt. Er stellt die bröckelnde Wand dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die Fallgitter sind mystische Barrieren. Sie können nicht normal geöffnet werden. Mystische Barrieren blockieren Bewegung und Sichtlinie.

Wenn Tristayne Olliven in diesem Abenteuer ein Relikt trägt, gelten dessen Effekte auch noch, nachdem Tristayne besiegt wurde.

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Jedes Mal, wenn ein Held besiegt wird, legt der Overlord einen weiteren Erschöpfungsmarker vor sich ab.

DAS ERSTE OPFER

Wenn Tristayne Olliven zum ersten Mal besiegt wird, nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und stellt Rylan Olliven wie eingezeichnet auf die Kraterlandschaft. Dann nimmt er die mystische Barriere zwischen Heckengarten und Beschwörungszirkel vom Spielplan und stellt 1 offene Gruppe auf den Beschwörungszirkel. Dann liest er folgenden Text vor:

Tristayne bricht zusammen, sein Körper zu zerschunden, um seine Seele noch länger zu bergen. Mit einem Schweifgrünen Feuers erheben sich seine Überreste in die Luft und jagen davon. Ihr stürmt voran und erblickt schon bald Rylan Olliven, der vor einem klaffenden Portal ins Schwarze Reich steht. Seine Hände vollführen komplexe Gesten. Für einen kurzen Augenblick glaubt ihr, er versuche, das Portal zu schließen, bis er seine Arme ausbreitet und das Portal sich weit auftut.

„Das muss mein Bruder gewesen sein.“ Rylan Olliven wendet sich euch zu. „Seid unbesorgt. Er wird sicher bald zurückkehren. Ihr hingegen ...“ Er schüttelt den Kopf. „Es wundert mich nicht, dass Ihr noch da sei. Eure köstliche Unfähigkeit hat unseren Plan beschleunigt. Dank Euch brauchen wir uns nicht mehr zu verstellen.“ Rylans Augen glühen rot auf, als er eine Zauberformel murmelt.

GELIEBTER BRUDER

Wenn Rylan Olliven besiegt wird, nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und stellt Tristayne Olliven wie eingezeichnet auf die Jagdgrube. Dann legt er Tristaynes Akt-I-Karte zurück in die Schachtel und benutzt ab sofort seine Akt-II-Karte. Er nimmt alle übrigen mystischen Barrieren vom Spielplan und stellt die andere offene Gruppe auf die Jagdgrube. Dann liest er folgenden Text vor:

Schwer verwundet sinkt Rylan langsam zu Boden, während Blut sein edles Gewand besudelt. Gerade, als ihr ihn ergreifen wollt, lässt euch ein greller Blitz innehalten.

„Ist das Fleisch so schwach, lieber Bruder?“, fragt Tristayne, der völlig wiederhergestellt über dem verwundeten Rylan steht. „Aber dagegen gibt es ja ein Mittel.“ Er wirft den Kopf in den Nacken, lacht laut auf, greift sich dann seinen Bruder und verschwindet durch einen Seitentunnel.

BLUTBESCHWÖRUNG

Einmal pro Runde kann Tristayne Olliven als Aktion 3 ♥ erleiden, um 1 Höllenkoloss auf eines seiner Nachbarfelder zu stellen (Gruppengröße einhalten).

IN DIE ECKE GETRIEBEN

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld der bröckelnden Wand, die Wand hochklettern. Tut er das, kann Tristayne sofort mit einem Angriff auf ihn zielen. Wird der Held dadurch nicht besiegt, wird er vom Spielplan genommen und auf ein leeres Feld auf der anderen Seite der Höhenlinie gestellt.

VERSTÄRKUNG

Keine.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Tristayne Olliven zum zweiten Mal besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Wieder flieht Tristaynes verfluchte Seele aus seinem ruinierten Leib und fliegt halb wahnsinnig lachend, halb wild fluchend tiefer in die Gewölbe des Schwarzen Reiches.

Auf eurem Weg nach draußen seht ihr, dass das Portal unverändert offen steht, und nichts in der Umgebung gibt Aufschluss darauf, wie man es schließen könnte.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 13 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Von einem Felsvorsprung über euch schleudert Tristayne einen Magieblitz nach dem anderen in eure Richtung. Versengt und blutend geht ihr in Deckung, um einen erneuten Angriff zu planen. Doch seine rohe Macht sprengt eure Deckung entzwei.

Und kurz darauf strömen dämonische Kreaturen aus allen Richtungen auf euch zu. Diesen Kampf könnt ihr nicht gewinnen. Ihr müsst fliehen!

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

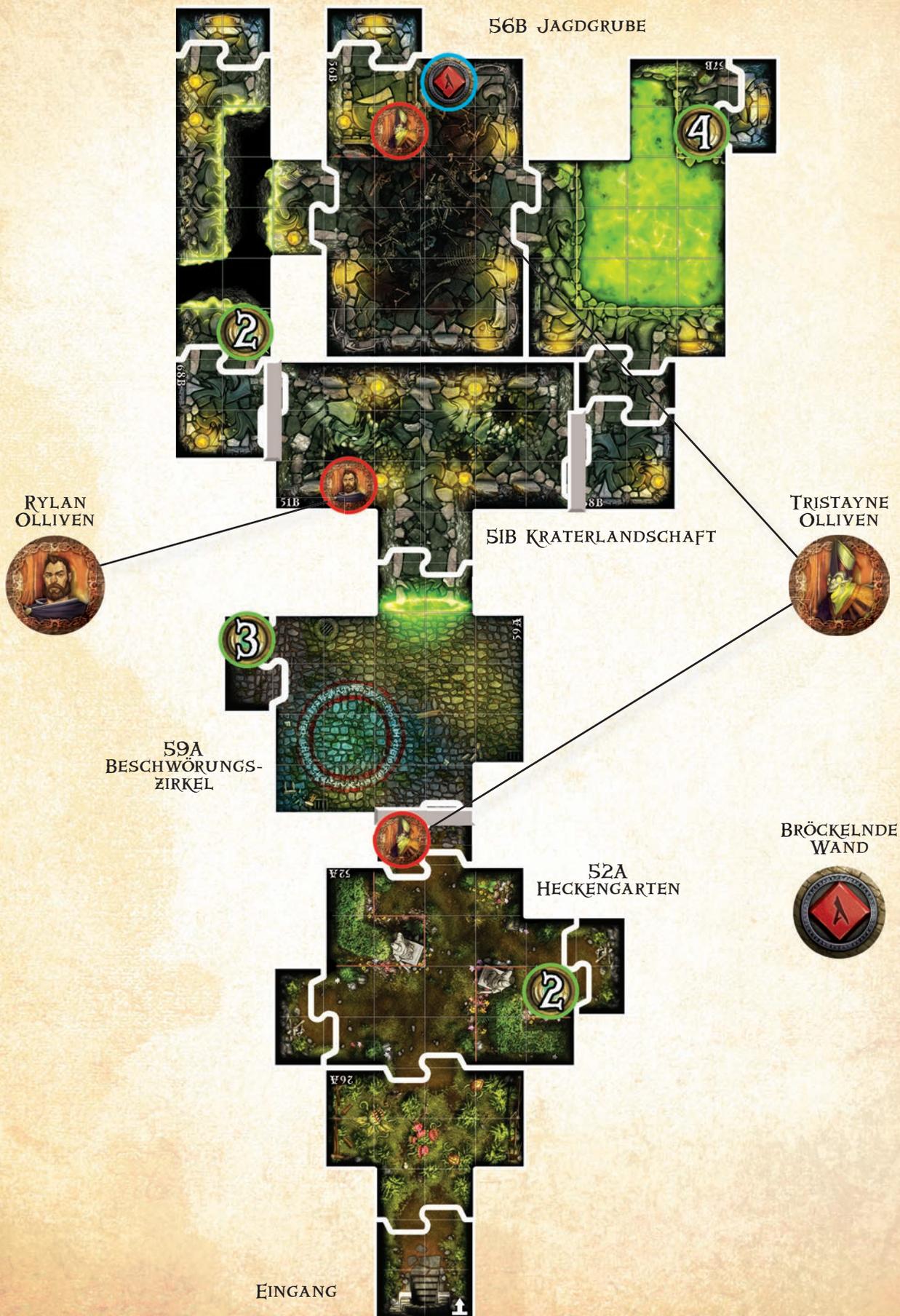
Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie 100 Goldstücke.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.



VERRÄTER IN UNSERER MITTE

INTERMEZZO 2



ÜBERFÄLLIGES ABLEBEN

SZENE 1

Überall in der Stadt tun sich Portale ins Schwarze Reich auf, doch verblasst das fast an Wichtigkeit angesichts der Nachricht, dass Tristayne Olliven gefangen genommen wurde. Wenn ihr bedenkt, wie mächtig der Nekromant ist, fragt ihr euch, ob das nicht eine Falle ist.

Ihr stößt zu einer Diskussion zwischen einigen hohen Beamten dazu, in der einige dafür plädieren, eine runenbewehrte Waffe aus einer stark befestigten Lagerstätte zu besorgen. Angeblich hat diese Waffe die Macht, Tristayne endgültig zu vernichten, ohne dass seine Seele fliehen und seinen Körper wiederherstellen kann. Eurem Gefühl nach ist etwas faul an der Sache, aber eure Einwände finden kein Gehör.

Während die hohen Herren weiter die Hinrichtung Tristaynes planen, macht ihr euch schon mal zum genannten Ort auf, um dafür zu sorgen, dass der Nekromant auch wirklich sein Ende findet.

MONSTER

Tristayne Olliven. Wechselbalge. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Tristayne Olliven wird wie eingezeichnet auf das Gefängnis gestellt. Die Wechselbalge werden auf das Gefängnis gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Bibliothek gestellt, die andere auf den Markt.

2 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen die Gefängnismauer dar.

2 grüne Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen den Tunnel dar. 1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Tunnel gelegt. Er stellt die Sense dar.

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

6 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen Portale dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Frühe Ernte“).

EINFLUSS

In guten Händen: Wenn Tristayne Olliven die Sense aufgenommen hat, erleidet jeder Held innerhalb von 5 Feldern zu ihm 2 ♥ und 2 ♠ und wird betäubt.

Für unwürdig befunden: Wenn ein Held die Sense aufgenommen hat, wird er sofort besiegt.

SONDERREGELN

Die verriegelte Tür kann erst geöffnet werden, wenn der Wächter aufgewacht ist. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Wächters diesen aufwecken. Der Wächter blockiert Bewegung und Sichtlinie und kann nicht aktiviert werden.

Die Gefängnismauer blockiert Bewegung und Sichtlinie. Als Aktion kann Tristayne Olliven auf einem Nachbarfeld der Gefängnismauer eine ✨-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wird ein Erschöpfungsmarker auf die Mauer gelegt. Sobald 5 Erschöpfungsmarker auf der Mauer liegen, wird sie vom Spielplan genommen.

FRÜHE ERNTE

Als Aktion kann ein Held oder Tristayne Olliven auf einem Nachbarfeld der Sense diese aufnehmen. Wenn ein Held, der die Sense trägt, besiegt wird, wird sie auf sein Feld gelegt.

Wenn die Sense zum ersten Mal aufgenommen wird, wacht der Wächter auf, der Tunnel öffnet sich, der Overlord offenbart den Einflusseffekt und kann Wechselbalge bis zur Gruppengröße auf das Gefängnis stellen.

Wenn der Tunnel offen ist, kann eine Figur auf einem grünen Aufgabenmarker 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf den anderen grünen Aufgabenmarker zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Es besteht keine Sichtlinie von einem grünen Aufgabenmarker zum anderen. Wenn das Feld, auf das sich die Figur bewegt, besetzt ist, wird sie auf das nächste leere Feld gestellt.

Wenn Tristayne Olliven die Sense trägt, kann er den Spielplan über den Eingang verlassen.

PORTALE

Portale blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie. Wenn Tristayne Olliven die Sense trägt, kann er als Aktion auf einem Nachbarfeld eines Portals, Hilfe herbeirufen. Dazu stellt der Overlord 1 Monster einer offenen Gruppe auf das Portal (Gruppengröße einhalten) und wirft das Portal dann ab.

Wenn ein Held die Sense trägt, kann er als Aktion auf einem Nachbarfeld eines Portals das Portal schließen. Dazu nimmt sein Spieler den Aufgabenmarker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Wechselbalge auf das Gefängnis stellen (Gruppengröße einhalten).

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Monster einer offenen Gruppe auf die Bibliothek stellen, sofern zu diesem Zeitpunkt ein Held die Sense trägt (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden 3 Aufgabenmarker vor sich liegen haben oder Tristayne Olliven besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Tristaynes knöcherne Gestalt zerbricht in tausend Teile, doch sein Geist ist noch intakt und versucht schon zu fliehen. Da reckt ihr die Sinne empor und spürt, wie sie Tristaynes entstellte Seele einfängt.

Grünes Licht flackert auf, während sie sich verzweifelt von der Macht der Sense zu lösen versucht. Immer noch kämpfend kommt sie euch immer näher. Ihr könnt Tristaynes irre Stimme in euren Köpfen hören, doch schließlich verschwindet seine verbleibende Lebensenergie in die Sense.

Die Helden haben gewonnen!

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

Während ihr noch gegen den Ansturm der Monster aus den Portalen kämpft, entkommt Tristayne mit der Sense. Und auch wenn ihr euch erfolgreich gegen die dämonische Flut behauptet, wiegt der Verlust des Artefakts schwer. Wenn es wirklich das einzige ist, das Tristayne vernichten könnte, graut euch bei der Vorstellung, was der Irre als nächstes plant, jetzt, da er den Tod endgültig nicht mehr fürchten muss

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Die Helden erhalten 25 Goldstücke für jeden Aufgabenmarker, der vor ihnen liegt.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Seelenlose Sense“.



ÜBERFÄLLIGES ABLEBEN

SZENE I

EINGANG

63A MARKT

56A BIBLIOTHEK

55A GEFÄNGNIS

GEFÄNGNISMAUER

TUNNEL

PORTALE

SENSE

SCHLAFENDER WÄRTER

TRISTAYNE OLLIVEN

1

2

3

4

ERHEBT EUCH, MEINE FREUNDE

SZENE 1

In der letzten Zeit habt ihr viel Arbeit mit den sich überall öffnenden Portalen ins Schwarze Reich gehabt, dank eurer Hilfe konnte die Situation aber unter Kontrolle gebracht werden.

Eines Morgens nach einem solchen Kampf bemerken eure müden Augen, wie sich dunkle Wolken am Himmel langsam zu einem mächtigen Wirbel zusammenziehen. Bald entdeckt ihr, dass das Zentrum des Wirbels über einem alten Friedhof liegt.

Schnell macht euch auf den Weg dahin, nur um dort zahlreiche leuchtende Portale ins Schwarze Reich zu finden. Durch eines der Portale seht ihr Tristayne Olliven in einer Kammer über einen bewussten Bürger gebeugt ein grausames Ritual vollziehen.

MONSTER

Tristayne Olliven. Wechselbalge. Zombies. Rattenschwärme. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Tristayne Olliven wird wie eingezeichnet auf die Ritualkammer gestellt. Die Wechselbalge werden nach Wahl des Overlords auf die Ritualkammer und den Dunklen Gang gestellt. Die Rattenschwärme werden auf den Bach gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Steinigen Pfad gestellt. Die Zombies werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

2 weiße, 2 grüne, 2 blaue und 2 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Portale dar.

Personenmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Sie stellen Gefangene dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Ein Monster auf einem Portal kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf das andere Portal derselben Farbe zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Zwischen Portalen derselben Farbe besteht keine Sichtlinie. Helden dürfen das ebenso, aber nur über die roten Portale. Wenn das Feld, auf das sich die Figur bewegt, besetzt ist, wird sie auf das nächste leere Feld gestellt.

Tristayne Olliven kann kein Feld mit einem Portal betreten. Er kann aber von Nachbarfeldern der Portale aus Angriffe durchführen und dabei Reichweite und Sichtlinie vom jeweils gleichfarbigen Portal aus messen.

OPFER

Gefangene blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie. Als Aktion kann ein Wechselbalg auf einem Nachbarfeld eines Gefangenen diesen aufnehmen. Jeder Wechselbalg kann nur 1 Gefangenen gleichzeitig tragen. Wenn ein Wechselbalg, der einen Gefangenen trägt, besiegt wird, bleibt der Gefangene auf dem Feld liegen.

Als Aktion kann ein Wechselbalg auf einem Nachbarfeld Tristayne Ollivens einen Gefangenen, den er trägt, übergeben. Tut er das, legt der Overlord den Personenmarker vor sich ab.

Als Aktion kann ein Zombie auf einem Nachbarfeld eines Gefangenen den Personenmarker abwerfen.

AUFERSTEHUNG

Als Aktion kann Tristayne Olliven auf einem Nachbarfeld eines mit „X“ markierten Feldes einen Toten auferstehen lassen. Dazu wirft der Overlord 1 Personenmarker, der vor ihm liegt, ab und stellt 1 Zombie auf den Friedhof (Gruppengröße einhalten).

Als Aktion kann Tristayne Olliven auf einem Nachbarfeld eines mit „X“ markierten Feldes das Wiederbelebensritual vollziehen. Dazu wirft er 3 Personenmarker, die vor ihm liegen, ab (siehe „Belohnungen“).

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Wechselbalg auf die Ritualkammer und 1 Rattenschwarm auf den Bach stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn Tristayne Olliven besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Tristaynes entstellte Seele flieht aus seinem geschundenen Leib, doch durch das unvollendete Ritual bleibt er an die Magie dieses Ortes gefesselt.

Schleunigst weicht ihr den Stadtrat ein, bevor Tristayne einen Ausweg findet. Und anscheinend hat man ein mächtiges Artefakt gefunden, von dem man überzeugt ist, dass es Tristaynes Seele ein für allemal bannen kann.

Es bedarf großer Anstrengung, Tristaynes Widerstand zu brechen. Doch schließlich fährt die Seele des irren Magiers in das Artefakt und ist still.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Personenmarker abgeworfen wurden (d. h. auch keine Personenmarker mehr vor dem Overlord liegen), liest der Overlord folgenden Text vor:

Hände in unterschiedlichen Stadien der Verwesung durchbrechen die Oberfläche ringsumher. Zahllose Tote erwachen zu neuem Leben.

Zu verweilen wäre zwecklos. Ihr müsst vor der Horde der Untoten fliehen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn Tristayne Olliven das Wiederbelebensritual vollzogen hat, darf er bis zu 3 Korruptierten-Karten, die er zurück in die Schachtel gelegt hat, wieder offen vor sich hinlegen.



ERHEBT EUCH, MEINE FREUNDE

SZENE I



PORTALE



GEFANGENER



TRISTAYNE
OLLIVEN



In der Stadt breitet sich Panik aus, während ihr versucht, unschuldige Bürger zu retten, und gleichzeitig die Flut der dämonischen Horden aufzuhalten, die sich aus den Portalen ergießt.

Besonders in einem Viertel wüten die Monster. Dort befindet sich auch eines der größten Portale, das ihr bisher gesehen hab. Vielleicht könnt ihr zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen: unschuldige Leben retten und das Portal ins Schwarze Reich versiegeln.

MONSTER

Rattenschwärme. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Rattenschwärme werden auf die Baracke gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Dunkle Höhle gestellt.

Je nach Anzahl der Helden werden grüne Aufgabenmarker wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen offene Spalten dar.

7 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Bürger dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Spalten blockieren weder Bewegung noch Sichtlinie. Mit der grünen Seite nach oben stellen die Aufgabenmarker offene Spalten dar, mit dem Fragezeichen nach oben versiegelte Spalten.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld einer offenen Spalte diese versiegeln. Dazu dreht er den Aufgabenmarker um.

FLIEHENDE BÜRGER

Bürger blockieren Bewegung und Sichtlinie.

Als Aktion kann ein Monster auf einem Nachbarfeld eines Bürgers diesen verfolgen. Dazu nimmt der Overlord den Personenmarker vom Spielplan und legt ihn auf ein leeres Nachbarfeld dieses Monsters.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Bürgers diesem helfen. Dazu nimmt der Heldenspieler den Personenmarker vom Spielplan und legt ihn auf ein leeres Nachbarfeld seines Helden.

Wird ein Bürger auf ein Grubenfeld der Dunklen Höhle gelegt, nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und legt ihn vor sich ab. Danach kann der Overlord eine versiegelte Spalte wieder öffnen, indem er einen Aufgabenmarker wieder umdreht. Dann liest er folgenden Text vor:

Die Straße bebte unter euren Füßen, und ihr hört den entsetzlichen Schrei des Bürgers, als er in das gährende Loch gezogen wird. Der Boden hebt sich, als wirke unter ihm eine ungeheure Kraft, und in der Nähe hört ihr, wie wieder eine Spalte aufreißt.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord so viele Rattenschwärme auf offene Spalten stellen, wie die Gruppengröße zulässt. Dabei muss er die Rattenschwärme möglichst gleichmäßig auf die offenen Spalten verteilen.

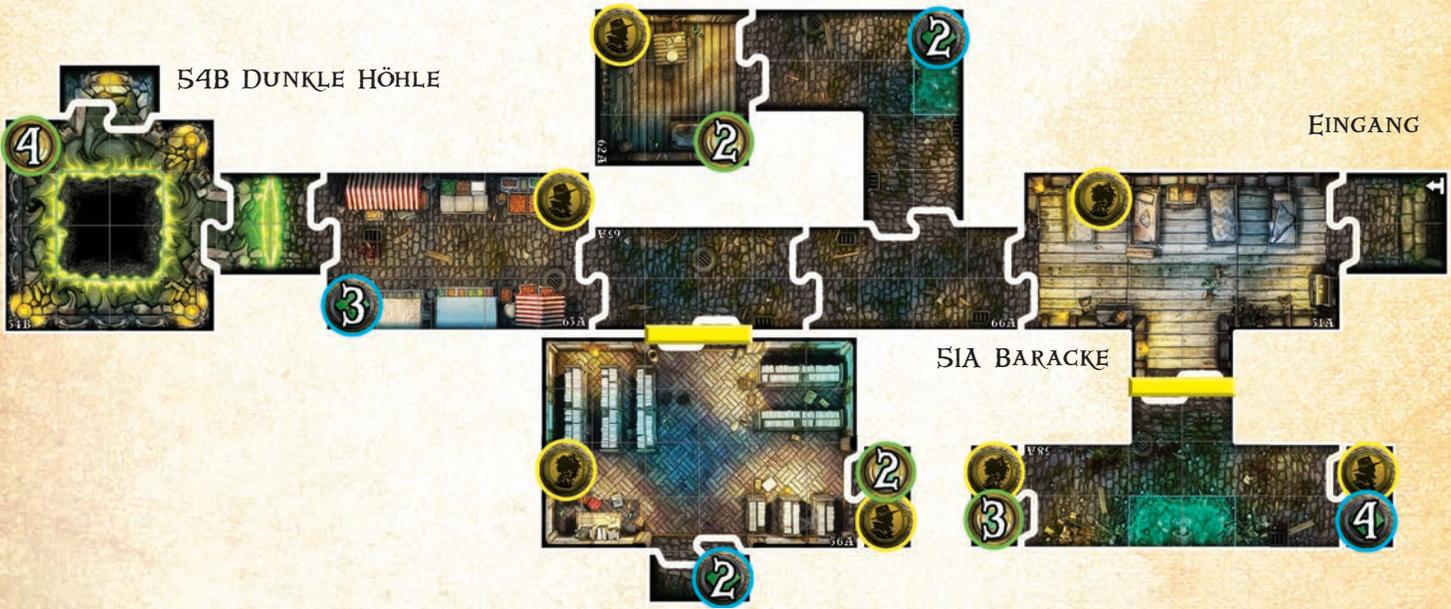
SIEGBEDINGUNGEN

Wenn alle Spalten versiegelt sind oder der Overlord 5 Personenmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Für jede Spalte, die ihr versiegelt, öffnet sich eine neue. Schwärme abscheulicher Ratten und anderer Kreaturen strömen weiterhin in die Stadt, doch inzwischen sind alle Bürger dieses Viertels entweder gerettet oder verschlungen worden. Während sich die Stadtwache um die Eindämmung der Brut kümmert, macht ihr euch bereit, in das Portal zu steigen, um nach einer Möglichkeit zu suchen, es zu schließen.

Szene 1 ist abgeschlossen. Der Overlord lässt die Personenmarker vor ihm für Szene 2 liegen (siehe „Aus dem Dunkel“).

BÜRGER



OFFENE SPALTE

VERSIEGELTE SPALTE





Dieses Portal ist das größte, das ihr bisher gesehen habt, und immer noch öffnen sich überall in Nerekhall ungehindert neue. Wenn sich noch mehr Portale dieser Größe in der Stadt öffnen, werden die dämonischen Horden nicht mehr aufzuhalten sein.

Gefühlt klettert ihr schon seit Stunden, und die euch umgebende Dunkelheit hat etwas Unheimliches, fast schon Spürbares. Schließlich erreicht ihr eine Art Sohle, und aus den Gängen ringsum dringt schwach grünes Licht. Es ist fast unerträglich heiß geworden, aber ihr dürft jetzt nicht aufgeben, wenn ihr hier eine Möglichkeit finden wollt, das Portal zu schließen.

MONSTER

Der Rattenkönig, Rattenschwärme. 3 offene Gruppen (keine großen Monster).

AUFBAU

Der Rattenkönig und die Rattenschwärme werden auf die Portalkammer gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Kraterlandschaft gestellt. Die anderen beiden offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

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

1 roter und 1 blauer Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Fackeln dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Kostbares Licht“).

SONDERREGELN

Rattenschwärme können sich durch das geschlossene Fallgitter bewegen.

DIE SUCHE NACH DER QUELLE

Ein Held auf einem Nachbarfeld des Portalkristalls kann diesen angreifen, als wäre er ein Monster. Der Portalkristall hat 15 Lebenspunkte und hat 2 graue Verteidigungswürfel. Sobald der Kristall seinen letzten Lebenspunkt verloren hat, ist er zerstört.

KOSTBARES LICHT

Als Aktion kann eine Figur auf einem Nachbarfeld einer Fackel diese aufnehmen. Dazu legt ihr Spieler den Aufgabenmarker auf die Figur. Wenn eine Figur, die eine Fackel trägt, besiegt wird, bleibt die Fackel auf dem Feld liegen.

Als Aktion kann ein Monster mit einer Fackel auf einem Nachbarfeld eines Gruben-, Wasser- oder Gefahrenfeldes die Fackel löschen. Der Aufgabenmarker wird dann abgeworfen.

Das Fallgitter und die verriegelte Tür können zunächst nicht geöffnet werden. Wenn eine Figur die rote Fackel aufnimmt, wird die verriegelte Tür vom Spielplan genommen. Wenn eine Figur die blaue Fackel aufnimmt, wird das Fallgitter vom Spielplan genommen, und der Overlord offenbart den Einflusseffekt.

VERSTÄRKUNG

Keine (siehe „Aus dem Dunkel“).

AUS DEM DUNKEL

In dieser Szene gelten alle Felder als dunkel außer den folgenden: das Feld einer Fackel und dessen Nachbarfelder, Gefahrenfelder und ihre Nachbarfelder und die Nachbarfelder des Portalkristalls.

Zu Beginn jedes Overlordzuges legt jeder Held auf einem dunklen Feld eine -Probe ab. Gelingt eine solche Probe, kann der Overlord 1 Personenmarker, den er aus Szene 1 noch hat, abwerfen, um den Helden die Probe erneut ablegen zu lassen. Die Probe ist dann um 1 schwerer. Gelingt sie erneut, kann der Overlord dies wiederholen; die Probe bleibt aber um 1 erschwert (nicht um 2). Misslingt die Probe eines Helden, darf der Overlord 1 Monster einer offenen Gruppe auf ein dunkles Nachbarfeld dieses Helden stellen (Gruppengröße einhalten).

Als Aktion kann der Rattenkönig auf einem Nachbarfeld des Portalkristalls Hilfe herbeirufen. Dazu stellt der Overlord 1 Rattenschwarm auf ein Nachbarfeld des Portalkristalls.

SIEGBEDINGUNGEN

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

„Er hat versprochen, wir würden in Ruhe gelassen!“ Der Rattenkönig stößt einem gequälten Schrei aus, als der Kristall zerbricht. Die Luft um euch herum scheint zu flimmern. Die Höhle bebzt, und ihr macht euch schnell aus dem Staub, ahnt ihr doch, was passieren würde, wenn ihr es nicht rechtzeitig zurück schafft.“

Die Helden haben gewonnen!

Wenn beide Fackeln gelöscht sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das röchelnde Lachen des abscheulichen Rattenwesens hallt in der Dunkelheit von den Wänden der Höhle. Ihr stolpert über scharfkantige Felsen und müsst immer wieder blind Angriffe seiner schrecklichen Schergen abwehren. Stunden später findet ihr den Weg zurück durchs Portal, schwer verletzt, aber heilfroh, am Leben zu sein.“

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten Sie das Relikt „Schattenzeichner“, egal, wer es gerade hat. Wenn die Helden den Schattenzeichner bereits haben, erhalten Sie 100 Goldstücke.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Schattenzeichner“, egal, wer es gerade hat. Wenn der Overlord den Schattenzeichner bereits hat, erhält er 1 zusätzlichen EP.

DER RATTENKÖNIG



FACKELN



60B MAGMASTROM

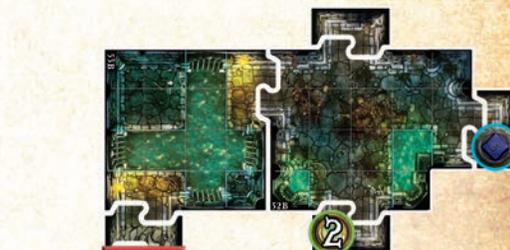
EINGANG



63B MONOLITH



51B KRATERLANDSCHAFT



58B ERDSPALTE



62B ABRUND



59A PORTALKAMMER



PORTALKRISTALL



EINFLUSS

Die Erde tut sich auf: Ab jetzt gilt jedes Wasserfeld nicht mehr als Wasserfeld, sondern als Grubenfeld.

Heruntergebrannt: Bis zum Ende des nächsten Overlordzuges gelten Helden als durchgehend auf dunklen Feldern, und Monster können auch auf beleuchtete Felder gestellt werden.

Erdrückende Dunkelheit: Jeder Held auf der Erdspalte, dem Abgrund, dem Magmastrom und dem Monolithen erleidet 3 und 3 , und wird betäubt.

MASSENPANIK

SZENE 1

Die Portale und Dämonen aus dem Schwarzen Reich haben Panik in der Stadtbevölkerung ausgelöst. Viele Bürger fliehen aus der Stadt, doch sind die Straßen nicht mehr sicher.

Randalierer und Plünderer treiben ihr Unwesen und machen die Situation nur noch schlimmer. Ihr kontaktiert eines der Flüchtlingslager und bietet eure Hilfe an. Ihr werdet von einer hartgesottenen Frau begrüßt.

„Die Unruhen breiten sich immer weiter aus“, sagt Vera, eine fahrende Heilerin. „Und es gibt eine Menge Verletzte.“ Schnell beschließt ihr, gemeinsam mit der Heilerin zu versuchen, die Unruhen einzudämmen und den Notleidenden zu helfen.

MONSTER

Eherne Wächter. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden legen 1 weißen Aufgabenmarker auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden. Er stellt Vera dar.

Die Ehernen Wächter werden auf das Gasthaus gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Rathausplatz gestellt.

15 Aufgabenmarker werden neben dem Spielplan bereitgelegt. 11 davon werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Randalierer dar.

2 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen korruptierte Bürger dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Am Ende jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

ÖL AUFS FEUER

Randalierer blockieren Bewegung und Sichtlinie. Jedes Mal, wenn eine Figur ein Nachbarfeld eines Randalierers betritt, erleidet sie 1 ♥ pro Randalierer auf ihren Nachbarfeldern. Vera und korrumpierte Bürger erleiden diese ♥ nicht.

Korrumpierte Bürger gelten als Monster ihrer eigenen Gruppe. Sie können 2 Aktionen ausführen, allerdings nicht angreifen. Ihre Gruppengröße beträgt 2.

KORRUMPIERTE BÜRGER

Lebenskraft: 10 Geschwindigkeit: 4

Verteidigung:

Als Aktion kann ein korrumpierter Bürger auf einem Nachbarfeld eines Randalierers diesen anstacheln. Dazu legt der Overlord 1 neuen Randalierer auf ein Nachbarfeld des angestachelten Randalierers.

RUHIGE AUSSTRAHLUNG

Vera gilt als Heldenfigur mit den folgenden Ausnahmen: Sie wird jede Runde einmal am Ende des Zuges eines beliebigen Helden aktiviert und von diesem Helden kontrolliert. Sie kann 2 Aktionen ausführen, allerdings nicht suchen. Sie ist immun gegen Zustände. Ihre Attributproben misslingen automatisch.

VERA

Lebenskraft: 12 Geschwindigkeit: 3

Verteidigung: Angriff:

♣: +1 ♥ ♠: +1 ♥

In dieser Szene gelten, was das Besiegt-Werden angeht, für Vera dieselben Regeln wie für Helden (sie wird niedergestreckt und kann sich als Aktion in ihrer nächsten Aktivierung aufrappeln). Als Aktion kann ein Held ihr von einem Nachbarfeld aus aufhelfen.

Vera kann sich durch Felder bewegen, auf denen Randalierer stehen. Immer, wenn sie ein Feld eines Randalierers betritt, wird der Randalierer vom Spielplan genommen.

VERSTÄRKUNG

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

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn am Ende des Overlordzuges 15 Randalierer auf dem Spielplan sind oder er 5 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Ihr habt euer Bestes getan, um die panischen Bürger zu beruhigen, doch es sind einfach zu viele. Zu allem Unglück spürt ihr sogar eine dunkle Macht, die die Armen noch zusätzlich in Angst und Schrecken versetzt.

Da kommt ein Bote gerannt: „Kommt schnell! Das Hospiz wird angegriffen!“

Szene 1 ist abgeschlossen. Der Overlord nimmt alle verbleibenden Aufgabenmarker vom Spielplan und legt sie für Szene 2 vor sich ab (siehe „Verstärkung“).

VERA



RANDALIERER



AUSGANG



50A
RATHAUS-
PLATZ



KORRUMPIERTER
BÜRGER



EINGANG



60A GASTHAUS



Durch die halb zugenanagelten Fenster der unfunktionierten Baracke seht ihr, wie bandagierte Bürger ihr Gewicht gegen eine hastig verbarrikiadierte Tür werfen. Gurgelnde Schreie ertönen aus den umliegenden Straßen und lassen euch voraneilen, um den Verletzten zu helfen.

MONSTER

Wechselbalge. Goblin-Bogenschützen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf das Flussufer.

Die Helden legen 1 weißen Aufgabenmarker auf ein leeres Nachbarfeld eines Helden. Er stellt Vera dar.

Die Wechselbalge werden auf den Übungsplatz und den Heckengarten gestellt. Die Goblin-Bogenschützen und die offene Gruppe werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen verwundete Bürger dar.

Suchmarker werden entsprechend der Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Erbarmungsloser Ansturm“).

SONDERREGELN

Für Vera gelten zunächst dieselben Regeln wie in Szene 1. Bis der Einflusseffekt offenbart wird, gilt sie als nicht korruptiert. Wenn sie korruptiert ist, gilt sie als Monster ihrer eigenen Gruppe.

ERBARMUNGSLOSER ANSTURM

Zu Beginn seines ersten Zuges stellt der Overlord die Goblin-Bogenschützen auf Wasserfelder des Flussufers.

Am Ende seines ersten Zuges offenbart er den Einflusseffekt.

Das Fallgitter kann nicht normal geöffnet werden. Figuren auf Nachbarfeldern des Fallgitters können es angreifen, als wäre es eine gegnerische Figur. Das Fallgitter hat 20 Lebenspunkte und wirft 1 grauen Verteidigungswürfel. Wenn das Fallgitter seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird es vom Spielplan genommen. Es kann nicht wieder geschlossen werden.

IM HOSPIZ

Monster können verwundete Bürger angreifen, als wären diese Helden. Jeder verwundete Bürger hat 10 Lebenspunkte und wirft 1 grauen und 1 braunen Verteidigungswürfel. Wenn ein verwundeter Bürger seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

Wenn Vera nicht korruptiert ist, kann sie als Aktion auf einem Nachbarfeld eines verwundeten Bürgers diesen heilen. Dabei gewinnt der verwundete Bürger 3 ♥ zurück.

SIRENENGESANG

Wenn Vera korruptiert ist kann sie einmal pro Runde als Aktion einen Lockruf ausstoßen. Dabei bewegt der Overlord jeden verwundeten Bürger im Spiel bis zu 3 Felder weit.

Wenn ein verwundeter Bürger ein Wasserfeld des Flussufers betritt, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

Wenn Vera korruptiert ist und innerhalb von 3 Feldern zu einem Wechselbalg steht, kann sie nicht Ziel von Angriffen sein.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Goblin-Bogenschützen auf ein leeres Wasserfeld des Flussufers stellen (Gruppengröße einhalten).

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord seine Aufgabenmarker aus Szene 1 abwerfen, um Wechselbalge auf leere Wasserfelder des Flussufers zu stellen (Gruppengröße einhalten). Für einen normalen Wechselbalg wirft er 1 Aufgabenmarker ab und für einen Elite-Wechselbalg 2 Aufgabenmarker.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden 5 Aufgabenmarker vor sich liegen haben oder die korruptierte Vera besiegt ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der Kampf hat sich nach draußen verlagert, und immer neue Wellen von Feinden rollen heran. Ihr haltet euch wacker und erblickt plötzlich einen berahnahenden Trupp Stadtwachen: endlich Verstärkung!

Wenn Vera korruptiert ist:

Die geifernde Hexe kreischt Verwünschungen, während sie versucht zu fliehen, doch die Wachen umzingeln sie. Sie machen ihr schnell den Garaus, woraufhin ihre Schergen das Weite suchen.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn kein verwundeter Bürger mehr auf dem Spielplan ist, liest der Overlord folgenden Text vor:

Das Hospiz liegt in Trümmern, die verwundeten Bürger sind tot oder geflohen. Trotz ihres Sieges lassen die Ungeheuer nicht vom Angriff ab, und der ermüdende Kampf scheint endlos weiterzugehen.

Wenn Vera korruptiert ist:

Zwischen einzelnen Tönen ihres verfluchten Gesangs lacht die irre Hexe kreischend auf, als sie Bürger um Bürger unter die Wasseroberfläche zieht.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie außerdem 100 Goldstücke.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Die Sirene“.

EINFLUSS

Die Heilerin: Vera ist nicht korruptiert. Stelle die offene Gruppe auf das Flussufer. Am Ende jedes Overlordzuges legen die Helden 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Die Sirene: Vera ist korruptiert. Nimm sie (wenn möglich) sofort vom Spielplan und stelle sie auf ein leeres Nachbarfeld eines Wechselbalges. Ab sofort können Monster keine verwundeten Bürger mehr angreifen.



VERA



VERWUNDETER BÜRGER

ALBTRÄUME

SZENE 1

Wie im Delirium stolpert ihr durch die stockfinsteren Tunnel, ohne eine Ahnung, wie ihr an diesen verfluchten Ort gelangt seid. Ihr erinnert euch daran, in der Stadt irgendwohin gegangen zu sein ... und dann ... nichts.

Aus den Schatten beobachten euch leuchtende Augen. Die Luft ist schwer und brennend heiß. Mit jedem Schritt, jedem Atemzug wächst eure Erschöpfung. Ihr seid so müde ... vielleicht nur kurz ausruhen ...

MONSTER

Wechselbalge, Höllenkolosse. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf den Abgrund.

Die Wechselbalge werden auf den Magmaström und den Monolithen gestellt. Die Höllenkolosse werden auf den Geheimgang gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Ritualkammer gestellt.

4 weiße Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Zehrgötzen dar.

Der Overlord wählt eine Klassenkarte mit EP-Kosten jedes Helden und dreht sie auf die Rückseite.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Sieg“).

SONDERREGELN

Die verriegelten Türen sind Scheinwände. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld einer Scheinwand eine Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wird die Scheinwand vom Spielplan genommen.

Am Ende jedes seiner Züge darf der Overlord eine oder beide Scheinwände vom Spielplan nehmen.



63B MONOLITH

LEGT NIEDER EURE LAST

Auf die Rückseite gedrehte Klassenkarten gelten als leer.

Am Ende jedes Overlordzuges legt jeder Held eine Probe ab. Der Overlord darf 1 Helden, dessen Probe misslungen ist, wählen und 1 Klassenkarte mit EP-Kosten dieses Helden auf die Rückseite drehen. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Hitze dieses Orts ist unerträglich, und mit jedem Moment werdet ihr schwächer. Ihr müsst schleunigst weg von hier.

WIEDERGEGWONNENE KRAFT

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Zehrgötzen eine Probe ablegen. Wenn sie gelingt, nimmt er den Zehrgötzen vom Spielplan, und 1 Held kann 1 Klassenkarte wieder auf die Vorderseite drehen.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn ein Held seinen Zug auf dem Ausgang beendet, liest der Overlord folgenden Text vor:

Endlich erblickt ihr einen Schimmer Tageslicht durch einen Spalt in der Tunneldecke. Mühsam zwingt ihr euch hindurch, aber schließlich gelangt ihr nach draußen. Geschafft, ihr seid entkommen.

Szene 1 ist abgeschlossen. Der Overlord offenbart den Einflusseffekt. Auf die Rückseite gedrehte Klassenkarten bleiben für Szene 2 so liegen.

EINFLUSS

Flüsterstimmen: In Szene 2 kannst du zu Beginn jedes deiner Züge einen Helden betäuben (jeden Helden höchstens einmal). Lege zur Erinnerung entsprechende Heldenmarker vor dir ab.

Kraftverlust: Für jeden Zehrgötzen, der noch auf dem Spielplan ist, kannst du eine Klassenkarte mit EP-Kosten auf die Rückseite drehen.

Geißelnder Albtraum: Jedes Mal, wenn ein Held in Szene 2 ein Nachbarfeld eines Geistes betritt (siehe „Traumgestalten“), erleidet er 2 Wunden.

59B RITUALKAMMER



AUSGANG

60B MAGMA-
STROM

61B
GEHEIM-
GANG

62B
ABGRUND

ZEHRGÖTZE



Durch den Spalt seid ihr in einen Wald gelangt, aber die Umgebung ist euch völlig unbekannt. Von Nerekhall keine Spur. Ihr seid zwar erleichtert, der drückenden, ermüdenden Hitze entkommen zu sein, doch scheint ihr immer noch im Schwarzen Reich zu sein. Ihr hofft, dass der Rückweg nicht allzu lang wird, denn die Stadt braucht sicher eure Hilfe.

Etwas an diesem Wald ist äußerst seltsam. Die Farben des Grases, der Bäume, des Himmels sind zu intensiv. Der aufsteigende Nebel von einem nahen Wasserfall ist kühl, aber nicht erfrischend. Ihr fühlt euch matt, krank, und wieder breitet sich eine quälende Müdigkeit in euch aus.

Hier ist etwas faul.

MONSTER

1 Höllenkoloss. Wechselbalge. 3 offene Gruppen.

AUFBAU

Zu Beginn werden noch keine Monster aufgestellt.

4 weiße Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet auf den Wasserfall gelegt. Sie stellen Traumpfeiler dar.

Der Overlord nimmt sich so viele Personenmarker, wie Helden mitspielen. Die Hälfte davon legt er auf das Flussufer, die andere Hälfte auf den Wasserfall. Sie stellen Geister dar.

Suchmarker werden entsprechend der Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Auf die Rückseite gedrehte Klassenkarten gelten als leer.

Am Ende jedes Heldenzuges legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Sobald er 4 Erschöpfungsmarker gesammelt hat, wirft er sie ab, um 1 Klassenkarte mit EP-Kosten eines Helden auf die Rückseite zu drehen.

TRAUMGESTALTEN

Die Geister gelten als Monster ihrer eigenen Gruppe. Jeder Geist hat 1 Lebenspunkt und wirft 2 graue Verteidigungswürfel. Geister können nur durch Angriffe Schaden erleiden, die auf sie zielen. Ihre Gruppengröße beträgt 6.

Jedes Mal, wenn der Overlord einen Geist aktiviert, wählt er eine seiner Monstergruppen. Für diese Aktivierung gilt der Geist als normales Monster der gewählten Gruppe.

Jedes Mal, wenn sich ein Held auf einem Nachbarfeld eines Geistes um 1 Feld bewegt, erleidet er 1 .

AUS DER TRAUM

Traumpfeiler blockieren Bewegung und Sichtlinie. Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Traumpfeilers eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, nimmt er den Traumpfeiler vom Spielplan.

Wenn kein Traumpfeiler mehr auf dem Spielplan ist, können alle niedergestreckten Helden sofort eine Aktion Aufrappeln ausführen. Dann nimmt jeder Heldenspieler seine Figur und stellt sie auf den Magmaström. Dann wird 1 Höllenkoloss nach Wahl des Overlords auf die Schiefe Bahn gestellt (Gruppengröße einhalten). Die normalen Wechselbalge werden auf beliebige leere Felder gestellt. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr erwacht in der Dunkelheit – umgeben vom rauen Gestein des Schwarzen Reiches und nicht gerade wenigen seiner Bewohner.

Ihr springt auf, schüttelt eure Benommenheit ab und tretet dem unverkennbaren Gebieten dieses Ortes gegenüber. Er ähnelt den anderen dämonischen Scheusalen, die ihr bereits gesehen habt, aber sein steiniger Leib wechselt vor euren Augen wieder und wieder die Gestalt.

Der Höllenkoloss ist die Chimäre. Sie hat pro Held 4 zusätzliche Lebenspunkte, gilt als Hauptmann und kann ein Relikt tragen.

Ab jetzt kann der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge eine seiner Monstergruppen wählen. Für diesen Zug hat die Chimäre zusätzlich zu ihren üblichen Fähigkeiten sämtliche Fähigkeiten des Elite-Monsters der gewählten Gruppe.

VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord so viele Geister auf leere Nachbarfelder von Traumpfeilern stellen, wie Helden mitspielen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn die Chimäre besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Vom vernichteten Dämon bleibt nur ein Haufen Asche zurück, und mit dem Rest seiner Scherben macht ihr kurzen Prozess. Als das letzte Monster zu Boden geht, flimmert die Luft um euch herum, und es wird schwarz.

Ihr erwacht in euren Betten, unversehrt. Und schon beginnt der Albtraum zu schwinden.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Klassenkarten mit EP-Kosten auf die Rückseite gedreht wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr werdet langsam so müde, dass ihr euch nicht mehr aufrecht halten könnt, geschweige denn weiterkämpfen. Während ihr in die erlösende Umarmung des Schlafes sinkt, rechnet ihr jeden Moment mit eurem Tod ...

Drei Tage vergehen, bevor ihr aus der Dunkelheit des Albtraums erwacht. Quicklebendig und im Wesentlichen unversehrt könnt ihr euch schon kaum noch an ihn erinnern. Wenn nicht dieses Gefühl der inneren Leere wäre, als wäre ein Teil von euch nicht aufgewacht, würdet ihr das Erlebnis tatsächlich als bösen Traum abtun ...

Der Overlord hat gewonnen!

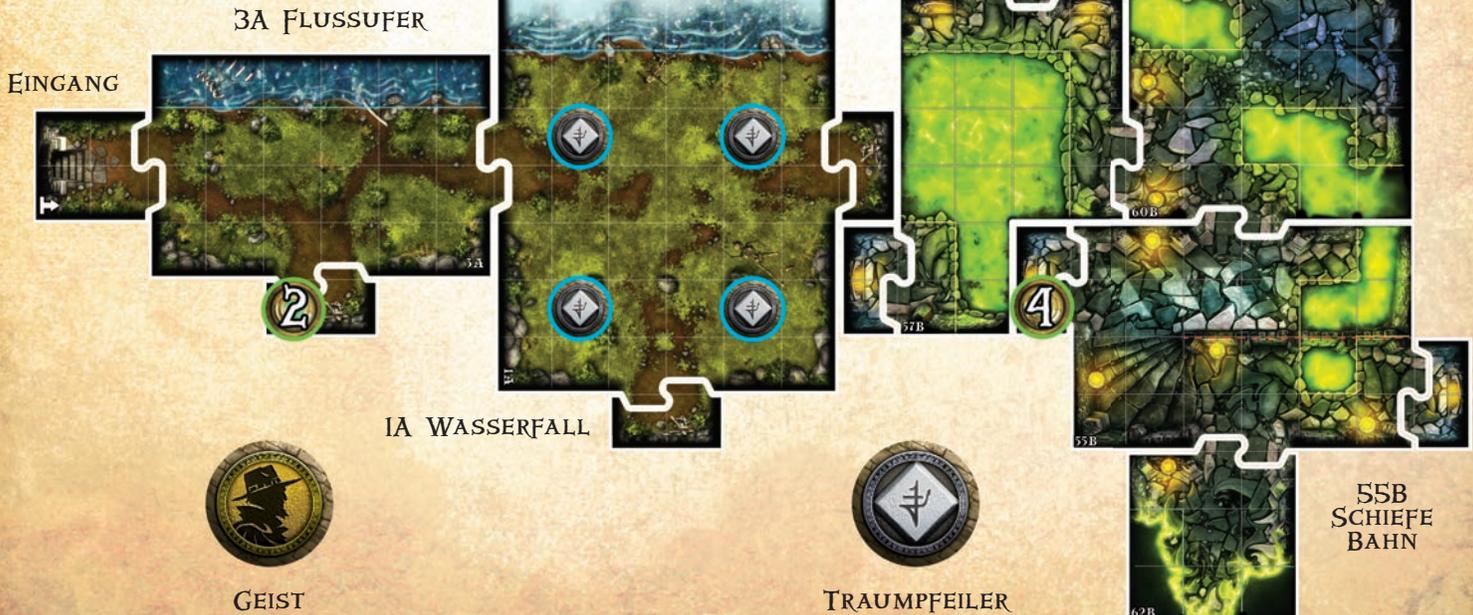
BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

Alle Helden drehen ihre Klassenkarten wieder auf die Vorderseite.

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

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Held“.





Aus den Portalen ins Schwarze Reich ergießen sich Monster in alle Viertel der Stadt und lassen euch kaum zur Ruhe kommen. Bisher konnten die meisten Angriffe zurückgeschlagen werden, doch der Kampf geht weiter. Wo immer ihr dabei wart, konntet ihr wertvolle Hilfe leisten. Das muss der Grund sein, weshalb die dunklen Mächte euch jetzt ein für allemal ausschalten wollen.

„Ich verstehe und bewundere eure Entschlossenheit“, sagt Rylan Olliven zu euch von der anderen Seite einer flimmernden, undurchdringlichen Barriere. „Aber es reicht.“

Das letzte Portal war eine Falle, die Rylan zuschnappen ließ, sobald ihr hineintratet. Doch statt der zu erwartenden Schadenfreude strahlt er nur Müdigkeit aus. „Viel Glück“, sagt er und schließt das Portal.

Bevor ihr auch nur anfangen könnt, nach einem Ausweg zu suchen, lässt ein gewaltiges Brüllen die Tunnelwände erzittern.

MONSTER

1 Höllenkoloss. Barghests. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf den Abgrund.

Die Barghests werden auf die Gabelung gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Grube gestellt.

Der Overlord wählt 1 Höllenkoloss (Gruppengröße einhalten). Dieser Höllenkoloss ist der Namenlose. Der Namenlose wird zu Beginn noch nicht aufgestellt. Im Spiel mit 4 Helden wird der andere Höllenkoloss auf den Monolithen gestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt. Einer davon (nach Wahl des Overlord) muss der besondere Suchmarker sein. Kein Heldenspieler darf wissen, welcher Suchmarker der besondere ist. Der besondere Suchmarker ist der Schlüssel.

SONDERREGELN

Die verriegelte Tür kann erst geöffnet werden, wenn die Helden den Schlüssel haben. Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, hat er den Schlüssel gefunden. Der Held zieht eine Suchkarte und legt den besonderen Suchmarker auf seinen Heldenbogen. Ab jetzt kann die verriegelte Tür wie eine normale geöffnet und geschlossen werden.

Helden können über den Ausgang den Spielplan verlassen.

JAGD AUF DIE SCHWACHEN

Am Ende seines ersten Zuges stellt der Overlord den Namenlosen auf den Abgrund und liest folgenden Text vor:

Ein paar Schritte hinter euch bricht ein gewaltiger Dämon durch die Tunnelwand. Er erblickt euch sofort und brüllt auf.

Der Namenlose hat Geschwindigkeit 1. Er kann Effekte ignorieren, die ihn bewegen würden, und ist immun gegen Zustände. Der Namenlose gilt als Hauptmann und kann ein Relikt tragen. Jeder Angriff des Namenlosen hat +1 \heartsuit . Statt der Fähigkeit „Blutgier“ hat er \heartsuit : +2 \heartsuit .

Jedes Mal, wenn der Namenlose mit einem Angriff einen Helden niederstreckt, legt der Overlord 1 Heldenmarker dieses Helden vor sich ab.

Jedes Mal, wenn der Namenlose besiegt wird, nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und legt 1 Erschöpfungsmarker auf eines der Felder, auf denen die Figur stand.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord den Erschöpfungsmarker auf dem Spielplan durch den Namenlosen ersetzen. Ist das Feld besetzt, wird der Namenlose auf das nächste freie Feld gestellt.

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Barghest auf ein leeres Nachbarfeld eines Suchmarkers stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Der monströse Höllenkoloss brüllt wütend auf, als ihr durch einen Tunnel flieht, der zu eng für ihn ist. Verzweifelt schlägt er mit seinem langen Arm nach euch und zieht tiefe Furchen in den schwarzen Felsboden hinter euren Fersen.

Die Helden haben die Szene gewonnen!

Sobald der Overlord 1 Heldenmarker jedes Helden vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Der Dämon scheint eine Art schwarze Energie aus euren bewusstlosen Körpern zu saugen, die ihn noch weiter wachsen lässt. Durch die Transformation abgelenkt bemerkt er nicht, wie ihr schnell das Weite sucht. Anscheinend hat die Bestie bekommen, was sie wollte, denn sie folgt euch nicht.

Der Overlord hat die Szene gewonnen!

Der Overlord behält 1 Heldenmarker jedes Helden, den er vor sich liegen hat, für Szene 2.





VERIRRT

SZENE 2

Ihr scheint den Koloss abgehängt zu haben und beginnt wieder nach einem Ausgang zu suchen. Ihr folgt einem langen Tunnel in eine große Höhle, in deren Ecke ein schwarzer Stein mit eingravierten leuchtenden Runen auf einem Sockel ruht. Ihr vermutet, dass seine Magie die Portale nach Nerekhall öffnet und aufrecht erhält. Noch ein Höllenportal zu öffnen ist euch zwar zuwider, aber ihr seht keine andere Möglichkeit, in die Stadt zurückzukehren.

Vorausgesetzt, ihr findet heraus, wie das geht, und könnt euch die Monster vom Leib halten, die den Stein bewachen.

MONSTER

Ettins. Zombies. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die Zombies werden auf die Ritualkammer gestellt. Die offene Gruppe wird auf die Jagdgrube gestellt. Die Ettins werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

4 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen Sockel dar.

Der Overlord legt 1 weißen Aufgabenmarker auf einen der Sockel. Er stellt den Runenstein dar.

Suchmarker werden entsprechend der Anzahl der Helden ausgelegt.

Der Overlord wählt einen Einflusseffekt (siehe „Der Ausweg“).

SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Jedes Mal, wenn ein Held niedergestreckt wird, legt der Overlord einen weiteren Erschöpfungsmarker vor sich ab.

DER AUSWEG

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Runensteins eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wird ein Erschöpfungsmarker auf den Runenstein gelegt. Wenn das passiert, kann der Overlord den Einflusseffekt offenbaren.

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Heldenmarker aus Szene 1 abwerfen, um den Runenstein auf einen anderen Sockel zu legen. Darauf platzierte Erschöpfungsmarker bleiben auf dem Runenstein liegen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord bis zu 2 Zombies auf leere Felder innerhalb von 5 Feldern zum Runenstein stellen (Gruppengröße einhalten). Im Spiel mit 2 Helden stellt er immer nur 1 Zombie auf.

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

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn so viele Erschöpfungsmarker auf dem Runenstein liegen, wie Helden im Spiel sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Arkane Energie durchzuckt den Runenstein, und vor euch tut sich ein schimmerndes Portal auf. Es wirkt nicht sehr stabil, also hastet ihr schnell hindurch.

Mit einem Platsch landet ihr im fauligen Wasser der Nerekhaller Kanalisation. Erschöpft und stinkend seid ihr dennoch froh, dem infernalischen Ort entkommen zu sein.

Die Helden haben gewonnen!

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

Schwer verwundet seht ihr euch gezwungen, den Kampf aufzugeben. Während ihr eure Verfolger abhängt, macht ihr euch enttäuscht und mutlos auf die Suche nach einem anderen Ausweg...

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Der Overlord und jeder Held erhalten je 1 EP.

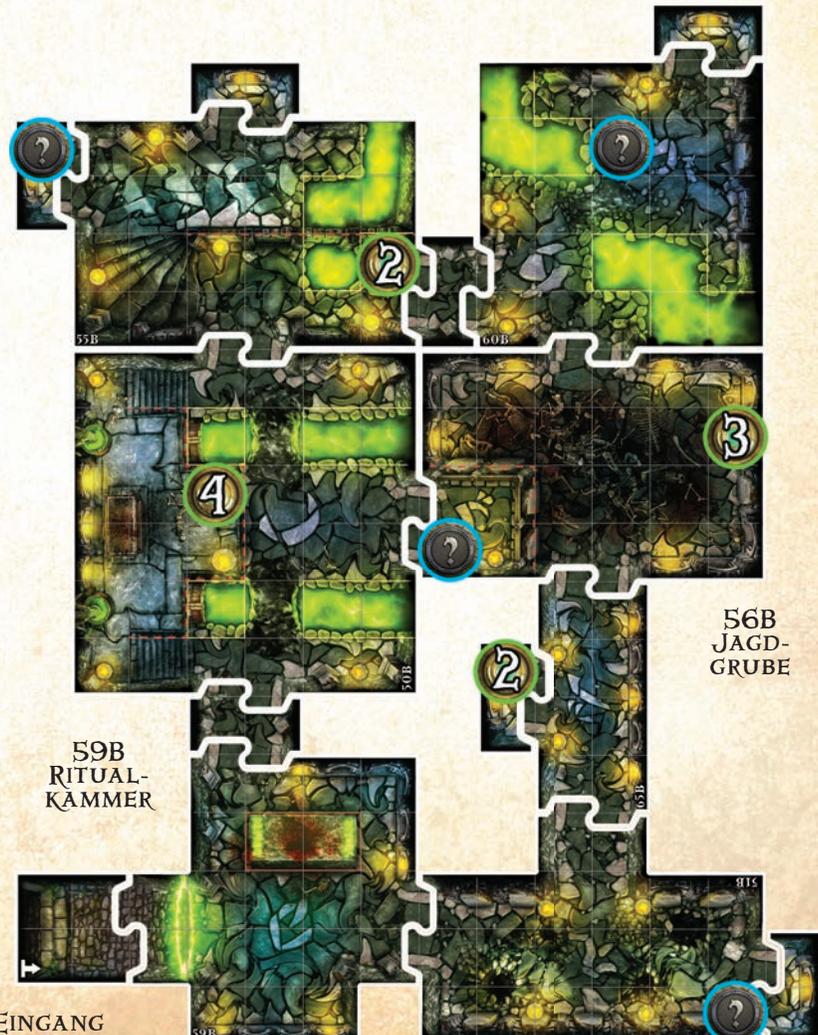
Wenn die Helden gewinnen, erhält jeder Held 1 zusätzlichen EP.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er die Korruptierten-Karte „Der Held“.

RUNENSTEIN



SOCKEL



EINFLUSS

Überwältigt: Wenn kein anderer Held innerhalb von 5 Feldern zum Runenstein steht, wird der Held, der ihn aktiviert hat, sofort besiegt.

Bewacht: Wenn kein Monster innerhalb von 5 Feldern zum Runenstein steht, kannst du 1 Ettin auf ein leeres Nachbarfeld des Runensteins stellen (Gruppengröße einhalten).

Verdorben: Jeder Held innerhalb von 5 Feldern zum Runenstein erleidet 2 und 2 . Jedes Monster innerhalb von 5 Feldern zum Runenstein gewinnt 2 zurück.



Gemeinsam haben die Stadtwache, die Bürger und der Stadtrat von Nerekball Gewaltiges geleistet. Das Blatt beginnt, sich zu wenden. Die Stadt ist inzwischen fast vollständig frei von Dämonen, und jedes neue Portal wird schnell ausfindig gemacht und geschlossen.

Ewig kann es jedoch nicht so weitergehen. Es muss etwas geschehen, um Rylan Olliven und seinem finsternen Meister Sinistrael endgültig das Handwerk zu legen.

Und so stürzt ihr euch ein letztes Mal ins Schwarze Reich, der Heimat dieser Ungeheuer. Schon bald finden düstere Gedanken ihren Weg in eure Köpfe, nagen an eurer Willenskraft und fordern Gehorsam zum dunklen Meister. Ihr müsst nah am Zentrum sein, und man scheint euch zu erwarten.

MONSTER

Sinistrael. Rylan Olliven. Tristayne Olliven. Der Rattenkönig. Rattenschwärme. Wechselbalge. 3 offene Gruppen.

Wenn die Helden „Überfälliges Ableben“ oder „Erhebt euch, meine Freunde“ gewonnen haben, ist Tristayne Olliven nicht anwesend.

AUFBAU

Sinistrael, Rylan Olliven und Tristayne Olliven (falls anwesend) werden wie eingezeichnet auf die Kammer der Verzweigung gestellt. Der Rattenkönig wird auf die Kloake gestellt. Die Rattenschwärme werden auf das Rattennest gestellt. Die Wechselbalge und die offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Äonensplitter“).

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

3 weiße Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Hebel dar.

2 grüne Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen ein Abwasserportal dar.

2 rote Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen eine Treppe dar.

Suchmarker werden entsprechend der Anzahl der Helden ausgelegt.



SONDERREGELN

Fallgitter können nicht normal geöffnet werden. Eine Figur auf einem Nachbarfeld eines Hebels kann eine Aktion ausführen, um 1 Fallgitter zu öffnen oder zu schließen.

Der Rattenkönig kann auf einem Ende des Abwasserportals 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf das andere Ende des Abwasserportals zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Zwischen den Enden des Portals besteht keine Sichtlinie. Eine Figur auf einem Ende der Treppe kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf das andere Ende zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. In beiden Fällen gilt: Wenn das Feld, auf das sich die Figur bewegt, besetzt ist, stellt ihr Spieler sie auf das nächste leere Feld.

DEM BÖSEN VERFALLEN

In diesem Abenteuer versucht der Overlord, die Helden auf die Seite des Bösen zu ziehen. Zu Beginn jedes seiner Züge wählt der Overlord einen Helden, der unter den Einfluss des Bösen gerät. Jeder Held, der besiegt wird, gerät unter den Einfluss des Bösen.

Jedes Mal, wenn ein Held unter den Einfluss des Bösen gerät, wählt der Overlord entweder 1 Overlordkarte auf seiner Hand oder die oberste Karte des Overlorddecks und legt sie verdeckt auf den entsprechenden Heldenbogen. Die Anzahl der Karten auf einem Heldenbogen stellt das Ausmaß des Einflusses des Bösen dar.

Jedes Mal, wenn ein Held unter den Einfluss des Bösen gerät, muss er eine Probe ablegen, ob er dem Bösen verfällt. Dazu wirft er 1 grauen und 1 schwarzen Verteidigungswürfel. Wirft er höchstens so viele \blacksquare , wie sein Einfluss des Bösen beträgt, ist er dem Bösen verfallen. Der Overlord legt 1 Heldenmarker dieses Helden vor sich ab und nimmt alle Overlordkarten auf seinem Heldenbogen auf die Hand. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die dunklen Gedanken werden stärker. Jetzt hörst du schon eine tiefe, dämonische Stimme. Du kannst ihr nicht mehr widerstehen und spürst, wie sich Sinistraels eiserner Wille unaufhaltsam in dir ausbreitet. Du ergibst dich dem Einfluss und weißt, dass er dich bald gänzlich in seiner Macht haben wird.

Ein Held, der dem Bösen verfallen ist, kann nicht mehr unter den Einfluss des Bösen geraten.

ÄONENSPLITTER

Als Aktion kann Sinistrael auf einem Nachbarfeld eines Äonensplitters Hilfe herbeirufen. Dazu stellt der Overlord die Wechselbalge oder 1 offene Gruppe auf leere Nachbarfelder Sinistraels. An jedem Äonensplitter kann Sinistrael nur einmal Hilfe herbeirufen, und jede Monstergruppe kann nur einmal gerufen werden. Legt zur Erinnerung Erschöpfungsmarker auf die entsprechenden Äonensplitter und Monsterkarten.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines Äonensplitters diesen zerstören und den Aufgabenmarker vom Spielplan nehmen.

GRENZENLOSE MACHT

Bei jedem Verteidigungswurf hat Sinistrael $+X$ \heartsuit , wobei X die Anzahl der Äonensplitter auf dem Spielplan ist.

Wenn Sinistrael zu Beginn des Overlordzuges auf der Kammer der Verzweigung steht, kann der Overlord 1 roten Machtwürfel werfen. Sinistrael gewinnt die gewürfelten \heartsuit zurück.

VERSTÄRKUNG

Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Rattenschwarm auf ein leeres Nachbarfeld des Rattenkönigs stellen (Gruppengröße einhalten).

Wenn Sinistrael die Wechselbalge bereits gerufen hat, kann der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge 1 Wechselbalg auf ein Nachbarfeld Sinistraels stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Mit einem Schrei sinkt der abscheuliche Dämon zu Boden, während schwarzes Blut aus seinen Wunden quillt. Er funkelt euch an, öffnet den Mund, hält dann aber inne, und seine Augen weiten sich. „Nein ... bitte nicht!“, flüstert er, während seine Wut blankem Schrecken weicht. „Ich kann immer noch ... Nein!“ Mit dämonischen Klauen zerrt er an seinem entstellten Antlitz, als wäre er von einer Macht besessen, die noch schrecklicher ist als er. „Gebt mir eine zweite Chance. Ich verspreche ...“ Sinistraels Satz reißt ab, und sein Körper leuchtet in gleißend rotem Licht auf, das eine sengende Hitzequelle durch die Kammer jagt. Als sie abklingt, ist nur ein Häufchen Asche von eurem Gegner übrig. Ihr freut euch schon darauf, nach angemessener Erholung, der Zitadelle von eurem Erfolg zu berichten. Die Stadt und ihre wackeren Bürger haben sich tapfer gegen das Böse in ihrer Mitte gewährt. Nerekhall hat bewiesen, dass es seine zweite Chance verdient hat.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Helden dem Bösen verfallen sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mitten im Kampfgetümmel werden eure Gliedmaßen plötzlich starr, und ihr senkt die Waffen. Ein tiefes, grollendes Lachen ertönt in euren Köpfen. „Ihr gehört mir ... für immer ...“ Wehrlos gehorcht ihr seiner Stimme und tretet unterwürfig vor den dämonischen Magier. Einem nach dem anderen legt Sinistrael die entstellte Hand auf die Stirn. Und seine seelenlose Macht erfüllt jede Faser eures Seins. Ihr fühlt euch wie neu geboren; alles, was ihr einst wart, wurde ausgelöscht. Das einzige, was bleibt, ist der Gehorsam gegenüber Sinistrael und seinem Plan, ganz Terrinoth unter seine Gewalt zu bringen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

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

DAS SCHWARZE REICH

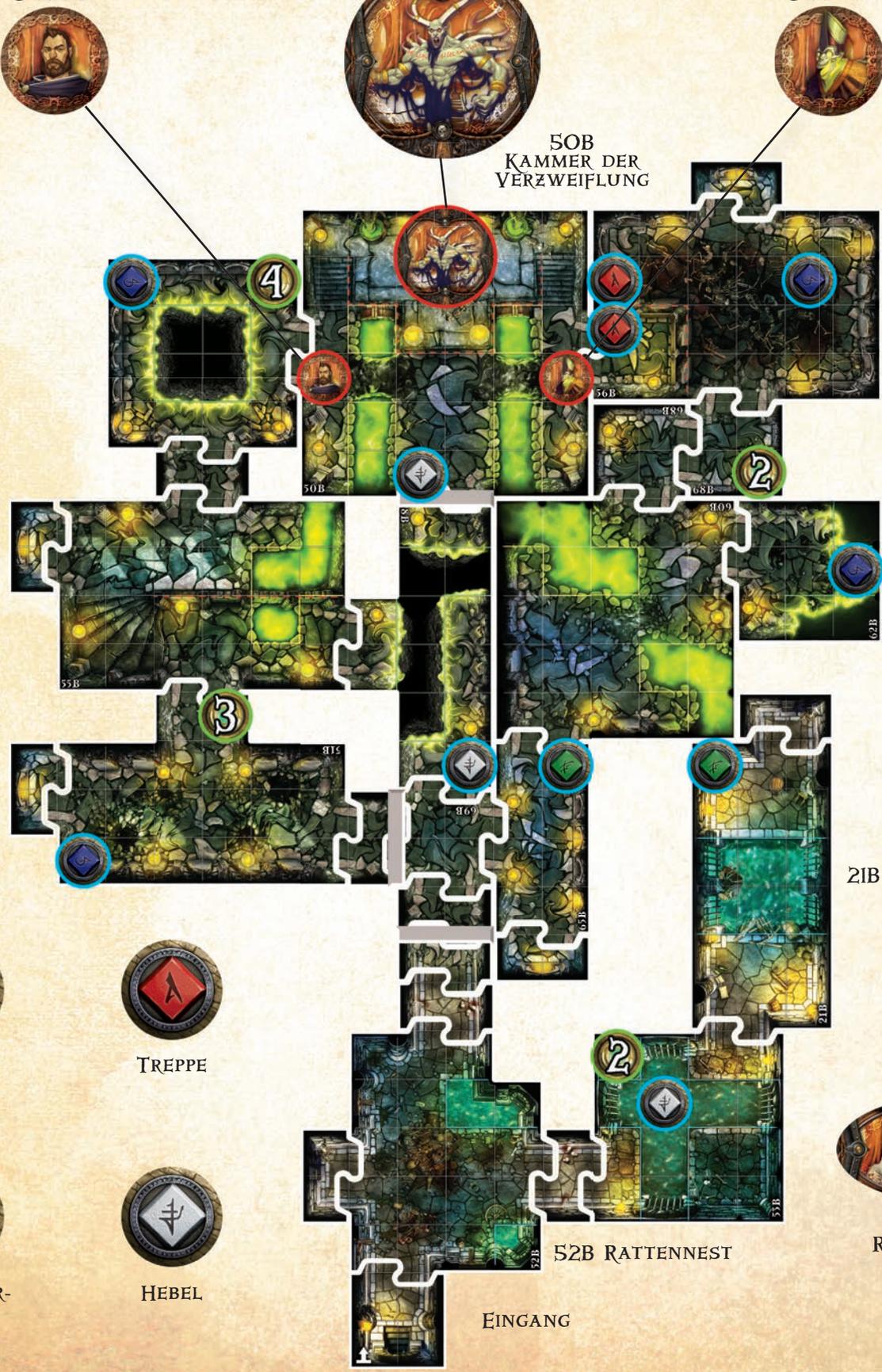
FINALE I

SINISTRAEL

RYLAN OLLIVEN

TRISTAYNE OLLIVEN

50B
KAMMER DER
VERZWEIFLUNG



ÄONEN-SPLITTER



TREPPE



ABWASSER-PORTAL



HEBEL



DER RATTENKÖNIG



Horden von Dämonen haben große Teile der Stadt überrannt, und die meisten Bürger sind entweder geflohen oder tot. Mit einer letzten verzweifelten Maßnahme hofft der Stadtrat, zu verhindern, dass sich das Böse über die Stadt hinaus ausbreitet.

Gewaltige runenbewehrte Eisenpfeiler wurden in den Straßen aufgestellt. Der Stadtrat versichert euch, dass diese Pfeiler arkane Siegel sind, denen die dämonischen Kreaturen nichts anhaben können, und die die Flut eindämmen werden, bis Hilfe kommt.

Von einer Anhöhe vor der Stadt müsst ihr kurz darauf mit ansehen, wie einer dieser Pfeiler ins Wanken gerät und in einem blendenden Energieblitz zusammenbricht.

Ihr habt keine Wahl. Die anderen Städte wurden gewarnt, aber bis sie reagieren können, wird wertvolle Zeit vergehen. Kostet es, was es wolle, ihr müsst verhindern, dass die dämonische Brut die Stadt verlässt. Die Siegel müssen standhalten.

MONSTER

Sinistrael. Rylan Olliven. Tristayne Olliven. Wechselbalge. Zombies. 4 offene Gruppen.

Wenn die Helden „Überfälliges Ableben“ oder „Erhebt euch, meine Freunde“ gewonnen haben, ist Tristayne Olliven nicht anwesend.

AUFBAU

Die Helden stellen ihre Figuren auf das Gasthaus.

Sinistrael und Rylan Olliven werden wie eingezeichnet auf die Kammer der Verzweigung gestellt. Die Wechselbalge werden auf den Beschwörungszirkel gestellt. Die Zombies werden auf den Markt gestellt. 1 offene Gruppe wird auf das Laboratorium gestellt.

Tristayne Olliven und die anderen offenen Gruppen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt (siehe „Sonderregeln“).

4 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt ausgelegt. Sie stellen Eherne Siegel dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Die Fallgitter sind mystische Portale, die nicht normal geöffnet werden können. Mystische Portale gelten als Fallgitter. Angriffe gehen hindurch, aber ansonsten wirkt kein Effekt durch sie hindurch.

DER AUFSTIEG DES SCHWARZEN REICHES

Jedes Mal, wenn ein Monster ein Nachbarfeld eines Ehernen Siegels betritt, erleidet es 1 ♥.

Monster können Eherne Siegel angreifen, als wären sie Helden. Jedes Eherne Siegel hat 4 Lebenspunkte pro Held und wirft 2 graue Verteidigungswürfel. Wenn ein Eherne Siegel seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

DAS ERSTE SIEGEL

Wenn das erste Eherne Siegel vom Spielplan genommen wird, erleidet jede Figur im Umkreis von 3 Feldern 3 ♥. Dann nimmt der Overlord 1 mystisches Portal seiner Wahl vom Spielplan und stellt 1 seiner verbleibenden offenen Gruppen auf die Finstere Grube und/oder den Balkon. Dann liest er folgenden Text vor:

Ein gezackter Riss durchzieht den Pfeiler, und die eingravierten Runen brechen entzwei. In einer Kettenreaktion explodiert der Pfeiler komplett und lässt scharfkantige Eisenteile durch die Luft fliegen.

Der Boden bebt, und mit einer nur allzu vertrauten Hitzewelle kündigt sich ein neues Höllenportal in der Nähe an.

DAS ZWEITE SIEGEL

Wenn das zweite Eherne Siegel vom Spielplan genommen wird, erleidet jede Figur im Umkreis von 3 Feldern 3 ♥. Dann nimmt der Overlord 1 mystisches Portal seiner Wahl vom Spielplan und stellt 1 seiner verbleibenden offenen Gruppen auf die Finstere Grube und/oder den Balkon. Dann liest er folgenden Text vor:

Ein zweiter Eisenpfeiler kracht zu Boden. Aus seinem Inneren bricht arkane Energie hervor und versengt alles in der Umgebung. Wieder erzittert der Boden, und ihr hört, wie sich brüllend Monster aus einem neuen Portal ergießen.

DAS DRITTE SIEGEL

Wenn das dritte Eherne Siegel vom Spielplan genommen wird, erleidet jede Figur im Umkreis von 3 Feldern 3 ♥. Dann nimmt der Overlord das letzte mystische Portal vom Spielplan und stellt Tristayne Olliven (falls anwesend) auf den Beschwörungszirkel. Ist Tristayne Olliven nicht anwesend, stellt der Overlord seine letzte offene Gruppe auf die Finstere Grube und/oder den Balkon. Dann liest er folgenden Text vor:

Der Pfeiler glüht rot auf und taucht die ganze Umgebung in sengende Hitze, bevor er zu einem kläglichem Haufen Asche zusammenfällt. Schwefelgestank hängt schwer in der Luft, und ihr wisst, dass jetzt alles an der Verteidigung des letzten Siegels hängt.

EIN VERZWEIFELTER KAMPF

Wenn ein Elitemonster besiegt wird, legen die Helden 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Wenn ein großes Monster besiegt wird, legen die Helden 1 zusätzlichen Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Wenn Tristayne Olliven besiegt wird, legen die Helden 3 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Wenn Rylan Olliven besiegt wird, legen die Helden 3 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Wenn Sinistrael besiegt wird, legen die Helden 6 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Der teuflische Magier greift sich an die Brust, aus der schwarzes Blut über seine Klauen rinnt. Mit einem hasserfüllten Blick auf euch umgibt er sich mit einer Wolke schwarzen Rauchs. Ihr hört, wie er sich fluchend zurückzieht, doch müsst ihr die Siegel verteidigen. Ihr könnt ihm nicht nachsetzen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge muss der Overlord 1 Wechselbalg auf den Beschwörungszirkel und 1 Zombie auf den Markt stellen (Gruppengröße einhalten). Dabei muss er, wenn möglich, ein Elitemonster aufstellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden 12 Erschöpfungsmarker vor sich liegen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Tapfer wehrt ihr Welle um Welle von Monstern ab. Der Kampf zieht sich über mehrere Stunden, in denen ihr die versehrte Stadt mit eurem Leben verteidigt. Schließlich streckt ihr die letzten Scheusale nieder. Die Schlacht ist gewonnen.

Doch ist es damit noch nicht getan. Bald schon werden sich neue Portale öffnen, und neue Horden von Dämonen werden einen Weg in eure Welt suchen. Wenn ihr das Übel nicht an der Wurzel bekämpft, wird eine schreckliche Plage das Land überziehen.

Trotz der flehenlichen Bitten der Würdenträger Nerekhalls reist ihr, so schnell ihr könnt, nach Archaut. Die Herren von Daqan müssen informiert werden.

Nerekhall muss getilgt werden.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn das letzte Eherne Siegel vom Spielplan genommen wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Der letzte Pfeiler stürzt geborsten zu Boden. Und im nächsten Augenblick färbt sich der Himmel blutrot. Eine gewaltige Hitze und der Gestank von Schwefel und Asche erfüllt die Luft.

Es ist aussichtslos. Ihr könnt den dämonischen Horden nicht entkommen, die sich aus den zahlreichen Höllenportalen ergießen. Nerekhall wird untergehen, und ihr könnt nur beten, dass das Reich in der Lage ist, die dämonische Plage einzudämmen, die schon bald das ganze Land befallen wird.

Wie auch immer der Kampf Terrinoths gegen seine neue Geißel ausgeht, ihr werdet es nicht erleben ...

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

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

DER UNTERGANG DER STADT

FINALE 2

SINISTRAEL

RYLAN OLLIVEN

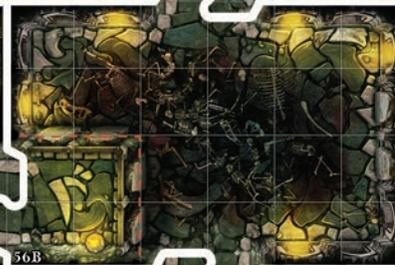
TRISTAYNE OLLIVEN



50B
KAMMER DER
VERZWEIFLUNG

56B BALKON

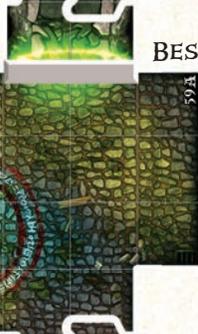
54B
FINSTERE GRUBE



57A
LABORA-
TORIUM



59A
BESCHWÖRUNGS-
ZIRKEL



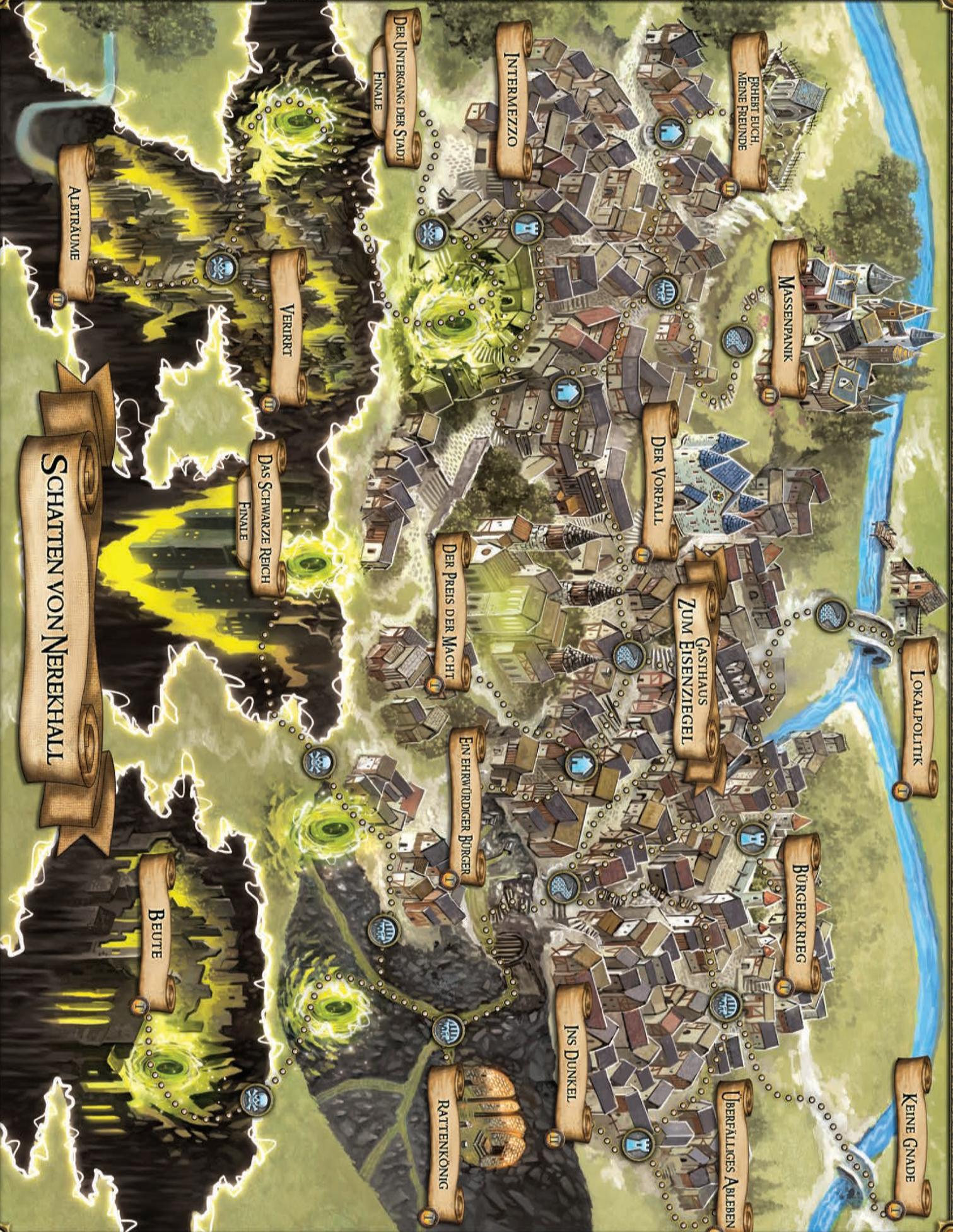
63A
MARKT



60A GASTHAUS



EHERNE
SIEGEL



KEINE GNAD

ÜBERFÄLLES ABLEBEN

BÜRGERKRIEG

LOKALPOLITIK

MASSENPAK

EHRERT EUCH,
MEINE FREUNDE

GASTHAUS
ZUM EISENZIEGEL

DER VORFALL

INS DUNKEL

INTERMEZZO

DER PREIS DER MACHT

EN EHRWÜRDIGER BÜRGER

RATTENKÖNIG

DER UNTERGANG DER STADT
FINALE

DAS SCHWARZE REICH
FINALE

VERIRRT

BEUTE

ABTRÄUME

SCHATTEN VON NEREKHALL