

DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION



SPIELREGELN

DAS ABENTEUER BEGINNT

So lautlos wie möglich schlichen sie sich die Steinstufen hinab – das namenlose Böse, das in den Schatten lauerte, sollte sie nicht zu früh bemerken. Der schwache Schein von Leoriks magischem Kristall kam kaum gegen die zunehmende Dunkelheit an. Jaine legte behutsam einen Pfeil an die Sehne und spannte ihren Bogen; hinter ihr wog der leichtfüßige Tomble seine Wurfmesser in der Hand.

„Er ist ganz in der Nähe,“ flüsterte Ashrian, „seid auf der Hut.“

„Seid begrüßt, werte Helden“, tönte plötzliche eine kraftvolle Stimme aus der Dunkelheit. „Ihr seid weit gekommen! Welch Schande, dass eure Reise hier ihr Ende findet ...“ Während die Stimme noch in ein leiser werdendes irres Gelächter übergang, sprangen Dutzende unheimlicher Gestalten aus den Schatten und umringten die Helden. Schon bald erfüllte Kampfeslärm die einst stille Kammer ...

SPIELBESCHREIBUNG

Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition ist ein Spiel für zwei bis fünf Spieler. Ein Spieler übernimmt die Rolle des bösen Overlords; alle anderen Spieler schlüpfen in die Rolle tapferer Helden. Im Spiel müssen die Helden in dunklen Verliesen, verfallenen Ruinen, schaurigen Höhlen oder verfluchten Wäldern die unterschiedlichsten Abenteuer bestehen. Sie kämpfen gegen Scharen von Monstern, finden sagenumwobene Schätze und versuchen dabei stets, die finsternen Pläne des Overlords zu durchkreuzen.

SPIELZIEL

Vor jeder Partie wählen die Spieler ein Abenteuer aus dem Buch der Abenteuer. Jedes Abenteuer hat unterschiedliche Siegbedingungen für die Helden und für den Overlord. Die Helden gewinnen und verlieren immer als Gruppe, der Overlord immer allein.

Das Spiel kann auch als Kampagne gespielt werden, in der mehrere Abenteuer in einer fortlaufenden Geschichte aufeinander aufbauen. Im Kampagnenspiel lernen die Helden nach und nach neue Fertigkeiten und finden unterwegs bessere Ausrüstung, aber auch die Macht des Overlords nimmt zu. Der Großteil des Regelhefts ist für Spieler geschrieben, die ein einzelnes Abenteuer (ohne Kampagne) spielen möchten. Am Ende folgen die Kampagnenregeln separat (siehe „Kampagnenregeln“ auf Seite 19).



SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 1 Buch der Abenteuer
- 8 Heldenfiguren
- 31 Monsterfiguren:
 - 5 Zombies; 4 weiße und 1 roter
 - 5 Goblin-Bogenschützen; 4 weiße und 1 roter
 - 5 Höhlenspinnen; 4 weiße und 1 rote
 - 4 Sarkomanten; 3 weiße und 1 roter
 - 4 Barghests; 3 weiße und 1 roter
 - 2 Ettins; 1 weißer und 1 roter
 - 2 Elementare; 1 weißes und 1 rotes
 - 2 Merriods; 1 weißes und 1 rotes
 - 2 Schattendrachen; 1 weißer und 1 roter
- 9 spezielle sechsseitige Würfel:
 - 1 blauer Kampfwürfel
 - 2 rote Machtwürfel
 - 2 gelbe Machtwürfel
- 1 brauner Verteidigungswürfel
- 2 graue Verteidigungswürfel
- 1 schwarzer Verteidigungswürfel
- 7 Plastikfüße
- 8 Heldenbögen
- 1 Block Kampagnenbögen
- 152 kleine Karten:
 - 84 Klassenkarten
 - 20 Marktkarten für Akt I
 - 14 Marktkarten für Akt II
 - 16 Zustandskarten
 - 12 Suchkarten
 - 6 Reliktkarten
- 84 große Karten:
 - 40 Overlordkarten
 - 18 Monsterkarten
 - 12 Hauptmannkarten
 - 10 Reiseereigniskarten
 - 4 Aktivierungskarten
- 205 Pappteile:
 - 48 Spielplanteile
 - 45 Schadensmarker
 - 35 Erschöpfungsmarker
 - 7 Türen
 - 16 Heldenmarker
 - 9 Suchmarker
 - 6 Hauptmannmarker
 - 10 Aufgabenmarker
 - 8 Personenmarker
 - 20 Zustandsmarker
 - 1 Vertrautenmarker (Untoter Diener)

SPIELMATERIAL

BUCH DER ABENTEUER

Im Buch der Abenteuer stehen sämtliche Abenteuer samt Informationen zum Aufbau, Sonderregeln und Siegbedingungen für das jeweilige Abenteuer. Aus diesem Buch wählen die Spieler zu Beginn der Partie das gewünschte Abenteuer.



PLASTIKFIGUREN

Helden und Monster werden im Spiel durch Plastikfiguren dargestellt. Heldenfiguren sind grau, Monster sind weiß oder rot. Dabei stellen weiße Monster normale Monster dar; rote Monster werden Elite-Monster genannt und sind stärker als die normalen Monster desselben Typs.



WÜRFEL

Mit diesen Würfeln werden Angriffe, Attributproben und ähnliche Dinge im Spiel ausgewürfelt.



HELDENBÖGEN

Jeder Heldenbogen führt alle Werte und Fähigkeiten des entsprechenden Helden auf.



KAMPAGNENBÖGEN

Diese Blätter werden für das Kampagnenspiel benötigt. Auf ihnen wird der Fortgang der Kampagne für die jeweils nächste Spielsitzung festgehalten.



KLASSENKARTEN

Diese Karten gehören zu einem von 8 verschiedenen Decks, welche die 8 Klassen darstellen, die ein Held haben kann. Jedes Deck enthält die komplette Startausrüstung und sämtliche Fertigkeiten der jeweiligen Klasse.



MARKTKARTEN

Diese Karten stellen die verschiedenen Gegenstände dar, die die Helden im Laufe des Spiels finden oder erwerben können. Es gibt Akt-I-Gegenstände und Akt-II-Gegenstände. Sie sind an der römischen Zahl auf der Rückseite erkennbar.



ZUSTANDSKARTEN

Auf diesen Karten stehen die Effekte, die die jeweiligen Zustände auf Helden und Monster im Spiel haben.



SUCHKARTEN

Diese Karten stellen nützliche Dinge dar, die die Helden während eines Abenteuers entdecken können. Ein Held, der eine Suchaktion ausführt, zieht eine solche Karte. Im Kampagnenspiel erhalten die Helden auch die aufgedruckte Menge an Goldstücken.



RELIKTKARTEN

Relikte sind besonders mächtige Gegenstände, die in der Kampagne eine Rolle spielen. Nicht nur die Helden, sondern auch der Overlord kann Relikte finden bzw. gewinnen.



OVERLORDKARTEN

Mit diesen Karten kann der Overlord unterschiedliche Ereignisse und Effekte ins Spiel bringen, z. B. seine Monster verstärken oder Fallen auslösen. Der Overlord beginnt das Spiel mit einem festgelegten „Arsenal“ an Overlordkarten. Im Laufe einer Kampagne kann er weitere, mächtigere Overlordkarten erwerben.



MONSTERKARTEN

Auf diesen Karten stehen sämtliche Informationen zum jeweiligen Monstertyp. Die Vorderseite zeigt ein Bild des Monsters und alle wichtigen Werte und Fähigkeiten, die Rückseite erklärt die Fähigkeiten im Detail und zeigt die verschiedenen Gruppengrößen je nach Zahl der Helden im Spiel. Jeder Monstertyp hat eine Karte für Akt I und eine für Akt II.



HAUPTMANNKARTEN

Auf diesen Karten stehen sämtliche Informationen zu den mächtigsten Monstern, den Hauptmännern des Overlords. Jeder Hauptmann hat eine Karte für Akt I und eine für Akt II.



REISEEREIGNISKARTEN

Im Kampagnenspiel bringen diese Karten überraschende Ereignisse zwischen einzelnen Abenteuern ins Spiel.



AKTIVIERUNGSKARTEN

Auf der einen Seite dieser Karten steht eine Zusammenfassung eines Heldenzugs, auf der anderen die des Overlordzuges. Mit ihnen können die Spieler auch anzeigen, welcher Held seinen Zug diese Runde schon ausgeführt hat. Die Karten passen farblich zu den verschiedenen Heldenmarkern.



SPIELPLANTEILE

Aus diesen Pappteilen wird vor einer Partie der Spielplan zusammengesetzt. Sie zeigen unterschiedliche Gänge, Räume und Orte, die in einem Abenteuer vorkommen können. Alle Spielplanteile sind beidseitig bedruckt. Die eine Seite zeigt einen Gang oder Raum, die andere einen Ort unter freiem Himmel.



SCHADENS- UND ERSCHÖPFUNGSMARKER

Mit diesen Markern werden Schaden und Erschöpfung angezeigt, die Helden während eines Abenteuers erleiden. Mit den Schadensmarkern werden auch Schadenspunkte der Monster und Hauptmänner markiert.



TÜREN UND PLASTIKFÜSSE

In einigen Abenteuern werden diese Türen auf den Spielplan gestellt. Es gibt normale und verriegelte Türen. Vor dem ersten Spiel sollten die Türen in die Plastikfüße gesteckt werden.



HELDENMARKER

Mit diesen Markern werden bestimmte Effekte von Fertigkeiten oder Sonderregeln in einzelnen Abenteuern markiert.



SUCHMARKER

Die Felder, auf denen diese Marker liegen, können die Helden je nach Abenteuer nach Gegenständen, Zauberkäufen und ähnlichem durchsuchen. Einer dieser Marker hat eine besondere Rückseite, die nur in bestimmten Abenteuern zum Tragen kommt.



6 HAUPTMANNMARKER

Mit diesen Markern werden die Hauptmänner des Overlords auf dem Spielplan dargestellt. Das Bild auf dem Marker passt dabei zum Bild auf der entsprechenden Hauptmannkarte.



AUFGABENMARKER

In vielen Abenteuern gibt es bestimmte Aufgaben, die der Overlord und/oder die Helden erledigen müssen. Die Aufgabenmarker stellen dann die Personen oder Gegenstände dar, die mit diesen Aufgaben zusammenhängen. Die Aufgabenmarker haben unterschiedliche Farben auf den Rückseiten, die in bestimmten Abenteuern eine Rolle spielen können.



PERSONENMARKER

Diese Marker stellen verschiedene Personen dar, denen die Helden begegnen können. Das können z. B. Dorfbewohner, Wachleute oder ähnliches sein. Das Buch der Abenteuer beschreibt jeweils, welche Regeln für diese Personen in einem Abenteuer gelten.



ZUSTANDSMARKER

Wenn Monster von einem Zustand betroffen sind, wird ein solcher Marker neben sie gelegt. Die Regeln für diesen Zustand stehen auf der entsprechenden Zustandskarte.



VERTRAUTENMARKER

Dieser Marker stellt einen Vertrauten dar, den einer der Helden kontrolliert, und zwar den Untoten Diener des Nekromanten.



VOR DER ERSTEN PARTIE

Vor der ersten Partie sollten alle Marker und Spielplanteile vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst und anschließend die Türen in die Plastikfüße gesteckt werden.

Außerdem müssen einige der größeren Monster noch zusammengesetzt werden. Die Steckverbindungen sollten genug Halt bieten. Zur besseren Fixierung kann ein kleiner Tropfen Bastelkleber verwendet werden.

SPIELVORBEREITUNGEN

Vor jeder Partie *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* führen Helden und Overlord die folgenden Schritte zur Vorbereitung aus. Für manche Abenteuer sind noch einige andere Vorbereitungen nötig. Diese stehen in der Beschreibung des Abenteuers im Buch der Abenteuer. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass ein einzelnes Abenteuer nach den Grundregeln (keine erweiterten Regeln, keine Kampagne) gespielt wird. Abenteuer können auch nach den erweiterten Regeln gespielt werden. Zusätzliche Vorbereitungen dazu stehen unter „Kampagnenregeln“ und „Epische Variante, Epische Variante“ auf Seite 19).

ALLGEMEINE VORBEREITUNGEN

- Abenteuer aussuchen:** *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* enthält 16 einzelne Abenteuer (sowie 4 kampagnenspezifische Abenteuer) mit eigenen Vorbereitungsschritten für die Helden und den Overlord. Blättern durch das Buch der Abenteuer, und sucht euch eins aus. Für die allererste Partie empfehlen wir das Abenteuer „Erstes Blut“.
- Spielplan zusammensetzen:** Seht euch „Szene 1“ des gewählten Abenteuers an, setzt den Spielplan wie im Diagramm gezeigt zusammen und stellt anschließend die Türen wie eingezeichnet auf.
- Rollen wählen:** Entscheidet, wer den Overlord spielt. Das sollte der erfahrenste Spieler sein. Die übrigen Spieler spielen die Helden. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, lasst den Zufall (z. B. durch einen Würfel) entscheiden.
- Marker bereitlegen:** Legt alle Schadens-, Erschöpfungs-, Helden- und Zustandsmarker in getrennten Haufen bereit.
- Such- und Zustandskarten bereitlegen:** Mischt alle Suchkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Legt die Zustandskarten nach Typ sortiert in einzelnen Stapeln bereit.

HELDEN-ARCHETYPEN

Auf jedem Heldenbogen ist ein Archetypsymboll aufgedruckt. Der Archetyp eines Helden bestimmt, welche Klassen er wählen kann. Es gibt die folgenden Archetypen:



KRIEGER



HEILER



MAGIER



KUNDSCHAFTER

VORBEREITUNG - HELDEN

Nach den allgemeinen Vorbereitungen führen die Heldenspieler die folgenden Schritte durch:

1. **Aktivierungskarten und Heldenmarker nehmen:** Jeder Heldenspieler nimmt sich eine Aktivierungskarte und die Heldenmarker derselben Farbe.
2. **Helden aussuchen:** Alle Heldenspieler einigen sich, wer welchen Helden spielt. Jeder Heldenspieler nimmt sich einen Heldenbogen und die passende Figur. Im Spiel zu zweit spielt der Heldenspieler zwei Helden (siehe „Das Spiel zu Zweit“ auf Seite 18).
3. **Klassen aussuchen:** Jeder Heldenspieler nimmt sich ein Klassendeck, dessen Symbol zum Archetypsymbold seines Heldenbogens passt (siehe „Helden-Archetypen“ auf Seite 4). Zu jedem Archetypen passen zwei verschiedene Klassen. Die Klasse eines Helden legt fest, welche Fertigkeiten er verwenden bzw. erlernen kann. Klassendecks, die nicht gewählt wurden, kommen zurück in die Schachtel.
Jedes Klassendeck enthält die Startausrüstung für den Helden dieser Klasse sowie alle Fertigkeiten, die zu dieser Klasse gehören (siehe „Klassenkarten im Detail“ auf Seite 8). Kein Heldenspieler kann eine Klasse wählen, die vom Symbol her nicht zum Archetypen seines Helden passt, und auch keine, die bereits von einem anderen Spieler gewählt wurde.
4. **Fertigkeiten aussuchen:** Jeder Held erhält die Startfertigkeit seiner Klasse (die Fertigkeitkarte ohne Erfahrungssymbol) und die Startausrüstung seiner Klasse.
Im Spiel nach den Grundregeln werden alle übrigen Klassenkarten zurück in die Schachtel gelegt. Diese Karten werden nur im Spiel nach den erweiterten Regeln benötigt (siehe „Kampagnenregeln“ und „Epische Variante“ auf Seite 19).
5. **Helden aufstellen:** Das Buch der Abenteuer gibt jeweils vor, wo die Helden zu Beginn des Abenteuers ihre Heldenfiguren aufstellen. Meist ist das der „Eingang“.



VORBEREITUNG - OVERLORD

Wenn die Heldenspieler mit ihren Vorbereitungen fertig sind, führt der Overlord die folgenden Schritte aus:

1. **Monster aussuchen:** Das Buch der Abenteuer gibt für das gewählte Abenteuer an, welche Monster dem Overlord zur Verfügung stehen. Er nimmt sich die Monsterfiguren und die Monsterkarten für Akt I, die zu den Gruppen passen, die er ausgesucht hat. Weitere Regeln zum Aussuchen der Monster stehen unter „Monster“ auf Seite 2 des Buchs der Abenteuer.
In einigen Abenteuern kommen auch Hauptmänner vor. Wenn ein Hauptmann vorkommt, nimmt sich der Overlord die Akt-I-Karte und den Marker für diesen Hauptmann und legt sie vor sich.
2. **Aufbau des Abenteuers:** Der Overlord führt die Schritte aus, die beim gewählten Abenteuer unter „Aufbau“ stehen. Er platziert also die Monsterfiguren, die Suchmarker, Aufgabenmarker und Personenmarker wie im Diagramm des Abenteuers angegeben auf dem Spielplan.
3. **Overlorddeck zusammenstellen:** Der Overlord mischt die 15 einfachen, als Arsenal gekennzeichneten, Overlordkarten (und legt sie als verdeckten Stapel bereit).
Im Spiel nach den Grundregeln werden alle übrigen Overlordkarten zurück in die Schachtel gelegt. Diese Karten werden nur im Spiel nach den erweiterten Regeln benötigt (siehe „Kampagnenregeln“ und „Epische Variante“ auf Seite 19).
4. **Overlordkarten ziehen:** Der Overlord zieht so viele Overlordkarten, wie Helden im Spiel sind, und nimmt sie auf die Hand (siehe „Overlordkarten“ auf Seite 16).

Wenn Heldenspieler und Overlord ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben, kann das Spiel beginnen.

SPIELPLANTEILE IM DETAIL



1. **Spielplanteil:** Spielplanteile sind die Pappteile, aus denen der Spielplan für das jeweilige Abenteuer zusammengesetzt wird.
2. **Feld:** Auf jedem Spielplanteil sind mehrere quadratische Felder aufgedruckt (ein Feld ist hier rot markiert). Für manche Felder (z. B. Wasserfelder) gelten besondere Regeln.
3. **Code:** Jedes Spielplanteil hat einen eigenen Code. Der Code besteht immer aus einer Zahl und einem Buchstaben.
4. **Rand:** Spielplanteile werden mit den Nasen an ihren Rändern miteinander verbunden. Die schwarzen Ränder der Spielplanteile stellen Wände dar, die normalerweise nicht passierbar sind (siehe „Den Spielplan verlassen“ auf Seite 9).

BEISPIELAUFBAU (FÜR DAS SPIEL ZU VIERT)



1. **Spielplan:** In der Tischmitte wird der Spielplan aufgebaut und gemäß den Anweisungen im Buch der Abenteuer mit Figuren und Markern bestückt.
2. **Heldenbögen:** Jeder Heldenspieler legt seinen Heldenbogen mit der Vorderseite nach oben vor sich ab.
3. **Klassenkarten:** Neben den Heldenbogen legt jeder Heldenspieler seine Klassenkarten, ebenfalls mit der Vorderseite nach oben.
4. **Aktivierungskarten und Heldenmarker:** Außerdem nimmt sich jeder Heldenspieler eine Aktivierungskarte und die farblich passenden Heldenmarker.
5. **Overlordkarten:** Der Overlord mischt die Overlordkarten und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab.
6. **Monsterkarten:** Der Overlord legt alle Monsterkarten, die er laut dem Buch der Abenteuer für dieses Abenteuer benötigt, vor sich aus.
7. **Schadens- und Erschöpfungsmarkervorrat:** Die Schadens- und Erschöpfungsmarker werden in getrennten Haufen bereitgelegt.
8. **Suchkarten:** Die Suchkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
9. **Zustandskarten und -marker:** Die Zustandskarten und die jeweils passenden Marker werden separat bereitgelegt.
10. **Würfel:** Alle Würfel werden bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde ist jeder Spieler einmal an der Reihe, zuerst die Helden, dann der Overlord. Jeder Spieler beendet seinen Zug, bevor der nächste seinen Zug beginnen kann. Jede Runde können die Heldenspieler frei entscheiden, in welcher Reihenfolge sie ihre Züge ausführen möchten. Wenn sich die Heldenspieler nicht auf eine Zugreihenfolge einigen können, sind sie im Uhrzeigersinn an der Reihe; zuerst der Spieler links vom Overlord. Nachdem jeder Heldenspieler einen Zug ausgeführt hat, ist der Overlord an der Reihe. Nach dem Zug des Overlords ist die Runde zu Ende, und die nächste Runde beginnt wieder mit einem Heldenzug.

HELDENBOGEN IM DETAIL



HELDENBOGEN-RÜCKSEITE

- Name und Archetyp:** Hier steht der Name des Helden und das Symbol für seinen Archetypen. Ein Spieler kann für seinen Helden nur eine Klasse wählen, deren Archetypsymboldasselbe ist wie das auf seinem Heldenbogen.
- Eigenschaften:** Jeder Held hat die folgenden 4 Eigenschaften: **GESCHWINDIGKEIT**, **LEBENSKRAFT**, **AUSDAUER** und **VERTEIDIGUNG**. Die Geschwindigkeit gibt an, wie viele Bewegungspunkte eine Figur erhält, wenn sie eine Bewegungsaktion ausführt. Die Lebenskraft gibt an, wie viel Schaden eine Figur aushält, bis sie besiegt ist; die Ausdauer gibt an, wie viel Erschöpfung eine Figur ertragen kann (siehe „Schaden und Lebenskraft“ und „Erschöpfung und Ausdauer“ auf Seite 13). Die Verteidigung ist kein fester Wert. Hier ist die Art Würfel abgebildet, die der Held bei der Verteidigung wirft.
- Heldenfähigkeit:** Jeder Held hat eine besondere Fähigkeit, deren Effekt hier beschrieben wird.
- Attribute:** Jeder Held hat die folgenden 4 Attribute: **STÄRKE** 🗡️, **WISSEN** 📖, **WILLENSKRAFT** ⚡ und **GEISTESGEGENWART** 🌀. Helden müssen oft Proben auf ihre Attribute bestehen, um bestimmte Fähigkeiten anzuwenden, spezielle Monsterangriffe abzuwehren oder Fallen auszuweichen (siehe „Attributproben“ auf Seite 15).
- Heldentat:** Jeder Held kann eine einmalige Heldentat vollbringen. Wenn er das tut, dreht er seinen Heldenbogen auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass er seine Heldentat bereits vollbracht hat (siehe „Heldentaten“ auf Seite 15).

HELDENZUG - ÜBERSICHT

Jeder Heldenzug besteht aus den folgenden Schritten.

- Beginn des Zuges:** Alle Effekte, die den aktiven Helden betreffen und „bis zum Beginn deines nächsten Zuges“ andauern, verlieren jetzt ihre Wirkung. Außerdem kann der Held jetzt Fähigkeiten einsetzen, die „zu Beginn deines Zuges“ eingesetzt werden können. Wenn mehrere Effekte zu Beginn des Zuges greifen, entscheidet der aktive Spieler über die Reihenfolge. Danach macht der Spieler alle seine erschöpften Karten wieder spielbereit (siehe „Karten erschöpfen und spielbereit machen“ auf Seite 8).
- Ausrüsten:** Wenn der Spieler die Ausrüstung seines Helden ändern möchte, kann er das jetzt tun. Weitere Details und Einschränkungen für die Ausrüstung der Helden stehen unter „Ausrüstung“ auf Seite 11. Alle Karten, die er jetzt nicht in seiner Ausrüstung haben möchte, werden auf die Rückseite gedreht und können erst wieder benutzt werden, wenn er sich mit ihnen ausrüstet.
- Aktionen ausführen:** Jeder Held hat in seinem Zug zwei **AKTIONEN**. Er kann diese zwei Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen und kann auch auf Aktionen verzichten. Wenn nicht anders angegeben, muss eine Aktion erst zu Ende ausgeführt werden, bevor die nächste ausgeführt werden kann.

Der Heldenspieler kann beliebige der unten aufgeführten Aktionen ausführen und **darf auch dieselbe Aktion zweimal ausführen**. Die einzelnen Aktionen werden unter „Heldenzug im Detail“ auf Seite 8 näher erklärt.

- Bewegen:** Der Spieler kann seine Heldenfigur um maximal so viele Felder bewegen, wie seine Geschwindigkeit angibt. Die Bewegung kann durch eine andere Aktion unterbrochen und dann fortgesetzt werden.
 - Angreifen:** Der Held greift ein Monster an.
 - Eine Fertigkeit einsetzen:** Der Held setzt eine seiner Klassenfertigkeiten ein, die eine Aktion erfordern. Diese Fertigkeiten sind mit dem Symbol ➡ gekennzeichnet.
 - Ausruhen:** Der Held gewinnt seine volle Ausdauer zurück.
 - Suchen:** Wenn der Held auf einem Feld mit einem Suchmarker oder auf einem Nachbarfeld steht, dreht er den Marker um.
 - Aufrappeln:** Dies ist die einzige Aktion, die ein niedergestreckter Held in seinem Zug ausführen kann. Mit dieser Aktion gewinnt der Held Lebenskraft zurück, damit er nächste Runde wieder normal aktiviert werden kann.
 - Einem Helden aufhelfen:** Der Held lässt einen niedergestreckten Helden auf einem Nachbarfeld Lebenskraft zurückgewinnen.
 - Tür öffnen oder schließen:** Der Held öffnet oder schließt eine benachbarte Tür.
 - Spezial:** In manchen Abenteuern oder durch manche Karten erhalten Helden die Möglichkeit andere Aktionen auszuführen. Diese Aktionen werden entweder mit „Als Aktion“ eingeleitet oder sind mit dem Symbol ➡ gekennzeichnet.
- Aktivierungskarte umdrehen:** Wenn ein Held alle seine Aktionen abgeschlossen hat, dreht der Spieler seine Aktivierungskarte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass er diese Runde seinen Zug schon ausgeführt hat.

Danach beginnt der nächste Spieler mit seinem Zug. Wenn alle Aktivierungskarten auf die Rückseite gedreht wurden, ist der Overlord an Zug (siehe „Overlordzug - Übersicht“ auf Seite 8).

KLASSENKARTEN IM DETAIL



RÜCKSEITE

VORDERSEITE

- Archetypsymbold:** Dieses Symbol zeigt, zu welchem Archetypen diese Klasse gehört. Auf dem Heldenbogen muss dasselbe Symbol abgebildet sein, damit ein Heldenspieler diese Klasse wählen darf (siehe „Heldenbogen im Detail“ auf Seite 7).
- Name der Klasse:** Alle Klassenkarten mit demselben Namen gehören zur selben Klasse.
- Name der Fertigkeit:** Oben auf der Vorderseite jeder Klassenkarte steht der Name der Fertigkeit und der Name der Klasse.
- Erfahrungssymbol:** Diese Zahl gibt an, wie viele Erfahrungspunkte diese Fertigkeit kostet. Alle Helden beginnen das Spiel mit der Startfertigkeit und der Startausrüstung ihrer Klasse. Diese Karten haben kein Erfahrungssymbol.
- Text:** Hier wird erklärt, wie die Fertigkeit funktioniert.
- Ausdauerkosten:** Für manche Fertigkeiten muss ein Held Erschöpfung erleiden. Die Menge der Erschöpfung ist im Erschöpfungssymbol angegeben. Alle Klassenkarten ohne Ausdauerkosten können eingesetzt werden ohne Erschöpfung zu erleiden.

OVERLORDZUG - ÜBERSICHT

Jeder Overlordzug besteht aus den folgenden Schritten.

- Beginn des Zuges:** Alle Effekte, die den Overlord betreffen und „bis zum Beginn deines nächsten Zuges“ andauern, verlieren jetzt ihre Wirkung. Dann zieht der Overlord eine Overlordkarte und kann beliebige viele Overlordkarten spielen, die „zu Beginn deines Zuges“ gespielt werden können. Wenn mehrere Effekte zu Beginn seines Zuges greifen, entscheidet der Overlord über die Reihenfolge. Danach macht der Overlord alle seine erschöpften Karten wieder spielbereit (siehe „Karten erschöpfen und spielbereit machen“ auf Seite 8).
- Monster aktivieren:** Der Overlord aktiviert eine Monstergruppe nach der anderen in beliebiger Reihenfolge. Monstergruppen bestehen aus Monstern desselben Typs und können sowohl normale als auch Elite-Monster enthalten (siehe „Monster“ auf Seite 16).
- Ende der Runde:** Jeder Heldenspieler dreht seine Aktivierungskarte wieder auf die Vorderseite. Die nächste Runde beginnt mit einem Zug eines Heldenpielers.

SPIELLENDE

Jedes Abenteuer hat ganz eigene Siegbedingungen für die Helden und den Overlord. Die meisten Abenteuer bestehen aus zwei Teilen, die SZENEN genannt werden. Wer Szene 1 eines Abenteuers gewinnt, hat noch nicht die ganze Partie gewonnen. Erst wer die Siegbedingung der letzten Szene eines Abenteuers erfüllt (Helden oder Overlord), gewinnt.

HELDENZUG IM DETAIL

Jeder Held darf in seinem Zug zwei beliebige Aktionen ausführen. Im Folgenden werden die verschiedenen Aktionen näher beschrieben.

BEWEGEN

Wenn ein Held eine Bewegungsaktion ausführt, erhält er so viele **BEWEGUNGSPUNKTE** wie seine Geschwindigkeit angibt (die Zahl neben dem auf dem Heldenbogen). Es kostet 1 Bewegungspunkt, auf ein Nachbarfeld zu ziehen (Ausnahmen hierzu sind Felder mit bestimmtem Terrain; siehe „Terrain“ auf Seite 18). Der Held muss nicht alle seine Bewegungspunkte ausgeben. Wenn ein Held in seinem Zug zwei Bewegungsaktionen ausführt, erhält er doppelt so viele Bewegungspunkte, wie seine Geschwindigkeit angibt.

Figuren können sich prinzipiell nicht durch Felder bewegen, auf denen Figuren oder Hindernisse sind (siehe „Terrain“ auf Seite 18). Diese Felder werden **BESETZTE FELDER** genannt. Figuren können sich jedoch auch diagonal bewegen, d. h. auch an Ecken vorbei und zwischen zwei diagonal liegenden besetzten Feldern hindurch. Außerdem darf sich jede Figur **durch verbündete Figuren** hindurch bewegen. Für einen Helden gelten alle anderen Helden als Verbündete; für ein Monster alle anderen Monster. Eine Figur kann ihre Bewegung nicht auf einem besetzten Feld beenden.

Ein Held kann seine Bewegungsaktion unterbrechen, um eine andere Aktion auszuführen, z. B. um anzugreifen, und nach dieser Aktion seine Bewegung fortsetzen. So könnte ein Held mit Geschwindigkeit 4 sich erst zwei Felder bewegen, dann einen Angriff durchführen und sich danach noch zwei Felder bewegen.

Für Monster gelten dieselben Bewegungsregeln wie für Helden, nur dass Monster keine Erschöpfung erleiden können, um zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten (siehe unten: „Zusätzliche Bewegungspunkte“).

ZUSÄTZLICHE BEWEGUNGSPUNKTE

Ein Held kann in seinem Zug Erschöpfung auf sich nehmen, um zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten. Für jeden Erschöpfungspunkt, den ein Held so erleidet, erhält er einen Bewegungspunkt. Wenn der Held bereits so viele Erschöpfungsmarker hat, wie seine Ausdauer angibt, kann er keine weitere Erschöpfung erleiden, um zusätzliche Bewegungspunkte zu erhalten (siehe „Erschöpfung und Ausdauer“ auf Seite 13). Ein Held **muss keine Bewegungsaktion ausführen**, um über Erschöpfung Bewegungspunkte zu erhalten. Ein Held kann in seinem Zug vor oder nach einer Aktion oder während einer Bewegungsaktion Erschöpfung erleiden, um Bewegungspunkte zu erhalten.

KARTEN ERSCHÖPFEN UND SPIELBEREIT MACHEN



ERSCHÖPFTE KARTE



SPIELBEREITE KARTE

Manche Karten müssen **ERSCHÖPFT** werden, um benutzt zu werden. Wenn ein Spieler eine Karte erschöpft, dreht er sie einfach um 90 Grad, um das Erschöpfen zu kennzeichnen. Zu Beginn seines Zuges macht jeder Spieler alle seine erschöpften Karten **WIEDER SPIELBEREIT**, indem er sie wieder senkrecht ausrichtet. Erschöpfte Karten können erst wieder benutzt werden, wenn sie wieder spielbereit sind. **Hinweis:** Die Erschöpfung, welche Helden erleiden, genau wie auch die Erschöpfungsmarker sind etwas grundsätzlich anders, als die Erschöpfung von Karten. Es handelt sich um verschiedene Mechanismen des Spiels.

LEERE FELDER

Manche Karten, Effekte oder Fähigkeiten beziehen sich auf leere Felder. Ein leeres Feld ist definiert als ein Feld, auf dem keine Figur steht und das weder die Sichtlinie noch die Bewegung blockiert. Wenn nicht anders angegeben, gelten Felder, auf denen Marker liegen, in diesem Sinne als leere Felder (ebenso Terrain, solange es kein Hindernis ist).

ANGREIFEN

Wenn ein Held eine Angriffsaktion ausführt, kann er ein Feld, das von einem Monster besetzt ist, angreifen. Die Waffe, mit der er ausgerüstet ist, bestimmt, welche Felder er angreifen kann. (Ein Held kann immer nur mit 1 Waffe angreifen.) Mit einer Waffe mit dem *Nahkampfsymbol* kann der Held nur eines seiner *Nachbarfelder* angreifen (siehe „Benachbart (Nachbarfelder)“ auf Seite 10). Mit einer Waffe mit dem *Fernkampfsymbol* kann der Held **jedes beliebige Feld** in seiner Sichtlinie angreifen (siehe „Kampf“ auf Seite 12).



NAHKAMPF



FERNKAMPF

DEN SPIELPLAN VERLASSEN

Normalerweise kann keine Figur den schwarzen Rand eines Spielplanteils überschreiten. Er stellt Wände oder andere undurchdringliche Hindernisse dar. In manchen Abenteuern dürfen Figuren allerdings den Spielplan verlassen. Das geschieht meistens über ein Eingangsteil oder ein Ausgangsteil (siehe unten). Um den Spielplan zu verlassen, muss eine Figur eines der Randfelder (unten rot markiert) eines Ein- oder Ausgangsteils betreten und dann einen Bewegungspunkt ausgeben. Im Buch der Abenteuer steht jeweils, ob es in einem Abenteuer Ein- oder Ausgangsteile gibt und welche das sind.



RANDFELDER DES EINGANGS UND AUSGANGS

Für Monster gelten dieselben Angriffsregeln, außer dass Monster keine Waffen tragen. Bei ihnen ist die Angriffsart (*Nahkampf* oder *Fernkampf*) auf der Monsterkarte angegeben (ebenso wie die Würfel, die das Monster beim Angriff wirft). Soweit nicht ausdrücklich anders angegeben, können sich verbündete Figuren nicht gegenseitig angreifen.

Ein Angriff besteht aus den folgenden Schritten. Jeder Schritt wird auf den folgenden Seiten näher erklärt (siehe „Kampf“ auf Seite 12):

1. **Waffe und Ziel wählen:** Der Angreifer wählt die Waffe, mit der er angreift (er muss mit ihr ausgerüstet sein), und nennt das Feld, das er angreifen möchte (auf dem Feld muss eine feindliche Figur stehen). Dann nimmt er sich die Angriffswürfel, die er für diesen Angriff erhält.
2. **Würfel:** Der Angreifer wirft seine Angriffswürfel, und der Verteidiger wirft seine Verteidigungswürfel. Wenn mehrere Figuren von einem Angriff betroffen sind, werden deren Verteidigungswürfel separat geworfen.
3. **Reichweite prüfen:** Bei einem *Fernkampf*angriff muss der Angreifer genug Reichweite würfeln, um das Ziel auch zu treffen.
4. **Energie einsetzen:** Nachdem die Würfel gefallen sind, kann der Angreifer gewürfelte Energiesymbole einsetzen, um Sonderfähigkeiten zu aktivieren.
5. **Schaden zufügen:** Die betroffenen Figuren erleiden jetzt allen Schaden, der nicht durch die Verteidigungswürfel abgehalten wurde.

BEWEGUNG - BEISPIEL



1. Grisban der Durstige möchte an den Goblin-Bogenschützen in diesem Raum vorbeikommen, aber Monsterfiguren blockieren die Bewegung von Helden. Er muss also irgendwie um sie herum manövrieren.
2. Seine Geschwindigkeit ist 3. Er könnte einfach 3 Felder geradeaus laufen, aber dadurch käme er nicht viel näher an den Gang, in den er abbiegen möchte.
3. Wenn er sich diagonal bewegt, macht er mehr Boden gut. Denkt daran, dass der schwarze Rand eines Spielplanteils eine Figur **nicht daran hindert diagonal um eine Ecke zu laufen**.

EINE FERTIGKEIT EINSETZEN

Ein Held kann als Aktion eine Fertigkeit mit einem -Symbol auf einer seiner Klassenkarten einsetzen. Er führt die Aktion aus, indem er den Text der Klassenkarte befolgt. Wenn der Held durch die Fertigkeit einen Angriff ausführt, gelten dafür dieselben Regeln wie für eine Angriffsaktion.

Viele Fertigkeiten haben Ausdauerkosten (in der rechten unteren Ecke der Karte). Der Held muss so viele Erschöpfungspunkte wie angegeben erleiden, um die -Aktion der Fertigkeit auszuführen oder um die Karte zu „erschöpfen“ oder sie zu „benutzen“. Erschöpfung wird unter „Erschöpfung und Ausdauer“ auf Seite 13 näher erklärt.

Ein Held kann eine Fertigkeit nur einsetzen, wenn er noch genug Ausdauer dazu hat. Wenn die Ausdauerkosten der Fertigkeit also dazu führen würden, dass er mehr Erschöpfungsmarker hätte, als sein Ausdauerwert angibt, kann er die Fertigkeit erst wieder einsetzen, wenn er Ausdauer zurückgewinnt.

AUSRUHEN

Ein Held kann sich als Aktion ausruhen, um am Ende seines Zuges seine gesamte Ausdauer zurückzugewinnen. Als Erinnerung daran, dass er sich in seinem Zug ausgeruht hat, kann der Spieler einen Heldenmarker auf seine Aktivierungskarte legen. Am Ende seines Zuges dreht er die Aktivierungskarte um und wirft den Heldenmarker zusammen mit allen Erschöpfungsmarkern ab.

SUCHEN

Wenn ein Held auf einem Feld mit einem Suchmarker oder auf einem Nachbarfeld steht, kann er das Feld mit dem Marker durchsuchen. Dazu dreht er den Suchmarker um und wirft ihn ab. Wenn es nicht der besondere Suchmarker ist, zieht der Spieler die oberste Karte vom Suchstapel. In einigen Abenteuern wird der besondere Suchmarker verwendet. Er stellt dann einen besonderen Gegenstand in diesem Abenteuer dar. Wenn der Held den besonderen Suchmarker aufdeckt, zieht er keine Suchkarte, sondern findet etwas, was im Buch der Abenteuer beschrieben steht.

Einige Suchkarten haben einen einmaligen Effekt (wie auf der Karte angegeben). Nachdem ein Spieler eine Suchkarte benutzt hat, dreht er sie auf die Rückseite, lässt sie aber vor sich liegen (siehe „Suchkarten im Detail“ auf Seite 10).



BESONDERER
SUCHMARKER



SUCHMARKER

AUFRAFFELN

Ein niedergestreckter Held (siehe „Niedergestreckt“ auf Seite 15) kann in seinem Zug nur eine Aktion ausführen, und zwar aufrappeln. Zudem darf diese Aktion nur von niedergestreckten Helden ausgeführt werden. Wenn sich ein Held aufrappelt, wirft er zwei rote Machtwürfel und gewinnt so viel Lebenskraft zurück, wie er ♥ gewürfelt hat, und so viel Ausdauer, wie er ♣ gewürfelt hat. Dann tauscht er seinen Heldenmarker auf dem Spielplan wieder gegen seine Figur aus und dreht seine Aktivierungskarte auf die Rückseite (er darf in diesem Zug keine weitere Aktion ausführen). Wenn auf dem Feld mit seinem Heldenmarker eine andere Figur steht, darf der Heldenspieler seine Figur auf das nächste leere Feld seiner Wahl stellen.

EINEM HELDEN AUFHELFFEN

Ein Held kann als Aktion einem niedergestreckten Helden aufhelfen (siehe „Niedergestreckt“ auf Seite 15), dessen Heldenmarker auf einem Nachbarfeld liegt. Dazu wirft der niedergestreckte Held zwei rote Machtwürfel und gewinnt so viel Lebenskraft zurück, wie er ♥ gewürfelt hat, und so viel Ausdauer, wie er ♣ gewürfelt hat. Dann tauscht er seinen Heldenmarker auf dem Spielplan wieder gegen seine Figur aus. Wenn eine andere Figur auf dem Feld mit seinem Heldenmarker steht, darf der Heldenspieler seine Figur auf das nächste Feld seiner Wahl stellen.

SUCHKARTEN IM DETAIL



1. **Name:** Hier steht der Name der Suchkarte.
2. **Merkmale:** Hier stehen die Merkmale des Gegenstands. Merkmale bedeuten an sich nichts, aber andere Regeln oder Fähigkeiten beziehen sich oft auf sie.
3. **Text:** Hier sind die Fähigkeiten oder besonderen Regeln der Karte aufgeführt.
4. **Goldwert:** Im Kampagnenspiel zeigt diese Zahl an, wie viel Gold die Helden zusätzlich zum auf der Karte abgebildeten Gegenstand gefunden haben.

BENACHBART (NACHBARFELDER)



Jedes Feld, das eine Kante oder eine Ecke mit einem bestimmten Feld teilt, gilt als dessen Nachbarfeld. Im Beispiel oben sind alle rot markierten Felder benachbart zu Avric Albright. Alle Nachbarfelder einer Figur sind auch in der Sichtlinie dieser Figur (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 12).

TÜR ÖFFNEN ODER SCHLIESSEN

Helden und Monster können als Aktion eine benachbarte Tür öffnen oder schließen. Manche Türen sind verriegelt oder auf sonstige Weise verschlossen, sodass sie nicht normal geöffnet werden können. Für solche Türen stehen Sonderregeln im Buch der Abenteuer. Wenn eine Tür geöffnet wird, wird sie in die Nähe neben den Spielplan gestellt. Wenn sie später wieder geschlossen wird, wird sie wieder auf ihren ursprünglichen Platz gestellt. Geschlossene Türen blockieren die Sichtlinie und die Bewegung. Felder, die durch eine geschlossene Tür voneinander getrennt sind, gelten nicht als benachbart.

SPEZIAL

Während eines Abenteuers und im Laufe einer Kampagne können Helden Karten erhalten, die Aktionen ermöglichen. Diese sind mit einem ⚡ gekennzeichnet. Diese Aktionen können auf dieselbe Weise ausgeführt werden wie Aktionen auf Klassenkarten. Einige Heldentaten haben auch ein ⚡-Symbol, was bedeutet, dass diese Heldentat eine Aktion erfordert (siehe „Heldentaten“ auf Seite 15).

In einigen Abenteuern können die Helden (und/oder Monster) auch besondere Aktionen auszuführen. Diese sind jeweils im Buch der Abenteuer erklärt.

OVERLORDZUG IM DETAIL

Der Overlord hat seinen Zug am Ende der Runde, nachdem alle Helden ihre Züge ausgeführt haben. Zu Beginn seines Zuges zieht der Overlord die oberste Karte vom Overlorddeck. Danach kann er beliebig viele Karten spielen, die „zu Beginn deines Zuges“ gespielt werden können. Darunter kann auch die gerade gezogene sein. Auf jeder Overlordkarte steht genau, zu welchem Zeitpunkt sie gespielt werden kann (siehe „Overlordkarten“ auf Seite 16). Der Overlord kann jetzt auch andere Effekte nutzen, die „zu Beginn deines Zuges“ greifen, z. B. Monster ins Spiel bringen (siehe Abschnitt „Verstärkung“ im Buch der Abenteuer).

Die meiste Zeit seines Zuges verbringt der Overlord damit, seine Monster zu aktivieren. In seinem Zug aktiviert der Overlord jedes Monster auf dem Spielplan einmal. Dabei kann jedes Monster zwei Aktionen ausführen. Monster dürfen pro Aktivierung allerdings nur einen Angriff durchführen.

Die Monster werden in Gruppen aktiviert. Das heißt, dass alle Monster eines Typs aktiviert werden müssen, bevor Monster einer anderen Gruppe aktiviert werden. **Der Overlord muss jedes Monster einmal in seinem Zug aktivieren, auch wenn einzelne Monster dabei keine Aktionen ausführen.**

Beispiel: Der Overlord hat eine Gruppe Zombies und einer Gruppe Elementare auf dem Spielplan. Er entscheidet sich, die Zombies zuerst zu aktivieren. Der Overlord muss nun alle Zombies aktivieren, bevor er die Elementare aktiviert.

Monster können die folgenden Aktionen ausführen, die den Heldenaktionen sehr ähnlich sind (siehe „Heldenzug im Detail“ auf Seite 8):

- **Bewegen:** Das Monster bewegt sich um bis zu so viele Felder, wie seine Geschwindigkeit angibt (siehe „Bewegen“ auf Seite 8).
- **Angreifen:** Das Monster greift einen Helden an (siehe „Angreifen“ auf Seite 9). **Im Gegensatz zu Helden können Monster nur einmal pro Aktivierung angreifen.**
- **Monstreaktion:** Auf einigen Monsterkarten sind besondere Aktionen aufgeführt (mit ➔ gekennzeichnet). Wenn irgendeine Sonderaktion einem Monster einen Angriff gewährt, **zählt dieser Angriff als der eine erlaubte Angriff pro Aktivierung.**
- **Tür öffnen oder schließen:** Das Monster öffnet oder schließt eine benachbarte Tür (siehe „Tür öffnen oder schliessen“ auf Seite 10).
- **Spezial:** In manchen Abenteuern oder durch manche Karten erhalten Monster die Möglichkeit andere Aktionen auszuführen. Diese Aktionen werden entweder mit „Als Aktion“ eingeleitet oder sind mit dem Symbol ➔ gekennzeichnet.

GRUNDREGELN

Im Folgenden werden die grundlegenden Elemente des Spiels wie Kampf, Einsatz von Gegenständen, besiegte Figuren und vieles mehr erklärt.

DIE WÜRFEL

In vielen Situationen – z. B. im Kampf oder bei Attributproben – werden Würfel geworfen. Es gibt drei Arten von Würfeln: Kampfwürfel, Machtwürfel und Verteidigungswürfel. Von einigen dieser Arten gibt es verschiedene Varianten (wie z. B. rote und gelbe Machtwürfel). Normalerweise werden mehrere Würfel gemeinsam geworfen. Die mitgelieferte Anzahl der Würfel stellt keine Beschränkung dar. Wenn für einen Wurf einmal mehr Würfel nötig sein sollten, als vorhanden sind, werden erst so viele Würfel wie möglich geworfen, dann das Zwischenergebnis notiert und anschließend weitere Würfel geworfen. Unten sind die verschiedenen Symbole auf den Würfeln abgebildet:



KAMPFWÜRFEL MACHTWÜRFEL VERTEIDIGUNGSWÜRFEL

♥: Dieses Symbol stellt je nach Situation zugefügten Schaden oder zurückgewonnene Lebenskraft dar.

⚡: Mit diesem Symbol, auch Energie genannt, können Sonderfähigkeiten ausgelöst oder Ausdauer zurückgewonnen werden (siehe „4. Energie einsetzen“ auf Seite 13).

X: Der Kampfwürfel hat ein „X“ auf einer Seite, was einen fehlgeschlagenen Angriff bedeutet (siehe „2. Würfeln“ auf Seite 12).

2–6: Einige Würfel haben auch Zahlen auf den Seiten, was die Reichweite eines Angriffs symbolisiert (siehe „3. Reichweite prüfen“ auf Seite 12).

🛡️: Dieses Symbol taucht auf Verteidigungswürfeln auf und kann Schaden von einem Angriff abwehren (siehe „5. Schaden zufügen“ auf Seite 13).

MARKTKARTEN IM DETAIL



1. **Name:** Hier steht der Name des Gegenstands.
2. **Angriffsart:** Dieses Symbol kennzeichnet die Karte entweder als *Nahkampfwaffe* oder als *Fernkampfwaffe* (siehe „Angreifen“ auf Seite 9). Karten, die keines dieser Symbole haben, gelten nicht als Waffen.
3. **Ausrüstungssymbol:** Diese Symbole beschränken, mit wie vielen Gegenständen ein Held sich ausrüsten kann (siehe „Ausrüstung“ auf Seite 11).
4. **Würfelsymbole:** Hier sind die Würfel aufgeführt, die dieser Gegenstand gewährt. Wenn der Gegenstand eine Waffe ist, wirft ein Spieler diese Würfel, wenn er mit dieser Waffe angreift. Wenn der Gegenstand eine *Rüstung* ist, nimmt der Spieler diese Würfel zu seinen Verteidigungswürfeln hinzu.
5. **Kosten:** Diese Zahl zeigt, wie viele Goldstücke dieser Gegenstand kostet.
6. **Merkmale:** Hier stehen die Merkmale des Gegenstands. Merkmale bedeuten an sich nichts, aber andere Regeln oder Fähigkeiten beziehen sich oft auf sie.
7. **Text:** Hier sind sämtliche Fähigkeiten oder besonderen Regeln des Gegenstands aufgeführt.

AUSRÜSTUNG

Jeder Held kann beliebig viele Markt-, Klassen- und Suchkarten tragen. Aber nicht alle Karten, die ein Held trägt, kann er gleichzeitig benutzen. Von den Karten, die ein Held trägt, kann er nämlich nur eine bestimmte Zahl in seine aktuelle Ausrüstung aufnehmen. Am besten zeigen die Spieler, mit welchen Karten ihr Held ausgerüstet ist, indem sie nur diese mit der Vorderseite nach oben auslegen und alle anderen Karten auf die Rückseite drehen. Und benutzen kann ein Held nur die Karten, mit denen er aktuell ausgerüstet ist.

AUSRÜSTUNGSBESCHRÄNKUNGEN

Mit den folgenden Ausrüstungssymbolen sind einige Beschränkungen verbunden:



- Jeder Held hat zwei Hände. Die Gegenstände, mit denen er ausgerüstet ist, dürfen also in der Summe nicht mehr als zwei Handsymbole zeigen.
 - Jeder Held kann mit 1 Rüstung ausgerüstet sein.
 - Jeder Held kann mit bis zu 2 Sonstigen Gegenständen ausgerüstet sein.
- Karten, die keines dieser Symbole zeigen, können uneingeschränkt in die Ausrüstung aufgenommen werden. Jeder Heldenspieler legt sämtliche Karten in der Ausrüstung seines Helden mit der Vorderseite nach oben vor sich aus und kann sie so einsetzen, wie es auf ihnen angegeben ist.

KAMPF

Hier folgen die ausführlichen Regeln für Kämpfe. Sie erweitern die Regeln, die oben unter der Angriffsaktion erläutert wurden.

1. WAFFE UND ZIEL WÄHLEN:

Der Angreifer nennt das **Feld**, das er angreifen möchte. Auf diesem Feld muss eine feindliche Figur stehen. Diese Figur ist das Ziel seines Angriffs. Wenn ein Held ein großes Monster angreift (eines, das mehr als ein Feld einnimmt), muss der Held genau ansagen, welches Feld er angreift. Das ist vor allem wichtig für Angriffe mit dem Schlüsselwort Explosion. Figuren können nur Felder angreifen, zu denen sie Sichtlinie haben (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 12). Eine Figur, die einen *Nahkampf*angriff durchführt, kann nur ein Nachbarfeld angreifen. Eine Figur, die einen *Fernkampf*angriff durchführt, kann ein beliebiges Feld in ihrer Sichtlinie angreifen (das kann auch ein Nachbarfeld sein).

Außerdem muss der Angreifer ansagen, mit welcher Waffe er angreift. Ein Held kann entweder mit einer Waffe oder mit bloßen Fäusten angreifen. **Ein Held, der mit bloßen Fäusten angreift, kann nur ein Nachbarfeld angreifen und wirft für den Angriff nur den blauen Kampfwürfel.** Es können nur die Fähigkeiten der gewählten Waffe genutzt werden. Wenn ein Held mit zwei Waffen ausgerüstet ist, werden die Fähigkeiten der zweiten Waffe ignoriert. Wenn ein Held einen *Fernkampf*angriff durchführen will, muss er eine *Fernkampfwaffe* aus seiner Ausrüstung wählen.

Monster können keine Waffen führen. Die Angriffsart eines Monsters und die Würfel, die es wirft, stehen auf der jeweiligen Monsterkarte.

Beispiel: Jaine Fairwood ist mit ihrem Kurzbogen ausgerüstet, und sie hat Sichtlinie zu zwei Goblin-Bogenschützen – einer steht auf einem Nachbarfeld, der andere zwei Felder weit weg. Da sie mit einer Fernkampfwaffe ausgerüstet ist, kann sie sich aussuchen, welchen der beiden Goblin-Bogenschützen sie angreift.

SICHTLINIE - BEISPIEL



1. Leorik der Gelehrte ist mit einer *Fernkampfwaffe* ausgerüstet und möchte einen Angriff durchführen. Als Ziel wählt er den normalen Zombie. Seine Sichtlinie (hier in grün) berührt nur die Ecken der besetzten Felder und verläuft durch kein besetztes Feld hindurch. Leorik hat also Sichtlinie zum Feld des Zombies.
2. Jaine Fairwood ist ebenfalls mit einer *Fernkampfwaffe* ausgerüstet und möchte auch den Zombie angreifen. Sie kann jedoch von keiner Ecke ihres Feldes eine Sichtlinie zum Feld des Zombies ziehen, die nicht durch ein besetztes Feld oder entlang der Kante eines besetzten Feldes verläuft. Zur Erinnerung: Wenn die Sichtlinie entlang der Kante eines besetzten Feldes verläuft, ist das Zielfeld nicht in Sicht. Jaine hat keine Sichtlinie zum Zombie, kann ihn also nicht angreifen.

SICHTLINIE

Ein Feld ist dann in der Sichtlinie einer Figur, wenn eine ununterbrochene gerade Linie von einer beliebigen (zugewandten) Ecke des Feldes der Figur zu einer beliebigen (zugewandten) Ecke des Zielfeldes gezogen werden kann.

Verläuft die Linie dabei **durch** den schwarzen Rand eines Spielplanteils, eine Tür oder ein besetztes Feld (ein Feld mit einer Figur oder einem Hindernis), besteht **keine** Sichtlinie zwischen den zwei Feldern (siehe „Sichtlinie - Beispiel“ auf Seite 12).

Verläuft die Linie **entlang der Kante eines besetzten Feldes** (siehe „Sichtlinie - Beispiel“ auf Seite 12), besteht ebenfalls **keine** Sichtlinie zwischen den zwei Feldern. Wenn die Linie allerdings lediglich die Ecke eines besetzten Feldes berührt, und nicht hindurch verläuft, besteht Sichtlinie zwischen den beiden Feldern.

Da zwei benachbarte Felder immer eine gemeinsame Kante oder Ecke haben, muss die Sichtlinie hierbei nicht überprüft werden. Zwischen zwei benachbarten Feldern besteht immer Sichtlinie.

2. WÜRFELN

Der Angreifer nimmt sämtliche **ANGRIFFSWÜRFEL** in die Hand, die ihm seine Ausrüstung, oder die Monsterkarte, gewährt, und wirft sie gemeinsam. Wenn eine Fähigkeit dem Spieler zusätzliche Angriffswürfel gewährt, muss er sie in die Hand nehmen, bevor er irgendwelche Würfel wirft.

Wenn mit dem Kampfwürfel ein X gewürfelt wird, gilt der Angriff als Fehlschlag, und sämtliche anderen Würfelresultate werden ignoriert. Andernfalls stehen die gewürfelten ♥ für den Schaden, den ein Spieler mit seinem Angriff verursacht.

Der verteidigende Spieler – jeder Spieler, dessen Figur von dem Angriff betroffen ist – nimmt sämtliche **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL** in die Hand, die ihm sein Heldenbogen, seine Ausrüstung, die Monsterkarte oder sonstige Effekte gewähren, und wirft sie in einem Wurf. Dies ist sein Verteidigungswurf. Wenn eine Fähigkeit dem Spieler zusätzliche Verteidigungswürfel gewährt, muss er sie direkt im Verteidigungswurf mitwürfeln. Wenn mehrere Figuren von einem Angriff betroffen sind, werden für jede die Verteidigungswürfel separat gewürfelt und das Ergebnis separat angewendet (siehe Schaden zufügen).

Nachdem der Angriffswurf und alle Verteidigungswürfe ausgeführt wurden, können Spieler eventuell noch Fähigkeiten einsetzen, um Würfel neu zu werfen. Hinweis: Manche Karten oder Fähigkeiten beziehen sich konkret auf Verteidigungswürfel. Wenn nicht anders angegeben, sind damit nur Verteidigungswürfel gemeint, die in einem Verteidigungswurf geworfen werden. So kann ein Spieler z. B. nicht die Karte „Eisenschild“ verwenden, um eine Attributprobe neu zu würfeln.

Beispiel: Leorik greift einen Zombie an. Sein Arkanes Geschoss gewährt ihm den blauen Kampfwürfel und einen gelben Machtwürfel. Leoriks Spieler nimmt sich diese beiden Würfel; der Overlord nimmt sich einen braunen Verteidigungswürfel, wie auf der Monsterkarte angegeben. Dann werfen beide Spieler ihre Würfel.

3. REICHWEITE PRÜFEN

Mit einem *Fernkampf*angriff kann man zwar auf jedes beliebige Feld in Sichtlinie zielen, muss aber auch genug Reichweite würfeln, um es tatsächlich zu treffen. Dazu zählt der Angreifer die Entfernung in Feldern zwischen seiner Figur und dem Ziel, wobei er sein eigenes Feld nicht mitzählt, wohl aber das Zielfeld. Die Summe der Zahlen auf den Angriffswürfeln ist die maximale Reichweite des Angriffs. Wenn die gewürfelte Reichweite **geringer ist** als die Entfernung zwischen Angreifer und Ziel, ist der Angriff ein Fehlschlag, **es sei denn**, die Reichweite kann noch vergrößert werden (siehe „4. Energie einsetzen“ auf Seite 13).

Beispiel: Leorik würfelt 3 Reichweite auf dem blauen Kampfwürfel und 2 auf dem gelben Machtwürfel, insgesamt also 5 Reichweite. Da der Zombie nur drei Felder entfernt steht, hat Leorik mehr als genug Reichweite gewürfelt.

FELDER ZÄHLEN

Bei einigen Fähigkeiten muss der Spieler die Felder von einer Figur bis zu einem bestimmten anderen Feld zählen. Dabei ignoriert man jegliches Terrain, das kein Hindernis darstellt (siehe „Terrain“ auf Seite 18). Denn es geht nur darum, festzustellen, ob das Ziel in Reichweite des Angriffs oder der Fähigkeit ist. Wenn eine Fähigkeit Figuren innerhalb einer bestimmten Anzahl von Feldern betrifft, ist hierzu keine Sichtlinie nötig, es sei denn, die Fähigkeit besagt es ausdrücklich. Dabei können die Felder jedoch nicht durch eine geschlossene Tür hindurch gezählt werden, da diese Felder nicht als benachbart gelten.

4. ENERGIE EINSETZEN

Wenn der Angreifer Energiesymbole (♣) würfelt, kann er diese einsetzen, um verschiedene Fähigkeiten auszulösen. Waffen, Fertigkeiten, Gegenstände und andere Fähigkeiten haben oft Energiefähigkeiten, die der Spieler auslösen kann. Ein angreifendes Monster kann Energie einsetzen, um bestimmte Fähigkeiten auszulösen, die auf seiner Monsterkarte stehen (siehe „Monsterkarten im Detail“ auf Seite 16).

Jedes einzelne ♣, das beim Angriffswurf gewürfelt wurde, kann **einmal** eingesetzt werden, um eine Energiefähigkeit auszulösen. Jede Energiefähigkeit kann nur einmal pro Angriff ausgelöst werden. Wenn der Angreifer jedoch zwei Energiefähigkeiten mit demselben Effekt zur Verfügung hat, kann er sie beide einmal auslösen, sofern er mindestens zwei ♣ gewürfelt hat.

Ein angreifender Held kann maximal ein nicht eingesetztes ♣ einsetzen, um einen Punkt Ausdauer zurückzugewinnen. Monster können keine Ausdauer über ♣ zurückgewinnen.

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, können Energiefähigkeiten nur während eines Angriffs ausgelöst werden.

Beispiel: Grisban der Durstige hat bei seinem Angriff zwei ♣ gewürfelt. Seine Schartige Kriegsaxt hat zwei Energiefähigkeiten mit demselben Effekt („♣: +1 ♥“). Er entscheidet sich, ein ♣ einzusetzen, um eine der Fähigkeiten der Schartigen Kriegsaxt auszulösen. Er könnte auch die zweite Fähigkeit der Axt auslösen, um seinem Angriff noch mal „+1 ♥“ zu geben, möchte aber lieber einen Punkt Ausdauer zurückzugewinnen. Er setzt also das zweite gewürfelte ♣ ein, um einen Punkt Ausdauer zurückzugewinnen.

5. SCHADEN ZUFÜGEN

Der Verteidiger kann einen Teil oder sogar den ganzen Schaden eines Angriffs abwehren. Der Verteidiger zählt alle ♣ zusammen, die er gewürfelt hat. Jedes ♣ wehrt einen Schadenspunkt (♥) des Angriffs ab. Der Verteidiger erleidet dann allen Schaden, der nicht durch ♣ abgewehrt wurde. Überzählige ♣ werden ignoriert.

Ein Held markiert erlittenen Schaden, indem er entsprechend viele Schadensmarker auf seinen Heldenbogen legt, der Overlord, indem er sie neben die Monsterfigur legt. Sobald die Zahl der erlittenen Schadenspunkte die Lebenskraft einer Figur erreicht oder übersteigt, ist sie besiegt (siehe „Besiegt“ auf Seite 15).

Beispiel: Leorik greift einen Zombie an und würfelt 3 ♥. Der Overlord würfelt im Verteidigungswurf für den Zombie 1 ♣. Da nur ein ♥ abgewehrt wurde, erleidet der Zombie zwei Schadenspunkte. Der Overlord nimmt zwei Schadensmarker aus dem Vorrat und legt sie neben die Zombiefigur.

Hinweis: Mit Verteidigungswürfeln können nur im Kampf Schadenspunkte abgewehrt werden. Wenn eine Figur durch einen anderen Effekt Schaden erleidet, kann sie keine Verteidigungswürfel werfen, um Schaden abzuwehren.

SCHLÜSSELWÖRTER BEIM ANGRIFF

Einige Fähigkeiten werden auf Karten durch bestimmte Schlüsselwörter abgekürzt. Hier folgen die Erklärungen dieser Schlüsselwörter.

EXPLOSION

Bei einem Angriff mit Explosion sind auch alle Nachbarfelder des Zielfelds vom Angriff betroffen. Die Ergebnisse des Angriffswurfs gelten für jede betroffene Figur, aber jede betroffene Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel. Reichweite und Sichtlinie werden nur zum Zielfeld selbst gemessen. Angriffe mit Explosion betreffen sowohl verbündete als auch feindliche Figuren; jede Figur kann aber nur einmal von einem Angriff mit Explosion betroffen werden.

DURCHBOHREN

Ein Angriff mit Durchbohren ignoriert so viele ♣ des Verteidigers (gewürfelte oder durch andere Fähigkeiten erhaltene), wie die Zahl hinter dem Schlüsselwort Durchbohren angibt. Durchbohren-Werte aus mehreren Quellen werden addiert; ein Angriff, der sowohl „Durchbohren 1“ als auch „Durchbohren 2“ hat, ignoriert also bis zu 3 ♣.

WEITREICHEND

Eine Figur, die mit Weitreichend angreift, kann mit *Nabkampfangriffen* Felder in einer Entfernung von bis zu 2 Feldern angreifen. Das Zielfeld muss in Sichtlinie sein.

SCHADEN UND LEBENSKRAFT

Verschiedene Angriffe, Fertigkeiten und andere Effekte können Monstern und Helden Schaden (♥) zufügen. Das Maximum an Schaden, das ein Held oder Monster erleiden kann, ist gleich seiner **Lebenskraft** (wie auf dem Heldenbogen bzw. der Monsterkarte angegeben). Sobald eine Figur mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie ihre Lebenskraft angibt, ist sie besiegt (siehe „Besiegt“ auf Seite 15). Schaden, der über die Lebenskraft hinausgeht, wird ignoriert.

ERSCHÖPFUNG UND AUSDAUER

Helden können freiwillig Erschöpfung (♣) erleiden, um Fähigkeiten einzusetzen oder um sich außerhalb von Bewegungsaktionen zu bewegen. Wenn ein Held Erschöpfung erleidet, nimmt er sich die entsprechende Anzahl Erschöpfungsmarker und legt sie auf seinen Heldenbogen. Freiwillig kann ein Held nicht mehr Erschöpfung erleiden als sein **Ausdauerwert** angibt. Wenn ein Held durch einen anderen Effekt gezwungen wird mehr Erschöpfung zu erleiden, als er noch Ausdauer hat, erleidet er die überschüssigen Erschöpfungspunkte als Schadenspunkte.

Da Monster keine Ausdauer haben, erleiden sie Erschöpfung immer als Schaden.

Beispiel: Tomble hat eine Ausdauer von 5. Er hat im Laufe des Spiels schon 4 Erschöpfungspunkte erlitten. Er möchte seine Fertigkeit „Gute Tarnung“ einsetzen. Diese hat aber Ausdauerkosten von 2. Smit kann Tomble freiwillig nur noch 1 Erschöpfungspunkt erleiden. Er kann die Fertigkeit also nicht einsetzen. Im nächsten Overlordzug wird er von Lady Elizas „Schrei“ erwischt, wodurch er 2 Erschöpfungspunkte erleidet. Tomble erleidet also 1 Erschöpfungspunkt und 1 Schadenspunkt, da der zweite Erschöpfungspunkt seine Ausdauer übersteigen würde.

LEBENSKRAFT UND AUSDAUER VERLIEREN UND ZURÜCKGEWINNEN

Wenn ein Held Schaden oder Erschöpfung erleidet, nimmt der Spieler sich die entsprechende Anzahl Schadens- bzw. Erschöpfungsmarker aus dem Vorrat und legt sie auf seinen Heldenbogen. Wenn dieser Held später Lebenskraft oder Ausdauer zurückgewinnt, legt er die entsprechende Anzahl Schadens- bzw. Erschöpfungsmarker zurück zum Vorrat.

KAMPF - BEISPIEL



1. Waffe und Ziel wählen: Tomble möchte einen Angriff durchführen. Er wählt eine Waffe aus seiner Ausrüstung. Es ist eine *Fernkampfwaffe*, wie am Symbol auf der Karte erkennbar ist. Er möchte also einen *Fernkampf*angriff durchführen und kann folglich jedes Feld in seiner Sichtlinie angreifen (siehe „Sichtlinie“ auf Seite 12). Als Ziel wählt er den Elite-Zombie.

3. Reichweite prüfen: Da es sich um einen *Fernkampf*angriff handelt, muss Tomble genug Reichweite würfeln, um den Elite-Zombie auch zu treffen. Tomble zählt von einem seiner Nachbarfelder aus die Entfernung zum Elite-Zombie. Die Entfernung beträgt drei Felder. Dann rechnet er die gewürfelte Reichweite zusammen; sie beträgt 4. Tomble hat also genug Reichweite gewürfelt.



ANGRIFFSWÜRFEL

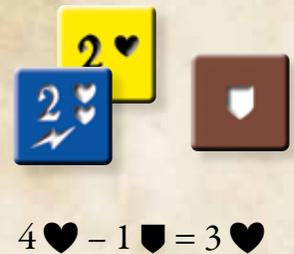
VERTEIDIGUNGSWÜRFEL



2. Würfeln: Nachdem er Waffe und Ziel gewählt hat, nimmt sich Tomble seine Angriffswürfel. Das sind ein blauer und ein gelber, wie auf seiner Waffenkarte angegeben. Der Overlord nimmt sich die Verteidigungswürfel für den Elite-Zombie. Die Werte von Elite-Monstern stehen am unteren Rand der Monsterkarte. Jetzt werfen beide Spieler gleichzeitig ihre Würfel.



4. Energie einsetzen: Jetzt kann Tomble die gewürfelten \heartsuit einsetzen, um Fähigkeiten auszulösen. Seine Waffenkarte hat zwei Energiefähigkeiten: „ \heartsuit : +1 Reichweite, +1 \heartsuit “ und „ \heartsuit : Betäubung“. Er hat 1 \heartsuit gewürfelt und entscheidet sich für +1 Reichweite und +1 \heartsuit .



$$4 \heartsuit - 1 \spadesuit = 3 \heartsuit$$

5. Schaden zufügen: Jetzt zählt Tomble alle gewürfelten \heartsuit und alle durch andere Fähigkeiten hinzugekommenen \heartsuit zusammen. Tomble hat 3 \heartsuit gewürfelt und hat 1 \heartsuit eingesetzt, um die Fähigkeit seiner Waffe auszulösen, die dem Angriff +1 \heartsuit verleiht (die zusätzliche Reichweite der Fähigkeit ist hier nicht von Bedeutung); macht insgesamt 4 \heartsuit . Der Overlord zählt alle gewürfelten \spadesuit zusammen. Er hat nur 1 \spadesuit gewürfelt (und keine sonstige Fähigkeit, die ihm \spadesuit gäbe), er kann also 1 \heartsuit des Angriffs abwehren. Der Elite-Zombie erleidet 3 \heartsuit . Da er 6 Lebenspunkte hatte, ist er noch nicht besiegt. Der Overlord legt 3 Schadensmarker neben die Zombiefigur.

BESIEGT

Wenn eine Figur mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie ihre Lebenskraft angibt, ist sie besiegt. Sofern nicht anders angegeben, z. B. im Buch der Abenteuer, werden besiegte Monster vom Spielplan genommen und zurück zum Monstervorrat gelegt. Wenn ein Held besiegt wird, wird er niedergestreckt.

NIEDERGESTRECKT

Wenn ein Held besiegt wird, erleidet er sofort so viel Erschöpfung, wie er noch Ausdauer hat, und so viel Schaden, wie er noch Lebenskraft hat (falls er durch einen anderen Effekt besiegt wurde). Dann ersetzt sein Spieler die Heldenfigur mit einem seiner Heldenmarker. Der Heldenspieler wirft sämtliche Zustandskarten ab, die er vor sich liegen hat, und der Overlord zieht sofort eine Overlordkarte. Ein niedergestreckter Held kann keinerlei Fertigkeiten oder Fähigkeiten einsetzen, außer ein Effekt erlaubt dies ausdrücklich.

Helden können – auch im niedergestreckten Zustand – nicht mehr Erschöpfung erleiden als sie Ausdauer haben oder mehr Schaden als sie Lebenskraft haben. Ein niedergestreckter Held kann keine Zustandskarten erhalten und ist immun gegen alle Angriffe und gegen die meisten Heldenfähigkeiten.

Ein Feld, auf dem ein niedergestreckter Held (also sein Heldenmarker) liegt, gilt für die Bewegung von Figuren als leer. Jede Figur darf sich also über dieses Feld bewegen und auch dort stehen bleiben. Niedergestreckte Helden blockieren nicht die Sichtlinie.

Wenn ihm kein anderer Held hilft, darf ein niedergestreckter Held in seinem nächsten Zug nur eine Aktion ausführen, und zwar Aufrappeln (siehe „Aufrappeln“ auf Seite 10).

Ein niedergestreckter Held kann durch Fertigkeiten anderer Helden, Tränke oder durch die Aktion Aufhelfen (siehe „Einem Helden aufhelfen“ auf Seite 10) Lebenskraft zurückgewinnen. Wenn ein niedergestreckter Held mindestens einen Lebenspunkt zurückgewinnt, tauscht er sofort seinen Heldenmarker durch seine Figur aus und kann in seinem nächsten Zug wieder normal aktiviert werden.

ZUSTÄNDE

Manche Fähigkeiten und Effekte können bei betroffenen Figuren verschiedene Zustände auslösen. Manche Angriffe haben auch eine -Fähigkeit mit einem Zustand (z. B. Krankheit, Lähmung, Gift oder Betäubung). Wenn der Angriff mindestens 1 zufügt (nach Verrechnung der) , erhält der Verteidiger den angegebenen Zustand.

Wenn ein Held einen Zustand erhält, nimmt sich der Spieler eine der entsprechenden Zustandskarten und legt sie vor sich ab. Wenn ein Monster einen Zustand erhält, legt der Overlord einen Zustandsmarker neben die Monsterfigur. Die Auswirkungen der Zustände stehen auf den entsprechenden Zustandskarten. Keine Figur kann einen Zustand mehr als einmal gleichzeitig haben.

ATTRIBUTE

: Stärke ist das Maß der Körperkraft, der Zähigkeit und der Robustheit einer Figur.

: Wissen ist das Maß der Bildung, der Erfahrung und der allgemeinen Intelligenz einer Figur.

: Willenskraft ist das Maß des Durchhaltevermögens, des Tatendrangs und der Disziplin einer Figur.

: Geistesgegenwart ist das Maß der Geschicklichkeit, der Wachsamkeit und der Beobachtungsgabe einer Figur.

NIEDERGESTRECKTE HELDEN

Monsterangriffe können **nicht** auf niedergestreckte Helden zielen oder sie betreffen; andere Helden können einen niedergestreckten Helden **nur dann** als Ziel einer Fähigkeit wählen, wenn der niedergestreckte Held dadurch Lebenskraft zurückgewinnen kann. In diesen Fällen gilt der niedergestreckte Held als normaler Held, **selbst wenn** eine andere Figur auf dem Feld mit dem Heldenmarker steht.

GEGENSTÄNDE WEITERGEBEN

Während einer Bewegungsaktion können Helden Marktkarten, Reliktkarten und Suchkarten an andere Helden weitergeben. Zu einem beliebigen Zeitpunkt während einer Bewegungsaktion kann ein Held beliebig viele Marktkarten, Reliktkarten und Suchkarten einem **benachbarten Helden** geben und/oder von ihm bekommen. Dieses Weitergeben erfordert weder eine Aktion noch Bewegungspunkte.

Mit den so erhaltenen Gegenständen kann sich ein Held aber erst zu Beginn seines nächsten Zuges ausrüsten. Klassenkarten (auch die Startausrüstung) dürfen nicht weitergegeben werden. Ein Held kann einem anderen Helden Karten geben, ohne welche zurückzubekommen, und umgekehrt.

AUFGABENMARKER TRAGEN

In manchen Abenteuern können Helden und/oder Monster Aufgabenmarker aufnehmen. Eine Figur kann einen solchen Marker als Aktion von einem Nachbarfeld aus aufnehmen. Um anzuzeigen, dass ein Monster oder ein Held einen Aufgabenmarker trägt, wird er auf oder unter die Monsterfigur bzw. auf den Heldenbogen gelegt. Solange eine Figur einen Aufgabenmarker trägt, kann keine andere Figur ihn aufnehmen. Eine Figur kann einen Aufgabenmarker als Aktion auf einem Nachbarfeld ablegen. Wenn eine Figur, die einen Aufgabenmarker trägt, besiegt wird, wird der Aufgabenmarker auf das Feld gelegt, auf dem die Figur zuletzt stand. Bei großen Monstern kann der Overlord den Marker auf ein beliebiges bisher von diesem Monster besetztes Feld legen. Von dort kann der Marker wieder von einer anderen Figur aufgenommen werden.

HELDENTATEN

Jeder Held kann eine bestimmte Heldentat vollbringen. Sie steht rechts unten auf seinem Heldenbogen. Heldentaten sind sehr starke Fähigkeiten, die einen Helden einmal pro Szene etwas Spektakuläres vollbringen lassen. Manche Heldentaten erfordern eine Aktion; sie sind mit gekennzeichnet. Ganz gleich, wann eine Heldentat vollbracht wird, sie kann nur **einmal pro Szene** vollbracht werden. Nachdem ein Heldenspieler seine Heldentat vollbracht hat, dreht er seinen Heldenbogen auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass er sie in dieser Szene nicht noch einmal vollbringen kann. Zu Beginn der nächsten Szene dreht der Heldenspieler seinen Heldenbogen wieder auf die Vorderseite.

ATTRIBUTSPROBEN

Helden müssen während des Spiels oft Attributspuben ablegen. Auf jedem Heldenbogen sind links unten die Werte für die vier Attribute angegeben (siehe „Heldenbogen im Detail“ auf Seite 7). Bei einer Attributspube wirft der Spieler **einen grauen und einen schwarzen Verteidigungswürfel zusammen**. Damit die Probe **GELINGT**, darf der Spieler **höchstens so viele** würfeln, wie sein Attributwert angibt. Wenn er mehr würfelt, **MISSLINGT** die Probe. Die Karte oder Fähigkeit, welche die Attributspube gefordert hat, legt jeweils fest, was aus einer **GELUNGENEN** oder **MISSLUNGENEN** Probe folgt.



Hauptmänner haben auch Attribute und können wie Helden Attributproben ablegen. Normale und Elite-Monster haben keine Attribute. Wenn ein solches Monster einmal eine Attributprobe ablegen muss, misslingt die Probe automatisch. Zur Erinnerung: Sofern nicht anders angegeben, gelten Karten und Fähigkeiten, die sich auf Verteidigungswürfel beziehen, nicht für Attributproben.

OVERLORDKARTEN

Overlordkarten stellen die Macht des Overlords dar und können viele böse Überraschungen für die Helden bereithalten. Das Overlorddeck besteht aus 15 einfachen Overlordkarten. Im Spiel mit erweiterten Regeln kann der Overlord sein Deck nach und nach verbessern und anpassen (siehe „Erfahrungspunkte ausgeben: Overlord“ auf Seite 20).

Zu Beginn seines Zuges zieht der Overlord eine Overlordkarte. Die Karten auf seiner Hand hält er stets vor den Heldenspielern verdeckt. Overlordkarten zu spielen kostet nichts, und pro Zug kann der Overlord prinzipiell beliebig viele Karten spielen.

Auf jeder Karte steht jedoch genau, wann sie gespielt werden darf. Und zwei Overlordkarten desselben Namens können nicht in derselben Situation auf dasselbe Ziel gespielt werden. Nachdem die Effekte der Karte abgehandelt wurden, wird sie offen auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel: In seinem Zug aktiviert der Overlord zunächst seine Gruppe von Zombies. Er bewegt einen Zombie und spielt dann die Karte „Wutausbruch“, auf der steht: „Spiele diese Karte, wenn du in deinem Zug ein Monster aktivierst.“ Der Overlord kann in diesem Zug keinen weiteren „Wutausbruch“ auf diesen Zombie spielen, wohl aber auf einen anderen Zombie.

In manchen Abenteuern kann der Overlord Karten abwerfen, um Sonderfähigkeiten auszulösen. Im Buch der Abenteurer stehen jeweils nähere Regeln hierzu.

Der Overlord kann beliebig viele Karten auf der Hand halten. Wenn er die letzte Karte vom Overlorddeck zieht, mischt er einfach den Ablagestapel und legt ihn wieder als verdeckten Stapel bereit.

MONSTER

Monster sind die wichtigsten Werkzeuge des Overlords, um die Helden zu besiegen und seine Pläne auszuführen. Zu jedem Monstertyp gehören zwei Monsterkarten (eine für jeden Akt). Monster werden in **GRUPPEN** auf den Spielplan gestellt und aktiviert. Die Gruppengröße hängt von der Anzahl der Helden im Spiel ab. Auf jeder Monsterkarte sind die verschiedenen Gruppengrößen je nach Anzahl der Helden im Spiel angegeben. **Alle Monster desselben Typs bilden eine Gruppe.** Alle Effekte im Spiel, die eine Monstergruppe betreffen, betreffen jedes Monster in der Gruppe.

Von jedem Monstertyp gibt es zwei verschiedene Arten: normale Monster und Elite-Monster. Normale Monster werden durch weiße Figuren dargestellt. Elite-Monster sind stärker als normale Monster und werden durch rote Figuren dargestellt. Auf jeder Monsterkarte sind sämtliche Werte für normale und Elite-Monster aufgeführt.

Außer im Spiel mit erweiterten Regeln werden immer die Monsterkarten für Akt I verwendet.

GROSSE MONSTER

Einige Monsterfiguren besetzen mehr als ein Feld. Diese Monster werden **GROSSE MONSTER** genannt. Wenn der Overlord ein großes Monster bewegt, wählt er ein Feld, welches das Monster besetzt, und zählt dann die Felder, über die sich das Monster bewegt, ab, als wäre es nur ein Feld groß. Wenn das Monster seine Bewegung beendet (oder unterbricht), setzt der Overlord die Monsterfigur so auf den Spielplan, dass sie das Feld, auf der sie die Bewegung beendet oder unterbrochen hat, besetzt. Dabei kann das

Monster beliebig ausgerichtet werden; wenn jedoch nicht genug Platz ist, um die Monsterfigur tatsächlich hinzustellen, kann es die Bewegung auf diesem Feld nicht unterbrechen oder beenden.

„Betreten“ hat das Monster dabei nur die Felder, die für seine Bewegung abgezählt wurden. Mit anderen Worten: Große Monster „schrumpfen“ auf die Größe von einem Feld, wenn sie sich bewegen, und „wachsen“ wieder, wenn sie die Bewegung beenden (oder unterbrechen).

Wenn große Monster ein Feld mit Terrain betreten, gelten für sie die gleichen Regeln wie für kleine Monster. Es kann passieren, dass ein großes Monster seine Bewegung beendet, und seine Figur auf ein Terrainfeld gestellt wird, dass es nicht „betreten“ hat. Ob und wie das Monster dann von dem Terrain betroffen wird, steht in den Regeln zum jeweiligen Terrain.

Ein Beispiel für die Bewegung großer Monster folgt auf „Bewegung grosser Monster“ auf Seite 17.



MONSTERKARTEN IM DETAIL



MONSTERKARTE –
VORDERSEITE



MONSTERKARTE –
RÜCKSEITE

- Eigenschaften:** Am oberen Kartenrand stehen die Eigenschaften (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung) der normalen Monster, am unteren Kartenrand die der Elite-Monster.
- Fähigkeiten:** Hier stehen die Fähigkeiten, die diese Monster haben. Die Fähigkeiten der normalen Monster stehen im gelben Bereich oben auf der Karte, die der Elite-Monster im roten Bereich unten auf der Karte.
- Würfel:** Hier stehen die Würfel, die diese Monster beim Angriff werfen. Die Würfel der normalen Monster stehen über dem Bild des Monsters, die Würfel der Elite-Monster unter dem Namen des Monsters.
- Angriffsart:** Dieses Symbol zeigt an, mit welcher Angriffsart (*Nahkampf* oder *Fernkampf*) diese Monster angreifen.
- Name des Monsters:** Hier steht der Name des Monsters.
- Akt-Symbol:** Dieses Symbol zeigt an, in welchem Akt (I oder II) diese Karte verwendet wird.
- Merkmalsymbole:** In den oberen Ecken stehen die Symbole für die Merkmale dieses Monsters.
- Regeln zu Fähigkeiten:** Hier werden die Fähigkeiten des Monsters näher erklärt.
- Gruppengröße:** Am unteren Rand ist die Gruppengröße je nach Anzahl der Helden aufgeführt (siehe Buch der Abenteurer). Die grauen Umrisse stellen die Anzahl der Helden dar. Im gelben Feld steht die Zahl der normalen Monster, im roten Feld die der Elite-Monster in einer Monstergruppe.



BEWEGUNG GROSSER MONSTER

1. Der Overlord hat gerade Witwe Tarha mit seinem Elite-Ettin angegriffen. Danach bewegt er den Ettin nach rechts.
2. Der Ettin hat eine Geschwindigkeit von 3. Der Overlord wählt ein Feld, auf dem der Ettin steht (hier das mit der 2 markierte), zählt 3 Felder ab und stellt den Ettin so, dass er das letzte abgezählte Feld besetzt. Damit hat der Overlord Platz geschaffen, um den Schattendrachen neben Witwe Tarha zu bewegen.
3. Auch der Schattendrache hat eine Geschwindigkeit von 3. Der Overlord wählt ein beliebiges Feld, auf dem der Schattendrache steht (hier das mit der 3 markierte), zählt drei Felder ab und bewegt den Schattendrachen in die linke obere Ecke, in der eben noch der Ettin stand.

HAUPTMÄNNER

Hauptmänner sind mächtige Kreaturen, die dem Overlord unterstehen. In den Regeln eines Abenteuers ist jeweils angegeben, ob und welcher Hauptmann verwendet wird und welche Sonderregeln evtl. für ihn gelten. Hauptmänner werden auf dem Spielplan durch ihre Hauptmannmarker dargestellt, gelten aber in jeder Hinsicht als Monsterfiguren, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Hauptmänner haben Attribute und können wie Helden Attributproben ablegen. Wie auf den Monsterkarten sind auf den Hauptmannkarten die Würfel angegeben, die ein Hauptmann bei Angriff und bei Verteidigung wirft. Jeder Hauptmann gilt als eigene Monstergruppe.

VERTRAUTE

Heldenfähigkeiten oder Klassenkarten können Helden die Kontrolle über einen **VERTRAUTEN** geben. Diese Vertrauten werden auf dem Spielplan durch Marker dargestellt und können nicht Ziel eines Angriffs sein oder von einem Angriff betroffen werden (außer es ist ausdrücklich anders angegeben, siehe „Vertraute, die als Figuren gelten“ auf Seite 18).



VERTRAUTENMARKER

Ein Held kann jeden seiner Vertrauten **einmal** in seinem Zug aktivieren (entweder bevor oder nachdem er alle seine Heldenaktionen ausführt). Einen Vertrauten zu aktivieren **erfordert keine Aktion**, darf aber auch keine anderen Aktionen unterbrechen. **Mit anderen Worten:** Ein Heldenspieler muss sich entscheiden, ob er in seinem Zug zuerst seinen Helden oder seinen Vertrauten aktiviert.

Wenn ein Vertrauter aktiviert wird, kann er eine Bewegungsaktion ausführen, für die dieselben Regeln gelten wie für Helden. Vertraute behandeln **während** ihrer Bewegung sämtliches „besonderes“ Terrain (außer Hindernisse) wie Wasser (siehe „Terrain“ auf S. 18). Auf der Vertrautenkarte sind eventuell weitere Aktionen aufgeführt, die der Vertraute ausführen kann. Soweit nicht anders angegeben, können diese weiteren Aktionen zusätzlich zur normalen Bewegungsaktion ausgeführt werden; und sie können die Bewegungsaktion auch unterbrechen, ähnlich wie bei Helden. Wenn auf der Karte keine weiteren Aktionen aufgeführt sind, kann sich der Vertraute in seiner Aktivierung nur bewegen.

Sofern auf der Vertrautenkarte nicht anders angegeben, blockiert ein Vertrauter weder die Bewegung noch die Sichtlinie, und er kann seine Bewegung auf einem Feld mit einer Figur beenden, und andere Figuren können ihre Bewegung auf seinem Feld beenden.

Beispiel: Witwe Tarha ist am Zug. Ihr Heldenspieler entscheidet sich, ihren Untoten Diener vor ihr zu aktivieren. Er bewegt den Untoten Diener um 3 Felder und greift mit ihm einen Barghest an. Danach aktiviert er Witwe Tarha selbst.

HAUPTMANNKARTEN IM DETAIL



HAUPTMANNKARTE –
VORDERSEITE



HAUPTMANNKARTE –
RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name des Hauptmanns.
2. **Attribute:** Hier stehen die Attributwerte des Hauptmanns (Stärke, Wissen, Willenskraft und Geistesgegenwart).
3. **Fähigkeiten:** Hier stehen die Fähigkeiten des Hauptmanns.
4. **Eigenschaften:** Hier stehen die Eigenschaften des Hauptmanns (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung). Die Eigenschaften eines Hauptmanns hängen von der Anzahl der Helden im Spiel ab (dargestellt durch die grauen Umrisse).
5. **Angriffsart:** Dieses Symbol zeigt an, mit welcher Angriffsart (*Nahkampf* oder *Fernkampf*) dieser Hauptmann angreift.
6. **Würfel:** Hier stehen die Würfel, die dieser Hauptmann beim Angriff wirft.
7. **Akt-Symbol:** Dieses Symbol zeigt an, in welchem Akt (I oder II) diese Karte verwendet wird.
8. **Regeln zu Fähigkeiten:** Hier werden die Fähigkeiten des Hauptmanns näher erklärt.

VERTRAUTE, DIE ALS FIGUREN GELTEN

Einige Vertraute, wie z. B. der Untote Diene, gelten als Figuren (wie auf der Vertrautenkarte angegeben). Das bedeutet, dass sie Bewegung und Sichtlinie blockieren. Sie gelten für die Bewegung von Helden aber als verbündete Figuren. Sie können **von Monstern angegriffen werden**, können von Fähigkeiten und Fertigkeiten der Helden betroffen werden und von Overlordkarten, die einen Helden betreffen. Wie bei Monstern misslingen alle ihre Attributproben automatisch. Im Gegensatz zu anderen Vertrauten gelten für diese Vertrauten dieselben Regeln für Terrain und Zustände wie für Helden. Wenn ein Vertrauter besiegt wird, wird sein Marker vom Spielplan genommen.

TERRAIN

Einige Felder auf dem Spielplan haben besonderes Terrain. Dieses wird durch eine farbige Umrandung des Feldes bzw. der Felder markiert. Für alle Felder innerhalb derselben Umrandung gelten dieselben Regeln. Die Illustration innerhalb der Umrandung ist dabei irrelevant. Felder auf den verschiedenen Spielplanteilen können unterschiedlich illustriert sein. Das dient jedoch meist nur der Optik. Alle Felder, die nicht von einer der unten aufgeführten farbigen Linien umrandet sind, gelten unabhängig von ihrer Illustration als normale Felder.

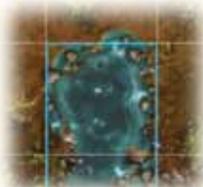
HINDERNISSE

Hindernisse haben eine rote Umrandung. Diese Felder gelten als besetzte Felder, d. h. sie blockieren die Bewegung und die Sichtlinie.



WASSER

Wasserfelder haben eine blaue Umrandung. Es kostet zwei Bewegungspunkte (statt nur einem), ein Wasserfeld zu betreten. Wenn eine Figur keine zwei Bewegungspunkte mehr zur Verfügung hat, kann sie ein Wasserfeld nicht betreten. Wenn ein großes Monster seine Bewegung auf einem Nachbarfeld eines Wasserfelds beendet, kann der Overlord die Figur so hinstellen, dass sie auch Wasserfelder besetzt. Dabei hat das Wasser keine Auswirkung.



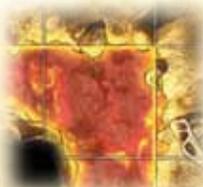
GRUBE

Grubenfelder haben eine grüne Umrandung. Wenn eine Figur ein Grubenfeld betritt, fällt sie in die Grube und erleidet 2 Schadenspunkte. Wenn sie bei einer Bewegungsaktion in die Grube gefallen ist, wird diese durch den Sturz in die Grube beendet. Eine Figur in einer Grube hat nur zu ihren Nachbarfeldern Sichtlinie, und nur Figuren auf Nachbarfeldern haben Sichtlinie zu ihr. Eine Figur in einer Grube kann als ihre nächste Aktion **ausschließlich** die Spezialaktion „Aus der Grube klettern“ ausführen. Dazu stellt ihr Spieler die Figur auf das nächste leere Nachbarfeld seiner Wahl. Danach kann die Figur wieder ganz normal Aktionen ausführen. Figuren können nicht über Gruben springen. **Wenn ein großes Monster seine Bewegung beendet fällt es nur dann in eine Grube, wenn es ausschließlich Grubenfelder besetzt.**



LAVA

Lavafelder haben eine gelbe Umrandung. Wenn eine Figur ein Lavafeld betritt, erhält sie sofort 1 Schadenspunkt. Wenn sie ihren Zug auf einem Lavafeld beendet, ist sie sofort besiegt. Wenn ein Held auf diese Weise besiegt wird, legt der Heldenspieler den Heldenmarker auf das nächste leere Feld seiner Wahl, das kein Lavafeld ist. Ein großes Monster wird auf diese Weise nur besiegt, wenn **alle von ihm besetzten Felder Lavafelder sind.**



ABENTEUER

Das Buch der Abenteuer enthält 20 verschiedene Abenteuer. Sechzehn davon können als eigenständige Abenteuer gespielt werden. Die besonderen **Intermezzo-** und **Finale-**Abenteuer sind nur für das Kampagnenspiel ausgelegt (siehe „Kampagnenregeln“ auf Seite 19) und nicht als eigenständige Abenteuer gedacht.

Jedes Abenteuer hat seinen eigenen Spielplanaufbau und seine eigenen Sonderregeln. Die meisten Abenteuer bestehen aus zwei Teilen, auch **SZENEN** genannt. Jede Szene hat ihren eigenen Spielplanaufbau, ihre eigenen Sonderregeln und Siegbedingungen. Die Siegbedingungen für Heldenspieler und Overlord sind zum Teil sehr unterschiedlich. Wenn eine Seite ihre Siegbedingung erfüllt hat, geht das Abenteuer sofort zur nächsten Szene über, außer es war bereits die letzte Szene des Abenteuers.

Zwischen zwei Szenen desselben Abenteuers führen die Spieler die folgenden Schritte aus:

- Die Helden behalten alle bereits erlittenen Schadenspunkte.
- Die Helden gewinnen ihre komplette Ausdauer zurück.
- Die Helden behalten sämtliche Zustände, die sie am Ende der vorigen Szene hatten.
- Die Heldenspieler drehen die Heldenbögen wieder auf die Vorderseite.
- Alle Suchkarten bleiben vor den Helden liegen, wie sie sind (Vorder- oder Rückseite).
- Jeder niedergestreckte Held kann eine kostenlose Aktion Aufrappeln ausführen.
- Der Overlord behält seine Handkarten und lässt sein Deck und seinen Ablagestapel so, wie sie sind.
- Der Spielplan von Szene 1 wird abgebaut und Szene 2 wird aufgebaut.

Das Abenteuer endet, sobald eine Seite die Siegbedingung der letzten Szene dieses Abenteuers erfüllt hat.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit spielt der Heldenspieler zwei Helden. Die beiden Helden werden dabei unabhängig voneinander aktiviert, so als würden sie von zwei Heldenspielern gespielt. Der einzige Unterschied ist, dass jetzt ein Spieler alle Entscheidungen für zwei Helden trifft.

DIE GOLDENEN REGELN

Es gibt ein paar elementare Grundregeln, die bei jeder Partie *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* beachtet werden sollten:

- Oft widersprechen Regeln im Buch der Abenteuer zu einem bestimmten Abenteuer direkt den Regeln in diesem Regelheft. In solchen Fällen setzen die Regeln im Buch der Abenteuer die Regeln im Regelheft außer Kraft. Außerdem widersprechen einige Karten und Fähigkeiten direkt den Regeln im Buch der Abenteuer und im Regelheft. Karten und Fähigkeiten setzen immer Regeln im Buch der Abenteuer und im Regelheft außer Kraft.
- Es kann vorkommen, dass zwei Spieler zum selben Zeitpunkt eine Fähigkeit einsetzen möchten. In diesen Fällen entscheidet der aktive Spieler (der Spieler, der gerade seinen Zug ausführt), in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten angewendet werden.
- Die mitgelieferten Schadens-, Erschöpfungs- und Zustandsmarker stellen keine Beschränkung dar. Wenn einmal nicht genügend zur Hand sein sollten, können Sie mit Münzen o. ä. improvisiert werden.

ERWEITERTE REGELN

Wer bis hierher gelesen hat, kennt alle Regeln, um einzelne Abenteuer von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* zu spielen. Im Folgenden werden die Regeln für die epische Spielvariante und für das Kampagnenspiel erklärt, die dem Spiel noch mehr Tiefe verleihen.

EPISCHE VARIANTE

In der epischen Spielvariante können die Spieler mächtigere Fertigkeiten, Gegenstände und Overlordkarten verwenden. Vor dem Spiel einigen die Spieler sich, auf welcher STUFE (siehe unten) sie spielen möchten. Regeln zum Einsatz von Erfahrungspunkten folgen unter „Erfahrungspunkte ausgeben“ auf Seite 20.

Einsteiger: Es gelten die Grundregeln.

Fortgeschrittene: Jeder Held erhält 3 Erfahrungspunkte für Klassenkarten und 150 Goldstücke. Die Helden können beliebige Akt-I-Marktkarten kaufen und ihr Gold auch zusammenwerfen. Der Overlord kann 4 Erfahrungspunkte für Overlordkarten ausgeben.

Experten: Jeder Held erhält 6 Erfahrungspunkte für Klassenkarten und 250 Goldstücke. Die Helden können beliebige Marktkarten kaufen (Akt I und II) und ihr Gold auch zusammenwerfen. Der Overlord kann 8 Erfahrungspunkte für Overlordkarten ausgeben. Der Overlord benutzt die Akt-II-Karten für sämtliche Monster und Hauptmänner.

KAMPAGNENREGELN

Mit den folgenden Regeln können mehrere Abenteuer in einer fortlaufenden Geschichte hintereinander gespielt werden.

ÜBERBLICK

Am Rande von Terrinoth, fern ab der Freien Städte, liegen die Zwillingenbaronien Rhynn und Carthia. Baron Ghregorius empfängt in der Hauptstadt Arhynn gern seinen Freund und Verbündeten Baron Zachareth, und über die Jahre haben sich die beiden Baronien einander im Krieg wie im Frieden unterstützt. Doch jetzt sind beide Baronien in Gefahr. In den Wäldern und Bergen ringsum haben sich die Monster vermehrt, und ihr Tun scheint nicht mehr so wahllos wie bisher. Steckt ein finsterner Plan dahinter? Es scheint, als stiege ein neuer Overlord empor; ein verruchter und schrecklicher Feind, der im Hintergrund die Stränge zieht. Wenn er nicht aufgehalten wird, sind Rhynn und Carthia dem Untergang geweiht. Und das wäre erst der Anfang. Zum Glück ist eine kleine Gruppe von Helden auf dem Weg nach Arhynn ...

Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition ist auf das Kampagnenspiel ausgelegt, in dem eine große Kampagne über mehrere Sitzungen hinweg gespielt wird. Die Kampagne erzählt die Geschichte einer Gruppe tapferer Helden, die sich über mehrere Abenteuer hinweg dem finsternen Overlord entgegenstellen. Nach jedem Abenteuer erhalten sowohl Helden als auch Overlord Belohnungen (z. B. Fertigkeiten, Gegenstände, Overlordkarten oder Relikte), umso mehr, je besser sie sich in einem Abenteuer schlagen. Die gesamte Kampagne ist in zwei Akte geteilt und endet in einem dramatischen Finale, in dem sich eine Seite letztlich als Sieger herausstellen wird.

Dieses Grundspiel von *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* enthält die Kampagne „Die Schattenrune“, die im Detail im Buch der Abenteuer dargestellt ist. Eine komplette Kampagne der „Schattenrune“ erstreckt sich über 9 Abenteuer und benötigt etwa 20 Stunden Spielzeit.

EINE KAMPAGNE STARTEN

Vor einer neuen Kampagne müssen die Rollen verteilt werden. Ein Spieler spielt den Overlord. Die übrigen Spieler spielen die Helden. Hierzu gehen die Spieler genauso vor, wie unter „Spielvorbereitungen“ auf Seite 4 beschrieben, mit ein paar Ausnahmen. Jedem Spieler sollte seine Rolle, sein gewählter Held und seine Klasse wirklich gefallen, denn er wird ihn während der gesamten Kampagne spielen. Wenn sich die Spieler nicht einigen können, wird zufällig entschieden.

Neue Kampagnen starten immer auf der Stufe Einsteiger. Die Helden haben nur die Startausrüstung und Startfertigkeit ihrer Klasse und der Overlord nur die einfachen Overlordkarten. In Schritt 4 der Vorbereitung der Helden legen die Helden die restlichen Karten ihres Klassendecks jedoch nicht zurück in die Schachtel, sondern als verdeckten Stapel griffbereit. Im weiteren Verlauf der Kampagne können sie neue Fertigkeiten aus ihrem Klassendeck lernen.

DER MARKTKARTENSTAPEL

Zu Beginn einer neuen Kampagne werden die Marktkarten für Akt I von denen für Akt II getrennt und als verdeckte Stapel bereitgelegt. Der Stapel für Akt II kann auch vorerst zurück in die Schachtel gelegt werden. Er wird erst benötigt, wenn die Kampagne zu Akt II übergegangen ist (siehe „Akt II“ auf Seite 22).

MONSTER & HAUPTMÄNNER

Zu Beginn einer neuen Kampagne werden die Monster- und Hauptmannkarten für Akt I von denen für Akt II getrennt. Die Karten für Akt II können auch vorerst zurück in die Schachtel gelegt werden. Sie werden erst benötigt, wenn die Kampagne zu Akt II übergegangen ist (siehe „Akt II“ auf Seite 22).

DIE LANDKARTE

Auf der letzten Seite des Buchs der Abenteuer ist eine Karte der Region Terrinoths abgebildet, in der die Geschichte der Kampagne spielt. Auf der Karte sind die Orte, an denen die einzelnen Abenteuer stattfinden, eingezeichnet und mit Wegen verbunden. Auf den Wegen sind verschiedene Symbole abgebildet, die für Ereignisse stehen, die während der Reise der Helden eintreten können (siehe „Reise“ auf Seite 22).

DIE ABENTEUER EINER KAMPAGNE

Nachdem die Rollen verteilt wurden und die Helden sich ihre Helden und Klassen ausgesucht haben, beginnt die Kampagne mit dem Abenteuer, das den Untertitel „Auftakt“ hat. Der Auftakt ist ein recht kurzes, einfaches Abenteuer, bei dem alle Spieler die Grundzüge des Spiels kennen lernen können. Als Teil einer Kampagne werden Abenteuer im Wesentlichen genauso gespielt wie als Einzelabenteuer. Nach jedem Abenteuer erhalten die Spieler allerdings Belohnungen und können ihre Helden bzw. das Overlorddeck aufwerten und ausbauen.

EINE KAMPAGNE STÜCKWEISE SPIELEN

Eine Kampagne kann bis zu 20 Stunden dauern. Sie wird also vermutlich nicht am Stück gespielt. Wenn die Spieler eine Sitzung beenden möchten, sollten Sie bis zum nächsten Mal alle wichtigen Informationen auf dem Kampagnenbogen vermerken (siehe „Kampagnenfortschritt und Aufbewahrung“ auf Seite 21). Es bietet sich an, eine Sitzung nach dem Schritt „Einkaufen“ der Kampagnenphase zu beenden (siehe „Die Kampagnenphase“ auf Seite 20).

DIE KAMPAGNENPHASE

Nach jedem Abenteuer einer Kampagne folgt die Kampagnenphase, in der die Spieler Ihre Fähigkeiten ausbauen und sich auf das nächste Abenteuer vorbereiten können. Zur Erinnerung: Die meisten Abenteuer bestehen aus zwei Szenen; die Kampagnenphase folgt erst nach der letzten Szene eines Abenteuers. In der Kampagnenphase können alle Spieler Erfahrungspunkte ausgeben, um ihre Fähigkeiten auszubauen. Die Helden können außerdem den Markt von Arhynn besuchen, um neue Ausrüstung zu kaufen. Die Kampagnenphase besteht aus den folgenden Schritten.

1. **Suchkarten verkaufen:** Die Helden schreiben sich auf dem Kampagnenbogen so viele Goldstücke gut, wie alle ihre Suchkarten zusammen angeben (auch wenn die Suchkarten bereits benutzt wurden). Dann werden **alle Suchkarten wieder in den Suchstapel eingemischt** (auch solche, die die Helden noch nicht benutzt haben). Das symbolisiert, dass die Helden ihre gefundenen Schätze in Arhynn verkaufen.
2. **Aufräumen:** Alle Helden gewinnen ihre volle Lebenskraft und Ausdauer zurück. Der Overlord mischt seine Handkarten und seinen Ablagestapel zurück in das Overlorddeck. Alle Zustandskarten werden abgeworfen, alle Effekte verlieren ihre Wirkung und der Spielplan wird abgebaut.
3. **Belohnungen erhalten:** Jeder Spieler (Held wie Overlord) erhält 1 Erfahrungspunkt, egal wer das Abenteuer gewonnen hat (wie im Buch der Abenteuer angegeben). Die Erfahrungspunkte werden auf dem Kampagnenbogen gutgeschrieben. Der/die Gewinner des Abenteuers erhält/erhalten weitere Belohnungen. Diese sind jeweils im Buch der Abenteuer angegeben.
4. **Erfahrungspunkte ausgeben:** Jetzt kann jeder Spieler bisher gesammelte Erfahrungspunkte ausgeben, die Helden für neue Fertigkeiten, der Overlord für neue Overlordkarten.
5. **Einkaufen:** Die Heldenspieler können gesammeltes Gold für neue Marktkarten ausgeben (siehe „Einkaufen“ auf Seite 20).
6. **Nächstes Abenteuer aussuchen:** Der Gewinner des letzten Abenteuers sucht das nächste aus (siehe „Nächstes Abenteuer aussuchen“ auf Seite 21).
7. **Abenteuer vorbereiten:** Die Spieler bauen das nächste Abenteuer nach den normalen Regeln auf. Dabei sollte der Overlord daran denken, sein Deck, inklusive der neu erworbenen Karten, zu mischen, bevor er seine Startkarten auf die Hand nimmt.
8. **Reise:** Die Helden reisen zum nächsten Abenteuer. Auf dem Weg dorthin treten eventuell unvorhergesehene Ereignisse ein (siehe „Reise“ auf Seite 22).

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN

Wenn Helden Abenteuer bestehen, erhalten sie Erfahrungspunkte (EP). Dies stellt dar, was sie auf ihrer abenteuerlichen Reise erfahren und gelernt haben. Mit steigender Erfahrung können die Helden neue und mächtigere Fertigkeiten erlernen. Aber auch die Erfahrung des Overlords wächst stetig, während er sich mit den lästigen Helden abplagt. So lernt er mit der Zeit mächtigere Zaubersprüche und gefährlichere Tricks.

Am Ende jedes Abenteuers erhält jeder Spieler mindestens einen Erfahrungspunkt (wie viele genau hängt vom Abenteuer ab und ist jeweils im Buch der Abenteuer vermerkt). Während der Kampagnenphase **kann** ein Spieler einige oder alle seiner bisher gesammelten Erfahrungspunkte ausgeben. Hierzu gelten für den Overlord und die Helden unterschiedliche Regeln, die in den folgenden Abschnitten erklärt werden. Erfahrungspunkte können nicht übertragen werden. Mehrere Spieler können also nicht gemeinsam Erfahrungspunkte für eine teure Fertigkeit ausgeben.

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN: HELDEN

Ein Held kann Erfahrungspunkte ausgeben um neue Fertigkeiten aus seinem Klassendeck zu lernen. Die Startfertigkeit einer Klasse ist immer kostenlos. Auf allen anderen Klassenkarten sind die Erfahrungspunktkosten oben rechts angegeben. Ein Held, der eine neue Fertigkeit lernt, zieht die auf der Karte angegebenen Erfahrungspunkte von seiner Gesamterfahrungspunktzahl auf dem Kampagnenbogen ab und legt die Klassenkarte offen neben seinen Heldenbogen. Diese Fertigkeit kann er in allen folgenden Abenteuern der Kampagne einsetzen.

Im vergangenen Abenteuer erhaltene Erfahrungspunkte müssen nicht sofort ausgegeben werden, sondern können aufgespart und in einer späteren Kampagnenphase für eine teurere Fertigkeit ausgegeben werden. Jeder Held kann sich in jeder Kampagnenphase so viele Fertigkeiten kaufen, wie er sich mit seinen Erfahrungspunkten leisten kann.

ERFAHRUNGSPUNKTE AUSGEBEN: OVERLORD

Der Overlord kann sich mit seinen Erfahrungspunkten neue Overlordkarten (auch fortgeschrittene Overlordkarten genannt) für sein Deck kaufen. Wenn der Overlord eine neue Karte kauft, mischt er sie in sein Deck und zieht die auf der Karte angegebenen Erfahrungspunkte von seiner Gesamterfahrungspunktzahl auf dem Kampagnenbogen ab. Vor dem nächsten Abenteuer legt der Overlord alle Karten, die er bisher noch nicht gekauft hat, zurück in die Schachtel, um sie nicht mit seinem Deck zu verwechseln.

Es gibt drei Klassen von fortgeschrittenen Overlordkarten: Heermeister, Schurke und Hexer. Für jede Klasse gibt es Overlordkarten in drei Stufen (gekennzeichnet durch „Heermeister 1“, „Hexer 3“ o. ä.). Die Erfahrungspunktkosten einer Overlordkarte sind in der rechten unteren Ecke angegeben. Sie entsprechen in der Regel der Stufe der Karte. Karten der Stufe 1 kann sich der Overlord immer kaufen. Eine Karte der Stufe 2 kann er sich aber nur kaufen, wenn er schon zwei Karten der Stufe 1 **derselben Klasse in seinem Deck hat**. Und eine Karte der Stufe 3 kann er sich nur kaufen, wenn er schon drei andere Karten dieser Klasse (egal welcher Stufe) in seinem Deck hat. Im Gegensatz zu Helden kann der Overlord sich Karten unterschiedlicher Klassen kaufen. Overlordkarten für „Alle Klassen“ kann er sich immer kaufen.

Im vergangenen Abenteuer erhaltene Erfahrungspunkte müssen nicht sofort ausgegeben werden, sondern können aufgespart und in einer späteren Kampagnenphase für eine teurere Karte ausgegeben werden. Der Overlord kann sich in jeder Kampagnenphase so viele Overlordkarten kaufen, wie er sich mit seinen Erfahrungspunkten leisten kann.

Vor jedem Abenteuer (genauer: vor dem Reiseschritt der Kampagnenphase) kann der Overlord Karten vorübergehend aus seinem Deck entfernen, um seine Strategie für das nächste Abenteuer zu optimieren. Das tut er verdeckt, sodass die Helden weder sehen ob noch welche Karten er entfernt hat. Das Overlorddeck muss jedoch zu Beginn jedes Abenteuers aus mindestens 15 Karten bestehen. Die entfernten Karten legt der Overlord für dieses Abenteuer beiseite und fügt sie nach dem Abenteuer wieder seinem Deck hinzu.

EINKAUFEN

Außer Erfahrungspunkten sammeln die Helden im Laufe der Kampagne Gold. Das Gold erhalten sie, indem sie die Suchkarten, die sie während eines Abenteuers erhalten, in der Kampagnenphase verkaufen.

Die Helden sammeln das Gold gemeinsam und können gemeinsam entscheiden, wofür es ausgegeben wird. Die gekauften Gegenstände können sie beliebig unter sich aufteilen. In dieser Kampagnenphase erhaltenes Gold muss nicht sofort ausgegeben werden, sondern kann aufgespart und in einer späteren Kampagnenphase für teurere Gegenstände ausgegeben werden.

In jeder Kampagnenphase können die Helden den Markt in Arhynn besuchen, der jedes Mal etwas anderes im Angebot hat. Dazu werden die Marktkarten gemischt und **eine Marktkarte mehr als Helden im Spiel sind** aufgedeckt (siehe „Marktkarten im Detail“ auf Seite 11). Welche Marktkarten grundsätzlich zur Verfügung stehen, hängt vom derzeitigen Akt ab. Der Marktstapel besteht bis zum Intermezzo aus Akt-I-Karten, ab der Kampagnenphase nach dem Intermezzo aus Akt-II-Karten (siehe „Akt II“ auf Seite 22).

Spieler können beliebig viele (oder gar keine) der aufgedeckten Marktkarten kaufen, solange sie sich diese leisten können.

Wenn die Helden eine Marktkarte für einen Helden kaufen, legt dieser sie zu seinen anderen Gegenständen. Auf dem Kampagnenbogen wird der Goldbestand der Helden entsprechend reduziert. Wenn die Helden nichts (mehr) kaufen möchten, werden die (restlichen) aufgedeckten Marktkarten wieder in den Stapel gemischt.

Beispiel: Micha, Frauke, Steffen und Georg sind Heldenspieler. Sie haben ein bisschen gespart und möchten in dieser Kampagnenphase einkaufen gehen. Sie mischen die Akt-I-Marktkarten verdeckt und decken dann fünf Karten auf: Lederrüstung, Schleuder, Eiserne Streitaxt, Eiserner Langspeer und Glücksbringer. Sie entscheiden gemeinsam, die Eiserne Streitaxt (100 Goldstücke), die Lederrüstung (75 Goldstücke) und den Glücksbringer (100 Goldstücke) zu kaufen. Sie reduzieren ihren Goldbestand auf dem Kampagnenbogen um 275, nehmen sich die drei Marktkarten und verteilen sie beliebig untereinander.

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Beim Einkaufen können die Heldenspieler auch Gegenstände verkaufen. Für jeden verkauften Gegenstand erhalten die Helden die Hälfte des aufgedruckten Wertes in Goldstücken, auf das nächste Vielfache von 25 abgerundet. Startausrüstungsgegenstände können für jeweils 25 Goldstücke verkauft werden.

Verkaufte Marktkarten werden wieder in den entsprechenden Marktstapel (Akt I oder II) eingemischt. Verkaufte Startausrüstung wird zurück in die Schachtel gelegt und kann in dieser Kampagne nicht mehr benutzt werden. Relikte können nicht verkauft werden.

GEGENSTÄNDE WEITERGEBEN

In der Kampagnenphase können die Helden beliebig Marktkarten untereinander austauschen. Das können sie zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem Reiseschritt tun.

Hinweis: Startausrüstung kann nicht weitergegeben werden, wohl aber wie oben angegeben verkauft.

NÄCHSTES ABENTEUER AUSSUCHEN

Nachdem die Spieler Erfahrungspunkte ausgegeben und eingekauft haben, wird das nächste Abenteuer ausgesucht. Es sucht (bis auf explizite Ausnahmen) immer der Gewinner des letzten Abenteuer das nächste aus (aus welchen dabei gewählt werden kann, wird unter „Kampagnenfortschritt und Aufbewahrung“ auf Seite 21 erklärt). Abenteuer gehören entweder zu Akt I oder zu Akt II, und als nächstes Abenteuer muss immer ein noch nicht gespieltes Abenteuer des aktuellen Akts gewählt werden. Jede Kampagne besteht aus neun Abenteuern in dieser Reihenfolge:

- Auftakt
- Drei Akt-I-Abenteuer
- Intermezzo
- Drei Akt-II-Abenteuer
- Finale

KAMPAGNENFORTSCHRITT UND AUFBEWAHRUNG



KAMPAGNENBOGEN DER KAMPAGNE
„DIE SCHATTENRUNE“

Dem Spiel liegt ein Block mit Kampagnenbögen bei, auf denen der Fortschritt einer Kampagne der „Schattenrune“ von einer Sitzung zur nächsten festgehalten werden kann.

Wenn die Spieler ein Abenteuer abgeschlossen haben, markieren sie auf dem Kampagnenbogen, wer das Abenteuer gewonnen hat. Zu jedem Akt-I-Abenteuer gehören zwei Akt-II-Abenteuer. Je nachdem, welche Seite ein bestimmtes Akt-I-Abenteuer gewonnen hat, steht in Akt II entweder das linke oder das rechte Abenteuer zur Verfügung. Das Akt-II-Abenteuer auf der **linken** Seite kann gespielt werden, wenn die **Helden** das entsprechende Akt-I-Abenteuer gewonnen haben. Das auf der **rechten** Seite kann gespielt werden, wenn der **Overlord** das entsprechende Akt-I-Abenteuer gewonnen hat. Wenn ein bestimmtes Akt-I-Abenteuer vor dem Intermezzo nicht gespielt wurde, gilt es als **vom Overlord gewonnen**; sprich, in Akt II kann dann nur das entsprechende rechte Abenteuer gespielt werden.

Beispiel: Der abgebildete Kampagnenbogen zeigt eine Kampagne, die sich am Anfang von Akt II befindet. Der Overlord hat das Intermezzo gewonnen, also wählt er in dieser Kampagnenphase das nächste Abenteuer aus. Da die Helden „Ein fetter Goblin“ in Akt I gewonnen haben, steht in Akt II „Die Schatzkammer der Monster“ zur Verfügung. „Die Frostzinne“ kann der Overlord nicht wählen.

Welches Intermezzo und welches Finale in einer Kampagne gespielt werden, hängt davon ab, wie viele Abenteuer die Helden bzw. der Overlord in Akt I und Akt II gewonnen haben (siehe „Intermezzo“ auf Seite 22 und „Finale“ auf Seite 22).

Zwischen zwei Spielsitzungen sollten die Spieler ihre Karten und Marker mit verschließbaren Plastikttüchen voneinander getrennt halten. So weiß man zu Beginn der nächsten Sitzung sofort, welche Karten im Spiel waren bzw. von den Helden und vom Overlord bereits gekauft wurden.

Das gewählte Abenteuer wird wie üblich aufgebaut und nach den Regeln aus dem Buch der Abenteuer gespielt. Danach folgt wieder eine Kampagnenphase, in der wiederum das nächste Abenteuer ausgesucht wird.

In der Kampagne „Die Schattenrune“ gibt es doppelt so viele Akt-II-Abenteuer wie Akt-I-Abenteuer. Welche Abenteuer in Akt II gespielt werden können, hängt davon ab, wer das zugehörige Akt-I-Abenteuer gewonnen hat (siehe „Kampagnenfortschritt und Aufbewahrung“ auf Seite 21). Für die Auswahl des nächsten Akt-II-Abenteuers gilt ein **Abenteuer, das in Akt I nicht gespielt wurde, als vom Overlord gewonnen**.

REISE

Um das nächste Abenteuer der Kampagne anzugehen, müssen die Helden immer erst zum entsprechenden Ort reisen. Dazu wird die Landkarte auf der letzten Seite des Buchs der Abenteuer verwendet. Nachdem das nächste Abenteuer ausgesucht und aufgebaut wurde, folgt der Reiseschritt. **Die Helden beginnen die Reise immer in Arhynn** und müssen den aufgezeichneten Wegen zum Ort ihres nächsten Abenteuers folgen. Es wird davon ausgegangen, dass die Helden nach dem vorigen Abenteuer mit mehr Vorsicht nach Arhynn zurückgekehrt sind, weshalb dafür kein Reiseschritt nötig ist.

Bevor die Helden die Reise beginnen, kann der Overlord sein Deck (wie unter „Erfahrungspunkte ausgeben: Overlord“ beschrieben) anpassen. Dann zieht er pro Held im Spiel eine Overlordkarte. Diese Karten kann er im Reiseschritt nicht spielen, aber sie können von Reiseereignissen betroffen werden. Die gezogenen Overlordkarten sind das Anfangsblatt des Overlords für das nächste Abenteuer; er zieht also zu Beginn des nächsten Abenteuers keine weiteren Karten.

Alle Orte sind mit dem Namen eines Abenteuers gekennzeichnet und über Wege miteinander verbunden. Auf diesen Wegen befinden sich Reisesymbole. Wenn die Helden einen Weg entlang reisen, müssen sie bei jedem Reisesymbol anhalten. Für jedes Reisesymbol, an dem die Helden anhalten, zieht der Overlord eine Reiseereigniskarte. Wenn die Karte für das aktuelle Reisesymbol kein Ereignis aufführt, wird die Karte einfach abgeworfen, und die Helden setzen ihre Reise zum nächsten Symbol bzw. zum Ort des Abenteuers fort. Wenn es für das aktuelle Reisesymbol aber ein Ereignis gibt, wird es erst abgehandelt, bevor die Helden die Reise fortsetzen. Bei manchen Ereignissen müssen die Helden eine Entscheidung treffen. Diese Entscheidung treffen die Helden immer gemeinsam. Zustände, Schaden und Erschöpfung, welche die Helden während der Reise erleiden, behalten sie für das kommende Abenteuer.

Beispiel: Die Helden reisen zum Abenteuer Schloss Daerion. Das erste Reisesymbol ist ein Wegsymbol. Der Overlord zieht eine Reiseereigniskarte und liest das Ereignis vor, das neben dem Wegsymbol steht. Das Ereignis wird abgehandelt und die Karte danach abgeworfen. Das nächste Symbol auf der Reise nach Schloss Daerion ist wieder ein Weg. Der Overlord zieht also wieder eine Karte und liest das entsprechende Ereignis vor. Das war das letzte Reisesymbol vor Schloss Daerion. Die Helden kommen also jetzt am Ziel ihrer Reise an, und damit endet der Reiseschritt der Kampagnenphase.

RELIKTE

Relikte sind besondere Gegenstände, die nur im Kampagnenspiel vorkommen. Bis auf die folgenden Ausnahmen gelten für Relikte dieselben Regeln wie für andere Gegenstände. Relikte sind keine Marktgegenstände und können nicht gekauft oder verkauft werden. Die Helden und/oder der Overlord können sie nur im Rahmen von bestimmten Abenteuern finden bzw. als Belohnung erhalten.

Reliktkarten haben zwei unterschiedliche Seiten – eine für die Helden und die andere für den Overlord. Wenn die Helden ein Relikt haben, legen sie es mit der Heldenseite nach oben (gelber Rand) vor einen Helden, der es dann wie eine Marktkarte behandelt. Wenn der Overlord ein Relikt hat, legt er es mit der Overlordseite nach oben (roter Rand) vor sich ab.

Die Overlordversion eines Relikts kann von einem Hauptmann getragen werden. Das ist auch die einzige Möglichkeit, wie der Overlord Relikte benutzen kann. Wenn der Overlord in einem Abenteuer keinen Hauptmann hat oder wenn er das Relikt nicht tragen will (siehe unten), bringt ihm das Relikt in diesem Abenteuer nichts. Jeder Hauptmann kann nur ein Relikt tragen.

Während der Vorbereitung eines Abenteuers, entscheidet der Overlord, welcher seiner Hauptmänner welches Relikt trägt (in manchen Abenteuern ist im Text vorgegeben, welcher Hauptmann welches Relikt trägt). Dazu legt er jeweils die Reliktkarte neben die Hauptmannkarte. Wenn ein Relikt von keinem Hauptmann getragen wird, legt der Overlord es für dieses Abenteuer beiseite. Es hat dann keine Funktion in diesem Abenteuer. Wenn ein Hauptmann, der ein Relikt trägt, in einem Abenteuer besiegt wird, hat das Relikt für den Rest des Abenteuers keine Funktion, der Overlord behält die Karte aber.

INTERMEZZO

Das Intermezzo ist ein Abenteuer, das den Übergang der Kampagne von Akt I zu Akt II markiert. Nach dem dritten Akt-I-Abenteuer einer Kampagne (den Auftakt nicht mitgezählt) folgt das Intermezzo als nächstes Abenteuer. Es gilt als Akt-I-Abenteuer.

Es gibt zwei verschiedene Intermezzos. Wenn die Helden **mindestens zwei** Akt-I-Abenteuer gewonnen haben (den Auftakt nicht mitgezählt), wird das Abenteuer „Die Kammer der Schatten“ als Intermezzo gespielt. Wenn der Overlord **mindestens zwei** Akt-I-Abenteuer gewonnen hat (den Auftakt nicht mitgezählt), wird das Abenteuer „Der wahre Overlord“ als Intermezzo gespielt. Im Buch der Abenteuer steht alles Weitere zu den Intermezzos.

Bis auf die folgenden Ausnahmen und die aus dem Buch der Abenteuer wird das Intermezzo wie ein ganz normales Abenteuer gespielt. Anders als die meisten anderen Abenteuer haben einige Intermezzos (wie die in der Kampagne „Die Schattenrune“) nur eine Szene.

AKT II

Nachdem die Spieler das Intermezzo abgeschlossen haben, geht die Kampagne zu Akt II über. Akt II hält stärkere Monster aber auch mächtigere Gegenstände für die Helden bereit.

Sofort nach dem Ende des Intermezzos (und vor der anschließenden Kampagnenphase) führen die Spieler die folgenden Schritte aus:

1. Alle Akt-I-Monster- und -Hauptmannkarten werden zurück in die Schachtel gelegt und die entsprechenden Akt-II-Karten bereitgelegt. Ab sofort gelten für alle Monster und Hauptmänner die entsprechenden Akt-II-Werte.
2. Die Helden können noch einmal einkaufen (und auch verkaufen). Dazu werden alle noch im Stapel verbleibenden Akt-I-Marktkarten offen ausgelegt. Die Helden können sich nun so viele Akt-I-Marktkarten kaufen, wie sie sich leisten können.
3. Danach kommen alle nicht gekauften Akt-I-Marktkarten zurück in die Schachtel. Ab jetzt werden nur noch die Akt-II-Marktkarten verwendet. Die Helden können selbstverständlich alle bisher gekauften Akt-I-Marktkarten behalten. Akt-I-Marktkarten, die während Akt II verkauft werden, kommen direkt zurück in die Schachtel.

Nach drei Akt-II-Abenteuern folgt (nach der üblichen Kampagnenphase) das große Finale, in dem es um den Sieg der gesamten Kampagne geht.

FINALE

Die Kampagne endet mit einem großen Schlussabenteuer, dem Finale. Es folgt nach drei Akt-II-Abenteuern. Wie beim Intermezzo gibt es zwei verschiedene Finale. Wenn die Helden **mindestens zwei** Akt-II-Abenteuer gewonnen haben, wird das Abenteuer „Gryvorns Wiedergeburt“ als Finale gespielt. Wenn der Overlord **mindestens zwei** Akt-II-Abenteuer gewonnen hat, wird das Abenteuer „Der Mann, der König sein wollte“ als Finale gespielt.

Beim Aufbau des Finales müssen die Spieler einige zusätzliche Dinge beachten, denn es bezieht sich in einigen Punkten auf Dinge, die bisher in der Kampagne passiert sind – z. B. welche Seite ein bestimmtes Relikt hat. Für den Aufbau des Finales gilt **jedes Akt-II-Abenteuer, das nicht gespielt wurde, als vom Overlord gewonnen**.

In der letzten Kampagnenphase vor dem Finale sollten beide Seiten noch so viel Gold und Erfahrungspunkte ausgeben, wie sie können. Jetzt geht es ums Ganze!

Wer das Finale gewinnt, gewinnt die gesamte Kampagne.

INDEX

Abenteuer	18
Angreifen	9
Attribute	15
Attributproben	15
Aufrappeln	10
Ausruhen	9
Ausrüstung	11
Besiegt	15
Niedergestreckt	15
Bewegen	8
Bewegung - Beispiel	9
Das Spiel zu Zweit	18
Die Kampagnenphase	20
Nächstes Abenteuer aussuchen	21
Einkaufen	20
Erfahrungspunkte ausgeben	20
Reise	22
Die Würfel	11
Einem Helden aufhelfen	10
Eine Fertigkeit Einsetzen	9
Epische Variante	19
Erschöpfung und Ausdauer	13
Erweiterte Regeln	19
Hauptmannkarten im Detail	17
Hauptmänner	17

Helden Archetypen	4
Heldenbogen im Detail	7
Heldenzug im Detail	8
Kampagnenregeln	19
Akt II	22
Eine Kampagne Stückweise spielen	19
Finale	22
Intermezzo	22
Kampagnenfortschritt und Aufbewahrung	21
Relikte	22
Klassenkarten im Detail	8
Kampf	12
1. Waffe und Ziel wählen	12
2. Würfeln	12
3. Reichweite prüfen	12
4. Energie einsetzen	13
5. Schaden zufügen	13
Kampf - Beispiel	14
Lebenskraft und Ausdauer verlieren und zurückgewinnen	13
Leere Felder	9
Marktkarten im Detail	11
Monsterkarten im Detail	16
Monster	16
Bewegung großer Monster	17

Große Monster	16
Nachbarfelder	10
Overlordkarten	16
Overlordzug im Detail	10
Schaden und Lebenskraft	13
Schlüsselwörter beim Angreifen	13
Sichtlinie	12
Spielablauf	7
Heldenzug - Übersicht	7
Overlordzug - Übersicht	8
Spielende	8
Spielvorbereitung	4
Allgemeine Vorbereitung	4
Vorbereitung - Helden	5
Vorbereitung - Overlord	5
Beispielaufbau (für das Spiel)	6
Suchen	10
Suchkarte im Detail	10
Terrain	18
Tür öffnen oder schließen	10
Vertraute	17
Zustände	15

CREDITS

Spieleautor: Adam Sadler und Corey Konieczka mit Daniel Lovat Clark

Autor der ersten Edition von *Descent: Die Reise ins Dunkle*: Kevin Wilson

Produktion: Adam Sadler

Texte: Daniel Lovat Clark, Brady Sadler und Andrew Meredith

Lektorat und Korrektorat: Steven Kimball, Scott Lewis, Mark Pollard, Brady Sadler und Sarah Sadler

Grafik-Design: Dallas Mehlhoff mit Chris Beck, Shaun Boyke, Brian Schomburg, Michael Silsby, Wil Springer und Adam Taubenheim

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Devon Cady-Lee, Sylvain Deceaux, Tod Gelle, Charlene Le Scanff, Allison Theus und Sandra Tang

Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Künstlerische Leitung: Zoë Robinson mit Kyle Hough

Produktionsleitung: Laura Creighton und Eric Knight

Leitender Spieleautor: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Stephan Rothsuh

Redaktionelle Bearbeitung: Heiko Eller

Lektorat: Jan Fehrenberg, Heiko Eller

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Manfred Schoberth

Testspieler: Alan Alexander, Brad Andres, Justin Ankeney, Tanner Bain, Jaffer Batoca, Andrew Baussan, Deb Beck, Andy Blakemore, Pedar Brown, Dana Childress, Kat Clark, Ryan Cruz, Jeannine Duncan, Andrew Fischer, Michaela Fischer, David Gagner, Chris Gerber, Jared Gilbert, Molly Glover, John Goodenough, Scott Hankins, Eric Hanson, Eric Harshbarger, Dave Hensley, Mark Herscher, Jesse Hickie, Michael Hollingsworth, Heath Hopkins, Sally Hopper, Chris Hosch, Kyle Hough, Ben Hutching, Thom Jackson, Stephen Kalmas, Jeff Koenig, Alex Langer, Rob Kouba, Andrew Liberko, Lukas Litzsinger, Martin Lux, Mike Marcotte, Mack Martin, Tom Mason, Chris Mayfield, Jason McCord, Nicholas Mendez, Timo Meyer, Dan Millard, Becky Millard, Brian Mola, Jay Paul, Mark Pollard, Thaad Powell, Amanda Rasinski, Zoë Robinson, Matt Running, Raimund Ruppel, Sarah Sadler, Johnathon Sanders, Christoph Schnorpfel, Brian Schomburg, Christopher Seefeld, Robert Shirah, Doug Simon, Dan Slotman, William Stephens, Charlie Stephenson, Sam Stewart, Mark Tanis, Adam Taubenheim, Aubrey Tauer, Dominic Tauer, Jenna Thomlinson, Mason Thornberg, Matthew Troxel, John Van Geest, Zach Wageman, Ross Watson, Christian Williams, Lynell Williams, Tim Williamson, Nik Wilson, Amanda Yackel, Steven Yackel

© 2012 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de



Besucht uns im Internet

WWW.HDS-FANTASY.COM

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

ALLGEMEINE VORBEREITUNGEN

1. Abenteuer aussuchen
2. Spielplan zusammensetzen
3. Rollen wählen
4. Marker bereitlegen
5. Such- und Zustandskarten bereitlegen

VORBEREITUNG - HELDEN

1. Aktivierungskarten und Heldenmarker nehmen
2. Helden aussuchen
3. Klassen aussuchen
4. Fertigkeiten aussuchen
5. Helden aufstellen

VORBEREITUNG - OVERLORD

1. Monster aussuchen
2. Aufbau des Abenteuers
3. Overlorddeck zusammenstellen
4. Overlordkarten ziehen

KAMPF

1. Waffe und Ziel wählen
2. Würfeln
3. Reichweite prüfen
4. Energie einsetzen
5. Schaden zufügen

SCHLÜSSELWÖRTER BEIM ANGRIFF

Explosion: Bei einem Angriff mit Explosion sind auch alle Nachbarfelder des Zielfelds vom Angriff betroffen. Es wird nur 1 Angriffswurf gemacht, aber jede betroffene Figur macht ihren eigenen Verteidigungswurf.

Durchbohren: Ein Angriff mit Durchbohren ignoriert so viele  des Verteidigers (gewürfelte oder durch andere Fähigkeiten erhaltene), wie die Zahl hinter dem Schlüsselwort Durchbohren angibt.

Weitreichend: Ein Nahkampfangriff mit Weitreichend kann auf Felder in einer Entfernung von bis zu 2 zielen. Der Angreifer muss Sichtlinie zum Ziel haben.

ZUSTÄNDE

Für Angriffe mit einer -Fähigkeit mit Krankheit, Lähmung, Gift oder Betäubung gilt die folgende Regel:

Wenn der Angriff mindestens 1  zufügt (nach Verrechnung der ) , erhält der Verteidiger den angegebenen Zustand.

DIE KAMPAGNEN- PHASE

Nach jedem Abenteuer in einer Kampagne führen die Spieler folgende Schritte aus:

1. Suchkarten verkaufen
2. Aufräumen
3. Belohnungen erhalten
4. Erfahrungspunkte ausgeben
5. Einkaufen
6. Nächstes Abenteuer aussuchen
7. Abenteuer vorbereiten
8. Reise

ABLAUF EINER KAMPAGNE

Eine Kampagne besteht aus 9 Abenteuern:

- Auftakt
- Drei Akt-I-Abenteuer
- Intermezzo
- Drei Akt-II-Abenteuer
- Finale

