

DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

ZORN DER NATUR

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



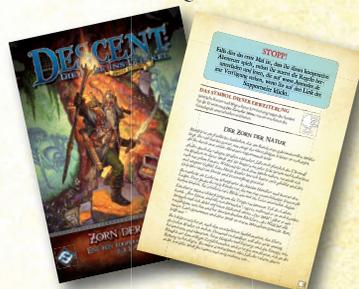
1 DESMOND-
INFORMATIONSKARTE



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 zusammen stellen“ 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 oberste Feld der Leiste gelegt, der **SCHICKSALSMARKER**. Auf das unterste Feld der Beute-Leiste wird ein Erschöpfungsmarker gelegt.

- 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).



„JENSEITS DER GRENZEN“
ERKUNDUNGSKARTE

ABSCHNITT „JENSEITS DER GRENZEN“ IM SZENENLEITFADEN

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

Hinweis: Manche Karten und Heldenfertigkeiten des Grundspiels und anderer Erweiterungen eignen sich nicht unbedingt für das kooperative Spiel. Falls ein Spieler 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 Abenteuerspiel ignoriert, weil es keinen Overlord und auch keine Overlordkarten gibt.)

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



SPIELLEISTEN

- 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.



BEISPIELAUFBAU (FÜR DAS SPIEL ZU DRITT)



- Erkundungskarten:** Die Spieler stellen das Erkundungsdeck zusammen und legen es verdeckt bereit.
- Spielleistenbogen:** Dieser Bogen enthält die Overlord- und Beute-Leiste. Der Verhängnis- und Schicksalsmarker sowie ein Erschöpfungsmarker werden auf ihre entsprechenden Leisten gelegt.
- Monsterkarten:** Die für dieses Abenteuer benötigten Monsterkarten werden gut sichtbar für alle Spieler ausgelegt.
- Aktivierungskarten:** Die Spieler mischen die Aktivierungskarten und legen sie als verdeckten Stapel bereit.
- Gefahrenkarten:** Die Spieler mischen die Gefahrenkarten und legen sie als verdeckten Stapel bereit.
- Marktdeck I:** Die Marktkarten für Akt I werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Beute-Leiste gelegt.
- Marktdeck II:** Die Marktkarten für Akt II werden gemischt und als verdeckter Stapel beiseitegelegt.
- Startszene:** Diese Erkundungskarte wird offen ausgelegt, um anzuzeigen, dass sie aktiv ist.
- Spielplan der Startszene:** Die Startszene wird wie im Szenenleitfaden beschrieben aufgebaut, wobei Platz für den Ausbau gelassen werden sollte.
- 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 Hauptszene (mit einer Nummer in der oberen linken Ecke) werden herausgesucht und beiseite gelegt.
3. Die übrigen Erkundungskarten werden gemischt und auf drei verdeckte Stapel verteilt: zwei Stapel mit je drei Karten und ein Stapel mit zwei Karten.
4. Die Hauptszene Nr. 3 wird in den Stapel mit nur zwei Karten gemischt, dann wird dieser Stapel verdeckt in Reichweite der Spieler gelegt.
5. Die Hauptszene Nr. 2 wird in einen der beiden anderen Stapel gemischt. Dieser Stapel wird dann verdeckt auf den Stapel aus Schritt 4 gelegt.
6. Die Hauptszene Nr. 1 wird in den letzten Stapel gemischt. Dieser Stapel wird dann verdeckt auf die Stapel aus den Schritten 4 und 5 gelegt. Diese drei aufeinanderliegenden Stapel bilden das Erkundungsdeck.

SPIELABLAUF

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

HELDENPHASE

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

OVERLORDPHASE

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

1. **Overlord-Effekte:** Es werden alle Effekte befolgt, die im 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.



1. VERHÄNGNIS-MARKER UM 1 VORRÜCKEN

2. SCHICKSALS-MARKER UM 1 VORRÜCKEN

3. SCHICKSALS-MARKER UM 1 ZURÜCKSETZEN

4. SCHICKSALS-MARKER SPIELBEREIT MACHEN

ZUSÄTZLICHE HELDENREGELN

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

ERKUNDUNG

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

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

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

ERKUNDUNGSKARTEN IM DETAIL



1. **Szenensymbol:** Falls hier ein Symbol vorhanden ist, bedeutet das, dass es sich um eine Hauptszene oder die Startszene handelt.
2. **Szenename:** 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 „Eingespannene Schlucht“. 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 Höhlenspinnen-Figuren 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

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

Wenn ein Held ein Elite-Monster besiegt, zieht er den Erschöpfungsmarker auf der Beute-Leiste ein Feld aufwärts. 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

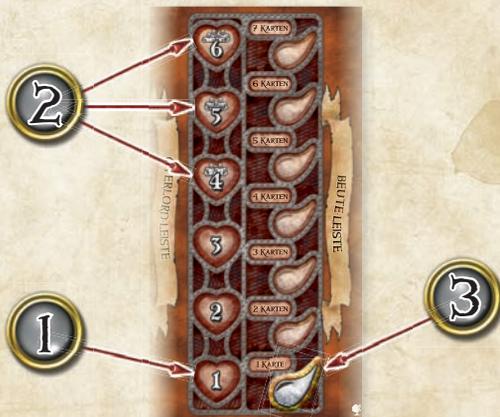
Schadensmarker, die als Resultat eines Angriffs oberhalb des Beutelimits gelegt werden müssten, werden ignoriert.

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.

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.

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

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 normalen 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 diese Aktivierungskarte. Auf dem Spielplan befinden sich Goblin-Bogenschützen und Merriods. Die Goblin-Bogenschützen werden daher zuerst aktiviert, dann die Merriods.
2. Die Aktivierungskarte weist den Elite Goblin-Bogenschützen an, den nächsten Helden zu sichten und ihn dann anzugreifen. Der Elite Goblin-Bogenschütze hat bereits Sichtlinie zu Witwe Tarha, der nächsten Heldin zur Figur des Goblin-Bogenschützen, also entfällt die Aktion sichten. Das Monster greift an und springt dann zurück zur obersten aufgeführten Aktion. Weil es immernoch Sichtlinie hat, entfällt diese erste Aktion erneut und weil es nicht mehr angreifen kann, überspringt das Monster auch die zweite Aktion. Es kann keine weiteren aufgeführten Aktionen ausführen und seine Aktivierung ist beendet.
3. Nach der Aktivierung des Elite Goblin-Bogenschützen werden alle normalen Goblin-Bogenschützen aktiviert. Die Aktivierungskarte weist den normalen Goblin-Bogenschützen an, den nächsten Helden zu sichten und dann den in Sichtlinie am weitesten entfernten Helden anzugreifen. Der normale Goblin-Bogenschütze bewegt sich ein Feld weit, um Witwe Tarha zu sichten (Sichten – siehe Seite 9), welche die nächste Heldin zur Figur des normalen Goblin-Bogenschützen ist. Dann unternimmt der normale Goblin-Bogenschütze einen Angriff auf Leoric den Gelehrten, welcher der am weitesten von der Figur des normalen Goblin-Bogenschützen entfernte Held ist. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen und alle Goblin-Bogenschützen wurden aktiviert.
4. Die Spieler beachten den aktiven Effekt für die Merriods, deren Geschwindigkeit nun um +1 auf insgesamt 4 erhöht ist.
5. Es gibt keinen gelblichen oder rötlichen Bereich für die Aktivierung der Merriods, also wird der Elite-Merriod zuerst angewiesen, den am weitesten entfernten Helden anzugreifen, welcher Leoric der Gelehrte ist. Der Elite-Merriod bewegt sich drei Felder weit, um zu Leoric zu stürmen (versuchen, sich so nahe wie möglich zu einem Ziel hinzubewegen – siehe Seite 9), wobei er die beiden letzten Bewegungspunkte braucht, um das Wasserfeld zu betreten.

GOBLIN-BOGENSCHÜTZEN
Jeder Elite-Goblin-Bogenschützen-Angriff erhält Explosion.

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

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

MERRIODS
Jeder Merriod erhält +1 Geschwindigkeit.

4 → Stürme zum entferntesten Helden.
 → Greife einen Helden innerhalb von 2 Feldern an.

6. Nach dem Stürmen wird der Elite-Merriod angewiesen, einen Helden innerhalb von 2 Feldern Entfernung anzugreifen. Dieser Angriff würde normalerweise der Witwe Tarha gelten, aber da der Merriod die Fähigkeiten Peitscharm und Weitreichend besitzt, greift er Witwe Tarha und Leoric den Gelehrten an. Damit ist seine Aktivierung abgeschlossen.



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



KAMPF

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

ENERGIE

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

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

ENERGIEEINSATZ - BEISPIEL



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

BESONDERE MONSTERREGELN

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

Merriods und Ettins: Wenn ein Monster mit **Reichweite** zu einem Helden stürmt, beendet es seine Bewegung so, dass es zwei Felder weit von dem Helden entfernt ist und Sichtlinie zu ihm hat, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, stürmt es wie üblich.

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-Goblin-Bogenschütze wird angewiesen, Syndrael zu sichten. Allerdings hat er bereits Sichtlinie zu Syndrael, also versucht er gar nicht erst, sie zu sichten.
2. Der normale Goblin-Bogenschütze wird angewiesen, Syndrael zu sichten. Er muss sich zwei Felder weit bewegen, um Sichtlinie zu Syndrael zu gewinnen. Sobald der normale Goblin-Bogenschütze 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 Fertigkeitenkarten seiner Klasse erwirbt. Die Spieler können nicht verbrauchte Erfahrungspunkte für einen späteren Einsatz aufsparen, aber sie können ihre Erfahrungspunkte nur unmittelbar dann ausgeben, wenn sie neue Erfahrungspunkte gewonnen haben.

AKTUELLE SZENE

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

EINGÄNGE UND AUSGÄNGE

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

ÜBERLAPPENDE SPIELPLANTEILE

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

STÜRMEN - BEISPIEL



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

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



ENDSTÜCK

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

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

BESIEGTE HELDEN

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

MONSTER-AKTIVIERUNG WÄHREND DES SPIELZUGES EINES HELDEN

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

ÜBERLAPPENDE SPIELPLANTEILE - BEISPIEL



1. Die Helden haben „Im Brennpunkt“ vom Erkundungsdeck gezogen. Sie können die Szene aber nicht aufbauen, weil sie sich mit der bereits ausliegenden Szene „Verzehrende Wasserfälle“ überlappen würde.



2. Die Helden setzen ein Endstück an den Ausgang der Szene, die sie gerade verlassen („Verlassene Lagerstätte“).
3. Sie setzen auch ein Endstück an den Eingang der neu erkundeten Szene, die „Im Brennpunkt“. Dieses Endstück gilt als mit dem vom „Verlassene Lagerstätte“ 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 platziert, platziert 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 eins der möglichen Ziele dieses Spieleffektes.

SZENENLEITFADEN



JENSEITS DER GRENZEN

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

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



21A

19A

VERLASSENE LAGERSTÄTTE

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

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



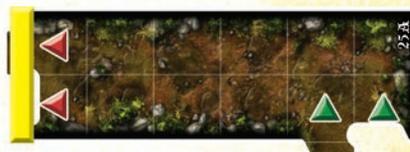
HOLZ-TRUHE



8A

NEBELIGER SCHLUND

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



25A

BLOCKIERTE SCHLUCHT

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

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



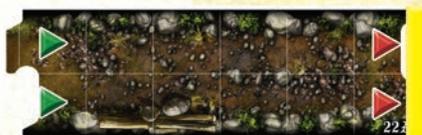
UMGESTÜRZTER BAUM



24A

FELSIGER DURCHGANG

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



22A

SZENE - LEGENDE

▲ ▲
EINGANG

▲ ▲
AUSGANG



HÖHLENSPINNEN



GOBLIN-BOGENSCHÜTZEN



MERRIODS



ETTINS

LAND DER SAMMLER

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

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

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



6A

IM BRENNPUNKT

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

Goblin-Bogenschützen erscheinen wie abgebildet.



4A

PEITSCHENDER FLUSS

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

Merriods erscheinen wie abgebildet.

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



2A

EINGESPONNENE SCHLUCHT

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

Höhlenspinnen erscheinen wie abgebildet.



28A

27A

15A

1

VERZEHRENDE WASSERFÄLLE

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

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



SACK



2

DER ENGPASS

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

Noch mehr Spinnen!

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

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



BÜRGER



3

DIE HÜTTE DER VERLORENEN

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

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

Ein Merriod, Ettin und Höhlenspinnen erscheinen, wie abgebildet.

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



BÜRGER

DER DORFBEWohner

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

DESMOND

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



DESMOND

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

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

Desmond hat keine Werte für 🐾, ☠️, ⚡, oder 🧛 und wird bei der Monster-Aktivierung ignoriert, wenn diese Attribute das Ziel sind.

VERHÄNGNIS

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

EPILOG

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

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

Das Städtchen Blaufels kann wieder aufatmen ...

Die Helden gewinnen!

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

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

Der Wald wird still ...

Die Helden verlieren!

CREDITS

ASMODEE NORDAMERIKA

Autor der Erweiterung: Jonathan E. Bove mit Nathan I. Hajek

Autor der Regeln für kooperative Abenteuer: Jonathan E. Bove

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

Produzent: Jason Walden

Redaktion und Lektorat: Brendan Weiskotten

Grafikdesign: Christopher Hosch

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Cover-Illustrationen: Chris Seaman

Künstlerische Leitung: Andrew Christensen

Produktionsmanagement: Eric Knight

Leitender Spieleproduzent: Steven Kimball

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 DEUTSCHLAND

Redaktion: Marco Reinartz und Yvonne Distelkämper

Übersetzung: Ferdinand Köther

Korrektur: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung und Layout: Fiona Carey, Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Thomas Tetzlaff, Niklas Bungardt, Oliver Kutsch, Linus Janßen und Jan Fehrenberg

© 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 forstsetzen/vervollständigen

-EINSATZ FÜR MONSTER

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

VERHÄNGNIS UND SCHICKSAL



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

DIE GOLDENEN REGELN

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

BESIEGTE HELDEN

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

BESIEGTER DESMOND

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

BESONDERE MONSTERREGELN

Merriods: Peitschenarm zielt zusätzlich zum eigentlichen Ziel des Angriffs auf den Helden, der dem Merriod am nächsten ist.

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

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 ausgewählt.

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