

DESCENT: DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

SPIELREGELN FÜR DAS KOOPERATIVE SPIEL

SPIELÜBERSICHT

Dieses kooperative Abenteuer bietet eine völlig neue Art, *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* zu erleben. Es gibt keinen Overlordspieler und 1-4 Spielern wird eine spannende neue Quest präsentiert. Die Spieler sollten mit den Regeln von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* vertraut sein, bevor sie diese kooperativen Abenteuerregeln lesen.

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELÜBERSICHT	1	SZENENLEITFADEN - VERGESSENE SEELEN	12
Allgemeine Spielvorbereitungen	2	SZENENLEITFADEN - ZORN DER NATUR	16
Spielaufbau	3	SZENENLEITFADEN - DUNKLE ELEMENTE	20
SPIELABLAUF	4	ENDE ZU VERGESSENE SEELEN	24
Heldenphase	4	Epilog	24
Overlordphase	4	ENDE ZU ZORN DER NATUR	24
Spielsieg	4	Der Dorfbewohner	24
Die Overlord-Leiste	4	Desmond	24
ZUSÄTZLICHE HELDENREGELN	5	Verhängnis	24
Erkundung	5	Epilog	24
Beute	6	ENDE ZU DUNKLE ELEMENTE	25
Heldentaten	6	Beleuchtung eures Weges	25
DIE OVERLORDPHASE IM DETAIL	6	Die Fackel	25
1. Overlord-Effekte	6	Der Fackelträger	25
2. Schicksal	6	Die Finsternis	25
3. Monster-Aktivierung	7	Epilog - Dunkle Elemente	25
Monster-Aktivierung-Beispiel	8	CREDITS	26
Kampf	9		
Engergie	9		
Besondere Monsterregeln	9		
ZUSÄTZLICHE REGELN	9		
Bewegung	9		
Bewegungsbegriffe	9		
Grosse Monster	9		
Szenen	10		
Hauptszenen und Erfahrungspunkte	10		
Aktuelle Szene	10		
Eingänge und Ausgänge	10		
Überlappende Spielplanteile	10		
Besiegte Helden	11		
Monster-Aktivierung während des Spielzuges eines Helden	11		
Übergang zu Akt II	11		
Erscheinen und Platzieren	11		
Die goldenen Regeln	11		

ANMERKUNG

Diese Symbole gehören zu folgenden Abenteuern:



VERGESSENE SEELEN



ZORN DER NATUR



DUNKLE ELEMENTE

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNGEN

Bevor dieses kooperative Abenteuer gespielt werden kann, muss der Spielaufbau in folgenden Schritten erfolgen, anstatt wie im Grundspiel beschrieben.

- 1. Erkundungsdeck zusammenstellen:** Aus allen Erkundungskarten wird das Erkundungsdeck zusammengestellt (siehe „Erkundungsdeck zusammenstellen“ auf Seite 4) und in bequeme Reichweite aller Spieler gelegt.
- 2. Vorbereitung der Spielleisten:** Der SPIELLEISTENBOGEN wird in bequeme Reichweite aller Spieler gelegt. Ein orangefarbener Heldenmarker wird auf das Feld der OVERLORD-LEISTE gelegt, das der Anzahl Mitspielender Helden entspricht. Dieser Marker wird VERHÄNGNISMARKER genannt. Dann wird ein violettfarbener Heldenmarker auf das oberste Feld der Leiste gelegt, der SCHICKSALSMARKER. Auf das unterste Feld der Beute-Leiste wird ein Erschöpfungsmarker gelegt.



- 3. Vorbereitung der Monster:** Die für diese Quest erforderlichen Monstergruppen sind auf jeder Aktivierungskarte aufgeführt. Es werden alle Akt-I-Monster für die erforderlichen Monstergruppen herausgesucht und in Reichweite der Spieler gelegt.



AKTIVIERUNGSKARTE

- 4. Aktivierungsdeck zusammenstellen:** Alle Aktivierungskarten werden gemischt und als verdecktes Aktivierungsdeck neben das Erkundungsdeck gelegt.
- 5. Gefahrendeck zusammenstellen:** Alle Gefahrenkarten werden gemischt und als verdecktes Gefahrendeck in die Nähe der Overlord-Leiste gelegt.



GEFAHRENKARTE

- 6. Such- und Marktdeck zusammenstellen:** Alle Suchkarten des Grundspiels werden gemischt und als Suchstapel neben den Spielleistenbogen gelegt. Die Marktkarten werden nach Akt I und II sortiert und getrennt gemischt. Das Marktdeck Akt I wird verdeckt neben die Beute-Leiste gelegt. Das Marktdeck Akt II wird zunächst beiseitegelegt.

- 7. Vorbereitung der ersten Szene:** Die Erkundungskarte der Startszene (kenntlich durch den Stern in der oberen linken Ecke) wird offen neben das Erkundungsdeck gelegt. Das ist die aktive Erkundungskarte. Mithilfe des Szenenleitfadens im Anschluss an den Regelteil dieser Spielregel wird die Szene aufgebaut (siehe „Erkundung“ auf Seite 5).



ERKUNDUNGSKARTE



ABSCHNITT IM SZENENLEITFADEN

- 8. Marker bereitlegen:** Legt alle Schadens-, Erschöpfungs-, Helden- und Zustandsmarker und die Zustandskarten in getrennten Stapeln bereit. Jeder Stapel wird in Reichweite der Spieler gelegt.
- 9. Helden vorbereiten:** Hierfür gelten die normalen Regeln des Grundspiels, mit folgenden Ausnahmen: Falls nur ein Spieler spielt, muss dieser Heldenspieler 2 Helden führen. Bei zwei oder mehr Spielern führt jeder Spieler 1 Helden. Für jeden Helden, den er führt, trifft der Spieler unabhängige Entscheidungen und führt für jeden Helden einen separaten Spielzug durch.

Hinweis: Manche Karten und Heldenfertigkeiten des Grundspiels und anderer Erweiterungen eignen sich nicht unbedingt für das kooperative Spiel. Falls ein Spieler solche eine Karte oder Fertigkeit benutzt, ignoriert er jeglichen Teil davon, der keinen Effekt auf das Spiel hat. (Beispielsweise veranlasst die Waldläufer-Klassenkarte „Gespür“ den Overlord, 1 Overlordkarte abzuwerfen. Diese Fertigkeit wird im kooperativen Abenteuerspiel ignoriert, weil es keinen Overlord und auch keine Overlordkarten gibt.)

- 10. Erfahrungspunkte ausgeben:** Jeder Held beginnt das Spiel mit 1 Erfahrungspunkt, den er sofort für eine Klassenkarte ausgeben oder zur späteren Verwendung aufsparen kann.



BEISPIELAUFBAU (FÜR DAS SPIEL ZU DRITT)



1. **Erkundungskarten:** Die Spieler stellen das Erkundungsdeck zusammen und legen es verdeckt bereit.
2. **Spilleistenbogen:** Dieser Bogen enthält die Overlord- und Beute-Leiste. Der Verhängnis- und Schicksalsmarker sowie ein Erschöpfungsmarker werden auf ihre entsprechenden Leisten gelegt.
3. **Monstertkarten:** Die für dieses Abenteuer benötigten Monstertkarten werden gut sichtbar für alle Spieler ausgelegt.
4. **Aktivierungskarten:** Die Spieler mischen die Aktivierungskarten und legen sie als verdeckten Stapel bereit.
5. **Gefahrenkarten:** Die Spieler mischen die Gefahrenkarten und legen sie als verdeckten Stapel bereit.
6. **Marktdeck I:** Die Marktkarten für Akt I werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Beute-Leiste gelegt.
7. **Marktdeck II:** Die Marktkarten für Akt II werden gemischt und als verdeckter Stapel beiseitegelegt.
8. **Startszene:** Diese Erkundungskarte wird offen ausgelegt, um anzuzeigen, dass sie aktiv ist.
9. **Spielplan der Startszene:** Die Startszene wird wie im Szenenleitfaden beschrieben aufgebaut, wobei Platz für den Ausbau gelassen werden sollte.
10. **Klassenkarten:** Die Spieler können ihren ersten Erfahrungspunkt, den sie während der „Vorbereitung“ erhalten haben, für eine Klassenkarte ausgeben.

DAS ERKUNDUNGSDECK ZUSAMMENSTELLEN



1. Die Startszene (mit Stern in der oberen linken Ecke) wird herausgesucht und beiseitegelegt. Sie wird bei der Zusammenstellung nicht gebraucht.
2. Die drei Hauptszenen (mit einer Nummer in der oberen linken Ecke) werden herausgesucht und beiseite gelegt.
3. Die übrigen Erkundungskarten werden gemischt und auf drei verdeckte Stapel verteilt: zwei Stapel mit je drei Karten und ein Stapel mit zwei Karten.
4. Die Hauptszene Nr. 3 wird in den Stapel mit nur zwei Karten gemischt, dann wird dieser Stapel verdeckt in Reichweite der Spieler gelegt.
5. Die Hauptszene Nr. 2 wird in einen der beiden anderen Stapel gemischt. Dieser Stapel wird dann verdeckt auf den Stapel aus Schritt 4 gelegt.
6. Die Hauptszene Nr. 1 wird in den letzten Stapel gemischt. Dieser Stapel wird dann verdeckt auf die Stapel aus den Schritten 4 und 5 gelegt. Diese drei aufeinanderliegenden Stapel bilden das Erkundungsdeck.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Spielrunden gespielt. Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen, der Heldenphase und der Overlordphase. Während der Heldenphase führen alle Helden jeweils einen Spielzug aus, gefolgt von der Overlordphase mit Monsteraktivierungen und anderen Spieleffekten. Mit Abschluss der Overlordphase ist auch die Spielrunde beendet und es folgt eine neue Spielrunde, sofern das Spiel noch nicht beendet ist.

HELDENPHASE

Während der Heldenphase führt jeder Held einen Spielzug aus, wobei er die üblichen Schritte eines Heldenzuges aus dem Grundspiel befolgt. Jeder Held beendet erst seinen kompletten Spielzug, bevor der nächste Held seinen Spielzug ausführt. Zu Beginn jeder Spielrunde entscheiden die Spieler gemeinsam, in welcher Reihenfolge die Helden aktiviert werden. Diese Reihenfolge kann in jeder Spielrunde anders sein. Falls sich die Spieler nicht einigen können, sind sie reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe, beginnend mit einem zufällig bestimmten Spieler. Nachdem alle Helden ihre Spielzüge beendet haben, beginnt die Overlordphase.

OVERLORDPHASE

Die Overlordphase findet statt, nachdem alle Helden ihre Spielzüge beendet haben. Die Overlordphase besteht aus folgenden drei Schritten:

1. **Overlord-Effekte:** Es werden alle Effekte befolgt, die im rotbraunen Bereich der aktiven Erkundungskarte aufgeführt sind (siehe „Overlord-Effekte“ auf Seite 6).
2. **Schicksal:** Falls es keine aktive Erkundungskarte gibt, wird der Schicksalsmarker um 1 Feld vorgerückt und es wird eine Gefahrenkarte abgehandelt (siehe unten „Die Overlord-Leiste“).
3. **Monster-Aktivierung:** Jedes Monster auf dem Spielplan wird aktiviert (siehe „Monster-Aktivierung“ auf Seite 7).

Diese Schritte werden im Einzelnen auf den Seiten 6 – 9 erklärt. Alle Regeln des Grundspiels hinsichtlich Overlordkarten und Overlordspieler gelten nicht in kooperativen Abenteuerspielen.

SPIELSIEG

Die Helden müssen die dritte Hauptszene des Abenteuers erfolgreich bestehen, um das Spiel zu gewinnen (siehe „Hauptszenen und Erfahrungspunkte“ auf Seite 10). Die Helden gewinnen oder verlieren das Spiel gemeinsam.

DIE OVERLORD-LEISTE

Der Verhängnismarker (orangefarben) und der Schicksalsmarker (violett) werden auf der Overlord-Leiste aufeinander zu bewegt, wenn die Helden es nicht schaffen, eine Szene abzuschließen, sich zu langsam bewegen oder tödlichen Gefahren erliegen. Sobald Verhängnis- und Schicksalsmarker auf demselben Feld der Overlord-Leiste liegen, haben die Helden es nicht geschafft das Abenteuer zu bestehen und **das Spiel auf der Stelle verloren**.

Falls eine Karte oder ein Spieleffekt die Anweisung gibt, den Schicksalsmarker vorzurücken, bewegen die Spieler den Schicksalsmarker die entsprechende Anzahl von Feldern auf der Overlord-Leiste nach unten.

Falls eine Karte oder ein Spieleffekt die Anweisung gibt, den Verhängnismarker vorzurücken, bewegen die Spieler den Verhängnismarker die entsprechende Anzahl von Feldern auf der Overlord-Leiste nach oben.

Falls eine Karte oder ein Spieleffekt die Anweisung gibt, den Schicksalsmarker zurückzusetzen, bewegen die Spieler den Schicksalsmarker die entsprechende Anzahl von Feldern auf der Overlord-Leiste nach oben. Der Verhängnismarker kann auf der Overlord-Leiste nie nach unten bewegt werden.

Wenn eine Karte oder ein Spieleffekt die Anweisung gibt, den Schicksalsmarker spielbereit zu machen, setzen die Spieler den Schicksalsmarker auf das oberste Feld der Overlord-Leiste zurück.



1. VERHÄNGNIS-MARKER UM 1 VORRÜCKEN

2. SCHICKSALS-MARKER UM 1 VORRÜCKEN

3. SCHICKSALS-MARKER UM 1 ZURÜCKSETZEN

4. SCHICKSALS-MARKER SPIELBEREIT MACHEN

ZUSÄTZLICHE HELDENREGELN

Zusätzlich zu den Aktionen, die ein Held normalerweise während seines Spielzuges unternehmen kann, erhalten die Helden nun Gelegenheit, neue Szenen zu erkunden und zu entdecken.

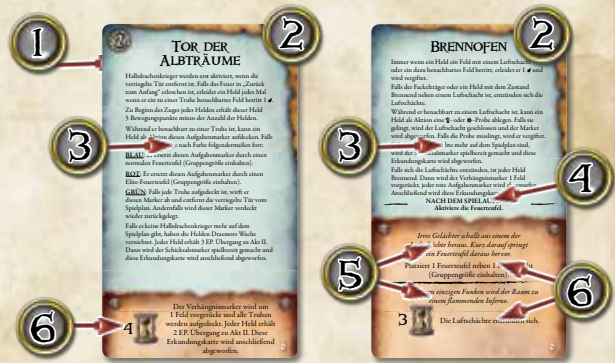
ERKUNDUNG

Wenn ein Held eine Aktion Tür öffnen ausführt, geht er dabei in folgenden Schritten vor:

1. Er zieht die oberste Karte des Erkundungsdecks und legt sie offen auf die Spielfläche. Diese Erkundungskarte ist nun **AKTIV**. Eine aktive Erkundungskarte bestimmt die Regeln einer Szene, solange die Karte aktiv ist.
2. Die Spieler suchen die Szene im Szenenleitfaden (im Anschluss an den Regelteil dieser Spielregel) und bauen den Spielplan, wie abgebildet auf. Der Spielplan wird so angelegt, dass der Eingang der neuen Szene am Ausgang der vorherigen Szene liegt. Dann wird der unterhalb des Szenennamens kursiv gedruckte Text der Hintergrundgeschichte laut vorgelesen. Schließlich wird noch der im Szenenleitfaden grün hinterlegte Text der Szene befolgt und Monster und Marker werden wie angegeben eingesetzt.
3. Alle Regeln für diese Szene stehen auf der Erkundungskarte. Die Effekte im hellblauen Bereich der Erkundungskarten werden von oben nach unten ausgelöst. Wenn es „Nach dem Spielaufbau“ heißt, wird diese Anweisung unmittelbar nach dem Aufbau befolgt. Auf Seite 11 stehen unter „Monster-Aktivierung während eines Heldenspielzuges“ weitere Details zu Erkundungskarten, die eine Aktivierung von Monstern nach dem Spielaufbau verlangen.

Ein Held kann keine Tür öffnen, solange es eine aktive Erkundungskarte gibt. **Türen können nicht geschlossen werden.**

ERKUNDUNGSKARTEN IM DETAIL



1. **Szenensymbol:** Falls hier ein Symbol vorhanden ist, bedeutet das, dass es sich um eine Hauptszene oder die Startszene handelt.
2. **Szenenname:** Hier steht der Name der Szene.
3. **Regeln der Szene:** Hier stehen die wirksamen Effekte, solange die Erkundungskarte aktiv ist.
4. **Regeln nach dem Spielaufbau:** Diese Effekte werden ausgelöst, sobald der Spielaufbau abgeschlossen ist.
5. **Hintergrundtext:** Dieser Text beschreibt, was passiert, wenn die Overlord-Effekte wirksam werden.
6. **Overlord-Effekte:** Diese Effekte werden zu Beginn jeder Overlordphase ausgeführt.

ERKUNDUNG - BEISPIEL



1. Tomble hat die Tür geöffnet und begibt sich damit auf Erkundung. Er zieht die oberste Karte des Erkundungsdecks: Es ist die Szene „Glitzerloser Raum“. Diese Karte ist nun die aktive Erkundungskarte.
2. Die Spieler suchen die erforderlichen Spielplanteile, wie im Szenenleitfaden abgebildet, und bauen den Spielplan auf.
3. Die Spieler legen den Eingang der neuen Szene an den Ausgang der vorherigen Szene.
4. Die Spieler lesen den grün hinterlegten Text der Szene aus dem Szenenleitfaden und setzen Halbdrachenkrieger und je einen Suchmarker pro Helden, auf den Spielplan, wie im Szenenleitfaden angegeben.
5. Schließlich lesen die Spieler die Regeln der Erkundungskarte für diese Szene.



BEUTE

Wenn ein Held ein Monster besiegt, legt er so viele Schadensmarker auf die Beute-Leiste, wie es der Anzahl Felder, die das Monster einnimmt, entspricht (falls der Held z. B. einen Merriod besiegt, legt er vier Schadensmarker auf die Beute-Leiste). Jedes Mal, wenn ein Held einen Schadensmarker auf die Beute-Leiste legt, legt er ihn auf das unterste freie Feld der Leiste.

Wenn ein Held ein Elite-Monster besiegt, zieht er den Erschöpfungsmarker auf der Beute-Leiste ein Feld aufwärts. Das geschieht, bevor Schadensmarker für den Sieg über das Monster auf die Beute-Leiste gelegt werden. Der Erschöpfungsmarker kann nicht höher als das oberste Feld der Leiste gezogen werden.

Das **BEUTELIMIT** richtet sich nach der Anzahl der Helden und wird auf der Beute-Leiste durch graue Silhouetten dargestellt. Sobald die Anzahl Schadensmarker auf der Beute-Leiste gleich dem Beutelimit ist, zieht der Held, der den letzten Schadensmarker gelegt hatte, so viele Marktkarten vom Marktdeck des aktuellen Aktes, wie durch den Erschöpfungsmarker angegeben ist. Er gibt eine dieser Marktkarten einem beliebigen Helden seiner Wahl und legt eventuell übrige Marktkarten unter das Marktdeck zurück. Dann entfernt er alle Schadensmarker von der Beute-Leiste und setzt den Erschöpfungsmarker auf seine Startposition zurück.



BEUTELIMIT FÜR
2 HELDEN



BEUTELIMIT FÜR
3 HELDEN



BEUTELIMIT FÜR
4 HELDEN

Schadensmarker, die als Resultat eines Angriffs oberhalb des Beutelimits gelegt werden müssten, werden ignoriert.

Jederzeit während seines Spielzuges kann ein Held eine seiner offenen Suchkarten verdecken (umdrehen), wobei er die Wirkung der Karte ignoriert. Falls er das tut, legt er zwei Schadensmarker auf die Beute-Leiste.

BEUTE-LEISTE IM DETAIL



- Beutesäule:** Schadensmarker werden auf die Felder dieses Bereichs gelegt, bis das Beutelimit erreicht ist.
- Beutelimit:** Diese Felder stellen das Beute-Limit je nach Anzahl der Helden dar.
- Beutemenge:** Der Erschöpfungsmarker wird über die Felder dieses Bereichs heraufgeschoben und bestimmt so die Anzahl der zu ziehenden Karten, wenn das Beutelimit erreicht ist.

HELDENTATEN

Heldentaten werden im kooperativen Spiel nicht wieder spielbereit gemacht. Jeder Held darf seine Heldentat nur ein Mal in jedem Abenteuer benutzen.

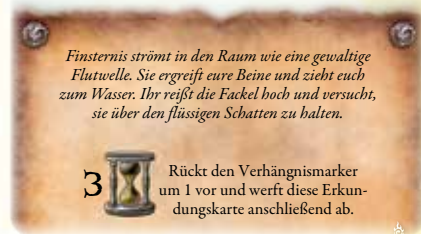
DIE OVERLORDPHASE IM DETAIL

Die Overlordphase findet statt, nachdem alle Helden ihren Spielzug beendet haben. Die Spieler führen mehrere Schritte aus, die gefährliche Ereignisse und Aktivitäten von Monstern zulassen.

1. OVERLORD-EFFEKTE

Overlord-Effekte sind im rotbraunen Bereich der unteren Kartenhälfte der Erkundungskarten aufgeführt (siehe „Erkundung“ auf Seite 5). Zu Beginn jeder Overlordphase werden alle Overlord-Effekte der aktiven Erkundungskarte von oben nach unten ausgelöst.

Manche Overlord-Effekte haben ein -Symbol. Wenn ein solcher Effekt ausgelöst wird, wird zunächst nicht der zugehörige Text befolgt, sondern stattdessen ein Erschöpfungsmarker neben das Symbol gelegt. Falls nach dem Hinzufügen eines Erschöpfungsmarker so viele Marker dort liegen, wie durch die Zahl neben dem -Symbol angegeben ist, wird der zugehörige Text befolgt und alle Marker werden entfernt. Solange die Erkundungskarte aktiv ist, wird weiterhin während jeder Overlordphase ein Erschöpfungsmarker auf die Karte gelegt.



DER BEREICH MIT DEN OVERLORD-EFFEKTEN
EINER ERKUNDUNGSKARTE

2. SCHICKSAL

Der Schicksalsschritt wird übersprungen, falls es eine aktive Erkundungskarte gibt.

Andernfalls wird der Schicksalsmarker um 1 Feld vorge setzt (siehe Seite 4) und eine Gefahrenkarte abgehandelt.

GEFAHRENKARTEN

Jede Gefahrenkarte hat einen oder mehrere Effekte, die tödliche Überraschungen für die Helden bereithalten. Die Spieler führen folgende Schritte aus, wenn sie eine Gefahrenkarte abhandeln:

- Eine Gefahrenkarte ziehen.
- Falls die Karte in zwei Bereiche unterteilt ist, geschieht Folgendes:
 - Falls sich keine Monster auf dem Spielplan befinden, wird der Effekt auf der oberen Kartenhälfte abgehandelt.
 - Falls sich mindestens ein Monster auf dem Spielplan befindet, wird der Effekt auf der unteren Kartenhälfte abgehandelt.
- Falls die Karte nicht in zwei Bereiche unterteilt ist, werden alle Effekte der Karte abgehandelt.
- Die Gefahrenkarte wird abgelegt.

Falls das Gefahrendeck leer ist, wird der Ablagestapel sofort gemischt und als neues Gefahrendeck bereitgelegt.

Effekte von Gefahrenkarten gelten nicht für Gefährten, andere Figuren, die wie Helden behandelt werden und Helden, die nicht auf dem Spielplan sind.

3. MONSTER-AKTIVIERUNG

Falls sich während dieses Schrittes Monster auf dem Spielplan befinden, wird eine Aktivierungskarte gezogen und folgende Schritte werden ausgeführt:

- 1. Monstergruppe bestimmen:** Die Reihenfolge, in welcher die Monstergruppen aktiviert werden, wird durch ihre Position auf der Aktivierungskarte bestimmt, wie unten abgebildet. Es wird die erste Gruppe (niedrigste Zahl auf der Abbildung) bestimmt, die sich auf dem Spielplan befindet und noch nicht aktiviert worden ist.



- 2. Aktive Effekte beachten:** Aktive Effekte dieser Gruppe müssen beachtet und befolgt werden, falls vorhanden. Aktive Effekte sind kursiv **direkt unter dem Namen der Monstergruppe** aufgedruckt.
- 3. Ein Monster auswählen:**
 - Falls es einen gelblichen und rötlichen Bereich gibt, werden normale Monster (gelblicher Bereich) und Elite-Monster (rötlicher Bereich) separat aktiviert. Die Aktivierung erfolgt von oben nach unten, wobei zuerst alle Monster des oberen Bereichs aktiviert werden, bevor Monster des unteren Bereichs aktiviert werden. Es wird ein Monster aus dem oberen Bereich gewählt, das noch nicht aktiviert worden ist. Falls alle Monster aus dem oberen Bereich bereits aktiviert worden sind, wird ein Monster aus dem unteren Bereich gewählt.
 - Falls es keinen gelblichen und rötlichen Bereich gibt, wird ein beliebiges Monster der Gruppe gewählt, das noch nicht aktiviert worden ist.
- 4. Aktionen ausführen:** Alle aufgeführten Aktionen des gewählten Monsters werden von oben nach unten nacheinander abgehandelt. Dabei wird die Auflistung der Aktionen wiederholt, bis das Monster zwei Aktionen ausgeführt hat oder die gesamte Liste befolgt hat und nicht in der Lage ist, eine aufgeführte Aktion auszuführen.
- 5. Aktivierung fortsetzen/vervollständigen:** Falls es noch nicht aktivierte Monster der aktivierten Gruppe auf dem Spielplan gibt, werden die Schritte 3 bis 5 wiederholt. Falls es noch mehr Monster einer noch nicht aktivierten Gruppe auf dem Spielplan gibt, werden die Schritte 1 bis 5 wiederholt. Nachdem alle Monstergruppen aktiviert worden sind, wird die Aktivierungskarte abgeworfen.

Falls eine Aktion wirkungslos bleibt, führt das Monster diese Aktion nicht aus. Falls eine Aktion beispielsweise lautet „Greife einen benachbarten Helden an“ und das aktive Monster keinen benachbarten Helden hat, kann das Monster diese Aktion nicht ausführen. Für Monster gelten immer die Regeln aus dem Grundspiel (z. B. nur 1 Angriff pro Spielrunde, zwei Aktionen pro Monster), falls nicht ausdrücklich anders angegeben.

Falls ein Monster während seiner Aktivierung mehrere mögliche Ziele hat, wird das Ziel gewählt, das sich am nächsten zum aktivierten Monster befindet.

Falls sich ein Monster in einem Zustand befindet, der durch eine Aktion aufgehoben werden kann, wie beispielsweise Betäubt, muss es mit seiner ersten Aktion diesen Zustand aufheben. Falls ein Monster in einer Grube ist, muss es mit seiner ersten Aktion die Grube auf das benachbarte Feld verlassen, das dem Ausgang der aktuellen Szene am nächsten gelegen ist (siehe „Aktuelle Szene“ auf Seite 10).

Sobald sich eine Aktivierungskarte auf einen „Helden“ bezieht, ist damit auch eine Figur, die wie ein Held behandelt wird, gemeint.

Falls das Aktivierungsdeck leer ist, wird der Ablagestapel sofort gemischt und als neues Aktivierungsdeck bereitgelegt.

GEFAHRENKARTE IM DETAIL



- 1. Atmosphärischer Text:** Der kursiv gedruckte Text beschreibt die drohende Gefahr.
- 2. Effekt ohne Monster:** Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn es keine Monster auf dem Spielplan gibt.
- 3. Effekt mit Monstern:** Dieser Effekt wird ausgelöst, wenn es Monster auf dem Spielplan gibt.

AKTIVIERUNGSKARTE IM DETAIL



- 1. Name der Monstergruppe:** Hier steht der Name der Monstergruppe.
- 2. Aktivierung der Elite Monster:** Dieser rötliche Bereich benennt die Aktionen der Elite-Monster dieser Gruppe.
- 3. Aktivierung der normales-Monster:** Dieser gelbliche Bereich benennt die Aktionen der normalen Monster dieser Gruppe.
- 4. Aktive Effekte:** Diese Effekte sind während der Aktivierung der gesamten Monstergruppe wirksam.
- 5. Allgemeine Aktivierung:** Dieser Bereich benennt die Aktionen aller Monster dieser Gruppe. Die Reihenfolge, in der die Monster aktiviert werden, wird von den Spielern bestimmt.

MONSTER-AKTIVIERUNG-BEISPIEL

1. Während des Schrittes Monster-Aktivierung der Overlordphase ziehen die Spieler die unten dargestellte Aktivierungskarte. Auf dem Spielplan befinden sich Feuerteufel und Merriods. Die Feuerteufel werden daher zuerst aktiviert, dann die Merriods.
2. Die Spieler nehmen den aktiven Effekt zur Kenntnis, aber da Limbos Ende nicht die aktuelle Szene ist, wird dieser Text ignoriert.
3. Die Aktivierungskarte weist den Elite-Feuerteufel an, den nächsten Helden zu sichten und dann anzugreifen. Der Elite-Feuerteufel hat bereits Sichtlinie auf Leorik den Gelehrten, welcher der nächste Held zur Figur des Feuerteufels ist, also überspringt er diesen Schritt. Dann greift das Monster Leorik an und springt zurück zum Anfang der aufgeführten Aktionen. Weil er immer noch Sichtlinie hat, entfällt diese erste Aktion und weil er auch nicht mehr angreifen kann, entfällt die zweite Aktion ebenfalls. Der Feuerteufel kann keine der aufgeführten Aktionen mehr ausführen und damit ist seine Aktivierung abgeschlossen.
4. Nach der Aktivierung des Elite-Feuerteufels wird der normale Feuerteufel aktiviert. Die Aktivierungskarte weist den Feuerteufel an, den am weitesten entfernten Helden zu sichten und dann den am weitesten entfernten Helden in Sichtlinie anzugreifen. Der Feuerteufel muss sich ein Feld weit bewegen, um Witve Tarha zu sichten (Sichten – siehe Seite 9). Dann unternimmt der normale Feuerteufel einen Angriff auf Tarha, da sie die am weitesten von der Figur des normalen Feuerteufels entfernte Heldin ist. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen und alle Feuerteufel wurden aktiviert.
5. Die Spieler nehmen den aktiven Effekt für die Merriods zur Kenntnis und erhöhen deren Geschwindigkeit um +1 auf insgesamt 4.
6. Die Aktivierungskarte weist den Elite-Merriod an, zuerst zum nächsten Helden zu stürmen, welcher Witve Tarha ist. Der Elite-Merriod bewegt sich zwei Felder weit, um zu Tarha zu stürmen (versuchen sich so nahe wie möglich zu einem Ziel hinzubewegen – siehe Seite 9) und verbraucht dabei alle seine vier Bewegungspunkte, da er durch Wasser laufen muss.

2 **FEUERTEUFEL**
Als „Limbos Ende“ die aktuelle Szene ist, können die Feuerteufel zwei Mal angreifen.

3 → Sichte den nächsten Helden.
 → Greife den nächsten Helden in SL an.

4 → Sichte den entferntesten Helden.
 → Greife den entferntesten Helden in SL an.

5 **MERRIODS**
Jeder Merriod erhöht seine Geschwindigkeit um +1.

6 → Stürme zum nächsten Helden.
 → Greife einen Helden innerhalb von 2 Feldern an.

7 → Stürme zum entferntesten Helden.
 → Greife den entferntesten Helden innerhalb von 2 Feldern an.

7. Die Anweisung für den Elite-Merriod lautet, einen Helden innerhalb von 2 Feldern Entfernung anzugreifen, nachdem er losgestürzt ist. Dieser Angriff würde normalerweise Witve Tarha gelten, aber da der Merriod die Fähigkeiten Peitscharme und Reichweite hat, greift er Witve Tarha und Leorik den Gelehrten an. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen.



8. Da alle Monster aktiviert wurden, wird die Aktivierungskarte nun abgeworfen.



KAMPF

Sobald ein Monster einen Angriff ausführt, wirft der Held, der die Verteidigungswürfel wirft, auch die Angriffswürfel des Monsters.

ENERGIE

Bei der Ausführung eines Angriffs erhalten Monster manchmal eine oder mehrere . Wenn ein Monster einsetzen kann, muss das nach der unten aufgelisteten Priorität geschehen. Falls das Monster einsetzt und noch zusätzliche zur Verfügung hat, wird die Liste wieder von vorne an befolgt. Dies wird wiederholt, bis das Monster keine mehr einsetzen kann oder keine mehr zur Verfügung hat.

1. **Heldenfertigkeiten:** Ein Monster setzt ein, sobald bestimmte Heldenfertigkeiten, Heldenfähigkeiten und Heldentaten den Einsatz von seitens des Monsters erfordern, um anzugreifen.
2. **Reichweite:** Ein Monster setzt für zusätzliche Reichweite ein, falls es nicht alle seine Ziele mit seiner aktuellen Reichweite erreichen kann.
3. **Spezialfähigkeiten:** Ein Monster setzt für Spezialfähigkeiten nur dann ein, wenn es damit einen Effekt auf mindestens eins seiner Ziele ausübt (z. B. wird ein Monster keinen Helden vergiften, der bereits vergiftet ist). Spezialenergiefähigkeiten sind alle Fähigkeiten, die nicht Reichweite, Durchbohren oder Schaden betreffen.
4. **Durchbohren:** Ein Monster setzt für Durchbohren nur dann ein, wenn mindestens ein von mindestens einem der Ziele des Monsters gewürfelt wurde.
5. **Schaden:** Sobald Monster für einsetzen, wird die zuerst für den höchsten -Bonus eingesetzt.

ENERGIEEINSATZ - BEISPIEL



1. Ein Elite-Merriod in Akt II greift einen Helden an. Der Held wirft alle Würfel aus seinem Verteidigungsvorrat, dann alle Angriffswürfel für den Merriod.
2. Der Heldenspieler befolgt die Liste und stellt fest, dass der Merriod **Lähmung** hat, eine Spezial-. Der Merriod kann **Lähmung** aber nicht nutzen, da sie keinen Schaden verursacht und der Held dadurch nicht gelähmt würde. Der Heldenspieler geht die Liste weiter herunter.
3. Die nächste einsetzbare erhöht den Schaden und der Merriod hat +3 . Also setzt der Merriod seine erste für +3 ein.
4. Da der Merriod noch eine hat, die er einsetzen kann, geht der Held wieder zum Anfang der Liste. Dieses Mal setzt der Merriod seine für **Lähmung** ein, da er nun Schaden verursacht und der Held gelähmt wird.

BESONDERE MONSTERREGELN

Merriods: Die Fähigkeit **Peitscharme** betrifft außer dem ursprünglichen Ziel des Angriffs auch den Helden, der dem Merriod am nächsten steht.

Wenn ein Monster mit **Weitreichend** zu einem Helden stürmt, beendet es seine Bewegung in zwei Feldern Entfernung zu dem Helden, so dass es Sichtlinie hat, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, stürmt das Monster wie üblich.

Halbdrachenkrieger: Der **Feuerodem** betrifft so viele Helden wie möglich. Sein Weg kann nicht durch Monsterfiguren gezogen werden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

BEWEGUNG

Monster können kein Terrain betreten, durch das sie während ihrer Bewegung Schaden erleiden würden.

BEWEGUNGSBEGRIFFE

Aktivierungskarten benutzen spezielle, neue Begriffe für kooperative Abenteurer. Die Spieler sollten sich mit den folgenden Begriffen gut vertraut machen.

Zu ... hin: Sobald sich eine Figur zu einem Ziel hinbewegt, muss die Figur das Feld des Ziels betreten, falls möglich. Andernfalls muss die Figur ihre Bewegung auf einem Feld so nahe wie möglich zum Ziel nach den üblichen Bewegungsregeln beenden. Die Figur nimmt immer den Weg, für den die wenigsten Bewegungspunkte benötigt werden.

Von ... weg: Sobald sich eine Figur von einem Ziel wegbewegt, muss die Figur die Anzahl Felder zwischen ihr selbst und dem Ziel mit jedem verbrauchten Bewegungspunkt vergrößern. Falls eine Figur die Anzahl Felder zwischen ihr selbst und dem Ziel nicht (mehr) durch einen Bewegungspunkt vergrößern kann, stoppt die Figur bzw. bewegt sich gar nicht.

Entferntest: Das Ziel, das die größte Anzahl an Feldern vom Monster entfernt ist.

Nächste: Das Ziel, das die geringste Anzahl an Feldern vom Monster entfernt ist.

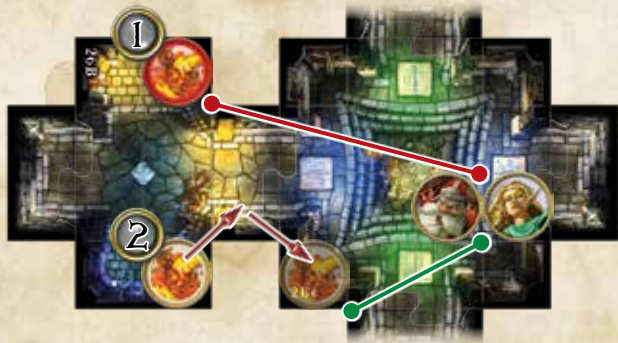
Stürmen: Sobald ein Effekt ein Monster anweist zu einem Ziel zu stürmen, führt das Monster eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich zu dem genannten Ziel hin. Falls sich ein Monster nicht bewegen würde, um die Aktion Stürmen auszuführen, führt es diese Aktion nicht aus.

Sichten: Sobald ein Effekt ein Monster anweist ein Ziel zu sichten, führt dieses Monster eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich zu dem nächsten Feld hin, von dem aus es eine Sichtlinie zu dem genannten Ziel hat, und stoppt auf diesem Feld. Falls ein Monster bereits Sichtlinie zum Ziel hat, führt es diese Aktion nicht aus. Falls es kein Feld auf dem Spielplan gibt, von dem aus das Monster Sichtlinie zu einer Figur haben könnte, wird ein anderes Ziel gewählt.

Sichtlinie/SL: Manche Monster-Aktivierungsaktionen enthalten den Begriff „Sichtlinie“ oder SL. Dafür gelten die bekannten Regeln für die Sichtlinie aus dem Grundspiel.

GROSSE MONSTER

Sobald die Spieler die Bewegung eines großen Monsters bestimmen, müssen sie ein Feld wählen, welches das Monster einnimmt, und die Bewegung von dem gewählten Feld aus zählen, als würde die Figur nur ein Feld einnehmen. Wenn die Spieler ein großes Monster zu einem Ziel hinbewegen, müssen sie dafür das von dem Monster eingenommene Feld wählen, das dem Ziel am nächsten ist. Wenn die Spieler ein großes Monster von einem Ziel wegbewegen, müssen sie dafür das von dem Monster eingenommene Feld wählen, das vom Ziel am weitesten entfernt ist. Nachdem die Spieler ein großes Monster zu einem Ziel hinbewegt oder von einem Ziel wegbewegt haben, müssen sie das Monster so nahe zum Ziel bzw. so weit vom Ziel entfernt platzieren, wie möglich. Ansonsten gelten die üblichen Bewegungsregeln für große Monster.



SICHTEN - BEISPIEL

1. Der Elite-Feuerteufel wird angewiesen, Syndrael zu sichten. Allerdings hat er bereits Sichtlinie zu Syndrael, folglich wird diese Aktion nicht ausgeführt.
2. Der normale Feuerteufel wird angewiesen, Syndrael zu sichten. Er muss sich zwei Felder weit bewegen, um Sichtlinie auf Syndrael zu gewinnen. Sobald der Feuerteufel Sichtlinie auf Syndrael hat, stoppt er.

SZENEN

Die Szenen in kooperativen Abenteuerspielen unterscheiden sich von denen des Grundspiels und für sie gelten nicht dieselben Regeln wie im Grundspiel. Eine Szene besteht aus allen Spielplanteilen, die im entsprechenden Abschnitt des Szenenleitfadens abgebildet sind und es gelten die Regeln dieses Abschnittes und der entsprechenden Erkundungskarte.

Die Regeln einer Szene gelten für den gesamten Spielplan, falls es nicht ausdrücklich anders angegeben ist.

HAUPTSZENEN UND ERFAHRUNGSPUNKTE

Hauptszenen sind spezielle Szenen, die Bestandteil jedes Abenteurers sind. Hauptszenen sind mit einer Nummer auf ihrer Erkundungskarte und dem zugehörigen Abschnitt des Szenenleitfadens gekennzeichnet. Der Spielausgang einer Hauptszene beeinflusst die nächste Hauptszene, was schließlich zur letzten Hauptszene führt, dem Finale.



Die Helden gewinnen in den ersten beiden Hauptszenen Erfahrungspunkte. Wenn ein Held Erfahrungspunkte gewinnt, kann er diese Erfahrungspunkte sofort ausgeben, zusammen mit eventuell vorher gewonnenen, aufgesparten Erfahrungspunkten, indem er neue Fertigkeitkarten seiner Klasse erwirbt. Die Spieler können nicht verbrauchte Erfahrungspunkte für einen späteren Einsatz aufsparen, aber sie können ihre Erfahrungspunkte nur unmittelbar dann ausgeben, wenn sie neue Erfahrungspunkte gewonnen haben.

AKTUELLE SZENE

Die aktuelle Szene ist die Szene der aktiven Erkundungskarte oder der letzten aktiven Erkundungskarte.

EINGÄNGE UND AUSGÄNGE

Eingänge und Ausgänge sind klar definierte Felder in jeder Szene. Der Szenenleitfaden gibt den Eingang und Ausgang einer Szene genau an.

ÜBERLAPPENDE SPIELPLANTEILE

Es gibt einige Situationen, in denen die Spieler eine Szene nicht aufbauen können, weil dann ein Spielplanteil ein anderes, bereits ausliegendes Spielplanteil überlappen würde. Um dieses Problem zu beheben, müssen die Spieler ENDSTÜCKE benutzen. Ein Endstück ist ein zwei Felder großes Spielplanteil, das nur an einer Seite mit anderen Spielplanteilen verbunden ist.

STÜRMEN - BEISPIEL



1. Der normale Merriod hat eine Geschwindigkeit von 3 und die Fähigkeit Reichweite und wird angewiesen zu Tomble zu stürmen.
2. Der normale Merriod beendet seine Bewegung zwei Felder weit von Tomble entfernt und, weil er Reichweite hat, wird er 2 Felder weit von Tomble entfernt platziert.

Falls sich beim Aufbau einer neuen Szene Spielplanteile überdecken, werden Endstücke benutzt, um stattdessen einen Geheimgang zu schaffen. Ein Endstück wird an den Ausgang der vorherigen Szene gelegt. Dann wird die neue Szene auf einem freien Platz der Spielfläche aufgebaut und ein zweites Endstück wird an den Eingang der neuen Szene gelegt. Die beiden Endstücke gelten als miteinander verbunden.



ENDSTÜCK

Falls eine Figur auf einem mit einem anderen Endstück verbundenen Endstück ist, kann sie sich mit einem Bewegungspunkt auf das andere Endstück bewegen, als wären beide Endstücke direkt benachbart. Falls beide Felder eines Endstückes, auf das sich eine Figur bewegt, besetzt sind, wird die Helden- oder Monsterfigur auf das dem Endstück nächstliegende freie Feld gesetzt.

Monster und Helden können durch miteinander verbundene Endstücke weder eine Sichtlinie ziehen noch angreifen.

BESIEGTE HELDEN

Jedes Mal, wenn ein Held besiegt wird, wird der Schicksalsmarker ein Feld vorgerückt.

MONSTER-AKTIVIERUNG WÄHREND DES SPIELZUGES EINES HELDEN

Einige Erkundungskarten veranlassen die Aktivierung spezieller Monstergruppen nach dem Aufbau der entsprechenden Szene, obwohl die Overlordphase noch nicht angebrochen ist. Um Monster während des Spielzuges eines Helden zu aktivieren, wird eine Aktivierungskarte gezogen und es werden nur die genannten Gruppen aktiviert. Anschließend wird die Aktivierungskarte abgeworfen. Die Aktivierung der Monster ist im Einzelnen auf Seite 7 erklärt.

ÜBERLAPPENDE SPIELPLANTEILE - BEISPIEL:



1. Die Helden haben die „Steine der Gründer“ vom Erkundungsdeck gezogen. Sie können die Szene aber nicht aufbauen, weil sie sich mit der bereits ausliegenden Szene „Gebrochenes Eis“ überlappen würde.



2. Die Helden setzen ein Endstück an den Ausgang der Szene, die sie gerade verlassen („Durchgang der Zukunft“).
3. Sie setzen auch ein Endstück an den Eingang der neu erkundeten Szene, die „Steine der Gründer“. Dieses Endstück gilt als mit dem vom „Durchgang der Zukunft“ verbunden.

ÜBERGANG ZU AKT II

Sobald eine Erkundungskarte die Spieler anweist, zu Akt II überzugehen, führen sie folgende Schritte aus:

1. Das Akt I-Marktdeck wird in die Spielschachtel zurückgelegt und das Akt II-Marktdeck wird neben die Beuteleiste gelegt. Wenn sie nun Beutekarten ziehen, ziehen die Spieler diese Karten vom Akt II-Marktdeck.
2. Alle Akt I-Monsterkarten werden durch Akt II-Monsterkarten ersetzt. Die neuen Monsterkarten gelten für alle Monster, die derzeit auf dem Spielplan sind und für alle zukünftigen Monster.

ERSCHEINEN UND PLATZIEREN

Falls der Szenenleitfaden die Spieler anweist, dass Monster **ERSCHEINEN**, setzen die Spieler die Monster wie angegeben und abhängig von der Heldenanzahl auf den Spielplan. Bei zwei Helden werden Monster auf die mit „2“ gekennzeichneten Felder gesetzt. Bei drei Helden werden Monster auf die mit „2“ und „3“ gekennzeichneten Felder gesetzt. Bei vier Helden werden Monster auf die mit „2“, „3“ und „4“ gekennzeichneten Felder gesetzt.

Falls die Spieler kein Monster **erscheinen** lassen können, weil sich die dafür benötigte Figur bereits auf dem Spielplan befindet, wird diese Figur vom Spielplan genommen, gewinnt ihre vollständige Lebenskraft zurück, legt alle Zustände ab und wird dann auf das angezeigte Feld gesetzt. Sobald die Spieler Figuren vom Spielplan nehmen müssen, damit Monster für eine Szene **erscheinen** können, können diese Figuren nie aus dieser Szene genommen werden.

Falls ein Gefahreneffekt oder Overlord-Effekt die Spieler anweist neue Monster auf dem Spielplan zu **platzieren** und es nicht genügend Figuren dafür gibt, werden so viele Figuren wie möglich platziert. Sobald die Spieler angewiesen werden Monster auf dem Spielplan zu platzieren, platzieren sie zuerst Elite-Monster, wobei die Gruppengröße eingehalten werden muss.

DIE GOLDENEN REGELN

Es gibt zwei sehr wichtige Regeln, welche die Spieler bei kooperativen Abenteuern ständig beachten sollten. Dies sind die folgenden zwei Regeln:

- Falls ein Kartentext zu den Regeln dieses Regelheftes im Widerspruch steht, hat der Kartentext Vorrang.
- Falls ein Speleffekt mehrere mögliche Ziele hat und das beabsichtigte Ziel unklar ist, wählen die Helden eines der möglichen Ziele dieses Speleffektes.



VERGESSENE SEELEN



KOOPERATIVES SPIEL



SPIELMATERIAL

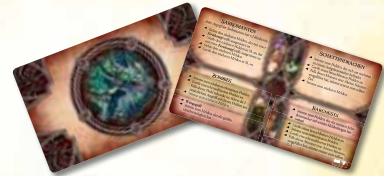
10 GEFAHRENKARTEN



12 ERKUNDUNGSKARTEN



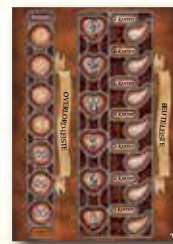
10 AKTIVIERUNGSKARTEN



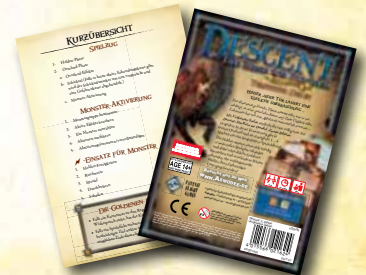
1 DECKBLATT



1 SPIELLEISTENBOGEN



1 KURZÜBERSICHT



SZENENLEITFADEN



DER ANGRIFF

Als ihr euren Weg in das Verlies nehmt, beginnen die Leichen, die eben noch auf dem Boden lagen, sich zu winden und stöhnend zum Leben zu erwachen. In der Nähe des versiegelten Eingangs hinter euch tauchen Monster aus den Schatten auf! Ihr müsst zusammenbleiben!

Jeder Held stellt seine Figur auf eins der mit „X“ markierten Felder. Zombies und Barghests erscheinen auf den abgebildeten Feldern.



SCHATZKAMMER

*Der Raum erglänzt großartig in goldenem Schimmer.
Reichtümer der Reichen, vergessene Wertsachen der Armen.*

Nehmt 1 roten, 1 grünen und 1 blauen Aufgabenmarker.
Mischt die Marker und legt sie verdeckt auf die abgebildeten
Plätze des Spielplans. Kein Spieler darf wissen, welcher
Marker wo liegt.



VERDECKTER
SCHATZ



LEUCHTENDER KORRIDOR

*In eurem Augenwinkel bemerkt ihr das Funkeln von etwas
Leuchtendem, aber als ihr voranschreitet beginnt es zu
verschwinden!*



30B

HALLE DER RÄTSEL

*In die Tür am anderen Ende der Halle ist ein langes Rätsel
eingraviert. Die Zeichen sind Handarbeit; tiefe
Kerben von unbekannter Hand in den Stein geritzt.*



29B

DAS ENDE DES TUNNELS

*Ein gespenstisches Pochen kommt von der anderen Seite der
Tür. „Schnell, schnell, meine Helden, kommt her, pst, schnell,
stoppt es, kommt jetzt!“ Die Stimmen verklingen und das
Pochen hört auf. Die verriegelte Tür erfordert die Kraft
von zwei Helden.*



28B

SZENE - LEGENDE

▲ ▲
EINGANG

▲ ▲
AUSGANG



BARGHESTS



SCHATTENDRACHEN



SARKOMANTEN



ZOMBIES



ENDLOSE KANÄLE

Wasser tropft von der Decke, als eine kühle Brise durch die faulige Luft weht. Eine Explosion konzentrierter Energie rast über euch hinweg und verfehlt euch nur knapp!

Sarkomanten erscheinen wie abgebildet.



NEBELERFÜLLTER DURCHGANG

Ein grüner Dunst wirbelt aus der Tür heraus, als ihr sie öffnet. Leute aus der Siedlung Sommerlicht beginnen, sich mit ausgestreckten Händen auf euch zuzubewegen. Als sie näher kommen, fällt euch etwas auf: Sie sind alle tot.

Zombies erscheinen wie abgebildet.



MÜLLHAUFEN

Ein unglaublicher Gestank hängt in der Luft dieses düsteren Ortes. Der Geruch wird noch durch starke Hitze verstärkt, die vom anderen Ende des Raums ausströmt. Weitere Anhänger von Tharn, blockieren den Weg zum verriegelten Ausgang. Ein aus einer Drachenschuppe gefertigter Schlüssel liegt in einem großen Dreckshaufen, aber falls die Drachen zu schnell besiegt werden, wird der Schlüssel mit ihnen zusammen verschwinden.

Es werden so viele Suchmarker, wie Helden teilnehmen, wie abgebildet gelegt. Schattendrachen erscheinen wie abgebildet.

*In einem Spiel mit 3 Helden erscheint nur der Elite-Schattendrachen wie abgebildet.



TÖDLICHER ZWINGER

Schweres Atmen und unterdrücktes, kurzes Kläffen ertönen aus einem Haufen sich ausruhender Barghests. Der Geruch faulenden Fleisches hängt noch zwischen ihren Zähnen. Ihr entdeckt einen Falltürbebel in einer Ecke, der nur von einem Jutesack gehalten wird. Ihr lehnt euch vor, um besser sehen zu können, aber stolpert und taumelt in den Raum!

Barghests erscheinen wie abgebildet. Bewegt den erkundenden Helden ein Feld auf den Elite-Barghest zu.



1

RAUM DER SEELEN

Diener des mächtigen Drachens halten Wache vor einem großen Kessel. In dem großen Steinbehälter liegen unschuldige Seelen, die noch nicht der Kontrolle des Drachens unterworfen sind. Die Seelen in die Grube zu befördern könnte ihre einzige Chance auf Erlösung sein. Aber ihr haltet beunruhigt inne, eure Anwesenheit löst ein haarsträubendes Stöhnen im Chor der Seelen aus.

Sarkomanten **erscheinen** wie abgebildet. Legt einen Aufgabenmarker verdeckt auf das angezeigte Feld des Spielplans.



KESSEL



4B

2

DIE LAVAGRUFT

Die Geister haben einen hilflosen Dorfbewohner von seiner Familie weglockt und ihn in dieser Todesgruft angekettet, dazu verdammt, das gleiche Schicksal zu erleiden wie sie selbst. Er kämpft mit seinen Fesseln, wie eine sich windende Ratte angesichts einer großen Schlange. Er wird die nächste Mahlzeit des Drachens sein.

Sarkomanten und Barghests **erscheinen** wie abgebildet. Legt einen Personenmarker auf das angegebene Feld des Spielplans.



11B

27B

12B



DORFBEWÖHNER

3

THRON DER GEFALLENEN

Tharn, der massige Drache, der dieses Verlies beherrscht, erspäht eure Heldengruppe. Mit donnerndem Gebrüll fordert er die Geister auf, sich vom Boden zu erheben. Ärger und Hass flammen auf, als die toten Bewohner von Sommerlicht ihre Augen auf euch richten. Der einzige Ausweg ist ein verbarrikadierter Tunnel. Ihr müsst schnell handeln und euch vor Fallen hüten, oder auch ihr werdet Tharns Untertanen.

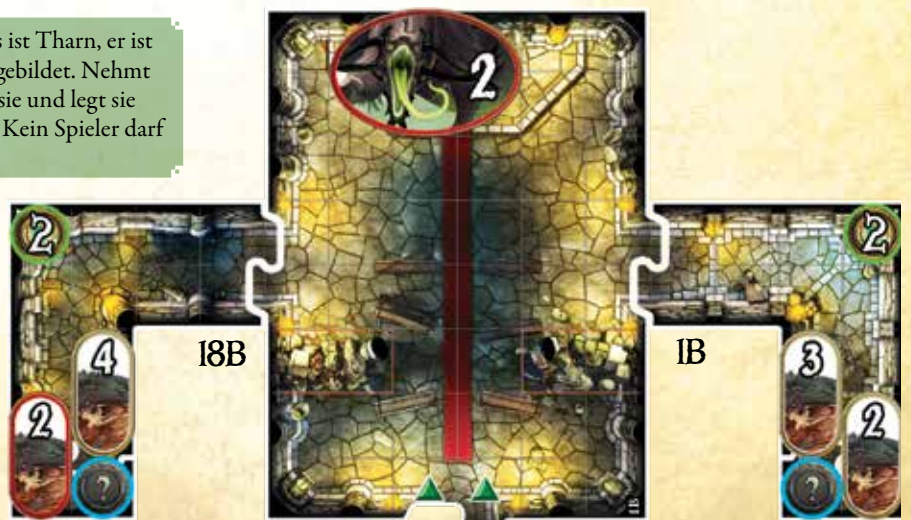
Ein Schattendrache **erscheint** wie abgebildet. Das ist Tharn, er ist umgehend gelähmt. Barghests **erscheinen** wie abgebildet. Nehmt 1 roten und 1 grünen Aufgabenmarker, mischt sie und legt sie verdeckt auf die angezeigten Felder des Spielplans. Kein Spieler darf wissen, welcher Marker wo liegt.



VERSIEGELTER
TUNNEL



FALLE



18B

1B

17B

15





ZORN DER NATUR



KOOPERATIVES SPIEL



SPIELMATERIAL

10 GEFAHRENKARTEN



12 ERKUNDUNGSKARTEN

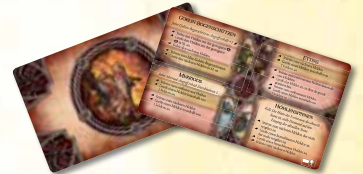


1 DESMOND

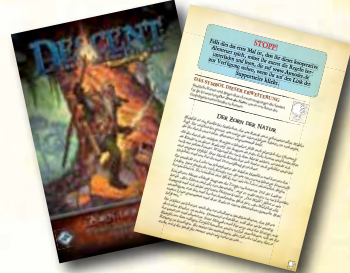
INFORMATIONSKARTE



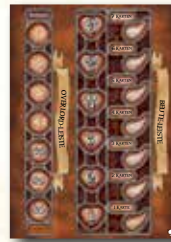
10 AKTIVIERUNGSKARTEN



1 DECKBLATT



1 SPIELLEISTENBOGEN



1 KURZÜBERSICHT



SZENENLEITFADEN



JENSEITS DER GRENZEN

Der Pfad verschwindet fast am anderen Ende der Brücke. Der Wald ist hier anders, der Boden faulig, der Wind vergiftet und alle Kreaturen äußerst bösartig. Ein kleiner Begrüßungstrupp taucht als Beweis dieser letzten Feststellung auf.

Jeder Held setzt seine Figur auf ein mit „X“ markiertes Feld, auch Desmond wird auf ein mit „X“ markiertes Feld gesetzt. Goblin-Bogenschützen und Höhlenspinnen erscheinen, wie abgebildet.



VERLASSENE LAGERSTÄTTE

Holztruhen sind ordentlich rings um die Feuerstelle gestapelt. Nirgendwo sind ihre Besitzer zu entdecken. Der einzige Hinweis sind ein Paar große Fußabdrücke, die tiefer in den Wald hinein führen.

Nehmt 4 rote, 4 blaue und 1 weißen Aufgabenmarker. Mischt diese Marker und legt 8 davon verdeckt wie abgebildet. Legt den letzten Marker verdeckt beiseite. Kein Spieler darf wissen, welcher Aufgabenmarker welche Farbe hat. Sie stellen die Holztruhen dar.



HOLZ-TRUHE



8A

NEBELIGER SCHLUND

Entsetzliche Formen spuken durch den Nebel. Sie flüstern euch Lügen und sinnfreies Kauderwelsch ins Ohr und blenden euch auf eurem Pfad mit markerschütternden Abbildern.



25A

BLOCKIERTE SCHLUCHT

Ein großer Baum blockiert euren Weg, seine dornigen Äste erstrecken sich in alle Richtungen. Ein einziger Stoß könnte ihn aus dem Weg rollen ... oder ihn fest verankern.

Legt 2 Aufgabenmarker wie abgebildet. Sie stellen den umgestürzten Baum dar.



24A



UMGESTÜRZTER
BAUM

FELSIGER DURCHGANG

Die Zeit hat die felsigen Wände dieses großen und breiten Durchgangs verwittern lassen. Jeden Moment könnte ein kleines Steinchen sanft auf eure Stiefel kullern, aber ihr könntet ebenso gut von einem gewaltigen Felsbrocken zermalmt werden.



22A

SZENE - LEGENDE



EINGANG



AUSGANG



HÖHLENSPINNEN



GOBLIN-
BOGENSCHÜTZEN



MERRIODS



ETTINS



LAND DER SAMMLER

Die Sammler sind massige Ettins, die nehmen und nehmen. Nachdem sie euch erstmal erspäht haben, machen sie bereits Platz in ihrer riesigen Sammlung. Ob ihr diesen ersten Blick überlebt, hängt davon ab, wie hungrig sie sind.

Ettins erscheinen wie abgebildet. Der kundschaffende Held wird vom Spielplan genommen und direkt neben den Suchmarker im Land der Sammler gesetzt. Er gilt als geschnappt.

*In einem Spiel mit 3 Helden ERSCHEINT nur der Elite-Ettin, wie abgebildet.



6A

IM BRENNPUNKT

Zwischen den Felsen! Hinter den Büschen!
Überall sind Goblin-Bogenschützen!

Goblin-Bogenschützen erscheinen wie abgebildet.



4A

PEITSCHENDER FLUSS

Ein Fluss fließt durch das Tal. Am gegenüberliegenden Ufer patrouillieren Merriods, um jeden Feind zu bekämpfen, der in ihre Nähe kommt. Mitten im langsam fließenden Wasser sitzt ein riesiges Skelett, vielleicht ein vor langer Zeit getöteter Merriod. Möglicherweise sind die Merriods deshalb so entschlossen, schon bei geringem Anlass zu kämpfen.

Merriods erscheinen wie abgebildet.

*In einem Spiel mit 3 Helden erscheint nur der Elite-Merriod, wie abgebildet.



2A

EINGESPANNENE SCHLUCHT

Das Geräusch kleiner, rieselnder Kiesel erklingt entlang der felsigen Wände der Schlucht. Achtbeinige Monster starren euch gierig aus eingesponnenen Bauten heraus an und aus ihren Fängen tropft glitzerndes Gift.

Höhlenspinnen erscheinen wie abgebildet.



28A

27A

15A



1

VERZEHRENDE WASSERFÄLLE

Der Wasserfall brüllt mit ungezähmter Wut. Goblin-Bogenschützen ziehen eifrig mit Seilen umwickelte Säcke an den Wasserfall heran. Einige der Säcke scheinen nur mit nutzlosem Zeugs gefüllt, aber andere winden sich lebhaft.

Goblin-Bogenschützen erscheinen wie abgebildet. Nehmt so viele rote Aufgabenmarker wie es Helden gibt, Desmond nicht mitgerechnet. Mischt so viele blaue Aufgabenmarker hinzu, dass ihr insgesamt 6 Stück habt. Legt sie verdeckt auf dem Spielplan wie abgebildet. Kein Spieler darf wissen, welcher Aufgabenmarker welche Farbe hat. Sie stellen die Säcke dar.



2

DER ENGPASS

Der Hüttenboden ächzt und knarzt mit jedem Schritt. Aus der Ferne hört ihr Hilfschreie, gemischt mit Wutgebrüll. Ihr bemüht euch, die Hilfschreie zu verstehen, als es plötzlich unter dem alten Holz ein großes Gewusel gibt.
Noch mehr Spinnen!

Merriods und Höhlenspinnen erscheinen wie abgebildet. Legt Personenmarker wie abgebildet. Sie stellen die Zivilisten dar.

*In einem Spiel mit 3 Helden erscheint nur der Elite-Merriod, wie abgebildet.



3

DIE HÜTTE DER VERLORENEN

Eine Hütte schmiegt sich an das Ende dieser abgeschiedenen Gegend. Dort wohnt Zaldara, ein mächtiger Ettin. Ihr findet die Dorfbewohner in armseliger Verfassung auf der Lichtung verstreut.

Ihr erfahrt, dass Zaldara die Erwachsenen als Entschädigung für den Verlust ihrer Familie vor vielen Jahren durch Jäger aus Blaufels entführt hat. Sie hat offensichtlich keinerlei Absicht, sie laufen zu lassen.

Ein Merriod, Ettin und Höhlenspinnen erscheinen, wie abgebildet.

Der Elite-Ettin ist Zaldara. Legt Personenmarker wie abgebildet. Sie stellen die Zivilisten dar.





DUNKLE ELEMENTE



KOOPERATIVES SPIEL



SPIELMATERIAL

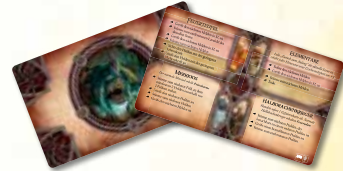
10 GEFAHRENKARTEN



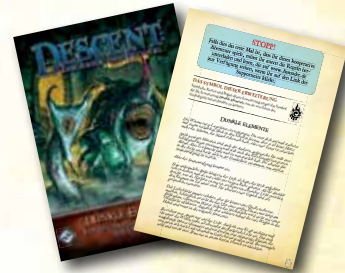
12 ERKUNDUNGSKARTEN



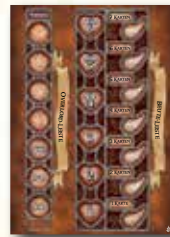
10 AKTIVIERUNGSKARTEN



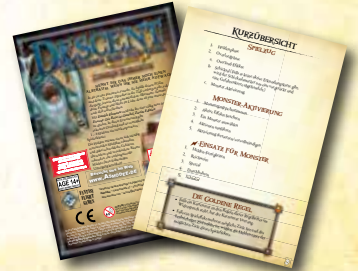
1 DECKBLATT



1 SPIELLEISTENBOGEN



1 KURZÜBERSICHT



SZENENLEITFADEN

MIT DEM LETZTEN ATEMZUG

Dunkelheit erfüllt eure Lungen und ihr könnt kaum noch atmen. Ihr richtet eure Augen starr auf das Licht und taucht wieder aus den Tiefen auf.

Legt einen weißen Aufgabenmarker wie abgebildet. Das ist die Fackel. Merriods und Feuerteufel erscheinen wie abgebildet. Jeder Held setzt seine Spielfigur auf ein Wasserfeld und erleidet \heartsuit in gleicher Höhe wie ein Attribut seiner Wahl. Dann muss jeder Held eine Attributprobe für dieses Attribut ablegen. Wer die Probe nicht besteht, wird betäubt.



FACKEL



28B

21B

11B



STEINE DER GRÜNDER

Bernsteinfarbene Sockel mit eingeschlossenen Knochenstücken ragen aus dem Boden dieser vergessenen Gruft hervor.

Nehmt 4 rote und 4 blaue Aufgabenmarker. Mischt sie verdeckt und legt sie verdeckt wie abgebildet. Kein Spieler darf wissen, welcher Marker welche Farbe hat. Dies sind die Sockel.



SOCKEL



2B

DURCHGANG DER VERGANGENHEIT

Die Netze waren nicht stark genug, um euch aufzuhalten und zerstoßen unter euren Füßen wie Nebel, als ihr durch diesen Durchgang schrittet. Ihr rennt vorwärts und räumt dabei die alten Fäden aus eurem Weg. Sie halten euch nur vorübergehend leicht auf, als ihr den Gang betretet und ihr schiebt sie leicht beiseite, während ihr die Tür öffnet.



15B

DURCHGANG DER GEGENWART

Verborgen in den Tiefen der Finsternis findet ihr die Wahrheit. Nichts ist so, wie es zu sein scheint.



33B

DURCHGANG DER ZUKUNFT

Denkmäler eures zukünftigen Ruhms wachen über euren verrottenden Leichnamen – was hält die Zukunft für euch bereit?

Nehmt so viele rote Aufgabenmarker wie es Helden gibt. Tauscht dann 1 dieser Marker gegen einen grünen Aufgabenmarker aus und legt sie verdeckt wie abgebildet. Kein Spieler darf wissen, welcher Marker welche Farbe hat.



16B

SZENE - LEGENDE



EINGANG



AUSGANG



HALBDRACHENKRIEGER



FEUERTEUFEL



MERRIODS



ELEMENTARE



GEBROCHENES EIS

Tief unter dem äonenalten Eis, auf dem ihr steht, seht ihr eine andere Realität. Die Finsternis einer anderen Welt greift nach euch und zerschmettert die zerbrechliche Barriere.

Legt 4 blaue Aufgabenmarker wie abgebildet.
Merriods erscheinen wie abgebildet.
Bewegt den erkundenden Helden um 1 Feld auf den Elite-Merriod zu.



GRUBEN-
FELD



7B

DER ATEM DES STEINS

Ihr hört tiefes Atmen aus der Ecke vor euch. Ihr befürchtet, dass dort ein großer Drache oder Riese auf euch wartet, aber als ihr in die Finsternis schaut merkt ihr, dass der Felsboden selbst atmet.

Elementare erscheinen wie abgebildet.
In einem Spiel mit 3 Helden erscheint nur der Elite-Elementar.

5B



4B

GLITZERLOSER RAUM

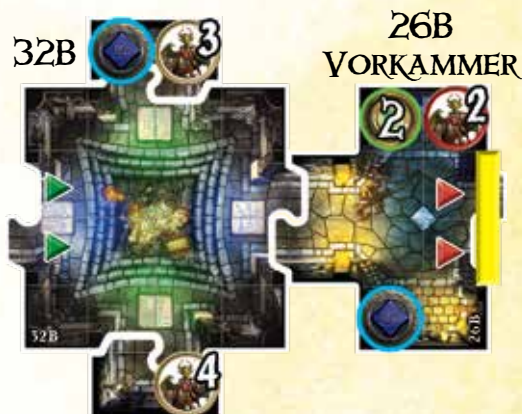
Gold, Edelsteine und Flammen schwirren vor euren Augen durch den Raum. Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein Halbdrachenkrieger mit erhobenen Armen, während er den Zauberspruch aufrecht erhält. „Tretet ein“, befiehlt er euch, „und nehmt Teil am Wunder des Schatzes von Axirumn!“

Der Raum existiert nur in eurer Fantasie und wird verschwinden, wenn ihr den wahnhaften Hybriden erschlagt.

Halbdrachenkrieger erscheinen wie abgebildet. Der Elite-Halbdrachenkrieger ist Axirumn. Legt 2 blaue Aufgabenmarker wie abgebildet. Das sind Geheimgänge.



GEHEIM-
GANG



26B
VORKAMMER

BRENNOFEN

Aus den Luftschächten in der Wand strömt giftiges Gas. Ihr merkt, wie das flüchtige Gift eure Lungen angreift, als ihr euch nähert aber euch fällt auch ein, dass solche Gase höchst entflammbar sind.

Feuerteufel erscheinen wie abgebildet. Legt 4 rote Aufgabenmarker wie abgebildet. Das sind die Luftschächte.



LUFT-
SCHACHT



13B

23B



1

ZURÜCK ZUM ANFANG

Seltsam vertraute aber unbekannte Namen zieren die Grabsteine vor euch. In einiger Entfernung seht ihr ein Zeltlager, in dessen Feuer die Scheite noch glühen. Verwundert haltet ihr ein. Das ist euer eigenes Zeltlager. An die Gräber könnt ihr euch aber nicht erinnern, ebenso wenig an die flammenden Wächter.

Elementare und Feuerteufel erscheinen wie abgebildet. Legt verdeckt 4 rote Aufgabenmarker, wie abgebildet. Das sind Feuergruben.

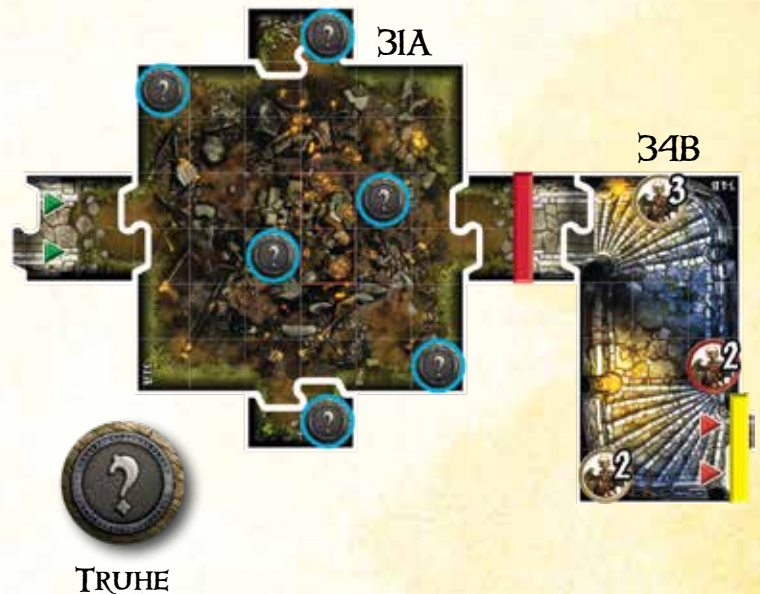


2

TOR DER ALBTRÄUME

Einmal mehr findet ihr den Weg nach draußen und trefft zufällig auf euer Zeltlager. Verkohlte Körper hocken in der Mitte zusammen und greifen nach einer unversehrten Truhe. Ihr bemerkt weitere verstreut herumliegende Truhen. Vielleicht enthält eine davon den Schlüssel zu dem schwarzen Tor, das gegenüber von euch in die endlose Nacht aufragt.

Halbdraachenkrieger erscheinen wie abgebildet. Nehmt 1 grünen, 2 rote und 3 blaue Aufgabenmarker. Mischt diese Marker und legt sie verdeckt wie abgebildet. Kein Spieler darf wissen, welcher Marker welche Farbe hat. Das sind die Truhen.



3

LIMBOS ENDE

Ein Hybrid-Drache sublt sich in einem See aus Lava. Sein Panzer glüht, als würde er die unvorstellbare Hitze aufsaugen, aber ohne jedoch zu schmelzen. Er grinst euch an und stapft auf der anderen Seite aus seinem Bad.

„Seid willkommen, meine Helden“, zischelt er belustigt und verächtlich. „Ich bin Draemor. In wenigen Augenblicken wird mein Ritual vollendet sein und euer Leben, eure Kraft, eure Macht und euer Ruhm werden mir gehören. Versucht nicht, euch zu sehr zu wehren.“ Die gegenüberliegende Wand verschwimmt und verschwindet dann. Ihr seht die schattenhaften Formen eurer Körper auf dem Boden ausgebreitet. Die Wand erscheint wieder, als Draemor den Geheimraum betritt.

Eure Zeit läuft bald ab.

Elementare, Feuerteufel und Halbdraachenkrieger erscheinen wie abgebildet. Der Elite-Halbdraachenkrieger ist Draemor.



EPILOG

Falls ihr es schafft, den Tunnel im Thron der Gefallenen zu zerstören, lest folgenden Text laut vor:

Mit einem wuchtigen Schlag brecht ihr die hölzerne Barrikade, die den Tunnel blockiert, in Stücke. Als er euch entkommen sieht, erhebt sich Tharn in verzweifelter Wut und schlägt seinen Schwanz gegen die vielen Säulen des großen Raums. Nach und nach fällt die Decke des Verlieses zu Boden und das ganze riesige Schloss kollabiert. Tharn akzeptiert sein Schicksal, aber weigert sich noch immer, euch lebend entkommen zu lassen. Ihr bahnt euch euren Weg durch den schmalen Gang und seht in der Ferne schon das Tageslicht. Plötzlich wird eine gewaltige Feuerexplosion hinter euch ausgelöst und ein tödlicher Hitzeball rast durch den Tunnel. Ihr schafft es gerade noch nach draußen, bevor die Flammen euch überrollen. Die Tunnelwände stürzen ein und ihr hört ein schwaches Brüllen in der Ferne. Das Schicksal des Drachen ist besiegelt.

Die Helden gewinnen!

Falls der Verhängnismarker und der Schicksalsmarker auf demselben Feld zusammentreffen oder alle 8 Personenmarker auf dem Thron der Gefallenen liegen, lest folgenden Text laut vor:

Tharns Gedanken haben euch eingewickelt. Eure Bewegungen werden langsamer und euer Verstand schwindet. Die Welt um euch herum wird zu einem verschleierte Traum. Aus der Entfernung nähert sich Tharn. Das riesige Biest setzt vorsichtig einen Schritt nach dem anderen, seine Bewegungen sind sehr ruhig. Dann ist er über euch. Sein warmer Odem umströmt euch und badet euch in einem seltsamen Wohlgefühl. Tharn neigt seinen Kopf und saugt prüfend die Luft ein, um zu entscheiden, ob er seine Geisterarmee wachsen lassen soll oder ob sein nächstes Mahl bereitet ist. So oder so ist euer Schicksal besiegelt.

Die Helden verlieren!



DER DOFBEWOHNER

Desmond ist ein Überlebender aus Blaufels und begibt sich mit den Helden auf die Reise, um Antwort auf die Fragen zu erhalten.

DESMOND

Desmond wird durch einen Personenmarker dargestellt, gilt aber nicht als Bürger wie die anderen Personenmarker, sondern als Held. Desmonds Spielwerte sind auf seiner Karte aufgeführt.



DESMOND

Falls Desmond ♥ gleich seiner Lebenspunkte erleidet, ist er besiegt. Dann wird ein Erschöpfungsmarker auf seinen Personenmarker gelegt, um anzuzeigen, dass er niedergestreckt ist. Desmond kann nach gleichen Regeln aufgeholfen werden wie einem Helden (siehe „Einem Helden aufhelfen“ auf Seite 10 des Regelheftes *Descent: Die Reise ins Dunkel*).

Desmond wird ein Mal in jeder Spielrunde nach dem Spielzug eines beliebigen Helden aktiviert; er wird dabei von den Helden Spielern kontrolliert. Wenn er aktiviert ist, kann er 2 Aktionen ausführen, aber nur eine Bewegungsaktion oder die auf seiner Karte aufgeführte Sonderaktion (ein Held innerhalb von 2 Feldern Entfernung heilt 1 ♥). Desmond ist gegen alle Zustände immun und besteht alle Attributproben.

Desmond hat keine Werte für 🗡️, 🌪️, ☀️, oder 🧛 und wird bei der Monster-Aktivierung ignoriert, wenn diese Attribute das Ziel sind.

VERHÄNGNIS

Jedes Mal, wenn Desmond besiegt wird, wird der Verhängnismarker um ein Feld vorgerückt.

EPILOG

Falls ihr es schafft, Zaldara in der Hütte der Verirrten zu besiegen, lest folgenden Text laut vor:

Der Körper des großen Ettins schwankt von Seite zu Seite. Sie hat keine Kraft mehr, die enorme Keule zu halten, und lässt sie zu Boden fallen. Zaldara stolpert vorwärts und greift nach einem Helden, um ihn mit ins Verderben zu ziehen, aber es gelingt ihr nicht. Stattdessen kracht sie durch die Seitenwand der Hütte und fällt zu einem gewaltigen Haufen an erschlafener Monstrosität zusammen, der sich wohl nie wieder bewegen wird. Die Hälfte des Körpers ruht auf dem alten Holzboden, die andere Hälfte auf dem kalten Dreck, wie ein Riesenleichenam, der in seinen Sarg zurückkriecht.

Das Städtchen Blaufels kann wieder aufatmen ...

Die Helden gewinnen!

Falls der Verhängnismarker und der Schicksalsmarker auf demselben Feld zusammentreffen, lest folgenden Text laut vor:

Rings um euch herum schließt sich der Wald. Wurzeln sprießen aus dem Boden und zerren an euren Füßen, während stachelige Ranken der Vegetation eure Haut zerkratzen. Die Sonne verschwindet hinter dem undurchdringlichen Dickicht und ihr werdet von einer urplötzlichen Finsternis verschluckt. Dumpfe Erschütterungen lassen die kühle Erde erzittern: Zaldara nähert sich. Den Stamm eines Baumes wie eine federleichte Keule schwingend, hebt die Ettin frau ihn hoch über ihren Kopf. Mit einem langsamen und bedächtigen Schlag trifft die Waffe auf die Erde und hinterlässt eine tiefe Furche dort, wo euch der Boden gefangen hält.

Der Wald wird still ...

Die Helden verlieren!



ENDE VON DUNKLE ELEMENTE

BELEUCHTUNG EURES WEGES

Das Überleben der Helden in diesem Abenteuer hängt zum großen Teil von ihrem Vermögen ab, der Finsternis auszuweichen und im Licht zu bleiben.

DIE FACKEL


Der weiße Aufgabenmarker ist die Fackel. Jedes Feld innerhalb von zwei Feldern Entfernung zur Fackel ist ein beleuchtetes Feld. Als Aktion kann ein zur Fackel benachbarter Held diese aufnehmen.

DER FACKELTRÄGER

Der Held, der die Fackel trägt, ist der Fackelträger. Jedes Feld innerhalb von zwei Feldern Entfernung zum Fackelträger ist ein beleuchtetes Feld. Als Aktion kann der Fackelträger einem benachbarten Helden die Fackel überreichen. Falls der Fackelträger besiegt wird, wird die Fackel auf ein benachbartes Feld gelegt.

DIE FINSTERNIS

Jedes nicht beleuchtete Feld liegt in der Finsternis.

Bei jeder Attributprobe, die ein Held in der Finsternis ablegt, wird 1  zum Ergebnis hinzugefügt.

EPILOG

Falls die Helden das Abenteuer gewinnen, lest folgenden Text laut vor:

Ihr könnt euch nicht bewegen. Jeder einzelne Muskel lässt euch im Stich. Ihr müsst hilflos mit ansehen, wie Draemor sich nähert und über euch steht. Er zückt ein überisches Schwert und brüllt mit lautlosem Geschrei, während er es in euren bewegungslosen Körper stößt. Er hackt und schlägt mit Hingabe aber ihr spürt keinen Schmerz, als das Schwert wieder und wieder euren Körper zerschneidet. Langsam schwindet die Szene aus eurem Blickfeld und wird durch mit Licht gesprenkelter Finsternis ersetzt.

Das Erste was ihr fühlt sind eure Lungen. Sie flattern schwach als ihr euch bemüht zu atmen. Die Luft strömt ein und aus wie zäher Schlamm, aber jeder Atemzug ist leichter als der vorherige. Schließlich hört ihr euer Herz klopfen und ihr spürt die Vibration durch den ganzen Körper. Euer Blut war noch nie so kalt, aber ihr merkt, dass es fließt. Die Finsternis wird allmählich heller und ihr betrachtet lange den Nachthimmel, bevor ihr versucht, euch zu bewegen.

In der Erinnerung ist es nur ein Traum. Wenn ihr manchmal in eurer Lagerfeuer starrt oder in mondloser Nacht wandert, entsinnt ihr euch eines fürchterlichen Augenblicks eures Phantom-Abenteurers. Ihr fallt in Ohnmacht, könnt nicht mehr atmen und eure Sicht verschwimmt. Und dann ist dieser Moment vor eurem geistigen Auge so schnell verschwunden wie er aufgetaucht ist. Trotz aller Bemühungen werdet ihr diese Nacht nie vergessen und ihr fragt euch häufig, was geschehen wäre, wenn ihr niemals aufgewacht wäret.

Falls der Verhängnismarker und der Schicksalsmarker auf demselben Feld zusammentreffen oder die Helden das Abenteuer nicht bestehen, lest folgenden Text laut vor:

Ihr habt nie zuvor solch eine dichte Finsternis erlebt. Sie dringt durch eure Augen bis in eure Seele. Euer Blut schabt durch eure Adern wie gefrorene Scherben. Ihr flüchtet vor dem Licht. Ihr müsst in die Finsternis fliehen, nur weg von dem Licht. Nur die Schatten können euch noch Rettung bieten.

Ihr erwacht und schnappt tief nach Luft. Ihr schlagt einen Augenblick lang um euch, bevor ihr aus eurem Bett aus verdrecktem Stroh auf den kalten, harten Boden fallt. Euer Blick festigt sich wieder und ihr kratzt mit euren Fingernägeln über den grauen Steinboden eurer Gefängniszelle, das realste Gefühl, dass ihr erlebt habt seit ... Eure Augen wenden sich dem kleinen, vergitterten Fenster zu. „Wie lange schon?“ fragt ihr euch. Bevor ihr es schafft, euch durch die Bruchstücke aus Schrecken und Schmerz zu wühlen, die eure einzige Erinnerung zu sein scheinen, findet ihr euch neben euren Abenteurerkameraden wieder, aufgehängt auf einer dünnen Holzplanke ein paar Fuß über dem Boden und mit einer Schlinge um euren Hals. Eure Kleidung und euer Gesicht sind mit Fäule und Matsch besudelt. Die jubelnde Menge verstummt, als zwei Männer die Plattform besteigen. Der kleinere und ältere der beiden entrollt eine lange Pergamentrolle.

„Hört nun die Verbrechen und Urteile der Angeklagten“, ruft er laut. „Anführen einer Bande von Hybriden-Räubern gegen die Außenposten Flaxfield und Runesworth: Schuldig!“ Die Menge tobt und schreit vor Aufregung und Wut. „Die Ermordung der Baronin Danri! Alsta: Schuldig! Die Brandschatzung von Hammerglade, die Entweihung seines Tempels und das Abschlachten jedes Mannes, jeder Frau und jedes Kindes darin: Schuldig! Verrat gegen die dreizehn Baronien, die Freien Städte ...“ Euer Hirn rotiert bei dem Versuch, sich an irgendetwas davon zu erinnern. Ihr seht den Hass in den Gesichtern des Mobs vor euch und wünscht, eine Möglichkeit zu haben sie davon zu überzeugen, dass ihr euch nicht an die geringste Kleinigkeit erinnern könnt. Ihr magt es aber nicht, die Vorwürfe abzustreiten. Ihr könnt immer noch die Finsternis in euch fühlen, die mit noch größerem Nachdruck euren Tod verlangte als diese Menge. Erinnerungen oder nicht, ihr habt keinen Zweifel, dass ihr und eure „Helden-Kameraden“ diese Abscheulichkeiten begangen habt. Also wehrt ihr euch nicht oder versucht zu entkommen, als der Ausrufer sich dem Ende seiner Schriftrolle nähert. Ihr atmet tief aus, lasst alle Luft aus euren Lungen. „ ... am Halse bis zum Tod.“



ASMODEE NORDAMERIKA

Autoren der Erweiterung: Jonathan E. Bove und Nathan I. Hajek

Autor der Regeln für kooperative Abenteuer: Jonathan E. Bove

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

Produzent: Jason Walden

Grafik-Design: Christopher Hosch

Leitung Grafik-Design: Brian Schomburg

Cover-Illustrationen: Christopher Burdett

Künstlerische Leitung: Andrew Christensen

Produktionsmanagement: Eric Knight

Leitung Spielproduktion: Steven Kimball

Ausführender Spielautor: Corey Konieczka

Ausführender Spielproduzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Brad Andres, Jason Bailey, Reagan Bailey, Samuel Bailey, Mark Bell, Dane Beltrami, David Bernier, Maxime Bernier, Frank Brooks, Pippin Brown, Marcel Cwerteschka, Christian Emminger, John Evans, Herbert Graf, Russell Hall, Michaël Juneau, Harrison Keeping, Jason Keeping, Jean-Philippe Leclerc, Lukas Litzinger, Isabella Mattasits, Ian McCarthy, Aaron Myers, Sarah Smith-Robbins, Peter Schober, John Taillon und Richard Wappel.

ASMODEE DEUTSCHLAND

Redaktion: Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung und Layout: Florian Eck

Unter Mitarbeit von: Jan Fehrenberg, Pascal Wengert, Oliver Kutsch, Thomas Tetzlaff und Niklas Bungardt

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

© 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. **Inhalt kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.



Besucht uns im Web:
WWW.ASMODEE.DE



KURZÜBERSICHT

SPIELZUG

1. Heldenphase
2. Overlordphase
 - a. Overlord-Effekte
 - b. Schicksal (Falls es keine aktive Erkundungskarte gibt, wird der Schicksalsmarker um eins vorgerückt und eine Gefahrenkarte abgehandelt.)
 - c. Monster-Aktivierung

MONSTER-AKTIVIERUNG

1. Monstergruppe bestimmen
2. Aktive Effekte beachten
3. Ein Monster auswählen
4. Aktionen ausführen
5. Aktivierung fortsetzen/vervollständigen

➤-EINSATZ FÜR MONSTER

1. Helden-Fertigkeiten
2. Reichweite
3. Spezial
4. Durchbohren
5. Schaden

VERHÄNGNIS UND SCHICKSAL



1. VERHÄNGNIS-MARKER UM 1 VORRÜCKEN
2. SCHICKSALS-MARKER UM 1 VORRÜCKEN
3. SCHICKSALS-MARKER UM 1 ZURÜCKSETZEN
4. SCHICKSALS-MARKER SPIELBEREIT MACHEN

DIE GOLDENEN REGELN

- Falls ein Kartentext zu den Regeln dieses Regelheftes im Widerspruch steht, hat der Kartentext Vorrang.
- Falls ein Spieleffekt mehrere mögliche Ziele hat und das beabsichtigte Ziel unklar ist, wählen die Helden eines der möglichen Ziele dieses Spieleffektes.

BESIEGTE HELDEN

Jedes Mal, wenn ein Held besiegt wird, wird der Schicksalsmarker um ein Feld vorgerückt.

☠ BESIEGTER DESMOND

Jedes Mal, wenn Desmond besiegt wird, wird der Verhängnismarker um ein Feld vorgerückt.

BESONDERE MONSTERREGELN

Wenn ein Monster mit **Reichweite** zu einem Helden stürmt, beendet es seine Bewegung in zwei Feldern Entfernung zu dem Helden so, dass es Sichtlinie hat, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, stürmt das Monster wie üblich.

☠ **Merriods**: Die Fähigkeit **Peitscharme** betrifft außer dem ursprünglichen Ziel des Angriffs auch den Helden, der dem Merriod am nächsten steht.

🔥 **Halbdrakenkrieger**: **Feuerodem** betrifft so viele Helden wie möglich. Sein Weg kann nicht durch Monsterfiguren gezogen werden.

☠ **Merriods und Ettins**: Wenn ein Monster mit **Reichweite** zu einem Helden stürmt, beendet es seine Bewegung in zwei Feldern Entfernung zu dem Helden so, dass es Sichtlinie hat, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, stürmt das Monster wie üblich.

🐉 **Schattendrachen**: **Feuerodem** betrifft so viele Helden wie möglich. Sein Weg kann nicht durch Monsterfiguren gezogen werden

BEWEGUNGSBEGRIFFE

Zu ... hin: Sobald sich eine Figur zu einem Ziel hinbewegt, muss die Figur das Feld des Ziels betreten, falls möglich. Andernfalls muss die Figur ihre Bewegung auf einem Feld so nahe wie möglich zum Ziel nach den üblichen Bewegungsregeln beenden. Die Figur nimmt immer den Weg, für den die wenigsten Bewegungspunkte benötigt werden.

Von ... weg: Sobald sich eine Figur von einem Ziel wegbewegt, muss die Figur die Anzahl Felder zwischen ihr selbst und dem Ziel mit jedem verbrauchten Bewegungspunkt vergrößern. Falls eine Figur die Anzahl Felder zwischen ihr selbst und dem Ziel nicht (mehr) durch einen Bewegungspunkt vergrößern kann, stoppt die Figur bzw. bewegt sich gar nicht.

Entferntest: Das Ziel, das die größte Anzahl an Feldern vom Monster entfernt ist.

Nächste: Das Ziel, das die geringste Anzahl an Feldern vom Monster entfernt ist.

Stürmen: Sobald ein Effekt ein Monster anweist zu einem Ziel zu stürmen, führt das Monster eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich zu dem genannten Ziel hin. Falls sich ein Monster nicht bewegen würde, um die Aktion Stürmen auszuführen, führt es diese Aktion nicht aus.

Sichten: Sobald ein Effekt ein Monster anweist ein Ziel zu sichten, führt dieses Monster eine Bewegungsaktion aus und bewegt sich zu dem nächsten Feld hin, von dem aus es eine Sichtlinie zu dem genannten Ziel hat, und stoppt auf diesem Feld. Falls ein Monster bereits Sichtlinie zum Ziel hat, führt es diese Aktion nicht aus. Falls es kein Feld auf dem Spielplan gibt, von dem aus das Monster Sichtlinie zu einer Figur haben könnte, wird ein anderes Ziel gewählt.

Sichtlinie/SL: Manche Monster-Aktivierungsaktionen enthalten den Begriff „Sichtlinie“ oder SL. Dafür gelten die bekannten Regeln für die Sichtlinie aus dem Grundspiel.

DESCENT:®

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

ERKUNDE DIE
VERLIESE
VON TERRINOTH

WEGE ZUM RUHM

KOSTENLOSE BEGLEIT-APP FÜR EIN VOLLSTÄNDIG KOOPERATIVES SPIELERLEBNIS!



WWW.ASMODEEDE

Download on the
App Store

ANDROID APP ON
Google Play

STEAM

© 2018 Fantasy Flight Games. Descent: Journeys in the Dark, and the FFG logo are © Fantasy Flight Games. Apple and the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc. © 2018 Fantasy Flight Games. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.