

DESCENT

LEGENDEN DER FINSTERNIS

Errungenschaften

- SO GUT WIE NEU**
Stellt von jedem Waffentyp eine Waffe her.
- BESSER ALS NEU**
Verbessert eine Waffe jedes Typs.
- RÄCHERIN**
Schließt 6 oder mehr von Brynns Errungenschaften ab.
- SCHATTEN**
Schließt 6 oder mehr von Fortunis' Errungenschaften ab.
- WAIDMANN**
Schließt 6 oder mehr von Galadens Errungenschaften ab.
- HANDWERKERIN**
Schließt 6 oder mehr von Kehl's Errungenschaften ab.
- WUNDERKIND**
Schließt 6 oder mehr von Syrus' Errungenschaften ab.
- FREIGEIST**
Schließt 6 oder mehr von Vaerix' Errungenschaften ab.
- SCHNELLE KÄMPFERIN**
Bewege dich als Brynn 6 oder mehr Felder in einem Zug, ohne eine Manöveraktion zu verwenden.
- VOLLER STERNE**
Führe als Fortunis einen Angriff mit 5 oder mehr Erfolgen durch.
- GRÜNE PFEILE**
Wende als Galaden in einem Zug 5 verschiedene Statureffekte auf einen Gegner an.
- VERSUCHSREIHE**
Habe als Kehli 2 Fertigkeitkarten gleichzeitig in den Spielbereichen anderer Helden.
- ICH KANN DAS DEN GANZEN TAG MACHEN**
Lege als Syrus in einem Zug 6 oder mehr Erschöpfungsmarker ab, ohne Verbrauchsgegenstände zu verwenden oder Karten umzudrehen.
- FREUNDSCHAFT**
Gewähre als Vaerix in einem Zug jedem anderen Helden in der Gruppe Heilung, Bewegung, positive Zustände und/oder Energiefähigkeiten. (Wenn die Gruppe aus zwei Helden besteht, mach dies zweimal.)
- ASS IM ÄRMEL**
Drehe in einem Zug mit einem Helden 5 Karten um.
- ENSEMBLE**
Beginnt ein Abenteurer, bei dem jeder von euch einen anderen Helden spielt als beim vorherigen Abenteurer.
- LIMITIERTE AUSGABE**
Beginnt ein Abenteurer, bei dem jeder Held 2 limitierte Verbrauchsgegenstände ausgerüstet hat.
- RUNENMEISTER**
Findet 6 Runenkarten oder stellt sie her.
- ASCHE ZU ASCHE**
Brennt eine Barrikade nieder.
- ABER DU MUSST MIR NICHT GLAUBEN**
Findet etwas, das Brynn als kleines Mädchen geliebt hat.
- LANGFINGER**
Öffnet im Laufe einer Kampagne 5 Truhen beim ersten Versuch.
- DIREKT AN DER QUELLE**
Führt im Laufe einer Kampagne mit 3 verschiedenen Helden die spezielle Brunnen-Interaktion durch.
- DAS IST NUR DER ANFANG**
Schließt Akt I ab.