

DESCENT:®

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



NEBEL VON BILEHALL

SPIELREGEL

SPIELMATERIAL

12 PLASTIKFIGUREN



3 HAUPTMANNMARKER



3 HAUPTMANNKARTEN



3 RELIKTKARTEN



6 BEFLECKT-KARTEN



6 MONSTERKARTEN



4 ZUSTANDSKARTEN



8 MARKTKARTEN



5 REISEEREIGNISKARTEN



12 SCHADENSMARKER



5 ZUSTANDSMARKER



12 MARKER FÜR ZERFALLENDEN GELÄNDE



13 SPIELPLANTEILE



8 HELDENMARKER



3 ALTE-WAND-MARKER



(mit 3 Plastikfüßen)

NEBEL VON BILEHALL

Ein fremdartiger Fluch verdirbt alles. Er haftet am Fleisch und füllt die Lungen, ein Gift, das die Seele vernichtet, während der Körper weiterkämpft. Ein kleines Lager Verfluchter hat sich an der Grenze gebildet, eine Ansammlung unglücklicher Eindringlinge, die das verfluchte Land nicht wieder verlassen können. Ihr gehört zu ihnen, teilt aber ihre Verzweiflung nicht. Macht eure Ausrüstung bereit und nehmt euren Mut zusammen: Eure Reise in die Nebellande wird bald beginnen.

SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Jede Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* kann beliebig mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen kombiniert werden. Vor dem ersten Spiel mit dieser Erweiterung müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden. Fügt die neuen Zustands-, Markt-, Relikt-, Monster- und Hauptmannkarten dem Vorrat verfügbarer Karten hinzu. Fügt die Marker, Monsterfiguren und Spielplanteile dieser Erweiterung den jeweiligen Vorräten hinzu.

Laufende Kampagnen sollten beendet werden, bevor ihr Spielmaterial aus *Nebel von Bilehall* zu *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* hinzufügt.

EINE EPISCHE GESCHICHTE

Diese Erweiterung führt eine aus einem Akt bestehende Kampagne namens „Nebel von Bilehall“ ein. Im Gegensatz zu früheren Kampagnen wird hier eine vollständige Geschichte in einem einzigen Akt erzählt.

Die Erweiterung *Nebel von Bilehall* kann auch mit *Rostende Ketten* (einer Erweiterung, die voraussichtlich im Laufe des Jahres 2016 veröffentlicht wird) zu einer größeren Kampagne aus zwei Akten kombiniert werden. Die Geschichten dieser beiden Erweiterungen bilden dann eine gemeinsame Erzählung. Die Anleitung für die Kombination der beiden wird sich in *Rostende Ketten* befinden.

REGELN DER ERWEITERUNG NEBEL VON BILEHALL

In den folgenden Abschnitten findet ihr die Regeln für das neue Spielmaterial aus *Nebel von Bilehall*.

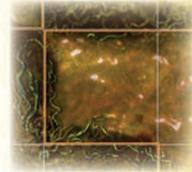
GEFÄHRLICHES GELÄNDE

Jedes Feld mit gelber Umrandung ist ein Gefahrenfeld. Für Gefahrenfelder gelten dieselben Regeln wie für Lavafelder, die auf Seite 18 der Spielregel für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* aufgeführt sind. Alle Effekte oder Fähigkeiten, die für Lavafelder gelten, gelten auch für Gefahrenfelder, und alle Effekte oder Fähigkeiten, die für Gefahrenfelder gelten, gelten auch für Lavafelder.



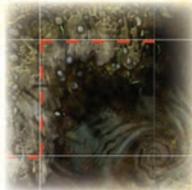
SCHLAMMIGES GELÄNDE

Schlammfelder haben eine orangefarbene Umrandung. Wie bei Wasserfeldern muss eine Figur, die ein Schlammfeld betritt, 1 zusätzlichen Bewegungspunkt einsetzen oder sie kann dieses Feld nicht betreten. Sobald eine Figur Ihren Zug oder ihre Aktivierung so beginnt, dass jedes Feld, das sie belegt, ein Schlammfeld ist, beträgt ihre Geschwindigkeit 1 und kann bis zum Ende dieses Zuges oder dieser Aktivierung nicht über 1 hinaus erhöht werden.



HÖHENUNTERSCHIEDE

Höhenunterschiede werden durch gestrichelte rote Linien entlang der Kante von Feldern dargestellt. Diese Linien, auch Höhenlinien genannt, blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie. Eine Figur kann sich nicht über eine Höhenlinie hinweg bewegen, aber ihre Sichtlinie wird nicht unterbrochen.



Nachbarfelder, die durch eine Höhenlinie voneinander getrennt sind, gelten weiterhin als benachbart. Wenn aber eine Figur mit einem *Nabkampf*-Angriff auf eine Figur auf der anderen Seite einer Höhenlinie zielt, **wirft das Ziel des Angriffs auf der anderen Seite der Höhenlinie einen zusätzlichen schwarzen Verteidigungswürfel**. Wenn die angreifende Figur das Schlüsselwort **Weitreichend** oder **Ausgedehnt** hat, erhält das Ziel den Verteidigungsbonus nicht.

Bei der Bewegung großer Monster blockieren Höhenlinien die Bewegung. Sobald die Bewegung großer Monster aber beendet oder unterbrochen wird, dürfen große Monster auf Felder mit Höhenunterschied gestellt werden, vorausgesetzt, diese Felder sind leer. So kann ein großes Monster zum Beispiel zwei leere durch eine Höhenlinie voneinander getrennte Felder belegen. Eine Figur mit der Fähigkeit **Fliegen** darf sich über Höhenlinien hinwegbewegen.

Hinweis: Wenn an einer Ecke eine Höhenlinie und eine Wand (schwarzer Rand eines Spielplanteils) zusammentreffen, kann sich keine Figur diagonal über den Höhenunterschied dieser Ecke bewegen.



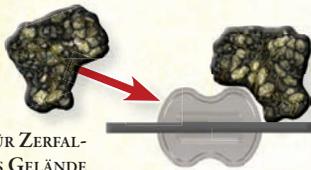
ALTE WAND

Diese Erweiterung enthält ein neues Spielelement, die sogenannte ALTE WAND. Eine Alte Wand wird genau wie Türen in einem Abenteuer aufgebaut und ist im Quest-Handbuch von *Nebel von Bilehall* als blaues Rechteck eingezeichnet. Alte Wände können nicht wie Türen geöffnet und geschlossen werden. Figuren können durch Alte Wände keine Sichtlinie ziehen und sie können auch keine Felder durch sie hindurch zählen. Felder, die durch Alte Wände voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart.



ZERFALLENDENDES GELÄNDE

In dieser Erweiterung wird eine neue Art von Geländemarker eingeführt, die sogenannten Marker für zerfallendes Gelände. Marker für zerfallendes Gelände werden zu Beginn wie auf den Abenteuer-Spielplänen im Quest-Handbuch für *Nebel von Bilehall* angegeben auf den Spielplan gelegt. Wenn sie neben eine Alte Wand gelegt werden, müssen die Marker möglicherweise gedreht werden, um optimal zu passen.



MARKER FÜR ZERFALLENDENDES GELÄNDE

ALTE WAND AUF EINEM FUSS

Ein Feld, das zerfallendes Gelände enthält, verliert alle anderen Geländearten, mit Ausnahme von Hindernissen. Jedes Mal wenn ein Held ein Feld mit zerfallendem Gelände betritt, darf er eine Probe seiner Wahl auf oder ablegen. Falls die Probe misslingt oder er sich entscheidet sie nicht abzulegen, entfernt er den Marker für zerfallendes Gelände vom Spielplan und erleidet die Effekte des anderen Geländes dieses Feldes wie üblich; falls das aufgedeckte Gelände 1 zusätzlichen Bewegungspunkt zum Betreten erfordert, erleidet dieser Held stattdessen 1 . Falls sich eine Figur auf einem Feld befindet, das zerfallendes Gelände enthält, können andere Figuren dieses Feld nicht betreten.

NEUE RELIKTART

In dieser Erweiterung ist eine neue Art von Reliktkarten enthalten: Monsterrelikte. Für Monsterrelikte gelten, sofern nicht anders angegeben, die normalen Regeln für Relikte. Monsterrelikte sind an einem Symbol links unten auf der Reliktkarte erkennbar.

Monsterrelikte werden von Monstergruppen genau so getragen wie normale Relikte von Hauptmännern. Zu Beginn jeder Szene wählt der Overlord, welche Relikte (wenn überhaupt) jede seiner Monstergruppen trägt. Jede Monstergruppe kann nur ein Monsterrelikat tragen. Der Overlord legt die gewählte Reliktkarte neben die Karte der Monstergruppe. Das Monsterrelikat bleibt bis zum Ende der Szene dort, selbst wenn alle Monster dieser Gruppe besiegt worden sind. Monsterrelikte können nicht von Hauptmännern getragen werden und haben keinen Effekt, wenn sie nicht von Monstergruppen getragen werden.



MONSTERRELIKAT-SYMBOL

BEFLECKT-KARTEN

Während der Abenteuer der Kampagne „Nebel von Bilehall“ verwenden die Helden eine neue Art von Karten: die Befleckt-Karten. Befleckt-Karten stehen für die Verdorbenheit, welche die Helden befällt, während sie sich in den Nebellanden aufhalten.

Zu Beginn jedes Abenteuers mischt der Overlord die Befleckt-Karten und teilt jedem Helden 1 Karte zu, indem er sie verdeckt neben den Heldenbogen jedes Helden legt. Kein Spieler sollte wissen, welche Karte welchem Helden zugeteilt worden ist. Der Overlord legt die übrigen Karten beiseite. Solange ein Held eine Befleckt-Karte in seinem Spielbereich hat, steigt seine Lebenskraft um 2 Punkte.

Sobald ein Held mit einer verdeckten Befleckt-Karte besiegt worden ist, dreht er diese Karte um. Diese Karte betrifft diesen Helden jetzt bis zum Ende des Abenteuers oder bis sie durch einen Spieleffekt wieder auf ihre verdeckte Seite umgedreht wird.

ERWEITERUNGSSYMBOL FÜR NEBEL VON BILEHALL

Sämtliche Karten dieser Erweiterung tragen das Symbol für die Erweiterung *Nebel von Bilehall*, um sie von denen des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.



BEFLECKT-KARTEN IM DETAIL



1. **Kartentitel:** Hier steht der Name des Befleckt-Effektes.
2. **Stimmungstext:** Der erste Abschnitt erklärt, wie sich der Befleckt-Zustand auf den Helden auswirkt.
3. **Besondere Effekte:** Der zweite Abschnitt erklärt die besonderen Regeln für diese Befleckt-Karte.
4. **Allgemeine Effekte:** Der dritte Abschnitt erklärt die allgemeinen Regeln für Befleckt-Karten.
5. **Lebenskraft-Symbol:** Dieses Symbol erinnert daran, dass die Lebenskraft eines Helden mit einer Befleckt-Karte um 2 Punkte steigt.



CREDITS

Autor der Erweiterung: Kara Centell-Dunk und Nathan I. Hajek

Autor *Descent: Journeys in the Dark Second Edition*:

Adam Sadler und Corey Konieczka mit Daniel Lovat Clark

Produzent: Nathan I. Hajek

Entwicklung zusätzlicher Inhalt: Grace Holdinghaus

Redaktion: Justin Hoeger

Lektorat: Matt Click and Richard A. Edwards

Grafikdesign: Christopher Hosch und Duane Nichols

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Umschlaggestaltung: Andrew Bosley

Gestaltung der Spielplanteile: Stephen Somers

Innengestaltung: Yoann Boissonnet, Dimitry Burmak, Emile Denis, Nicholas Gregory, David Griffith, Jordan Kerbow, Enrique Rivera

Künstlerische Leitung: John Taillon

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Figurengestaltung: Luigi Terzi

Plastikteile-Koordination: Niklas Norman

Plastikteile-Management: Jason Beaudoin

Leitender Spieleproduzent: Steven Kimball

Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe, und Johanna Whiting

Produktionsmanagement: Megan Duhn und Simone Elliott

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Spieleproduzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Joseph Bozarth, Marcel Cwertetschka, Andrew Fillhart, Benjamin Fillhart, Michael Fillhart, Jeffrey „Leech“ Klein, Isabella Mattasits, Eric McLaughlin, Philip McNeill, Jason O'Leary, Daniel Schaefer, Anita Skala, Daniel Skala, Tyler Soberanis, Frank Omilian, Melanie Vayda, Sean Vayda, Andreas Weiß, Kelly Yuhas

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Sandra Schmidt

Layout und Grafische Bearbeitung: Fiona Carey und Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Oliver Kutsch, Jasmin Ickes Jan Fehrenberg und Niklas Bungardt

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. *Descent: Journeys in the Dark, Runebound*, Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Inhalt kann von der Abbildung abweichen. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

www.HDS-FANTASY.DE

www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



BESCHREIBUNG DER MONSTER



Wiederlebte: Bei den unsterblichen Legionen handelt es sich keineswegs um hirnlose Marionetten, die aus der Ferne von ihrem Meister gesteuert werden. Diese Fehleinschätzung hat schon das Schicksal vieler törichter Helden besiegelt. Doch unter der Maske der Lebllosigkeit ist der an sich hohle Schädel eines Wiederlebten gefüllt mit Erfahrungen durch ihre Jahrhunderte lange Ausbildung und voll von Blutdurst.



Gezüchtwandler: Diese wandelnden Leichname unterscheiden sich vom typischen Untoten. Sie sind nicht durch Flüche oder Hexerei wiederbelebt, sondern durch einen gemeinsam agierenden Schwarm von Leichenkäfern. Mit ihrer unerklärlichen Kooperation steuern diese Larven die verrottenden Sehnen und Muskeln dieser furchterregenden Bestie, immer auf der Suche nach frischerem Fleisch, in dem sie die nächste Nachkommen- generation ablegen können.



Knochenschrecken: Die Vorstellung einer lebendigen Masse aus Knochen ist nur ein kleiner Teil des Grauens, den diese Abscheulichkeit verbreitet. Der wahre Schrecken liegt darin, zu sehen, wie diese geschmeidigen Kreaturen einem den Kameraden von der Seite reißen. Mit erstaunlicher Geschwindigkeit wird dieser entweder in die Schatten gezerrt oder auf der Stelle von einer wogenden Masse scharfkantiger Knochen verschlungen.



BESCHREIBUNG DER HAUPTMÄNNER



Arduus Ix'Erebus: Es gab eine Zeit, in welcher der berühmte Arduus Ix'Erebus in den vordersten Kampfreiheiten der Legion Waiqars kämpfte. Die wenigen Überlebenden seiner Kampfkünste fielen bald darauf der Horde Skelettdiener, über die er gebot, zum Opfer. Als Meistertaktiker und wagemutiger Krieger war Arduus dafür gefürchtet, dass er stets auf eine unheimliche Art den Überblick und die Kontrolle über das Schlachtgeschehen hatte. In unzähligen Schlachten lockte er erfahrene Kommandanten und Veteranen in seine tödlichen Hinterhalte und führte seine Horden mit elegant anmutender Grausamkeit.

Aber letztlich war Arduus Ix'Erebus nur einer von vielen Soldaten, die Waiqars älteste und größte Armee, die Totgeborene Legion, formten. Fällt Arduus eines Tages, so stehen bereits viele andere seiner Art bereit, um seinen Tod zu rächen – die erfahrensten Veteranen, denen sich die Helden Terrintoths je stellen mussten. Die freien Rassen geben das Wissen und die Weisheit von Generation zu Generation in Form von Kriegsgeschichten und mythischen Erzählungen weiter – diese unsterblichen Anführer aber haben über Jahrhunderte hinweg diese Kriege selbst miterlebt.

Kyndrithul: In den letzten Jahren ist der Einfluss Kyndrithuls, Lord des Hauses Dalibor, stetig zurückgegangen. Inzwischen haben andere Vampirlords die Macht übernommen. Man munkelt, der Lord sei inzwischen nur noch ein Untergebener, doch die alten Politiker wissen es besser. Die Erinnerung an seinen Vater und dessen Worte ist noch nicht verblasst. „Der Feind eines Herrschers trifft auf sein wachsames Auge und sein gezogenes Schwert, während seine Diener in verräterischer Stille hinter ihm stehen.“

Doch Kyndrithuls Schweigen hat andere Gründe. Als mächtiger Hexer widmet er sich derzeit hingebungsvoll seinen neuesten Studien. Der Vampir hat aber Verdacht erregt und die Aufmerksamkeit der Streitkräfte auf sich gezogen, die eigentlich ausgesandt waren, um die machthungrigen Lords von Bilehall im Auge zu behalten. Kyndrithul verbirgt seine Geheimnisse irgendwo in seinem Reich und würde mit einer Entdeckung eben dieser alles riskieren: Die Strafe, die für seine Geheimnisse wäre schrecklicher als alles, was Sterbliche sich vorstellen oder ertragen könnten.



Zarihell: Im Nebel gibt es auch Kreaturen, deren Herkunft völlig unbekannt ist – aus dem Gedächtnis der Sterblichen im Lauf der Zeit oder bewusst durch dunkle Macht ausgelöscht. Einige dienen dem Verräter Waiqar, andere wiederum sind innerhalb seines Landes einfach nur Geduldete. Sie sind ihm weder untertan noch unabhängig von ihm, sondern einfach wie Schwalben, deren Nester in einem Turm geduldet werden.

Zu Letzteren gehört Zarihell. Man sagt, sie sei in den Nachwehen der Ersten Finsternis aus demselben Gefängnis entkommen wie Waiqar vor seinem Verrat an Timmorran. Aber selbst nachdem sie die Fesseln Llovars abschütteln konnte, war sie weiterhin durch jene Ketten gebunden, welche die Elfen von Daewyl ihr angelegt hatten.

Doch irgendwann ist es Zarihell gelungen, ihre Fesseln abzuschütteln. Ungebunden und frei gebietet sie nun über eine Macht, die vergessen und verboten war. Hätten jene, die sie in der schwarzen Zitadelle entdeckt haben, nur gewusst, über welche Macht und welches Potenzial sie gebietet, so hätte man sie hinter dicken Steinen und unzähligen Schlössern eingesperrt, auf dass sie niemals mehr das Tageslicht erblicken würde. Sie gebietet über die Geister der Lebenden und Toten gleichermaßen, wie eine Mutter, die ihr gehorsames Kind lenkt, und ihre größte Schwäche ist ihre Teilnahmslosigkeit gegenüber einer Welt, von der sie denkt, dass sie ihr nicht ebenbürtig ist.



KAMPAGNENREGELN FÜR NEBEL VON BILEHALL

In *Nebel von Bilehall* wird eine neue Akt-I-Kampagne für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* mit dem Titel „Nebel von Bilehall“ eingeführt. Akt-I-Kampagnen werden zum größten Teil nach denselben Regeln wie die Kampagnen im Grundspiel gespielt. Abweichungen von den Regeln auf Seite 19–22 des Grundspiels *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* werden im Folgenden aufgelistet.

REISE

In der Kampagne „Nebel von Bilehall“ wird eine neue Landkarte verwendet. Für Reisen wird die Landkarte auf der Rückseite dieses Regelhefts herangezogen. Wenn die Helden die Kampagne „Nebel von Bilehall“ spielen, starten sie ihren Reiseschritt an der Konklave des Nebels und folgen von dort aus dem fortlaufenden Weg zum Ort des jeweils gewählten Abenteuers, der auf der Landkarte eingezeichnet ist.

ABENTEUER AUSSUCHEN

Die Spieler spielen insgesamt fünf Abenteuer im Verlauf der Kampagne „Nebel von Bilehall“. Die Kampagne beginnt mit dem Auftakt „Merkwürdiges Erwachen.“ Dieses Abenteuer wird als Akt-I-Abenteuer behandelt. **Hinweis:** Zu Beginn für den Auftakt erhält jeder Spieler 1 Erfahrungspunkt, den er sofort einsetzen darf. Weitere Abenteuer werden unter Verwendung des Kampagnenbogens auf Seite 9 dieses Regelhefts ausgesucht. Die Spieler dürfen den Kampagnenbogen fotokopieren oder von der offiziellen Website des Heidelberger Spielverlags herunterladen und ausdrucken (www.hds-fantasy.de).

AKT I

Die Spieler unterliegen beim Aussuchen des Abenteuers während der Kampagne „Nebel von Bilehall“ Einschränkungen. Der Sieger des Auftakts wählt entweder „Der blutrote Lord“ oder „Lied der Knochen“ als nächstes Abenteuer. Das wird durch die Pfeile, die diese Abenteuer mit dem Auftakt verbinden, verdeutlicht. Nach Abschluss dieses Abenteuers wählt der Sieger eines der beiden Abenteuer, die im Kampagnenbogen unter dem gerade abgeschlossenen Abenteuer stehen. Die jeweils verfügbaren Abenteuer sind mit dem gerade abgeschlossenen Abenteuer durch einen Pfeil verbunden.

Nach Abschluss von drei Akt-I-Abenteuern ist es Zeit für das Finale. Die Spieler führen eine normale Kampagnenphase durch und reisen dann zum Abenteuer „Heiligendes Feuer“, um dort den endgültigen Sieger der Kampagne zu bestimmen.

FINALE

Die Kampagne endet mit einem spannenden Abenteuer, dem Finale. Dieses Abenteuer besteht aus zwei Szenen. Die Spieler spielen in jedem Fall die angegebene erste Szene, aber die zweite Szene hängt davon ab, wer das vorhergehende Abenteuer gewonnen hat. Wenn die Helden das Abenteuer „Julidens Burg“ oder „Durchkreuzte Pläne“ gewonnen haben, müssen die Spieler „Szene 2a“ als zweite Szene spielen. Wenn der Overlord das Abenteuer „Julidens Burg“ oder „Durchkreuzte Pläne“ gewonnen hat, müssen die Spieler „Szene 2b“ als zweite Szene spielen.

An der Grenze der Nebellande findet ihr die Untotenhorde. Die Skelettsoldaten und die schwankenden Leichen stehen fügsam vor euch im Nebel, als wäre mit dem Erreichen der Grenze alles Bewusstsein aus ihren Körpern gewichen. Ihr seht mindestens hundert von ihnen und vermutet tiefer im dichten Nebel noch weitere.

„So sind sie schon seit Tagen“, erklärt eure junge Führerin. „Hier, seht.“ Das Mädchen hebt einen Stein auf und setzt zum Wurf an. Einer von euch greift nach ihrem Handgelenk, um sie aufzuhalten. „Nein, ernsthaft, wir tun das schon seit Tagen. Vertraut mir.“

Ihr lasst ihren Arm los und beobachtet, wie das Wurfgeschoss nach einem gezielten Wurf den Kiefer eines der Krieger in direkter Nähe zerschmettert. Die einzige Reaktion des Skeletts ist ein kleiner Schritt nach hinten, um das Gleichgewicht zurückzugewinnen. „Mensch, das hätte ich gestern schaffen sollen, als Kamila zusah, echt ...“, murmelt das Mädchen.

Mit einigen Münzen in der Tasche schickt ihr sie heim. Während sie über den Hügel verschwindet, zieht ihr eure Waffen und nähert euch dem Nebel. Zunächst kümmert ihr euch um die Soldaten direkt vor euch und zermalmt ihre Körper, bis ihr sicher seid, dass sie nie wieder aufstehen. Dann überquert ihr vorsichtig die inoffizielle Grenze, bewegt euch hin und her über die Linie und vernichtet hunderte dieser Untoten. Bald schon bricht der Nachmittag an.

Dann bemerkt ihr zwei Gestalten, die sich Seite an Seite zu euch durchkämpfen, so effizient, wie es eine Sense bei der herbstlichen Ernte nie vermocht hätte. Ohne auch nur einen zu verfehlen, schlagen sie die Toten mit einer kurzen Klinge in der einen und einem Knüttel in der anderen Hand zu Boden. Vorsichtig ruft ihr ihnen etwas zu, um sie nicht zu erschrecken – denn das wäre der letzte Fehler in eurem Leben als Sterbliche.

Sie nähern sich mit nahezu unmöglicher Geschwindigkeit. Ihr sprecht sie erneut an, erklärt, dass ihr dasselbe Ziel habt wie sie, dennoch reagieren sie nicht. Es bleibt kaum Zeit, näher zusammenzurücken, bevor sie euch erreichen. Die beiden Krieger sind aneinander gekettet, aber ihre Sprünge und Drehungen wirken, als ob sie durch einen gemeinsamen Geist gesteuert wären. Jeder Schlag von euch wird von einem pariert, während der andere zum Gegenschlag ausholt. In eurem Können und eurer Stärke seid ihr euch ebenbürtig und auch wenn die Ausdauer eurer Gegner scheinbar endlos ist, habt ihr doch Hoffnung, zu überleben. Dann beginnen die Toten sich langsam und ungeschickt zu bewegen. Sie sind kaum mehr als eine lästige Ablenkung, aber sie könnten den Kampf entscheiden. Ihr entscheidet euch viel zu spät zur Flucht, die Masse an Körpern könnt ihr nicht mehr durchdringen. Dann fallen die beiden Krieger über euch her und schlagen gnadenlos mit ihren Knütteln nach euch. Unter der Welle ihrer Schläge knacken und brechen eure Knochen. Dann umfängt euch gnädige Dunkelheit.