

DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

SCHATTEN VON NEREKHALL

SPIELREGELN UND
QUEST-HANDBUCH

SPIELMATERIAL

16 PLASTIKFIGUREN



(4 Helden, 12 Monster)

2 WÜRFEL



46 SPIELPLANTEILE



45 KLASSENKARTEN



21 MARKTKARTEN



4 HELDENBÖGEN



9 KORRUMPIERTEN-KARTEN



4 ZUSTANDSKARTEN



3 RELIKTKARTEN



8 MONSTERKARTEN



8 HAUPTMANNKARTEN



2 LIEDMARKER



4 TRUGBILDMARKER



12 OVERLORDKARTEN



10 STADTEREIGNISKARTEN



3 EINFLUSSMARKER



1 SCHATTENSEELEN-
VERTAUTENMARKER



4 FALLGITTERMARKER



(mit 4 Plastikfüßen)

4 HAUPTMANNMARKER



6 AUFGABENMARKER



5 ZUSTANDS-
MARKER



4 HELDEN-
MARKER



DESCENT[™]

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

SCHATTEN VON NEREKHALL

Dereinst war Nerekhall der Quell schrecklichen Unheils und nun droht Vergeltung. Die Herren von Daqan beobachten die Stadt mit Argusaugen, stets bereit im Notfall zuzuschlagen; trotz aller Beteuerungen des Rates von Nerekhall, dass die Bannung des Bösen vollzogen sei. Und tatsächlich regen sich in Nerekhalls dunklen Gassen und Ecken düstere Kräfte und rüsten sich für den Tag, da Nerekhall, die Baronien, ja, ganz Terrinoth vor ihnen erzittern mag.

Schatten von Nerekhall ist eine Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*, die mit einer neuen Kampagne aufwartet. Außerdem enthält sie neue Helden, Monster, Klassen und Vieles mehr.

DAS SPIEL MIT DIESER ERWEITERUNG

In diesem Abschnitt erfahrt ihr, wie ihr die Erweiterung *Schatten von Nerekhall* in *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* einbauen könnt.

Einigt euch vor jeder Partie, welche Erweiterungen benutzt werden sollen. Wenn diese Erweiterung benutzt wird, verwendet ihr sämtliches Material aus *Schatten von Nerekhall*, es sei denn, es steht irgendwo ausdrücklich anders. Wenn ihr mit *Schatten von Nerekhall* spielt, stehen euch also die neuen Helden, Klassen, Gegenstände, Monster und Overlordkarten zur Verfügung. Dazu fügt ihr einfach die einzelnen Karten, Marker, etc. den entsprechenden Karten, Markern, etc. aus dem Grundspiel hinzu (siehe „Spielvorbereitung mit dieser Erweiterung“ rechts).

Die neuen Hauptmann-, Relikt und Korruptierten-Karten aus *Schatten von Nerekhall* verwendet ihr nur, wenn ein Abenteuer dieser Erweiterung es euch vorgibt.

Natürlich könnt ihr auch mit mehreren Erweiterungen gleichzeitig spielen. Dann mischt ihr z. B. die Marktkarten dieser Erweiterung und die Marktkarten der anderen Erweiterungen zu denen des Grundspiels.

Die Erweiterung *Schatten von Nerekhall* enthält eine neue Kampagne, die ihr statt der Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel spielen könnt. Bevor eine Kampagne beginnt, müssen sich alle Spieler darauf einigen, welche Kampagne und mit welchen Erweiterungen gespielt wird. Sämtliches Material der gewählten Erweiterungen steht während der gesamten Kampagne zur Verfügung.

SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Vor der ersten Partie mit dieser Erweiterung solltet ihr alle Marker und Spielplanteile vorsichtig aus den Stanzbögen lösen. Anschließend sind noch folgende Vorbereitungen nötig:

- 1. Neue Karten hinzufügen:** Alle Marktkarten werden in die entsprechenden Stapel aus dem Grundspiel gemischt. Die neuen Klassen-, Zustands-, Overlord- und Monsterkarten werden ebenfalls bereitgelegt. Für diese Karten gelten dieselben Regeln wie für Ihre Pendants aus dem Grundspiel.
Hinweis: In dieser Erweiterung werden Stadtereigniskarten verwendet, die die Reiseereigniskarten des Grundspiels und anderer Erweiterungen ersetzen. Mischt die Stadtereigniskarten mit allen Stadtereigniskarten anderer Erweiterungen zusammen. Reiseereigniskarten werden nicht dazu gemischt.
- 2. Kampagnenkarten bereitlegen:** Die Hauptmann-, Relikt- und Korruptierten-Karten werden beiseitegelegt. Sie werden nur in der Kampagne „Schatten von Nerekhall“ verwendet.
- 3. Restliches Material hinzufügen:** Die grünen Machtwürfel, die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG

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



NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

Sämtliche folgenden Regeln gelten immer, wenn ihr *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* mit der Erweiterung *Schatten von Nerekhall* spielt.

GRÜNE MACHTWÜRFEL

Für die grünen Machtwürfel gelten dieselben Regeln wie für die gelben und roten Machtwürfel. Einige Waffen und Fähigkeiten lassen Spieler diese neuen Würfel werfen.

ABENTEUER

Diese Erweiterung enthält 19 neue Abenteuer, die im Abenteuerteil am Ende dieses Regelhefts beschrieben sind. In Schritt 1 der allgemeinen Vorbereitungen stehen diese Abenteuer jetzt zur Auswahl. Die Abenteuer haben entweder 1 oder 2 Szenen und können in einer Kampagne hintereinander gespielt werden (siehe Regeln für die Kampagne „Schatten von Nerekhall“ auf Seite 5).

NEUE HELDENKLASSEN

Diese Erweiterung enthält 4 neue Heldenklassen (eine für jeden Archetypen): den Barden (Heiler), den Plänkler (Krieger), den Beschwörer (Magier) und den Schattenwandler (Kundschafter). Diese Klassen stehen ab sofort bei der Spielvorbereitung zur Verfügung.

LIEDMARKER

Die Klasse des Barden hat mehrere Fertigkeiten, die Liedmarker verwenden. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Barde wählt, legt er die Liedmarker als Vorrat bereit.

Es gibt zwei verschiedene Liedmarker: einen Melodiemarkers und einen Akkordmarker. Während des Spiels liegen diese Marker entweder vor dem Bardenspieler oder auf einer seiner Klassenkarten. Jedes Mal, wenn ein Effekt den Barden einen Liedmarker legen lässt, nimmt er den Melodiemarkers oder den Akkordmarker von seinem gegenwärtigen Ort und legt ihn entsprechend zu dem Effekt ab. Jeder Liedmarker kann immer nur auf je einer Klassenkarte liegen.

Viele Klassenkarten des Barden haben Effekte, die aktiv sind, wenn ein Liedmarker auf der Karte liegt. Auf den Karten sind die gleichen Symbole wie auf den Liedmarkern: Melodie (♫) oder Akkord (♯). Wenn ein Liedmarker auf einer Klassenkarte mit passendem Liedeffekt liegt (**und nur dann**), ist der entsprechende Effekt wie auf der Karte beschrieben aktiv. Wird ein Barde niedergestreckt, bleiben die Liedmarker, wo sie sind, doch sind sie und ihre entsprechenden Liedeffekte **nicht aktiv**. Am Ende einer Szene nimmt der Barde alle Liedmarker und legt sie wieder vor sich ab.

DIE SCHATTENSEELE

Schattenwandler haben mehrere Fertigkeiten, mit denen sie einen Vertrauten namens Schattenseele rufen und befehlen können. Für diesen Vertrauten gelten alle Regeln für Vertraute (siehe „Vertraute“ auf Seite 17 des Regelhefts des Grundspiels) mit Ausnahmen, die auf der Karte „Schattenseele“ beschrieben sind.



Melodiemarkers



Akkordmarker



TRUGBILDMARKER

Die Klasse der Beschwörer hat mehrere Fertigkeiten, die Trugbildmarker verwenden. Diese Marker werden nur von dieser Klasse verwendet. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Beschwörer wählt, legt er die Trugbildmarker als Vorrat bereit.



Jedes Mal, wenn ein Effekt den Beschwörer einen Trugbildmarker legen lässt, legt sein Spieler einen solchen Marker entsprechend zum Effekt auf den Spielplan. Jeder Trugbildmarker gilt als Heldenfigur mit den Attributswerten des Beschwörers und wirft 1 grauen Verteidigungswürfel.

Sobald ein Trugbild **♥** oder **♣** erleidet, wird es vom Spielplan genommen und der Beschwörer erleidet 1 **♥** und 1 **♣**. Zu beliebigen Zeitpunkten seines Zuges darf der Beschwörer Trugbilder vom Spielplan nehmen und zurück in seinen Vorrat legen. Es dürfen höchstens so viele Trugbilder gleichzeitig auf dem Spielplan sein, wie Trugbildmarker enthalten sind (also 4).

OVERLORDKARTEN

Unter den neuen Overlordkarten sind 7 Karten für die neue Overlordklasse Schattenmagier. Für diese Klasse gelten dieselben Regeln wie für die Klassen aus dem Grundspiel. Ebenso gibt es 5 neue Overlordkarten für alle Klassen.

HÖHENUNTERSCHIED

Höhenunterschiede werden durch gestrichelte rote Linien entlang der Kante von Feldern dargestellt. Diese Linien, auch Höhenlinien genannt, blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie.



Benachbarte Felder, die durch eine Höhenlinie voneinander getrennt sind, gelten weiterhin als benachbart. Wenn eine Figur mit einem *Nahkampf*angriff auf eine Figur auf der anderen Seite einer Höhenlinie zielt, **wirft das Ziel des Angriffs auf der anderen Seite der Höhenlinie einen schwarzen Verteidigungswürfel mehr**. Wenn der Angriff weitreichend ist, erhält das Ziel diesen Verteidigungsbonus *nicht*.

Höhenlinien blockieren die Bewegung großer Monster. Wenn ein großes Monster aber seine Bewegung unterbricht oder beendet, kann die Figur so hingestellt werden, dass sie Höhenlinien überdeckt, solange alle von ihr besetzten Felder leer sind. So kann ein großes Monster zum Beispiel zwei benachbarte Felder besetzen, die durch eine Höhenlinie getrennt sind. Eine Figur mit der Fähigkeit „Fliegen“ kann sich ungehindert über Höhenlinien hinweg bewegen.

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

FALLGITTER

Diese Erweiterung bringt ein neues Element ins Spiel: FALLGITTER. Fallgitter werden wie Türen aufgebaut und sind im Abenteuerteil als graue Türen eingezeichnet. Fallgitter blockieren nur die Bewegung, aber nicht die Angriffe oder die Sichtlinie. Für die Wirkung von Fähigkeiten können Felder durch Fallgitter hindurch gezählt werden. Felder, die durch ein Fallgitter voneinander getrennt sind, **gelten als benachbart**.

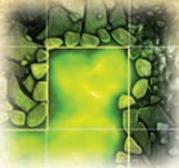


Eine Figur kann als Aktion ein benachbartes Fallgitter öffnen oder schließen. Dies gilt als Öffnen oder Schließen einer Tür.



GEFAHRENFELDER

Felder mit gelber Umrandung sind Gefahrenfelder. Für Gefahrenfelder gelten dieselben Regeln wie für Lavafelder (siehe Seite 18 des Grundspielregelhefts). Alle Effekte und Fähigkeiten, die sich auf Lavafelder beziehen, beziehen sich auch auf Gefahrenfelder und umgekehrt.



REGELN FÜR DIE KAMPAGNE „SCHATTEN VON NEREKHALL“

Diese Erweiterung bringt eine neue Kampagne für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*: „Schatten von Nerekhall“. Für diese Kampagne gelten weitgehend dieselben Regeln wie für die Kampagne „Die Schattenrune“ aus dem Grundspiel. Im Folgenden werden die Regeln beschrieben, die von den Kampagnenregeln des Grundspiels (S. 19-22 des Regelhefts des Grundspiels) abweichen.

REISE

Die Kampagne „Schatten von Nerekhall“ hat ihre eigene Landkarte. Sie befindet sich auf der letzten Seite dieses Regelhefts. In dieser Kampagne **beginnen die Helden den Reiseschritt immer im Gasthaus Zum Eisenziegel** und folgen dann den aufgezeichneten Wegen zum Ort ihres nächsten Abenteuers.



STADTEREIGNIS-
KARTE

Es werden **keine** Reiseereigniskarten verwendet, sondern stattdessen Stadtereigniskarten. Für Stadtereigniskarten gelten dieselben Regeln wie für Reiseereigniskarten. Für jedes Reisesymbol, an dem die Helden anhalten, zieht der Overlord eine Stadtereigniskarte und wendet den Effekt des entsprechenden Symbols an.

ABENTEUER AUSSUCHEN

In einer Kampagne „Schatten von Nerekhall“ spielt ihr 9 Abenteurer. Die Kampagne beginnt mit dem Auftakt-Abenteurer „Eine Demonstration“. Es gilt als Akt-I-Abenteurer. Alle weiteren Abenteurer werden anhand des Kampagnenbogens auf Seite 10 dieses Regelhefts ausgewählt. Ihr könnt den Kampagnenbogen kopieren oder ihn als PDF herunterladen und ausdrucken (www.hds-fantasy.de).

AKT I

In Akt I kann jedes noch nicht gespielte Akt-I-Abenteurer als nächstes Abenteurer gewählt werden. Nach jedem Akt-I-Abenteurer sucht der Gewinner das nächste Abenteurer aus.

Nach drei Akt-I-Abenteuern (den Auftakt nicht mitgezählt) folgt (nach der üblichen Kampagnenphase) das Intermezzo.

INTERMEZZO

Das Intermezzo ist ein Abenteurer, das den Übergang der Kampagne von Akt I zu Akt II markiert. Es gibt zwei verschiedene Intermezzos. Wenn die Helden **mindestens zwei** Akt-I-Abenteurer gewonnen haben (den Auftakt nicht mitgezählt), wird das Abenteurer „Der wahre Feind“ als Intermezzo gespielt. Wenn der Overlord **mindestens zwei** Akt-I-Abenteurer gewonnen hat (den Auftakt nicht mitgezählt), wird das Abenteurer „Verräter in unserer Mitte“ als Intermezzo gespielt. Das Intermezzo gilt als Akt-I-Abenteurer. Alles Weitere zu den Intermezzos findet ihr auf den entsprechenden Seiten im Abenteuerteil dieses Regelhefts.

AKT-II-ABENTEUER AUSWÄHLEN



Sagen wir, die Helden haben gerade das Intermezzo gewonnen und dürfen also das nächste Akt-II-Abenteurer aussuchen. Sie folgen den Pfeilen vom Akt-II-Symbol und sehen, dass sie entweder „Überfalliges Ableben“ oder „Erhebt euch, meine Freunde“ als nächstes Abenteurer aussuchen können.

Sie entscheiden sich für „Überfalliges Ableben“. Der Gewinner dieses Abenteurers kann entweder „Ins Dunkel“ oder „Massenpanik“ als nächstes Abenteurer aussuchen. Diese beiden Abenteurer stehen zur Auswahl, weil sie durch Pfeile mit dem gerade gespielten Abenteurer verbunden sind.

AKT II

Nachdem ihr das Intermezzo abgeschlossen habt, geht die Kampagne zu Akt II über. Führt dazu alle Akt II Schritte auf Seite 22 des Regelhefts des Grundspiels durch.

In Akt II der Kampagne „Schatten von Nerekhall“ gelten bestimmte Regeln für das Aussuchen des jeweils nächsten Abenteurers. Nachdem ihr alle Schritte unter „Akt II“ auf Seite 22 des Regelhefts des Grundspiels ausgeführt habt, wählt der Gewinner des Intermezzos entweder „Überfalliges Ableben“ oder „Erhebt euch, meine Freunde“ als nächstes Abenteurer. Das wird durch die Pfeile zwischen den Abenteuern und dem Symbol für Akt II auf dem Kampagnenbogen angezeigt. Nach einem Akt-II-Abenteurer sucht der Gewinner eins der beiden darunter stehenden Abenteurer als nächstes Abenteurer aus. Es kann nur ein Abenteurer gewählt werden, das durch einen Pfeil mit dem vorigen verbunden ist.

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 Schlussabenteurer, dem Finale. Wie beim Intermezzo gibt es zwei verschiedene Finale. Wenn die Helden **mindestens zwei** Akt-II-Abenteurer gewonnen haben, wird das Abenteurer „Das Schwarze Reich“ als Finale gespielt. Wenn der Overlord **mindestens zwei** Akt-II-Abenteurer gewonnen hat, wird das Abenteurer „Der Untergang der Stadt“ als Finale gespielt. Das Finale gilt als Akt-II-Abenteurer.

EINFLUSSEFFEKTE

Einige Abenteuer dieser Erweiterung enthalten ein neues Element: **EINFLUSS**. Einflusseffekte gibt es nur in dieser Erweiterung und kommen nur in bestimmten Abenteuern vor. Zu Beginn einer „Schatten von Nerekhall“-Kampagne legt der Overlord die drei Einflussmarker bereit.

Ein Abenteuer kann bis zu 3 verschiedene Einflusseffekte haben. Die Einflusseffekte sind in der Einflusstabelle des Abenteuers aufgeführt. Zu jedem Einflusseffekt gibt es einen Einflussmarker mit demselben Symbol. Je nachdem, welcher Einflussmarker zu Beginn des Abenteuers gewählt wurde, gilt der Einflusseffekt mit demselben Symbol für dieses Abenteuer.

EINFLUSSMARKER

Während des Aufbaus einiger Szenen muss der Overlord einen Einflusseffekt wählen.

Dazu wählt er geheim einen Effekt aus der Einflusstabelle aus und legt den entsprechenden Einflussmarker verdeckt vor sich ab. Die übrigen Einflussmarker legt er beiseite. Die Helden dürfen nicht wissen, welchen Einflusseffekt er gewählt und welche er nicht gewählt hat.

In einigen Abenteuern wird der Overlord im Aufbauabschnitt angewiesen, einen zufälligen Einflussmarker verdeckt vor sich abzulegen. In diesen Abenteuern dürfen weder die Helden noch der Overlord wissen, welcher Einflussmarker vor dem Overlord liegt und welche beiseitegelegt wurden.

Wenn die Regeln eines Abenteuers den Overlord anweisen, seinen Einflusseffekt zu offenbaren, deckt er den Einflussmarker vor sich auf und führt den entsprechenden Effekt aus.



EINFLUSSTABELLE



KORRUMPIERTE

Diese Erweiterung bringt im Kampagnenspiel neue Gegenspieler für die Helden: **KORRUMPIERTE**. Im Verlauf der Kampagne hat der Overlord die Möglichkeit, von verschiedenen Charakteren, denen die Helden begegnen, Besitz zu ergreifen. Diese Korruptierten kommen durch einen neuen Monstertyp dieser Erweiterung ins Spiel: den Wechselbalg.

KORRUMPIERTE ERHALTEN

Der Overlord erhält Korruptierte als Belohnung, wenn er bestimmte Abenteuer gewinnt. Wenn der Overlord einen Korruptierten erhält, nimmt er die entsprechende Korruptierten-Karte und legt sie vor sich ab. Zwischen einzelnen Partien einer Kampagne sollte der Overlord diese Karte(n) getrennt aufbewahren, damit er stets weiß, welche Korruptierten er bereits erhalten hat.

KORRUMPIERTEN-KARTEN SPIELEN

Während der Abenteuer einer Kampagne „Schatten von Nerekhall“ kann der Overlord Korruptierten-Karten, die vor ihm liegen, spielen.

Um Korruptierten-Karten ausspielen zu können, **müssen** jedoch Wechselbälge im Abenteuer mitspielen.

Wenn ein Elite-Wechselbalg auf den Spielplan gestellt wird, kann der Overlord eine Korruptierten-Karte spielen und zur Erinnerung neben die Wechselbalg-Monsterkarte legen. Der Elite-Wechselbalg erhält zusätzlich zu seinen normalen Werten und Fähigkeiten sämtliche Effekte der Korruptierten-Karte. Der Overlord kann **nur eine** Korruptierten-Karte gleichzeitig im Spiel haben.

Wenn ein Elite-Wechselbalg mit einer Korruptierten-Karte während einer Szene nicht besiegt wird, legt der Overlord die Korruptierten-Karte am Ende der Szene wieder vor sich. Er kann sie in zukünftigen Szenen der Kampagne wieder spielen.

Wird ein Elite-Wechselbalg mit einer Korruptierten-Karte besiegt, legt der Overlord die Korruptierten-Karte zurück in die Schachtel. Er kann sie in dieser Kampagne nicht wieder spielen.

KORRUMPIERTEN-KARTEN IM DETAIL



KORRUMPIERTEN-KARTE

1. **Name:** Hier steht der Name des Korruptierten.
2. **Einsatzregeln:** Hier wird erklärt, wann die Karte gespielt werden kann.
3. **Regeln zu Fähigkeiten:** Hier werden die Fähigkeiten des Korruptierten näher erklärt.
4. **Atmosphärischer Text:** Hier wird die Geschichte des Korruptierten kurz umrissen.

ÜBER NEREKHALL

Selbst die gebildetsten Köpfe sind bisweilen nicht im Stande, der Versuchung verbotener Magie zu widerstehen. Auch in der Freien Stadt Nerekhall konnten zahlreiche Gelehrte nicht umhin, die Grenzen der mystischen Künste auszureizen – im vollen Wissen um die Gefahren solcher Praktiken. Vor dem Dämonenaufstand, angeführt vom mächtigen Magier Gargan Sinistrael, endeten die meisten dieser Experimente im katastrophalen Scheitern und dem Ableben der Beteiligten.

Doch was einst als lästiges Ärgernis galt, das meist in der Beseitigung der verstreuten Überreste törichter Novizen gipfelte, entwickelte sich schließlich zur grassierenden Gefahr in ganz Terrinoth. Sinistrael öffnete ein Tor zum Schwarzen Reich, einem der äußeren Kreise der Hölle. Scharen entsetzlicher Kreaturen ergossen sich aus diesen Portalen, und nur unter Aufbietung sämtlicher Kräfte konnten die Freien Städte und die Baronien diesem Wahnsinn ein Ende setzen.

Es dauerte Jahre, die Schäden der dämonischen Verheerung wieder zu tilgen, und nicht wenige Amtsträger in den Baronien machten ihrem Unmut über die Stadt, aus der das Böse kam, ungezügelt Luft. So griff langsam eine Idee um sich, wie eine Wiederholung des Unheils vereitelt werden könnte. Man schlug vor, die zerstörte Stadt völlig dem Erdboden gleichzumachen und die gesamte Gegend für alle Ewigkeit zu versiegeln. Trotz seiner brutalen Härte gewann dieser Vorschlag an Zustimmung. Mit einer Mehrheit von nur einer Stimme entschied der Rat der Dreizehn, dass Nerekhall verschont, wieder aufgebaut und sorgfältig beobachtet werden sollte.

Und obwohl die Stadt überlebte und ihr Verhalten über mehrere Dutzend Jahre äußerst vorbildlich war, werden nur wenige vergessen, was einst aus den dunklen Ecken und verdorbenen Geistern dieses verfluchten Ortes hervorkam.

Es sollte erwähnt werden, dass einige Quellen viel Wert darauf legen, zu betonen, dass Sinistraels Leiche nie gefunden wurde. Das mag zwar so sein, doch die Schlussfolgerung, der wahnsinnige Magier habe das Blutbad der Schlacht überstanden und dazu noch ein knappes Jahrhundert weitergelebt, ist schlichtweg absurd.

–Aurorius von Greyhaven, Überarbeitete Chronik, Band 4.

CREDITS

Autor der Erweiterung: Justin Kemppainen

Autor des Grundspiels *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition*: Adam Sadler und Corey Konieczka mit Daniel Lovat Clark

Texte: Samuel Bailey, Jonathan Bove, Daniel Lovat Clark und Nathan Hajek

Produktion: Jason Walden

Redaktion & Lektorat: Brendan Weiskotten mit Nikki Valens

Grafik-Design: Shaun Boyke, Christopher Hosch und Dallas Mehlhoff

Grafik-Design-Manager: Brian Schomburg

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Yoann Boissonnet, Simon Eckert, David

Griffith, David Kegg, Florian Stitz und Allison Theus

Artwork-Management: Andy Christensen

Oberste Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Produktionsleitung: Eric Knight

Leitender Spieleautor: Corey Konieczka

Leitender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Dawson Arthur, Michael Bernabo, Ian Birdsall, John Britton, Jes Brookes, Naye Brookes, Jacob Bolton, Jordan Bolton, Mark Burrows, Christian Busch, Daniel Cervantes, Alejandro Durán, Emeric Dwyer, Jason Glawe, Jennifer Glawe, Christopher Gustafsu, Trent Hammer, Daniel Hamrick, Justin Hoeger, Sarah Janssen, Mark Jones, Mark Larson, Andrew Liberko, Ming-Yee Li, Clarissa Lockrey, Luke Macalus, Darren Nakamura, Matt Newman, Ben Pletcher, David Puldon, Adam Sadler, Brady Sadler, Ryan Thompson, Victor Twu, Tom Wirth, Andrew Wylie.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Stephan Rothschuh

Lektorat: Linus Janßen, Yvonne Distelkämper

Korrektur: Heiko Eller

Grafische Bearbeitung & Layout: Marina Fahrenbach

Produktionsmanagement: Heiko Eller

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark* and Fantasy Flight Supply are TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are [®] of Fantasy Flight Publishing, Inc. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Diese Informationen sollten gut aufbewahrt werden. Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen abweichen. Hergestellt in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

Besucht uns im Internet
WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

