

# DESCENT: DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

## VERGESSENE SEELEN 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.



### SPIELMATERIAL

10 GEFAHRENKARTEN



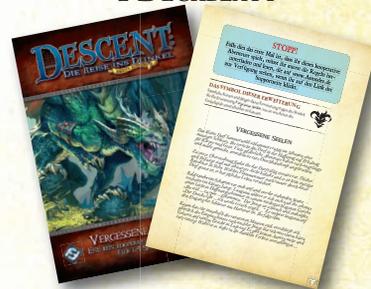
12 ERKUNDUNGSKARTEN



10 AKTIVIERUNGSKARTEN



1 DECKBLATT



1 SPIELLEISTENBOGEN



1 KURZÜBERSICHT



# 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 violetterfarbener 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 Marktarten 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).



„DER ANGRIFF“  
ERKUNDUNGSKARTE



ABSCHNITT „DER ANGRIFF“ 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 macht für jeden Helden einen separaten Spielzug.  
**Hinweis:** Manche Karten und Heldenfertigkeiten des Grundspiels und anderer Erweiterungen eignen sich nicht unbedingt für das kooperative Spiel. Falls ein Spieler solch 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 Abenteuer Spiel 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. Monsterkarten:** Die für dieses Abenteuer benötigten Monsterkarten 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 beiseitegelegt.
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 Heldenzugs 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 rot-braunen 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 bezüglich Overlordkarten und Overlordspieler gelten nicht in kooperativen Abenteuerspielen.

## SPIELSIEG

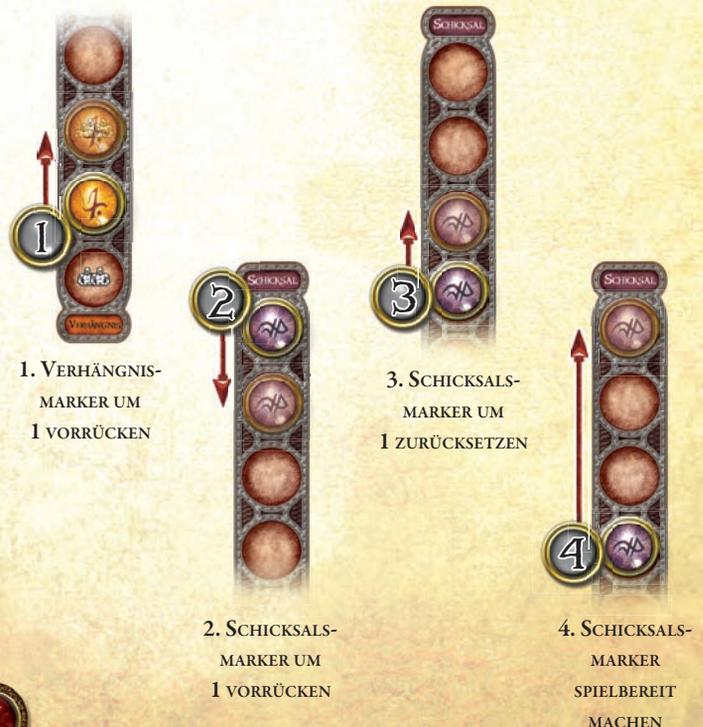
Die Helden müssen die dritte Hauptszene des Abenteuers erfolgreich bestehen, um das Spiel zu gewinnen (siehe „Hauptszenen und Erfahrungspunkte“ auf Seite 10). Die Helden gewinnen oder verlieren das Spiel gemeinsam.

### 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.



## 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 „Nebelerfüllter Durchgang“. 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 Zombiefiguren 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 Barghest besiegt, legt er zwei 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. Dies 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.

## 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.

### I. OVERLORD-EFFEKTE

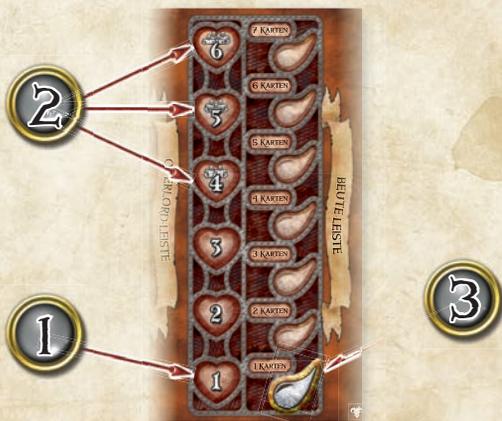
Overlord-Effekte sind im rotbraunen Bereich der unteren Kartenhälfte der Erkundungskarten aufgeführt (siehe „Erkundung“ auf Seite 5). Zu Beginn jeder Overlordphase werden alle Overlord-Effekte der aktiven Erkundungskarte von oben nach unten ausgelöst.

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

## BEUTE-LEISTE IM DETAIL



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

## 2. SCHICKSAL

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

Andernfalls wird der Schicksalsmarker um 1 Feld vorgesetzt (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:

1. Eine Gefahrenkarte ziehen.
2. 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.
3. Falls die Karte nicht in zwei Bereiche unterteilt ist, werden alle Effekte der Karte abgehandelt.
4. 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 normales-Monster:** Dieser gelbliche Bereich benennt die Aktionen der normalen Monster dieser Gruppe.
3. **Aktivierung der Elite-Monster:** Dieser rötliche Bereich benennt die Aktionen der Elite-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 eine Aktivierungskarte. Auf dem Spielplan befinden sich Sarkomanten und Zombies. Die Sarkomanten werden daher zuerst aktiviert, dann die Zombies.
2. Die Aktivierungskarte weist den normalen Sarkomant an, den nächsten Helden in Sichtlinie zu sichten und dann anzugreifen. Das Monster muss sich um ein Feld bewegen, um Leoric den Gelehrten zu sichten (Sichten – siehe Seite 9), welcher der nächste Held zur Figur des Sarkomanten ist. Dann greift das Monster Leoric an. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen.
3. Da bereits alle normalen Sarkomanten aktiviert worden sind, wird nun der Elite-Sarkomant aktiviert. Die Aktivierungskarte weist den Elite-Sarkomant an den am weitesten entfernten Helden zu sichten und dann alle Helden in Sichtlinie anzugreifen. Der Elite-Sarkomant muss sich zwei Felder weit bewegen, um Witwe Tarha zu sichten (Sichten – siehe Seite 9), welche die am weitesten von der Figur des Elite-Sarkomanten entfernte Heldin ist. Dann unternimmt der Elite-Sarkomant einen Angriff auf Leoric und Tarha. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen.
4. Es gibt keinen gelblichen oder rötlichen Bereich für die Aktivierung der Zombies und die Helden beschließen den Elite-Zombie als ersten zu aktivieren. Der Elite-Zombie bewegt sich drei Felder weit, um zu Tarha zu stürmen (versuchen sich so nahe wie möglich zu einem Ziel hinzubewegen – siehe Seite 9), welche die nächste Heldin zur Figur des Elite-Zombies ist. Dann greift der Elite-Zombie Tarha an, da sie die einzige benachbarte Heldin ist. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen.
5. Als nächstes wird der noch übrige Zombie aktiviert. Die Aktivierungskarte weist den normalen Zombie an zum nächsten Helden zu stürmen und den benachbarten Helden mit der geringsten noch übrigen Lebenskraft anzugreifen. Der normale Zombie bewegt sich bis zu seiner Geschwindigkeit mit drei Feldern, um zu Tarha zu stürmen (versuchen sich so nahe wie möglich zu einem Ziel hinzubewegen – siehe Seite 9), welche die nächste Heldin zur Figur des normalen Zombies ist. Der normale Zombie hat einen Nahkampfangriff, ist aber zu keinem Helden benachbart, also findet der Angriff nicht statt. Die Liste der Aktionen wird wiederholt.

6. Der normale Zombie versucht nochmals zu stürmen, kann es aber nicht, da seine Fähigkeit **Behäbig** ihn daran hindert, eine zweite Bewegungsaktion auszuführen. Also wird die Aktion Stürmen nicht ausgeführt. Da der normale Zombie noch immer nicht zu einem Helden benachbart ist, findet auch kein Angriff statt. Da die Helden die gesamte Liste der Aktionen durchgespielt haben und keine der Aktionen ausgelöst wurde, ist die Aktivierung dieses Monsters damit abgeschlossen.

**SARKOMANTEN**

**2** → Sichte den nächsten Helden.  
→ Greife den nächsten Helden in SL an.

**3** → Sichte den entferntesten Helden.  
→ Führe einen Angriff auf alle Heldenfiguren in SL aus und ignoriere dabei Entfernungsvoraussetzungen. Jede Figur wirft ihre Verteidigungswürfel nur für sich.

---

**ZOMBIES**

*Zombies würfeln jedes X Ergebnis neu, bis es keine X Ergebnisse mehr gibt.*

**4** → Stürme zum nächsten Helden.  
→ Greife den benachbarten Helden an, der die geringste noch übrige Lebenskraft hat.

**5** → Stürme zum nächsten Helden.  
→ Greife den benachbarten Helden an, der die geringste noch übrige Lebenskraft hat.

**6** → Stürme zum nächsten Helden.  
→ Greife den benachbarten Helden an, der die geringste noch übrige Lebenskraft hat.

**6** → Behäbig | Krankheit

⚡ +2 ♥



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

## BESONDERE MONSTERREGELN

**Schattendrachen:** 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 Abenteuer. 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-Sarkomant wird angewiesen, Syndrael zu sichten. Allerdings hat er bereits Sichtlinie zu Syndrael, also versucht er gar nicht erst, sie zu sichten.
2. Der normale Sarkomant wird angewiesen, Syndrael zu sichten. Er muss sich zwei Felder weit bewegen, um Sichtlinie zu Syndrael zu gewinnen. Sobald der Sarkomant Sichtlinie zu 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 Barghest hat eine Geschwindigkeit von 4 und wird angewiesen zu Tomble zu stürmen.
2. Der normale Barghest ist zwei Felder weit von Tomble entfernt, aber weil er ein großes Monster ist, kann er so platziert werden, dass er zu Tomble benachbart ist.

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.

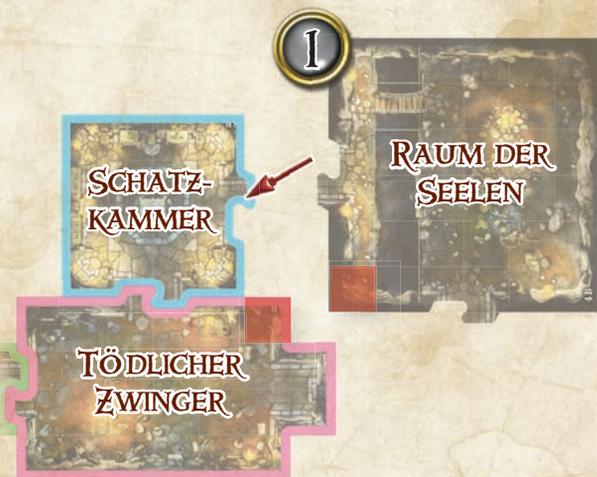
## BESIEGTE HELDEN

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 „Raum der Seelen“ vom Erkundungsdeck gezogen. Sie können die Szene aber nicht aufbauen, weil sie sich mit der bereits ausliegenden Szene „Tödlicher Zwinger“ überlappen würde.



2. Die Helden setzen ein Endstück an den Ausgang der Szene, die sie gerade verlassen („Schatzkammer“).
3. Sie setzen auch ein Endstück an den Eingang der neu erkundeten Szene, den „Raum der Seelen“. Dieses Endstück gilt als mit dem vom „Schatzkammer“ 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 folgende beiden 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.



# 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



8B

## 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



## 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-Schattendrache 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 Falltürhebel 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

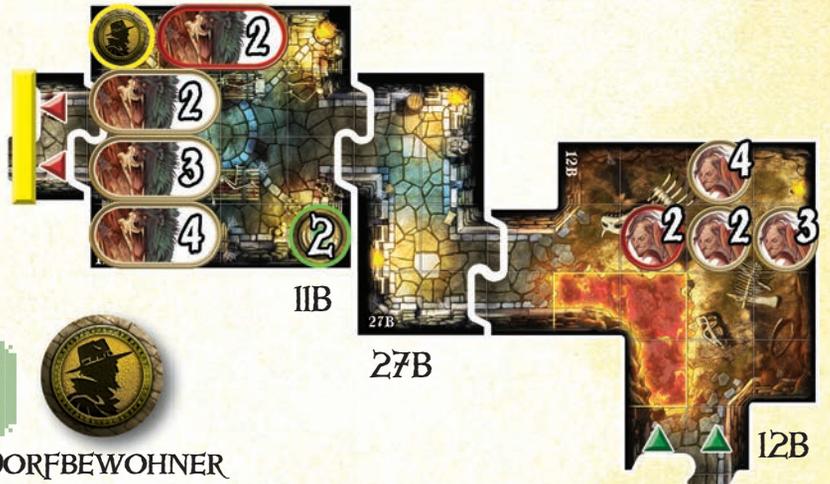
## DIE LAVAGRUFT

Die Geister haben einen hilflosen Dorfbewohner von seiner Familie weggelockt 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.



DORFBEWohner



IIB

27B

12B

3

## THRON DER GEFALLENEN

Tharn, der massige Drache, der dieses Verlies beherrscht, erspürt 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

## 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 Hitzewall 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!



## CREDITS

### ASMODEE NORDAMERIKA

**Autor der Regeln für kooperative Abenteuer:** Jonathan Bove

*Besonderer Dank an Nathan Hajek und Justin Kemppainen für ihr ausgiebiges Feedback während des Entstehungsprozesses.*

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

**Produzent:** Jason Walden

**Redaktion & Lektorat:** Brendan Weiskotten

**Grafik-Design:** Chris Beck

**Leitung Grafik-Design:** Brian Schomburg

**Cover-Illustrationen:** Jesper Ejsing

**Künstlerische Leitung:** Andrew Navaro

**Produktionsmanagement:** Eric Knight

**Ausführender Spieleautor:** Corey Konieczka

**Ausführender Spieleproduzent:** 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, Kalani Craig, Marcel Cwertetschka, Joshua Danish, Christian Emminger, John Evans, Herbert Graf, Russell Hall, Michaël Juneau, Jean-Philippe Leclerc, Lukas Litzinger, Isabella Mattasits, Aaron Myers, Sarah Smith-Robbins, Peter Schober, John Taillon, Richard Wappel

### ASMODEE GERMANY

**Redaktion:** Marco Reinartz und Yvonne Distelkämper

**Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Lektorat:** Marcus Lange, Linus Janßen, Thomas Tetzlaff, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch und Jan Fehrenberg

**Korrektorat:** Heiko Eller

**Grafische Bearbeitung und Layout:** Marco Reinartz

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung reproduziert werden. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM und © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Descent: Journeys in the Dark, Runebound, Fantasy Flight Games und das FFG-Logo sind registrierte Trademarks von Fantasy Flight Publishing, Inc. Inhalt kann von der Abbildung abweichen. Hergestellt in den USA.

Besucht uns im Netz:

**WWW.ASMODEE.DE**



# KURZÜBERSICHT

## SPIELZUG

1. Helden-Phase
2. Overlord-Phase
  - 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

## BESIEGTE HELDEN

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

## BESONDERE MONSTERREGELN

**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.

## 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.