



DESCENT™

LEGENDEN DER FINSTERNIS

DER KRIEG DES VERRÄTERS
ERWEITERUNG

Die Baronie Forthyn steht bereits in Flammen. Um auch das restliche Terrinoth zu erobern, wendet die Drachenfürstin Levirax ihren Blick nun gen Süden. Marodierende Horden des Uthuk Y'llan ziehen quer durch das Land und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung. Der Rat der Barone ist gespalten, seit der dreizehnte Baron, Waiqar der Unsterbliche, zurückgekehrt ist.

Sechs furchtlose Helden, die durch Selbstlosigkeit, Pflichtgefühl und Zufall in den Konflikt hineingezogen wurden, begleiten einen Flüchtlingstreck aus Forthyn in das vermeintlich sichere Archaut, zum Sitz des Rats der Barone. Aber solange Terrinoth gespalten bleibt, können die Mauern der Zitadelle kaum Schutz bieten.

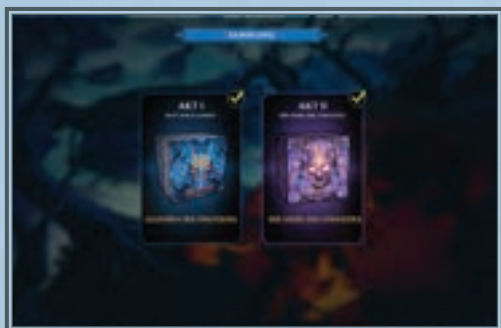
◆ ÜBERBLICK ◆

Der Krieg des Verräters ist eine Erweiterung für **Descent: Legenden der Finsternis**, welche die Geschichte des ersten Akts, **Blut und Flammen**, fortführt. In dieser neuen Reihe von dynamischen Abenteuern müsst ihr die gespaltenen Reiche von Terrinoth im Kampf gegen zahlreiche Bedrohungen vereinen.

Blut und Flammen war erst der Anfang eurer Legende. Eure Entscheidungen, Erfolge und Niederlagen werden auch in Zukunft das Schicksal von ganz Terrinoth mitbestimmen. Beim Wiederaufbau der Zitadelle werdet ihr Beziehungen zu neuen Verbündeten, Partnern und Rivalen knüpfen, um euch auf ungewisse Zeiten vorzubereiten.

+ VOR DEM SPIEL +

Bevor ihr das erste Abenteuer von **Der Krieg des Verräters** spielt, aktualisiert eure App und aktiviert die Erweiterung in der Sammlung. Die neuen Figuren, Marker und Geländeteile werden durch Anweisungen der App oder Kartenfähigkeiten in eure Abenteuer integriert. Je weiter ihr die Kampagne spielt, desto mehr neue Karten werden freigeschaltet und eurem Gruppeninventar hinzugefügt.



Sammlung in der App

◆ ERWEITERUNGSSYMBOL ◆

Alle Karten und Spielplanteile dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von **Der Krieg des Verräters** gekennzeichnet, um sich von gleichartigen Komponenten aus anderen **Descent**-Produkten zu unterscheiden.



— MIT DEM NEUEN AKT BEGINNEN —

Der Krieg des Verräters ist die Fortsetzung der Kampagne. Ladet einen Spielstand, mit dem ihr **Blut und Flammen** abgeschlossen habt, und wählt das Ereignis „Reise nach Archaut“ in Frostgate.



Dieses Ereignis startet den neuen Akt.

Wenn ihr eine ganz neue Kampagne startet, könnt ihr in der App auswählen, ob ihr mit Akt 1, **Blut und Flammen**, oder mit Akt 2, **Der Krieg des Verräters**, beginnen wollt. Im letzteren Fall gibt es eine kurze Zwischensequenz, welche die Ereignisse von Akt 1 nacherzählt.

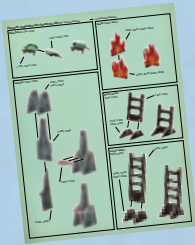
— GELÄNDE ZUSAMMENBAUEN —

Bevor ihr zum ersten Mal mit der Erweiterung spielt, solltet ihr die Bauanleitung zur Hand nehmen und alle neuen Geländeteile zusammenbauen.

◆ INHALTSVERZEICHNIS ◆

- Spielkomponenten 3
- Die Helden 4
- Regeln der Erweiterung 6
 - » Begleiter 6
 - » Belastet (Zustand) 7
 - » Besiegt (Schlüsselwort) 7
 - » Geblendet (Statusseffekt) 7
 - » Gelände 7
 - » Heldenkarten 8
 - » Kampfstil (Schlüsselwort) 9
 - » Legenden 9
 - » Maschinen 9
 - » Resistenzen 9
 - » Stapeln (Schlüsselwort) 9
 - » Umbra-Marker 10
 - » Verborgenen (Zustand) 10
- Häufig gestellte Fragen 10
- Kurzübersicht 12

SPIELKOMPONENTEN



1 Bauanleitung



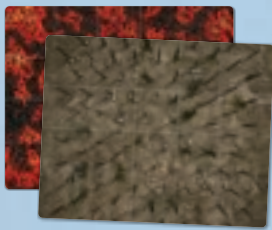
3 Spielplanteile



26 Figuren aus Kunststoff
(1 Begleiter, 19 Gegner,
6 Helden) sowie 1 Sockel



34 Geländeteile



2 Unterlagen



6 Heldenkarten



24 Fertigkeitkarten
und 1 Begleiterkarte



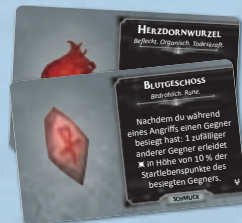
18 Legendenkarten



27 Waffenkarten



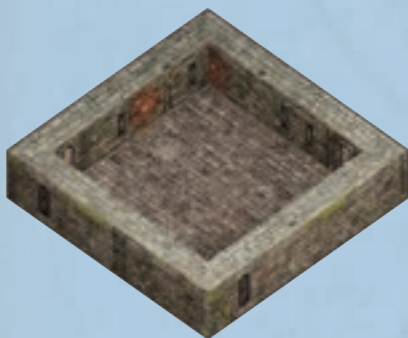
9 Rüstungskarten



8 Schmuckkarten



12 Verbrauchskarten



1 Spielplan-
Schachteleinsatz
(Plattform/Gewölbe)



60 Zustandsmarker
(20 Verborgen, 20 Belastet,
4 Fokussiert, 4 Infiziert,
4 Vorbereitet, 4 Gebrand-
markt und 4 Verängstigt)



3 Umbr-
Marker



21 Erschöpfungsmarker,
2 Erkundungs-/
Sichtungsmarker

DER DRACHE

Der Drache ist einzigartig und braucht daher keinen ID-Marker, um sich von anderen Figuren zu unterscheiden. In der App sind Gegner ohne ID-Marker mit einem neuartigen weißen Rahmen gekennzeichnet.

NEUE HELDENFIGUREN

Der Krieg des Verräters enthält neue Figuren für alle sechs Helden mit ihren alternativen Waffen. Ihr dürft selbst entscheiden, ob ihr lieber die neue Figur oder die Figur aus Akt 1 verwenden wollt.

Zusätzlich gibt es jetzt eine eigene Figur für Syrus' treue Phönix-Begleiterin Indris. Damit kann sie sich unabhängig von Syrus über den Spielplan bewegen (siehe „Begleiter“ auf Seite 6).

◆ — DIE HELDEN — ◆

Die sechs Helden aus *Descent: Legenden der Finsternis* setzen ihre Reise fort, doch sie sind nicht mehr dieselben. Sie sind an ihren Abenteuern gewachsen und haben sich weiterentwickelt, was sich in ihren neuen Heldenkarten widerspiegelt. Alle sechs neuen Heldenkarten sind ab Beginn von Akt 2 verfügbar.

— BRYNN, DIE MENSCHEN-BARONIN —

Früher war Brynn eine Seneschallin der Zitadelle. Mit dem Tod ihrer Tante wurde ihr nicht nur ein hoher Adelstitel, sondern auch die Herrschaft über die Baronie Forthyn aufgebürdet. Dies geschah ausgerechnet zur dunkelsten Stunde Forthyns, als das Land von der Drachenfürstin Levirax und dem Uthuk Y'llan überrannt wurde.

Heute nutzt Brynn ihre militärische Expertise, um die Flüchtlinge aus Forthyn zu beschützen.

Brynn steht weiter für Führung von vorne, um ihre Freunde zu beschützen und ihre Feinde in Schach zu halten. Ihre neuen Fähigkeiten verwenden das Schlüsselwort **KAMPFSTIL**. Damit kann Brynn je nach verwendeter Waffe einen mächtigen neuen Effekt entfesseln. (Siehe „Kampfstil“ auf Seite 9.)



— FORTUNIS, DER HYRRLUX-SCHATTENTÄNZER —

Fortunis ist ein geläuterter Dieb, der dem niederträchtigen Schattenprinzen unterstand, bis er sich befreien konnte. Seitdem führt er ein Leben als Abenteurer an der Seite seiner Freunde. Doch es ist kein ungefährliches Leben, zumal Krieg, Zerstörung und dunkle Magie seine zurückgewonnene Freiheit bedrohen.

Fortunis muss auf seine kriminellen Talente zurückgreifen und sich neue Fähigkeiten aneignen, um sich und seine Freunde zu beschützen.

Was Heimlichkeit und Handstreichs betrifft, bleibt Fortunis unübertroffen. Die Schatten sind seine Verbündeten. Mit seinen neuen Fähigkeiten kann er Umbra-Marker auf dem Spielplan platzieren und bewegen. Diese kann er dann nutzen, um Gegnern zu entweichen, seinen Freunden zu helfen und aus dem Dunkeln heraus zuzuschlagen. (Siehe „Umbra-Marker“ auf Seite 10.)

— GALADEN, DER ELFEN-WALDLÄUFER —

Nach Monaten des unermüdlichen Suchens fand Galaden endlich den Namen des Dämons heraus, der seine Familie ermordet hatte: Baelziffar. Doch Baelziffar ist gefährlich und schwer zu fassen. Er steht in Verbindung mit den Uthuk-Horden, die das Land verwüsten, aber das ist nur ein winziger Teil seines jahrhundertelangen Plans.

Galaden ist ausgebildeter Jäger und Diplomat. Er wird sein ganzes Repertoire an Fähigkeiten brauchen, wenn er diesen tödlichsten aller Feinde zur Strecke bringen will.

Galaden zeichnet sich durch seine Anpassungsfähigkeit aus. Sein taktisches Gespür verleiht Freunden nützliche Zustände und Gegnern hinderliche Statureffekte. Es fällt ihm leicht, mit dem Statureffekt „Geblendet“ und dem Zustand „Verborgen“ gegnerische Angriffe zu kontrollieren und einzuschränken. (Siehe „Geblendet“ auf Seite 7 und „Verborgen“ auf Seite 10.)



—KEHLI, DIE ZWERGEN-KONSTRUKTEURIN—

Kehli war Mitglied in zwei Gilden, der Schmiedegilde und der Alchemistengilde, und aus beiden wurde sie verwiesen. Seitdem arbeitet sie umso energischer an ihrem wahren Meisterwerk: ihrer eigenen Heldensage. Kehli wusste schon immer, dass sie zu Höherem bestimmt war. Es tobt zwar ein Krieg, der ihre beiden Heimatländer verwüstet, aber von solchen Kleinigkeiten lässt sich eine Kehli Tiefenfeuer nicht den Wind aus den Segeln nehmen.

Mit ihrem Hammer, ihrer Armbrust und ihrer Kreativität besitzt sie alles nötige Werkzeug, um eine neue Zukunft aufzubauen.

Kehli hat ihre Trickkiste erweitert, um ihre Freunde noch besser zu unterstützen und ihren Feinden das Leben noch schwerer zu machen. Mit ihren neuen Fähigkeiten platziert sie verrückte Maschinen, die den Spielplan zu ihrer Spielwiese machen. (Siehe „Maschinen“ auf Seite 9.)



—SYRUS, DER MENSCHEN-ARKANIST—

Terrinoth steckt in der schlimmsten Krise seit achthundert Jahren und Syrus Indahlu fragt sich, ob er der Herausforderung gewachsen ist. Was die Welt jetzt braucht, ist ein zweiter Timmorran Lokander. Das war der legendäre Zauberer, der damals die Freien Völker aus der Ersten Finsternis führte, und dessen Vermächtnis bis heute weiterlebt. Aber wer, wenn nicht Syrus, kann in seine Fußstapfen treten?

Mit der Hilfe seiner Freunde und seiner Phönix-Begleiterin Indris perfektioniert Syrus seine Magie und eifert dem legendären Meister Timmorran nach.

Syrus' Macht über die Elemente ist gewachsen, genau wie seine Bindung zu seiner Phönix-Begleiterin. Indris kann sich jetzt unabhängig über den Spielplan bewegen und zusammen mit Syrus Erstaunliches vollbringen. (Siehe „Begleiter“ auf Seite 6.)



—VAERIX, DIE ZUKUNFT DER HALBDRACHEN—

Manche Narben verblassen nur langsam, und Vaerix' Wunden waren tief. Doch aller Schmerzen zum Trotz gelang es Vaerix, das Gehör anderer Halbdrachen zu finden, die bereit waren, eine neue Zukunft für ihr Volk zu suchen. Nun, da Vaerix das ungeahnte Potenzial der Worte der Schöpfung in sich entdeckt hat, ist diese Zukunft verheißungsvoller als je zuvor.

Die alte Welt liegt im Sterben, doch Vaerix besitzt die Weisheit und die Macht, eine neue Welt ins Leben zu rufen.

Vaerix ist es gelungen, die Worte der Schöpfung zu sprechen und ihre mächtige, urtümliche Drachenmagie zu entfesseln. Vaerix' neue Wort-Fertigkeiten sind effektiv, aber kostspielig, da sie nach dem Verwenden andere Karten belasten. (Siehe „Belastet“ auf Seite 7.)



REGELN DER ERWEITERUNG

Im Folgenden werden die Regeln für das Material aus dieser Erweiterung in alphabetischer Reihenfolge erklärt.

BEGLEITER

Ein **BEGLEITER** ist ein verbündeter Charakter, der euch auf euren Abenteuern zur Seite steht. Er wird von einem Helden kontrolliert und durch eine Figur und eine doppelseitige Karte dargestellt. Begleiter sind weder Gegner noch Helden, sondern eine dritte Art von Figur. In Akt 2 ist Indris die einzige Begleiterin.

Wenn dein Held eine Begleiterkarte ausgerüstet hat, darfst du den Begleiter auf den Spielplan platzieren, nachdem dein Held dort platziert wurde. Platziere ihn auf ein freies Feld benachbart zu deinem Helden. Wird dein Held vom Spielplan entfernt, musst du auch den Begleiter entfernen.



← Geschwindigkeit
← Lebenspunkte
← Verteidigung

← Erschöpfungslimit

Begleiterkarten sind doppelseitig und haben unterschiedliche Fähigkeiten und Werte auf jeder Seite. Du kannst Erschöpfung und Zustände auf deine Begleiterkarten platzieren. Wenn dein Begleiter einen Zustand erhält (z. B. weil er sich auf ein Glutfeld bewegt hat), platziere den entsprechenden Zustandsmarker auf

die Begleiterkarte, falls möglich. Geht das nicht, darfst du sie auf irgendeine deiner Karten platzieren.

Mit einer Bereitschaftsaktion oder einem Vorbereitet-Marker kannst du deine Begleiterkarte umdrehen. Dabei legst du wie immer alle Marker von der Karte ab.

BEGLEITER BEWEGEN

Ein Begleiter kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein benachbartes Feld zu bewegen. Wann immer du eine Manöveraktion durchführst, erhält jeder deiner Begleiter Bewegungspunkte in Höhe der Geschwindigkeit (♣) auf seiner Begleiterkarte.

Begleiter können sich nicht auf Felder bewegen, die Gegner oder 3D-Geländeteile enthalten. Auf die Felder anderer Begleiter oder Helden dürfen sie sich bewegen, jedoch nur, wenn sie diese direkt wieder verlassen. Ein Begleiter, der benachbart zu einem Gegner steht, ist **AUFGEHALTEN**. Begleiter müssen alle Regeln zu Gelände und Höhenunterschieden beachten, die auch für Helden gelten.

BEGLEITER UND GEGNER

Ein Gegner, der benachbart zu einem Begleiter steht, ist **AUFGEHALTEN**. Gegner können sich nicht auf oder durch das Feld eines Begleiters bewegen. Aktivierte Gegner wählen nur dann einen Begleiter als Ziel, wenn sie mit ihrer Aktivierung keinen Helden angreifen können. Auch bei Gegneraktivierungen mit mehreren Zielen beziehen die Gegner nur dann Begleiter mit ein, wenn sie keine Helden angreifen können.

Wenn dein Begleiter von einem Gegner angegriffen wird, machst du einen Verteidigungswurf. Wirf dazu die Würfel, die auf der Begleiterkarte angegeben sind. Für jeden gewürfelten Erfolg (★) senkst du den Schaden des Angriffs um 1.

BEISPIEL: ANGRIFF AUF EINE BEGLEITERIN

1. Der orangefarbene Söldner wird aktiviert. Er kann Syrus und Galaden nicht erreichen, da er unterwegs durch Indris aufgehalten würde. Da er keinen der Helden erreichen kann, bewegt er sich stattdessen benachbart zu Indris und greift sie an.



2. Der Angriff des Söldners fügt 7 Schaden (✖) zu. Syrus liest auf seiner Begleiterkarte nach, welche Verteidigungswürfel Indris hat: zwei orangefarbene Würfel. Er nimmt die Würfel und macht den Verteidigungswurf.
3. Syrus platziert 1 Erschöpfung (♣), um den Vorteil (♣) in einen Erfolg (★) umzuwandeln. Die Energie (⚡) gibt er aus, um die Energiefähigkeit seiner Heldenkarte zu verwenden und 1 ★ hinzuzufügen. Der Verteidigungswurf enthält jetzt 5 ★ und senkt den Schaden von 7 auf 2.
4. Indris hat mehr als 2 Lebenspunkte (♥). Sie wird also nicht besiegt und muss die 2 Schaden nirgendwo festhalten.



Wie gewohnt kannst du Erschöpfung platzieren, um gewürfelte Vorteile (⚡) in Erfolge umzuwandeln, und gewürfelte Energie (⚡) ausgeben, um die Energiefähigkeiten deiner Karten zu aktivieren. Nach dem Verteidigungswurf vergleichst du den gesenkten Schaden des Angriffs mit den Lebenspunkten (♥) deines Begleiters.

Ist am Ende des Verteidigungswurfs der Schaden gleich oder höher als die Lebenspunkte des Begleiters, musst du das Schlüsselwort **BESIEGT** auf der Begleiterkarte abhandeln. Wenn nicht, dann erleidet der Begleiter keinen Schaden durch den Angriff.

Begleiter können keinen Schaden aus anderen Quellen erleiden. Sie halten ihren erlittenen Schaden nicht fest und können nur wie soeben erklärt durch Gegnerangriffe besiegt werden.

— BELASTET (ZUSTAND) —

„Belastet“ ist ein Heldenzustand. Wann immer ein Effekt besagt, dass du eine Karte „belasten“ sollst, platzierst du einen entsprechenden Zustandsmarker auf die Karte.



Bevor du 1 oder mehrere Zustandsmarker von einer Karte mit einem Belastet-Marker ablegst, musst du 1 Erschöpfung (⚡) erleiden. Diese Erschöpfung kannst du mit irgendeiner deiner Karten erleiden. (Wie immer erleidest du 1 Schaden für jeden Erschöpfungsmarker, den du erleidest, aber nicht platzieren kannst).

— BESIEGT (SCHLÜSSELWORT) —

Wenn ein einzelner Angriff auf deinen Begleiter mindestens so viel Schaden zufügt, wie dein Begleiter Lebenspunkte hat (nach dem Verteidigungswurf), musst du die Fähigkeit hinter dem Schlüsselwort **BESIEGT** auf der Begleiterkarte abhandeln. (Siehe „Begleiter“ auf Seite 6.)

— GEBLENDET (STATUSEFFEKT) —

„Geblendet“ ist ein neuer Statuseffekt, der durch Angriffe und Fähigkeiten auf Gegner angewendet werden kann. Wenn du einen Gegner blendest, wende den Statuseffekt in der App auf den Gegner an. Bei seiner nächsten Aktivierung wird der geblendete Gegner eine alternative Aktivierung durchführen. Dabei kann es sein, dass er gar nicht angreift oder sogar einen anderen Gegner ins Visier nimmt.



Dieser Verdammnisrufer ist geblendet. Wenn er aktiviert wird, führt er statt seiner normalen Aktivierung die angezeigte Geblendet-Aktivierung durch.

— GELÄNDE —

Mit *Der Krieg des Verräters* kommen etliche neue 3D-Geländeteile hinzu. Manche Geländeteile sind interaktiv. Führt eine Erkundungsaktion durch, um in der App mit ihnen zu interagieren. Zudem haben manche Geländeteile Sonderfähigkeiten, die nicht erfordern, dass ihr in der App mit ihnen interagiert.

Um mehr über ein 3D-Geländeteil zu erfahren, könnt ihr es jederzeit in der App anklicken. Dies verbraucht keine Aktion.

— BLOCKIERENDES GELÄNDE —

Die folgenden 3D-Geländeteile sind **BLOCKIERENDES GELÄNDE**. Das bedeutet, dass sie die Sichtlinie blockieren und die Reichweite nicht durch ihre Felder abgezählt werden darf.



Glocke

Schrein

riesige Säule

Statue

— FEUER —

Helden sowie Gegner können Feuer verwenden, um ihre Angriffe zu verstärken.

Wenn ein Held, der benachbart zu einem Feuer steht, einen Gegner angreift, fügt der Held 1 Erfolg (★) zu seinem Angriff hinzu.

Greift ein Gegner, der benachbart zu einem Feuer steht, einen Helden an, fügt der Gegner 1 Schaden (✖) zu seinem Angriff hinzu.

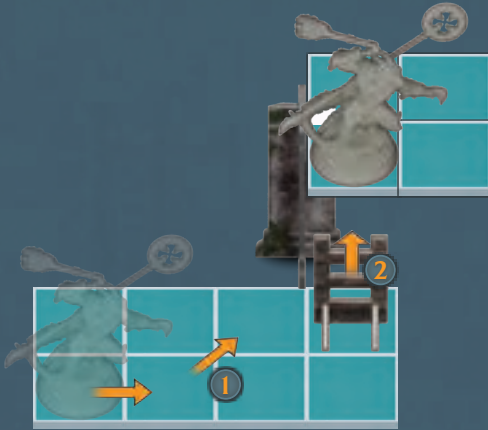
Außerdem kann die Anzahl der Feuer auf dem Spielplan den Schaden erhöhen, den zermürbte Gegner während der Finsternisphase erleiden. Die App berücksichtigt das.



eine brennende Barrikade

Feuer kann entweder einzeln platziert oder zu anderen Geländeteilen hinzugefügt werden. Im letzteren Fall entsteht daraus ein brennendes Geländeteil. (Beispiel: Eine Barrikade mit hinzugefügtem Feuer ist eine „brennende Barrikade“.) Wenn die App euch anweist, Feuer zu einem Geländeteil hinzuzufügen, steckt eine Hälfte eines Feuer-Geländeteils auf das angegebene Geländeteil. Brennende Geländeteile bieten neue Interaktionen und zählen in jeder Hinsicht als Feuer, auch für die hier beschriebenen Effekte.

BEISPIEL: LEITER



Vaerix führt eine Manöveraktion durch und erhält 3 Bewegungspunkte durch Geschwindigkeit (♣). Vaerix bewegt sich um 2 Felder und steht nun benachbart zu der Leiter (1).

Da Vaerix nur noch 1 Bewegungspunkt übrig hat, kann Vaerix die Leiter nicht mehr benutzen. Vaerix führt eine weitere Manöveraktion durch und erhält noch mal 3 Bewegungspunkte. Zwei dieser Bewegungspunkte gibt Vaerix aus, um die Leiter hochzuklettern (2). Vaerix hat jetzt noch 2 Bewegungspunkte übrig und kann sich weiterbewegen.

LEITERN

Figuren können Leitern benutzen, um auf andere Ebenen zu steigen. Wenn eine Figur sich bewegt, kann sie sich für 2 Bewegungspunkte von einem Nachbarfeld einer Leiter auf ein anderes Nachbarfeld dieser Leiter bewegen und dabei Höhenunterschiede ignorieren. Wenn eine Figur **SCHRITTE** macht, kann sie 2 Felder davon ausgeben, um eine Leiter zu benutzen.

PLATTFORM UND GEWÖLBE

Der untere Schachteleinsatz wird in manchen Abenteuern als 3D-Geländeteil verwendet. Je nach Ausrichtung kann er eine Plattform oder ein Gewölbe darstellen. Figuren, Marker und andere Geländeteile können auf Felder der Plattform / des Gewölbes platziert werden und sich dorthin bewegen.



Plattform

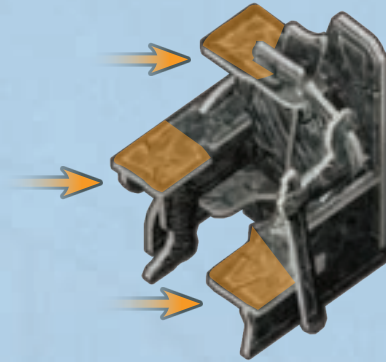


Gewölbe

Die Oberfläche der Plattform und die Mauer des Gewölbes befinden sich auf Ebene 3 (dieselbe Ebene wie ein Spielplattenteil, das im zweiten Schlitz einer Säule steckt). Ihr könnt von und zu der Plattform/Gewölbemauer Sichtlinien ziehen und Reichweiten abzählen.

DIE STATUE

Auf der Statue befinden sich drei Felder. Kleine Figuren können sich auf ein benachbartes Statuenfeld bewegen, das auf derselben oder einer niedrigeren Ebene liegt. Steht eine Figur auf einem Statuenfeld, kann sie sich normal auf ein beliebiges benachbartes Feld bewegen, das auf derselben oder einer niedrigeren Ebene liegt. Kleine Figuren, die beim Bewegen Höhenunterschiede ignorieren (z. B. Indris oder Feenwesen), können sich auf beliebige benachbarte Statuenfelder bewegen. Große Figuren können Statuenfelder nicht betreten.



Kleine Figuren können auf diese drei Statuenfelder platziert werden.

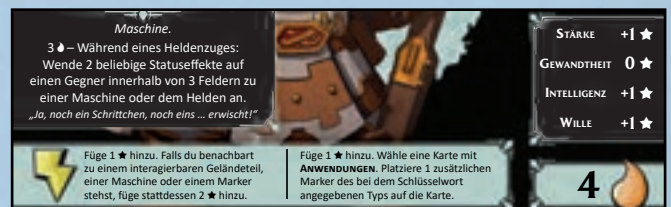
Wenn du mit einer Statue interagierst, kann es sein, dass du auf ein Statuenfeld platziert wirst. Statuenfelder gelten als benachbart zur Statue. Du kannst also mit der Statue interagieren, solange du auf einem ihrer Felder stehst.

HELDENKARTEN

Wenn ihr **Der Krieg des Verräters** spielt, müsst ihr die Akt-2-Heldenkarten aus dieser Erweiterung verwenden. Sie haben neue Fähigkeiten, mehr Lebenspunkte und bessere Attribute. Alle anderen Karten, die ihr in Akt 1 freigeschaltet habt, (z. B. Waffen und Fertigkeiten) könnt ihr weiterverwenden.

ZWEITE ENERGIEFÄHIGKEIT

Die Akt-2-Heldenkarten verleihen jedem Helden zwei **ENERGIEFÄHIGKEITEN**. Du kannst bei jedem deiner Würfelwürfe Energiesymbole (♣) ausgeben, um die Energiefähigkeiten deiner Heldenkarte zu aktivieren. Pro ausgegebenem Energiesymbol darfst du eine Energiefähigkeit aktivieren. Jede Energiefähigkeit kann nur ein Mal pro Würfelwurf verwendet werden.



Kehli hat zwei verschiedene Energiefähigkeiten auf ihrer Heldenkarte. Wenn sie nach dem Würfeln ein Energiesymbol ausgibt, kann sie eine der beiden Fähigkeiten verwenden.

— KAMPFSTIL (SCHLÜSSELWORT) —

Eine Fähigkeit mit dem Schlüsselwort „**KAMPFSTIL**“ erhält einen zusätzlichen Effekt, falls dein Angriff die angegebene Schadensart hat. Würde dein Angriff mehrere Effekte eines **KAMPFSTILS** aktivieren (weil er mehrere Schadensarten hat), wählst du einen dieser Effekte aus.



Brynn verwendet ihre Fertigkeit Gegenschlag. Da ihr Schwert der Zitadelle die Schadensart Hieb hat, darf Brynn und jeder zu ihr benachbarte Held nach dem Angriff 1 Karte umdrehen.

— LEGENDEN —

Legenden sind ein neuer Kartentyp aus *Der Krieg des Verräters*. Sie sind doppelseitig, aber im Gegensatz zu den meisten anderen Karten dürft ihr sie während des Spiels nicht umdrehen.

— LEGENDEN FREISCHALTEN —

Jeder Held kann im Laufe der Kampagne bis zu drei einzigartige Legenden freischalten. Welche Legenden du freischaltest, hängt von deinen Entscheidungen und Taten ab. Du schaltest immer nur eine Seite einer Legendenkarte frei. Die andere Seite kannst du in dieser Kampagne nicht ausrüsten oder verwenden.

— LEGENDEN VERWENDEN —

Legenden haben diverse passive und andauernde Fähigkeiten. Die Fähigkeiten von Legenden kosten keine Erschöpfung und stehen immer zur Verfügung, sofern du die Karte ausgerüstet hast. Anders als Fertigkeiten darfst du Legenden nicht umdrehen und du darfst keine Marker auf sie platzieren.

Jede Legende hat Erfahrungskosten (EP-Kosten). Beim Vorbereiten des Abenteurers rüstest du deinen Helden mit freigeschalteten Karten aus.



In der Fertigkeitenansicht ist aufgeführt, welche Begleiter, Legenden und Fertigkeiten du freigeschaltet hast und zu Beginn eines Abenteuers ausrüsten kannst.

Die Gesamt-EP-Kosten deiner ausgerüsteten Karten dürfen nicht höher sein als die Erfahrung deines Helden. Begleiter, Legenden, Fertigkeiten und Waffen können EP-Kosten haben.

— MASCHINEN —

Eine Maschine ist ein spezielles 3D-Geländeteil, das nicht in der App angezeigt wird. Kehli hat etliche neue Fertigkeiten, mit denen sie Maschinen auf den Spielplan platzieren kann. Diese Fertigkeiten bestimmen, welche Effekte und Fähigkeiten die Maschinen haben. Zusätzlich gilt für alle Maschinen Folgendes:

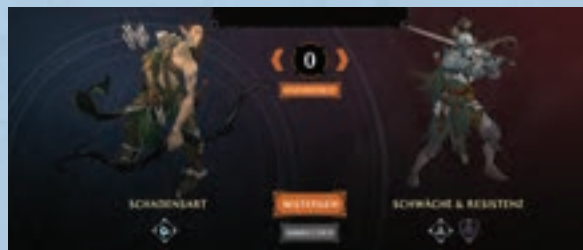
Maschinen sind Geländeteile. Das heißt, sie können nicht auf demselben Feld stehen wie eine Figur, ein Marker oder ein anderes Geländeteil. Maschinen blockieren die Bewegung, aber nicht die Sichtlinie. Wenn eine Figur auf ein Feld mit einer Maschine platziert würde, bewegt ihr die Maschine auf das nächste freie Feld eurer Wahl.

Siehe auch: „Stapeln“ unten.

— RESISTENZEN —

Gegner können Resistenzen gegen eine oder mehrere Schadensarten haben. Ein Angriff mit einer entsprechenden Waffe fügt ihnen einen Schadenspunkt weniger pro Erfolg zu. Die App berücksichtigt das automatisch für euch.

Allerdings müsst ihr die Resistenzen eurer Gegner zuerst herausfinden. Zu Beginn werden sie euch nur als Fragezeichen angezeigt. Erst nachdem ihr einem Gegner zum ersten Mal Schaden entsprechend seiner Resistenz zugefügt habt, ist euch diese Resistenz für den Rest der Kampagne bekannt.



Dieser Gegner ist empfindlich gegen Waffen mit der Schadensart Wucht und resistent gegen Waffen mit der Schadensart Mortos.

— STAPELN (SCHLÜSSELWORT) —

Die Spezialaktionen auf Kehlis neuen Fertigkeiten weisen sie an, ihre Maschinen zu **STAPELN**, falls möglich. **STAPELN** ist nur dann möglich, wenn du bereits eine Maschine im Spiel hast. Statt eine neue Maschine auf ein anderes Feld zu platzieren, steckst du sie oben auf die bestehende Maschine.



GESTAPELTE Maschinen werden wie eine einzelne Maschine behandelt. Einzige Ausnahme: Wenn du angewiesen wirst, eine gestapelte Maschine vom Spielplan zu entfernen, entfernst du nur 1 Komponente davon. Der Rest bleibt auf dem Spielplan.

UMBRA-MARKER

Fortunis hat etliche Fähigkeiten, mit denen er **UMBRA-MARKER** auf den Spielplan platzieren und bewegen kann. Diese benötigt er für seine Schattenspiele und Tricks. Die Fähigkeit seiner Heldenkarte erlaubt ihm, 1 Umbra-Marker im Spiel zu haben. Einige seiner neuen Fertigkeitkarten erhöhen die Anzahl der Umbra-Marker, die er gleichzeitig im Spiel haben darf. Wenn Fortunis eine Fähigkeit zum Platzieren eines Umbra-Markers verwendet, aber keinen weiteren Marker im Spiel haben darf, darf er zuerst 1 Umbra-Marker vom Spielplan ablegen und ihn anschließend neu platzieren.



Manche Fähigkeiten besagen, dass ein Umbra-Marker **X SCHRITTE** macht. Das heißt, du bewegst den Marker um bis zu X Felder. Umbra-Marker müssen alle Regeln zu Gelände und Höhenunterschieden beachten, die auch für Helden gelten. Umbra-Marker können nicht **AUFGEHALTEN** werden. Sie dürfen sich auf und durch die Felder von Figuren bewegen, aber nicht auf oder durch die Felder von 3D-Geländeteilen. Ebenso dürfen Umbra-Marker auf Felder mit Figuren platziert werden. Figuren dürfen sich auf Felder mit Umbra-Markern bewegen und dort platziert werden.

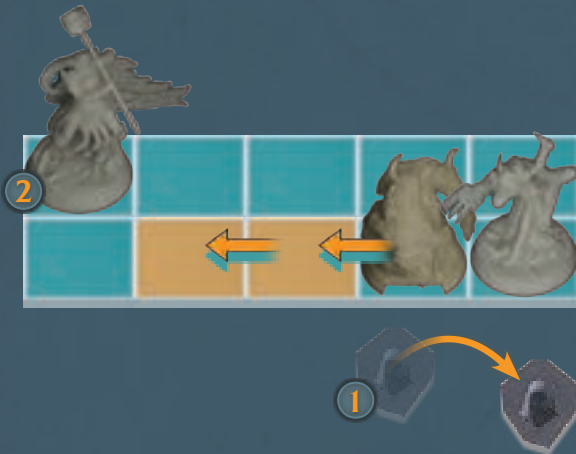
VERBORGEN (ZUSTAND)

„Verborgen“ ist ein Heldenzustand. Wann immer ein Effekt besagt, dass du eine Karte „verbergen“ sollst, platzierst du einen entsprechenden Zustandsmarker auf die Karte.



Sobald ein Gegner aktiviert wird, darf jeder Held 1 Verborgener-Marker ablegen. Für jeden Helden, der das macht, gilt bis zum Ende der Aktivierung: Der Gegner kann diesen Helden nicht als Ziel wählen und er wird durch diesen Helden nicht **AUFGEHALTEN**.

BEISPIEL: VERBORGEN



Sobald der Salamander aktiviert wird, legt Fortunis einen Verborgener-Marker ab (1). Der Salamander wählt daher Brynn als Ziel und wird durch Fortunis nicht **AUFGEHALTEN**. Der Salamander bewegt sich um 2 Felder von Fortunis weg und greift Brynn an (2).

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

„Was passiert, wenn ich mitten im Abenteuer einen Verbrauchsgegenstand erhalte?“

Lege die erhaltene Verbrauchskarte in deinen Spielbereich, auch wenn dort bereits drei Verbrauchskarten liegen, die du zu Beginn des Abenteuers ausgerüstet hast. Am Ende des Abenteuers verlierst du alle ausgerüsteten Verbrauchsgegenstände. Allerdings kannst du sie zu Beginn des nächsten Abenteuers neu ausrüsten, sofern ihr das Rezept bereits gefunden und hergestellt habt.

„Wenn ich mitten im Abenteuer eine neue Waffe finde, kann ich sie sofort ausrüsten?“

Nein. Karten, die zum Gruppeninventar hinzugefügt werden (wie Waffen oder Schmuck), kannst du erst beim Vorbereiten des nächsten Abenteuers ausrüsten. Nur wenn du eine Karte „erhältst“ (z. B. einen Verbrauchsgegenstand), legst du sie direkt in deinen Spielbereich.

„Kann ich während eines Angriffs einen Vorbereitet-Marker ablegen, um meine Angriffskarte umzudrehen?“

Nein. Effekte, die „während“ eines Timing-Ereignisses eintreten, können nicht abgehandelt werden, solange ein anderer Spieleffekt abgehandelt wird. In diesem Fall ist der Angriffswurf ein Spieleffekt, den du gerade abhandelst (indem du deine Würfel-ergebnisse aus gibst). Du kannst also keine Fähigkeiten auslösen, die „während deines Zuges“ eintreten, bis du den Angriffswurf (inklusive Schaden zufügen) fertig abgehandelt hast.

„Was passiert, wenn ich eine Karte umdrehe, die mehrere Zustandsmarker hat, darunter auch ein Belastet-Marker? Erleide ich dann für jeden abgelegten Zustandsmarker 1 Erschöpfung?“

Wenn mehrere Effekte gleichzeitig passieren, entscheidet ihr, in welcher Reihenfolge ihr sie abhandelt. Wenn du also mehrere Zustandsmarker, inklusive 1 Belastet-Marker, ablegst, kannst du entscheiden, zuerst den Effekt des Belastet-Markers abzuhandeln und nur 1 Erschöpfung zu erleiden. Du kannst diese Erschöpfung sogar mit der Karte erleiden, die du gleich umdrehen wirst (vorausgesetzt, ihr Erschöpfungslimit ist noch nicht erreicht). In dem Fall würde die Erschöpfung gleich wieder abgelegt. Du kannst sie natürlich auch mit einer anderen Karte erleiden. Wie immer gilt: Wenn du Erschöpfung erleidest und den Marker nicht platzieren kannst, musst du stattdessen 1 Schaden erleiden.

CREDITS

Expansion Design and Development: Philip D. Henry mit Brooks Flugaur-Leavitt und Aaron Haltom

Additional Development: Brandon Perdue

Producer: Jason Walden

Fiction: Daniel Lovat Clark mit Nicholas Kory

Editing: Justin Hoeger und Chris Meyer

Proofreading: Jeremy Gustafson

Game Rules Specialist: Alex Werner

Game Design Manager: Chris Winebrenner-Palo

Descent Story Review: Kara Centell-Dunk

Cultural and Sensitivity Review: James Mendez Hodes und die Mitglieder des FFG Cultural Sensitivity Panel

Creative Director of Story and Setting: Katrina Ostrander

Expansion Graphic Design: Christopher Hosch und Laurence Smith

Punchboard Engineer: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Mercedes Opheim

Cover Art: David Auden Nash

Interior Art: Francesca Baerald, Yoann Boissonnet, Tatsiana Maksimuk und Andrew Shapochkin

Art Direction: Jeff Lee Johnson und Kate Swazee

Managing Art Director: Tony Bradt

Sculpting: David Ferreira, Rowena Frenzel, Gael Goumon und Luigi Terzi

Senior Sculptor: Adam Martin

Plastics Design Technician: Kevin Van Sloun

Software Development: Michael Carney, Samm Jinks, Xavier Marleau und Storm Otis

Digital Artist: Gary Storkamp

Digital Operations Coordinator: Emma Hunt

Interactive Manager: Paul Klecker

Quality Assurance Specialist: Zach Tewalthomas

Production Management: Justin Anger und Austin Litzler

Visual Creative Director: Brian Schomburg

Director of Studio Operations: John Franz-Wichlacz

Product Strategy Director: Jim Cartwright

Executive Game Designer: Nate French

Head of Studio: Chris Gerber

PLAYTESTER

Samuel Benies, Gregory Burbidge, Crista Burgoyne, Eddie „Flip“ Burgoyne, Paulo Castanho, Christina Conroy, Benjamin Cummins, Brandon „Biff“ Denzer, Colin Denzer, Owen Denzer, Sam Fuhrman, Veronica Gatica Wiermann, Jeff Gum, Jesse R. Hairston, Jeanette Jewell, Thorsten Lach, Micah Leininger, Luke Muench, Rusty Patterson, Derek Redford, Phil Schadt, Jessica Souder und Charles Williams

Vielen Dank an unsere Betatester.

— DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY —

Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft

Lektorat: Marvin Pietsch, Steffen Trzensky

Layout und grafische Bearbeitung: Max Breidenbach



TM/® & © 2023 Fantasy Flight Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM/® von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.

KURZÜBERSICHT

STATUSEFFEKTE (GEGNER)

- **Zermürbt:** Während der Finsternisphase erleidet jeder zermürbte Gegner 4 oder mehr Schaden.
- **Gebundet:** Wenn ein gebundener Gegner aktiviert wird, führt er eine alternative Aktivierung durch.
- **Verwirrt:** Wenn ein Held einen verwirrten Gegner angreift, ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Sekundärfähigkeit der Waffe des Helden zum Tragen kommt, um 10 % erhöht.
- **Verdammt:** Am Ende der Runde wird nur der Statusseffekt „Verdammt“ des Gegners entfernt, alle anderen Statusseffekte bleiben jedoch eine weitere Runde auf ihm.
- **Entkräftet:** Ein entkräfteter Gegner macht 20 % weniger Schaden mit seinem Angriff.
- **Bedrängt:** Ein bedrängter Gegner erleidet 20 % mehr Schaden durch Angriffe.
- **Verlangsamt:** Die Geschwindigkeit eines verlangsamteten Gegners sinkt auf 1.

ZUSTÄNDE (HELDEN)



Belastet: Bevor ein Held 1 oder mehrere Zustandsmarker von einer Karte mit einem Belastet-Marker ablegt, muss er 1 Erschöpfung erleiden. (Wie immer erleidet er 1 Schaden für jeden Erschöpfungsmarker, den er erleidet, aber nicht platzieren kann.)



Fokussiert: Während eines Angriffs, einer Verteidigung oder einer Probe darf ein Held einen Fokussiert-Marker von einer Karte ablegen, um einen seiner Würfel neu zu werfen.



Gebrandmarkt: Sobald ein Held eine Karte mit einem Gebrandmarkt-Marker umdreht, erleidet er 2 Schaden.



Infiziert: Sobald während der Finsternisphase Zeit vergeht, erleidet der Held Schaden in Höhe seiner Karten, die Infiziert-Marker haben.



Verängstigt: Sobald während der Finsternisphase Zeit vergeht, erleidet der Held 1 Erschöpfung mit jeder Karte, die einen Verängstigt-Marker hat. (Wie immer erleidet er 1 Schaden für jeden Erschöpfungsmarker, den er erleidet, aber nicht platzieren kann.)



Verborgen: Sobald ein Gegner aktiviert wird, darf jeder Held 1 Verborgen-Marker ablegen. Für jeden Helden, der das macht, gilt bis zum Ende der Aktivierung: Der Gegner kann diesen Helden nicht als Ziel wählen und er wird durch diesen Helden nicht aufgehalten.



Vorbereitet: Während seines Zuges darf ein Held einen Vorbereitet-Marker von einer seiner Karten ablegen, um diese Karte ohne Bereitschaftsaktion umzudrehen.

AKTIONEN

Wer am Zug ist, kann eine Manöveraktion und zwei weitere Aktionen durchführen. Es ist erlaubt, mehrmals dieselbe Aktion durchzuführen (auch mehrere Manöveraktionen).

- **Manöver:** Erhalte Bewegungspunkte in Höhe deiner Geschwindigkeit.
- **Kampf:** Greife einen Gegner an.
- **Erkundung:** Interagiere mit einem Erkundungsmarker oder einem 3D-Geländeteil.
- **Bereitschaft:** Drehe eine deiner Karten um.
- **Spezial:** Handle eine beliebige Fähigkeit mit Aktionssymbol (♦) ab.

SCHLÜSSELWÖRTER

- **Anwendungen:** Nachdem eine Karte auf eine Seite mit dem Schlüsselwort „ANWENDUNGEN“ gedreht wurde (auch wenn sie zu Beginn des Abenteuers so in den Spielbereich eines Helden gelegt wird), werden die hinter dem Schlüsselwort angegebenen Marker auf die Karte platziert. Sobald keine Marker dieses Typs mehr auf der Karte liegen, wird sie umgedreht.
- **Beim Aufdecken:** Nachdem eine Karte auf eine Seite mit dem Schlüsselwort „BEIM AUFDECKEN“ gedreht wurde (auch wenn sie zu Beginn des Abenteuers so in den Spielbereich eines Helden gelegt wird), muss der Effekt hinter dem Schlüsselwort sofort abgehandelt werden.
- **Besiegt:** Wenn ein einzelner Angriff auf einen Begleiter mindestens so viel Schaden zufügt, wie der Begleiter Lebenspunkte hat (nach dem Verteidigungswurf), muss er die Fähigkeit hinter dem Schlüsselwort „BESIEGT“ auf der Begleiterkarte abhandeln.
- **Kampfstil:** Wenn ein Held eine Fähigkeit mit dem Schlüsselwort „KAMPFSTIL“ abhandelt, darf er 1 zusätzlichen Effekt abhandeln, falls sein Angriff die passende Schadensart hat.
- **Stapeln:** Wenn ein Held angewiesen wird, eine Komponente zu STAPELN, steckt er sie oben auf eine gleichartige Komponente. Gestapelte Komponenten werden wie eine einzelne Komponente behandelt. Einzige Ausnahme: Wenn du angewiesen wirst, eine gestapelte Maschine vom Spielplan zu entfernen, entfernst du nur 1 Komponente davon. Der Rest bleibt auf dem Spielplan.
- **Weitreichend:** Eine Waffe mit diesem Schlüsselwort kann verwendet werden, um Figuren in bis zu zwei Feldern Entfernung anzugreifen (sofern die Sichtlinie nicht blockiert ist).
- **X Schritt(e):** Mit diesem Schlüsselwort darf sich eine Figur um bis zu X Felder bewegen. Dabei ignoriert sie Aufgehalten, muss aber dennoch alle Geländeregeln beachten.