

DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

DIE TROLLSÜMPFTE™

SPIELREGELN UND
QUEST-HANDBUCH

EINLEITUNG

In den wilden Landen am Rande der Valdari-Sümpfe treibt der grausame Bol'Goreth sein Unwesen. Wo er gewütet hat, bleiben nur Tod und Zerstörung zurück. Doch munkelt man, dass hinter dieser einfältigen Brutalität etwas viel Schrecklicheres lauert, ein Unheil, welches das ganze Land zu ersticken droht.

Die Trollsümpfe ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Sie erweitert das Grundspiel um neue Helden, Monster, Klassen, Abenteuer und vieles mehr. Sie führt auch Regeln für Geheimkammern und Gerüchte ein.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft/Quest-Handbuch
- 2 Heldenfiguren
- 7 Monsterfiguren:
 - 4 Harpyien: 3 weiße und 1 rote
 - 3 Pestwürmer: 2 weiße und 1 roter
- 1 sechseckiger, grüner Machtwürfel
- 2 Heldenbögen
- 43 kleine Karten:
 - 22 Klassenkarten
 - 8 Marktkarten für Akt I
 - 5 Marktkarten für Akt II
 - 4 Zustandskarten
 - 1 Suchkarte
 - 3 Reliktkarten
- 33 große Karten:
 - 10 Overlordkarten
 - 4 Monsterkarten
 - 2 Hauptmannkarten
 - 3 Reiseereigniskarten
 - 6 Geheimkammerkarten
 - 6 Gerüchtekarten
 - 2 Zusatzabenteuerkarten

- 48 Pappteile:
 - 9 Spielplanteile
 - 1 Geheimkammer
 - 1 Hauptmannmarker
 - 1 Erleuchtungsmarker
 - 1 Fallenmarker
 - 1 Geheimgangmarker
 - 16 Infektionsmarker
 - 5 Zustandsmarker
 - 8 Herausforderungsmarker



SPIELMATERIAL

PLASTIKFIGUREN

Die Helden und Monster in dieser Erweiterung werden durch Plastikfiguren auf dem Spielplan dargestellt.



GRÜNER MACHTWÜRFEL

Diese Erweiterung bringt eine neue Würfelart ins Spiel: den grünen Machtwürfel. Für diesen Würfel gelten dieselben Regeln wie für die gelben und roten Machtwürfel.



HELDENBÖGEN

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



KLASSENKARTEN

Diese Karten gehören zu einem von 2 verschiedenen Decks, die jeweils zu einer der beiden neuen Heldenklassen gehören: der Prophet und der Fallensteller. Jedes Deck enthält die komplette Startausrüstung sowie sämtliche Fertigkeiten der jeweiligen Klasse.



MARKTKARTEN

Diese Karten werden in die Marktkartenstapel des Grundspiels gemischt. Sie stellen neue Gegenstände dar, welche die Helden finden oder kaufen können. Es gibt Akt-I-Gegenstände und Akt-II-Gegenstände. Sie sind an der römischen Zahl auf der Rückseite erkennbar.



ZUSTANDSKARTEN

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



SUCHKARTE

Diese Karte stellt einen Geheimgang dar, den die Helden im Laufe ihrer Abenteuer finden können.



RELIKTKARTEN

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



OVERLORDKARTEN

Diese Karten gehören zu einer neuen Klasse von Overlordkarten: dem Verseucher. Außerdem gibt es noch drei Overlordkarten, die der Overlord nur erhält, wenn er ein bestimmtes Abenteuer gewinnt.



MONSTERKARTEN

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



HAUPTMANNKARTEN

Auf diesen Karten stehen alle Werte und Fähigkeiten des neuen Hauptmanns Bol'Goreth. Auch Bol'Goreth hat eine Akt-I- und eine Akt-II-Karte.

REISEEREIGNISKARTEN

Im Kampagnenspiel bringen diese Karten neue Überraschungen zwischen einzelnen Abenteuern.

GEHEIMKAMMERKARTEN

Diese Karten stellen zufällige versteckte Räume dar, welche die Helden in einem Abenteuer finden und erkunden können. Sonderregeln und Belohnungen einer Geheimkammer stehen auf der entsprechenden Karte.

GERÜCHTEKARTEN

Mit diesen Karten kann der Overlord die Helden in einer Kampagne vor neue Herausforderungen stellen. Einige dieser Karten stellen Abenteuer dar, die im Laufe der Kampagne gewählt werden können.

ZUSATZABENTEUERKARTEN

Auch diese Karten zeigen neue Abenteuer, die im Laufe einer Kampagne gewählt werden können. Sie kommen als Belohnung für das Gewinnen bestimmter Abenteuer ins Spiel und bleiben offen liegen, bis das entsprechende Abenteuer gewählt und beendet wurde.

SPIELPLANTEILE

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

GEHEIMKAMMER

Dieses besondere Spielplanteil stellt einen verborgenen Raum dar, den die Helden im Laufe eines Abenteuers finden können. Man erkennt die Geheimkammer leicht daran, dass sie keine Puzzle-Verbindungsnaht hat.

HAUPTMANNMARKER

Dieser Marker stellt den neuen Hauptmann Bol'Goreth auf dem Spielplan dar. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Hauptmannkarte.

KLASSENMARKER

Diese Marker gehören zu den neuen Klassen dieser Erweiterung: Fallenmarker für den Fallensteller und ein Erleuchtungsmarker für den Propheten. Außerdem gibt es Infektionsmarker für die neue Overlordklasse: den Verseucher.



GEHEIMGANGMARKER

Dieser Marker stellt einen versteckten Gang dar, der zu einer Geheimkammer führt. Wenn ein Held die entsprechende Suchkarte zieht, wird der Marker auf den Spielplan gelegt, um anzuzeigen, wo sich der Eingang zur Geheimkammer befindet.

ZUSTANDSMARKER

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

HERAUSFORDERUNGSMARKER

Diese Marker stellen verschiedene Gefahren in Geheimkammern dar, welche die Helden meistern müssen, um die Belohnung der Kammer zu erhalten.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

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



DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

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

Einigt euch vor jeder Partie, welche Erweiterung(en) benutzt werden sollen. Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, verwendet ihr sämtliches Material aus *Die Trollsümpfe*, es sei denn, es steht irgendwo ausdrücklich anders. Wenn ihr mit *Die Trollsümpfe* spielt, stehen euch also die neuen Helden, Klassen, Gegenstände, Reiseereignisse, Monster und Overlordkarten zur Verfügung. Dazu fügt ihr einfach die einzelnen Karten, Marker, etc. den entsprechenden Karten, Markern, etc. aus dem Grundspiel hinzu (siehe „Spielvorbereitung mit dieser Erweiterung“ auf Seite 4).

Den neuen Hauptmann und die neuen Relikte aus *Die Trollsümpfe* verwendet ihr nur, wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung es euch vorgibt.

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

Die Erweiterung *Die Trollsümpfe* enthält neue Abenteuer, die in eine Kampagne (z. B. „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel) eingebaut werden können. Bevor eine Kampagne beginnt, müssen sich alle Spieler darauf einigen, welche Kampagne und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Sämtliches Material der gewählten Erweiterung(en) steht während der gesamten Kampagne zur Verfügung.

Die Abenteuer dieser Erweiterung können auch als Mini-Kampagne gespielt werden (siehe „Regeln der Mini-Kampagne“ Seite 9). Jedes Abenteuer kann auch einzeln für sich nach den Grundregeln oder in der epischen Variante gespielt werden (siehe „Einzelabenteuer-Variante“ auf Seite 10).

Hinweis: Wenn ihr mit mehreren Erweiterungen spielt, die Gerüchte und Geheimkammern beinhalten, mischt ihr die entsprechenden Komponenten der verschiedenen Erweiterungen zusammen. Es sollte immer nur einen Stapel mit Gerüchtekarten, einen mit Geheimkammerkarten und einen Vorrat an Herausforderungsmarkern geben.

SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

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

1. **Neue Karten hinzufügen:** Alle Markt- und Reiseereigniskarten werden in die passenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt.

Aus dem Suchstapel wird die Karte „Nichts“ entfernt und dann die Karte „Geheimgang“ eingemischt. Wenn ihr mit anderen Erweiterungen spielt, achtet darauf, dass **nur eine Karte** „Geheimgang“ im Suchstapel ist. Alle Geheimkammerkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Die neuen Klassen-, Zustands-, Relikt-, Overlord-, Monster- und Hauptmannkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für Ihre Pendants aus dem Grundspiel.

2. **Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten:** Die Zusatzabenteuerkarten bleiben in der Schachtel, bis sie benötigt werden. Alle Gerüchtekarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt. Beim Start einer neuen Kampagne zieht der Overlord drei Gerüchtekarten von diesem Stapel (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7).
3. **Restliches Material hinzufügen:** Der grüne Machtwürfel, die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

Hinweis: Das Material und die Regeln aus *Die Trollsümpfe* baut ihr am besten schon beim Auftakt in eine neue Kampagne ein.

NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt erfahrt ihr, wie ihr die Regeln und das Material dieser Erweiterung in eure Partien *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* einbauen könnt.

Wenn ihr mit der Erweiterung *Die Trollsümpfe* spielt, müsst ihr **sämtliches** in diesem Abschnitt beschriebene Material verwenden. Im Folgenden wird angenommen, dass die Erweiterung in eine Kampagne eingebaut wird. Diese Erweiterung ist vollständig kompatibel mit der Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel sowie mit Kampagnen aus anderen Erweiterungen. Weiter unten findet ihr auch Regeln, nach denen ihr *Die Trollsümpfe* als Mini-Kampagne spielen könnt (siehe „Regeln der Mini-Kampagne“ auf Seite 9).

ABENTEUER

Diese Erweiterung enthält 5 Abenteuer, die im Quest-Handbuch am Ende dieses Regelhefts beschrieben sind. Die Abenteuer haben je eine Szene und finden über Gerüchte- und Zusatzabenteuerkarten Eingang in die Kampagne (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7). Diese Abenteuer können auch als Mini-Kampagne gespielt werden (siehe „Regeln der Mini-Kampagne“ auf Seite 9).

NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung bringt zwei neue Heldenklassen: den Propheten und den Fallensteller. Der Prophet gehört zum Heiler-Archetyp, der Fallensteller zum Kundschafter-Archetyp. Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.



DER ERLEUCHTUNGSMARKER

Die Klasse der Propheten hat mehrere Fertigkeiten, die den Erleuchtungsmarker verwenden. Dieser Marker hat an sich keine Funktion und wird nur verwendet, wenn ein Prophet mitspielt. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Prophet wählt, legt er den Erleuchtungsmarker vor sich bereit.



Es gibt nur einen Erleuchtungsmarker. Während des Spiels befindet er sich entweder vor dem Prophetenspieler oder auf einem Heldenbogen. Jedes Mal, wenn ein Spieler den Erleuchtungsmarker erhält, nimmt er sich den Marker (egal, wo er liegt) und legt ihn auf seinen Heldenbogen. Es kann immer nur höchstens ein Held den Erleuchtungsmarker auf seinem Heldenbogen haben. Jedes Mal, wenn der Erleuchtungsmarker abgeworfen wird (normalerweise, um eine Fertigkeit des Propheten auszulösen), wird er vom jeweiligen Heldenbogen heruntergenommen und wieder vor den Prophetenspieler gelegt. **Zwischen zwei Szenen desselben Abenteuers bleibt der Erleuchtungsmarker auf einem Heldenbogen liegen, am Ende eines Abenteuers wird er jedoch abgeworfen.**

FALLENMARKER

Die Klasse der Fallensteller hat mehrere Fertigkeiten, die Fallenmarker verwenden. Diese Marker haben an sich keine Funktion und werden nur verwendet, wenn ein Fallensteller mitspielt. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Fallensteller wählt, legt er die Fallenmarker als Vorrat bereit.



Jedes Mal, wenn der Fallensteller eine Fähigkeit einsetzt, durch die ein Fallenmarker ins Spiel kommt, nimmt der Spieler sich einen Fallenmarker und legt ihn gemäß der Fähigkeit auf den Spielplan. Fallenmarker blockieren weder die Sichtlinie noch die Bewegung, und pro Feld darf höchstens 1 Fallenmarker liegen. Fallenmarker sind auf die mitgelieferte Anzahl begrenzt.

OVERLORDKARTEN

Es gibt sieben neue Overlordkarten für die neue Overlordklasse Verseucher. Manche Overlordkarten haben keine Erfahrungspunktkosten und tragen die Aufschrift „Belohnung“. Diese Overlordkarten kommen nur als Belohnungen bestimmter Abenteuer ins Spiel. Wenn der Overlord eine solche Karte erhält, mischt er sie in sein Overlorddeck, als wäre sie eine für Erfahrungspunkte gekaufte Overlordkarte.

INFEKTIONSMARKER

Für die neue Overlordklasse Verseucher gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln wie für die anderen Overlordklassen. Der Verseucher hat jedoch verschiedene Möglichkeiten Infektionsmarker einzusetzen. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn der Overlord im Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ der Kampagnenphase eine Overlordkarte der Klasse Verseucher in sein Deck mischt, legt er die Infektionsmarker als Vorrat vor sich ab.



Wenn ein Held durch einen Effekt einer Verseucher-Overlordkarte infiziert wird, legt er einen Infektionsmarker aus dem Vorrat auf seinen Heldenbogen. Ein Held mit mindestens einem Infektionsmarker auf seinem Heldenbogen ist ein **INFIZIERTER HELD**. Die Anzahl an Infektionsmarkern, die ein Held auf seinem Heldenbogen haben kann, ist nur durch die mitgelieferte Anzahl begrenzt. **Zwischen zwei Szenen desselben Abenteuers bleiben Infektionsmarker auf Heldenbögen liegen, am Ende eines Abenteuers werden sie jedoch abgeworfen.**

Einige dieser neuen Overlordkarten bleiben im Spiel, nachdem sie gespielt worden sind und werden erst am Ende des Abenteuers abgeworfen. Wenn der Overlord eine solche Karte spielt, lässt er sie bis zum Ende des Abenteuers vor sich liegen.

ZUSTAND (GESCHWÄCHT)

Diese Erweiterung führt einen neuen Zustand ein (Geschwächt), für den es neue Zustandskarten und -marker gibt. Er wird durch verschiedene Monsterfähigkeiten, Gegenstände und Abenteuer-sonderregeln verursacht. Die Regeln dieses Zustands stehen auf den Zustandskarten.



GEHEIMKAMMERN

Geheimkammern erweitern bestehende Abenteuer dadurch, dass Helden einen versteckten Zugang zu einem unbekanntem Raum finden können, der wertvolle Schätze birgt. Diese Geheimkammern kommen ins Spiel, wenn ein Held die entsprechende (neue) Suchkarte zieht. Die Helden müssen eine Geheimkammer weder finden noch erkunden, um ein Abenteuer zu beenden.

GEHEIMKAMMERN FINDEN

Wenn ein Held während einer Szene die Suchkarte „Geheimgang“ zieht, legt er den Geheimgangmarker auf sein Feld. Ein Held, der auf dem Geheimgangmarker steht, kann die Geheimkammer **ERKUNDEN**, indem er 1 Bewegungspunkt ausgibt bzw. die Anweisungen auf der Suchkarte „Geheimgang“ befolgt (siehe „Geheimkammern erkunden“ weiter unten).

Wichtig: Wenn die Helden die Suchkarte „Geheimgang“ ziehen, während sie gerade nicht auf dem Spielplan sind (z. B. im Reiseschritt der Kampagnenphase), ziehen sie eine neue Suchkarte und mischen den „Geheimgang“ wieder in den Suchstapel.

GEHEIMKAMMERN ERKUNDEN

Ein Held, der auf dem Geheimgangmarker steht, kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um die Geheimkammer zu **ERKUNDEN**. Dazu **zieht er eine Geheimkammerkarte und befolgt die Sonderregeln** auf der Karte. Ein Held kann die Geheimkammer nicht **ERKUNDEN**, wenn bereits eine Geheimkammerkarte im Spiel ist. Die meisten Geheimkammerkarten weisen den Spieler an das Spielplanteil einer Geheimkammer auszulegen. Dabei führt er die folgenden Schritte aus:

1. **Geheimkammer auslegen:** Er legt das Spielplanteil mit dem auf der Karte genannten Code neben den Spielplan, verbindet es aber nicht mit dem Spielplan.
2. **Held bewegen:** Er stellt seinen Helden auf das Eingangsfeld der Geheimkammer (das Feld mit dem Geheimgangsymbol – siehe unten).
3. **Herausforderungsmarker auslegen:** Der Overlord zieht unbesehen so viele Herausforderungsmarker, wie Helden mitspielen, und legt jeden verdeckt in die Geheimkammer. Wo er die Herausforderungsmarker hinlegt, hängt von der Anzahl der Helden ab und ist auf Seite 6 näher beschrieben.

DAS GEHEIMKAMMERDECK MISCHEN

Nach jeder Szene werden alle Geheimkammerkarten, welche nicht als Belohnung verteilt wurden, abgeworfen. Nach jedem Abenteuer werden alle abgeworfenen Geheimkammerkarten wieder unter die anderen Geheimkammerkarten gemischt.

DER GEHEIMGANG

Der Geheimgangmarker markiert das Feld, über das Helden in die Geheimkammer gelangen. Das Symbol auf diesem Marker ist dasselbe wie das auf einem Feld der Geheimkammer. Jedes Feld mit diesem Symbol ist ein **GEHEIMGANGFELD**.



GEHEIMGANG-SYMBOL

Ein Held, der auf einem Geheimgangfeld steht, kann in seinem Zug 1 Bewegungspunkt ausgeben, um auf ein beliebiges anderes Geheimgangfeld zu ziehen. Diese Felder gelten nicht als benachbart, Helden können sich aber von einem zum anderen bewegen, als wären sie benachbart. Monster können Geheimgänge nicht benutzen.

Wenn ein Spieler mit seinem Helden ein Geheimgangfeld betritt, das besetzt ist, stellt er ihn auf das nächste leere Feld seiner Wahl.

HERAUSFORDERUNGSMARKER

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem verdeckt liegenden Herausforderungsmarker oder auf einem Nachbarfeld steht, kann er eine Suchaktion ausführen, um den Marker aufzudecken – er zieht (noch) keine Suchkarte. Die Vorderseite des Markers zeigt entweder ein Monster oder ein Attributsymbol.

Zeigt sie ein Monster, wird der Marker auf das nächste leere Feld (nach Wahl des Overlords) gelegt und gilt als normales (weißes) Monster des dargestellten Typs. Dieses Monster wird für die erlaubte Gruppengröße nicht mitgezählt. Es gelten alle Werte und Fähigkeiten auf der Monsterkarte des aktuellen Akts. Zeigt der Marker ein Attributsymbol (☀, 🗡, 🛡 oder 🏹), muss der Held sofort eine entsprechende Probe ablegen. Wenn sie gelingt, wirft er den Marker ab und zieht sofort eine Suchkarte. Wenn sie misslingt, wirft er den Marker auch ab, zieht aber keine Suchkarte.

Solange mindestens ein Held in der Geheimkammer steht, darf der Overlord zu Beginn seines Zuges einen beliebigen Herausforderungs- oder Monstermarker vom Geheimkammer-Spielplan nehmen. Das muss er tun (oder auch nicht), bevor er seine Overlordkarte zieht.

Er wirft die Marker immer unbesehen ab. So bekommen die Helden zwar schneller die Belohnung der Geheimkammer (siehe unten), aber der Overlord kann beeinflussen, wie lange die Helden in der Geheimkammer bleiben und wie viele Suchkarten sie evtl. bekommen.

BELOHNUNG DER GEHEIMKAMMER

Sobald keine Herausforderungsmarker und Monster mehr in der Geheimkammer sind, unterbricht der aktive Spieler seinen Zug kurz, um die auf der Geheimkammerkarte angegebene Belohnung zu verteilen. Wenn mehrere Helden in der Geheimkammer sind, wählen die Helden, welcher davon die Belohnung erhält.

Dann nehmen die Spieler ihre Helden aus der Geheimkammer und stellen sie auf die nächstgelegenen leeren Felder, ausgehend vom Geheimgangmarker. Dann werden die Geheimkammer und der Geheimgangmarker zurück in die Schachtel gelegt. Schließlich setzt der aktive Spieler seinen Zug fort.

NIEDERGESTRECKT IN EINER GEHEIMKAMMER

Wenn ein Held in einer Geheimkammer niedergestreckt wird, gelten alle normalen Regeln für niedergestreckte Helden, außer dass der Spieler den Heldenmarker auf das Feld mit dem Geheimgangmarker legt (selbst wenn es besetzt ist).

GEHEIMKAMMERKARTEN IM DETAIL



GEHEIMKAMMERKARTE



GEHEIMKAMMERKARTE – RÜCKSEITE

- Name:** Hier steht der Name der Geheimkammer.
- Sonderregeln:** Hier stehen besondere Regeln, die für diese Geheimkammer gelten. Der fett gesetzte Text ganz oben wird sofort ausgeführt. Der kursiv gesetzte Text beschreibt die Hintergrundgeschichte der Geheimkammer, und der restliche Text erklärt die Regeln.
- Belohnung:** Hier wird die Belohnung erklärt, welche die Helden erhalten, sobald keine Herausforderungsmarker und/oder Monster mehr in der Geheimkammer sind.

GEHEIMKAMMER AUFBAUEN

Legt so viele Herausforderungsmarker auf die Geheimkammer, wie Helden mitspielen, und zwar auf die Felder, die neben dem SYMBOL FÜR DIE PLATZIERUNG VON HERAUSFORDERUNGSMARKERN höchstens die Zahl der Helden zeigen. Bei drei Helden werden also die beiden Felder mit der 2 und das Feld mit der 3 mit Herausforderungsmarkern belegt.



SYMBOL FÜR DIE
PLATZIERUNG VON
HERAUSFORDERUNGSMARKERN



Geheimkammer S2A



Geheimkammer S2B

GEHEIMKAMMER – BEISPIEL

Tomble führt eine Suchaktion aus und zieht die Karte „Geheimgang“. Wie auf der Karte angegeben, legt er den Geheimgangmarker auf sein Feld und muss sich nun entscheiden, ob er die Geheimkammer sofort erkunden will. Er entscheidet sich dagegen und setzt seinen Zug normal fort.

Nach ihm ist Augur Grisom am Zug, der sich auf das Feld mit dem Geheimgangmarker bewegt, dort 1 Bewegungspunkt ausgibt, um die Geheimkammer zu erkunden, und dann kurz seinen Zug unterbricht. Er zieht eine zufällige Geheimkammerkarte (in diesem Fall „Vergiftete Quelle“). Wie auf der Karte angegeben, legt Augur die Geheimkammer S2B neben den Spielplan.

Dann stellt er seine Figur auf das Geheimgangfeld der Geheimkammer. Da 3 Helden im Spiel sind, nimmt der Overlord 3 zufällige Herausforderungsmarker und legt sie unesehen und verdeckt auf die entsprechenden markierten Felder der Kammer.

Dann setzt Augur seinen Zug fort. Er gibt 1 Bewegungspunkt aus und bewegt sich schräg neben den nächsten Herausforderungsmarker. Dann führt er eine Suchaktion aus, um den Marker aufzudecken. Der Marker zeigt ein -Symbol. Augur legt sofort eine -Probe ab und wirft den Marker ab. Die Probe gelingt, weshalb er eine Suchkarte ziehen darf. Schließlich gibt Augur noch 1 Bewegungspunkt aus, um sich neben den nächsten Herausforderungsmarker zu bewegen.

In seinem nächsten Zug führt Augur eine Suchaktion aus, um einen Herausforderungsmarker auf seinem Nachbarfeld aufzudecken: Er zeigt ein -Symbol. Augur legt eine -Probe ab, die leider misslingt. Er wirft also den Marker ab, ohne eine Suchkarte zu ziehen. Dann führt er noch eine Suchaktion aus, um auch den letzten Herausforderungsmarker aufzudecken. Es ist ein Zombie.

Nach Augur ist Roganna der Schemen am Zug, die sich entscheidet, Augur im Kampf gegen den Zombie zu helfen. Roganna betritt die Geheimkammer, greift den Zombie an und besiegt ihn. Weil jetzt keine Herausforderungsmarker und/oder Monster mehr in der Geheimkammer sind, unterbricht Roganna ihren Zug, um die Belohnung der Geheimkammer (die auf der Geheimkammerkarte angegeben ist) zu verteilen.

Anschließend stellen Augur und Roganna ihre Figuren auf bzw. neben den Geheimgangmarker auf dem Spielplan und legen den Geheimgangmarker und die Geheimkammer zurück in die Schachtel. Dann setzt Roganna ihren Zug fort.

GERÜCHTE

Gerüchtekarten kann der Overlord in der Kampagnenphase spielen. Sie haben sehr unterschiedliche Effekte. Über sie kommen hauptsächlich die neuen Abenteuer dieser Erweiterung in die Kampagne.

Wichtig: Vor Beginn der Kampagne mischt der Overlord die Gerüchtekarten und zieht 3 davon. Normalerweise zieht der Overlord während der Kampagne keine neuen Gerüchtekarten. Er sollte sie also mit Bedacht einsetzen.



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEKARTEN SPIELEN

Auf jeder Gerüchtekarte steht genau, in welchem Schritt der Kampagnenphase der Overlord eine bestimmte Gerüchtekarte spielen kann. Wenn er eine spielt, befolgen die Helden sofort den Text auf der Karte, bevor sie die Kampagnenphase fortsetzen. Der Overlord kann **höchstens 1** Gerüchtekarte pro Kampagnenphase spielen.

Einige Gerüchtekarten können nur in Akt I der Kampagne gespielt werden. Zu Beginn von Akt II **muss der Overlord alle Gerüchtekarten abwerfen, die nur in Akt I gespielt werden können.** Er zieht keine neuen Gerüchtekarten als Ersatz.

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

Es gibt zwei Arten von Abenteuerkarten: Zusatzabenteuerkarten und Gerüchtekarten mit einem Abenteuer (auch Gerüchteabenteuerkarten genannt). Jede Abenteuerkarte stellt ein Abenteuer dar, das in Schritt 6 einer Kampagnenphase gewählt werden kann (siehe unten). Der einzige Unterschied zwischen Zusatz- und Gerüchteabenteuerkarten besteht darin, wie sie ins Spiel kommen.

- Gerüchteabenteuerkarten spielt der Overlord, wie es auf der Karte angegeben ist. Nachdem er sie gespielt hat, kann dieses Abenteuer in den folgenden Kampagnenphasen als nächstes Abenteuer gewählt werden (siehe unten).
- Zusatzabenteuerkarten kommen durch einen bestimmten Effekt ins Spiel, meist im Abschnitt „Belohnungen“ eines anderen Abenteuers. Sobald die Karte ins Spiel kommt, kann dieses Abenteuer in den folgenden Kampagnenphasen als nächstes Abenteuer gewählt werden (siehe unten).

Immer wenn ein Spieler (Held oder Overlord) in einer Kampagnenphase das nächste Abenteuer aussucht, kann er entweder eines vom Kampagnenbogen oder eines von einer Abenteuerkarte wählen, die im Spiel ist. Für den Aufbau von Abenteuern von einer Abenteuerkarte gelten dieselben Regeln wie für Abenteuer vom Kampagnenbogen.

Der Reiseschritt vor einem solchen Abenteuer wird normal ausgeführt, nur dass keine Reisesymbole von der Landkarte verwendet werden, sondern die auf der Abenteuerkarte abgebildeten. 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.

GERÜCHTEKARTEN IM DETAIL



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEABENTEUERKARTE

1. **Name:** Hier steht der Name des Gerüchtes. Wenn die Gerüchtekarte nur in einem bestimmten Akt gespielt werden kann, ist hier das Symbol des Aktes 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.

AKTSPEZIFISCHE ABENTEUERKARTEN

Einige Abenteuerkarten tragen in der linken oberen Ecke das Symbol für Akt I bzw. Akt II. Das bedeutet, dass sie nur in diesem Akt als nächstes Abenteuer gewählt werden können.

Wenn direkt vor dem Intermezzo noch eine oder mehrere Akt-I-Abenteuerkarten ausliegen, müssen die Helden erst eines davon absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergehen können. Nachdem dieses Abenteuer gespielt worden ist, werden alle anderen Akt-I-Abenteuerkarten abgeworfen.

ABENTEUER VON ABENTEUERKARTEN ABSOLVIEREN

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

Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zur erforderlichen Zahl der Abenteuer pro Akt. Abenteuer von Abenteuerkarten werden immer **zusätzlich** zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt absolviert. Sie müssen aber auch nicht absolviert werden, um die Kampagne zu Ende zu bringen. Ebenso werden Abenteuer von Abenteuerkarten nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, welche Seite wie viele Abenteuer in einem Akt gewonnen hat.

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 „Geisterstadt“ zu spielen. In Schritt 6 der Kampagnenphase wählen die Helden „Geisterstadt“ als nächstes Abenteuer.

Der Overlord gewinnt das Abenteuer „Geisterstadt“. Die Spieler befolgen also die Anweisungen im Abschnitt „Belohnungen“ dieses Abenteuers im Quest-Handbuch. Dort steht, dass nach einem Sieg des Overlords die Zusatzabenteuerkarte „Ausbreitung der Pest“ ins Spiel kommt. Also sucht der Overlord die Karte heraus und legt sie offen vor sich ab. In Akt II kann dieses Abenteuer dann in Schritt 6 einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.

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

GERÜCHTE AUS DEN SÜMPFEN

„... Elfen, glaub' ich, war'n das. Lange her schon, dass ich davon gehört hab', von meinem Großvater. Elfen, sachte der. Elfen ham in dem Sumpf da gehaust, als das noch gar kein Sumpf war, wisst ihr? Als ich noch 'n Knülch war, dachte ich immer, der will mich veräppeln: ein Sumpf, der kein Sumpf war, ha! Du mich auch.“

Dann, bevor ich meine Sachen gepackt hab' und abgezogen bin, war ich nich' mehr so sicher. Ich mein', ich war da oft drin – nich' nachts natürlich, bin ja nich' bekloppt. Aber die Steine hab' ich gesehen, die bröckeligen Mauern, die ... die Statuen, oder die Reste von denen, wahrscheinlich. Wie aus 'ner anderen Welt, wasser? Wer pakt sowas in'n Sumpf, he?

Von Elfen weiß ich aber nix. Nie einen gesehen, kann auch so bleiben. Und da rein gehe ich auch nich' mehr. Schien ... irgendwie nich' richtig. Irgendwie ... nich' gesund.

Hab' damals oft gedacht, ich zieh' wech, weiter raus, oder sogar zurück in eine dieser Städte. War's mir dann aber doch nich' wert oft, einfach so weg geh'n, aber dann ... stand ich oft da und hab' geguckt. Stand einfach so am Rand ... und hab' geguckt.

Klingt blöd, weiß ich, aber manchmal ... manchmal hab' ich gedacht, der Sumpf guckt zurück. Waren keine Elfen, wette ich, war was ganz Anderes. Bin froh, dass ich da weg bin, bevor ... bevor all die Leute abgekratz't sind.“

–Grothar Kintes, ehemaliger Bewohner Valdaris

ZUSATZABENTEUERKARTEN IM DETAIL



ZUSATZABENTEUERKARTE –
VORDERSEITE



ZUSATZABENTEUERKARTE –
RÜCKSEITE

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

ZUSATZABENTEUERKARTEN

Zusatzabenteuerkarten kommen nur durch bestimmte Effekte (z. B. im Abschnitt „Belohnungen“ eines anderen Abenteuers) ins Spiel.

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, wie und wann die Belohnung genutzt werden kann.

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



ZUSATZ-
ABENTEUERKARTE

DIE MINI-KAMPAGNE

Anstatt die Abenteuer aus *Die Trollsümpfe* in eine andere Kampagne zu integrieren, könnt ihr sie als eine Mini-Kampagne spielen. Diese Mini-Kampagne besteht aus weniger Abenteuern als „Die Schattenrune“ und dauert nur etwa 5-8 Stunden.

DIE GESCHICHTE

Tausende von Jahren lagen die Valdari-Sümpfe still und einsam. Verfallene, halb versunkene Ruinen sind die letzten Zeugen einer Kultur, die längst dem düsteren Sumpf anheim gefallen ist. Wer auch immer hier lebte, ist lange verschwunden. Eine vage Erinnerung an eine alte Legende von einer schrecklichen Seuche ist alles, was blieb.

Mit der Zeit verblasste dieser Aberglaube und wer sich selbst dem letzten Hauch von Einfluss der Baronien und der freien Städte entziehen wollte, den zog es an den Rand des alten Sumpfgebiets. Seine Geschichte ist längst vergessen und die Bewohner leben seit Jahren in Ruhe und Frieden.

Seit kurzem jedoch bringen Händler und Reisende Kunde von Schwierigkeiten aus den Dörfern rund um den Sumpf. Menschen sind verschwunden, viele leiden an einer mysteriösen Krankheit und Gerüchte, dass die entlegensten Dörfer gar dem Erdboden gleichgemacht wurden, machen die Runde.

Obwohl es nicht sehr aussichtsreich ist und die Bewohner eure angebotene Hilfe womöglich in den Wind schlagen, habt ihr euch entschlossen, den Dingen auf den Grund zu gehen.



REGELN DER MINI-KAMPAGNE

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

Im Gegensatz zur Kampagne „Die Schattenrune“ 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. Zusätzlich erhält jeder Held 4 Erfahrungspunkte und 100 Goldstücke. Der Overlord erhält 4 Erfahrungspunkte. Dann folgt der Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ und anschließend der Schritt „Einkaufen“. Goldstücke und Erfahrungspunkte könnt ihr für spätere Kampagnenphasen aufsparen. Tragt sie auf dem Kampagnenbogen auf Seite 11 ein.
2. **Reise:** Vor dem ersten Abenteuer reisen die Helden von der „Waldlichtung“ zur „Geisterstadt“.
3. **1. Abenteuer:** Spielt das Abenteuer „Geisterstadt“.
4. **Kampagnenphase:** Es folgt eine normale Kampagnenphase, wobei ihr kein nächstes Abenteuer aussuchen könnt. Die Helden reisen **entlang des Pfades zum nächsten Abenteuer**.
5. **2. Abenteuer:** Spielt das Abenteuer „Wurmfraß“.
6. **Kampagnenphase:** Es folgt eine normale Kampagnenphase, wobei ihr kein nächstes Abenteuer aussuchen könnt. Die Helden reisen **entlang des Pfades zum nächsten Abenteuer**.
7. **3. Abenteuer:** Spielt das Abenteuer „Drei Köpfe, ein Gedanke“.
8. **Übergang zu Akt II:** Befolgt die Anweisungen unter „Akt II“ auf Seite 22 der Grundspielregelhefts.
9. **Kampagnenphase:** Es folgt eine normale Kampagnenphase, wobei ihr kein nächstes Abenteuer aussuchen könnt. Die Helden reisen **entlang des Pfades zum nächsten Abenteuer**.
10. **Finale:** Wenn die Helden mehr Abenteuer gewonnen haben als der Overlord, spielt ihr „Quell der Krankheit“ als Finale. Wenn der Overlord mehr Abenteuer gewonnen hat als die Helden, spielt ihr „Ausbreitung der Pest“ als Finale.

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, einen Helden bestimmen, der eine zufällige Karte vom Marktkartenstapel zieht. Wenn der Overlord gewinnt, erhält er 1 zusätzlichen EP.

Wenn der Gewinner eines Abenteuers laut Quest-Handbuch ein Relikt erhalten würde, diese Seite (Helden oder Overlord) das Relikt aber schon hat, erhält jeder Spieler dieser Seite einen zusätzlichen EP. Hat zu diesem Zeitpunkt die andere Seite das Relikt, wechselt das Relikt die Seiten.

QUEST-HANDBUCH

Diese Erweiterung enthält fünf neue Abenteuer für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*. Ihr könnt diese Abenteuer über Gerüchtekarten in eine Kampagne einbauen (siehe „Gerüchte“ auf Seite 7) oder sie als Mini-Kampagne spielen (siehe „Regeln der Mini-Kampagne“ auf Seite 9).

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.

EINZELABENTEUER UND DIE EPISCHE VARIANTE

Jedes der fünf Abenteuer dieser Erweiterung kann auch einzeln ohne Kampagne nach den normalen Regeln des Grundspiels oder in der epischen Variante gespielt werden.

Wenn ihr ein Abenteuer dieser Erweiterung einzeln spielt, gelten alle Regeln aus dem Grundspiel (d. h. auch, dass der Abschnitt „Belohnungen“ ignoriert wird).

Wenn ihr das Abenteuer mit dieser Erweiterung spielt, gelten auch alle Regeln aus dieser Erweiterung, **außer den Regeln für Gerüchtekarten**. Für die neuen Helden, Klassen, Monster, Gegenstände, Zustände und Hauptmänner gelten die Regeln in diesem Regelheft.



CREDITS

Autor der Erweiterung: Justin Kemppainen mit Adam Sadler

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

Produktion: Jason Walden

Texte: Nathan I. Hajek

Redaktion & Lektorat: Adam Baker

Grafikdesign: Dallas Mehlhoff

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Alex Aparin, Yoann Boissonnet, David Griffith und Johannes Holm

Artwork-Management: Andy Christensen

Produktionsleitung: Eric Knight

Leitender Spieleautor: Corey Konieczka

Leitender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Mike Anderson, Brad Andres, Nichole Arcand, Bret Bays, Jordan Bolton, Jonathan Bove, Christian Busch, Ashley Butcher, Daniel Lovat Clark, Michael Combellick, Marcel Cwerteschka, Jon DeGan, Scott DeGan, Ariel Dominelli, Andrew Hess, Colton Hoerner, Kate Kemppainen, Josh Lewis, Scott Lewis, Clarissa Lockrey, Isabella Mattasits, David Mihai, Darren Nakamura, Aaron Neese, Matt Newman, Justin Overdorf, Alex Strohmeyer und Chad Valente.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Lektorat: Yvonne Distelkämper, Tim Leuftink, Jan Fehrenberg und Marcus Lange

Korrektorat: Heiko Eller und Linus Janßen

Grafische Bearbeitung & Layout: Fiona Carey, Marina Fahrenbach

Überarbeitung der Neuauflage: Marco Reinartz

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark*, *Runebound*, *Fantasy Flight Supply* are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Fantasy Flight Games* and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER..

Besucht uns im Internet

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





Seit Tagen seid ihr von nichts als endloser Wildnis umgeben. Während ihr durch Sturm und Gewitter stapft, bereut ihr schon in diese entlegene Gegend aufgebrochen zu sein und fragt euch, ob ihr hier jemals auch nur ein Anzeichen von Zivilisation finden werdet.

Erleichtert atmet ihr auf, als ihr in der Ferne eine Rauchsäule aufsteigen seht, sicher über einer nahen Siedlung. Soviel ihr wisst, sind die meisten Dörfer dieser Gegend winzig und zurückgeblieben, aber eine warme Mahlzeit, ein Bier und ein trockener Schlafplatz wären euch selbst in der übelsten Kaschemme lieber als noch weiter durch diesen Regen zu trotten.

Ihr überquert einen kleinen Hügel und eine Steinbrücke, als eure Vorsicht in blanken Schrecken umschlägt: Vor euch seht ihr keinen malerischen Weiler, sondern Tod und Zerstörung. Erschlagene Dörfler liegen in den Trümmern der Gebäude, von denen keines unversehrt geblieben ist.

Durch den strömenden Regen könnt ihr dunkle Gestalten ausmachen, die sich zwischen den Überresten der Häuser bewegen. Viel könnt ihr nicht sehen, ihr seid euch aber sicher, dass es keine Überlebenden sind.

MONSTER

Sarkomanten. Harpyien. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Die Harpyien werden auf den Bach gestellt. Eine offene Gruppe wird auf den Lagerplatz gestellt. Eine offene Gruppe wird auf den Planwagen gestellt. Der Elite-Sarkomant wird auf das mit „X“ markierte Feld auf dem Pfad gestellt. Normale Sarkomanten werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

4 blaue und 4 rote Aufgabenmarker werden verdeckt gemischt und wie eingezeichnet ausgelegt. Kein Spieler darf wissen, welche der verdeckten Marker blau und welche rot sind. Diese Marker stellen die erschlagenen Dorfbewohner dar.

Ein Personenmarker wird bereitgelegt. Er stellt den Überlebenden dar und wird zu Beginn noch nicht auf den Spielplan gelegt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Als Aktion kann ein Held oder Elite-Monster von einem Nachbarfeld aus einen erschlagenen Dorfbewohner umdrehen (Aufgabenmarker).

Als Aktion kann der Elite-Sarkomant von einem Nachbarfeld aus einen umgedrehten Erschlagenen Dorfbewohner kontaminieren. Wenn er das tut, legt der Overlord einen Erschöpfungsmarker auf den erschlagenen Dorfbewohner. Zu Beginn seines nächsten Zuges darf der Overlord alle kontaminierten Dorfbewohner durch normale Sarkomanten ersetzen (Gruppengröße wird ignoriert). Die so vom Spielplan genommenen Aufgabenmarker legt der Overlord vor sich ab.

ÜBERRESTE DURCHSUCHEN

Als Aktion kann ein Held von einem Nachbarfeld eines umgedrehten erschlagenen Dorfbewohners aus die Leiche dieses Dorfbewohners durchsuchen.

Ist es ein blauer Aufgabenmarker, legt der Held eine -Probe ab. Wenn die Probe gelingt, nimmt er den Marker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab. Der Overlord liest dann folgenden Text vor:

Auch wenn der Körper mit Schnittwunden und Knochenbrüchen übersät ist, lassen dich einige seltsame Verfärbungen der Haut vermuten, dass irgendein Gift die eigentliche Todesursache war.

Ist es ein roter Aufgabenmarker, legt der Held eine -Probe ab. Wenn die Probe gelingt, nimmt er den Marker vom Spielplan und legt ihn vor sich ab. Der Overlord liest dann folgenden Text vor:

Überall sind Spuren der Gewalt sichtbar, doch hier ist alles kurz und klein geschlagen. Die Leiche des Unglücklichen zeigt an sich nichts Sonderbares. Dennoch untersuchst du das geborstene Holz, die zersplitterten Steine und den zertrampelten Boden genauer. Aus dem, was du in all der Zerstörung liest, schließt du, dass hier nicht nur Scharen kleiner Kreaturen, sondern ein Koloss von einem Monster gewütet haben muss.

DER EINZIGE ÜBERLEBENDE

Wenn nach einem Overlordzug 5 erschlagene Dorfbewohner vom Spielplan genommen wurden, kommt der Überlebende auf einem der beiden Felder in der Hütte oder im Schuppen ins Spiel. Wenn die Helden mehr Aufgabenmarker vor sich liegen haben als der Overlord, wählen sie, wo der Überlebende ins Spiel kommt. Ansonsten wählt der Overlord.

Dann liest der Overlord folgenden Text vor:

Zwischen dem Kreischen und Brüllen der abscheulichen Kreaturen und dem Klirren der Waffen hört ihr die panischen Schreie eines Mannes. Ihr fragt euch, wie irgendjemand hier überlebt hat, erkennt aber gleichzeitig, dass, wer auch immer es ist, euch sicher berichten kann, was hier vorgefallen ist.

Als Aktion kann ein Held von einem Nachbarfeld aus den Überlebenden aufnehmen und tragen. Wenn kein Held den Überlebenden trägt, können Monsterangriffe auf den Überlebenden zielen und ihn treffen. Der Überlebende kann keine zurückgewinnen und ist immun gegen alle Zustände. Wenn ein Held, der den Überlebenden trägt, besiegt wird, wird der Überlebende auf sein Feld gelegt.

Als Aktion kann ein Held, der den Überlebenden trägt, ihn auf einem leeren Nachbarfeld ablegen.



Ein Held, der den Überlebenden trägt, kann den Spielplan über den Eingang oder den Ausgang verlassen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord 1 Elite-Sarkomant oder 1 Harpyie auf den Ausgang stellen (Gruppengröße einhalten).

Nachdem der Überlebende ins Spiel gekommen ist, kann der Overlord am Ende jedes seiner Züge 1 Monster einer offenen Gruppe auf den Eingang stellen (Gruppengröße einhalten).

SIEGBEDINGUNGEN

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

Verängstigt klammert sich der zerschundene Mann an euch und stammelt unzusammenhängende Worte von entsetzlichen Monstern. Er drückt euch einen kalten eisernen Ring in die Hand und krächzt: „Hier! Ich wollte nicht ... nehmt ihn!“ Während ihr durch den Regen in die Felder flieht, wird der Mann leichenblass und verliert das Bewusstsein.

Es scheint, als habe mehr als nur Angst den armen Mann befallen, der während der folgenden Tage nur selten und nur kurz wieder zu sich kommt. Er murmelt etwas von Menschen, die aus ihren Häusern entführt und in den Sumpf verschleppt wurden. Als ihr schließlich eine andere Siedlung erreicht, hat sich sein Zustand stark verschlimmert. Ihr lasst ihn in den Händen eines fähigen Heilers und entschließt euch zum Sumpf zurückzukehren und seinen Andeutungen nachzugehen.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn der Überlebende besiegt wurde, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit einem Schrei bricht der Überlebende unter dem Ansturm der Monster zusammen. Vergeblich versucht ihr euch zu ihm durchzuschlagen. Da packen einige der Unwesen den Armen und tragen ihn flinken Schrittes fort.

Bald darauf ist der Kampf vorüber, doch die hereinbrechende Dunkelheit macht es euch unmöglich, die Spur der Monster aufzunehmen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Ring des Handwerkers“ und die Zusatzabenteurkarte „Quell der Krankheit“ kommt ins Spiel.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Ring des Zuchtmeisters“ und die Zusatzabenteurkarte „Ausbreitung der Pest“ kommt ins Spiel.

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

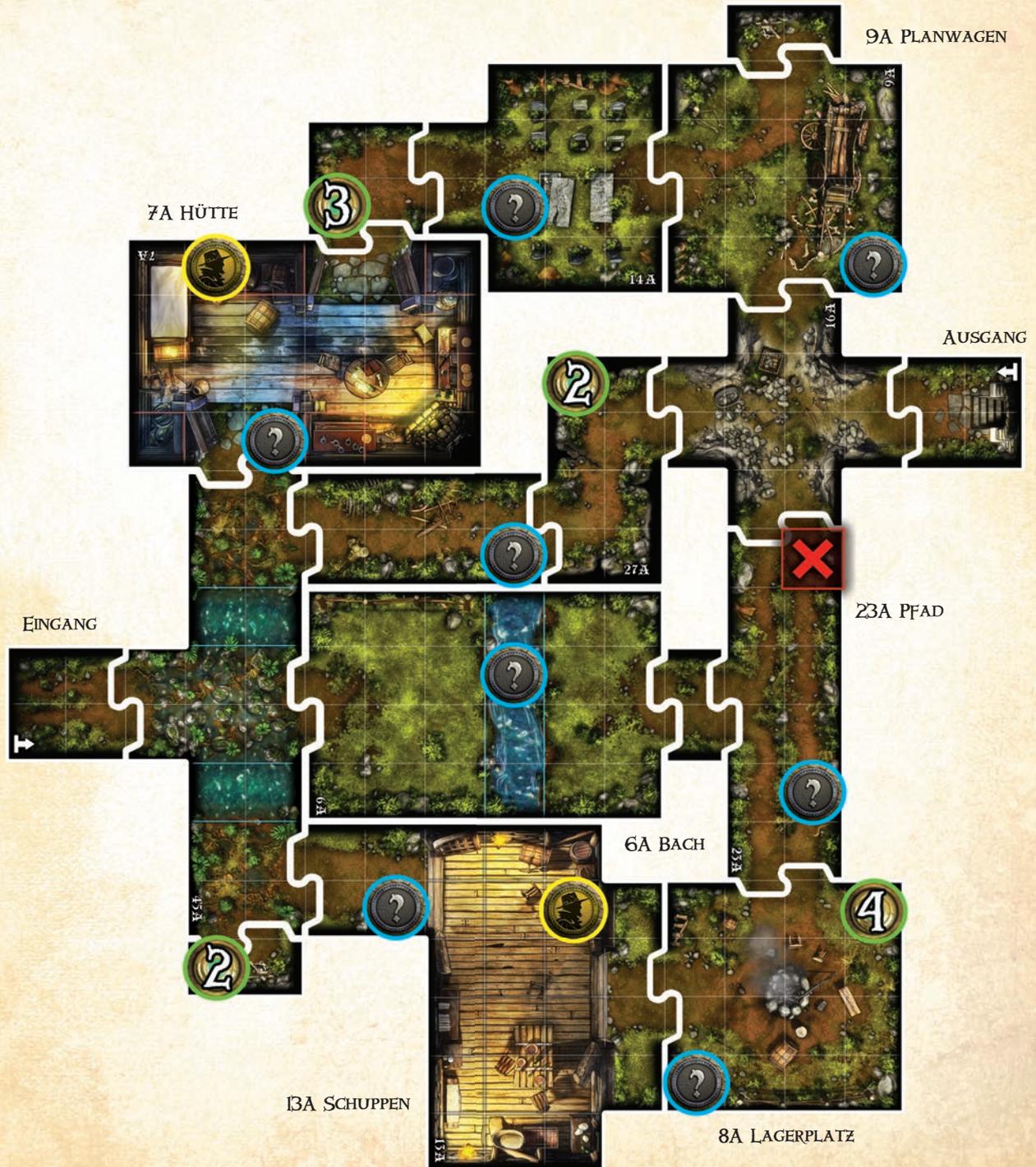
Wenn der Overlord mindestens 4 Aufgabenmarker vor sich liegen hat, erhält er die Overlordkarte „Geheimnis des Fleisches“.



ÜBERLEBENDER



TOTER
DORFBEWOHNER





Die Insekten in dieser Sumpflandschaft kennen keine Gnade, und der Pfad ist übersät mit Wurzeln, Erdlöchern und anderen Hindernissen. Das Vorankommen in dieser schlammigen Gegend ist eine einzige Plackerei und auch wenn ihr erst den Rand des Sumpfes erreicht habt, fragt ihr euch, ob ihr den fauligen Gestank jemals wieder loswerdet. Trotz allem hat man euch versichert, dass viele der Entführten, die in den Sumpf verschleppt wurden, noch am Leben sind. Wenn auch nur die leiseste Chance besteht, dass es Überlebende gibt, muss ihre Rettung eure oberste Priorität sein.

Den tiefen Furchen und vielen Fußspuren im Schlamm könnt ihr durch das zum Teil hüfthohe Wasser nur schwer folgen, doch nach einer Weile hört ihr, wie sich irgendwo vor euch etwas bewegt. Plötzlich seht ihr, wie ein massiger Troll einen Gefängniswagen voller entführter Dörfler durch den Matsch zieht.

Als ihr euch vorsichtig nähert, entdeckt euch einer der Gefangenen. „Hilfe! Bei allen Göttern, helft uns!“, ruft er und macht damit euren Überraschungsangriff zunichte.

Aufgeschreckt wirbelt der grauhäutige Koloss herum. Schnaufend blickt er euch aus trüben Augen an, ebe er sich wieder den Gefangenen zuwendet. Mit einem Grunzen schiebt das Scheusal den Karren ins Wasser neben dem Pfad, wo er erschreckend schnell zu sinken beginnt.

MONSTER

Bol'Goreth. Pestwürmer. Zombies. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Bol'Goreth wird wie eingezeichnet auf die Baumstammbrücke gestellt. Die Zombies werden auf die versunkene Statue gestellt. Die offene Gruppe wird auf den Tümpel gestellt. Die Pestwürmer werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

4 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet verdeckt auf die Baumstammbrücke gelegt. Diese stellen den sinkenden Karren dar. 1 weißer Aufgabenmarker wird wie eingezeichnet auf den sinkenden Karren gelegt. Dies ist das Eisenschloss.

4 Personenmarker werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Sie werden zu Beginn noch nicht aufgestellt.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Nachdem er ins Spiel gekommen ist, darf der Elite-Pestwurm über den Eingang den Spielplan verlassen.

Wenn Bol'Goreth besiegt wird, liest der Overlord folgenden Text vor:

Ein schwerer Hieb lässt das Monstrum aufheulen. Es beißt die scharfzahnigen Zähne zusammen und stiebt krachend durchs Unterholz, eine massige Hand über der klaffenden Wunde in seiner Seite.

DER KARREN IM DRECK

Jedes Mal, wenn ein Held ein Wasserfeld betritt, legt er eine 🐛- oder eine 🐜-Probe nach seiner Wahl ab. Wenn sie misslingt, wird er gelähmt. Der sinkende Karren blockiert weder die Sichtlinie noch die Bewegung und gilt nicht als Wasserfeld.

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Wenn dann mindestens 1 Figur auf dem sinkenden Karren steht, legt er einen zusätzlichen Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Als Aktion kann ein Held oder Hauptmann von einem Nachbarfeld des sinkenden Karrens aus eine 🐛-Probe ablegen. Wenn sie gelingt, nimmt der aktive Spieler jede Figur vom Karren und stellt sie auf ein leeres Nachbarfeld.

Sobald der Overlord 9 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, wird der Karren vom Spielplan genommen und alle noch nicht auf den Spielplan gebrachte Personenmarker werden abgeworfen.

RETTUNGSAKTION

Ein Held auf dem sinkenden Karren kann das Eisenschloss angreifen, als wäre es ein Monster. Das Schloss hat 2 Lebenspunkte pro Held und wirft 1 grauen Verteidigungswürfel. Sobald es „besiegt“ ist, wird es vom Spielplan genommen.

Wenn das Schloss nicht mehr auf dem Spielplan ist, kann ein Held auf einem Nachbarfeld des Karrens als Aktion 1 Personenmarker auf eines seiner Nachbarfelder legen.



Dorfbewohner gelten als Heldenfiguren mit den folgenden Ausnahmen. Die Dorfbewohner werden jede Runde am Ende des Zuges desjenigen Helden aktiviert, der seinen Zug als Letzter macht, und werden von ihm kontrolliert. Dorfbewohner können nie ♥ zurückgewinnen. Ein aktivierter Dorfbewohner kann 1 Bewegungsaktion ausführen. Wenn ein Dorfbewohner seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird sein Marker aus dem Spiel genommen.

VERSTÄRKUNG

Bis der Karren vom Spielplan genommen wird, kann der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge 2 normale Zombies (im Spiel mit 2 Helden 1 normalen Zombie) auf die versunkene Statue stellen (Gruppengröße einhalten).

Nachdem der Karren vom Spielplan genommen worden ist, werden die Pestwürmer auf den Steinigen Pfad gestellt. Ab jetzt erhält der Overlord keine Verstärkung mehr.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn keine Monster mehr auf dem Spielplan sind, liest der Overlord folgenden Text vor:

Nachdem auch die letzten Monster besiegt sind, beginnt ihr sorgfältig die Umgebung abzusuchen. Erst scheint es schon sinnlos, doch nach einer Weile entdeckt ihr eine weitere Gruppe Gefangener.

Die Überlebenden klammern sich ängstlich und dankbar an euch, während ihr sie aus dem Sumpf zurück zu ihrem Dorf geleitet. Die wenigen Informationen, die sie euch geben, sind dennoch aufschlussreich. So erfahrt ihr, dass sich der Troll Bol'Goreth nennt und oft etwas von wichtigen Missionen gemurmelt hat.

Seine letzten Absichten bleiben euch ein Rätsel, aber euer Einsatz hat euch das Wohlwollen und die Dankbarkeit der Bewohner dieser Gegend eingebracht, ganz zu schweigen von einer großzügigen Belohnung.

Die Helden haben gewonnen!

Wenn alle Personenmarker abgeworfen wurden, liest der Overlord folgenden Text vor:

Die Gefangenen liegen erschlagen am Boden oder sind mit dem Karren im tiefen Schlamm versunken. Ihr erkennt, dass ihr hier nichts mehr erreichen könnt, und flieht vor dem erneuten Ansturm der Ungeheuer.

Auch wenn ihr euch von den Dörflern nicht viele Hinweise über ihre Entführer und deren finstere Pläne erhofft hattet, lässt euch der Mangel an Informationen die Trauer um die armen Seelen noch schwerer ertragen.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Ring des Handwerkers“. Die Zusatzabenteurerkarte „Quell der Krankheit“ kommt ins Spiel.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Ring des Zuchtmeisters“. Die Zusatzabenteurerkarte „Ausbreitung der Pest“ kommt ins Spiel.

Die Helden erhalten 25 Goldstücke pro Personenmarker, der nicht abgeworfen wurde.

Wenn der Elite-Pestwurm nicht besiegt wurde, erhält der Overlord die Overlordkarte „Toxische Vergeltung“.

BOL'GORETH

48A BAUMSTAMMBRÜCKE

12A TÜMPEL

25A

EINGANG

49A VERSUNKENE STATUE

49A

48A

28A

47A

20A STEINIGER PFAD

DORFBEWÖHNER

EISENSCHLOSS

SINKENDER KARREN



Quer durch den Sumpf und die umliegende Wildnis folgt ihr den wenigen Hinweisen, die ihr von völlig verschreckten Überlebenden in verlassenen Dörfern sammeln konntet. In der Region und über sie hinaus breitet sich eine mysteriöse Krankheit aus, von der ihr befürchtet, dass sie irgendwie mit den vielen Überfällen auf die Dörfer zusammenhängt.

Eure Spur führt euch bis vor eine große Steinhütte, deren gewaltige Eisentür verschlossen ist. Schwarzer Rauch quillt aus dem Schornstein, und durch winzige Spalten im Mörtel dringt der Schein eines Feuers. Unglücklicherweise wird der Eingang von einem massigen Ettin bewacht, der sich an einem seiner Köpfe kratzt. Ein großer verrosteter Schlüssel baumelt von seinem Gürtel. Vielleicht passt er auf das schwere Schloss an der Tür? Während ihr euch leise voranschleicht, lässt euch ein Kreischen über euren Köpfen aufblicken.

„Streuner und Diebe! Streuner und Diebe! Kratzt sie und beißt sie!“, schreit eine bizarre, vogelartige Kreatur, die wild mit ihren ledrigen Flügeln schlägt. An eines ihrer Beine gebunden hängt ein riesiger Schlüssel, der dem des Ettins sehr ähnelt.

Ihr hofft, dass sich mit einem der beiden Schlüssel die Tür öffnen lässt. Bloß wird es nicht leicht sein, an sie heranzukommen.

MONSTER

Harpyien. Ettins. 1 offene Gruppe.

AUFBAU

Die normalen Harpyien werden auf den Lagerplatz gestellt. Die Elite-Harpyie wird zu Beginn noch nicht aufgestellt. Der Elite-Ettin wird auf die Grundmauern gestellt. Der normale Ettin wird in dieser Szene nicht benutzt. Die offene Gruppe wird auf den Sumpf gestellt.

Die Elite-Harpyie ist Chi'kriy. Chi'kriy hat pro Held 2 Lebenspunkte mehr. Der Elite-Ettin ist Grug'nik. Grug'nik hat pro Held 2 Lebenspunkte mehr.

Der Overlord nimmt sich 1 weißen und 1 grünen Aufgabenmarker und legt je einen auf Grug'niks und Chi'kriys Monsterkarte. Die Helden sollten nicht sehen, welchen Marker er auf welche Karte legt. Der weiße Aufgabenmarker ist der rostige Schlüssel.

Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Schmuckschatullen dar.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Zu Beginn jedes seiner Züge legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Die verriegelte Tür kann erst geöffnet werden, wenn die Helden den rostigen Schlüssel haben. Sobald die Tür offen ist, können die Helden über den Ausgang den Spielplan verlassen.

Wenn Chi'kriy oder Grug'nik besiegt wird, zeigt der Overlord den Helden den Aufgabenmarker auf der entsprechenden Monsterkarte. Ist es der grüne, wird er wirkungslos abgeworfen. Ist es der rostige Schlüssel, wird er auf eines der Felder der besiegten Figur gelegt. Als Aktion kann ein Held den rostigen Schlüssel von einem Nachbarfeld aus aufnehmen.

GLITZERnde KISTCHEN

Als Aktion kann ein Held eine benachbarte Schmuckschatulle aus dem Spiel nehmen. Der Overlord liest dann folgenden Text vor:

Ein krächzender Schrei ertönt über dir, gefolgt vom wilden Schlagen ledriger Flügel und scharfer Krallen. „Nein! Nein, nein! Meins! Nicht deins, meins!“, kreischt die Kreatur.

Der Overlord stellt Chi'kriy auf ein Nachbarfeld des Helden, der die Schatulle aus dem Spiel genommen hat (egal, ob sich Chi'kriy auf dem Spielplan befindet oder nicht). Chi'kriy führt sofort einen Angriff gegen diesen Helden durch. Wenn der Held dann nicht besiegt ist, kann er seinen Zug fortsetzen.

CHI'KRIY UND GRUG'NIK

Solange sie noch nicht auf dem Spielplan ist, kann Chi'kriy in ihrer Aktivierung nur 1 Spezialaktion ausführen, mit der sie auf ein Nachbarfeld Grug'niks gestellt wird. Wenn Sie auf dem Spielplan ist, kann sie als Aktion vom Spielplan genommen werden. Wenn sie besiegt wird, wird sie aus dem Spiel genommen. Wenn Chi'kriy besiegt wird, während sie nicht auf dem Spielplan ist, und sie den rostigen Schlüssel hatte, legt der Overlord ihn auf ein beliebiges leeres Feld auf dem Sumpf. Wenn Chi'kriy auf einem Nachbarfeld Grug'niks ist, kann er sie als Aktion vom Spielplan nehmen.

Wenn Chi'kriy und Grug'nik benachbart sind, kann einer der beiden mit einer Spezialaktion die Schlüssel untereinander tauschen. Wenn einer der beiden das tut, nimmt der Overlord die beiden Aufgabenmarker in die Hand und legt sie verdeckt beliebig auf die beiden Monsterkarten zurück. Die Helden sollten nicht sehen, welchen Marker er auf welche Karte legt.

VERSTÄRKUNG

Am Anfang und am Ende jedes seiner Züge kann der Overlord 1 normale Harpyie auf den Lagerplatz oder den Sumpf stellen (Gruppengröße einhalten).



SIEGBEDINGUNGEN

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

Unter großer Anstrengung schafft ihr es, den rostigen Schlüssel im Schloss umzudrehen und durch die Tür zu huschen. Im Inneren findet ihr euch in einem verwüsteten Labor oder einer Folterkammer wieder. Der Unterschied ist schwer auszumachen. Zerborstene Phiole, seltsames Werkzeug und eine Menge Pergamentbögen liegen überall verstreut, beschnitten mit einer beißend riechenden grünen Flüssigkeit. Die Bänke und Tische im Raum sind mit getrocknetem Blut besudelt.

Hier gibt es weder Anzeichen von Gefangenen noch von Gegnern, doch eine leuchtende Kristallphiole auf einem der Tische erregt eure Aufmerksamkeit. Als ihr sie aufhebt, seht ihr eine hastig gekritzelte Notiz auf einem Zettel darunter. „Nicht vergessen!“

Da erschallt ein Kreischen aus der Ferne und erinnert euch an eure Mission. Schnell sammelt ihr so viele der verstreuten Papiere ein, wie ihr könnt, bevor noch mehr Monster eintreffen.

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 9 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat, liest er folgenden Text vor:

Der Widerstand der vermaledeiten Kreaturen hat euch zu lange aufgehalten. Aus der Ferne hört ihr, wie ein großer Trupp Verstärkung anrückt. Fluchend zieht ihr euch zurück, bevor die Horde der herannahenden Ungeheuer euch umzingeln kann.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie das Relikt „Immunitätselixier“, und die Zusatzabenteurkarte „Quell der Krankheit“ kommt ins Spiel.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er das Relikt „Heilende Phiole“, und die Zusatzabenteurkarte „Ausbreitung der Pest“ kommt ins Spiel.

Die Helden erhalten 50 Goldstücke für jedes Monster mit Namen, das sie besiegt haben.

Wurde mindestens eines der beiden nicht besiegt, erhält der Overlord die Overlordkarte „Wandelndes Gebrechen“.



ROSTIGER
SCHLÜSSEL



SCHMUCK-
SCHATULLE

8A LAGERPLATZ

EINGANG



Ihr seid tief ins Herz des Sumpfes vorgedrungen. Eure Kleidung, Vorräte und gesamte Ausrüstung sind ebenso vom stinkenden Sumpfwasser durchtränkt wie ihr selbst. Doch waren eure Mühen nicht umsonst: Ihr habt diesen Ort entdeckt, diese verlassene, ruinenhafte Festung, in der die grässlichen, qualvollen Experimente an den armen Dorfbewohnern der Umgebung durchgeführt wurden.

Die Tunnel, durch die ihr schreitet, sind erfüllt von einem widerlichen Gestank, und in der ersten Kammer, die ihr erreicht, erblickt ihr ein Fass mit einer zähen, ekelig grünen Flüssigkeit. Auf dem Boden um das Fass herum liegen reglos Dorfbewohner. Ihre Haut ist blass und hat beinahe die Farbe des Inhalts des Fasses.

Sie sehen todkrank aus, vermutlich dem Ende nahe, das die unbekannte Krankheit für sie bereithält. Ihr könnt nur hoffen, dass sich hier unten irgendwo ein Gegenmittel findet. Wenn nicht, wenn ihr die armen Menschen nicht retten könnt, müsst ihr zumindest der Ausbreitung der schrecklichen Seuche ein Ende setzen.

MONSTER

Bol'Goreth. Pestwürmer. 2 offene Gruppen.

AUFBAU

Bol'Goreth wird wie eingezeichnet auf den Wasserfall gestellt. Die Pestwürmer werden auf die Lavagrube gestellt. 1 offene Gruppe wird auf die Höhle gestellt, die andere auf den unterirdischen See.

5 Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Seuchenfässer dar.

5 Personenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen Befallene Dorfbewohner dar.

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

SONDERREGELN

Wenn ein Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, hat er den Talisman der Gesundheit gefunden. Der Held zieht wie üblich eine Suchkarte und legt den besonderen Suchmarker, auf seinen Heldenbogen.

Als Aktion kann Bol'Goreth von einem Nachbarfeld aus einen Suchmarker umdrehen. Ist es ein normaler Suchmarker, wird er wieder hingelegt. Ist es der besondere, nimmt Bol'Goreth sofort den Talisman der Gesundheit auf (er kann gleichzeitig auch ein Seuchenfass oder einen Befallenen Dorfbewohner tragen).

In diesem Abenteuer gelten, was das Besiegt-Werden angeht, für Bol'goreth dieselben Regeln wie für Helden (er wird niedergestreckt und kann sich als Aktion in seiner nächsten Aktivierung aufrappeln). Wenn Bol'Goreth besiegt wird, legt

der Overlord einen Erschöpfungsmarker auf den Hauptmannmarker, um anzuzeigen, dass er niedergestreckt ist.

Wenn eine Figur, die den Talisman der Gesundheit trägt, besiegt wird, wird der Marker auf das Feld der Figur gelegt. Als Aktion kann Bol'Goreth oder ein Held von einem Nachbarfeld aus den Talisman wieder aufnehmen.

EINDÄMMUNG

Als Aktion kann ein Held ein Seuchenfass von einem Nachbarfeld aus vom Spielplan nehmen.

Befallene Dorfbewohner werden nicht aktiviert, können nicht angegriffen werden und blockieren weder die Sichtlinie noch die Bewegung. Als Aktion kann der Held, der den Talisman der Gesundheit trägt, einen Befallenen Dorfbewohner von einem Nachbarfeld aus kurieren. Danach wird der Dorfbewohner vom Spielplan genommen und der Overlord liest folgenden Text vor:

Von der Stoffpuppe strahlt eine ungeheure Wärme aus, als du sie dem reglosen Dorfbewohner über die Brust hältst. Mit einem pulsierenden, orangefarbenen Licht fließt Energie vom Talisman zu dem Mann hinüber, der langsam seine Augen öffnet.

Du hilfst ihm auf und merkst schnell, dass er keiner weiteren Ermutigung bedarf, um sich schleunigst aus dem Staub zu machen.

BEFALL

Als Aktion kann Bol'Goreth oder ein Elite-Monster von einem Nachbarfeld aus ein Seuchenfass oder einen Befallenen Dorfbewohner aufnehmen. Wenn eine Figur, die ein Seuchenfass oder einen Befallenen Dorfbewohner trägt, besiegt wird, wird der Marker auf das Feld der Figur gelegt. Jede Figur kann nur 1 Seuchenfass oder Befallenen Dorfbewohner gleichzeitig tragen.

Als Aktion kann Bol'Goreth oder ein Elite-Monster auf einem Nachbarfeld eines der besonderen Felder auf dem Versteckten Durchgang ein Seuchenfass oder Befallenen Dorfbewohner, den er/es trägt, abwerfen. Wenn Bol'Goreth den Talisman der Gesundheit trägt, kann er ihn als Aktion auf einem Nachbarfeld eines der besonderen Felder auf dem Versteckten Durchgang abwerfen.

Für jedes abgeworfene Seuchenfass legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Für jeden abgeworfenen Befallenen Dorfbewohner legt der Overlord 2 Erschöpfungsmarker vor sich ab. Wenn er den Talisman der Gesundheit abwirft, legt der Overlord 3 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Als Aktion kann ein Pestwurm von einem Nachbarfeld eines der besonderen Felder auf dem Versteckten Durchgang aus den Spielplan verlassen. Dafür legt der Overlord 1 Erschöpfungsmarker vor sich ab.

Nachdem alle Befallenen Dorfbewohner und Seuchenfässer entweder vom Spielplan genommen oder abgeworfen worden sind, kann ein Held mit dem Talisman der Gesundheit den Spielplan über den Eingang verlassen.

VERSTÄRKUNG

Zu Beginn jedes seiner Züge kann der Overlord einen Befallenen Dorfbewohner, der nicht getragen wird, abwerfen, um einen normalen Pestwurm auf ein leeres Nachbarfeld zu stellen.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn ein Held mit dem Talisman der Gesundheit den Spielplan über den Eingang verlässt oder der Overlord seine Siegbedingung nicht mehr erfüllen kann, liest der Overlord folgenden Text vor:

Mit dem Talisman in der Hand zerträumerst du das letzte der Fässer, aus dem grüner Schleim hervorquillt. Ihr verliert keine Zeit und macht euch von dannen. Euer gewaltiger Feind brüllt und tobt hinter euch, sieht er sich doch seines Lebenswerks beraubt.

Die Helden haben gewonnen!

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

Bol'Goreth grinst euch an, als er gerade die letzten Dörfler und Fässer auf seinen Karren im hinteren Teil der Höhle lädt. Dann aktiviert er einen versteckten Mechanismus und mit einem Rumpeln öffnet sich der Eingang zu einem Tunnel. Der Kampf dauert jedoch weiter an und bis ihr euch zum Tunneleingang durchgeschlagen habt, ist der Widerling bereits lange verschwunden.

Der Overlord hat gewonnen!

BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Das Relikt „Talisman der Gesundheit“.
- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteuerkarte „Quell der Krankheit“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Das Relikt „Omen der Fäulnis“.
- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteuerkarte „Quell der Krankheit“.

QUELL DER KRANKHEIT



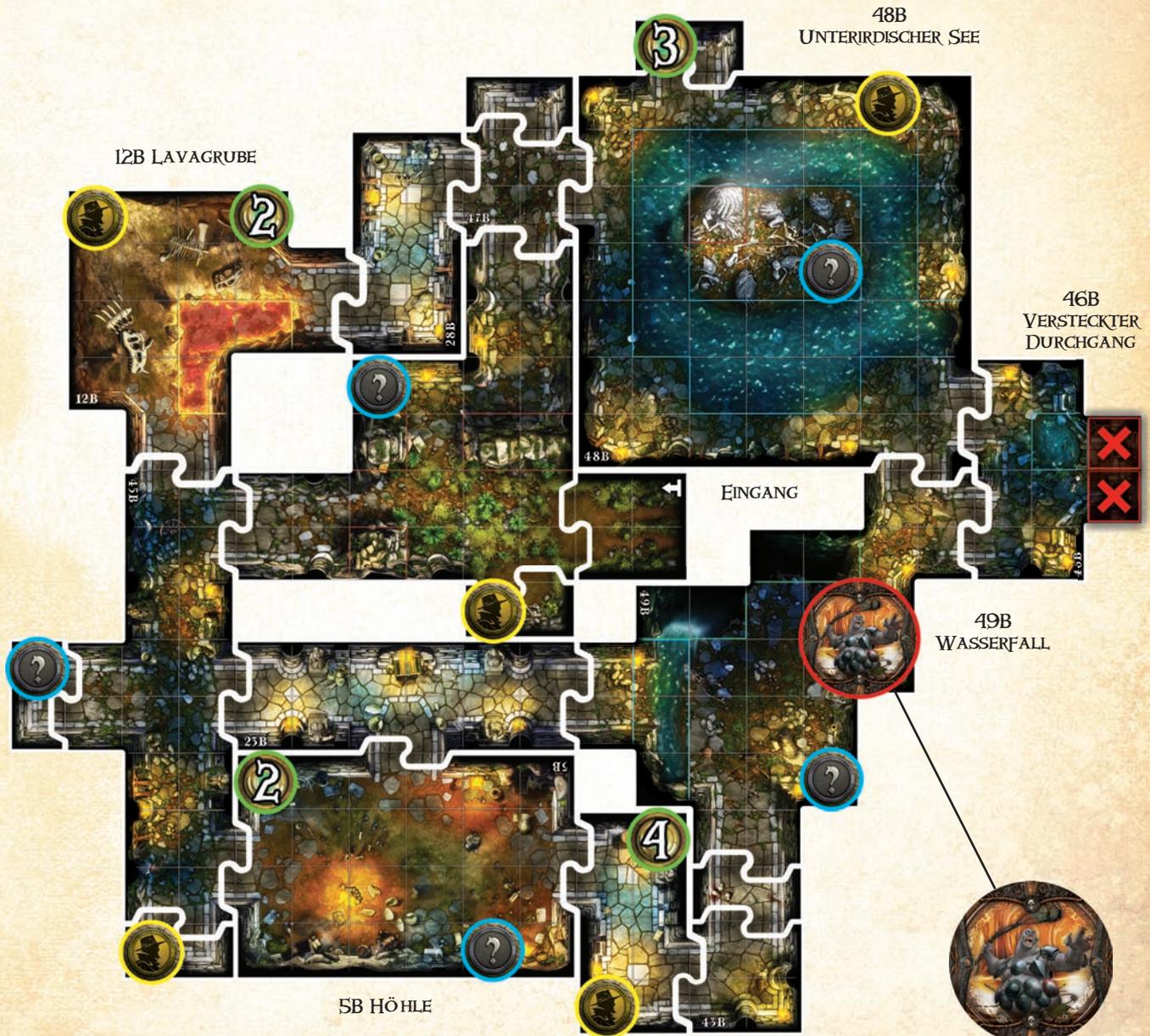
BEFALLENER
DORFBEWohner



TALISMAN DER
GESUNDHEIT



SEUCHENFASS



BOL'GORETH

AUSBREITUNG DER PEST

SZENE 1

Der Mangel an handfesten Hinweisen hat euch tagelang suchen lassen, bis ihr diesen Ort findet. Zuerst scheint es euch, als sei diese Festungsrüne in den Tiefen des Sumpfes nur eine weitere Sackgasse. Nach genauerer Untersuchung entdeckt ihr jedoch frische Spuren. Zerborstene Phiole, getrocknete Blutflecken und grünlicher Schleim zieren den Boden und die Wände. Als ihr durch die halb versunkene Ruine schleicht, glaubt ihr erst, ihr wärt allein, bis ihr ein leises Grollen hört.

Kurz darauf fällt euer Fackelschein auf einen grausigen Anblick. In Ketten gewickelt liegt ein entsetzliches Monster auf einem moosüberwucherten Stein. Sein Körper ist mit schwärenden Wunden und pulsierenden, grünen Venen überzogen. Die Schwärze, die über seinen Augen liegt, und der beißende Gestank in der Luft vervollständigen das Bild einer schrecklichen Krankheit. Während ihr noch rätselt, was die arme Kreatur wohl einmal gewesen ist, stürzt sich das Monstrum auf euch und reißt an seinen Ketten.

Es öffnet sein Maul und stößt einen markerschütternden Schrei aus, der durch die düsteren Gänge hallt. Mit wachsendem Schrecken hört ihr andere ähnliche Schreie aus der Ferne. Ihr zieht eure Waffen, während eine Kakophonie animalischer Laute eure Ohren betäubt ...

MONSTER

Bol'Goreth. Pestwürmer. Harpyien. 1 Elite-Monster einer offenen Gruppe pro Held.

AUFBAU

Bol'Goreth wird wie eingezeichnet auf die Grundmauern gestellt. Die Harpyien werden auf den unterirdischen See gestellt. Die Pestwürmer werden auf den Sumpf gestellt.

1 Elite-Monster einer offenen Gruppe wird je nach Anzahl der Helden auf eines der mit „X“ markierten Felder gestellt. Dies sind infizierte Monster. Jedes infizierte Monster darf höchstens 4 Felder groß sein. Auf jedes dieser Monster wird ein Erschöpfungsmarker gelegt, um anzuzeigen, dass es angekettert ist.

Im Spiel mit 4 Helden werden 11 Erschöpfungsmarker bereitgelegt. Im Spiel mit 3 Helden 9 und im Spiel mit 2 Helden 7. Das ist der Infektionsvorrat.

2 blaue Aufgabenmarker werden wie eingezeichnet ausgelegt. Sie stellen den Versteckten Durchgang dar.

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 Hebel.

Suchmarker werden je nach Anzahl der Helden ausgelegt.

SONDERREGELN

Angeketterte infizierte Monster können keine Bewegungsaktionen ausführen und ignorieren sämtliche Effekte, die ihnen eine Bewegung erlauben oder aufzwingen. Ansonsten werden angeketterte Monster normal im Overlordzug aktiviert.

Als Aktion kann Bol'goreth von einem Nachbarfeld aus ein angekettertes Monster losmachen. Der Erschöpfungsmarker auf diesem Monster wird dann abgeworfen. Ab jetzt kann sich das Monster normal bewegen. Wenn Bol'Goreth besiegt wurde, darf der Overlord zu Beginn jedes seiner Züge ein angekettertes Monster losmachen.

Jedes infizierte Monster, egal ob angekettert oder losgemacht, hat pro Held 1 Lebenspunkt mehr und außerdem : Krankheit, Schwächung.

KAMPF ODER FLUCHT

Nachdem Bol'Goreth oder ein infiziertes Monster einen Helden zum ersten Mal besiegt hat, legt der Overlord 1 Heldenmarker dieses Helden vor sich ab.

Jedes Mal, wenn ein Held ein infiziertes Monster besiegt, werden 2 Marker aus dem Infektionsvorrat abgeworfen. Wird Bol'Goreth besiegt, werden 3 Marker aus dem Infektionsvorrat abgeworfen, und der Overlord liest folgenden Text vor:

Laut aufbeulend bricht Bol'Goreth zusammen. Blut quillt aus den vielen Wunden in seinem Leib. Er funkelt euch voller Bosheit an und versucht sich aufzurichten, sinkt jedoch wieder zu Boden. Mühsam schiebt er sich nach vorne, als wolle er einen letzten verzweifelten Hieb austreten. Doch mit einem dumpfen Krachen bricht der Troll endgültig zusammen, zuckt noch kurz und liegt dann still und reglos da.

Die infizierten Monster können über den Ausgang den Spielplan verlassen. Jedes Mal, wenn eines das tut, nimmt sich der Overlord 2 Marker aus dem Infektionsvorrat und legt sie vor sich ab.

Wenn keine infizierten Monster mehr auf dem Spielplan sind, kann Bol'Goreth über den Ausgang den Spielplan verlassen. Wenn er das tut, nimmt sich der Overlord 3 Marker aus dem Infektionsvorrat und legt sie vor sich ab.

VERSTECKTER DURCHGANG

Als Aktion kann ein Held von einem Nachbarfeld aus einen verdeckten Aufgabenmarker umdrehen. Ist es ein roter, wird er wirkungslos abgeworfen. Ist es der grüne, haben die Helden den Hebel gefunden und den Versteckten Durchgang geöffnet. Der Overlord liest dann folgenden Text vor:

Versteckt zwischen den Steinen findest du einen Hebel. Als du daran ziehst, erzittert der Boden und eine große Steinplatte schiebt sich zur Seite. Von hinter ihr dringt die schwüle Luft des Sumpfes herein. Ein leicht ansteigender Tunnel scheint hier nach draußen vor die Mauern der Festung zu führen.

Nachdem der Versteckte Durchgang geöffnet worden ist, kann eine Figur auf einem blauen Aufgabenmarker 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf den anderen blauen Aufgabenmarker zu bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. Große Monster passen durch den Durchgang. Es besteht keine Sichtlinie von einem blauen Aufgabenmarker zum anderen. Wenn das Feld, auf das sich die Figur bewegt, besetzt ist, wird sie auf das nächste leere Feld gestellt.

VERSTÄRKUNG

Keine.

SIEGBEDINGUNGEN

Wenn 6 Erschöpfungsmarker abgeworfen wurden (5 im Spiel mit 3 Helden, 4 im Spiel mit 2 Helden), liest der Overlord folgenden Text vor:

Fauliger Schleim trieft von euren Klingen, als die Schlacht endlich gewonnen ist. Ihr blickt euch noch einmal um und seht die reglosen Formen der entstellten Kreaturen am Boden liegen.

Da zerreißt ein erneuter Schrei die Nacht. Eines der Wesen muss entkommen sein, oder vielleicht hatte Bol'Goreth eines freigelassen, bevor ihr hier ankamt. Die Vorstellung, was eines dieser Monster anrichten würde, wenn es eine der Städte erreichen sollte, lässt euch alle Müdigkeit abschütteln und ihm schleunigst hinaus in die Wildnis folgen ...

Die Helden haben gewonnen!

Sobald der Overlord 6 Erschöpfungsmarker vor sich liegen hat (5 im Spiel mit 3 Helden, 4 im Spiel mit 2 Helden), liest er folgenden Text vor:

Völlig außer Atem brecht ihr zusammen, während der Lärm der kreischenden und brüllenden Unwesen sich immer weiter entfernt. Sie haben sich in alle Himmelsrichtungen davongemacht, und ihr seht keine Chance, sie alle zu jagen und zu erlegen. Doch noch gebt ihr nicht auf, auch wenn ihr tief in euren Herzen wisst, dass euch nicht alle ins Netz gehen werden.

Ihr könnt nur hoffen, dass sie nie in besiedelte Gebiete kommen ...

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

Einer nach dem anderen brecht ihr unter dem Ansturm der mutierten Monster zusammen. Die Wunden, die sie euch geschlagen haben, brennen wie die Hölle, und ihr werdet mit jeder Minute schwächer ...

Stunden, vielleicht auch Tage, nach der Schlacht kommt ihr zu euch. Ihr wundert euch, am Leben geblieben zu sein, sucht eure Ausrüstung zusammen und macht euch wieder auf.

Eure Wanderung durch die Wildnis ist ereignislos, doch spürt ein jeder von euch, dass etwas nicht stimmt. Euch scheint es gut zu gehen, viel besser, als es euch nach so einer schrecklichen Schlacht geben sollte. Wenn das kurze Verschleiern der Augen und Zwicken in der Magengegend nicht wären, könnte man meinen, es sei alles in Ordnung mit euch ...

Der Overlord hat gewonnen!

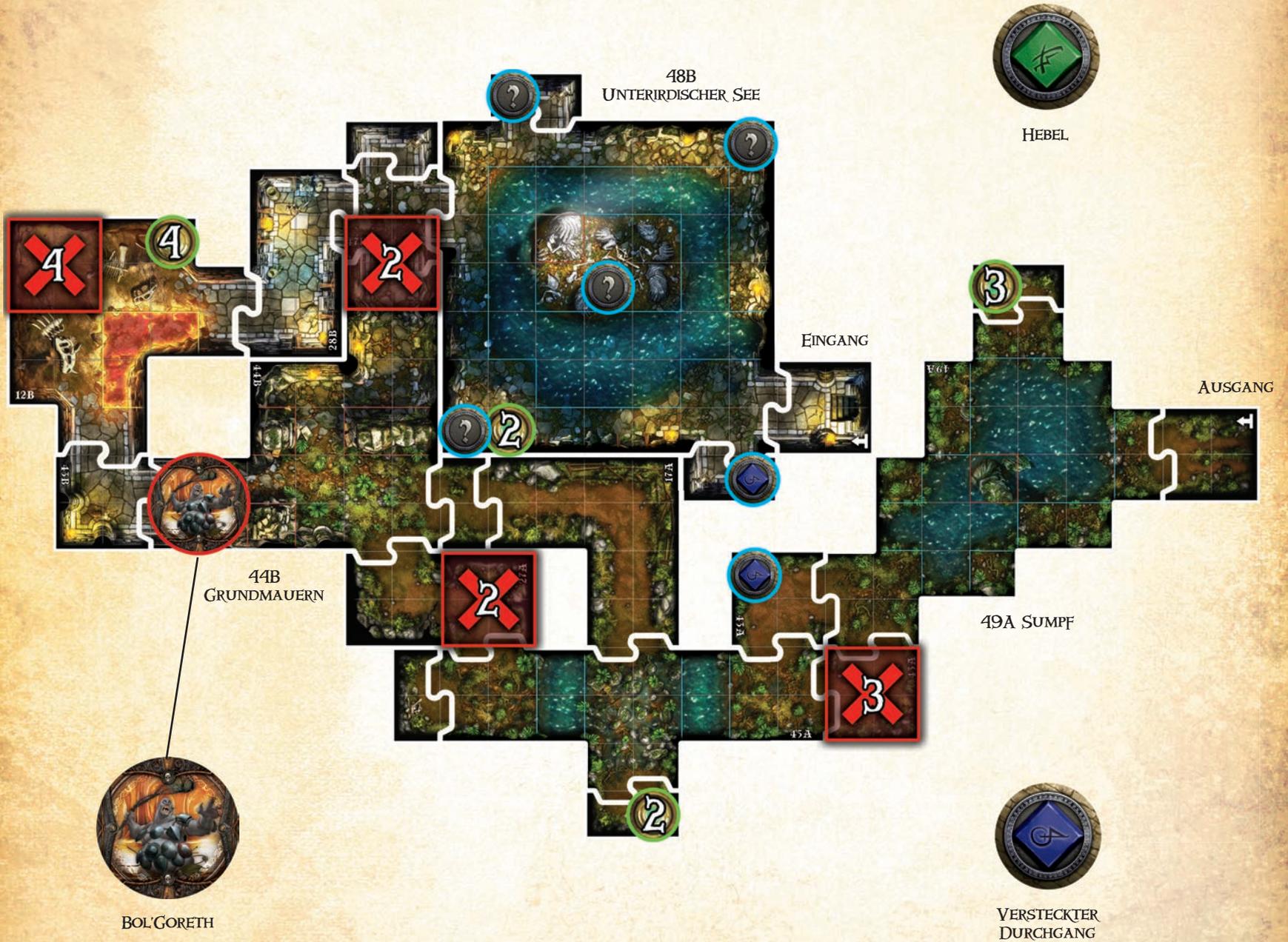
BELOHNUNGEN

Wenn die Helden gewinnen, erhalten sie:

- Das Relikt „Talisman der Gesundheit“.
- Die Helden-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Ausbreitung der Pest“.

Wenn der Overlord gewinnt, erhält er:

- Das Relikt „Omen der Fäulnis“.
- Die Overlord-Belohnung auf der Rückseite der Zusatzabenteurkarte „Ausbreitung der Pest“.



BESCHREIBUNG DER MONSTER



Pestwürmer: Diese schrecklichen Wesen glaubte man schon lange ausgestorben. Als Aasfresser übertragen sie jede nur vorstellbare Krankheit und Seuche und suhlen sich im Elend und der Verwesung, die sie verbreiten. Dass sie in den Valdari-Sümpfen wieder aufgetaucht sind, ist nur ein weiteres schlimmes Omen für das Reich.



Harpyien: Diese fledermausartigen Kreaturen wurden durch schwarze Magie zu einer Farce eines Frauenkörpers entstellt. Die grausamen und unnachgiebigen Fleischfresser jagen in Gruppen und fallen mit tödlicher Präzision über ihre Beute her.

BESCHREIBUNG DER CHARAKTERE

HELDEN

Augur Grisom: Jemand, der sagt, er wisse, was die Zukunft bringt, ist oft schlecht gelitten, erst recht unter den Zwergen der Dunwarr-Berge. Vor langer Zeit machte Augur Grisom eben diese Erfahrung und entschloss sich die Berge weit hinter sich zu lassen. Seit Jahrzehnten durchstreift er Terrinoth und hilft Anderen – oft, bevor sie wissen, dass sie Hilfe brauchen.

Roganna der Schemen: Latari-Elfen sind von Natur aus mit dem Wald vertraut, doch kaum einer weiß den Wald so geschickt zu lesen wie Roganna. Sie hat sich schon immer sehr zurückgezogen und fühlt sich überall wohl, ob Heide, Wald oder Sumpf, solange sie nur weit genug von allen Irritationen der sogenannten Zivilisation ist. Sie meidet die Gesellschaft Anderer, sogar anderer Elfen, und sieht sich mit der Ausbreitung der ihr verhassten Zivilisation gezwungen sich tiefer und tiefer in die Wildnis zurückzuziehen.



HAUPTMANN

Bol'Goreth: Trolle sind nicht gerade für ihre Vorliebe für Wasser bekannt. Weshalb es also diesen dümmlichen Widerling aus seiner Höhle in den Bergen in den modrigen Sumpf getrieben hat, ist mehr als rätselhaft.

Bol'Goreth ist nicht dafür berüchtigt Bauernhöfe zerstört, Vieh gerissen oder irgendetwas dieser Art in der Vergangenheit getan zu haben. Tatsächlich legt er nichts als ganz normales Trollverhalten an den Tag, außer dass er vielleicht noch ein bisschen roher und dümmer ist, falls das überhaupt möglich ist.

Keiner weiß, weshalb Bol'Goreth in den Sumpf gekommen ist und was er mit den Bewohnern der Gegend vorhat. Könnte sein Vorgehen ein erstes Anzeichen von Intelligenz in der dummen Kreatur sein, oder ist er nur der Diener eines anderen, viel gerisseneren Unholds?

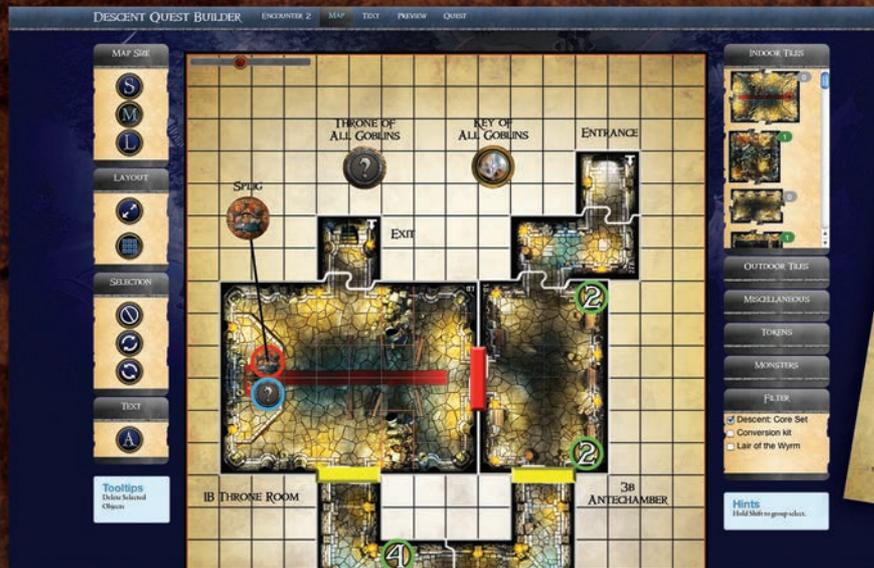


DESCENT™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

QUEST VAULT™



EIN ONLINE-TOOL
ZUM ERSTELLEN UND TEILEN DEINER EIGENEN QUESTS



www.DescentQuestVault.com

DIE TROLLSÜMPFE

DREI KÖPFE, EIN GEDANKE

QUELL DER KRANKHEIT

WURMFRESS

AUSBREITUNG DER PEST

GEISTERSTADT

WALDLICHTUNG

