

DESCENT:™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

SCHLOSS RABENFELS

SPIELREGELN UND QUEST-HANDBUCH

SPIELMATERIAL

10 PLASTIKFIGUREN



(2 Helden, 8 Monster)

2 HELDENBÖGEN



4 GERÜCHTEKARTEN



3 ZUSATZABENTUEURKARTEN



21 KLASSENKARTEN



9 MARKTKARTEN



4 MONSTERKARTEN



2 HAUPTMANNKARTEN



4 ZUSTANDSKARTEN



4 RELIKTKARTEN



18 OVERLORDKARTEN



1 DIENERKARTE



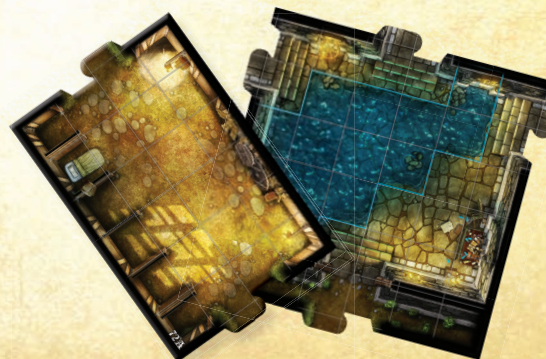
1 AUFGABENMARKER



1 ANVISIERT-MARKER



16 SPIELPLANTEILE



1 DIENERMARKER



1 HAUPTMANNMARKER



5 ZUSTANDSMARKER



SCHLOSS RABENFELS

In den Hügeln vor der Stadt Greyhaven liegt ein verlassenes Schloss, die verwunschene Wohnstatt des verstorbenen Großmagiers Ysindrus. Im Inneren des sich ständig wandelnden Gemäuers blieben sagemuwobene Schätze und mächtige Artefakte zurück. Doch die Raben, die über das Anwesen wachen, vermochten Plünderer und Banditen nicht abzuhalten. Und so erwachte ein neuer Wächter, dem finstere Mächte zur Hilfe eilen. Wenn ihm nicht Einhalt geboten wird, wird seine Größe und Stärke immer weiter wachsen. Seine Machtgier kennt keine Grenzen. Er muss gestoppt werden.

SPIELVORBEREITUNG MIT DIESER ERWEITERUNG

Jede Erweiterung für *Descent: Die Reise ins Dunkel, Zweite Edition* kann nahezu beliebig mit dem Grundspiel und anderen Erweiterungen kombiniert werden. Vor dem ersten Spiel mit dieser Erweiterung müssen die folgenden Schritte ausgeführt werden:

1. **Erweiterungskarten hinzufügen:** Die neuen Markt-, Klassen-, Zustands-, Relikt-, Overlord-, Monster- und Hauptmannkarten werden bereitgelegt.
2. **Neue Karten bereitlegen:** Die Gerüchtekarten dieser Erweiterung werden mit denen anderer Erweiterungen zusammengemischt. Wenn man keine anderen Erweiterungen mit Gerüchtekarten hat, werden die Gerüchtekarten dieser Erweiterung als verdeckter Stapel bereitgelegt.
Die Diener- und Zusatzabenteuerkarten bleiben in der Schachtel, bis sie benötigt werden.
3. **Restliches Material hinzufügen:** Die neuen Heldenbögen, Helden- und Monsterfiguren, Marker und Spielplanteile werden bereitgelegt.

Die Materialien aus *Schloss Rabenfels* sollten nicht mitten in einer laufenden Kampagne hinzugefügt werden.

ABENTEUER IN SCHLOSS RABENFELS

Einen Großteil dieser Erweiterung machen die sechs neuen Abenteuer aus, die man weiter hinten in diesem Heft findet und die auf drei verschiedene Weisen bestritten werden können:

- Sie können über Gerüchtekarten in eine Kampagne eingebaut werden (siehe „Gerüchte“ auf Seite 5).
- Sie können hintereinander als Mini-Kampagne gespielt werden (Siehe „Regeln der Mini-Kampagne“ auf Seite 7).
- Jedes Abenteuer kann aber auch einzeln ohne Kampagne nach den normalen Regeln des Grundspiels oder in der epischen Variante gespielt werden. In diesem Fall wird der Abschnitt „Belohnungen“ des Abenteuers ignoriert.

DAS SYMBOL DIESER ERWEITERUNG



Sämtliche Karten und Heldenbögen dieser Erweiterung tragen das Symbol eines Raben, um sie von denen des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können.



NEUE REGELN DIESER ERWEITERUNG

ANVISIERT-MARKER

Die Klasse des Kopfgeldjägers hat mehrere Fertigkeiten, die den Anvisiert-Marker verwenden. Nur Kopfgeldjäger verwenden diesen Marker. Wenn ein Spieler zu Beginn des Spiels die Klasse Kopfgeldjäger wählt, legt er den Anvisiert-Marker vor sich bereit.

Es gibt nur einen Anvisiert-Marker. Während des Spiels liegt er entweder vor dem Spieler des Kopfgeldjägers oder auf einem anvisierten Monster. Jedes Mal, wenn der Kopfgeldjäger ein Monster anvisiert, nimmt er den Anvisiert-Marker und legt ihn auf die anvisierte Figur. Er kann nicht mehrere Monster gleichzeitig anvisieren. Jedes Mal, wenn ein anvisiertes Monster besiegt wird, legt der Spieler des Kopfgeldjägers den Anvisiert-Marker wieder vor sich hin.



ANVISIERT-MARKER

NEUE ARTEN VON RELIKTEN

Diese Erweiterung enthält zwei neue Arten von Relikten: Monsterrelikte und universelle Relikte. Bis auf die folgenden Ausnahmen gelten für diese Relikte dieselben Regeln wie für andere Relikte. Jede dieser neuen Reliktarten ist durch ein Symbol links unten auf der Reliktkarte markiert. Weder Monsterrelikte noch universelle Relikte können von Hauptmännern getragen werden.

Monsterrelikte werden von Monstergruppen getragen, ähnlich wie normale Relikte von Hauptmännern. Während der Vorbereitung einer Szene entscheidet der Overlord, welche seiner Monstergruppen welches Monsterrelikt trägt. Jede Monstergruppe kann nur ein Relikt tragen. Der Overlord legt die gewählte Monsterreliktkarte neben die Monsterkarte. Die Karte bleibt bis zum Ende des Abenteuers dort liegen, selbst wenn alle Monster dieser Gruppe besiegt sind. Ein Monsterrelikt, das von keiner Monstergruppe getragen wird, hat keinen Effekt.



MONSTER-RELIKT

Universelle Relikte werden nicht getragen. Wenn der Overlord ein universelles Relikt erhält, legt er es dauerhaft vor sich ab. Für den Rest der Kampagne kann der Overlord das Relikt wie auf der Karte beschrieben nutzen.



UNIVERSELLES RELIKT

OVERLORDKARTEN

Viele der neuen Overlordkarten bleiben im Spiel, nachdem der Overlord sie gespielt hat. Wenn der Overlord eine solche Karte auf eine Monstergruppe spielt, lässt er sie neben der entsprechenden Monsterkarte liegen. Er wirft sie erst am Ende der Szene ab oder, wenn er durch den Kartentext dazu aufgefordert wird.

Außerdem gibt es drei neue Overlordkarten, die der Overlord in bestimmten Abenteuern als Belohnung erhalten kann. Wenn er eine solche Karte erhält, nimmt er sie in sein Overlorddeck, als wäre sie eine für Erfahrungspunkte gekaufte Overlordkarte.

DIENER DES OVERLORDS

Für die neue Overlordklasse Gebieter gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln wie für die anderen Overlordklassen. Der Gebieter hat jedoch eine neue Art von Karte: die Beschwörungskarte. Der Overlord kauft Beschwörungskarten ganz normal im Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ einer Kampagnenphase. Er mischt sie jedoch nicht in sein Deck, sondern legt sie offen vor sich ab. Diese Karten zählen weder zu den Karten in seinem Deck noch werden sie berücksichtigt, wenn er Karten einer höheren Stufe kaufen will.

Zu jeder Beschwörungskarte gehören eine Dienerkarte und ein Dienermarker. Wenn der Overlord eine Beschwörungskarte kauft, nimmt er die entsprechende Dienerkarte und den Dienermarker und legt sie vor sich ab. Jedes Mal, wenn der Overlord die Beschwörungskarte einsetzt, nimmt er den Dienermarker und legt ihn entsprechend der Dienerkarte auf den Spielplan. Der Diener gilt als normales Monster einer eigenen Gruppe. Für ihn gelten außer den Regeln auf seiner Karte alle üblichen Regeln für Monster.



BESCHWÖRUNGSKARTE



DIENERKARTE



DIENERMARKER

DIENERKARTEN IM DETAIL



- Name des Dieners:** Hier steht der Name des Dieners.
- Eigenschaften:** Hier stehen die Eigenschaften des Dieners (Geschwindigkeit, Lebenskraft und Verteidigung).
- Text:** Hier stehen besondere Regeln und Fähigkeiten des Dieners.
- Angriffsart:** Dieses Symbol zeigt an, mit welcher Angriffsart (Nahkampf oder Fernkampf) dieser Diener angreift.
- Würfel:** Hier sind die Würfel, die dieser Diener beim Angriff wirft, abgebildet.

GERÜCHTE

Über Gerüchtekarten können die Abenteurer aus *Schloss Rabenfels* in eine normale Kampagne eingebaut werden.

GERÜCHTEKARTEN SPIELEN

Vor Beginn der Kampagne mischt der Overlord alle Gerüchtekarten und zieht 3 davon. Im Wesentlichen zieht der Overlord während der Kampagne keine neuen Gerüchtekarten. Er sollte sie also mit Bedacht einsetzen.

Der Overlord kann Gerüchtekarten zu unterschiedlichen Zeitpunkten spielen. Auf jeder Karte steht genau, wann sie gespielt werden kann. Wenn er eine spielt, befolgt er sofort den Text auf der Karte. Der Overlord kann höchstens eine Gerüchtekarte pro Kampagnenphase spielen.

Einige Gerüchtekarten haben links oben ein Symbol für einen bestimmten Akt. Der Overlord kann solche Karten nur im entsprechenden Akt spielen.

Zu Beginn von Akt II muss der Overlord alle Gerüchtekarten abwerfen, die auf Akt I beschränkt sind. Akt-I-Gerüchtekarten, die noch im Spiel sind, werden auch abgeworfen. Der Overlord zieht keine Gerüchtekarten, um die abgeworfenen zu ersetzen.

Abgeworfene Gerüchtekarten werden nicht zurück ins Gerüchtedeck gemischt. Wenn das Gerüchtedeck aufgebraucht ist, wird es nicht neu gemischt. Wenn der Overlord eine Gerüchtekarte ziehen dürfte, aber das Deck aufgebraucht ist, zieht er keine.

ABENTEUERKARTEN

Alle Zusatzabenteurkarten und einige Gerüchtekarten können neue Abenteurer in die Kampagne bringen. Alle diese Karten werden zusammengefasst Abenteurkarten genannt. Sie können auf zweierlei Weise ins Spiel kommen:

- Gerüchtekarten mit Abenteuern spielt der Overlord, wie es auf der Karte angegeben ist. Hat er eine gespielt, kann das entsprechende Abenteuer in einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.
- Zusatzabenteurkarten kommen durch bestimmte Effekte ins Spiel, meist als Belohnung bestimmter Abenteurer. Kommt eine solche Karte ins Spiel, wird sie mit der Vorderseite nach oben neben den Spielplan gelegt (siehe Zusatzabenteurkarten im Detail auf Seite 6).

Abenteurkarten mit einem Aktsymbol können nur im entsprechenden Akt als nächstes Abenteuer gewählt werden. Für den Aufbau eines Abenteuers von einer Abenteurkarte gelten dieselben Regeln wie für Abenteuer vom Kampagnenbogen. Immer wenn ein Spieler in einer Kampagnenphase das nächste Abenteuer aussucht, kann er entweder eines vom Kampagnenbogen oder eines von einer Abenteurkarte wählen, die im Spiel ist.



GERÜCHTEKARTE

GERÜCHTEKARTEN IM DETAIL



1. **Name:** Hier steht der Name des Gerüchtes. Wenn die Gerüchtekarte auf einen bestimmten Akt beschränkt ist, ist hier das entsprechende Aktsymbol abgebildet.
2. **Text:** Hier stehen alle Regeln für diese Gerüchtekarte und der Zeitpunkt, zu dem sie gespielt werden kann.
3. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
4. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Gerüchtes beschrieben.

Wurde eine Abenteurkarte als nächstes Abenteuer gewählt, reisen die Helden nicht auf der Landkarte der Kampagne weiter, sondern entsprechend der Symbole, die oben auf der Abenteurkarte abgebildet sind. Die Reisesymbole werden von links nach rechts abgehandelt.

Abenteurkarten bleiben solange im Spiel, bis das Abenteuer gespielt wurde oder die Karte durch irgendeinen Effekt abgeworfen wird. Sie können also über längere Zeit liegen bleiben, während andere Abenteuer gespielt werden.

Zwischen den Spielsitzungen sollten die im Spiel befindlichen Abenteurkarten separat aufbewahrt werden. Nach einem solchen Abenteuer sollte der Sieger die Abenteurkarte zusammen mit seinem restlichen Material aufbewahren, um nicht zu vergessen, wer das Abenteuer gewonnen hat.

ZUSATZABENTEUERKARTEN

Auf der Rückseite einer Zusatzabenteuerkarte stehen die Belohnungen, die der Overlord bzw. die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen. Wann welche Seite die Belohnung erhält, steht im Abschnitt „Belohnungen“ im Quest-Handbuch. Auf der Karte steht, wann und wie die Belohnung eingesetzt werden kann.

Sowohl der Overlord als auch die Helden dürfen sich jederzeit beide Seiten einer Zusatzabenteuerkarte ansehen.

ABENTEUER VON ABENTEUERKARTEN ABSOLVIEREN

Die Kampagnenphase nach dem Abenteuer wird wie üblich abgehandelt. Im jeweiligen Quest-Handbuch stehen alle Belohnungen für diese Abenteuer.

Abenteuer von Abenteuerkarten zählen nicht zu den pro Akt erforderlichen Abenteuern. Ebenso werden Abenteuer von Abenteuerkarten nicht mitgezählt, wenn bestimmt wird, welche Seite wie viele Abenteuer in einem Akt gewonnen hat.



ZUSATZABENTEUERKARTEN IM DETAIL



ZUSATZABENTEUERKARTE –
VORDERSEITE

ZUSATZABENTEUERKARTE –
RÜCKSEITE

1. **Name:** Hier steht der Name der Zusatzabenteuerkarte. Außerdem zeigt ein Symbol an, in welchem Akt dieses Abenteuer gewählt werden kann.
2. **Reisesymbole:** Hier sind die Symbole abgebildet, die im Reiseschritt der Kampagnenphase relevant werden.
3. **Stimmungstext:** Hier wird die Hintergrundgeschichte des Abenteurers beschrieben.
4. **Overlord-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung der Overlord erhält, wenn er das Abenteuer gewinnt.
5. **Helden-Belohnung:** Hier steht, welche Belohnung die Helden erhalten, wenn sie das Abenteuer gewinnen.

Beispiel: In Akt I der Kampagne „Die Schattenrune“ haben die Helden das Abenteuer „Ein fetter Goblin“ gewonnen. Zu Beginn der folgenden Kampagnenphase entscheidet sich der Overlord die Gerüchekarte „Vogelfrei“ zu spielen. In Schritt 6 der Kampagnenphase wählen die Helden „Vogelfrei“ als nächstes Abenteuer.

Der Overlord gewinnt das Abenteuer „Vogelfrei“. Die Spieler befolgen also die Anweisungen im Abschnitt „Belohnungen“ dieses Abenteurers im Quest-Handbuch. Dort steht, dass die Zusatzabenteuerkarte „Herzensangelegenheit“ ins Spielplan kommt. Also sucht der Overlord die Karte heraus und legt sie offen neben den Spielplan. In Akt II kann dieses Abenteuer dann in Schritt 6 einer Kampagnenphase als nächstes Abenteuer gewählt werden.

Da das Abenteuer „Vogelfrei“ nicht zu den erforderlichen Abenteuern pro Akt zählt, müssen die Spieler jetzt noch 2 Abenteuer absolvieren, bevor sie zum Intermezzo übergeben können.

QUEST-HANDBUCH

Für dieses Quest-Handbuch gelten die gleichen Regeln wie für das Quest-Handbuch aus dem Grundspiel. Ausnahmen zu den Regeln aus dem Grundspiel werden in diesem Quest-Handbuch ausdrücklich beschrieben.

DIE MINI-KAMPAGNE

Anstatt die Abenteuer aus *Schloss Rabenfels* in eine andere Kampagne zu integrieren, kann man sie als eine Mini-Kampagne spielen. Diese Mini-Kampagne besteht aus weniger Abenteuern als eine normale Kampagne und dauert nur etwa 5–8 Stunden.

REGELN DER MINI-KAMPAGNE

Für die Mini-Kampagne „Schloss Rabenfels“ gelten die Kampagnenregeln des Grundspiels sowie die folgenden Zusätze und Ausnahmen.

Im Gegensatz zu einer vollen Kampagne hat die Mini-Kampagne nur 4 Abenteuer. Gerüchekarten werden in der Mini-Kampagne nicht benutzt. Die Mini-Kampagne läuft wie folgt ab:

1. **Spielvorbereitung:** Die Spielvorbereitung ist dieselbe wie im Grundspiel. Jeder Held erhält 4 Erfahrungspunkte und 100 Goldstücke. Der Overlord erhält 4 Erfahrungspunkte. Dann folgt der Schritt „Erfahrungspunkte ausgeben“ und anschließend der Schritt „Einkaufen“. Goldstücke und Erfahrungspunkte können für spätere Kampagnenphasen aufgespart werden. Sie werden auf dem Kampagnenbogen auf Seite 9 eingetragen.
2. **Reise:** Die Helden reisen vom „Gebirgspass“ zum Abenteuer „Vogelfrei“ (siehe Landkarte auf der letzten Seite dieses Hefts).
3. **1. Abenteuer:** Ihr spielt das Abenteuer „Vogelfrei“.
4. **Kampagnenphase:** Es folgt eine Kampagnenphase, wobei kein nächstes Abenteuer ausgesucht werden kann. Die Helden reisen vom Abenteuer „Vogelfrei“ aus weiter.
5. **2. Abenteuer:** Das Abenteuer „Finderlohn“ wird gespielt.
6. **Kampagnenphase:** Es folgt eine Kampagnenphase, wobei kein nächstes Abenteuer ausgesucht werden kann. Die Helden reisen vom Abenteuer „Finderlohn“ aus weiter.
7. **3. Abenteuer:** Das Abenteuer „Der Herr des Hauses“ wird gespielt.
8. **Übergang zu Akt II:** Es werden die Anweisungen unter „Akt II“ auf Seite 22 im Regelheft des Grundspiels befolgt.
9. **Kampagnenphase:** Es folgt eine Kampagnenphase, in der eins von drei Abenteuern gewählt werden kann (siehe Schritt 10 unten). Die Helden reisen vom Abenteuer „Der Herr des Hauses“ aus weiter.
10. **Finale:** Wenn die Helden mehr Abenteuer gewonnen haben als der Overlord, wählen sie ein Finale, das zu einem Abenteuer gehört, das sie gewonnen haben. Wenn der Overlord mehr Abenteuer gewonnen hat als die Helden, wählt er ein Finale, das zu einem Abenteuer gehört, das er gewonnen hat (auf dem Kampagnenbogen auf Seite 11 ist jedes Finale über einen Pfeil mit dem jeweils passenden Abenteuer verbunden).

ZUSÄTZLICHE ABENTEUERBELOHNUNGEN

Nach jedem Abenteuer in der Mini-Kampagne erhält jeder Spieler 1 EP, egal wer das Abenteuer gewonnen hat. Diesen EP erhalten sie **zusätzlich** zu den im Quest-Handbuch aufgeführten Belohnungen. Außerdem dürfen die Helden, wenn sie ein Abenteuer gewonnen haben, 1 Karte vom aktuellen Marktkartenstapel ziehen und einem beliebigen Helden geben. Hat der Overlord das Abenteuer gewonnen, erhält er 1 zusätzlichen EP.



An Mutullibs, den Propst von Greyhaven,
und an das Dekanat,

Seid begrüßt,

Angesichts der jüngsten Ereignisse dünkt es mich ratsam, Euch vom Zustand des Schlosses unseres verstorbenen Freundes und Kollegen Ysindrus zu berichten. Auch wenn es außerhalb meiner Zuständigkeit liegt, beschäftigt das Schloss meine Garnison fortwährend. So kam es in den letzten Wochen zu einer erschreckenden Häufung von Unfällen und Übergriffen rund um diverse wundersame Artefakte. Ich kann nur vermuten, dass diese Gegenstände aus dem alten Schloss entwendet und verhökert worden sind. Das ist jedoch nicht meine größte Sorge.

Mir sind Geschichten von finsternen Spukgestalten zu Gehör gekommen. Man sagt, ein widernatürlicher Wächter habe sich im Schloss erhoben und mache sich die Seelen derer, die er tötet, untertan. Die törichten Banditen schreckt dies jedoch nicht ab. Sie scharen sich weiterhin in den unliegenden Wäldern. Wenn sie ihre Zahl groß genug wännen, plündern sie das Schloss und teilen die Beute unter denen, die heil zurückkehren. Dreimesser-Ollen, der Euch nicht unbekannt sein dürfte, ist ihr Anführer.

Es scheint mir eindeutig, was zu tun ist. Wenn das Schloss nicht befriedet werden kann, muss es zerstört werden. Wahrlich kein leichtes Unterfangen. Grässliche Monster und finstere Gestalten scharen sich um das Gemäuer. Schickt Eure Besten, und schickt sie geschwind. Und mögen die Götter ihnen beistehen.

—Dante Internus, Dritter Hofmarschall von Westmire

CREDITS

Autor der Erweiterung: Nathan I. Hajek

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

Produktion: Jason Walden

Texte: Justin Kempainen und Daniel Lovat Clark

Redaktion & Lektorat: Brendan Weiskotten

Grafikdesign: Christopher Hosch

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Künstlerische Leitung: Andrew Navaro

Schachtelillustration: Alex Aparin

Illustration der Spielplanteile: Henning Ludvigsen

Illustration des Spielmaterials: Alex Aparin, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Simon Eckert, David Griffith, David Kegg und Frank Walls

Artwork-Management: Andy Christensen

Produktionsleitung: Eric Knight

Leitender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Verleger: Christian T. Petersen

Testspieler: Samuel Bailey, Dane Beltrami, Pippin Brown und Nikki Valens

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz, Heiko Eller

Übersetzung: Stephan Rothsuh

Layout und grafische Bearbeitung: Marco Reinartz und Fiona Carey

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Marcus Lange, Oliver Kutsch, Linus Janßen und Yvonne Distelkämper

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. *Descent: Journeys in the Dark*, *Runebound*, and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks 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.

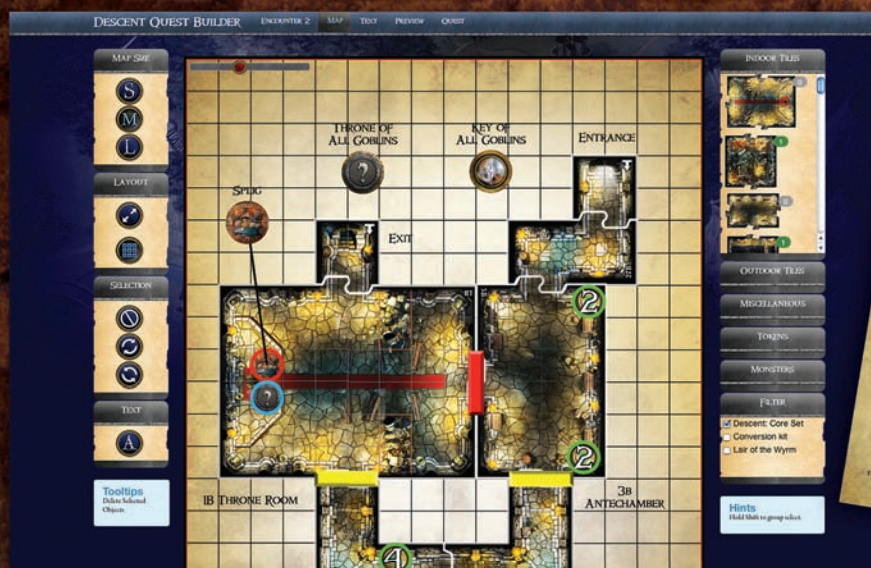


DESCENT™

DIE REISE INS DUNKEL

ZWEITE EDITION

QUEST VAULT™



EIN ONLINE-TOOL
ZUM ERSTELLEN UND TEILEN DEINER EIGENEN QUESTS



www.DescentQuestVault.com

BESCHREIBUNG DER MONSTER



Banditen: Diese üblen Gesellen sind in allen Ecken Terrinoths zu finden. Sie rauben, weil sie es mögen, sie weiden sich am Unglück Anderer und ihr einziger Kummer ist, wie anstrengend das alles ist. Sie sind wohl ein unvermeidliches Abfallprodukt der Zivilisation und es obliegt den Helden einer jeden Generation, diese Schurken in ihre Schranken zu weisen.



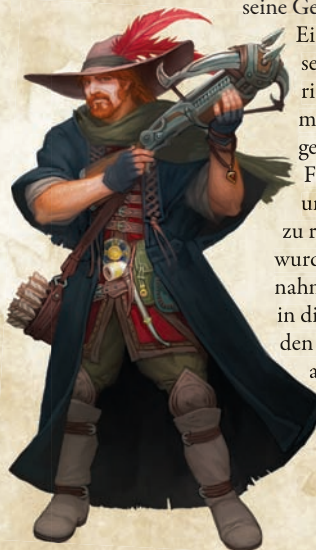
Geister: Beim Anblick dieser grauenhaften Erscheinungen fliehen selbst die tapfersten Recken. Es ist jedoch nicht ihr Äußeres, das dieses Grauen verursacht, sondern die Angst vor ihrem Schrei. Wer ihn hört, so sagt man, ist dem Tode geweiht.

BESCHREIBUNG DER CHARAKTERE

HELDEN

Alys Raine: Mit acht Jahren hatte Alys bereits das Große Gesetzbuch lückenlos aus dem Gedächtnis rezitiert und angefangen die Sieben Verträge auswendig zu lernen. Stets zog sie das Lesen und Lernen den langwierigen Kampfübungen vor, und nur ihr Traum, einmal Seneschall zu werden, hielt sie bei der Stange. Inzwischen lässt der bloße Name Alys Raine den Missetätern in ganz Terrinoth einen Schrecken in die Glieder fahren. Als Seneschall der Zitadelle und somit Meisterin der Feder und des Schwertes sorgt sie, wo immer nötig, für Recht und Ordnung. Ihr Amt macht sie de facto zum Richter, Geschworenen und Henker, und sie tut ihre Pflicht mit Leidenschaft und Eifer.

Thaiden Nebelspitze: Thaiden hat ein Talent, Dinge zu finden, die Anderen verborgen bleiben. Er führte seinen Clan durch die Klamm der Vergessenen, rettete seine Geliebte aus der Grauen



Einöde, fand die Hutnadel seiner Großmutter in einem riesigen Heuhaufen ... so sagt man jedenfalls. Nie hätte er gedacht, dass er einmal seine Fähigkeiten brauchen würde, um den Tod seiner Sippe zu rächen. Doch die Mörder wurden nie gefunden und so nahm Thaiden die Suche selbst in die Hand. Er spricht nie über den Ausgang dieser Suche und auch nicht darüber, was er mit den Schuldigen tat. Wer ihn fragt, erntet nur einen finsternen Blick, bevor Thaiden das Gespräch wieder auf die aktuelle Mission lenkt.



HAUPTMANN

Skarn: Eines Tages werden Gelehrte sich über Wesen und Herkunft Skarns streiten. Viele glauben, dass er ungewollt entstand, dass das unfertige Konstrukt nach Ysindrus' Tod dessen Lebensenergie und Magie aufsog.

Andere behaupten, er hätte schon immer existiert und über das Schloss gewacht, schon bevor Ysindrus einzog. Wieder Andere geben den Raben die Schuld. Sie hätten ihrem alten Herren nachgetrauert und sich nach seinem Tod einen neuen geschaffen.

Wer auch immer Recht hat, alle sind sich einig, dass Skarn zerstört werden muss. Ganz gleich, ob wütendes, machthungriges Monster oder traurige Seele auf einsamer Mission, Skarn droht mächtiger zu werden, als zugelassen werden darf.

DESCENT:

DIE REISE INS DUNKEL
ZWEITE EDITION

SCHLOSS RABENFELS

KAMPAGNENBOGEN

DIE GESCHICHTE

„Ich weiß, es klingt seltsam, aber das alte Schloss macht mir Sorgen“, flüstert der runzelige Magier. „Ysindrus hatte eine krankhafte Neugier an widernatürlichen Artefakten. Es heißt, Banditen hätten sein Anwesen geplündert. Und ...“, der Magier rückt näher, als fürchtete er belauscht zu werden, „... man munkelt, ein schreckliches Wesen hätte sich erhoben.“

„Wenn ein Zauberer stirbt, geschehen seltsame Dinge. Seine Erinnerungen und Wünsche hallen wider; seine Macht verpufft nicht einfach, sondern fährt in die Welt um ihn herum. Wenn dieses Wesen, Skarn wird es genannt, durch Ysindrus' Tod entstanden ist und sich die Macht der alten Artefakte aneignen kann ... dann fürchte ich um uns alle.“



Vogelfrei

Finderlohn

Der Herr des Hauses



FINALE 1

Herzensangelegenheit

FINALE 2

Zur falschen Zeit
am falschen Ort

FINALE 3

Tief unterm Schloss

EP der Helden EP



Gold der Helden

Overlord EP
