

# DESCENT: DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

## ERRATA UND HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN VERSION 1.0D

basiert auf der englischen Version 1.6 vom 18.1.2016

Dieses Dokument enthält Errata, Regelklarstellungen und häufig gestellte Fragen für *Descent: Die Reise ins Dunkel (Zweite Edition)* und dessen Erweiterungen.

### ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält offizielle Klarstellungen und Errata zu *Descent: Die Reise ins Dunkel (Zweite Edition)*.

### SPIELREGEL

**Seite 5, „Die goldenen Regeln“:** Der erste Punkt sollte lauten: „Einige Karten und Fähigkeiten stehen in direktem Widerspruch zu den Regeln in dieser Spielregel. Karten und Fähigkeiten haben immer Vorrang gegenüber den Spielregeln. Darüber hinaus stehen viele Regeln zu den einzelnen Abenteuern in den Quest-Handbüchern im direkten Widerspruch zu Karten, Fähigkeiten und den Regeln aus dieser Spielregel. Die Regeln aus den Quest-Handbüchern haben immer Vorrang gegenüber Karten, Fähigkeiten und der Spielregel.“

**Seite 16, „Große Monster“:** Füge nach dem ersten Absatz hinzu: „Wird die Bewegung eines großen Monsters unterbrochen, muss das Monster die Aktion von dem Feld aus, in dem die Bewegung unterbrochen wurde, ausführen können, bevor die Monsterfigur auf dem Spielplan platziert wird und das Monster für die Unterbrechung auf „normale Größe wächst.“

**Seite 18, „Grube“:** Sollte lauten: „Grubenfelder haben eine grüne Umrandung. Jedes Mal wenn eine Figur ein Grubenfeld betritt, erleidet diese Figur 2 ♥. Eine Figur auf einem Grubenfeld kann keine Bewegungspunkte ausgeben. Andere Spieleffekte, die eine Figur um eine bestimmte Anzahl Felder bewegen lassen, oder die eine Figur auf ein anderes Feld setzen oder stellen, ohne Bewegungspunkte auszugeben, können verwendet werden, um das Grubenfeld zu verlassen. Eine Figur auf einem Grubenfeld hat nur zu Figuren auf ihren Nachbarfeldern Sichtlinie und nur Figuren auf Nachbarfeldern zu einem Grubenfeld haben Sichtlinie zu einer Figur auf diesem Grubenfeld. Eine Figur auf einem Grubenfeld kann als Aktion die Figur vom Spielplan entfernen und auf ein leeres benachbartes Feld stellen. Falls es kein leeres benachbartes Feld gibt, kann die Figur diese Aktion nicht durchführen. Große Monster erleiden die Effekte für das Betreten und sich aufhalten auf einem Grubenfeld nur dann, wenn ihre Bewegung auf einem Grubenfeld endet oder unterbrochen wird und sie dabei ausschließlich Felder besetzen, die Grubenfelder sind.“

**Seite 18, Es sollte ein Abschnitt „Das Spiel mit zwei Helden“ folgenden Inhalts hinzugefügt werden:** „In einem Spiel mit zwei Helden, erhalten die Helden einen zusätzlichen Vorteil. In jedem Heldenspielzug darf der jeweilige Held einen zusätzlichen Angriff ausführen, der keine Aktion erfordert. Dieser Angriff kann keine Spezialaktion sein, die einen Angriff enthält (z. B. „Kampfrausch“ oder „Explodierende Rune“); der Angriff muss eine normale Aktion Angreifen sein. Dieser Angriff kann nur im

Schritt „Aktionen ausführen“ des Heldenspielzuges ausgeführt werden. Man kann ihn vor oder nach jeder seiner Aktionen ausführen. Falls ein Held in seinem Zug den freien Angriff nicht nutzen konnte oder wollte, darf er stattdessen am Ende seines Heldenspielzuges 2 ♥ regenerieren.“

**Seiten 20 und 24, „Die Kampagnenphase“:** Der Schritt „Einkaufen“ sollte vor dem Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ stattfinden: „Einkaufen“ ist also Schritt 4 und „Erfahrungspunkte ausgeben“ ist Schritt 5.

**Seite 21, „Einkaufen“ (dritter Absatz):** Der zweite Satz sollte lauten: „Dazu werden die Marktkarten gemischt und 5 Stück werden aufgedeckt (siehe „Marktkarten im Detail“ auf Seite 11).“

**Seite 22, „Akt II“ (Ablauf des Übergangs zu Akt II):** Die Schritte sollten lauten:

1. Die Schritte 1–3 der Kampagnenphase werden durchgeführt, wie sie auf Seite 20 nachgelesen werden können.
2. Statt eines normalen Einkaufsschrittes können die Spieler nun eine beliebige Anzahl an Akt-I-Marktkarten kaufen. Alle Akt-I-Marktkarten werden offen ausgelegt. Die Heldenspieler können von ihnen eine beliebige Anzahl an Marktkarten kaufen.
3. Nun werden alle nicht gekauften Akt-I-Marktkarten, Akt-I-Monsterkarten und Akt-I-Hauptmannkarten zurück in die Schachtel gelegt. Ab jetzt werden nur noch die entsprechenden Akt-II-Karten verwendet. Die Helden können selbstverständlich alle bisher gekauften Akt-I-Marktkarten behalten. Akt-I-Marktkarten, die während Akt II verkauft werden, kommen direkt in die Schachtel zurück.
4. Die Kampagnenphase wird abgeschlossen, indem die Schritte 5–8 der Kampagnenphase abgehandelt werden, wie sie auf Seite 20 nachgelesen werden können.

### OVERLORDKARTEN

**Teuflisches Ritual:** Der Text der Karte sollte lauten: „Spiele diese Karte zu Beginn deines Zugs. Wähle eine Monstergruppe dieses Abenteurers und ziehe so viele Overlordkarten, wie Figuren dieses Typs auf dem Spielplan stehen. Nimm davon 2 Karten auf die Hand und wirf die anderen ab. Jedes Monster dieser Gruppe führt in diesem Zug eine Aktion weniger aus.“

**Blutdurst:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Spiele diese Karte, wenn ein Held besiegt wurde. Ziehe 2 Overlordkarten – zusätzlich zu der Karte, die du sowieso für einen besieigten Helden ziehen darfst.“

**Verstärkung rufen:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Spiele diese Karte am Ende deines Zugs und wähle ein Elite-Monster auf dem Spielplan. Du kannst sofort auf jedes benachbarte leere Feld des Elite-Monsters ein normales Monster dieses Typs stellen (Gruppengröße einhalten).“

## MONSTERKARTEN

**Elementar, Akt I und II:** Die „Luft“ Fähigkeit sollte lauten: „Bis zum Beginn deines nächsten Zuges kann dieses Monster nur durch Angriffe von Figuren auf benachbarten Feldern betroffen werden.“

**Schattendrache, Akt I und II:** Die „Schatten“ Fähigkeit sollte lauten: „Sobald ein Held, der benachbart zu diesem Monster ist, einen Angriff ansagt, muss er 1  einsetzen oder der Angriff schlägt fehl.“

## HELDENBÖGEN

**Grisban der Durstige:** Grisbans Heldenfähigkeit sollte lauten: „Jedes Mal wenn du die Aktion Ausruhen ausführst, darfst du sofort 1 deiner Zustandskarten abwerfen.“

## KLASSENKARTEN

**Berserker, „Gegenangriff“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Nachdem ein Monster von einem deiner Nachbarfelder einen Angriff durchgeführt hat, der dich betrifft, kannst du diese Karte erschöpfen, um dieses Monster mit einer Nahkampfwaffe anzugreifen.“

**Runenmeister, „Rune Brechen“:** Der Text dieser Karte sollte lauten, „Führe einen Angriff mit einer Runenwaffe durch. Dieser Angriff ignoriert Reichweite und zielt auf jede andere Figur in deiner Sichtlinie und innerhalb von drei Feldern von dir. Jede Figur wirft ihre eigenen Verteidigungswürfel. Explosion wird dabei ignoriert.“

**Ritter, „Absichern“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Wenn ein Monster eines deiner leeren Nachbarfelder betritt, kannst du diese Karte erschöpfen um die Aktivierung des Monsters zu unterbrechen und einen Angriff mit einer Nahkampfwaffe durchzuführen. Danach kann das Monster seine Aktivierung fortsetzen, wenn es nicht besiegt wurde.“

**Nekromant, „Totenbeschwörung“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Lege den Marker deines Untoten Dieners auf eines deiner leeren Nachbarfelder.“

**Nekromant, „Letzter Befehl“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Wenn du oder dein Untoter Diener ein Monster besiegt, kannst du diese Karte erschöpfen und eine -Probe ablegen. Wenn sie misslingt, gewinnst du 1  zurück. Wenn sie gelingt führe folgendes in der angegebenen Reihenfolge aus: Stelle das Monster wieder auf sein Feld, du kannst es gemäß seiner Geschwindigkeit bewegen und kannst dann einen Angriff mit ihm durchführen. Dann wird das Monster vom Spielplan genommen.“

**Geistersprecher, „Geister der Ahnen“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Wenn mindestens ein Monster durch eine deiner Klassenfertigkeiten  erleidet, kannst du diese Karte erschöpfen. Jedes dieser Monster wird vergiftet. Wenn mindestens ein Held durch eine deiner Klassenfertigkeiten  oder  zurückgewinnt, kannst du diese Karte erschöpfen. Jeder dieser Helden gewinnt zusätzlich 1  und 1  zurück.“

**Waldläufer, „Schuss aus dem Lauf“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „Wenn du mit einem Bogen angreifst, kannst du dich vor oder nach der Durchführung des Angriffs zwei Felder bewegen. Wenn du mit einer schweren Rüstung ausgerüstet bist, kannst du dich nur ein Feld bewegen.“

## MARKTKARTEN

**Akt I, „Eiserne Streitaxt“, „Leichter Kriegshammer“ und „Ulmen-Kriegsbogen“:** Das  vor den Doppelpunkten sollte jeweils durch ein  ersetzt werden.

**Seite 6, „Schloss Daerion“ Sonderregeln:** Die Lebenskraft der Dorfbewohner sollte 8 betragen anstatt 6.

**Seite 7, „Schloss Daerion“ Aufbau:** Sollte heißen: „Alle überlebenden Dorfbewohner aus Szene 1 werden auf den Eingang oder die nächsten leeren Felder gestellt (am Ende des letzten Heldenzugs der ersten Runde).“

**Seite 7, „Schloss Daerion“, Sonderregeln:** Der letzte Satz sollte lauten: „Nachdem Sir Palamon die -Probe abgelegt hat, kann er 1 Bewegungsaktion durchführen.“  
Außerdem sollte Sir Palamon zwei graue Verteidigungswürfel (statt eines grauen, bzw. eines grauen und eines braunen) würfeln. Seine Geschwindigkeit sollte 4 (statt 0) betragen.

**Seite 8, „Der Kardinal in Not“, Sonderregeln, erster Satz des zweiten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Einmal pro Zug kann Lord Merick als Aktion von einem Nachbarfeld eines Grabsteins aus versuchen...“

**Seite 9, „Der Kardinal in Not“, Sonderregeln:** „Die zweite Welle“ wird ausgelöst, sobald ein Held zum ersten Mal die Tür zur Bibliothek öffnet.

**Seite 10, „Der Maskenball“, Siegbedingungen:** Das Vorgehen beim Würfelwurf, um zu bestimmen ob Lord Theodir gerettet wurde, wird wie folgt geändert: In einem Spiel mit zwei Helden wird ein brauner, im Spiel mit drei Helden ein grauer und bei vier Helden ein schwarzer Würfel benutzt. Haben die Helden nicht einen einzigen Gast gerettet, wurde Lord Theodir (unabhängig vom Würfelwurf) nicht gerettet.

**Seite 40, „Der Mann, der König sein wollte“:** Spig sollte das Abenteuer auf dem rechten Nachbarfeld der ersten Tür auf der den Helden abgewandten Seite (Spielplanteil 28B) beginnen.



## AKTIVIERUNGSKARTEN

**Overlordzug Übersicht, „I. Beginn des Zugs“:** Der Text sollte lauten,  
I. 1 Overlord Karte ziehen und Fähigkeiten zu Beginn des Zuges  
II. Karten spielbereit machen

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Regelfragen zu *Descent: Die Reise ins Dunkel Zweite Edition*.

### ALLGEMEINE REGELN

*F: Müssen sich die Helden auf die Reihenfolge ihre Züge in einer Runde einigen bevor der erste Held seinen Zug beginnt?*

A: Die Helden müssen die exakte Reihenfolge für die Runde nicht zu Beginn der Runde festlegen. Es wird lediglich festgelegt, wer zuerst seinen Zug durchführt. Nachdem der erste Held seinen Zug beendet hat, wird entschieden welcher der verbleibenden Helden den nächsten Zug durchführt.

*F: Können Helden in der Epischen Variante ihre Startausrüstung, wie in der Kampagne, für 25 Gold verkaufen bevor das Spiel beginnt?*

A: Ja, Helden können Startgegenstände verkaufen, wobei jeder Gegenstand 25 Gold einbringt.

*F: Wann genau kann man eine Karte mit einem Auslöser von 'Während deines Zuges' benutzen?*

A: Jede Fertigkeit oder Fähigkeit mit dem Auslöser 'Während deines Zuges' kann nur während des Schritts Aktionen ausführen (für Helden) oder Monster aktivieren (für den Overlord) benutzt werden. Kein Spieler kann diese Fertigkeiten oder Fähigkeiten zu Beginn oder am Ende seines Zuges nutzen.

*F: Welche Fähigkeiten betreffen „Figuren, die als Heldenfiguren gelten“?*

A: Helden- und Monsterfähigkeiten, Monsterangriffe und Overlordkarten, die auf Helden abzielen, können auch Figuren, die als Heldenfiguren gelten, als Ziel haben. Figuren, die als Heldenfiguren gelten, können Zustände erhalten und werden von Terrain betroffen. Nichts anderes kann Figuren, die als Heldenfiguren gelten, betreffen, falls es nicht ausdrücklich anders erwähnt wird (z. B. Abenteuerregeln und Handlungskarten).

### SICHTLINIE UND BENACHBARTE FELDER

*F: Wenn man die Sichtlinie zu einer Ecke eines Feldes zieht, auf dem sich eine Figur befindet, blockiert die auf dem Feld befindliche Figur dann die Sichtlinie?*

A: Ja, falls die Sichtlinie durch irgendein blockiertes Feld (ein Feld mit Hindernis oder einer Figur) gezogen werden muss, befindet sich das Ziel nicht in Sichtlinie. Dies umfasst auch das Zielfeld selbst.

*F: Sind Felder, die durch eine Wand (schwarzer Rand eines Spielplanteils) getrennt sind, benachbart zueinander?*

A: Nein, Felder, die durch eine Wand (den schwarzen Rand eines Spielplanteils) getrennt sind, sind weder benachbart noch in Sichtlinie zueinander. Obwohl sie faktisch eine gemeinsame Ecke haben, blockiert die Wand sowohl Bewegung als auch Sichtlinie zwischen den Feldern zu beiden Seiten der Wand.

*F: Wenn man bei Fertigkeiten und Fähigkeiten Felder abzählen muss (beispielsweise die Fertigkeit „Gierig“ des Diebes), versperren andere Figuren dann den Weg? Was ist mit Türen?*

A: Wenn man so Felder zählt, ignoriert man alle Figuren auf dem Weg. Solange nicht ausdrücklich Sichtlinie erforderlich ist, muss man nur die Reichweite einhalten, die für die Fertigkeit oder Fähigkeit nötig ist. Allerdings blockieren Türen diesen Weg. Ein Dieb kann „Gierig“ nicht durch eine Tür hindurch einsetzen, da man durch Türen keine Felder zählen darf.

*F: Sollten Lücken im Spielplan (Bereiche, in denen kein Spielplanteil vorhanden ist) als blockierte Felder definiert werden, wenn es um Regeln wie Sichtlinie geht?*

A: Bereiche zwischen Spielplanteilen enthalten keine Felder, da es dort kein Spielplanteil gibt. Zusätzlich stellen die schwarzen Bereiche am Rand der Spielplanteile undurchdringliche Wände dar, die Sichtlinie, Bewegung und den Pfad beim Zählen von Feldern versperren.

### KLASSENKARTEN

*F: Kann der Ritter „Vorrücken“ einsetzen ohne dabei einen Angriff auszuführen?*

A: Ja.

*F: Verbraucht das „Gebet der Heilung“ des Geweihten eine Aktion?*

A: Nein. Jede Fertigkeit oder Fähigkeit, die für ihre Durchführung eine Aktion benötigt, ist mit  gekennzeichnet.

### ZUSTÄNDE

*F: Verbraucht der Zustand „betäubt“ den ganzen Zug einer Figur?*

A: Nein, der Zustand „betäubt“ zwingt eine Figur dazu, mit ihrer ersten Aktion, die Zustandskarte (den Marker) abzuwerfen. Nachdem ein „Betäubt“-Marker oder -Karte einmal abgeworfen wurden, steht es der Figur frei, eine zweite Aktion auszuführen. Falls eine Figur in ihrem eigenen Zug „betäubt“ wurde und erst eine Aktion ausgeführt hatte, muss sie als zweite Aktion die Zustandskarte (den Marker) abwerfen.

*F: Was geschieht, wenn eine Figur während einer Bewegungsaktion „gelähmt“ wird?*

A: Die Bewegungsaktion dieser Figur endet sofort und die ihr verbleibenden Bewegungspunkte werden auf 0 reduziert.

*F: Kann eine Figur, solange sie gelähmt ist, Fertigkeiten und Fähigkeiten einsetzen um Bewegungen durchzuführen, die nicht mit Bewegungsaktionen zusammenhängen?*

A: Ja. Jede Fertigkeit oder Fähigkeit, die nicht das Ausführen einer Bewegungsaktion beinhaltet, kann benutzt werden, wenn eine Figur „gelähmt“ ist. Dazu zählen Fertigkeiten und Fähigkeiten, die Figuren vom Spielplan nehmen und an anderer Stelle hinstellen lassen, die eine Bewegung um eine Zahl Felder in Höhe der Geschwindigkeit der Figur erlauben und solche, die der Figur Bewegungspunkte verschaffen. Das erleiden von Erschöpfung um Bewegungspunkte zu erhalten ist einer „gelähmten“ Figur ebenfalls möglich.

*F: Wenn durch einen Angriff mit Explosion auch ein Zustand vergeben wird, erhalten dann alle vom Angriff betroffenen Figuren diesen Zustand?*

A: Ja, aber jede betroffene Figur muss mindestens 1  erleiden (nach Verrechnung des Verteidigungswurfs), um den Zustand tatsächlich zu erleiden.

### NIEDERGESTRECKTE HELDEN

*F: Was geschieht, wenn ein Held in seinem eigenen Zug niedergestreckt wird?*

A: Wird ein Held in seinem eigenen Zug niedergestreckt, endet sein Zug sofort.

*F: Kann ein niedergestreckter Held nachdem er sich in seinem Zug aufgerappelt hat noch irgendetwas tun?*

A: Nachdem er sich aufgerappelt hat, endet sein Zug sofort. Er kann also keine Erschöpfung erleiden um Bewegungspunkte zu erhalten oder Fertigkeiten einsetzen.

*F: Wenn ein Held niedergestreckt ist, muss er sich in seinem nächsten Zug aufrappeln?*

A: Nein. Einem Held steht es frei, ob er in seinem Zug irgendwelche Aktionen ausführt.

## BEWEGUNG

*F: Kann eine Figur eine Bewegungsaktion unterbrechen, um eine zweite Bewegungsaktion auszuführen, und falls ja, wie unterscheidet man die Felder, die mit der ersten Bewegungsaktion betreten werden, von denen der zweiten (und was geschieht, wenn eine Karte fordert, dass man „die Bewegungsaktion beendet“)? Wie unterscheidet man die Felder, die in einer Bewegungsaktion betreten werden, von denen, die durch Erschöpfung betreten werden?*

A: Sobald eine Figur eine Bewegungsaktion ausführt, erhält sie Bewegungspunkte in Höhe ihrer Geschwindigkeit. Eine Figur kann ihre Bewegungsaktion unterbrechen um eine weitere Bewegungsaktion auszuführen, die dieser Figur zusätzliche Bewegungspunkte verschafft. Es ist nicht nötig zwischen den Bewegungspunkten der beiden Aktionen zu unterscheiden, da beide aus Bewegungsaktionen stammen. Beendet eine Karte die Bewegungsaktion und die betroffene Figur hat zwei Bewegungsaktionen ausgeführt, so enden beide Aktionen und die Figur verliert alle Bewegungspunkte. Wenn allerdings ein Held inmitten einer Bewegungsaktion Erschöpfung erleiden will um Bewegungspunkte zu erhalten, muss er genau angeben, wann er innerhalb der Bewegungsaktion die Erschöpfung erleiden und welches Feld er mit den so erlangten Bewegungspunkten betreten will.

*F: Wenn eine Figur eine Bewegungsaktion unterbrechen will, um eine neue Bewegungsaktion auszuführen, muss sie sich dann auf einem freien Feld befinden?*

A: Ja. Um die Bewegung zu beenden oder zu unterbrechen, muss sich eine Figur auf einem freien Feld befinden.

*F: Falls eine Fähigkeit oder Fertigkeit es einer Figur erlaubt während des Zugs eines anderen Spielers Bewegungspunkte zu erhalten, wann können diese ausgegeben werden?*

A: Sämtliche Bewegungspunkte, die man während des Zuges eines anderen Spielers erhält (z. B. wenn der Waldläufer während des Zugs des Overlords „Erstschlag“ mit „Schuss aus dem Lauf“ kombiniert), müssen sofort eingesetzt werden. Wurden sie nicht eingesetzt bevor der aktive Spieler seinen Zug fortsetzt, sind diese Bewegungspunkte verloren.

*F: Erleidet ein großes Monster Schaden, wenn es sich auf Felder mit Lava „ausdehnt“?*

A: Nein. Eine Figur erleidet nur Schaden wenn sie ein Feld mit Lava betritt. Wenn das große Monster seine Bewegung beendet, hat es lediglich das Feld betreten, von dem ausgehend es sich „ausdehnt“.

## VERTRAUTE

*F: Kann ein Held einen Vertrauten aktivieren solange er selbst niedergestreckt ist?*

A: Ja, ein Vertrauter kann aktiviert werden bevor der niedergestreckte Held seine Aktion Aufrappeln ausführt, aber nicht danach (denn sein Zug endet sofort mit der Aktion Aufrappeln).

*F: Können Monsterfähigkeiten, die keine Angriffe sind, Vertraute, die als Figuren behandelt werden, betreffen?*

A: Ja, jede Helden- oder Monsterfähigkeit, Monsterangriffe oder Overlord Karten, die einen Held zum Ziel haben, kann auch einen Vertrauten zum Ziel haben, der als Figur behandelt wird. Die Sonderregeln von Abenteuern, die sich auf Helden beziehen, schließen Vertraute, die als Figuren behandelt werden nicht mit ein, falls nicht explizit anders angegeben.

*F: Wenn der Nekromant besiegt wird, wird dann auch der Untote Diener besiegt und vom Spielplan genommen?*

A: Nein. Der Untote Diener wird nicht besiegt, wenn der Nekromant besiegt wird. Solange nicht explizit anders angegeben, werden Vertraute nur besiegt, wenn sie genausoviel oder mehr Schaden erleiden wie ihre Gesundheit beträgt.

*F: Kann der Nekromant den Untoten Diener zu Beginn seines Zuges aktivieren, ihn dann freiwillig zerstören, ihn daraufhin im Zuge einer Aktion neu erschaffen und diesen neuen Untoten Diener am Ende seines Zuges aktivieren?*

A: Nein, ein Vertrauter kann nur einmal pro Runde aktiviert werden. Obwohl der Untote Diener zerstört und neu platziert wurde ist es immer noch derselbe Vertraute.

*F: Was geschieht, wenn ein Vertrauter, der als Figur behandelt wird, Erschöpfung erleidet?*

A: Ähnlich wie bei Monstern, falls ein Vertrauter, der als Figur gilt, eine beliebige Menge Erschöpfung erleidet, erleidet er die entsprechende Menge Schaden.

*F: Kann ein Held Energie, die während eines Angriffs eines Vertrauten gewürfelt wurde, einsetzen um selbst Erschöpfung zurück zu gewinnen?*

A: Nein.

*F: Kann Witwe Tarha ihre Heldenfähigkeit bei Angriffen einsetzen, die ihr Vertrauter ausführt?*

A: Nein, Witwe Tarhas Heldenfähigkeit betrifft nur ihre eigenen Angriffe.

*F: Wie viel Schaden erleidet der Untote Diener (falls überhaupt), wenn er von der Overlord Karte Explodierende Runen getroffen ist.*

A: Er erleidet keinen Schaden. Attributspalten des Untoten Dieners misslingen automatisch, da es aber keinen Würfelwurf gab, erleidet der Untote Diener auch keinen Schaden durch Explodierende Runen.



*F: Falls der Untote Diener am Ende der ersten Szene eines Abenteuers noch auf dem Spielplan ist, beginnt er die zweite Szene dann direkt auf dem Spielplan?*

A: Nein, der Untote Diener ist zu Beginn keiner Szene bereits auf dem Spielplan.

## MONSTER

*F: Wenn man die Felder für die Feuerodem Fähigkeit abzählt, müssen diese Felder in einer geraden Linie sein?*

A: Nein. Die Felder können in jede Richtung gezählt werden und die Richtung auch ändern.

*F: Wenn ein großes Monster seine Bewegung unterbricht um eine weitere Aktion auszuführen, müssen dann alle Felder der Figur des Monsters freie Felder sein?*

A: Ja, ein großes Monster kann seine Bewegung nicht unterbrechen, wenn es dazu nicht auf den Spielplan gestellt werden kann und dazu müssen alle Felder, die das Monster einnimmt, leer sein.

*F: Kann das Relikt Die Schattenrune, mit seiner Overlord Seite nur von Lord Zachareth getragen werden?*

A: Ja, Zachareth ist der einzige Hauptmann, der „Die Schattenrune“ tragen kann.

*F: Können Zombies von der Overlordkarte „Rennen“ betroffen werden?*

A: Ja, ein Zombie kann in einer Aktivierung zwei Bewegungsaktionen ausführen, wenn die Overlordkarte „Rennen“ auf die Gruppe gespielt wurde.

*F: Wenn eine Overlordkarte es einem Monster erlaubt zusätzlich zu seinen zwei Aktionen eine weitere Angriffsaktion auszuführen, darf dieses Monster dann zwei Angriffe in seiner Aktivierung ausführen?*

A: Ja, wird die „Wutausbruch“-Karte auf ein Monster gespielt, erlaubt sie diesem zwei Angriffe in seiner Aktivierung auszuführen.

*F: Ist ein Held benachbart zu der Elite Höhlenspinne und hat bereits Erschöpfung in Höhe seiner Ausdauer erlitten, darf er dann Schaden anstatt der Erschöpfung aufgrund der Netz Fähigkeit erleiden?*

A: Ja, der Held erleidet dann einen Punkt Schaden, wenn er sein aktuelles Feld verlässt.

*F: Betrifft die Fähigkeit Tarnung auch Nahkampfangriffe?*

A: Ja. Obwohl Nahkampfangriff normalerweise nicht die Überprüfung der Reichweite erfordern, wird diese Voraussetzung dem Angriff durch Tarnung hinzugefügt. Wenn man einen Nahkampfangriff gegen ein Monster mit Tarnung ausführt, werden der normalen Anforderung von Reichweite 0 drei Reichweite hinzugefügt. Führt man einen Nahkampfangriff von einem nicht benachbarten Feld (z. B. mit Reichweite) aus, wird ebenfalls drei zur üblichen Reichweite von 0 addiert.

## OVERLORDKARTEN

*F: Erleiden die Helden durch „Wort der Qual“ einen Punkt Erschöpfung für jeden Punkt Schaden, den sie erleiden?*

A: Nein, „Wort der Qual“ lässt die Helden jedes Mal wenn sie Schaden erleiden genau einen Punkt Erschöpfung erleiden. Wenn ein Held also zum Beispiel drei Punkte Schaden erleiden würde, würde er zusätzlich einen Punkt Erschöpfung erleiden.

*F: Falls ein Held bereits Erschöpfung in Höhe seiner Ausdauer erlitten hat und von „Wort der Qual“ betroffen wird, löst der dadurch anstatt Erschöpfung erlittene Schaden „Wort der Qual“ erneut aus?*

A: Nein.

*F: Kann ein Held, der von „Fallgrube“ betroffen ist, Erschöpfung erleiden um einen Bewegungspunkt zu erhalten und damit „Betäubt“ zu entgehen?*

A: Nein, die Auswirkungen von „Fallgrube“ werden unverzüglich angewandt.

*F: Kann die Karte „Wutausbruch“ benutzt werden, um Aktionen auszuführen, die einen Angriff beinhalten (wie etwa die Feuer-Fähigkeit des Elementars)?*

A: Nein. „Wutausbruch“ gewährt nur eine weitere Angriffsaktion und kann nicht für Fähigkeiten genutzt werden.

## DIE SCHATTENRUNE KAMPAGNE

*F: Falls die Helden in Szene 2 des Abenteuers „Ein Fetter Goblin“ es schaffen alle Goblins zu töten bevor Splug Frederick gefunden hat, gilt das als automatischer Sieg für die Helden? Kann Splug die übrigen Gefangenen noch tragen/befragen?*

A: Während Szene 2 von „Ein fatter Goblin“ kann Splug ebenso wie alle andere Goblins Gefangene aufnehmen und tragen. Er muss allerdings in der Folterkammer sein um sie zu befragen.

*F: Endet „Der Maskenball“, wenn nur noch Kultisten verdeckt auf dem Spielplan liegen?*

A: Nein, die Szene kann nicht enden bevor alle Marker aufgedeckt wurden. Nachdem alle Marker aufgedeckt wurden und keine Gäste oder Monster mehr übrig sind, endet die Szene.

*F: Nachdem Zachareth in „Die Kammer der Schatten“ besiegt und wieder auf den Eingang gestellt wurde, kommt er mit voller Gesundheit zurück?*

A: Ja, Zachareth gewinnt den kompletten Schaden zurück und wird auf den Eingang gestellt.

*F: Was geschieht, wenn Lord Merick Farrow in Szene 1 von „Das Ritual der Schatten“ besiegt wird, ohne dass ein Held ihm auch nur 1 ♥ zugefügt hat. Zum Beispiel wenn der Overlord „Blutdurst“ auf ihn gespielt hat.*

A: Die Helden gewinnen die Szene.

*F: Wie verändern sich die Siegbedingungen des Overlords in Szene 1 von „Tod auf Flügeln“, wenn die Spieler Erweiterungen zum Spielmaterial hinzugefügt haben, die zusätzliche Aufgabenmarker enthalten?*

A: Aufgabenmarker aus zusätzlichen Erweiterungen werden ignoriert. Wenn alle 10 Aufgabenmarker aus dem Grundspiel gleichzeitig auf dem Spielplan liegen, gewinnt der Overlord die Szene.



# HÖHLE DES LINDWURMS

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur *Höhle des Lindwurms* Erweiterung.



## ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zur *Höhle des Lindwurms* Erweiterung.

## KLASSENKARTEN

**Geomant, „Erdbeben“:** Der Text dieser Karte sollte lauten: „: Führe einen Angriff mit einer Magiewaffe aus.“

Der Angriff hat: : Jedes Monster innerhalb von 2 Feldern zu einem Belebten Stein legt eine -Probe ab. Jedes Monster, dessen Probe misslingt, wird betäubt.“

## SPIELREGEL

**Seite 5, „Geheimkammer erkunden“:** Füge hinzu: „Falls sich bereits eine Geheimkammerkarte im Spiel befindet, kann ein Held keine Geheimkammer erkunden.“

**Seite 7, „Aktspezifische Abenteuerkarten“:** Dieser Abschnitt sollte lauten: Einige Gerüchtekarten sind auf bestimmte Akte eingeschränkt. Dies erkennt man an dem Symbol für den Akt in der linken oberen Ecke. Der Overlord kann Gerüchtekarten nur in dem für die jeweilige Karte vorgesehenen Akt ausspielen. Beim Wechsel zu Akt II muss der Overlord alle Gerüchtekarten mit der Akt I Einschränkung ablegen. Jede Gerüchtekarte im Spiel, die das Akt I Symbol trägt, wird ebenso abgelegt. Der Overlord darf keine neuen Karten als Ersatz für die abgelegten Karten ziehen.

## GEHEIMKAMMERKARTEN

„Ein vergrabener Schatz“: Als letzter Satz muss hinzugefügt werden: „Dann wird diese Geheimkammerkarte und der Geheimkammermarker abgeworfen.“

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält häufig gestellte Fragen zur *Höhle des Lindwurms* Erweiterung.

## ALLGEMEINE REGELN

**F:** Wenn eine Akt I Abenteuerkarte im Spiel ist, müssen die Spieler sie dann vor dem Intermezzo spielen?

**A:** Nein, aber das Abenteuer steht dann nicht mehr zur Verfügung nachdem das Intermezzo abgeschlossen wurde.

## KLASSENKARTEN

**F:** Wirft ein Held, wenn er niedergestreckt wurde, alle Tapferkeitsmarker von seinem Heldenbogen ab?

**A:** Nein.

## MONSTERKARTEN

**F:** Wie betrifft die Fähigkeit „Sie sollen leiden“ der Halbdrachenkrieger eine Figur, die als Heldenfigur gilt, aber keine Attributwerte hat, wie zum Beispiel Vertraute?

**A:** Die Figur ist nicht betroffen.

## QUEST-HANDBUCH

**F:** Kann, in Szene 2 des Abenteuers „Bis an die Zähne bewaffnet“, jeder Halbdrachenkrieger jede Runde die Sonderaktion nutzen, um die Truppen mit Aurium-Waffen auszurüsten?

**A:** Ja.



# LABYRINTH DES VERDERBENS

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur *Labyrinth des Verderbens* Erweiterung.



## ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zur *Labyrinth des Verderbens* Erweiterung.

## SPIELREGEL

S. 4, „Elixiermarker“: Es muss hinzugefügt werden: „Auch Verbündete und Vertraute, die als Heldenfiguren gelten, können Elixiermarker erhalten. Jedes Mal wenn ein Verbündeter oder Vertrauter einen Elixiermarker erhält, wird er auf seine Karte gelegt. Wie Helden können auch Verbündete und Vertraute, die als Heldenfiguren gelten, ihre Elixiermarker von ihrer Karte ablegen, um sich von Schaden zu erholen. Verbündete und Vertraute, die als Heldenfiguren gelten, legen am Ende jeder Szene oder sobald sie besiegt oder beschworen wurden alle Elixiermarker von ihren Karten ab.“

## KLASSENKARTEN

**Apothecarius, „Starkes Gegenmittel“:** Der Text sollte lauten: „Wenn ein Held einen Elixiermarker abwirft, kann er 1 grünen Machtwürfel mehr werfen, auch wenn diese Karte erschöpft ist. Er gewinnt wie üblich die gewürfelten ♥ zurück und zusätzlich so viele ♠, wie er ♣ würfelt. Du kannst diese Karte erschöpfen, um einem Helden auf einem deiner Nachbarfelder aufzuhelfen. Das gilt nicht als Aktion.“

**Tierbändiger, „Raubtier“:** Die letzte ♠ Fähigkeit sollte lauten: „♠: Du gewinnst 1 ♠ zurück.“

## MONSTERKARTEN

**Goblin-Schamane, „Verzaubern“:** Der Text sollte lauten: „Bewege jeden Verfluchten Helden auf Nachbarfeldern dieses Monsters um bis zu zwei Felder in beliebiger Richtung.“

## ZUSTANDSKARTEN

**„Verflucht“:** Der Text sollte lauten: „Du kannst keine Monsteraktionen oder ♠-Fertigkeiten ausführen.“

## OVERLORDKARTEN

**„Zeichen der Schwäche“:** Der Text sollte lauten: „Heiler: Wenn seine Probe misslingt, wird er zusätzlich verflucht.“

## QUEST-HANDBUCH

S. 14, „Rückeroberung“, **Sonderregeln, erster Satz:** Der erste Satz sollte lauten: „Die Dickichte in diesem Abenteuer sind extrem verworren und schwierig zu passieren.“

S. 16, „Tief im Nebel“, **Sonderregeln, zweiter Absatz:** „Sobald ein anderer Held oder Gefährte oder der Irrwisch in Sichtlinie und innerhalb von drei Feldern zu dem verirrt Helden oder Gefährten ist, ist dieser Held oder Gefährte nicht länger verirrt.“

S. 19, „Hugins Hügelgrab“, **Aufbau:** Füge hinzu: „Die Ettins werden auf die Lavagrube gestellt.“

S. 25, „Auferstanden von den Toten“, **Sonderregeln, erster Absatz:** Füge hinzu: „Dickichte können nicht auf normale Art und Weise entfernt werden.“

S. 28, „Ruhm und Reichtum“, **Siegbedingungen, erster Satz:** Der Satz sollte lauten: „Sobald der Held, der die Gefangene trägt, den Spielplan über den Ausgang verlassen hat, ...“

S. 29, „Ruhm und Reichtum“, **Der Geheimgang:** Füge hinzu: „Türen können nicht auf normale Art und Weise geöffnet oder geschlossen werden.“

S. 31, „Im Herzen der Wildnis“, **Geschändeter Boden, erster Satz:** Der Satz sollte lauten: „Wenn es im Wildgarten ist, kann sich ein Monster mit dem Monstermerkmal Verflucht als Aktion selbst opfern.“

S. 32, „Lasst die Wahrheit begraben liegen“, **Sonderregeln, Die Kette, erster Satz des zweiten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Kettenglieder blockieren die Sichtlinie nicht, immer wenn eine andere Figur als Spling, ein Feld mit einem Kettenglied betritt, endet ihr Zug sofort.“

S. 33, „Lasst die Wahrheit begraben liegen“, **Sonderregeln, Vernünftig mit Spling sprechen:** Der erste Satz sollte sein: „Solange er sich unter der Kontrolle des Overlords befindet, kann Spling keinen ♥ erleiden oder besiegt werden.“

S. 33, „Lasst die Wahrheit begraben liegen“, **Sonderregeln, letzter Satz des dritten Absatzes:** Der Satz muss lauten: „Solange Spling von den Helden kontrolliert wird, kann er den Spielplan jederzeit über den Ausgang verlassen. Wird er vom Overlord kontrolliert, darf er den Spielplan über den Ausgang verlassen wenn sich drei Aufgabenmarker auf seiner Hauptmannkarte befinden.“

S. 34, „Der Brunnen der Erkenntnis“, **Besessene Gefährten, letzter Satz des ersten Absatzes:** Der Satz muss lauten: „Der Overlord kann nur 1 besessenen Gefährten steuern. Außerdem kann er keinen Gefährten steuern, der geheilt wurde.“

S. 36, „Das Zünglein an der Waage“, **Sonderregeln, erster Satz:** Der Satz sollte lauten: „Wenn er benachbart zu einem offen liegenden Aufgabenmarker ist, kann ein Held ihn als Aktion aufnehmen. Jeder Held kann nur 1 Gewicht tragen.“

S. 36, „Das Zünglein an der Waage“, **Verstärkung, letzter Satz des dritten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Der Overlord kann bis zu 2 Monster als Verstärkung aufstellen (Gruppengröße einhalten).“

S. 38, „Im Netz der Macht“, **Sonderregeln, erster Satz des dritten Absatzes:** Der Satz sollte lauten: „Solange mindestens ein Erschöpfungsmarker auf Ariads Hauptmannkarte liegt, kann sie sich nicht bewegen, nicht bewegt und nicht aktiviert werden.“  
Ferner sollte hinzugefügt werden: „Außerdem ist Ariad, solange mindestens 1 Erschöpfungsmarker auf ihrer Hauptmannkarte liegt, immun gegen alle Zustände.“

S. 44, „Ein Hoffnungsschimmer“, **Monster:** Die Aufzählung sollte lauten: „Ariad. Lord Merick Farrow. Spling. Serena oder Raythen. Zombies. 4 offene Gruppen.“

S. 44, „Ein Hoffnungsschimmer“, **Aufbau, vierter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Nehmt je einen roten, blauen, grünen und weißen Aufgabenmarker und platziert je einen davon offen auf jeder Monsterkarte der offenen Monstergruppen.“

S. 44, „Ein Hoffnungsschimmer“, **Magische Zeichen, dritter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Falls keine Aufgabenmarker mehr auf dem Spielplan liegen, legt der Overlord zum Ende jedes eigenen Zuges einen Erschöpfungsmarker in seinen Spielbereich.“

## LABYRINTH DES VERDERBENS HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zur *Labyrinth des Verderbens* Erweiterung.

### ALLGEMEINE REGELN

*F: Was geschieht, wenn der Held mit dem Sonnenstein niedergestreckt wird und niemand den Stein, bis zum Ende der Szene, aufnimmt?*

A: Der Held erhält den Sonnenstein zurück.

*F: Wenn ein Held aus einer Grube klettert, kann seine Figur dann auf die gegenüberliegende Seite einer Höhenlinie gestellt werden?*

A: Nein.

### OVERLORDKARTEN

*F: Wenn der Overlord „Auge um Auge“ spielt und der Held die ♣ nicht erleiden kann oder will, wie bestimmt der Held, wie viel Schaden er erleidet?*

A: Der angreifende Held addiert alle ♥, inklusive der, die er durch ♣ erhalten hat. Dann würfelt er seine Verteidigungswürfel und entfernt für jedes gewürfelte ♥ ein ♥, den übrigen ♥ erleidet der Held. Keinerlei andere Effekte (wie etwa Zustände) betreffen den Helden.

### HELDENBÖGEN

*F: Kann Logan Lashley seine Heldenfähigkeit auch dann benutzen, wenn der ausgeführte Angriff ein Fehlschlag war?*

A: Ja.

### KLASSENKARTEN

*F: Wenn der Schwarzmagier „Pestwolke“ einsetzt, werden dann die Monster, die durch die Karte gezeißelt wurden auch zum Ziel des Angriffs, der durch die Karte ausgelöst wird?*

A: Ja.

*F: Kann der Schwarzmagier als Ziel der ♣ Fähigkeit von „Geißel der Schwäche“ auch das Ziel des Angriffs selbst wählen?*

A: Ja.

*F: Wenn der Tierbändiger den besonderen Angriff des Wolfes durch die Karte „Schattenjäger“ ausführt, gilt dies dann als Aktivierung des Wolfes für diese Runde?*

A: Nein.

### QUEST-HANDBUCH

*F: Was geschieht in Szene zwei von „Ganovenehre“, wenn Raythen der Verbündete ist und einen grünen Aufgabenmarker aufdeckt?*

A: Der zu Raythen nächste Held zieht und behält die Suchkarte.

*F: Wird „Ein Hoffnungsschimmer“ mit vier Helden und einem Verbündeten gespielt, wo wird der Verbündete dann während des Aufbaus aufgestellt?*

A: Der Verbündete wird auf das nächste leere Feld jenseits der Tür gestellt.

## DIE TROLLSÜMPFE

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur *Die Trollsümpfe* Erweiterung.



### ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zur *Die Trollsümpfe* Erweiterung.

### SPIELREGEL

**Seite 5, „Geheimkammern erkunden“:** Füge hinzu: „Ein Held kann eine Geheimkammer nicht erkunden, wenn bereits eine Geheimkammerkarte im Spiel ist.“

**Seite 7, „Aktspezifische Abenteurerkarten“:** Dieser Abschnitt sollte lauten: Einige Gerüchtekarten sind auf bestimmte Akte eingeschränkt. Dies erkennt man an dem Symbol für den Akt in der linken oberen Ecke. Der Overlord kann Gerüchtekarten nur in dem für die jeweilige Karte vorgesehenen Akt ausspielen.

Beim Wechsel zu Akt II muss der Overlord alle Gerüchtekarten mit der Akt I Einschränkung ablegen. Jede Gerüchtekarte im Spiel, die das Akt I Symbol trägt, wird ebenso abgelegt. Der Overlord darf keine neuen Karten als Ersatz für die abgelegten Karten ziehen.

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zur *Die Trollsümpfe* Erweiterung.

### KLASSENKARTEN

*F: Kann der Prophet „Heilende Erleuchtung“ einsetzen, um einem niedergestreckten Helden den Erleuchtungsmarker zu geben?*

A: Nein.

*F: Erhält der Fallensteller durch „Falle stellen“ +1 ♥ pro benachbartem Fallenmarker, solange er angreift?*

A: Nein. Er erhält immer nur +1 ♥, selbst wenn er beim Angriff benachbart zu mehreren Fallenmarkern ist.

### OVERLORDKARTEN

*F: Wenn ein Held unter dem Einfluss von „Dunkler Wirt“ steht, gilt er dann für den gesamten Overlordzug als Monster?*

A: Nein. Dieser Held gilt nur während der Ausführung der Bewegungs- und Angriffsaktion durch den Overlord als Monster. Vor und nach diesen Aktionen gilt er weiterhin als Held.

*F: Wenn ein Held unter dem Einfluss von „Dunkler Wirt“ steht, kann der Overlord dann „Rennen“ oder „Wutausbruch“ auf ihn spielen?*

A: Nein. „Rennen“ und „Wutausbruch“ werden während der Aktivierung eines Monsters gespielt. Obwohl der Overlord durch „Dunkler Wirt“ eine Bewegungs- und eine Angriffsaktion mit dem Helden erhält, handelt es sich nicht um die Aktivierung einer Monstergruppe.

# SCHATTEN VON NEREKHALL

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur *Schatten von Nerekhall* Erweiterung.



## ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zur *Schatten von Nerekhall* Erweiterung.

## QUEST-HANDBUCH

Seite 12, „Bürgerkrieg“, Spielplan:

Beim Auslegen der Such- und Personenmarker, sollte je einer der Marker, wie unten abgebildet auf Spielplanteil 61A gelegt werden.



Seite 35, „Erhebt euch, meine Freunde“, Spielplan: Der „Steinige Pfad“ ist Spielplanteil 20A und nicht 6A.

## KLASSENKARTEN

Beschwörer, „Spiegelbild“: Der Text dieser Karte sollte lauten: „Benutze diese Karte in deinem Zug, um so viele  zu erleiden, wie Trugbilder auf dem Spielplan sind.“

Schattenwandler, „Schattenseele“: Der erste Satz sollte lauten: „Die Schattenseele kann Felder mit Terrain oder Figuren besetzen.“

Plänkler, „Unerbittlich“: Der Text sollte lauten: „Erschöpfe diese Karte nach einem eigenen Angriff mit einer Nahkampfwaffe mit 1 Handsymbol. Führe einen weiteren Angriff mit einer anderen Nahkampfwaffe mit 1 Handsymbol gegen eines der vom vorigen Angriff betroffenen Monster aus.“

## OVERLORDKARTEN

Vielseitigkeit: Der Kartentext sollte lauten: „Spiele diese Karte wenn ein Monster angegriffen wurde aber nach allen Würfelwürfen.“

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zur *Schatten von Nerekhall* Erweiterung.

## SPIELREGELN

F: Welche Karten werden zum Reisen benutzt, wenn die Spieler in einer *Schatten von Nerekhall* Kampagne ein Abenteuer von einer Abenteuerkarte ausgewählt haben?

A: Es werden Reiseereigniskarten benutzt.

## KLASSENKARTEN

F: Kann der Plänkler „Doppelhieb“ auch bei einem Fernkampfangriff einsetzen, solange er 2 Nahkampfwaffen ausgerüstet hat (z. B. durch die Suchkarte „Feuerkrug“)?

A: Nein.

F: Wann genau stellt der Schattenwandler die Schattenseele auf den Spielplan, wenn er „Seelenverwandt“ einsetzt.

A: Die Schattenseele wird platziert, nachdem alle nötigen Kampfschritte abgehandelt wurden, um festzustellen ob es sich bei dem Angriff um einen Fehlschlag handelt. Üblicherweise ist das schon nach der Überprüfung der Reichweite gegeben, kann aber auch noch vom Einsatz von  Fähigkeiten abhängen (wie etwa die „Schatten“ Fähigkeit des Elite Schattendrachens).

F: Was geschieht wenn der Schattenwandler, solange die Schattenseele sich noch auf dem Spielplan befindet, eine Fertigkeit einsetzt, die ihn die Schattenseele auf den Spielplan legen lässt.

A: Die Schattenseele wird vom Spielplan entfernt und an der neuen Stelle auf den Spielplan gelegt.



## SCHLOSS RABENFELS

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zur *Schloss Rabenfels* Erweiterung.



### ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zur *Schloss Rabenfels* Erweiterung.

### HELDENBÖGEN

**Thaiden Nebelspitze:** Thaidens Heldenfähigkeit sollte lauten: „Nach jedem eigenen Angriffswurf kannst du den Angriff für nichtig erklären und stattdessen nach einem Suchmarker innerhalb von 3 Feldern zu dir suchen.“

### QUEST-HANDBUCH

S. 16, „Der Herr des Hauses“, **Belohnungen, dritter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Wenn Skarn in dieser Szene nicht bewusstlos war, erhält der Overlord die Overlordkarte „Endlose Vorräte“.“

S. 18, „Herzengangelegenheit“, **Verstärkung, zweiter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Wenn am Ende eines Overlordzuges Skarn nicht auf dem Spielplan und mind. 1 Elite-Monster im Keller ist, kann ...“

S. 22, „Tief unterm Schloss“, **Siegbedingungen, erster Absatz:** Ersetze: „... b) Skarn den Spielplan verlässt und der Overlord keinen Aufgabenmarker vor sich liegen hat ...“, durch, „... b) Skarn den Spielplan verlässt und der Overlord keinen blauen Aufgabenmarker vor sich liegen hat ...“



## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zur *Schloss Rabenfels* Erweiterung.

### OVERLORDKARTEN

*F: Wenn der Overlord „Ruf der Raben“ einsetzt, kann er dann den Rabenschwarm wählen, um den ♥ zu erleiden und ihn anschließend wieder auf ein benachbartes Feld zu legen?*

A: Nein.

## KOOPERATIVE ABENTEUER

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zu den *Kooperativen Abenteuer* Erweiterungen.



### ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zu den *Kooperativen Abenteuer* Erweiterungen.

**Vergessene Seelen, Erkundungskarte, „Das Ende des Tunnels“, zweiter Absatz:** Der Text sollte lauten: „Wenn er benachbart zur Tür und einem anderen Helden steht, kann ein Held als Aktion eine ☠- oder ☞-Probe ablegen.“

**Zorn der Natur, Erkundungskarte, „Die Hütte der Verlorenen“, erster Absatz:** Füge hinzu: „Jedes von Zaldara besetzte Feld ist ein Ausgangsfeld.“

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zu den *Kooperativen Abenteuer* Erweiterungen.

*F: Welche Effekte oder Regeln betreffen oder Zielen auf Vertraute?*

A: Vertraute gelten nur für Aktivierungskarten als Helden. Wenn der Text einer Gefahren- oder Erkundungskarte oder die Regeln des kooperativen Abenteuers sowie der Szenenleitfaden sich auf Helden oder Heldenfiguren beziehen, so beziehen sie sich ausschließlich auf Helden (mit einem Heldenbogen) und nicht auf Vertraute.

*F: Können Monster die belebten Steine des Geomanten angreifen obwohl es sich nicht um Vertraute handelt?*

A: Wenn es darum geht, die Ziele einer Aktivierungskarte zu bestimmen, werden belebte Steine wie Helden behandelt.

*F: Ist Desmonds ursprünglicher Verteidigungswürfel in „Zorn der Natur“ schwarz oder grau?*

A: Sein ursprünglicher Verteidigungswürfel ist grau.

## HAUPTMANN-SETS

Der nachfolgende Teil enthält Errata und häufig gestellte Fragen zu den Hauptmann-Sets.



### ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zu den Hauptmann-Sets.

### ANFÜHRERKARTEN

Tristayne Olliven, Akt II: Angriffsart sollte Fernkampf, nicht Nahkampf, sein.

Bol'Goreth, Akt II: Die  $\blacklozenge$  Fähigkeit sollte lauten:  $\blacklozenge$  +2  $\heartsuit$

### HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zu den Hauptmann-Sets.

### BEDROHUNGSMARKER

F: Ist die Anzahl der Bedrohungsmarker durch den Vorrat beschränkt?

A: Nein.

### HANDLUNGSKARTEN

F: Können Handlungskarten Verbündete, Vertraute oder andere Figuren, die als Helden behandelt werden, zum Ziel haben?

A: Nein.

### ANFÜHRER

F: Benutzen Anführer die Merkmale ihrer offenen Monstergruppe?

A: Ja.



## HELDEN- UND MONSTER-SETS

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und häufig gestellte Fragen zu den Helden- und Monster-Sets.



### ERRATA

Der nachfolgende Abschnitt enthält Errata und Klarstellungen zu den Helden- und Monster-Sets.

### MONSTERKARTEN

Krone des Schicksals, „Riese“ Monsterkarte: Die „Rundumschlag“-Fähigkeit erfordert ein  $\blacklozenge$  statt eines  $\blacklozenge$ .

Krone des Schicksals, „Riese“ Monsterkarte, und Prophezeiung eines neuen Anfangs, „Troll“ Karte: Der Text der „Rundumschlag“ Fähigkeit sollte lauten: „... dieser Angriff betrifft alle anderen Figuren, die ...“

### SPIELREGELN

Krone des Schicksals, „Feurige Ernte“, Gier ist etwas Schändliches: Der Zweite Absatz sollte lauten: „Hat er 4 Aufgabenmarker vor sich liegen, kann Mughin über den Eingang oder Ausgang den Spielplan verlassen.“

### HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen zu den Helden- und Monster-Sets.

### MONSTERKARTEN

F: Wenn das Chaosbiest seine „Verwandlung“ Fähigkeit einsetzt, erhält es dann auch die zusätzlichen Würfel, die die gewählte Figur durch Fertigkeiten oder Fähigkeiten erhält?

A: Die Fähigkeit „Verwandlung“ nutzt nur die Würfel, die auf der Karte der Figur oder Waffe aufgedruckt sind. Sämtliche Effekte, die die Zahl und Art der Angriffswürfel der Figur modifizieren haben keine Auswirkung auf den Angriffswurf des Chaosbiest.

F: Wenn der Unterweltdrache durch die Fähigkeit „Furcht einflößen“ Figuren bewegt, müssen diese dann in gerader Linie bewegt werden und wer entscheidet wohin sie sich bewegen?

A: Der Overlord als aktiver Spieler entscheidet wohin sie sich bewegen. Die Bewegung muss mit jedem Feld den Abstand zum Unterweltdrachen vergrößern. Eine gerade Linie ist nicht zwingend erforderlich.

## SPIELPLANTEILE

Der nachfolgende Abschnitt enthält eine Liste der Spielplanteilnummerierungen der einzelnen Erweiterungen:

*Descent: Reisen ins Dunkle*

*Zweite Edition:*

1 - 30

*Höhle des Lindwurms:*

31 - 35, S1

*Labyrinth des Verderbens:*

36 - 43

*Die Trollsümpfe:*

43 - 49, S2

*Schatten von Nerekhall:*

50 - 69

*Schloss Rabenfels:*

70 - 77

*Nebel von Bilehall:*

78 - 87



## ERWEITERUNGSSYMBOLLE



HÖHLE DES  
LINDWURMS



VERGESSENE  
SEELN



DIE WÄCHTER  
VON DEEPHALL



LABYRINTH  
DES VERDERBENS



ZORN  
DER NATUR



PROPHEZEIUNG EINES  
NEUEN ANFANGS



DIE  
TROLLSÜMPFE



DUNKLE  
ELEMENTE



ERWACHEN  
DER WILDNIS



SCHATTEN VON  
NEREKHALL



SCHWUR DER  
VERBANNTEN



KONTRAKT DER  
UNBESIEGTEN



SCHLOSS  
RABENFELS



KRONE  
DES SCHICKSALS



KREUZZUG DER  
VERGESSENEN