

DESCENT[®]

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

SCHLOSS RABENFELS

SPIELREGELN UND QUEST-HANDBUCH

SPIELMATERIAL

10 PLASTIKFIGUREN



(2 Helden, 8 Monster)

2 HELDENBÖGEN



4 GERÜCHTEKARTEN



3 ZUSATZABENTEUERKARTEN



21 KLASSENKARTEN



9 MARKTKARTEN



4 MONSTERKARTEN



2 HAUPTMANNKARTEN



4 ZUSTANDSKARTEN



4 RELIKTKARTEN



18 OVERLORDKARTEN



1 DIENERKARTE



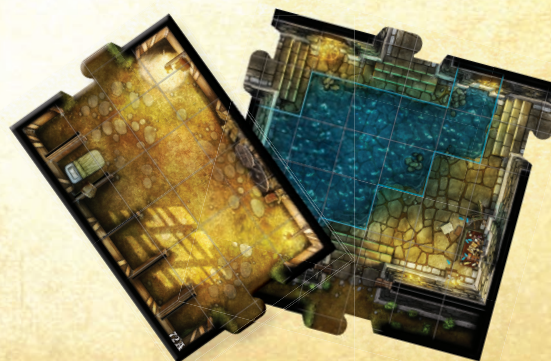
1 AUFGABENMARKER



1 ANVISIERT-MARKER



16 SPIELPLANTEILE



1 DIENERMARKER



1 HAUPTMANNMARKER



5 ZUSTANDSMARKER



SCHLOSS RABENFELS

In den Hügeln vor der Stadt Greyhaven liegt ein verlassenes Schloss, die verwunschene Wohnstatt des verstorbenen Großmagiers Ysindrus. Im Inneren des sich ständig wandelnden Gemäuers blieben sagenumwobene Schätze und mächtige Artefakte zurück. Doch die Raben, die über das Anwesen wachen, vermochten Plünderer und Banditen nicht abzuhalten. Und so erwachte ein neuer Wächter, dem finstere Mächte zur Hilfe eilen. Wenn ihm nicht Einhalt geboten wird, wird seine Größe und Stärke immer weiter wachsen. Seine Machtgier kennt keine Grenzen. Er muss gestoppt werden.

SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Jede Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* kann nahezu beliebig mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen kombiniert werden. Vor dem ersten Spiel mit dieser Erweiterung müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden:

1. **Erweiterungskarten hinzufügen:** Die neuen Markt-, Klassen-, Zustands-, Relikt-, Overlord-, Monster- und Hauptmannkarten werden bereitgelegt.
2. **Neue Karten bereitlegen:** Die Gerüchtekarten dieser Erweiterung werden mit denen anderer Erweiterungen zusammengemischt. Wenn man keine anderen Erweiterungen mit Gerüchtekarten hat, werden die Gerüchtekarten dieser Erweiterung als verdeckter Stapel bereitgelegt.
Die Diener- und Zusatzabenteuerkarten bleiben in der Schachtel, bis sie benötigt werden.
3. **Restliches Material hinzufügen:** Die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

Die Materialien aus *Schloss Rabenfels* sollten nicht mitten in einer laufenden Kampagne hinzugefügt werden.

ABENTEUER IN SCHLOSS RABENFELS

Einen Großteil dieser Erweiterung machen die sechs neuen Abenteuer aus, die man weiter hinten in diesem Heft findet und die auf drei verschiedene Weisen bestritten werden können:

- Sie können über Gerüchtekarten in eine Kampagne eingebaut werden (siehe „Gerüchte“ auf Seite 5).
- Sie können hintereinander als Mini-Kampagne gespielt werden (Siehe „Regeln der Mini-Kampagne“ auf Seite 7).
- Jedes Abenteuer kann aber auch einzeln ohne Kampagne nach den normalen Regeln des Grundspiels oder in der epischen Variante gespielt werden. In diesem Fall wird der Abschnitt „Belohnungen“ des Abenteuers ignoriert.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG



Sämtliche Karten und Heldenbögen dieser Erweiterung tragen das Symbol eines Raben, um sie von denen des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.



NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

ANVISIERT-MARKER

Die Klasse des Kopfgeldjägers hat mehrere Fertigkeiten, die den Anvisiert-Marker verwenden. Nur Kopfgeldjäger verwenden diesen Marker. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Kopfgeldjäger wählt, legt er den Anvisiert-Marker vor sich bereit.

Es gibt nur einen Anvisiert-Marker. Während des Spiels liegt er entweder vor dem Spieler des Kopfgeldjägers oder auf einem anvisierten Monster. Jedes Mal, wenn der Kopfgeldjäger ein Monster anvisiert, nimmt er den Anvisiert-Marker und legt ihn auf die anvisierte Figur. Er kann nicht mehrere Monster gleichzeitig anvisieren. Jedes Mal, wenn ein anvisiertes Monster besiegt wird, legt der Spieler des Kopfgeldjägers den Anvisiert-Marker wieder vor sich hin.



ANVISIERT-MARKER

NEUE ARTEN VON RELIKTEN

Diese Erweiterung enthält zwei neue Arten von Relikten: Monsterrelikte und universelle Relikte. Bis auf die folgenden Ausnahmen gelten für diese Relikte dieselben Regeln wie für andere Relikte. Jede dieser neuen Reliktarten ist durch ein Symbol links unten auf der Reliktkarte markiert. Weder Monsterrelikte noch universelle Relikte können von Hauptmännern getragen werden.

Monsterrelikte werden von Monstergruppen getragen, ähnlich wie normale Relikte von Hauptmännern. Während der Vorbereitung einer Szene entscheidet der Overlord, welche seiner Monstergruppen welches Monsterrelikt trägt. Jede Monstergruppe kann nur ein Relikt tragen. Der Overlord legt die gewählte Monsterreliktkarte neben die Monstertkarte. Die Karte bleibt bis zum Ende des Abenteuers dort liegen, selbst wenn alle Monster dieser Gruppe besiegt sind. Ein Monsterrelikt, das von keiner Monstergruppe getragen wird, hat keinen Effekt.



MONSTER-RELIKT

Universelle Relikte werden nicht getragen. Wenn der Overlord ein universelles Relikt erhält, legt er es dauerhaft vor sich ab. Für den Rest der Kampagne kann der Overlord das Relikt wie auf der Karte beschrieben nutzen.



UNIVERSELLES RELIKT

OVERLORDKARTEN

Viele der neuen Overlordkarten bleiben im Spiel, nachdem der Overlord sie gespielt hat. Wenn der Overlord eine solche Karte auf eine Monstergruppe spielt, lässt er sie neben der entsprechenden Monstertkarte liegen. Er wirft sie erst am Ende der Szene ab oder, wenn er durch den Kartentext dazu aufgefordert wird.

Außerdem gibt es drei neue Overlordkarten, die der Overlord in bestimmten Abenteuern als Belohnung erhalten kann. Wenn er eine solche Karte erhält, nimmt er sie in sein Overlorddeck, als wäre sie eine für Erfahrungspunkte gekaufte Overlordkarte.

DIENER DES OVERLORDS

Für die neue Overlordklasse Gebieter gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln wie für die anderen Overlordklassen. Der Gebieter hat jedoch eine neue Art von Karte: die Beschwörungskarte. Der Overlord kauft Beschwörungskarten ganz normal im Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ einer Kampagnenphase. Er mischt sie jedoch nicht in sein Deck, sondern legt sie offen vor sich ab. Diese Karten zählen weder zu den Karten in seinem Deck noch werden sie berücksichtigt, wenn er Karten einer höheren Stufe kaufen will.

Zu jeder Beschwörungskarte gehören eine Dienerkarte und ein Dienermarker. Wenn der Overlord eine Beschwörungskarte kauft, nimmt er die entsprechende Dienerkarte und den Dienermarker und legt sie vor sich ab. Jedes Mal, wenn der Overlord die Beschwörungskarte einsetzt, nimmt er den Dienermarker und legt ihn entsprechend der Dienerkarte auf den Spielplan. Der Diener gilt als normales Monster einer eigenen Gruppe. Für ihn gelten außer den Regeln auf seiner Karte alle üblichen Regeln für Monster.



BESCHWÖRUNGSKARTE



DIENERKARTE



DIENERMARKER

DIENERKARTEN IM DETAIL



1. **Name des Dieners:** Hier steht der Name des Dieners.
2. **Eigenschaften:** Hier stehen die Eigenschaften des Dieners (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung).
3. **Text:** Hier stehen besondere Regeln und Fähigkeiten des Dieners.
4. **Angriffsart:** Dieses Symbol zeigt an, mit welcher Angriffsart (Nahkampf oder Fernkampf) dieser Diener angreift.
5. **Würfel:** Hier sind die Würfel, die dieser Diener beim Angriff wirft, abgebildet.

GERÜCHTE

Über Gerüchtekarten können die Abenteuer aus *Schloss Rabenfels* in eine normale Kampagne eingebaut werden.

GERÜCHTEKARTEN SPIELEN

Vor Beginn der Kampagne mischt der Overlord alle Gerüchtekarten und zieht 3 davon. Im Wesentlichen zieht der Overlord während der Kampagne keine neuen Gerüchtekarten. Er sollte sie also mit Bedacht einsetzen.

Der Overlord kann Gerüchtekarten zu unterschiedlichen Zeitpunkten spielen. Auf jeder Karte steht genau, wann sie gespielt werden kann. Wenn er eine spielt, befolgt er sofort den Text auf der Karte. Der Overlord kann höchstens eine Gerüchtekarte pro Kampagnenphase spielen.

Einige Gerüchtekarten haben links oben ein Symbol für einen bestimmten Akt. Der Overlord kann solche Karten nur im entsprechenden Akt spielen.

Zu Beginn von Akt II muss der Overlord alle Gerüchtekarten abwerfen, die auf Akt I beschränkt sind. Akt-I-Gerüchtekarten, die noch im Spiel sind, werden auch abgeworfen. Der Overlord zieht keine Gerüchtekarten, um die abgeworfenen zu ersetzen.

Abgeworfene Gerüchtekarten werden nicht zurück ins Gerüchtedeck gemischt. Wenn das Gerüchtedeck aufgebraucht ist, wird es nicht neu gemischt. Wenn der Overlord eine Gerüchtekarte ziehen dürfte, aber das Deck aufgebraucht ist, zieht er keine.

ABENTEUERKARTEN

Alle Zusatzabenteuerkarten und einige Gerüchtekarten können neue Abenteuer in die Kampagne bringen. Alle diese Karten werden zusammengefasst Abenteuerkarten genannt. Sie können auf zweierlei Weise ins Spiel kommen:

- Gerüchtekarten mit Abenteuern spielt der Overlord, wie es auf der Karte angegeben ist. Hat er eine gespielt, kann das entsprechende Abenteuer in einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.
- Zusatzabenteuerkarten kommen durch bestimmte Effekte ins Spiel, meist als Belohnung bestimmter Abenteuer. Kommt eine solche Karte ins Spiel, wird sie mit der Vorderseite nach oben neben den Spielplan gelegt (siehe Zusatzabenteuerkarten im Detail auf Seite 6).

Abenteuerkarten mit einem Aktsymbol können nur im entsprechenden Akt als nächstes Abenteuer gewählt werden. Für den Aufbau eines Abenteuers von einer Abenteuerkarte gelten dieselben Regeln wie für Abenteuer vom Kampagnenbogen. Immer wenn ein Spieler in einer Kampagnenphase das nächste Abenteuer aussucht, kann er entweder eines vom Kampagnenbogen oder eines von einer Abenteuerkarte wählen, die im Spiel ist.



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEKARTEN IM DETAIL



1. **Name:** Hier steht der Name des Gerüchtes. Wenn die Gerüchtekarte auf einen bestimmten Akt beschränkt ist, ist hier das entsprechende Aktsymbol abgebildet.
2. **Text:** Hier stehen alle Regeln für diese Gerüchtekarte und der Zeitpunkt, zu dem sie gespielt werden kann.
3. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
4. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Gerüchtes beschrieben.

Wurde eine Abenteuerkarte als nächstes Abenteuer gewählt, reisen die Helden nicht auf der Landkarte der Kampagne weiter, sondern entsprechend der Symbole, die oben auf der Abenteuerkarte abgebildet sind. Die Reisesymbole werden von links nach rechts abgehandelt.

Abenteuerkarten bleiben solange im Spiel, bis das Abenteuer gespielt wurde oder die Karte durch irgendeinen Effekt abgeworfen wird. Sie können also über längere Zeit liegen bleiben, während andere Abenteuer gespielt werden.

Zwischen den Spielsitzungen sollten die im Spiel befindlichen Abenteuerkarten separat aufbewahrt werden. Nach einem solchen Abenteuer sollte der Sieger die Abenteuerkarte zusammen mit seinem restlichen Material aufbewahren, um nicht zu vergessen, wer das Abenteuer gewonnen hat.

ZUSATZABENTEUERKARTEN

Auf der Rückseite einer Zusatzabenteuerkarte stehen die Belohnungen, die der Overlord bzw. die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen. Wann welche Seite die Belohnung erhält, steht im Abschnitt „Belohnungen“ im Quest-Handbuch. Auf der Karte steht, wann und wie die Belohnung eingesetzt werden kann.

Sowohl der Overlord als auch die Helden dürfen sich jederzeit beide Seiten einer Zusatzabenteuerkarte ansehen.

ABENTEUER VON ABENTEUERKARTEN

ABSOLVIEREN

Die Kampagnenphase nach dem Abenteuer wird wie üblich abgehandelt. Im jeweiligen Quest-Handbuch stehen alle Belohnungen für diese Abenteuer.

Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zu den pro Akt erforderlichen Abenteuern. Ebenso werden Abenteuer von Abenteuerkarten nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, welche Seite wie viele Abenteuer in einem Akt gewonnen hat.



ZUSATZABENTEUERKARTEN IM DETAIL



ZUSATZABENTEUERKARTE –
VORDERSEITE



ZUSATZABENTEUERKARTE –
RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name der Zusatzabenteuerkarte. Außerdem zeigt ein Symbol an, in welchem Akt dieses Abenteuer gewählt werden kann.
2. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
3. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Abenteuers beschrieben.
4. **Overlord-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung der Overlord erhält, wenn er das Abenteuer gewinnt.
5. **Helden-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen.

Beispiel: In Akt I der Kampagne „Die Schattenrune“ haben die Helden das Abenteuer „Ein fetter Goblin“ gewonnen. Zu Beginn der folgenden Kampagnenphase entscheidet sich der Overlord die Gerüchtekarte „Vogelfrei“ zu spielen. In Schritt 6 der Kampagnenphase wählen die Helden „Vogelfrei“ als nächstes Abenteuer.

Der Overlord gewinnt das Abenteuer „Vogelfrei“. Die Spieler befolgen also die Anweisungen im Abschnitt „Belohnungen“ dieses Abenteuers im Quest-Handbuch. Dort steht, dass die Zusatzabenteuerkarte „Herzensangelegenheit“ ins Spiel kommt. Also sucht der Overlord die Karte heraus und legt sie offen neben den Spielplan. In Akt II kann dieses Abenteuer dann in Schritt 6 einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.

Da das Abenteuer „Vogelfrei“ nicht zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt zählt, müssen die Spieler jetzt noch 2 Abenteuer absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergehen können.

QUEST-HANDBUCH

Für dieses Quest-Handbuch gelten die gleichen Regeln wie für das Quest-Handbuch aus dem Grundspiel. Ausnahmen zu den Regeln aus dem Grundspiel werden in diesem Quest-Handbuch ausdrücklich beschrieben.

DIE MINI-KAMPAGNE

Anstatt die Abenteuer aus *Schloss Rabenfels* in eine andere Kampagne zu integrieren, kann man sie als eine Mini-Kampagne spielen. Diese Mini-Kampagne besteht aus weniger Abenteuer als eine normale Kampagne und dauert nur etwa 5–8 Stunden.

REGELN DER MINI-KAMPAGNE

Für die Mini-Kampagne „Schloss Rabenfels“ gelten die Kampagnenregeln des Grundspiels sowie die folgenden Zusätze und Ausnahmen.

Im Gegensatz zu einer vollen Kampagne hat die Mini-Kampagne nur 4 Abenteuer. Gerüchtekarten werden in der Mini-Kampagne nicht benutzt. Die Mini-Kampagne läuft wie folgt ab:

1. **Spielvorbereitung:** Die Spielvorbereitung ist dieselbe wie im Grundspiel. Jeder Held erhält 4 Erfahrungspunkte und 100 Goldstücke. Der Overlord erhält 4 Erfahrungspunkte. Dann folgt der Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ und anschließend der Schritt „Einkaufen“. Goldstücke und Erfahrungspunkte können für spätere Kampagnenphasen aufgespart werden. Sie werden auf dem Kampagnenbogen auf Seite 9 eingetragen.
2. **Reise:** Die Helden reisen vom „Gebirgspass“ zum Abenteuer „Vogelfrei“ (siehe Landkarte auf der letzten Seite dieses Hefts).
3. **1. Abenteuer:** Ihr spielt das Abenteuer „Vogelfrei“.
4. **Kampagnenphase:** Es folgt eine Kampagnenphase, wobei kein nächstes Abenteuer ausgesucht werden kann. Die Helden reisen vom Abenteuer „Vogelfrei“ aus weiter.
5. **2. Abenteuer:** Das Abenteuer „Finderlohn“ wird gespielt.
6. **Kampagnenphase:** Es folgt eine Kampagnenphase, wobei kein nächstes Abenteuer ausgesucht werden kann. Die Helden reisen vom Abenteuer „Finderlohn“ aus weiter.
7. **3. Abenteuer:** Das Abenteuer „Der Herr des Hauses“ wird gespielt.
8. **Übergang zu Akt II:** Es werden die Anweisungen unter „Akt II“ auf Seite 22 im Regelheft des Grundspiels befolgt.
9. **Kampagnenphase:** Es folgt eine Kampagnenphase, in der eins von drei Abenteuer gewählt werden kann (siehe Schritt 10 unten). Die Helden reisen vom Abenteuer „Der Herr des Hauses“ aus weiter.
10. **Finale:** Wenn die Helden mehr Abenteuer gewonnen haben als der Overlord, wählen sie ein Finale, das zu einem Abenteuer gehört, das sie gewonnen haben. Wenn der Overlord mehr Abenteuer gewonnen hat als die Helden, wählt er ein Finale, das zu einem Abenteuer gehört, das er gewonnen hat (auf dem Kampagnenbogen auf Seite 11 ist jedes Finale über einen Pfeil mit dem jeweils passenden Abenteuer verbunden).

ZUSÄTZLICHE ABENTEUERBELOHNUNGEN

Nach jedem Abenteuer in der Mini-Kampagne erhält jeder Spieler 1 EP, egal wer das Abenteuer gewonnen hat. Diesen EP erhalten sie **zusätzlich** zu den im Quest-Handbuch aufgeführten Belohnungen. Außerdem dürfen die Helden, wenn sie ein Abenteuer gewonnen haben, 1 Karte vom aktuellen Marktkartenstapel ziehen und einem beliebigen Helden geben. Hat der Overlord das Abenteuer gewonnen, erhält er 1 zusätzlichen EP.



An Mutullih, den Propst von Greyhaven,
und an das Dekanat,

Seid begrüßt,

Angesichts der jüngsten Ereignisse dünkt es mich ratsam, Euch vom Zustand des Schlosses unseres verstorbenen Freunden und Kollegen Ysindrus zu berichten. Auch wenn es außerhalb meiner Zuständigkeit liegt, beschäftigt das Schloss meine Garnison fortwährend. So kam es in den letzten Wochen zu einer erschreckenden Häufung von Unfällen und Übergriffen rund um diverse wundersame Artefakte. Ich kann nur vermuten, dass diese Gegenstände aus dem alten Schloss entwendet und verhökert worden sind. Das ist jedoch nicht meine größte Sorge.

Mir sind Geschichten von finsternen Spukgestalten zu Gehör gekommen. Man sagt, ein widernatürlicher Wächter habe sich im Schloss erhoben und mache sich die Seelen derer, die er tötet, untertan. Die törichten Banditen schreckt dies jedoch nicht ab. Sie scharen sich weiterhin in den umliegenden Wäldern. Wenn sie ihre Zahl groß genug wähnen, plündern sie das Schloss und teilen die Beute unter denen, die heil zurückkehren. Dreimesser-Ollen, der Euch nicht unbekannt sein dürfte, ist ihr Anführer.

Es scheint mir eindeutig, was zu tun ist. Wenn das Schloss nicht befriedet werden kann, muss es zerstört werden. Wahrlich kein leichtes Unterfangen. Grässliche Monster und finstere Gestalten scharen sich um das Gemäuer. Schickt Eure Besten, und schickt sie geschwind. Und mögen die Götter ihnen beistehen.

—Dante Internus, Dritter Hofmarschall von Westmire



CREDITS

Autor der Erweiterung: Nathan I. Hajek

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

Produktion: Jason Walden

Texte: Justin Kemppainen und Daniel Lovat Clark

Redaktion & Lektorat: Brendan Weiskotten

Grafikdesign: Christopher Hosch

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Alex Aparin, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Simon Eckert, David Griffith, David Kegg und Frank Walls

Artwork-Management: Andy Christensen

Produktionsleitung: Eric Knight

Leitender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Samuel Bailey, Dane Beltrami, Pippin Brown und Nikki Valens

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Layout und grafische Bearbeitung: Marco Reinartz und Fiona Carey

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Oliver Kutsch, Linus Janßen und Yvonne Distelkämper

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

Heidelberger
Spieleverlag



© 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. **Inhalt kann von der Abbildung abweichen.** Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



DESCENT:® DIE REISE INS DUNKEL ZWEITE EDITION QUEST VAULT™



EIN ONLINE-TOOL
ZUM ERSTELLEN UND TEILEN DEINER EIGENEN QUESTS



www.DescentQuestVault.com

BESCHREIBUNG DER MONSTER



Banditen: Diese üblen Gesellen sind in allen Ecken Terrinoths zu finden. Sie rauben, weil sie es mögen, sie weiden sich am Unglück Anderer und ihr einziger Kummer ist, wie anstrengend das alles ist. Sie sind wohl ein unvermeidliches Abfallprodukt der Zivilisation und es obliegt den Helden einer jeden Generation, diese Schurken in ihre Schranken zu weisen.



Geister: Beim Anblick dieser grauenhaften Erscheinungen fliehen selbst die tapfersten Recken. Es ist jedoch nicht ihr Äußeres, das dieses Grauen verursacht, sondern die Angst vor ihrem Schrei. Wer ihn hört, so sagt man, ist dem Tode geweiht.

BESCHREIBUNG DER CHARAKTERE

HELDEN

Alys Raine: Mit acht Jahren hatte Alys bereits das Große Gesetzbuch lückenlos aus dem Gedächtnis rezitiert und angefangen die Sieben Verträge auswendig zu lernen. Stets zog sie das Lesen und Lernen den langwierigen Kampfübungen vor, und nur ihr Traum, einmal Seneschall zu werden, hielt sie bei der Stange. Inzwischen lässt der bloße Name Alys Raine den Missetätern in ganz Terrinoth einen Schrecken in die Glieder fahren. Als Seneschall der Zitadelle und somit Meisterin der Feder und des Schwertes sorgt sie, wo immer nötig, für Recht und Ordnung. Ihr Amt macht sie de facto zum Richter, Geschworenen und Henker, und sie tut ihre Pflicht mit Leidenschaft und Eifer.

Thaiden Nebelspitze: Thaiden hat ein Talent, Dinge zu finden, die Anderen verborgen bleiben. Er führte seinen Clan durch die Klamm der Vergessenen, rettete seine Geliebte aus der Grauen



Einöde, fand die Hutnadel seiner Großmutter in einem riesigen Heuhaufen ... so sagt man jedenfalls. Nie hätte er gedacht, dass er einmal seine Fähigkeiten brauchen würde, um den Tod seiner Sippe zu rächen. Doch die Mörder wurden nie gefunden und so nahm Thaiden die Suche selbst in die Hand. Er spricht nie über den Ausgang dieser Suche und auch nicht darüber, was er mit den Schuldigen tat.

Wer ihn fragt, erntet nur einen finsternen Blick, bevor Thaiden das Gespräch wieder auf die aktuelle Mission lenkt.



HAUPTMANN

Skarn: Eines Tages werden Gelehrte sich über Wesen und Herkunft Skarns streiten. Viele glauben, dass er ungewollt entstand, dass das unfertige Konstrukt nach Ysindrus' Tod dessen Lebensenergie und Magie aufsog.

Andere behaupten, er hätte schon immer existiert und über das Schloss gewacht, schon bevor Ysindrus einzog. Wieder Andere geben den Raben die Schuld. Sie hätten ihrem alten Herren nachgetrauert und sich nach seinem Tod einen neuen geschaffen.

Wer auch immer Recht hat, alle sind sich einig, dass Skarn zerstört werden muss. Ganz gleich, ob wütendes, machthungriges Monster oder traurige Seele auf einsamer Mission, Skarn droht mächtiger zu werden, als zugelassen werden darf.

ZWEITE EDITION

KAMPAGNENBOGEN

„Wenn ein Zauberer stirbt, geschehen seltsame Dinge. Seine Erinnerungen und Wünsche hallen wider; seine Macht verpufft nicht einfach, sondern fährt in die Welt um ihn herum. Wenn dieses Wesen, Skarn wird es genannt, durch Ysindrus' Tod entstanden ist und sich die Macht der alten Artefakte aneignen kann ... dann fürchte ich um uns alle.“



Herzensangelegenheit

Zur falschen Zeit
am falschen Ort

Tief unterm Schloss



Kurz vor Sonnenuntergang erklimmt ihr die Grundstücksmauer, während die Berge lange Schatten über das Anwesen werfen. Dunkler Nebel umgibt das Schloss in der Ferne und die wuchernden Hecken und Sträucher lassen euch nur mühsam vorankommen. Düstere Gestalten beobachten euch aus den Fenstern, doch ihr nähert euch unerschrocken, stößt die Tür auf und betretet das dunkle Schloss.

Ihr gelangt schließlich in einen kleinen Raum mit nur einer Tür. Eine Leiter führt zehn Meter hinauf durch ein Loch in der Decke. Vorsichtig klettert ihr hoch.

Auf dem Rabenschlag ist es stickig und still. Als ihr in die Dunkelheit blickt, bemerkt ihr, dass ihr nicht allein seid. Tausende glänzender Augen starren euch aus allen Richtungen an, wachsam und ängstlich zugleich. Nach einem langen Augenblick wendet ihr euch wieder der Falltür zu – die plötzlich zuschlägt.

Chaos bricht aus. Das Gewirr schlagender Flügel und die schrillen, angsterfüllten Schreie überwäligen euch. Gefangen in der schwarzen Federwolke werdet ihr hierhin und dorthin geschleudert. Da lässt ein tiefes, mechanisches Grollen den Boden erzittern, woraufhin die Raben zu den geborstenen Fenstern hinaus strömen. Mit den Armen schirmt ihr eure Gesichter vor den wirbelnden Klauen ab und seht so den mechanischen Koloss nicht, der plötzlich aus der Dunkelheit hervorspringt.

MONSTER

Skarn. Geister. Banditen.

AUFBAU

Die Geister werden möglichst gleichmäßig auf den Stall und das Wasserloch verteilt. Die Banditen werden auf den Zerstörten Torbogen gestellt. Skarn wird wie eingezeichnet auf den Rabenschlag gestellt.

Jeder Held stellt seine Figur auf ein leeres Nachbarfeld Skarns.

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

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Nach dem Aufbau legt jeder Held eine -Probe ab. Jeder Held, dessen Probe misslingt, wird ein Mal von Skarn angegriffen (ohne Peitscharme).

Skarn kann pro Runde höchstens 1 Bewegungsaktion ausführen. Skarn kann über den Ausgang den Spielplan verlassen.

Die verriegelten Türen können nicht normal geöffnet werden. Als Aktion kann eine Figur auf einem Nachbarfeld einer verriegelten Tür eine - oder -Probe ablegen. Wenn sie gelingt, nimmt ihr Spieler die verriegelte Tür vom Spielplan.

BEENGTER RAUM

Solange Skarn auf dem Rabenschlag ist, erhalten seine Angriffe:

☞☞: Wähle nach diesem Angriff 1 Helden, der durch diesen Angriff erlitten hat. Stelle den Helden (bzw. seinen Heldenmarker, wenn er niedergestreckt wurde) auf einen Sims. Würf dann 2 rote Machtwürfel. Der Held erleidet die gewürfelten .

Als Aktion kann ein Held auf dem Rabenschlag aus dem Fenster springen. Dazu stellt sein Spieler die Figur auf einen Sims. Dann wirft er 1 roten Machtwürfel und erleidet die gewürfelten .

Wenn zum ersten Mal ein Held auf einen Sims gestellt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Glas splittert in alle Richtungen, als du durch das Fenster fliegst. Du rollst das Dach herunter und stürzt über die Traufe. Gerade noch kannst du dich auf einen Fenstersims retten und so das Schlimmste verhindern.

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Figur auf einen Sims stellen müsste, der besetzt ist, stellt er die Figur auf das nächste leere Nachbarfeld dieses Simses.

BRUCHLANDUNG

Wenn Skarn auf dem Rabenschlag seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird er nicht besiegt, sondern von den Helden auf einen Sims ihrer Wahl gestellt. Dann gewinnt Skarn dreimal so viele zurück, wie Helden mitspielen, und wird betäubt. Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Als der Wächter auf dem Boden aufschlägt, zerbricht er krachend. Nachdem die letzten Teile zur Ruhe gekommen sind, herrscht eine unheimliche Stille über dem Schloss. Da landet ein einsamer Rabe in Skarns Überresten und hackt nach einer leuchtenden Kugel.

Schon rollen die übrigen Teile wieder aufeinander zu. Aus dem Nichts umschwirrt ein Schwarm Raben den Trümmerhaufen und im Nu haben sie Skarn wieder vollständig zusammengesetzt. Wild fuchtelnd erhebt sich das Monstrum und strebt auf den alten Torbogen zu.

Wenn Skarn am Ende des Overlordzuges auf dem Rabenschlag ist, aber keine Helden dort sind, nimmt der Overlord Skarn vom Spielplan und stellt ihn auf einen beliebigen Sims.

VERSTÄRKUNG

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

SIEGBEDINGUNGEN

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

Stück für Stück zerschlagt ihr den tobenden Koloss. Er wird langsamer und bleibt schließlich reglos liegen. Mit einem letzten markerschütternden Brüllen erstirbt seine Energie.

Sein Brustkorb hebt und senkt sich, als ringe er nach Luft. Ihm entfährt ein leises Knarren und Klicken. Da stößt ein Rabe herab und greift eine leuchtende Kugel aus seiner Brust. Sein übriger Körper zerfällt sofort in tausend kleine Teile.

Ihr zertrümmert, was ihr könnt, vergrabt einige der größeren Stücke unter den Hecken am Wegesrand und packt ein großes Buch und ein paar andere wertvoll erscheinende Dinge in eure Taschen. In den Bäumen über euch sammeln sich die Raben und krächzen erbost. Die Kakophonie ihrer Stimmen und das wilde Schlagen ihrer Flügel geben euch ein mulmiges Gefühl.

Als ihr das Grundstück schon hinter euch gelassen habt, seht ihr eine massige Gestalt gen Osten ziehen. Ihr mögt einzelne Bestandteile seines Körpers bei euch tragen, doch Skarn ist wiedererwacht und verschwindet zwischen den Bäumen.

Die Helden haben gewonnen!

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

Ein Schwall erboster Raben stürzt auf euch herab; sie hacken nach euren Augen und greifen nach losen Gegenständen. Ihr duckt euch an eine Mauer und müsst zerknirscht mit ansehen, wie Skarn sich aus dem Staub macht.

Er blickt sich noch einmal zu euch um. Seine Beine scharren über den Boden und er zittert, als wolle er auf euch zu stürmen. Doch er wendet sich ab und sprintet nach Osten davon, während ein neuer Schwarm Raben euch umringt.

Sie lassen nicht von euch ab, bis ihr das Anwesen weit hinter euch gelassen habt. Einige sogar kreisen unablässig über euch, während ihr euch auf den Weg zurück zum Schloss macht, um herauszufinden, wohin Skarn geflohen ist.

Der Overlord hat gewonnen!

BELohnUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Buch der Sterne“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Foliant der Fünf Lügen“.

Wenn Skarn vom Rabenschlag genommen wurde, weil keine Helden mehr dort waren, erhält der Overlord die Overlordkarte „Ungebrochen“.

In jedem Fall kommt die Zusatzabenteuerkarte „Herzensangelegenheit“ ins Spiel.



AUSGANG

SIMS



73A
ZERSTÖRTER TORBOGEN

SKARN



12A WASSERLOCH

72A STALL

75B
RABEN-
SCHLAG

Still liegt das Schloss in der Abendsonne. Vereinzelt hört ihr einen Raben krächzen. Ihr sucht das Gelände ringsum nach Anzeichen von Skarn ab. Seine massige Gestalt hat eine unübersehbare Spur im Unterholz hinterlassen, doch kommt ihr nur schwerlich voran. Ihr kämpft euch im Zickzack durch das Dickicht und verlauft euch mehrmals fast.

Doch die Spur aus Splittern, Trümmern und Stofffetzen führt euch stetig nach Süden. Als das Zwielicht eure Suche schon behindert, hört ihr lautes Grölen und seht den Schein mehrerer Lagerfeuer durch die Bäume. Ihr erklimmt eine alte Mauer und erblickt ein Banditenlager. Zwischen den Zelten verstreut liegen zahlreiche wertvolle Gegenstände, die ohne Zweifel aus dem Schloss stammen. Männer stolpern lallend über die Lichtung und feiern ihren neu gewonnenen Reichtum. Doch auch wenn sie angetrunken sind, könnt ihr es unmöglich mit dem gesamten Lager aufnehmen.

Da erklingt ein tiefes, mechanisches Grollen und Skarn bricht aus dem Dickicht in die Lichtung. Den Aufruhr wollt ihr nutzen, um euch ein paar gestohlene Schätze zu sichern. Ihr springt von der Mauer und stürmt auf ein Zelt zu, das einladend offen steht. Doch auf halbem Weg gibt der Boden unter euch nach. Ihr stolpert und springt zur Seite, um nicht in die Grube zu stürzen, die sich unter euch auf tut. Begeisterungsrufe steigen im ganzen Lager auf. Hastig rappelt ihr euch auf, während die ersten Banditen schon auf euch eindringen.

MONSTER

Skarn. Banditen. Geister. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Jeder Held legt eine -Probe ab. Der Overlord darf 1 Helden, dessen Probe misslingt, auf die Spießgrube stellen. Jeder andere Held stellt seine Figur auf die Alte Mauer.

Skarn wird auf den Ausgang gestellt. Die Banditen werden auf die Alte Mauer gestellt. Die offene Gruppe wird auf das Banditenlager gestellt. Die Geister werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 grüner, 2 weiße, 4 rote und 4 blaue Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet ausgelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Die Marker stellen Beutehaufen dar.

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

SONDERREGELN

Figuren auf der Alten Mauer und der Spießgrube können bei Angriffen gegen Figuren auf der Alten Mauer und der Spießgrube Sichtlinie und Reichweite ignorieren. Als Aktion kann eine Figur auf der Alten Mauer in die Spießgrube springen: Dazu nimmt ihr Spieler sie vom Spielplan und stellt sie auf ein leeres Feld der Spießgrube. Als Aktion kann ein Bandit in der Spießgrube auf die Alte Mauer klettern. Dazu nimmt der Overlord ihn vom Spielplan und stellt ihn auf ein leeres Feld der Alten Mauer.

NICHTS WIE WEG

Als Aktion kann ein Held auf der Spießgrube eine - oder -Probe ablegen. Die Probe ist pro Bandit auf der Alten Mauer oder Spießgrube um 1 schwerer. Wenn sie gelingt, darf der Spieler seine Heldenfigur vom Spielplan nehmen und auf ein leeres Feld der Alten Mauer stellen.

Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, hat er die Strickleiter gefunden. Er legt den Marker auf seinen Heldenbogen. Er hat jetzt die Strickleiter. Steht der Held mit der Strickleiter auf der Alten Mauer oder der Spießgrube, kann ein Held auf der Spießgrube als Aktion hinausklettern: Dazu nimmt sein Spieler ihn vom Spielplan und stellt ihn auf ein leeres Feld der Alten Mauer.

ALLES, WAS GLÄNZT ...

Als Aktion kann ein Held, Skarn oder ein Geist 1 Beutehaufen auf einem Nachbarfeld aufnehmen. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Chaos bricht im Lager aus. Skarn greift sich einen Haufen Schätze und stopft sie in seinen Brustkorb. Die Banditen geraten in Rage und greifen sich sogar untereinander an. Wenn ihr mehr als nur einen Schrecken davontragen wollt, solltet ihr auch schnell ein paar Kostbarkeiten auf sammeln.

Skarn und die Helden können beliebig viele Beutehaufen tragen, Geister nur je 1 gleichzeitig. Ein Spieler darf sich jederzeit die Beutehaufen ansehen, die seine Figuren tragen.

Wird eine Figur, die mindestens 1 Beutehaufen trägt, besiegt oder aus irgendeinem Grund vom Spielplan genommen, mischt ihr Spieler ihre Beutehaufen verdeckt und legt sie auf beliebige Nachbarfelder der Figur. Auf jedem Feld darf höchstens 1 solcher Marker liegen.

Eine Figur, die mindestens 1 Beutehaufen trägt, kann über den Ausgang den Spielplan verlassen. Tut sie das, legt ihr Spieler die Beutehaufen, die sie trug, verdeckt vor sich ab. Helden, die den Spielplan so verlassen, können ihn nicht wieder betreten. Jeder Spieler darf sich jederzeit die Beutehaufen vor sich ansehen.

Wenn Skarn den Spielplan verlässt, stellt der Overlord ihn zu Beginn seines nächsten Zuges auf den Ausgang.

Beutehaufen sind je nach Farbe des Markers unterschiedlich viel wert:

- **Blau:** 0 Punkte
- **Rot:** 1 Punkt
- **Weiß:** 2 Punkte
- **Grün:** 3 Punkte

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Banditen auf die Alte Mauer, die Spießgrube oder den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten). Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Geist auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald die Helden Beutehaufen im Wert von mindestens 6 Punkten vor sich liegen haben, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr hechtet ins Unterholz und kriecht davon. Neben euch kracht ein Tisch gegen einen Baum. Ihr dreht euch um und seht, wie Skarn euch anfunktelt, während eine Wolke aus Raben ihn umschwirrt. Enger und enger fliegen sie um ihn, bis sie schließlich auseinanderfliegen.

Von Skarn bleibt keine Spur.

Ihr hört den Anführer der Banditen, Dreimesser-Ollen, brüllen. Er schart seine letzten Mannen um sich, um euch zu jagen.

Die schweren Schätze unterm Arm rennt ihr so schnell ihr könnt davon. Nach einer Weile lässt der Lärm eurer Verfolger nach, und ihr traut euch, unter einem Strauch Rast zu machen, um eure Beute zu begutachten.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord Beutehaufen im Wert von mindestens 6 Punkten vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

„Das sollt ihr büßen, ihr selbstgerechter Abschaum!“ Dreimesser-Ollen, der Anführer der Banditen, brüllt euch von der anderen Seite des Lagers an. Er hat eine kleine Gruppe Banditen um sich geschart, doch das hat Skarn nicht davon abhalten können, nach Belieben im Lager zu wüten.

Geisterhafte Gestalten schweben an euch vorbei und tragen Berge an Schätzen zurück zum Schloss. Die Zweige über euch füllen sich mit Raben, die sich auf jeden stürzen, der eine Hand nach den herumliegenden Schätzen ausstreckt.

Das Letzte, was ihr seht, ist, wie Dreimesser-Ollen sich auf Skarn stürzt und seine Hand tief in Skarns Brustkorb versenkt. Dann tauchen beide in einer Wolke aus Raben unter. Als sich die Wolke auflöst, sind beide verschwunden. Nur die Raben starren euch noch finster nach.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Stein des Rumtreibers“.

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

Wenn ein Held auf der Spießgrube niedergestreckt wurde, erhält der Overlord die Overlordkarte „Völlig am Boden“.

In jedem Fall kommt die Zusatzabenteuerkarte „Zur falschen Zeit am falschen Ort“ ins Spiel.



STRICKLEITER



4A ALTE MAUER

0 PUNKTE



1 PUNKT



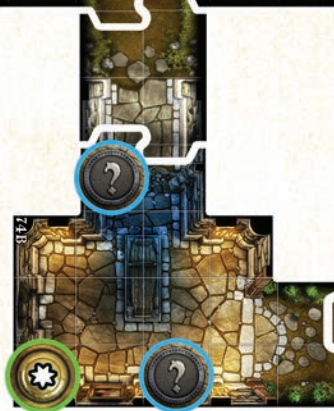
2 PUNKTE



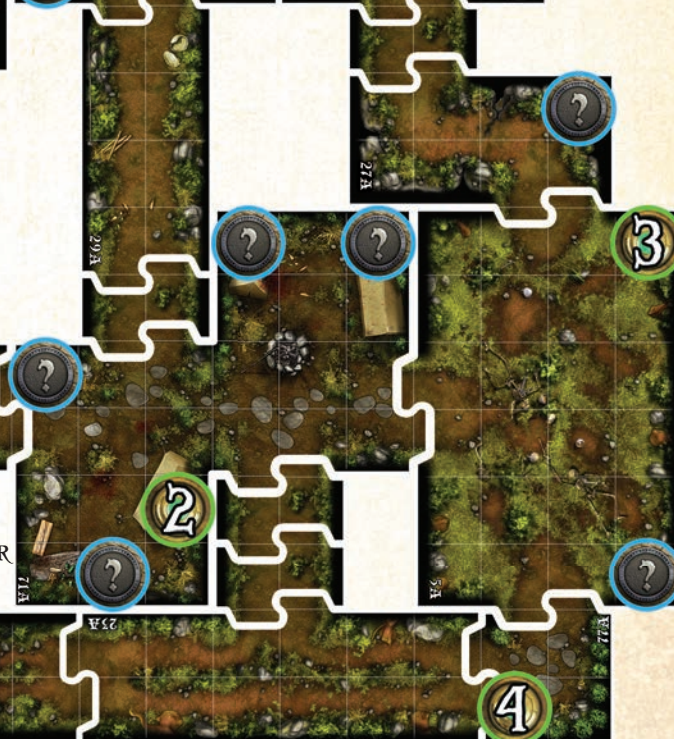
3 PUNKTE



BEUTEHAUFEN



71A
BANDITENLAGER



SKARN

AUSGANG





Die Arme schützend vor dem Gesicht stürmt ihr durch die nächste Hecke. Ihr habt Skarn durch das gesamte Anwesen gejagt und sein Tempo scheint endlich nachzulassen. Stücke des Schlosses und kleine Kristallfragmente bröckeln von ihm ab, als ihm euer nächster Angriff trifft.

Er stolpert um eine Ecke des Gebäudes. Ihr zuckt zusammen, als ihr einen neuen Schwarm Raben hinter euch herannahen hört. Die schwarze, klauenbewehrte Federwolke schwirrt diesmal sehr tief heran. Ihr springt so hoch ihr könnt, um den messerscharfen Schnäbeln und Krallen zu entgehen. Um die nächste Ecke seht ihr, wie Skarn die Kellertür durchbricht und mit ein paar Raben im Inneren verschwindet.

Während ihr auf die Türöffnung zusprintet, hört ihr das Schwirren von Dolchen, die sich dicht um euch herum in den Türrahmen bohren. „Das Schloss gehört uns!“, ruft ein Bandit hinter euch. Ihr schenkt ihm keine Beachtung und taucht in die Dunkelheit des Schlosskellers ein.

MONSTER

Skarn. Geister. Banditen.

1 offene Gruppe (keine großen Monster).

AUFBAU

Die Geister werden auf den Keller gestellt. Die offene Gruppe wird möglichst gleichmäßig auf den Stall, die Grabstätte und den Magiersaal verteilt. Skarn wird wie eingezeichnet aufgestellt. Die Banditen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

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

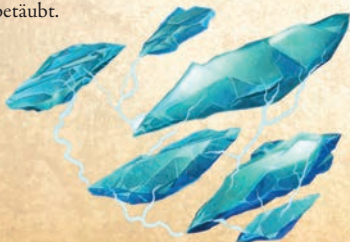
4 Aufgabenmarker werden verdeckt wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Bannscherben dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Sämtliche Türen können nicht normal geöffnet oder geschlossen werden. Ein Held kann auf einem Nachbarfeld einer verriegelten Tür eine Aktion „Tür öffnen oder schließen“ ausführen, um eine ☞-Probe abzulegen. Wenn sie gelingt, nimmt ihr Spieler die verriegelte Tür vom Spielplan.

Wenn Skarn seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er nicht besiegt. 1 Erschöpfungsmarker wird auf seine Figur gelegt, um anzuzeigen, dass er bewusstlos ist. Solange Skarn bewusstlos ist, blockiert er weder Bewegung noch Sichtlinie und kann nicht aktiviert werden. Zu Beginn des nächsten Overlord-zuges gewinnt Skarn seine halbe Lebenskraft an ♥ zurück und ist betäubt.



VERWUNSCHENE TÜREN

Jeder nicht verriegelten Tür ist ein Attribut zugewiesen:

- Rot: ☞
- Grün: ☞
- Blau: ☞
- Weiß: ☞

Auf einem Nachbarfeld einer solchen Tür kann ein Held 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine Attributprobe nach Wahl des Overlords abzulegen. Das der Tür farblich zugewiesene Attribut kann der Overlord jedoch nicht wählen. Wenn die Probe gelingt, darf der Held seine Figur auf ein Feld stellen, das so nah wie möglich an einer beliebigen, nicht versiegelten Tür liegt. Wenn die Probe misslingt, wird der Held auf den Aufgabenmarker gestellt, der zum Attribut der Probe passt. Wenn eine solche Probe zum ersten Mal misslingt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Du stürmst durch die Tür, findest dich aber nicht da wieder, wohin du wolltest. Du drehst dich um und siehst keine Tür ... nur glühende Augen, die dich wachsam beobachten. Das Schloss hat sich offenbar gegen euch verschworen.

Auf einem Nachbarfeld einer nicht verriegelten Tür kann ein Monster 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf das nächste leere Feld auf der anderen Seite der Tür gestellt zu werden.

ZAUBERHAFTER NACHHALL

Als Aktion kann Skarn auf einem Nachbarfeld eines Zauberresiduums dieses absorbieren. Zur Erinnerung wird ein Erschöpfungsmarker auf den Aufgabenmarker gelegt. Dann nimmt der Overlord die entsprechende Tür vom Spielplan. Wenn Skarn alle vier Zauberresiduen absorbiert hat, kann er über den Eingang den Spielplan verlassen. Wenn Skarn das erste Zauberresiduum absorbiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Skarn streckt die Arme in Richtung der wirbelnden Energie aus, die aus einem schwarz glühenden Spalt in der Wand dringt. Er reckt sich auf und wird sichtbar stärker. Das Zauberresiduum ist verschwunden. Skarn saugt sich mit magischer Energie voll.

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld einer Bannscherbe diese aufnehmen. Helden können Bannscherben wie Marktkarten untereinander weitergeben. Wird ein Held, der mindestens 1 Bannscherbe trägt, niedergestreckt, legt sein Spieler die Bannscherben auf beliebige Nachbarfelder des Helden. Auf jedem Feld darf höchstens 1 solcher Marker liegen. Wenn zum ersten Mal ein Held eine Bannscherbe aufnimmt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Du hebst den großen, funkelnden Stein auf. Er leuchtet blau und aus seinem Inneren dringen rote Blitze. Das Schloss zittert und knarzt erbost – da erkennst du die Macht dieser Steine. Nicht nur werden sie das Schloss befrieden; wenn sie zusammenwirken, kann Skarn im Schloss gebannt werden.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Banditen auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten). Am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Geist auf ein leeres Nachbarfeld Skarns stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

Sobald ein Held alle 4 Bannscherben trägt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Du drückst die Scherben des Bannsteins zusammen, während Skarn zum Ausgang stürmt. Du spürst, wie das Schloss sich wehrt, um die Erhaltung seiner Essenz ringt. Du erlebst seine Erinnerungen, du spürst seine Einsamkeit seit Ysindrus Tod und teilst seine Liebe für Raben, du kochst vor Wut über die plündernden Banditen, du erkennst seinen Plan, gemeinsam mit Skarn immer mehr Macht anzusammeln. Dann ist es vorbei. Ob es für immer verschwunden ist oder nur schlummert, weißt du nicht, aber der Wille des Schlosses ist gebrochen.

Skarns Körper zerbricht beinahe, als er vor die Kellertür prallt, die ihm vor der Nase zuschlägt. Er macht kehrt und hält vor Wut bebend auf euch zu. Als er den Stein in deiner Hand erblickt, geht er zum Angriff über.

Er kämpft ohne Rücksicht auf Verluste, jeder Hieb von einer Wut getrieben, die eure vereinten Kräfte beinahe übersteigt. Mehr als ein Mal müsst ihr euch zurückziehen, als Skarn die Wände um euch herum zum Einsturz bringt. Mit der Zeit lässt er nach. Offenbar kann er den Ansturm nicht aufrechterhalten.

Er reißt sich von euch los und stützt sich mit seinem verbleibenden Arm an der Wand ab. Ihr rückt vor, bereit ihm den Garaus zu machen. Da zieht er eine leuchtende Kugel aus seinem Brustkorb hervor, die sich schimmernd in seiner Hand dreht. Mit einem traurigen Seufzer reckt er sie empor und mit einem Lichtblitz ist sie verschwunden.

Skarn bricht zusammen, sein Körper nur noch ein Haufen Gerümpel.

Die Helden haben gewonnen!

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

Skarn stürmt zur Kellertür hinaus, dreht sich aber noch ein letztes Mal zu euch um. Er reckt beide Arme empor und die Bannscherben schießen aus euren Händen auf ihn zu. Sein Körper erzittert, als er sie in seinen Brustkorb steckt. Schwarze Funken laufen um seinen Körper und um seine Füße lodern dunkle Flammen auf.

Sein Körper windet sich und ein mechanisches Stöhnen jagt durch die Luft. Er starrt euch unentwegt an, während sein Körper sich in einen Haufen Gerümpel auflöst. Er stößt ein Brüllen aus, das sich zu einem tiefen Summen wandelt, welches von scharfem Knacken unterbrochen wird, als Skarn in tausend Teile zerspringt.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Scherben des Ysindrus“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Scherben des Ysindrus“.

Wenn Skarn nicht bewusstlos geschlagen wurde, erhält der Overlord die Overlordkarte „Endlose Vorräte“.

In jedem Fall kommt die Zusatzabenteuerkarte „Tief unterm Schloss“ ins Spiel.

SKARN



70B KELLER

EINGANG

73B
MAGIERSAAL

72A STALL

74B GRABSTÄTTE

BANNSCHERBE

ZAUBERRESIDUEN





Zwei Wochen ist es her, dass ihr das Schloss verlassen habt. Von den Außenmauern bis zu den Geheimgängen im Inneren habt ihr alles nach Hinweisen auf Skarns Rückkehr durchsucht. Ihr habt bis zum letzten vertretbaren Moment gewartet, aber es könnte Jahre dauern, bis sich der Koloss wieder zeigt. Im Vertrauen darauf, nötigenfalls rechtzeitig wieder zur Stelle zu sein, seid ihr erst einmal anderen Dingen nachgegangen.

An diesem Morgen seid ihr vom Flügelschlagen und Krächzen tausender Raben geweckt worden. Im Nu war euch klar, wohin sie unterwegs waren.

Als ihr zum Schloss hastet, seht ihr eine Schar Banditen, die auf dasselbe Ziel zustrebt wie ihr. Der Anführer hält eine leuchtende Kugel in der Hand. Ihr wisst nicht, was sie genau vorhaben, aber ihr Ziel scheint klar: die Wiedererweckung des Wächters.

Sie erreichen das Tor kurz vor euch. Und so beginnt die Schlacht um das Herz des Schlosses.

MONSTER

Skarn. Banditen. Geister. 3 offene Gruppen (jede davon muss mindestens 1 Elite-Monster haben)

AUFBAU

Die Geister werden auf die Gruft gestellt. Die Banditen werden auf das Lager gestellt. 1 offene Gruppe wird auf den Friedhof gestellt, 1 auf den Speisesaal und 1 auf die Höhle. Skarn wird zu Beginn noch nicht aufgestellt.

1 Erschöpfungsmarker wird neben jede Tür gelegt. Dies zeigt an, dass die Tür noch versiegelt ist.

Der Overlord legt 3 verdeckte Aufgabenmarker vor sich ab. Sie stellen Skarns Machtsteine dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Versiegelte Türen können nicht normal geöffnet werden. Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Alle zwei Runden (also wenn 2, 4, 6, 8 Erschöpfungsmarker vor ihm liegen) kann er in seinem Zug einen Erschöpfungsmarker neben einer Tür entfernen. Diese Tür ist dann nicht mehr versiegelt und kann normal geöffnet und geschlossen werden.

Wenn Skarn sich zu Beginn eines Overlordzuges im Keller befindet, deckt der Overlord 1 Aufgabenmarker vor sich auf. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Dem bebenden Wächter entfährt ein tiefes Grollen, das schnell zu einem Brüllen anwächst. Die Monster um ihn herum stoßen Siegeschreie aus. Denn Skarn saugt magische Energie auf.

VERSTÄRKUNG

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

Wenn am Ende eines Overlordzuges Skarn nicht auf dem Spielplan ist und mindestens 1 Elite-Monster im Keller ist, kann der Overlord Skarn mit 1 verbleibenden Lebenspunkt in den Keller stellen. Dann gewinnt Skarn pro Elite-Monster-Typ im Keller so viele ♥ zurück, wie Helden mitspielen. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ihr wisst nicht, wie das Schloss sie gerufen hat, aber Horden abscheulicher Kreaturen strömen von überall heran. Als die vorderste einen großen, glitzernden Kristall in den Tümpel im Schlosskeller wirft, stöhnt und schwillt das Schloss vor Freude an.

Von dort, wo der Kristall ins Wasser traf, tauchen plötzlich Raben auf. Die schimmernde Flüssigkeit erhebt sich und umringt die Vögel. Ein Energieblitz und ein lautes Krachen erfüllen die Luft. Da steht Skarn vor euch. Er ist geschwächt und orientierungslos, aber er kommt rasch wieder zu Sinnen. Ihr dürft nicht zulassen, dass er wieder erstarkt.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn weder Skarn noch irgendein Elite-Monster auf dem Spielplan sind oder am Ende des Overlordzuges 10 Erschöpfungsmarker vor dem Overlord liegen, liest er folgenden Text vor:

Der Kampfeslärm und die Schreie der Gefallenen verstummen langsam rings um euch. Skarn steht noch, aber nur gerade so. Er schlurft auf die Kellertür zu, doch ihr schneidet ihm dem Weg ab. Er wendet sich um, auf der Suche nach einem anderen Ausgang. Als er keinen findet, stöhnt er schwermütig und weicht in eine Ecke zurück.

Die Energie, die ihn erfüllte, verlässt ihn langsam und Teile seiner Außenhülle fallen eins nach dem anderen zu Boden. Er reißt sich das Herz aus der Brust und hält es nah vor sein Gesicht. Die wirbelnde Kugel wirft hypnotisches Licht auf die Wände, während Skarn tief in ihr Inneres blickt. Stille breitet sich aus und der Koloss starrt weiter in die Kugel, während sein Körper langsam zerfällt. Ein letzter Seufzer geht in ein dumpfes Stöhnen über, wie der letzte Lebenshauch eines gefallenen Kriegers. Seine Gestalt löst sich auf, und die Kugel fällt zu Boden, über den sie mit hellem Klang rollt.

Lange starrt ihr die Szene an, gefesselt vom Lichterspiel der wirbelnden Energie. Raben sitzen entlang der Mauer und in der Kellertür. Zum ersten Mal jedoch sind sie völlig still. Teilnahmslos sehen sie zu, wie ihr das Herz aufhebt und hinaus ins Sonnenlicht schreitet.

Der Wächter ist besiegt. Das Schloss ruht in Frieden.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle 3 Machtsteine Skarns aufgedeckt sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Skarn stößt ein tiefes, höhnisches Lachen aus. Die Wände verschieben sich und plötzlich gibt es keinen Ausgang mehr.

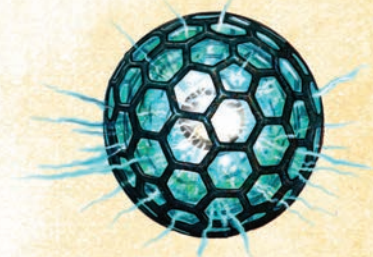
Wieder greift ihr Skarn an, doch er wirft euch mit einem einzigen Hieb zurück. Der Wächter rammt eine Faust in den Kellerboden und reißt Planken und Steine an sich, mit denen er seine Größe fast verdoppelt.

Eine Welle schwarzer Energie durchfährt ihn und mit einem gezielten Schlag lässt er die Steindecke auf euch krachen. Ihr liegt gefangen unter den Trümmern und erstickt beinahe. Ihr hört, wie das Schloss in einem lauten Getöse anfängt einzustürzen. Kurz bevor ihr das Bewusstsein verliert, wird eine gewaltige Steinplatte über euch hochgenommen.

Über euch erblickt ihr Skarn, der sich jetzt räumweise Material einverleibt. Er wächst so rasant, dass er euch unbemerkt befreit hat. So schnell ihr könnt, schleppt ihr euch aus dem einstürzenden Schloss. Als ihr das Vordertor erreicht habt, überragt Skarn bereits den Dachfirst. Die Luft ist voller Raben. Schwarze Energiestrahlen entfahren seinem Körper und schlagen nach den umstehenden Bäumen. Einen Moment lang starrt ihr wie angewurzelt, als Skarn das gesamte Anwesen verschlingt.

Der Wächter ist wiedererwacht, und seine Macht ist euch im wahrsten Sinne über den Kopf gewachsen.

Der Overlord hat gewonnen!



BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Das Relikt „Das Herz des Schlosses“.
- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Herzensangelegenheit“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Das Relikt „Das Herz des Schlosses“.
- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Herzensangelegenheit“.



Ein heiserer Schrei durchdringt die Luft, als ihr vor der Schlosspforte ankommt. Aus dem Rabenschlag über euch explodieren rote und schwarze Energieblitze. Ihr betretet das Schloss gerade, als eine Tür zu eurer Linken in tausend Splitter zerspringt.

Skarn torkelt in den Raum. Schwarze Energieranken strecken sich aus seinem Körper und flicken ihn mit allem, was sie zu fassen bekommen. Bevor er wieder bei voller Kraft ist, schlägt ihr auf ihn ein, und er torkelt zurück. Doch bevor ihr ihm den Garaus machen könnt, rappelt er sich auf – bereits voll wiederhergestellt. Wieder gellt ein Schrei vom Rabenschlag – das klingt nach Ollen.

Was auch immer da los ist, Ollen scheint mit Skarns Heilung zusammenzuhängen. Ihr müsst schnell zum Rabenschlag hinaufgelangen. Ihr wagt euch nicht vorzustellen, was passiert, wenn Ollen unter dem Einfluss des Schlosses stirbt.

MONSTER

Skarn. Banditen. Höhlenspinnen. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Skarn wird wie eingezeichnet auf den Dienstbotenflügel gestellt. Der Elite-Bandit (Ollen) wird wie eingezeichnet auf den Rabenschlag gestellt. Die normalen Banditen werden auf den Keller gestellt. Die offene Gruppe wird auf das Studierzimmer gestellt. Die Höhlenspinnen werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Ollen (der Elite-Bandit) hat 16 zusätzliche Lebenspunkte.

3 rote und 1 grüner Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet ausgelegt. Kein Spieler darf wissen, welcher der verdeckten Marker grün und welcher rot ist. Der grüne Aufgabenmarker ist der Geheimgang zum Rabenschlag.

1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den Rabenschlag gelegt. Er stellt das Herz des Schlosses dar.

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

SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld eines verdeckten Aufgabenmarkers diesen aufdecken. Ist es ein roter, wird er wirkungslos abgeworfen. Ist es der grüne, haben die Helden den Geheimgang gefunden.

Sie können ihn jedoch erst öffnen, wenn sie den Schlüssel gefunden 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.

Nachdem die Helden den Schlüssel gefunden haben, kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Geheimgangs als Aktion hochklettern: Dazu nimmt sein Spieler die Figur vom Spielplan und stellt sie auf ein leeres Feld des Rabenschlags.

Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Behutsam öffnest du die Tür und spähst in den Rabenschlag. In einer Hand hält Ollen einen Bannstein, in der anderen das Herz des Schlosses. Sein Körper verwelkt vor deinen Augen, während er einen widernatürlichen Schrei ausstößt. Er nutzt sich selbst als Medium zwischen den beiden Artefakten, die um die Herrschaft über Skarn und das Schloss ringen.

EIN ELEENDES HERZ

Für Skarn gelten beim Besiegt-Werden dieselben Regeln wie für Helden, er kann sich jedoch nicht aufrappeln. 1 Erschöpfungsmarker wird auf seine Figur gelegt, um anzuzeigen, dass er niedergestreckt ist.

Zu Beginn jeder seiner Aktivierungen erhält Skarn je nach seinen verbleibenden Lebenspunkten folgende Boni:

- 16 oder mehr Lebenspunkte: 1 zusätzliche Bewegungsaktion und 1 zusätzliche Angriffsaktion in seiner Aktivierung.
- 10 bis 15 Lebenspunkte: 1 zusätzliche Angriffsaktion in seiner Aktivierung.
- 9 oder weniger Lebenspunkte: Nichts.

Ollen kann sich weder bewegen noch bewegt werden und ist immun gegen alle Zustände. Wenn Ollen zu Beginn des Overlordzuges auf einem Nachbarfeld des Herzens des Schlosses steht, stellt er Skarn wieder her. Dabei gewinnt Skarn 1 ♥ mehr zurück, als Helden mitspielen, und Ollen erleidet 1 ♥ pro 2 ♥, die Skarn zurückgewinnt (abgerundet). Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein anhaltender Schrei zerreißt die Luft und plötzlich liegt das Schloss im Dunkeln. Von den Wänden rings um Skarn schießen blaue und schwarze Energieblitze und er erzittert, als sie ihn durchdringen. Es dauert nur einen kurzen Moment, da ist Skarn auch schon wiederhergestellt. Der Wächter brüllt mit neuer Kraft und stürzt sich wieder in den Kampf.

Zu Beginn jedes Overlordzuges erleidet Ollen 1 ♥. Ollen kann nur auf diese Weise und durch die Wiederherstellung Skarns ♥ erleiden. Ollen kann nur besiegt werden, indem er seinen letzten Lebenspunkt verliert.

EIN GESTOHNENES HERZ

Als Aktion kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Herzens des Schlosses eine ☼- oder ☾-Probe ablegen. Wenn die Probe gelingt, nimmt er den Marker vom Spielplan und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Wenn sie misslingt, erleidet er 4 ♥.

Als Aktion kann ein Held vom Rabenschlag runterklettern. Dazu nimmt sein Spieler die Figur und stellt sie auf ein leeres Nachbarfeld des Geheimgangs.

Ein Held, der das Herz des Schlosses trägt, kann den Spielplan über den Eingang verlassen. Helden können das Herz des Schlosses wie Marktkarten untereinander weitergeben. Wird ein Held, der das Herz des Schlosses trägt, besiegt, wird es auf sein Feld gelegt.

Wenn zu Beginn eines Overlordzuges ein Held das Herz des Schlosses trägt, erleidet dieser Held 2 ♥ und Skarn gewinnt 5 ♥ zurück.

VERSTÄRKUNG

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

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

Während ein Held das Herz des Schlosses trägt, kann der Overlord keine Verstärkung ins Spiel bringen.

SIEGBEDINGUNGEN

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

Auf der Flucht aus dem Schloss hört das Herz plötzlich auf sich zu drehen, sein Licht flackert und ein greller Blitz durchzuckt sein Inneres. Ihr hört Glas bersten und dann eine dumpfen Knall neben euch. Als eure Sicht aufklart, seht ihr, dass es Ollen ist, und er hat den Fall nicht überlebt.

Aus dem großen Fenster des Rabenschlags funkelt euch Skarn an, der sich die Brust hält. Einen Moment lang schwankt er, dann stürzt auch er aus dem Fenster. Noch bevor er aufschlägt, ist er nichts als ein fallender Haufen Gerümpel. Ohne das Herz konnte Skarn seine Existenz offenbar nicht aufrechterhalten. Oder vielleicht verlor er durch den Verlust des Herzens auch den Willen weiterzumachen. Wie dem auch sei, er ist dahin und das Schloss ruht in Frieden.

Die Helden haben gewonnen!

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

Ollen steht vor euch. Schwarze Energie schießt aus dem Herzen des Schlosses und zerrt an seinem Körper. Zitternd und schweißgebadet sinkt er auf die Knie. Noch während sein Gesicht erbleicht und seine Augen glasig werden, erhebt sich ein Schatten hinter euch.

Skarn ist zur doppelten Größe herangewachsen. Er hebt sein Bein hoch in die Luft, und ihr könnt gerade noch ausweichen, bevor er es krachend zu Boden bringt. Ihr hastet an ihm vorbei auf das Tor zu. Mit donnernden Schritten holt Skarn zu euch auf, doch ihr schafft es noch, hindurch zu hechten, bevor er euch überholt.

Plötzlich herrscht Stille. Verwundert dreht ihr euch um. Euer Blick fällt auf offenes Gelände. Vom Schloss ist keine Spur. In der Ferne steigt krächzend ein Rabe aus einem Baum empor und fliegt zügig davon.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Das Relikt „Das Herz des Schlosses“.
- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteuerkarte „Zur falschen Zeit am falschen Ort“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Das Relikt „Das Herz des Schlosses“.
- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteuerkarte „Zur falschen Zeit am falschen Ort“.

SKARN



EINGANG

71B

DIENTSBOTEN-
FLÜGEL

15B

SPINNWEBEN-
GANG



SCHLÜSSEL DAS HERZ DES SCHLOSSES



GEHEIMGANG



OLLEN

72B

SPEISESAAL

75B RABENSCHLAG

73B

STUDIERZIMMER

70B KELLER





„Cotanii-Kristalle sind seine letzte Hoffnung. Wenn er das Schloss mit einem davon und mit dem Herzen des Schlosses verlassen kann, wird er auf immer von seinen Fesseln befreit sein.“ Die Hexe streckt euch eine zerfurchte Hand entgegen und ihr zahlt ihr gerne mehr als nur den geforderten Preis. „Cotanii-Kristalle haben selbst keine Struktur. Sie nehmen stets die Form und Farbe der Kristalle in ihrer Umgebung an. Erkennen könnt ihr sie nur, wenn sie mit dem Herzen des Schlosses verschmolzen sind. Dann müsst ihr sie zerschmettern. Ohne einen von ihnen kann er das Schloss nicht verlassen.“

Ihr bedankt euch, verlasst ihre Hütte und macht euch schnell auf den Weg zum Schloss. Auf dem Weg sammeln sich immer mehr Raben über euren Köpfen. Um das Schloss fliegen sie schon in großen Scharen. Ihr seid dreißig Schritte vor dem Schloss, als plötzlich eine unheimliche Stille herrscht. Ihr haltet inne. Geräuschos lassen sich die Raben rings um euch nieder und blicken euch erwartungsvoll an.

Da dringt ein donnerndes Grollen aus dem Schloss, das den Erdboden erzittern lässt. Irgendwo tief im Inneren ist Skarn wiedererwacht.

MONSTER

Skarn. Geister. Zombies. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Skarn wird wie eingezeichnet auf die Tiefe Höhle gestellt. Die Geister werden auf den Keller gestellt. Die Zombies werden auf den Friedhof gestellt. Die offene Gruppe wird auf das Becken gestellt.

1 grüner, 2 weiße, 3 blaue und 4 rote Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet ausgelegt. Kein Spieler darf sehen, welcher Marker welche Farbe hat. Die Marker stellen Kristallsplitter dar.

Skarn startet diese Szene mit nur 1 verbleibenden Lebenspunkt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Skarn kann über den Eingang den Spielplan verlassen. Wenn Skarn ein Nachbarfeld einer Tür betritt, wird die Tür vom Spielplan genommen.

DIE KRISTALLSPLITTER

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Kristallsplitter auf einem Nachbarfeld Skarns vom Spielplan nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Kein Spieler darf die Farbe des Markers sehen. Wenn Skarn über den Eingang den Spielplan verlässt, deckt der Overlord alle diese Marker auf.

Als Aktion kann sich Skarn zerlegen. Dazu deckt der Overlord einen Kristallsplitter vor sich auf, wirft ihn ab und wählt ein leeres Feld innerhalb von 4 Feldern von Skarn. Dann nimmt er Skarn vom Spielplan, stellt ihn auf das gewählte Feld und wirft alle Zustandskarten von Skarn ab. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Für einen Moment sieht der Koloss verzweifelt aus, doch als ihr zum Todesstoß ansetzt, zerfällt er in tausend Teile, die an euch vorbei schießen. Ihr könnt nur wenige aus der Luft schlagen und als ihr euch umdreht entsteht Skarn hinter euch von neuem. Er lacht laut auf und hält weiter auf den Ausgang zu.

UNAUFHALTSAM

Wenn Skarn seinen letzten Lebenspunkt verliert, ist er nicht besiegt. 1 Erschöpfungsmarker wird auf seine Figur gelegt, um anzuzeigen, dass er bewusstlos ist. Solange Skarn bewusstlos ist, blockiert er weder Bewegung noch Sichtlinie und kann nicht aktiviert werden. Jedes Mal, wenn Skarn bewusstlos wird, dürfen die Helden einen Aufgabenmarker nach dem anderen vor dem Overlord aufdecken und abwerfen, so lange bis sie einen blauen aufdecken und abwerfen.

Wenn Skarn zu Beginn des Overlordzuges bewusstlos ist, gewinnt er alle ♥ zurück. Wenn das zum ersten Mal passiert, liest der Overlord folgenden Text vor:

Fieberhaft zerschlagt ihr jeden Kristall in Sicht, doch ihr seid nicht schnell genug. Von hinter euch leuchtet blaue Energie auf und lässt einen Kristall auf das Herz zuschießen. Ihr wollt den Kristall gerade zerschlagen, da ist Skarns Körper schon wiederhergestellt und die Energie in seinem Inneren wieder aktiv. In einer fließenden Bewegung erhebt er sich und strebt weiter auf den Ausgang zu.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Zombie auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten). Wenn Skarn schon mindestens ein Mal bewusstlos geworden ist, kann der Overlord stattdessen 1 Geist auf den Eingang stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn, a) Skarn bewusstlos geschlagen wird und der Overlord keinen Aufgabenmarker vor sich liegen hat oder b) Skarn den Spielplan verlässt und der Overlord keinen blauen Aufgabenmarker vor sich liegen hat oder c) 3 blaue Aufgabenmarker abgeworfen wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Skarn stolpert und stürzt krachend zu Boden. Er schleppt sich weiter, will immer noch fliehen. Die Energie in seiner Brust hat eine schwarze Färbung angenommen und blaue Flammen überziehen den Boden hinter ihm. Er greift sich eine Handvoll Geröll und zieht es an seine Brust, doch die leblosen Trümmer haften nicht an ihm und fallen nutzlos zu Boden.

Er schlägt die Faust in die andere Hand und brüllt auf. Er strauchelt einen Schritt weiter, bevor er schließlich aufgibt und zu Boden sinkt.

Ihr stoßt ihm eine Klinge in den Rücken und hebt ihn auf. Das kugelförmige Herz des Schlosses flackert und dreht sich noch und ihr könnt die Gedanken des Schlosses in euren Köpfen spüren.

„Helft mir“, bittet es. „Beschützt mich und ich werde euch gehören.“

Die Helden haben gewonnen!

Wenn Skarn mit mindestens 1 blauen Aufgabenmarker den Spielplan über den Eingang verlässt, liest der Overlord folgenden Text vor:

Skarn stößt ein tiefes, höhnisches Lachen aus, als er sich davonmacht. Er greift nach einem nahen Baum und mit Schrecken seht ihr, wie seine Äste zu einem Teil von Skarns Körper werden. Einige Augenblicke später ist er bereits auf die doppelte Größe gewachsen.

Er greift sich noch einen Baum, doch diesen schleudert er euch entgegen. Ihr wollt zur Seite springen, doch die Äste erfassen euch und rammen euch an die Schlossmauer. Benommen und schwer verletzt befreit ihr euch aus den geborstenen Ästen, nur um gerade noch zu sehen, wie Skarn die Grundstücksmauer mit einem lässigen Schritt übersteigt. Er bückt sich und verleibt sich weitere Bäume ein. Ein paar weitere packt er, dreht sich um und wirft sie mühelos nach euch. Ihr geht gerade noch rechtzeitig in Deckung, bevor die Bäume mit ohrenbetäubendem Krachen zerbersten. Ihr flieht in die entgegengesetzte Richtung und rettet euch über die Mauer. Skarn ist viel zu mächtig für euch geworden. Ihr könnt ihn nicht mehr aufhalten.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Das Relikt „Das Herz des Schlosses“.
- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteuerkarte „Tief unterm Schloss“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Das Relikt „Das Herz des Schlosses“.
- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteuerkarte „Tief unterm Schloss“.



BERGPASS

VOGELFREI

DER HERR DES HAUSES

FINALE

FINDERLOHN

SCHLOSS
RABENFELS

