

The cover art for 'Arcadia Quest Inferno' is a vibrant, cartoonish illustration of a chaotic battle scene in a hellish, red and orange landscape. In the center, a large, ornate golden key with a glowing blue gem and a sword-like tip is positioned horizontally. The title 'ARCADIA Quest' is written in a large, stylized, golden font with a white outline, superimposed over the key. Below the title, the words 'INFERNO' and 'SPIELREGEL' are written in a bold, white, sans-serif font. The scene is filled with various characters and creatures: a purple-skinned demon with horns and a large purple horn, a red devil-like creature with horns and a wide grin, a black wolf-like creature with glowing yellow eyes, a brown ogre-like creature with a white beard, a purple-skinned character with a glowing blue aura, and a blonde character with a sword. The background is filled with flames, skulls, and other demonic elements. The overall style is reminiscent of classic fantasy role-playing games.

ARCADIA Quest

INFERNO
SPIELREGEL



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES





DER UNTERFÜRST ERHEBT SICH!

(Eigentlich „erhebt“ er sich nicht wirklich, weil ... ach, lies einfach weiter.)

Vor langer Zeit schien die Sonne nur in den Wald, wo die Elfen im ewigen Licht tanzten, und der Mond erhob sich nur über den Nachtbergen, wo die Orks marodierten. Das waren die Regeln – der Lauf der Dinge, für den ein einzelner Engel verantwortlich war. Man nannte ihn den Oberfürsten.

Der Oberfürst ließ es nicht zu, dass auch nur ein Sonnenstrahl in Richtung der Berge reflektierte oder ein Schatten seinen Weg in den Wald fand. Und wenn er einen marodierenden Elfen oder einen tanzenden Ork erblickte, hielt er eine solche Standpauke, dass allein die Androhung einer solchen Schelte ganze Stämme einschüchterte. Den Regeln musste nun einmal Folge geleistet werden!

Dann erschufen die Götter die Menschen, um etwas Leben in die Sache zu bringen. Der Oberfürst war fassungslos! Den Menschen war es erlaubt, zu tanzen und zu marodieren, wie es ihnen gefiel. Schlimmer noch! Sie interessierten sich noch nicht einmal für die Regeln. „Freier Wille“ nannte man diesen Unfug.

Als die Menschen schließlich Arcadia gründeten, war der Oberfürst erfreut, dass sie sich niederließen. Aber dann ruinierten sie alles (wie Menschen es immer tun), indem sie den Tag- und Nachtzyklus erschufen. Die Regeln des Oberfürsten waren endgültig gebrochen, sein ganzes Werk lag in Trümmern. Er bereitete die bösartigste Schelte aller Zeiten vor, voller Hasstiraden und Spitzfindigkeiten. Sie sollte sein trotziges Meisterwerk werden.

Als er die Götter über seine bevorstehende verbale Sintflut unterrichtete, waren sie nicht sehr erfreut. Sie mochten die Menschen. Menschen brachten Spaß!

Der Oberfürst war fassungslos. Regeln waren wichtiger als Spaß! Bevor er auch nur eine seiner schwülstigen Äußerungen stammeln konnte, vertrieben ihn die Götter aus dem Himmel, entließen ihn seines Amtes und verdamnten ihn dazu, die Ewigkeit in der Unterwelt, der Hölle, zu verbringen. Die Götter wunderten sich, warum ihnen diese Idee nicht früher in den Sinn gekommen war ...

Nachdem der Oberfürst keine Parade mehr vermiesen konnte (weil Paraden gleich mehrere Abfallverordnungen gleichzeitig verletzen), war alles in Ordnung mit der Welt.

Wenigstens für eine kurze Weile ...

In seinem Exil wurde der ehemalige Oberfürst von Existenzängsten geplagt. Die Regeln wurden von nun an gänzlich ignoriert. Völlig inakzeptabel! Als er in diesem brennenden Abgrund lag, erkannte er plötzlich, was er zu tun hatte. Er erklärte sich selbst zum Unterfürsten und seine Rache sollte diabolisch werden.

Unterdessen fielen weitere Engel vom Himmel. Die ehemalige Belegschaft des Unterfürsten wurde ausgedünnt, da es keine Regeln mehr durchzusetzen gab. Selbst Arbeitsgesetze und Kündigungsfristen gab es nicht mehr, sodass immer mehr überflüssige Mitarbeiter entlassen wurden, die sich aus Protest zu den aufgebrachtten Dämonen der Hölle gesellten.

Der Unterfürst besaß nun wieder eine Belegschaft, die geführt werden musste. Er baute sich einen Thron, um Ordnung in sein neues Reich zu bringen. Er verkündete, dass derjenige, der auf dem höllischen Thron sitzt, die Regeln macht – so seien die Regeln!

Er kam, saß und blieb sitzen. Und alles war in Ordnung mit der Hölle.

In der Welt darüber brach hingegen das Chaos aus. Die endlosen Feierlichkeiten, das Tanzen, das Marodieren und die Paraden hatten große Unordnung mit sich gebracht. Wer hätte schon ahnen können, dass die Götter nach der Verbannung des Oberfürsten neue Regeln brauchen würden? Doch wie üblich fanden die Götter einen Weg, die Arbeit auszulagern.

Die Götter beschlossen, dass der in der Hölle festsitzende Unterfürst eine Aufgabe bekommen sollte. So wurde er zum Sammler der ungewollten und vergessenen Dinge aus der Welt darüber. Verlorene Seelen, vergessene Schätze, sogar einzelne Socken wurden ihm zugeschoben. Doch durch ein Schlupfloch in den göttlichen Regeln (was für Amateure!) konnte er auch alles Unheil und Böse verwahren, das dort oben ebenfalls unerwünscht war.

Mit der Zeit ermahnten Eltern ihre Kinder mit den Worten: „Wenn du nicht tust, was man dir sagt, wird dich der Unterfürst holen!“ Der Unterfürst hörte die Echos dieser Drohungen und war hocherfreut. Selbst jetzt, da er seiner ursprünglichen Macht beraubt war, hielten sich die Menschen an seine Regeln.

Letztlich war also doch alles in Ordnung mit der Welt! ... Oder besser gesagt, in bester Unordnung.

Zumindest bis Graf Zahn eines Tages Arcadia eroberte.

Plötzlich erreichten den Unterfürsten andere Echos von der Oberwelt: „Wenn du deinen Brokkoli nicht isst, wird dich Graf Zahn holen!“ oder „Wenn du dich nicht an die Schlafenszeit hältst, kommt Graf Zahn vorbei!“. (Was natürlich tatsächlich möglich wäre, da er ein Vampir ist und so.) An Halloween überstiegen die Verkäufe der Vampirkostüme die der Dämonenkostüme bei Weitem. Schon bald fürchtete niemand mehr die Dämonen. Stattdessen beherrschten Minotauren, Orks und Vampire die Ängste der Menschen.

Von seinem Thron aus konnte der Unterfürst diesem Unfug kein Ende bereiten. Sobald er aufstehen würde, könnte der Nächste seinen Platz einnehmen. So waren nun mal die Regeln!

Doch er hätte sich keine Sorgen machen müssen. Es dauerte zwar einige Zeit, doch mit der Niederlage Graf Zahns feierte auch die ganze Hölle. In erneuter Ehrfurcht vor dem Unterfürsten aßen die Kinder wieder ihr Gemüse und gingen pünktlich ins Bett.

Doch es verlief nicht wie erhofft.

Die Belagerung der Vampire blieb den Menschen im Gedächtnis und niemand scherte sich um die Dämonen. Die Verkäufe sanken, die Aktienkurse brachen ein und die Regelverstöße stiegen.

Der Unterfürst stellte einen Imageberater und ein paar Marketingtypen ein. Genauer gesagt ließ er sie entführen und drohte ihnen mit ewiger Verdammnis, was letztendlich aber auf das Gleiche hinauslief. Sie empfahlen ihm einen Paradigmenwechsel. Er solle die Synergiepotenziale nutzen und die Industrie des Bösen in ihrem Prozessablauf fundamental neu aufstellen. Nur wenige Dinge hatten den Unterfürsten jemals so verwirrt wie dieses Kauderwelsch. Also erklärten sie es ihm etwas verständlicher: „Mischt euch unter die Leute!“ Wenn er also persönlich die Oberwelt besuchen und ein wenig auf den Putz hauen würde, käme er sicherlich in die Schlagzeilen. Besser schlechte Presse als gar keine Presse.

Der Unterfürst gestand sich ein, dass er tatsächlich gerne einmal aufstehen würde. Seit seiner Verbannung vor 6666 Jahren haben sich seine Beine zunehmend verkrampft. Außerdem hatte er Getuschel gehört, dass die Dämonen ihm hinter seinem Rücken den Spitznamen „Allerwertester“ gaben, und er wollte das mit einem großen Rundumschlag beenden (und für einen ordentlichen Rundumschlag muss man nun einmal aufstehen).

Die Regeln waren jedoch immer noch unumgänglich. Stünde er auf, würde damit auch die längste Partie von „Reise nach Jerusalem“ im Universum enden. Jeder dahergelaufene Dämon könnte die Chance nutzen und auf dem Thron Platz nehmen, um sich seine eigenen Regeln auszudenken.

Er grübelte und überlegte und grübelte noch etwas mehr, bis sich ein heimtückisches Grinsen über sein Gesicht erstreckte. Der Tag-Nacht-Zyklus brachte endlosen Ärger über Arcadia, doch wenn es diesen Zyklus auch in der Hölle gäbe, hätten auch die Dämonen plötzlich eine Schlafenszeit! Und wenn sie alle schliefen, könnte er von seinem Thron aufstehen – wenigstens für einen Moment.

Der Unterfürst schmunzelte über die Ironie. Arcadia war sein Untergang, doch jetzt würde es seine große Chance sein.

Und alles war in Ord... Ach, wer soll hier noch beeindruckt werden? Alles war unleugbar böse mit der Welt!

Nun sind die Vorbereitungen getroffen, das Ritual wurde vollendet. Die über Arcadia wachenden Engel wurden gefangen genommen und Arcadia steht am Abgrund. Die Schlafenszeit rückt unabdingbar näher, für alle Dämonen und die Bewohner von Arcadia. Sobald die Engel von den verlockenden Kräften der Verdammnis vereinnahmt wurden, ist es so weit!

Die Regeln sollen triumphieren!

Der Spaß wird vergehen!

Möge der Himmel uns beistehen, wenn der Unterfürst uneingeschränkt herrscht!

INHALT

DER UNTERFÜRST ERHEBT SICH!	2	QUESTEN	26
SPIELMATERIAL	5	<i>Bonus des Ersten</i>	26
ÜBERBLICK	7	<i>Belohnungskarten</i>	26
GILDEN-AUFBAU	7	<i>Ein Szenario gewinnen</i>	26
<i>Helden wählen</i>	7	BELOHNUNGSMÜNZEN	27
<i>Für Fortgeschrittene: Helden draften</i>	7	ENTWICKLUNGSPHASE	27
<i>Heldenkarten im Detail</i>	8	<i>Todesflüche</i>	27
<i>Startausrüstung</i>	8	<i>Entwicklungen</i>	27
KAMPAGNE: ABSTIEG IN DIE HÖLLE	9	<i>Vorwärts!</i>	28
SZENARIO-AUFBAU	10	ERKUNDUNGSPLÄTTCHEN	28
DER SPIELPLAN	13	HÖLLENSTEINKARTEN	29
<i>Wichtige Begriffe</i>	13	<i>Höllensteinkarten aufdecken</i>	29
EIN SPIELERZUG	14	<i>Höllenstein-Effekte</i>	29
<i>Helden-Aktivierung</i>	14	ENTWICKLUNGSKARTEN	29
<i>Bewegung</i>	14	<i>Entwicklungskarten im Detail</i>	30
<i>Große Charaktere</i>	15	<i>Angriffskarten</i>	30
<i>Verdrängen</i>	15	<i>Verstärkungskarten</i>	30
<i>Voll besetzte/Blockierte Felder</i>	15	<i>Dauerhafte Karten</i>	30
<i>Angriff</i>	16	<i>Spezialeffekte</i>	30
<i>Ruhephase</i>	19	<i>Zusätzliche Verteidigung</i>	30
<i>Karten reaktivieren</i>	19	<i>Zusätzliche Lebenspunkte</i>	30
<i>Ausrüstung neu ordnen</i>	19	<i>Wiederholungswürfe</i>	31
<i>Helden wiederbeleben</i>	19	<i>Betäuben</i>	31
VERDAMMNIS	19	<i>Flankiert</i>	31
<i>Die verlockende Versuchung</i>	19	<i>Held deaktivieren</i>	31
<i>Der Preis der Verdammnis</i>	19	<i>Selbstopferung</i>	31
DIE MONSTER	20	KAMPAGNE	32
<i>Monster-Aktivierung</i>	20	<i>Titel</i>	32
<i>Wächter-Reaktion</i>	20	<i>Der Kampagnenhogen</i>	32
<i>Rückschlag-Reaktion</i>	22	<i>Kampagnenfinale</i>	33
<i>Monster-Angriff</i>	22	<i>Optional: Episoden-Modus</i>	34
<i>Monsterkarten im Detail</i>	22	HELDEN	35
<i>Overkill</i>	22	ENGEL	37
<i>Monsterklassen</i>	23	FEINDE	38
<i>Monster-Brut</i>	24	INDEX	39
ENGEL	24	CREDITS	39
<i>Engel retten</i>	25	REGELÜBERSICHT	40
<i>Engel als Helden</i>	25		
<i>Engel als Schurken</i>	25		

SPIELMATERIAL



1 Spielregel

1 Kampagnenbuch



1 Block mit
Kampagnenbögen



12 Heldenkarten



4 Gildentableaus



5 Engelkarten



48 Monsterkarten



21 Questkarten



24 Todesfluch-
karten



152 Entwicklun-
gskarten



14 Höllenstein-
karten



9 doppelseitige Spielplanteile



22 Türplättchen



5 Brutplättchen



1 Brut-Tableau



18 Erkundungsplättchen



30 Verdammnisplättchen



92 Gildenplättchen



24 Todesplättchen



60 Wundenplättchen



70 Münzen



8 Angriffswürfel



6 Verteidigungswürfel



8 Portalplättchen



12 Miniaturenbasen

36 Miniaturen



12 Helden



5 Engel



6 Dämoninnen



2 Höllenhunde



6 Harpyien



2 Feuerteufel



Wampus

Der Richter

Der Unterfürst

ÜBERBLICK

Arcadia Quest: Inferno ist ein Kampagnenspiel für 2 bis 4 Spieler, in dem jeder Spieler eine Gilde mit drei einzigartigen Helden kontrolliert. Sie alle steigen die Kreise der Hölle hinab, um den Unterfürsten zu besiegen, bevor die Stadt Arcadia in den Tiefen der Hölle versinkt. Doch auch wenn die Gilden das gleiche Ziel verfolgen, sind sie erbitterte Gegner, die sich nichts schenken!

Die Spieler bestimmen selbst den Verlauf der sich verzweigenden Kampagne. Dabei gilt es stets abzuwägen, welcher Weg den größten Erfolg verspricht – eine folgenschwere Entscheidung für die gesamte Kampagne. Während ihres Abstiegs in die Tiefe können die Spieler engelhaftige Gestalten retten, doch wenn sie bei der Rettung scheitern, werden sich die Engel auf die Seite des Feindes schlagen! Jede Kampagne verläuft über sechs der zwölf Szenarien, die im Kampagnenbuch enthalten sind. So nimmt jede Kampagne einen einzigartigen Verlauf.

In jedem Szenario schicken die Spieler ihre drei Helden aus, um gegen die Helden der gegnerischen Gilden sowie gegen gefährliche Monster, welche in der Hölle herumwandern, anzutreten. Dabei können die Helden mächtige Gegenstände und Waffen finden, wenn sie Questen erfüllen, Gegner töten und Schätze heben. Doch müssen die Helden sehr vorsichtig sein, denn die Hölle ist ein unheiliger Ort voller Versuchung und Verdammnis. Sie werden alles riskieren müssen, wenn sie als Sieger aus dem Kampf gegen den Unterfürsten und seine Schergen hervorgehen wollen!

GILDEN-AUFBAU

Zu Beginn einer neuen Inferno-Kampagne erschaffen die Spieler ihre Gilden. Es gibt vier unterschiedliche Gilden, aus denen sie wählen können: Gelb (Tiger), Lila (Schlange), Türkis (Hai) und Grau (Krähe). Jeder Spieler nimmt sich das Tableau seiner gewählten Gilde, auf dem er seine Helden und die zugehörigen Gildenplättchen, mit denen er die Aktionen seiner Gilde anzeigt, ablegen kann.



INFERNO: EIN HÖLLENTrip!

Inferno ist die Fortsetzung von *Arcadia Quest* und kann als eigenständiges Spiel gespielt oder mit *Arcadia Quest* kombiniert werden, um völlig neue Abenteuer zu erleben. Wenn ihr mit *Arcadia Quest* vertraut seid, werdet ihr viele Spielregeln wiedererkennen. In diesem Fall solltet ihr euch vor allem die neuen Abschnitte anschauen:

- ◆ **Kampagne: Abstieg in die Hölle** (Seite 9)
- ◆ **Verdammnis** (Seite 19)
- ◆ **Engel** (Seite 24)
- ◆ **Höllensteinkarten** (Seite 29)

HELDEN WÄHLEN

Dann wählen die Spieler die drei Helden aus, aus denen ihre Gilde in dieser Kampagne bestehen soll. Dies ist eine wichtige Entscheidung, da die richtige Heldengruppe entscheidend sein kann, um die kommenden Abenteuer zu bestehen. Die Spieler schauen sich alle Heldenkarten an und jeder wählt drei davon für seine Gilde aus.

Jeder Spieler legt seine gewählten Helden offen auf die Heldenfelder seines Gildentableaus, die Reihenfolge ist dabei egal. Dann nimmt sich jeder die entsprechenden Miniaturen und steckt sie in die Basen seiner Gildenfarbe, damit sie einfach zu erkennen sind. Dies sind die drei Helden, die im Namen ihrer Gilde die gesamte Kampagne bestreiten werden. Es ist nicht möglich, seine Helden während einer laufenden Kampagne auszutauschen.

FÜR FORTGESCHRITTENE: HELDEN DRAFTEN

Sobald sich die Spieler mit dem Spiel und den Fähigkeiten der Helden vertraut gemacht haben, wollen sie ihre Helden vielleicht etwas „geordneter“ zusammenstellen. Sind sich die Spieler einig, können sie die Helden „draften“. Dazu werden alle Heldenkarten gemischt und zu gleichen Teilen an die Spieler verteilt (es ist kein Problem, wenn ein Spieler eine Karte mehr bekommt). Die Spieler schauen sich ihre Heldenkarten an, suchen sich eine aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten geben sie an ihren linken Nachbarn weiter. Aus diesen Karten wählen die Spieler wiederum einen Helden aus und legen ihn verdeckt vor sich ab. Schließlich werden die Karten ein letztes Mal weitergegeben und die Spieler wählen ihren dritten Helden aus. Die übrigen Heldenkarten werden aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt.

HELDENKARTEN IM DETAIL

Jeder Held in *Arcadia Quest: Inferno* ist einzigartig und mit besonderen Eigenschaften und Talenten ausgestattet. Dies sollten die Spieler bei der Auswahl ihrer Helden beachten. Auf den Heldenkarten sind die folgenden Merkmale aufgeführt:

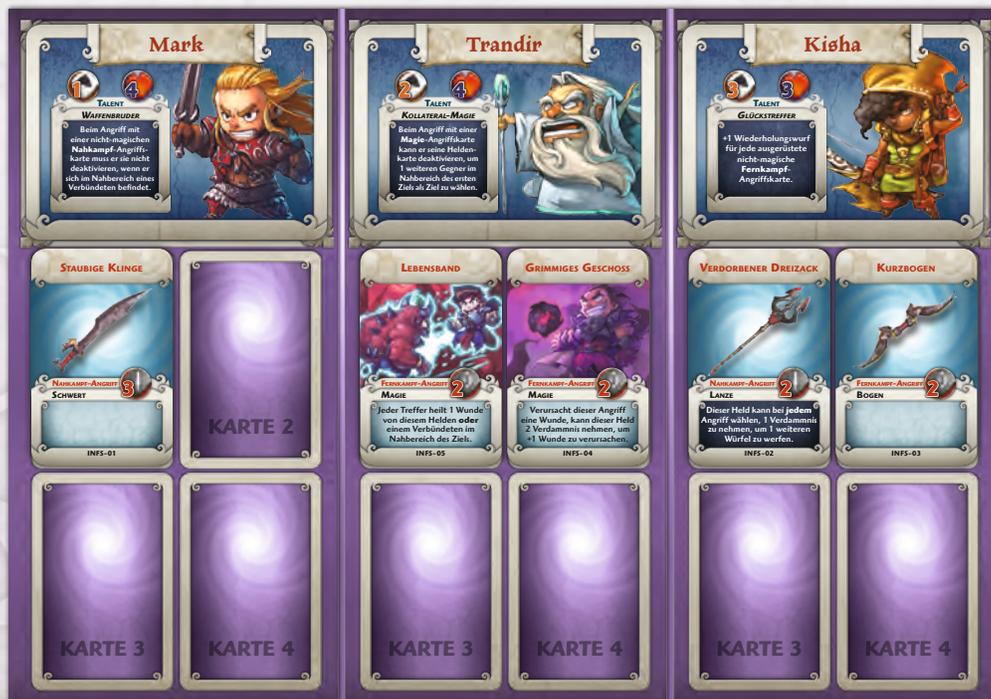
- A) Verteidigung:** Die Anzahl an Verteidigungswürfeln, die ein Held wirft, um Wunden durch einen Angriff zu vermeiden.
- B) Lebenspunkte:** Diese Zahl gibt an, bei wie vielen Wunden ein Held stirbt.
- C) Name:** Der Name des Helden.
- D) Talent:** Dies ist die natürliche Begabung des Helden, eine spezielle Fähigkeit, die ihn von anderen Helden unterscheidet. Talente sind dauerhaft aktiv.



STARTAUSRÜSTUNG

Bevor die Kampagne beginnt, erhält jede Gilde 5 Entwicklungskarten als Startausrüstung. Nehmt den Startkarten-Stapel und verteilt an jeden Spieler diese Karten: Staubige Klinge, Verdorbener Dreizack, Kurzbogen, Lebensband, Grimmiges Geschoss. Jeder Spieler verteilt diese fünf Karten nach Belieben auf seine drei Helden.

Jeder Held hat auf dem Gildentableau (unterhalb seiner Karte) ein Inventar von vier Feldern für Entwicklungskarten zur Verfügung. Jeder Held kann nur seine vier Karten verwenden, nicht die der anderen Helden der Gilde.



Beispiel: Der Spieler der lilafarbenen Gilde hat sich für die Helden Mark, Trandir und Kisha entschieden. Er gibt die Staubige Klinge an Mark, das Lebensband und das Grimmige Geschoss an Trandir und den Verdorbenen Dreizack sowie den Kurzbogen an Kisha.

KAMPAGNE: ABSTIEG IN DIE HÖLLE

Um den bösen Unterfürsten zu besiegen, müssen die Helden sich zunächst die drei Kreise der Hölle hinabkämpfen, bis sie den Thronsaal des Dämons erreichen. Je tiefer sie hinabsteigen, desto mehr schwächen sie die Macht des Unterfürsten, während sie selbst an Stärke hinzugewinnen. Erst nachdem sie einige Abenteuer bestanden haben, werden sie bereit sein, die Pläne des Unterfürsten zu durchkreuzen.

Die im Kampagnenbuch ausführlich beschriebene Inferno-Kampagne ist in vier Abschnitte unterteilt: drei hinabführende Kreise und der Finale Entscheidungskampf. Eine Kampagne besteht aus sechs der zwölf Szenarien, sodass jede weitere Kampagne einen anderen Verlauf nehmen kann und den Spielern neue Herausforderungen bevorstehen.

Erster Kreis: Hier befindet sich die Pforte zur Hölle. Es stehen zwei Szenarien zur Auswahl, von denen die Spieler **eines** absolvieren müssen, um in den Zweiten Kreis hinabsteigen zu können.

Zweiter Kreis: Es gibt zwei separate Zweite Kreise, den östlichen und den westlichen. Sobald die Spieler sich an diesem Scheidepunkt für einen der beiden Wege entscheiden, können sie in dieser Kampagne nicht mehr zum anderen Zweiten Kreis wechseln.

Die Spieler müssen **zwei von drei** Szenarien absolvieren, um in den Dritten Kreis hinabsteigen zu können.

Dritter Kreis: Sowohl der östliche als auch der westliche Zweite Kreis führen schließlich zum Dritten Kreis, dem Zentrum der Hölle. Die Spieler müssen **zwei von drei** Szenarien absolvieren, um zum Finalen Entscheidungskampf zu gelangen.

Finaler Entscheidungskampf: Auf der untersten Ebene der Hölle befindet sich der Thronsaal des Unterfürsten. Alle Kampagnen enden hier mit dem Finalen Entscheidungskampf.

Zu Beginn der Kampagne wählen die Spieler gemeinsam, mit welchem Szenario des Ersten Kreises sie beginnen möchten. (Für Einsteiger bietet sich das Szenario „Die Pforte zur Hölle“ an.) Danach entscheidet stets der Gewinner eines Szenarios, welches Szenario als nächstes gespielt wird.



SZENARIO-AUFBAU

Im Kampagnenbuch finden sich detaillierte Beschreibungen aller Szenarien, die Teil einer Kampagne sein können. Nachdem ihr ein Szenario ausgewählt habt, müsst ihr es aufbauen. Die Beschreibung enthält genaue Angaben, welches Spielmaterial in welcher Menge benötigt wird. Um sicherzugehen, dass ihr nichts überseht, solltet ihr zunächst das gesamte benötigte Spielmaterial aus der Schachtel holen, bevor ihr den Spielplan aufbaut.

1. Spielplanteile: Jede Seite eines Spielplanteils ist mit einer Identifikationsnummer versehen. Sucht die angegebenen Spielplanteile heraus und platziert sie so, wie es der Szenarioplan vorgibt.



2. Türen: Platziert die Türplättchen, wie auf dem Szenarioplan vorgegeben. Achtet darauf, dass einige Türen geöffnet und andere geschlossen auf dem Spielplan platziert werden.

GESCHLOSSENE TÜR



OFFENE TÜR

In einigen Szenarios werden kleine Türen benötigt, da es einfacher ist, sie über Eck zu platzieren. Sie funktionieren aber exakt so wie die großen Türen.



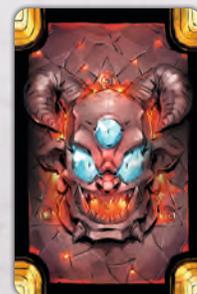
KLEINE TÜR

GROSSE TÜR

3. Portale: Platziert die Portalplättchen wie vorgegeben auf den Spielplan. Jedes Portal hat zwei unterschiedliche Seiten. Achtet darauf, dass jedes Plättchen die Seite zeigt, die der Szenarioplan vorgibt.



4. Höllensteinkarten: Mischt alle Höllensteinkarten zusammen und nehmt so viele zufällige Karten, wie im Szenario angegeben. Platziert diese Karten verdeckt auf die angegebenen Felder des Spielplans. Legt die übrigen Höllensteinkarten unbesehen in die Schachtel zurück.



5. Questplättchen: In den meisten Szenarien werden Questplättchen benötigt. Nehmt die im Szenario angegebenen Questplättchen und legt sie mit der farbigen Seite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Legt die übrigen Questplättchen in die Spielschachtel zurück.



6. Erkundungsplättchen: Mischt verdeckt die 14 Erkundungsplättchen. Die Beschreibung gibt vor, wie viele Erkundungsplättchen benötigt werden. Nehmt entsprechend viele zufällige Plättchen und legt sie verdeckt auf den Spielplan. Legt die überzähligen Plättchen unbesehen in die Schachtel zurück, sodass ihr nicht wisst, welche Plättchen im Spiel sind.



7. Brutplättchen: Mischt verdeckt die 5 Brutplättchen. Nehmt so viele Plättchen, wie im Szenario angegeben, und legt sie gemäß der Abbildung auf den Spielplan. Deckt sie dann auf. Legt die überzähligen Plättchen in die Schachtel zurück.



8. Monster: Jedes Szenario gibt die Art und Menge der Monster vor, denen ihr dort begegnen könnt. Nehmt die entsprechenden Monsterminiaturen und stellt sie gemäß der Abbildung auf den Spielplan. Legt die zugehörigen Monsterkarten neben den Spielplan, sodass sie für alle gut sichtbar sind.



Wichtig: Jedes Monster verfügt über vier unterschiedliche Karten, eine für jede Stufe. Verwendet nur die Monsterkarten, die der Stufe des Szenarios entsprechen. So werden z. B. im ersten Szenario nur die Monsterkarten der ersten Stufe verwendet, während im dritten Szenario die Monsterkarten der dritten Stufe (Kartenmarkierung 2-3) verwendet werden.

9. Questkarten: Um ein Szenario zu gewinnen, müsst ihr die auf den Questkarten des Szenarios angegebenen Taten vollbringen. Nehmt die entsprechenden Questkarten und legt sie neben dem Spielplan aus, sodass sie für alle gut sichtbar sind. Manchen Questen sind ein oder zwei Belohnungskarten zugeordnet. Legt solche Belohnungskarten zur entsprechenden Questkarte. Es gibt zwei Kategorien von Questen: Spieler-gegen-Spieler (SGS) und Spieler-gegen-Umgebung (SGU). Legt nur die SGS-Questkarten der Gilden aus, die an dem Szenario teilnehmen.



10. Brut-Tableau: Legt das Brut-Tableau neben den Spielplan.



11. Gemeinsamer Bereich: Im gemeinsamen Bereich neben dem Spielplan werden die Wundenplättchen, Todesplättchen, Verdammnisplättchen, Münzen sowie die Angriffs- und Verteidigungswürfel bereitgelegt.



12. Startbereiche der Helden: Auf dem Szenarioplan sind die Startbereiche der Helden jeder Gilde angegeben. Jeder Spieler bekommt einen zufälligen Startbereich zugewiesen. Nehmt dafür ein Gildenplättchen jeder Gilde in die Hand oder werft sie in einen Beutel. Zieht und legt in jeden Startbereich ein verdecktes Plättchen, das ist der Startbereich der entsprechenden Gilde. Die Spieler setzen sich entsprechend ihrer Startbereiche um den Spielplan. Jeder Spieler stellt seine drei Helden in die Felder seines Startbereichs, ganz wie es ihm beliebt (in einem Feld dürfen bis zu zwei Figuren stehen). Im Spiel zu dritt wird der Startbereich von Spieler 4 nicht verwendet und im Spiel zu zweit bleiben die Startbereiche von Spieler 3 und 4 ungenutzt.



Wenn ihr mit dem Aufbau fertig seid, sollte der Spielbereich ungefähr so aussehen wie auf diesem Bild. Ihr könnt nun euren Abstieg in die Hölle beginnen!



DER SPIELPLAN

Arcadia Quest: Inferno wird auf einem Spielplan gespielt, der sich entsprechend des Szenarioplane aus mehreren Spielplanteilen zusammensetzt. Diese Spielplanteile stellen Räume und Wege der Hölle dar. Jedes Spielplanteil ist in neun Felder unterteilt. Diese Felder sind genau in der Mitte mit einem Punkt versehen. In jedem Feld können sich maximal zwei Charaktere befinden.

Einige Felder sind durch Wände abgetrennt, die sowohl die Bewegung als auch die Sichtlinie unterbrechen. Solche blockierenden Elemente sind anhand ihrer grauen, rauen Textur zu erkennen. Die Spielplanteile zeigen außerdem dekorative Elemente, die keine Spielrelevanz haben, sondern lediglich zur Atmosphäre beitragen.



WICHTIGE BEGRIFFE

CHARAKTER

Ein Held oder ein Monster.

VERBÜNDETER

Für einen Helden ist dies ein anderer Held derselben Gilde.
Für ein Monster ist dies ein anderes Monster.

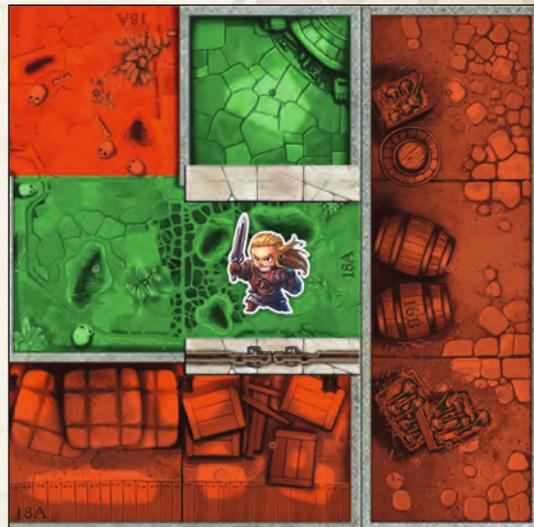
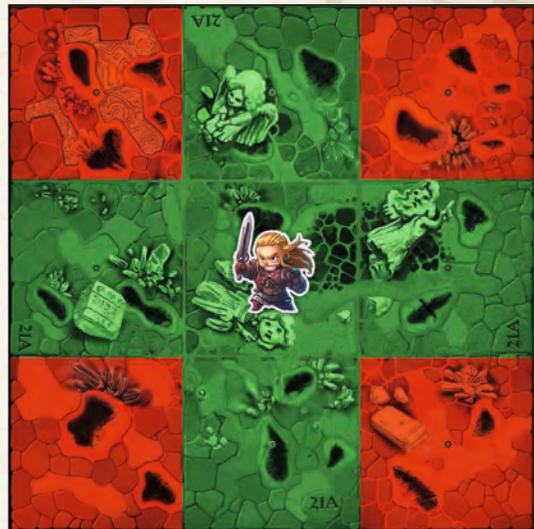
GEGNER

Für einen Helden ist dies ein Held einer anderen Gilde oder ein Monster. Für ein Monster ist dies ein Held.

NAHBEREICH

Einige Regeln und Karten in diesem Spiel beziehen sich auf den Nahbereich eines Charakters. Etwas ist im **Nahbereich**, wenn es sich auf dem gleichen Feld oder auf einem der vier (nicht diagonal) benachbarten Felder befindet.

- ◆ Ein Feld, das diagonal angrenzt, ist **nicht** im Nahbereich.
- ◆ Blockiert eine Wand oder eine geschlossene Tür die Verbindung zwischen zwei Feldern, sind diese **nicht** im Nahbereich.



Beispiel: Die grünen Felder und die darauf stehenden Charaktere sind für Mark im Nahbereich, die roten Felder sind es nicht.

EIN SPIELERZUG

Eine Partie *Arcadia Quest: Inferno* wird in einer Reihe aufeinanderfolgender Züge im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler macht seinen Zug, danach ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe und so weiter. Dies wird fortgesetzt, bis ein Spieler das Szenario gewinnt und damit die Partie beendet.

Zu Beginn einer Kampagne wird der erste Spieler zufällig bestimmt. In späteren Szenarien beginnt stets der linke Nachbar des Spielers, der das vorherige Szenario gewonnen hat.

Ist ein Spieler an der Reihe, hat er die Wahl zwischen zwei Aktionen:

- ◆ **AKTIVIERUNG** eines Helden
- ◆ **RUHEPHASE** für seine Gilde

Ein Spieler kann nur die eine oder die andere Aktion ausführen, nie beide Aktionen innerhalb eines Zuges.

HELDEN-AKTIVIERUNG

Ein Spieler wählt einen Helden aus, den er aktivieren möchte (es ist erlaubt, einen Helden mehrfach in Folge zu aktivieren). Dieser Held ist nun „aktiv“ und kann in beliebiger Reihenfolge eine **Bewegung** und einen **Angriff** durchführen. Die Bewegung darf nicht durch den Angriff unterbrochen werden, sie muss vollständig vor oder nach dem Angriff durchgeführt werden. Der Held kann auch nur einen Angriff oder nur eine Bewegung durchführen.

Hinweis: Hat ein Spieler durch eine besondere Fähigkeit in seinem Zug die Möglichkeit, einen weiteren Helden zu aktivieren, muss dies ein anderer Held sein.

BEWEGUNG

Mit seiner Bewegung bewegt sich ein Charakter über den Spielplan. Alle Helden verfügen über **3 Bewegungspunkte**, wenn sie aktiviert werden. Mit einem Bewegungspunkt kann ein Charakter:

- ◆ sich um ein Feld bewegen,
- ◆ ein Portal benutzen,
- ◆ eine Tür an einer Kante seines Feldes öffnen oder schließen,
- ◆ eine Höllensteinkarte in seinem Feld aufdecken.

Der Charakter muss seine Bewegungspunkte nicht vollständig aufbrauchen, allerdings verfallen ungenutzte Punkte am Ende der Aktivierung.

Bewegung um ein Feld

Die aktive Figur zieht von ihrem aktuellen Feld auf ein benachbartes Feld. Für jedes Feld muss ein Charakter 1 Bewegungspunkt ausgeben. **Diagonale Bewegungen sind nicht gestattet.** Wände und geschlossene Türen blockieren die Bewegung zwischen zwei Feldern.

Portale

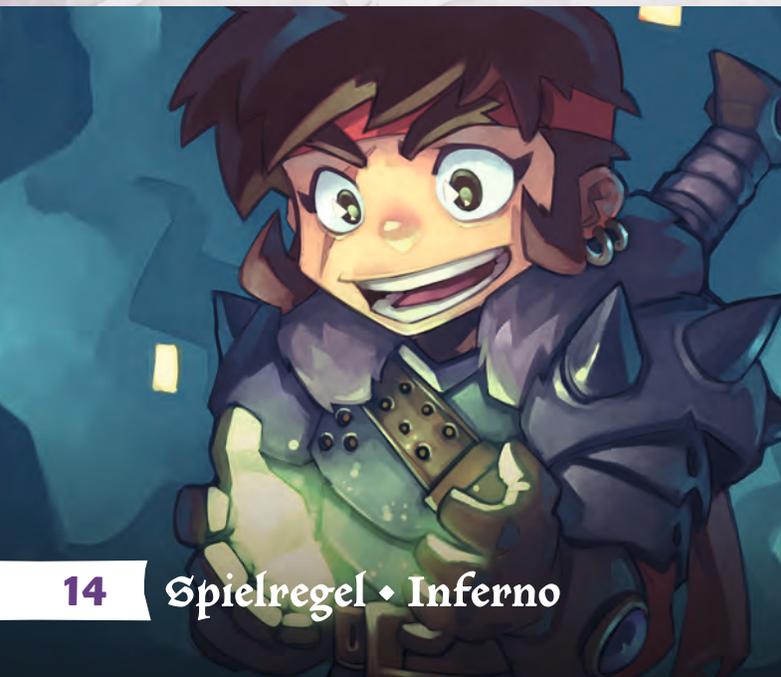
Portale ermöglichen Charakteren die schnelle Bewegung über den Spielplan. Charaktere, die sich auf einem Feld mit einem Portal befinden, können mit 1 Bewegungspunkt auf ein Feld mit einem Portalplättchen gleicher Farbe ziehen. Ist das Zielfeld *blockiert*, kann der Charakter das Portal nicht benutzen. Ist das Feld *voll besetzt*, kann das Portal genutzt werden, allerdings muss der Charakter die Möglichkeit haben, seine Bewegung in einem benachbarten Feld zu beenden. (Siehe rechts *Voll besetzte/Blockierte Felder*.) Die Nutzung eines Portals löst **keine Wächter-Reaktion** eines Monsters im Nahbereich aus.

Türen

Eine Tür kann für 1 Bewegungspunkt geöffnet oder geschlossen werden. Das Türplättchen wird entsprechend umgedreht. Die Tür muss sich dafür an der Kante des Feldes des aktiven Charakters befinden. Geschlossene Türen funktionieren wie Wände und blockieren sowohl die Bewegung als auch die Sichtlinie.

Höllensteinkarten

Ein Held kann 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine Höllensteinkarte aufzudecken, die in seinem Feld liegt, und die höllische Macht entfachen – zu seinem Vorteil natürlich. Der Spieler nimmt die Karte vom Spielplan, führt ihren Text aus und legt sie dann ab. Höllensteinkarten werden detailliert auf Seite 29 erklärt.



Beispiel: Mark zeigt drei mögliche Bewegungen:



- Grün:**
- 1) Um ein Feld bewegen.
 - 2) Die geschlossene Tür öffnen.
 - 3) Durch die soeben geöffnete Tür gehen.
- Lila:**
- 1) Um ein Feld bewegen.
 - 2) Durch die offene Tür gehen.
 - 3) Mittels Portal auf das andere Portalfeld ziehen.
- Blau:**
- 1) Die geschlossene Tür öffnen.
 - 2) Durch die soeben geöffnete Tür gehen.
 - 3) Die Höllensteinkarte in seinem Feld aufdecken.

GROSSE CHARAKTERE

Einige Monster wie der Richter oder der Unterfürst sind so groß, dass sie ein ganzes Feld alleine einnehmen. Große Charaktere zählen wie zwei Charaktere: Ihr Feld ist für ihre Verbündeten stets voll besetzt und für ihre Feinde blockiert. Dadurch blockieren sie sowohl die Bewegung als auch die Sichtlinie ihrer Feinde.



VERDRÄNGEN

Manche Charaktere sind so eindrucksvoll, dass sie andere Charaktere durch ihre Bewegung „verdrängen“. Die Bewegung eines solchen Charakters wird niemals durch andere Charaktere (weder Verbündete noch Feinde) blockiert. Betritt ein solcher Charakter ein Feld, verdrängt er alle anderen Charaktere in diesem Feld: Der kontrollierende Spieler versetzt jeden verdrängten Charakter in ein Feld seiner Wahl im Nahbereich des verdrängenden Charakters. (Dies kann

auch das Feld sein, aus dem er gekommen ist.) Verdrängte Helden lösen keine Wächter-Reaktion aus.

Hinweis: In der ersten Auflage der Erweiterung *Jenseits der Gruft* wurde dieses Regelkonzept unter dem Begriff *Schubsen* eingeführt. *Verdrängen* und *Schubsen* sind regeltechnisch identisch. *Schubsen* mag was für Untote sein, aber hier stellt ihr euch schließlich höllischen Dämonen!

VOLL BESETZTE/BLOCKIERTE FELDER

Auf einem Feld können maximal zwei Charaktere stehen. Ein Feld mit nur einem Charakter gilt immer noch als frei: Andere Charaktere können sowohl auf das Feld ziehen und dort stehen bleiben, als auch hindurchschießen.

Voll besetzt: Ein Feld mit zwei Charakteren ist voll besetzt und ein Charakter kann seine Bewegung dort nicht beenden. Ist einer der dort stehenden Charaktere ein Verbündeter, kann ein Charakter durch das Feld ziehen und auch die Sichtlinie ist für einen solchen Charakter nicht blockiert.

Blockiert: Ein Feld mit zwei Gegnern des aktiven Charakters ist blockiert. Das bedeutet, dass dieses Feld nicht durchquert werden kann und auch die Sichtlinie für den aktiven Charakter blockiert ist.



Beispiel: In diesem Beispiel ist Mark (Held der lilafarbenen Gilde) der aktive Charakter. Die grünen Felder sind frei, die gelben sind voll besetzt und die roten Felder sind blockiert.

■ ANGRIFF

Der aktive Held kann versuchen, einen Gegner seiner Wahl anzugreifen. Dies kann ein gegnerischer Held oder ein Monster sein. Es gibt unterschiedliche Angriffsmöglichkeiten, die sich der Held während des Spiels aneignet. Um einen Angriff durchzuführen, führt der Spieler die folgenden Schritte durch:

Angriffskarte auswählen

Der Spieler wählt eine noch nicht deaktivierte Angriffskarte aus dem Inventar des aktiven Helden aus.

Ziel bestätigen

Der Spieler sucht sich sein Ziel aus und prüft, ob er mit der gewählten Angriffskarte das Ziel treffen kann. Es gibt zwei unterschiedliche Angriffsarten: Nahkampf und Fernkampf. Die Art des Angriffs ist auf der gewählten Karte abgebildet.



Ein **Nahkampfangriff** kann nur gegen einen Gegner auf einem Feld im Nahbereich des aktiven Charakters durchgeführt werden (siehe *Nahbereich* auf Seite 13).



Ein **Fernkampfangriff** kann gegen einen Gegner auf einem beliebigen Feld auf dem Spielplan durchgeführt werden, solange der aktive Charakter eine durchgängige Sichtlinie zum Zielfeld hat (siehe rechts *Sichtlinie*).

Angriffskarte deaktivieren

Um eine Angriffsaktion durchzuführen, muss der Spieler die gewünschte Karte deaktivieren, indem er ein Gildenplättchen auf die Karte legt. Dies deaktiviert die Karte und zeigt an, dass sie bereits verwendet wurde. Eine deaktivierte Karte kann nicht für einen weiteren Angriff verwendet werden, bis sie wieder aktiviert wird.

Angriffswürfel

Der angreifende Spieler nimmt sich so viele schwarze Angriffswürfel, wie auf der gewählten Angriffskarte angegeben ist. Bekommt er durch weitere Karten Bonuswürfel, werden diese ebenfalls den Angriffswürfeln hinzugefügt.

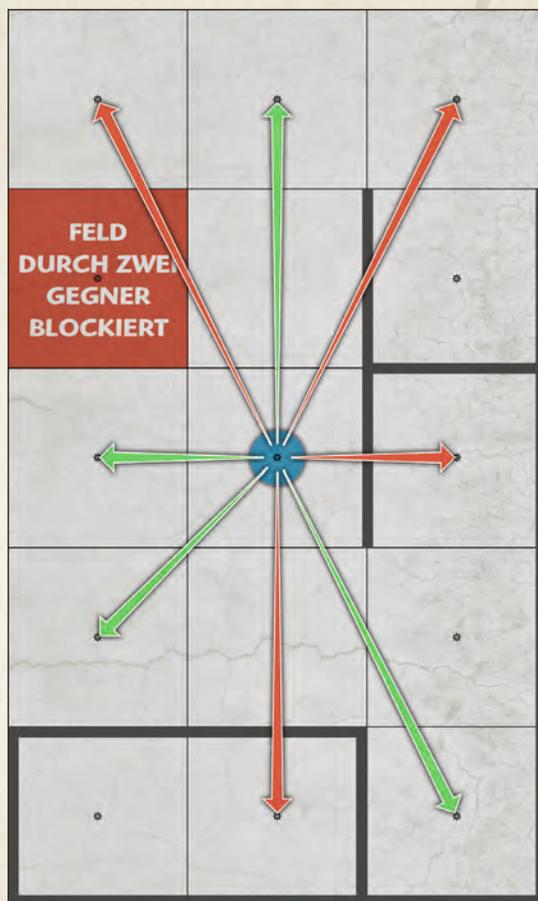
Verteidigungswürfel

Ist auf der Karte des angegriffenen Charakters ein Verteidigungswert angegeben, nimmt der ihn kontrollierende Spieler Verteidigungswürfel entsprechend dieses Verteidigungswerts. Wird ein Held angegriffen, der über Karten mit weiteren Verteidigungsbonus verfügt, werden entsprechend viele Verteidigungswürfel hinzugefügt. Dabei ist irrelevant, ob eine Karte mit Verteidigungsbonus deaktiviert ist oder nicht, solche Bonusse erhält ein Held immer!

SICHTLINIE

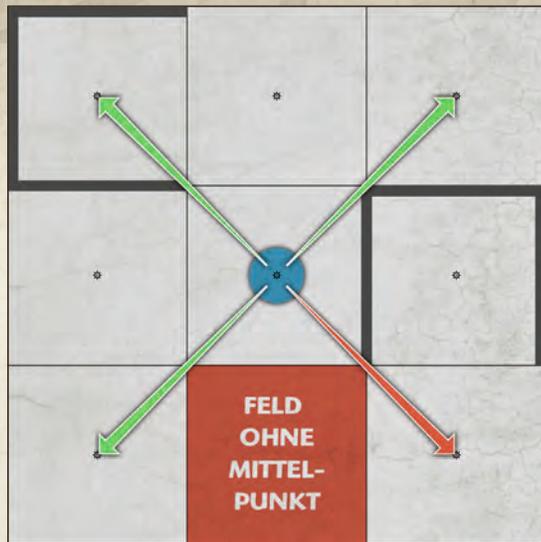
Für einen Fernkampfangriff muss zunächst überprüft werden, ob der aktive Charakter eine durchgängige Sichtlinie (SL) zu seinem Ziel hat. Es gibt keine Einschränkung bezüglich der Entfernung, das einzige Kriterium ist die freie Sichtlinie zum Ziel.

Um die Sichtlinie zu prüfen, wird eine virtuelle Linie zwischen dem Mittelpunkt des Feldes des aktiven Charakters zum Mittelpunkt des Zielfeldes gezogen. Sie gilt als frei, wenn sie nicht von Wänden, geschlossenen Türen oder blockierten Feldern unterbrochen wird (siehe vorherige Seite).

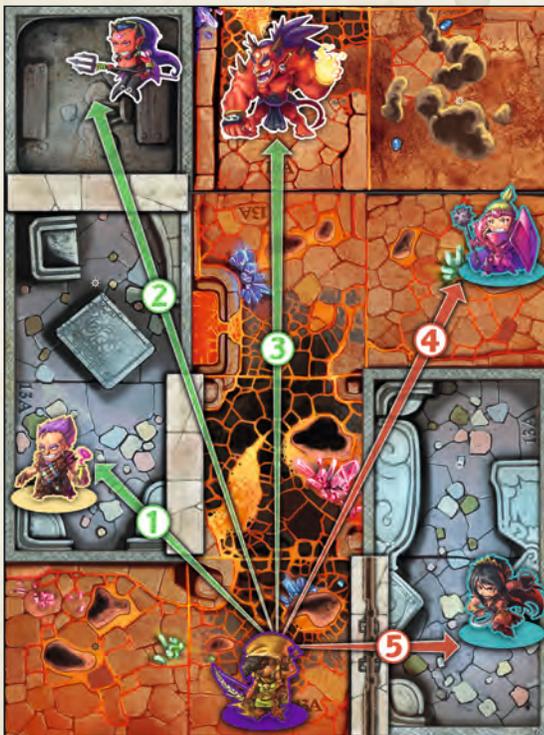


Die Sichtlinie ist ebenfalls frei, wenn sie nur die Ecke eines blockierten Feldes streift (also im 45°-Winkel durch einen Kreuzungspunkt zwischen vier Feldern hindurchführt, von denen nur eines blockiert ist). Sind jedoch **beide** Felder blockiert, zwischen denen die SL im 45°-Winkel hindurchführt, ist auch die Sichtlinie blockiert.

Die Sichtlinie wird auch von der Grenze des Spielplans unterbrochen. Sie kann nicht über/durch einen Bereich führen, der nicht Teil des Spielplans ist.



Beispiele: Kisha möchte ihren Kurzbogen benutzen, um einen Fernkampfgriff durchzuführen:

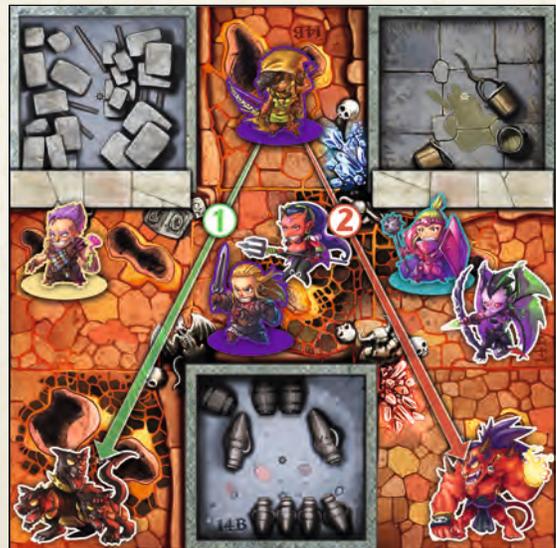


- 1) Sie hat eine SL zu Izzy durch die offene Tür, auch wenn sie die Ecke der Wand neben dem Durchgang streift.
- 2) Sie hat eine SL zur Dämonin, auch wenn diese ebenfalls die Ecke der Wand neben dem Durchgang streift.
- 3) Sie hat eine SL zu dem Feuerteufel in gerader Linie über die offene Straße. Die Entfernung ist irrelevant.

- 4) Sie hat keine SL zu Jaimie, da sie durch die Wand unterbrochen wird.
- 5) Sie hat keine SL zu Diana, da sie durch die geschlossene Tür unterbrochen wird.



- 1) Sie hat keine Sichtlinie zur Harpyie, da die beiden gegnerischen Helden ein Feld blockieren und somit gemeinsam mit der Wand die Sichtlinie unterbrechen.
- 2) Sie hat eine Sichtlinie durch die offene Tür. Das Feld mit Jaimie und Mark blockiert nicht die Sicht, da Mark ein Verbündeter ist. Somit ist das Feld für Kisha nur voll besetzt und nicht blockiert.



- 1) Sie hat eine direkte Sichtlinie zu dem Höllenhund, da das zentrale Feld nur voll besetzt und das Feld mit Izzy noch frei ist.
- 2) Sie hat keine Sichtlinie zu dem Feuerteufel, da das Feld mit Jaimie und der Harpyie für sie blockiert ist.

Würfel werfen

Die Angriffs- und die Verteidigungswürfel werden geworfen, um das Ergebnis des Angriffs zu bestimmen. Welche Symbole für einen erfolgreichen Angriff stehen, hängt von der Art des Angriffs ab:



Ein erfolgreicher Treffer bei einem Nahkampfangriff.



Ein erfolgreicher Treffer bei einem Fernkampfangriff.



Ein erfolgreicher Block bei einem Verteidigungswurf.



Ein kritischer Erfolg (KRIT), der bei jeder Art von Würfelwurf als Erfolg zählt (Treffer und Block).

Neben dem eigentlichen Erfolg ermöglicht ein kritischer Erfolg (KRIT), einen zusätzlichen Würfel zu werfen und das Ergebnis zum Gesamtergebnis hinzuzuzählen. Ist es wieder ein KRIT, wird noch ein zusätzlicher Würfel geworfen usw. Manchmal lösen KRITs besondere Effekte aus, die auf der verwendeten Karte angegeben sind.

Beispiel 1: Mark wirft 3 Würfel für seine Staubige Klinge und erhält und . Da es ein Nahkampfangriff ist, bedeutet dies 2 Misserfolge und 1 Treffer. Er wirft einen weiteren Würfel für den KRIT und erhält für ein Gesamtergebnis von 2 Treffern!

Beispiel 2: Kisha wirft 2 Angriffswürfel für ihren Kurzbogen und erhält und . Da es ein Fernkampfangriff ist, sind dies bereits 2 Treffer. Für den KRIT wirft sie einen zusätzlichen Würfel und erhält wieder ! Dies ist ein weiterer Treffer und erneut ein zusätzlicher Würfel, der nach dem Wurf zeigt, einen Misserfolg. Somit kommt Kisha auf 3 Treffer.

Beispiel 3: Jaimie wird angegriffen. Sie hat eigentlich eine Verteidigung von 2, aber ihre Schmucke Klinge gibt ihr +1 auf Verteidigung (selbst wenn die Karte gerade deaktiviert ist), insgesamt also Verteidigung 3. Sie wirft 3 Verteidigungswürfel und erhält , , und blockt damit 2 Treffer. Durch den KRIT darf sie einen zusätzlichen Würfel werfen und erhält . Es bleibt also bei 2 geblockten Treffern.

Angriffsergebnisse

Nachdem alle Würfel geworfen wurden, werden von den Treffern die Blocks abgezogen. Jeder Block hebt einen Treffer auf. Sind jetzt noch Treffer übrig, erleidet der angegriffene Charakter eine Wunde pro Treffer. Legt entsprechend viele Wundenplättchen auf die Heldenkarte oder im Falle eines Monsters neben die Figur.

Beispiel: Mark greift Jaimie an und erzielt 3 Treffer. Jaimie schafft 2 Blocks und erleidet daher 1 Wunde durch diesen Angriff.

Spezialeffekte

Einige Karten haben spezielle Effekte, die entsprechend der Angabe auf der jeweiligen Karte ausgelöst werden. Einige werden immer ausgelöst, wenn die Karte deaktiviert wird, andere benötigen besondere Auslöser wie das Würfeln eines KRITs oder das Verursachen einer Wunde. Der Zeitpunkt, in dem diese speziellen Effekte wirken, kann entscheidend sein. Falls nichts anderes angegeben ist, wirken diese Effekte in dem Moment, in dem sie ausgelöst werden. Sollten zwei Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, entscheidet der kontrollierende Spieler über die Reihenfolge.

Mehrere Ziele: Manche Effekte können den Angriff eines Spielers auf weitere Charaktere ausweiten als nur das primäre Ziel. Egal wie viele weitere Ziele ein Angriff hat, es wird immer nur ein einzelner Angriffswurf durchgeführt, der dann auf alle Ziele angewendet wird. Falls ein Effekt die Anzahl der zu werfenden Würfel gegen ein bestimmtes Ziel verändert, wird die Menge der Würfel *ausschließlich* durch das primäre Ziel bestimmt, die anderen Ziele haben darauf keinen Einfluss.

Tötungen und Belohnungen

Nachdem der Kampf vollständig abgehandelt wurde, stirbt ein Charakter, falls er insgesamt Wunden in Höhe seiner Lebenspunkte erlitten hat. Ein getötetes Monster wird vom Spielplan genommen und auf das erste leere Feld des Brut-Tableaus gestellt. Ein getöteter Held wird auf seine Heldenkarte gestellt.

- ◆ Tötet ein Held ein Monster, erhält seine Gilde sofort so viele Münzen, wie auf der Monsterkarte angegeben.
- ◆ Tötet ein Held einen anderen Helden, erhält seine Gilde 1 Münze.
- ◆ Stirbt ein Held durch ein Monster, erhalten alle *anderen* Gilden je 1 Münze.
- ◆ Stirbt ein Held aus einem anderen Grund (z. B. durch eine Falle), erhalten ebenfalls alle *anderen* Gilden je 1 Münze.

Die Belohnung für das Töten eines Helden bekommt der Charakter, der die letzte Wunde verursacht und damit den Charakter vom Spielplan nimmt. Es spielt dabei keine Rolle, dass möglicherweise ein anderer Held mehr Wunden verursacht hat, die Ehre gebührt dem Helden, der den finalen Schlag ausführt!

Wenn ein Held getötet wird, werden seine Erkundungs- und Questplättchen in dem Feld abgelegt, wo er sich zuletzt befunden hat. Sie können wie üblich von anderen Helden aufgenommen werden. Wurde ein Held durch einen gegnerischen Helden getötet, darf dieser sofort ein Plättchen des getöteten Helden nehmen und es auf seiner Heldenkarte ablegen (egal wo er steht). Jedes Mal wenn ein Held stirbt, wird ein Todesplättchen auf seine Heldenkarte gelegt, um anzuzeigen, wie oft er bereits gestorben ist. Todesplättchen können bis zur nächsten Entwicklungsphase weder verschoben noch entfernt werden.

RUHEPHASE

Statt einen Helden zu aktivieren, hat ein Spieler die Möglichkeit, mit seiner Gilde eine Ruhephase einzulegen. Wenn eine Gilde ruht, werden die Helden nicht aktiviert, sie können sich weder bewegen noch angreifen oder irgendeine Aktion durchführen. Die Helden ruhen und bereiten sich auf die Fortsetzung ihrer Queste vor. In der Ruhephase kann ein Spieler diese Schritte beliebig durchführen:

■ KARTEN REAKTIVIEREN

Er kann alle Gildenplättchen von Karten auf seinem Gildentableau entfernen, um die Karten zu reaktivieren. Dadurch kann er die Karten in einem seiner folgenden Züge erneut einsetzen.

■ AUSRÜSTUNG NEU ORDNET

Der Spieler kann die Karten auf seinem Tableau und zwischen seinen Helden beliebig tauschen und neu ordnen. Todesfluchkarten dürfen jedoch nicht an andere Helden gegeben werden.

Erkundungsplättchen können ebenfalls weitergegeben werden, Questplättchen jedoch nicht. Sie verbleiben bei dem Helden, der sie ursprünglich eingesammelt hat.

■ HELDEN WIEDERBELEBEN

Helden, die getötet wurden, können wiederbelebt werden und somit in die Partie zurückkehren. Der Spieler entfernt alle Wundenplättchen von den Heldenkarten und stellt die Spielfigur(en) zurück auf den Spielplan. Jede Figur kann entweder in den Startbereich der Gilde oder in den Nahbereich eines verbündeten Helden gesetzt werden.

Hinweis: Helden, die außerhalb der Ruhephase wiederbelebt werden, werden immer gänzlich reaktiviert.



Die Hölle ist das Reich der auf ewig Verdammten und ihr verderbender Einfluss ist die größte Gefahr für die Helden von Arcadia – oder ihre mächtigste Waffe. Dieser Einfluss wird im Spiel durch Verdammnis in Form von Verdammnisplättchen dargestellt. Je mehr Verdammnis ein Held hat, desto näher steht er am Abgrund. Auf solche Helden warten große Gefahren – und ebenso große Vorteile. Die Spieler müssen die Verlockung dieser höllischen Macht und die große Gefahr, die von ihr ausgeht, stets sorgfältig gegeneinander abwägen.

DIE VERLOCKENDE VERSUCHUNG

Es gibt zahlreiche Wege, wie ein Held während einer Partie Verdammnis erhalten kann, unter anderem durch Monsterangriffe. Außerdem gibt es Entwicklungskarten (wie den Verdorbenen Dreizack), die einem Helden einen Vorteil bieten, wenn er dafür Verdammnis in Kauf nimmt. In diesem Fall nimmt der Spieler die angegebene Menge an Verdammnisplättchen aus dem Vorrat und legt sie auf die Heldenkarte.

Wichtig: Im Gegensatz zu anderen Effekten kann ein Spieler nach dem Werfen seiner Angriffswürfel (aber vor den Verteidigungswürfeln) entscheiden, ob er Verdammnis nimmt, um den besonderen Effekt einer Karte zu erhalten oder auszulösen. Diese zusätzliche Verdammnis kann daher die Anzahl der Verteidigungswürfel beeinflussen.

Nur Helden können Verdammnis erhalten, Monster niemals.

DER PREIS DER VERDAMMNIS

Die Hölle kennt drei Wege, Helden zu bestrafen, die sich der Verdammnis hingeben:

Monster: Einige Monster erhalten Vorteile, wenn sie einen Helden mit Verdammnis bekämpfen. So erhält z. B. Der Richter je einen Angriffs- und Verteidigungswürfel pro Verdammnis des aktiven Helden.

Höllensteine: Viele Höllensteinkarten bestrafen Helden mit Verdammnis. So muss z. B. durch die Karte „Schuldgefühle“ jeder feindliche Held mit Verdammnis eine Angriffskarte deaktivieren.

Todesflüche: In der Entwicklungsphase (nach einem Szenario) muss jeder Held für je zwei seiner Verdammnisplättchen eine Todesfluchkarte ziehen (zusätzlich zu denen für seine Todesplättchen).

Einmal erhaltene Verdammnisplättchen verbleiben für den Rest des Szenarios bei dem Helden. Er darf sie weder ablegen noch an einen anderen Helden geben, wenn die Gilde eine Ruhephase einlegt. Sie werden erst am Ende der nächsten Entwicklungsphase abgelegt.

Beispiel: Diana wurde in einem Szenario zweimal getötet und hat drei Verdammnisplättchen. Daher muss sie in der Entwicklungsphase drei Todesfluchkarten ziehen (zwei für die Todesplättchen plus eine für zwei der drei Verdammnisplättchen). Dann legt sie ihre drei Verdammnisplättchen ab.

DER VERDORBENE DREIZACK

Jede Gilde beginnt die Kampagne mit einem Verdorbenen Dreizack, der sie der Verdammnis näherbringen kann. Er kann für einen gewöhnlichen Nahkampfangriff verwendet werden, bietet aber eine diabolische Wahl. Immer wenn ein Held, der einen Verdorbenen Dreizack hat, einen Angriff durchführt (egal mit welcher Angriffskarte und auch, wenn der Dreizack deaktiviert ist), erhält er 1 zusätzlichen Angriffswürfel, wenn er dafür 1 Verdammnis nimmt.

Beispiel: Mark greift eine Harpyie mit seiner Staubigen Klinge an. Er erzielt 1 Treffer, genug, um sie zu töten. Jedoch möchte er mit einem Overkill ihrem Rückschlag entgehen. Eigentlich ist es zu spät, seinen Angriff zu verstärken, da er die Würfel bereits geworfen hat. Doch er hat einen Verdorbenen Dreizack: Mit knirschenden Zähnen nimmt er 1 Verdammnisplättchen aus dem Vorrat und wirft einen zusätzlichen Würfel. Sein Glück: Er erzielt noch einen Treffer. Sein Unglück: Die Harpyie erhält einen Verteidigungswürfel pro Verdammnis des Angreifers. Da ihre Würfel noch nicht geworfen wurden, kann sie nun mit 1 Verteidigungswürfel dem Overkill vielleicht noch entgehen.

DIE MONSTER

MONSTER-AKTIVIERUNG

Es gibt keine „Monster-Spielzüge“ in diesem Spiel. Die Monster, die durch die Kreise der Hölle streifen, sind passive Gegner in den Szenarien. Sie werden die Helden nicht aktiv jagen, aber alles tun, um sich gegen die Angriffe der Helden zur Wehr zu setzen und ihren Abstieg zu erschweren. Monster werden nur als Reaktion auf die Aktion eines Helden aktiviert. Die Kontrolle über ein aktiviertes Monster hat stets der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers.

■ WÄCHTER-REAKTION

Alle im Spiel befindlichen Monster bewachen die Felder, die sich in ihrem Nahbereich befinden (siehe *Nahbereich* auf Seite 13), und greifen Helden an, die innerhalb dieses Nahbereichs eine Bewegung oder einen Angriff durchführen.

Ein Held, der sich im Nahbereich eines Monsters befindet, wird so lange nicht von diesem behelligt, bis er sich bewegt oder angreift.

Wächter-Reaktion ausgelöst durch Bewegung

Wenn ein Held in einem Feld im Nahbereich eines Monsters steht und sich um ein Feld bewegt, wird die Wächter-Reaktion dieses Monsters ausgelöst: Das Monster führt sofort einen Angriff mit den auf seiner Monsterkarte angegebenen Möglichkeiten durch. Das Monster bewegt sich nicht, es greift nur an. In den Nahbereich eines Monsters vorzudringen, löst keine Wächter-Reaktion aus. Nur wenn ein Held sich **von einem Feld innerhalb des Nahbereichs** zu einem anderen Feld bewegt, kommt es zu einer Wächter-Reaktion.

Sobald eine Helden-Bewegung die Wächter-Reaktion eines oder mehrerer Monster auslöst, übernimmt der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers die Kontrolle über die Monster und führt deren Angriffe gegen den Helden aus, **bevor** dieser seine Bewegung durchführt. Nach den Angriffen kann sich der Held wie geplant bewegen. Es müssen erst alle Wächter-Reaktionen durchgeführt werden, bevor er seine Bewegung ausführt.

Es ist möglich, dass in einem Zug mehrere Wächter-Reaktionen desselben Monsters oder verschiedener Monster ausgelöst werden, wenn ein Held mehrere von Monstern bewachte Felder verlässt.

Wichtig: Die Nutzung eines Portals, das Öffnen/Schließen einer Tür und das Aufdecken einer Höllensteinkarte lösen keine Wächter-Reaktionen aus.

Beispiel: Mark bewegt sich etwas unachtsam über den Spielplan und löst dadurch die Wächter-Reaktion einiger Monster aus.



1) Mit dem ersten Schritt löst er die Wächter-Reaktion der Dämonin aus, da er sich aus ihrem Nahbereich entfernt. Der Feuerteufel reagiert nicht, er ist durch die geschlossene Tür isoliert. Die Annäherung an die Harpyie löst noch keine Wächter-Reaktion aus.

2) Mit dem zweiten Schritt löst er zwar nicht erneut die Wächter-Reaktion der Dämonin aus, allerdings die der Harpyie.



3) Mit seinem dritten Schritt löst Mark die Wächter-Reaktion der Harpyie und die von Wampus aus. Er kassiert daher zwei Attacken gleichzeitig.



Sollte sich Mark von seinem jetzigen Feld wegbewegen, würde er erneut die Wächter-Reaktion der Harpyie auslösen.

Anmerkung: Einige Spezialeffekte bewirken, dass ein Charakter in ein bestimmtes Feld gestellt werden soll. Da es sich hierbei nicht um eine Bewegung handelt, wird keine Wächter-Reaktion ausgelöst.

Wächter-Reaktion ausgelöst durch Angriff

Wenn ein Held einen Angriff durchführt, der sich nicht gegen eines der Monster in seinem Nahbereich richtet, löst er die Wächter-Reaktion aller Monster im Nahbereich aus. Immer dann, wenn der Held ein Monster aus der Distanz oder einen gegnerischen Helden angreift, wird dadurch die Wächter-Reaktion der Monster in seinem Nahbereich ausgelöst.

In diesem Fall werden **nach dem Angriff des Helden** die Angriffe der Monster in dessen Nahbereich durchgeführt. Greift der Held ein Monster im Nahbereich an, weicht er möglichen Reaktionen aus, sodass keinerlei Wächter-Reaktionen ausgelöst werden.



Beispiel 1: Kisha führt einen Fernkampfangriff gegen den Feuerdämonen durch. Da es sich um ein Monster außerhalb ihres Nahbereichs handelt, löst dies die Wächter-Reaktionen der Dämonin und der Harpyie aus, die sie angreifen, sobald Kisha ihren Angriff durchgeführt hat.



Beispiel 2: Mark greift Jaimie und die Harpyie mit seiner Spezialfertigkeit Durchstoß an. Da dieser Angriff auch gegen ein Monster im Nahbereich gerichtet ist, löst er keine Wächter-Reaktionen aus.

■ RÜCKSCHLAG-REAKTION

Es ist immer riskant, ein Monster anzugreifen, da der Angriff auf ein Monster eine Rückschlag-Reaktion auslöst. Greift ein Held ein Monster an (auch wenn der Angriff daneben geht), wird es aktiviert und schlägt zurück. Der Unterschied zu einer Wächter-Reaktion ist, dass sich das Monster bei einer Rückschlag-Reaktion zuvor bewegen darf. Der Spieler rechts vom aktiven Spieler übernimmt die Kontrolle über das Monster und entscheidet, wie es vorgehen wird.

Nachdem der Held seinen Angriff durchgeführt hat, kann das Monster zunächst seine Bewegung durchführen und danach den Helden angreifen. Nach dem Angriff darf es sich nicht mehr bewegen. Ein Monster hat für seine Bewegung so viele Bewegungspunkte zur Verfügung, wie auf seiner Monsterkarte angegeben. Es kann Türen öffnen, Portale benutzen oder sich einfach nur ein paar Felder bewegen und folgt damit den gleichen Bewegungsregeln und -einschränkungen wie Helden (allerdings kann es keine Höllensteinkarten aufdecken). Der Spieler, der das Monster kontrolliert, muss es nicht bewegen oder gar den Angriff durchführen, doch sollte er sich für einen Angriff entscheiden, muss der aktive Held das primäre Ziel sein (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Greift ein Held mehrere Monster gleichzeitig an, wird nur eines dieser Monster aktiviert; der Spieler rechts vom aktiven Spieler entscheidet, welches er aktivieren möchte.

■ MONSTER-ATTACKE

Eine Monster-Attacke wird grundsätzlich nach den Regeln eines Helden-Angriffs durchgeführt. Da sich alle Angriffsinformationen auf der Karte des Monsters befinden, muss ein Monster keine Angriffskarten deaktivieren: Es ist ständig bereit anzugreifen. Einige Monster kämpfen im Nahkampf, andere sind Fernkämpfer. Auch hier spielen dieselben Faktoren eine Rolle wie beim Angriff eines Helden, z. B. die Sichtlinie oder besondere Fähigkeiten des Monsters. Der Angriff eines Monsters wird immer durch den Spieler rechts vom aktiven Spieler durchgeführt.

✚ MONSTERKARTEN IM DETAIL ✚

- A) Name:** Der Name des Monsters.
- B) Monsterklasse:** Gibt die Monsterklasse an (siehe nächste Seite).
- C) Lebenspunkte:** Die Anzahl der Wunden, die benötigt wird, um das Monster zu töten.
- D) Overkill:** Die Anzahl der Wunden, die in einem Schlag erzielt werden muss, um das Monster sofort vom Spielplan zu entfernen.
- E) Belohnung:** Die Menge der Münzen, welche die Gilde, die das Monster tötet, sofort erhält.



- F) Angriffsart:** Fernkampf oder Nahkampf.
- G) Angriffswürfel:** Die Menge der Würfel, die das Monster für einen Angriff einsetzen kann.
- H) Angriffsbezeichnung:** Die Bezeichnung für die Angriffsart, die das Monster einsetzt.
- I) Bewegung:** Die Anzahl der Bewegungspunkte, welche das Monster bei einer Rückschlag-Reaktion zur Verfügung hat.
- J) Stufe:** Entspricht der Anzahl an Szenarien, die in der Kampagne gespielt wurden (1. Szenario: Stufe 1, 3. Szenario: Stufe 2–3 usw.).
- K) Verteidigung:** Die Anzahl der Würfel, die das Monster zur Verteidigung werfen kann, um erfolgreiche Treffer zu blocken. Die meisten Monster haben keine Verteidigung.
- L) Talent:** Einige Monster haben ein spezielles Talent, das dauerhaft aktiv ist. Monster-Talente funktionieren im Prinzip wie die Talente der Helden oder die Fähigkeiten durch Entwicklungskarten.

✚ OVERKILL ✚

Auch wenn ein Held genug Schaden verursacht, um das Monster zu töten, wird dieses **zuvor** aktiviert und kann seinen Rückschlag gegen den Charakter durchführen. Sollte der Held mit seinem Angriff jedoch mindestens so viel Schaden verursachen, wie der Overkill-Wert des Monsters angibt, wird es sofort getötet und vom Spielplan entfernt, ohne seinen Rückschlag durchführen zu kön-

nen. Bedenkt, dass es dabei unerheblich ist, wie viele Wunden das Monster schon bekommen hat, der Overkill-Wert muss mit einem einzelnen Angriff erreicht oder übertroffen werden.

MONSTERKLASSEN

Die Monster sind in vier Klassen unterteilt: Niedere und Höhere Diener sowie Niedere und Höhere Schurken. Monster der Dienerklasse verfügen nicht über spezielle Fähigkeiten, sie sind die Mitläufer der Monsterhorde. Schurken sind die Monster, welche wirklich hart zu töten sind (egal ob Niedere oder Höhere), und so haben sich alle Gilden, die sich an ihrer Beseitigung beteiligen, eine Belohnung verdient. Jeder Held, dem es gelingt, einem Schurken eine Wunde zu verpassen, legt eines seiner Gildenplättchen auf die Karte des Monsters. Wird dieses Monster getötet, erhalten alle Gilden, die ein Plättchen auf dessen Karte haben, den gesamten angegebenen Münzwert als Belohnung. Die Ehre für den finalen Schlag gebührt natürlich trotzdem nur dem Helden, der das Monster letztlich getötet hat, sodass nur seine Gilde eine entsprechende Queste erfüllt. Monster der Schurkenklasse kommen auch nicht auf das Brut-Tableau, sondern wandern direkt in die Spielschachtel zurück.

Beispiel: Mark, ein Held der lilafarbenen Gilde, greift den Höllenhund an, der bereits 2 Wunden durch die türkisfarbene Gilde erlitten hat. Noch 1 Wunde und er fährt zur Hölle!



Mark erzielt mit seinem Angriff 3 Treffer! Der Spieler der gelben Gilde (der rechte Nachbar des Spielers der lilafarbenen Gilde) kontrolliert den Höllenhund. Normalerweise würde er nun die Verteidigungswürfel werfen, aber da der Höllenhund keine Verteidigung hat, erleidet er direkt 3 Wunden.

Zusammen mit den 2 zuvor erlittenen Wunden sind das 5 Wunden, mehr als genug, um ihn zu töten. Allerdings sind die 3 Wunden durch



den jetzigen Angriff unter dem Overkill-Wert des Höllenhunds (5), sodass er nun aktiviert wird und seinen Rückschlag durchführt, bevor er seinen Wunden erliegt und aus dem Spiel entfernt wird.

Der Höllenhund könnte Mark angreifen, ohne sich zu bewegen, doch der Spieler der gelben Gilde bemerkt, dass der Höllenhund mit seinem Talent 3 separate Angriffe durchführen kann. Da ihn Mark nicht wirklich interessiert und er sonst nur Izzy angreifen könnte, der zu seiner eigenen Gilde gehört, beschließt der gelbe Spieler, den Höllenhund für 2 Bewegungspunkte mitten durch Marks Feld zu bewegen.



Nun schnappt er mit dem mächtigen Dreifachangriff des Höllenhunds zu. Der erste Angriff muss auf Mark gehen, weil Mark die Wächter-Reaktion ausgelöst hat. Danach kann der gelbe Spieler die übrigen zwei Angriffe für die beiden Helden der türkisfarbenen Gilde verwenden: Jaimie und Diana! (Die Harpyie ist kein Held und darf daher nicht als Ziel gewählt werden.)



Dies ist kein einzelner Angriff mit mehreren Zielen, sondern es sind drei separate Angriffe, sodass der Spieler die 2 Angriffswürfel des Höllenhunds dreimal nacheinander wirft. Zuerst für Mark, dessen Verteidigung jedoch hält. Dann für Jaimie, die es nicht schafft, sich zu verteidigen und stirbt. Der letzte Angriff geht auf Diana, die ebenfalls ihre Verteidigungswürfel wirft. Danach stirbt der Höllenhund schließlich und seine Figur wird vom Spielplan genommen. Weil er nur ein Diener war, erhält lediglich die lilafarbene Gilde die Belohnung in Höhe von 2 Münzen.

MONSTER-BRUT

Wenn vom Szenario nichts anderes vorgegeben ist, wird ein getöteter Diener auf das erste freie Feld des Brut-Tableaus gelegt. Ist das Brut-Tableau mit fünf Monstern belegt oder sind keine Monster mehr auf dem Spielplan, muss der aktive Spieler nach seinem Zug eine Monster-Brut durchführen. Er beginnt mit dem ersten Monster auf dem Brut-Tableau, wirft zwei Angriffswürfel und schaut, wo es zur Brut kommt. Sucht auf dem Spielplan nach dem Brutplättchen, das dieselben Symbole zeigt wie der Würfelwurf. Ein Brutwurf kann nicht wie andere Würfelwürfe beeinflusst oder geändert werden, es gibt hier also z. B. keine Wiederholungswürfe oder Zusatzwürfel.

- ◆ Gibt es kein passendes Brutplättchen auf dem Spielplan, wird die Figur in die Spielschachtel zurückgelegt.
- ◆ Ist das Feld mit dem passenden Brutplättchen voll besetzt, wird die Figur in die Spielschachtel zurückgelegt.
- ◆ Ist das Feld mit dem passenden Brutplättchen frei, kommt die Figur auf dieses Feld und damit zurück in die Partie.

Diese Prozedur wird für jede weitere Figur auf dem Brut-Tableau wiederholt, bis alle Figuren entweder aus dem Spiel entfernt und in der Schachtel oder auf dem Spielplan sind. Ist das Brut-Tableau leer, beginnt der nächste Spieler seinen Zug.

Hinweis: Werden in einem Zug mehrere Monster getötet und es ist nicht ausreichend Platz für alle auf dem Brut-Tableau, werden überzählige Monster sofort aus dem Spiel entfernt.

ENGEL



Die Engel, die Arcadia seit jeher im Verborgenen beschützt haben, wurden vom Unterfürsten entführt, um Arcadia endlich in den Schlund der Hölle zu ziehen. Falls er es schafft, sie zu korrumpieren, wird Arcadia bis in alle Ewigkeit verdammt sein! Die Kampagne bietet den Helden viele Gelegenheiten, einige dieser Beschützer zu retten, damit sie sich der Gilde als mächtige Verbündete anschließen. Gelingt es ihnen nicht, wird der Unterfürst ihre Seelen verzehren, wodurch sie zu schrecklichen Widersachern werden, denen ihr euch schließlich stellen müsst!

ENGEL RETTEN

Einige Szenarien beinhalten Questen, Engel zu retten. Dazu gehören je zwei Szenarien im östlichen und westlichen Zweiten Kreis sowie ein Szenario im Dritten Kreis. Für jedes dieser Szenarien ist im Kampagnenbuch beschrieben, was die Spieler tun müssen, wenn sie den jeweiligen Engel retten möchten. Wenn dies einem Spieler gelingt, kann er den Engel für den Rest der Kampagne als einen seiner drei Helden seiner Gilde hinzufügen. Engel sind etwas mächtiger als gewöhnliche Helden und ihre Talente helfen der gesamten Gilde.

Der Spieler, der in einem dieser Szenarien die „Rette den Engel“-Queste erfüllt, erhält dessen Engelkarte. Dann kann er sofort einen seiner Helden durch den Engel ersetzen oder den Engel zunächst nur seiner Heldengruppe hinzufügen, um ihn in einem späteren Szenario ins Spiel zu bringen.



■ ENGEL ALS HELDEN

Wenn ein Spieler einen soeben geretteten Engel sofort ins Spiel bringen möchte, muss er einen seiner drei Helden vom Spielplan entfernen, dessen farbige Basis an der Engelfigur befestigen und die Heldenkarte auf seinem Gildentableau durch die Engelkarte ersetzen. Die Engelfigur verbleibt in dem vom Szenario vorgegebenen Feld. Alle Karten und Erkundungsplättchen, die zuvor dem Helden gehört haben, gehören nun dem Engel. Allerdings startet der Engel frisch in die Partie. Daher werden alle Gilden-, Wunden-, Todes- und Verdammnisplättchen sowie Todesfluchkarten dieses Helden abgelegt. Von diesem Zeitpunkt an wird der Engel genauso wie ein Held gespielt und behandelt.

Wenn ein Spieler einen Engel erhält, gehört dieser zu seiner Heldengruppe. Daher kann er zu Beginn jedes Szenarios entscheiden, mit welchen drei seiner Helden und Engel er das Szenario bestreiten möchte. Nicht gewählte Helden dürfen nicht während des Szenarios ins Spiel gebracht werden. Im Laufe der Kampagne kann ein Spieler durchaus mehrere Engel erhalten. Für jeden entscheidet er separat, ob er ihn sofort nach seiner Rettung ins Spiel bringen oder zunächst nur seiner Gruppe hinzufügen möchte.

Wichtig: Wenn ein Held vor einem Szenario den Platz eines anderen Helden einnimmt, erbt er dessen Todesfluchkarte.

■ ENGEL ALS SCHURKEN

Im Dritten Kreis der Hölle sowie im Finalen Entscheidungskampf stehen alle nicht geretteten Engel als Niedere Schurken auf der Seite des Unterfürsten, der sie völlig korrumpiert hat! Wenn die Spieler den östlichen Zweiten Kreis gewählt haben, stehen sie nun den Engeln gegenüber, die sie im westlichen Zweiten Kreis hätten retten können (und umgekehrt). Jedes dieser späteren Szenarien beschreibt, welche Engel als Monster ins Spiel kommen, je nachdem, welchen Weg die Spieler durch die Hölle genommen und welche Engel sie gerettet haben.



Wenn ein Engel zu einem Monster wird, wird er wie ein normaler Schurke behandelt. Sie haben Monsterkarten für die verschiedenen Stufen und greifen die Helden über Wächter- und Rückschlag-Reaktionen an. Engel sind mächtige Gegner und verdammen die Helden, die sie nicht gerettet haben.





QUESTEN

In jedem Szenario müssen die Helden eine bestimmte Menge Questen erfüllen, um siegreich zu sein. Die jeweiligen Questen werden in den Beschreibungen der Szenarien aufgelistet und dabei in zwei Kategorien unterteilt: Spieler-gegen-Spieler (SGS) und Spieler-gegen-Umgebung (SGU). In SGS-Questen müssen Helden gegnerischer Gilden ausgeschaltet werden. In SGU-Questen müssen besondere Monster getötet oder Aufgaben erfüllt werden. Erledigt ein Spieler eine Aufgabe, wie in dem Szenario beschrieben, hat er die Queste erfüllt. Ein Gildenplättchen wird auf die entsprechende Questkarte gelegt, um anzuzeigen, dass diese Queste erfolgreich abgeschlossen wurde. Jeder Spieler kann jede Queste nur einmal abschließen. Allerdings können die meisten Questen innerhalb eines Szenarios von mehreren Spielern erfüllt werden.

BONUS DES ERSTEN

Der erste Spieler, der ein Gildenplättchen auf eine der Questen legt, erhält 1 Münze als „Bonus des Ersten“. Alle weiteren Spieler, die diese Queste erfüllen, erhalten keinen Bonus. Für jede Queste wird dieser Bonus erneut fällig.

BELOHNUNGSKARTEN

Einigen Questen sind eine oder mehrere Belohnungskarten zugeordnet, die im Kampagnenbuch aufgelistet sind. Erfüllt ein Spieler eine solche Queste, erhält seine Gilde sofort eine dieser Belohnungskarten. Er fügt sie sofort der Ausrüstung eines beliebigen Helden seiner Gilde hinzu und kann sie von nun an verwenden (er darf eine seiner Entwicklungskarten ablegen, um Platz für die Belohnung zu schaffen). Erfüllt ein Spieler eine Queste, für die bereits alle Belohnungskarten vergeben wurden, erhält er keine Karte.

EIN SZENARIO GEWINNEN

In einer Partie mit 3–4 Spielern gewinnt die Gilde, die zuerst drei Questen erfüllt hat, wobei *mindestens* eine dieser Questen eine SGU-Queste sein muss. Sobald ein Spieler seine dritte Queste (inklusive einer SGU) erfüllt, gewinnt er und das Szenario endet. Hat ein Spieler jedoch drei SGS-Questen erfüllt, benötigt er weiterhin eine SGU-Queste, um zu gewinnen. Er kann sowohl mit zwei SGU- und einer SGS-Queste als auch mit zwei SGS- und einer SGU-Queste gewinnen. In den meisten Szenarien gibt es nur zwei SGU-Questen, grundsätzlich gewinnt man ein Szenario aber auch mit drei erfüllten SGU-Questen.

In einer 2-Spieler-Partie reichen zwei Questen aus, um zu gewinnen.

Hinweis: Es ist nicht möglich, eine SGS-Queste zu erfüllen, für die man einen Helden seiner eigenen Gilde töten müsste.

BELOHNUNGSMÜNZEN

Während ihrer Abenteuer werden die Helden viele Herausforderungen bestehen und dafür werden sie nicht nur Ruhm, sondern auch Reichtum und Macht erlangen. Sie sammeln Münzen für ihre Gilde, für welche sie neue Ausrüstung, Waffen und auch spezielle Fähigkeiten erwerben können. Die Gilde eines Spielers erhält Münzen auf verschiedene Arten:

- ◆ Jedes Mal, wenn ein Held ein Monster tötet, erhält seine Gilde die Menge an Münzen, die auf der Monsterkarte aufgeführt ist.
- ◆ Jedes Mal, wenn ein Held ein Monster einer Schurkenklasse tötet, erhält jede beteiligte Gilde (mit Gildenplättchen auf der Monsterkarte) die auf der Monsterkarte angegebene Menge Münzen.
- ◆ Jedes Mal, wenn ein Held einen gegnerischen Helden tötet, erhält seine Gilde eine Münze.
- ◆ Jedes Mal, wenn ein Held von einem Monster oder einem anderen neutralen Spielelement getötet wird, erhalten alle Gilden – außer der Gilde des getöteten Helden – eine Münze.
- ◆ Ist ein Held der Erste, der eine Queste erfolgreich absolviert, erhält seine Gilde eine Münze.
- ◆ Am Ende eines Szenarios erhält jede Gilde eine Münze für jede Queste, die sie erfüllt hat.
- ◆ Am Ende eines Szenarios erhält die Gilde für jede Schatzkiste im Besitz ihrer Helden den darauf angegebenen Münzwert.

Diese Belohnungen addieren sich: Wenn du z. B. als Erster einen Helden der Schlangengilde tötet, würdest du eine Münze für das Töten eines gegnerischen Helden bekommen und eine weitere Münze, weil du als Erster die „Töte Helden der Schlangengilde“-Queste erfüllt hast. Darüber hinaus erhältst du am Ende des Szenarios eine Münze für das Erfüllen dieser Queste. Würdest du weitere Helden der Schlangengilde töten, bekämst du nur die Münzen für die Tötungen, nicht erneut für die Queste.

ENTWICKLUNGSPHASE

Zwischen zwei Szenarien findet die Entwicklungsphase statt. In dieser Pause verbessern sich die Helden, besorgen sich Ausrüstung, lecken ihre Wunden und beschließen, wo sie sich als Nächstes hinbegeben.

TODESFLÜCHE

Die Macht der Gilden ermöglicht es, Helden wiederzubeleben. Dies sollte jedoch nicht auf die leichte Schulter genommen werden, denn der Tod fordert trotzdem seinen Tribut. Jeder Held, der in einem Szenario getötet wurde, kann Opfer eines grausamen Todesfluches werden. Je öfter ein Held stirbt, desto höher ist die Chance, einen wirklich grausamen Fluch abzubekommen. Helden mit Verdammnisplättchen bekommen ebenfalls den Hauch des Todes zu spüren.

Zu Beginn der Entwicklungsphase legt jeder Held seine etwaige Todesfluchkarte aus dem vorherigen Szenario zurück auf den Stapel der Todesfluchkarten. Der Stapel wird neu gemischt und jeder Held bekommt so viele Todesfluchkarten, wie er Todesplättchen hat plus eine Karte für je zwei seiner Verdammnisplättchen. Jeder Held muss die Todesfluchkarte mit dem höchsten Wert behalten und wirft die übrigen Karten mitsamt seinen Todes- und Verdammnisplättchen ab.

Jede Todesfluchkarte hat einen besonderen Effekt, der den Helden im Verlauf des nächsten Szenarios beeinflussen wird. Manche dieser Karten werden einfach nur neben den Helden gelegt, während andere einen Ausrüstungsplatz einnehmen. Es ist möglich, diese Karten über eine Entwicklungskarte zu legen, die dann jedoch nicht mehr verwendet werden kann, bis der Todesfluch entfernt wird. Vor der nächsten Entwicklungsphase kann ein Todesfluch nur durch einen Heiltrank abgelegt werden (oder indem ein Spieler einen verfluchten Helden durch einen soeben geretteten Engel ersetzt).

Hinweis: Todesfluchkarten, die ein Spieler durch besondere Szenarioeffekte erhält, werden wie üblich ausgeteilt und der Spieler behält nur die Karte mit dem höchsten Wert. Mischt den Stapel nur neu, wenn nicht ausreichend Todesfluchkarten vorhanden sind.

ENTWICKLUNGEN

Im Laufe ihrer Abenteuer in der Hölle werden die Helden immer mächtiger, erlernen neue Tricks und erhalten bessere Ausrüstung und Waffen. Je besser eine Gilde in einem Szenario abschneidet, desto mehr Möglichkeiten hat sie, ihre Helden auf die nächsten Szenarien vorzubereiten.

Während eines Szenarios erhält die Gilde Münzen für jede Herausforderung, die sie besteht, wie das Töten von Gegnern und das Absolvieren von Questen. Diese Münzen werden nicht während der Szenarien genutzt, können aber in der Entwicklungsphase sehr hilfreich sein. Mischt die Entwicklungskarten, deren Stufe der des gerade gespielten Szenarios entspricht (Stufe-1-Kartenstapel nach dem ersten Szenario, Stufe-2-Kartenstapel nach dem zweiten Szenario usw.). Jeder Spieler erhält sechs Karten von diesem Stapel, die nun „gedrahtet“ werden: Jeder sucht sich zwei der Karten aus

und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten gibt er an seinen linken Nachbarn weiter. Von diesen neuen Karten sucht sich wieder jeder Spieler zwei aus und gibt den Rest nach links weiter. Nach diesem „Draft“ entscheidet jeder Spieler, welche seiner sechs Karten er mit den Münzen seiner Gilde für seine Helden erwerben möchte. Jeder Spieler darf bis zu drei Karten zu den jeweils angegebenen Kosten kaufen. Alle nicht gekauften Karten werden in die Schachtel zurückgelegt und die ausgegebenen Münzen kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. Wenn ein Spieler nicht alle Münzen ausgibt, darf er genau eine Münze für die nächste Entwicklungsphase aufsparen, weitere Münzen kommen jedoch zurück in den allgemeinen Vorrat.

Nun verteilt jeder Spieler seine neuen Entwicklungskarten auf seine Helden und darf auch bereits vorhandene Karten neu verteilen. Hat eine Gilde mehr als 12 Entwicklungskarten, muss sie überschüssige Karten ablegen.

VORWÄRTS!

Zu Beginn des neuen Szenarios werden alle Plättchen (Wunden, Erkundung etc.) von jedem Helden entfernt. Der Spieler, der das vorherige Szenario gewonnen hat, sucht das nächste Szenario gemäß den Kampagnenregeln aus (siehe Seite 9).

ERKUNDUNGS- PLÄTTCHEN

Während des Aufbaus werden diverse Erkundungsplättchen auf dem Spielplan verteilt. Gemäß der Szenariobeschreibung werden einige Plättchen verdeckt und andere offen auf die Spielplanteile gelegt. Die Plättchen symbolisieren (meistens) nützliche Dinge, welche die Helden bei ihren Streifzügen durch Arcadia finden können bzw. welche sie benötigen, um ihre Questen zu erfüllen!

Ein Held benötigt keinerlei Bewegungspunkte oder weitere Aktionen, um ein Erkundungsplättchen aufzunehmen. Er muss dafür nicht mal seine Bewegung beenden. Befindet sich der **aktive Held** in einem Feld, in dem sich kein Gegner befindet, nimmt er automatisch das Plättchen auf. Das Plättchen wird aufgedeckt, ist nun im Besitz des Helden und wird entsprechend auf seiner Heldenkarte abgelegt. Jedes Erkundungsplättchen wirkt anders und beeinflusst nur den Helden, der im Besitz des Plättchens ist.

Wichtig: Nur der aktive Held kann Erkundungsplättchen aufnehmen!

Questen: Dies sind spezielle Erkundungsplättchen, deren Effekte in jedem Szenario beschrieben werden.



Heiltrank: Ein aktiver Held kann dieses Plättchen während seines Zuges abwerfen, um alle seine Lebenspunkte zurückzubekommen sowie alle Wundenplättchen und Todesfluchkarten loszuwerden. Der Heiltrank kann nicht während eines Angriffs getrunken werden.



Erfrischungstrank: Ein aktiver Held kann dieses Plättchen während seines Zuges abwerfen, um alle seine Karten zu reaktivieren und entsprechend die Gildeplättchen von den Karten zu entfernen.



Trank des Extra-Zuges: Der Held kann dieses Plättchen am Ende seines Zuges abwerfen, um gleich im Anschluss einen weiteren Zug mit diesem Helden durchzuführen. Dieser Held wird erneut ganz normal aktiviert.



Schatztruhe: Am Ende des Szenarios bringt dieses Plättchen den aufgedruckten Münzwert für die Gilde, welche dieses Plättchen besitzt.



Falle: Der Held, der dieses Plättchen aufnimmt, erleidet sofort eine Wunde. Das Plättchen wird danach abgeworfen.

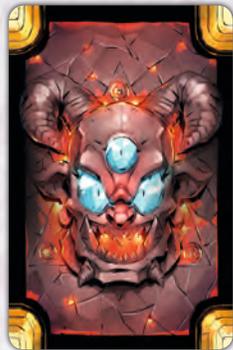
Während einer Ruhephase können die Helden einer Gilde ihre Erkundungsplättchen untereinander austauschen. Ausnahme hierbei sind die Questplättchen, diese können nicht getauscht werden. Ein getöteter Held verliert seine Erkundungsplättchen auf dem Feld, auf dem er zuletzt stand. Wurde er von einem gegnerischen Helden ausgeschaltet, bekommt dieser sofort ein Erkundungsplättchen (dies kann auch ein Questplättchen sein).

Erkundungsplättchen, die am Ende eines Szenarios noch im Besitz der Helden sind, werden in den Vorrat zurückgelegt. Niemand startet ein Szenario im Besitz eines Erkundungsplättchens.



HÖLLEINSTEIN-KARTEN

Höllensteine sind die Zentren diabolischer Energie und der Zugang zur Macht der Verdammnis. Sie sind in allen drei Kreisen der Hölle zu finden. Zum Glück haben Arcadias Gilden das Geheimnis dieser aus Schwefel geformten Gebilde lüften können. Die Helden müssen nur die richtigen Runen einzeichnen, die richtigen Verse rezitieren und ihrem infernalischen Gestank widerstehen, um die Macht der Höllensteine zu entfesseln – entweder zu ihrem eigenen Vorteil oder um ihre Gegner für ihre Verdammnis zu bestrafen.



HÖLLENSTEINKARTEN AUFDECKEN

Höllensteinkarten werden beim Aufbau eines Szenarios auf dem Spielplan verteilt. Sie blockieren weder die Sichtlinie noch die Bewegung. Ein Held kann während seiner Bewegung einen Bewegungspunkt ausgeben, um eine Höllensteinkarte aufzudecken, die in seinem Feld liegt. Dann nimmt er sie vom Spielplan, liest sie vor, führt ihren Text aus und legt sie schließlich ab. Im Gegensatz zu Erkundungsplättchen ist ein Spieler nicht gezwungen, eine Höllensteinkarte in seinem Feld umzudrehen. Eine Höllensteinkarte darf auch dann aufgedeckt werden, wenn sich ein Gegner im Feld des Helden befindet. Dadurch wird keine Wächter-Reaktion von Monstern im Nahbereich ausgelöst.



HÖLLENSTEIN-EFFEKTE

Die Effekte einer Höllensteinkarte müssen vom aktiven Spieler ausgeführt werden, sobald er sie aufdeckt. (Falls es in der aktuellen Situation unmöglich ist, die Effekte auszuführen, hat die Karte stattdessen keinen Effekt.) Höllensteinkarten haben entweder einen positiven Effekt für den aktiven Spieler oder einen negativen Effekt für seine Gegner.

MONSTER AKTIVIEREN

Manche Höllensteinkarten weisen den Spieler an, ein Monster auf dem Spielplan zu bewegen, das zu einer bestimmten Monsterklasse gehört. In einem solchen Fall wählt der Spieler ein beliebiges Monster dieser Klasse und führt seine Bewegung und/oder seinen Angriff in beliebiger Reihenfolge aus. Dabei verwendet er die normalen Werte des Monsters und kann einen beliebigen Helden als primäres Ziel bestimmen.

Das Monster gilt während dieser Aktivierung nicht als Held. Der Spieler darf mit ihm keine Questen erfüllen und falls er mit ihm jemanden tötet, geht die Belohnung wie üblich an alle Gilden, außer die des getöteten Helden.

ENTWICKLUNGS-KARTEN

Die Entwicklungskarten, die von den Gilden im Verlauf der Kampagne gekauft und errungen werden, machen den entscheidenden Unterschied. Durch die Kombination verschiedener Karten kann ein Held seine natürlichen Fähigkeiten besser nutzen oder seine Rolle im Spiel neu definieren.

Es gibt drei unterschiedliche Arten von Entwicklungskarten:

Angriffskarten



Verstärkungskarten



Dauerhafte Karten



Durch die kombinierte Anwendung dieser Karten können die Spieler mächtige Angriffsmöglichkeiten und Strategien entwickeln!

ENTWICKLUNGSKARTEN IM DETAIL



- A) Name:** Der Name der Karte.
- B) Kosten:** Die Menge an Münzen, um diese Karte zu kaufen.
- C) Art und Gruppe:** Die Art der Karte und die Gruppe, zu der sie gehört. Einige Effekte beziehen sich auf bestimmte Arten und Gruppen von Karten.
- D) Angriffswürfel (nur auf Angriffskarten):** Die Anzahl der Würfel, die bei einem Angriff geworfen wird sowie die Angabe der Angriffsart (Nah-  oder Fernkampf .
- E) Spezialeffekt:** Beschreibung der Spezialeffekte.
- F) Nummerierung:** Diese Nummer kann genutzt werden, um die Karte auf dem Kampagnenbogen festzuhalten.

ANGRIFFSKARTEN

Angriffskarten ermöglichen es einem Helden, seine Gegner anzugreifen. Ein Held ohne ausgerüstete Angriffskarte ist nicht in der Lage, einen Angriff zu starten. Hat er mehrere Angriffskarten zur Verfügung, kann er pro Angriff trotzdem nur eine Karte einsetzen. Da jede Angriffskarte bei ihrem Einsatz deaktiviert wird (ein Gildenplättchen wird darauf platziert), hat ein Held mit mehreren Angriffskarten die Möglichkeit, mehrere Züge in Folge anzugreifen, bevor sich seine Gilde ausruhen muss, um die Karten zu reaktivieren.

Angriffskarten ermöglichen Fern- oder Nahkampfangriffe. Einige Karten ermöglichen einen einfachen Angriff, während andere Karten spezielle Effekte bieten, mit denen besondere Angriffe durchgeführt werden können. Für diese Effekte muss die Karte aktiviert werden und die angegebenen Voraussetzungen müssen erfüllt sein (Ausnahme: Verdorbener Dreizack, siehe Seite 20).

VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verstärkungskarten sind Ergänzungen zu den Angriffskarten. Zwar können sie niemals allein genutzt werden, dafür können sie die Durchschlagskraft eines Angriffs gewaltig verbessern.

Wenn ein Held einen Angriff ankündigt, darf er – bevor er die Angriffswürfel wirft – zusätzlich eine oder mehrere Verstärkungskarten in seinem Besitz zum Einsatz bringen. Er deaktiviert seine Angriffskarte und die passenden Verstärkungskarten, die er zusätzlich einsetzen möchte (platziert Gildenplättchen darauf). Die speziellen Effekte der Verstärkungskarten werden nun zum Angriff hinzugerechnet. Dabei ist zu beachten, dass einige Verstärkungskarten nur in Verbindung mit bestimmten Angriffskarten genutzt werden können. Verstärkungskarten können, genauso wie Angriffskarten, erst dann wieder genutzt werden, wenn sie reaktiviert wurden.

DAUERHAFTE KARTEN

Dauerhafte Karten funktionieren genauso wie die Talente der Helden. Sie verleihen dem Helden eine spezielle Fähigkeit, die auf der Karte beschrieben und jederzeit aktiv ist. Dauerhafte Karten werden nicht deaktiviert und stehen dem Helden daher immer zur Verfügung. Möchte ein Held den Effekt einer Dauerhaften Karte in einem Angriff nutzen, muss er dies vor seinem Angriffswurf ansagen.

SPEZIALEFFEKTE

Entwicklungskarten bieten den Helden eine Fülle von neuen Möglichkeiten. Zum Beispiel:

■ ZUSÄTZLICHE VERTEIDIGUNG
 Karten mit dem Symbol „Zusätzliche Verteidigung“ gewähren dem Helden die angegebene Anzahl zusätzlicher Verteidigungswürfel. Immer wenn der Held einen Verteidigungswurf durchführt, werden die zusätzlichen Würfel zu seiner Basis-Verteidigung addiert, auch wenn die entsprechende Karte momentan deaktiviert ist.

■ ZUSÄTZLICHE LEBENSPUNKTE
 Karten mit dem Symbol „Zusätzliche Lebenspunkte“ gewähren dem Helden eine größere Widerstandskraft. Der Held kann mehr Wunden einstecken, bevor er stirbt. Die zusätzlichen Lebenspunkte werden zu den Lebenspunkten auf seiner Heldenkarte addiert. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Karte deaktiviert ist oder nicht. Die Summe aus Lebenspunkten und zusätzlichen Lebenspunkten ergibt die Anzahl an Wunden, die dem Helden zugefügt werden muss, um ihn zu töten.

■ WIEDERHOLUNGSWÜRFE



Karten mit dem Symbol „Wiederholungswürfe“ ermöglichen dem Helden, die angegebene Anzahl Würfel erneut zu werfen, nachdem er seine regulären Würfel geworfen hat. Das neue Ergebnis dieses Wurfs ersetzt das alte. Karten mit dem Wiederholungswürfe-Symbol stehen immer zur Verfügung, auch wenn sie deaktiviert sind. Immer wenn ein Held würfelt (egal ob Angriff oder Verteidigung), stehen ihm die Wiederholungswürfe in der von ihm gewählten Reihenfolge zur Verfügung.

Beispiel: Kisha hat eine Schmucke Klinge (+1 Wiederholungswurf) und einen Boshafte Ring (+2 Wiederholungswürfe). Somit darf sie insgesamt 3 Würfel neu werfen. Sie startet mit ihrem Kurzbogen einen Fernkampfgriff gegen eine Dämonin und wirft zwei Angriffswürfel. Sie zeigen  und , zwei Fehlwürfe. Sie nutzt 2 der Wiederholungswürfe, um beide Würfel neu zu werfen und erhält  und , also 2 Treffer. Dann wirft sie wegen des KRITs einen zusätzlichen Würfel und erhält : ein Fehlwurf. Sie nutzt ihren letzten Wiederholungswurf, um diesen Würfel neu zu werfen und erzielt mit  einen weiteren Erfolg. Kisha teilt somit insgesamt 3 Treffer aus.

Die Dämonin schlägt mit ihrem Nahkampfwert zurück und würfelt   und : 2 Treffer. Kisha wirft ihre Verteidigungswürfel und erhält  und : 1 Block. Sie nutzt einen Wiederholungswurf für den Fehlwurf und würfelt wieder . Sie nutzt dann einen weiteren Wiederholungswurf und erzielt mit  einen weiteren Block. Sie hat noch einen weiteren Wiederholungswurf zur Verfügung. Da sie aber bereits alle Treffer geblockt hat, benötigt sie ihn nicht.

■ BETÄUBEN

Mit einigen Angriffsarten ist es möglich, den Gegner zu betäuben, sodass er zukünftig leichter zu treffen ist. Ist ein Charakter betäubt, wird seine Figur auf die Seite gelegt, um dies anzuzeigen. Ein betäubter Charakter darf keine Verteidigungswürfel gegen Angriffe werfen. Davon abgesehen darf er ganz normal handeln, sich bewegen und angreifen. Ruht sich ein betäubter Held aus, erholt er sich von der Betäubung. Die Figur wird aufgestellt, um die Erholung anzuzeigen. Monster bleiben betäubt, bis sie getötet werden.

■ FLANKIERT

Manche Effekte erfordern einen flankierten Charakter. Ein Charakter gilt als flankiert, wenn sich mindestens einer seiner Gegner in seinem Nahbereich befindet (ohne den Charakter mitzuzählen, der den Effekt ausführt).

■ HELD DEAKTIVIEREN

Für einige Entwicklungskarten muss „der Held deaktiviert“ werden, um gewisse Spezialeffekte nutzen zu können. Um diese Deaktivierung anzuzeigen, wird ein Gildenplättchen auf die Heldenkarte gelegt. Da diese Heldenkarte nun deaktiviert ist, kann der Held keine weitere Karte einsetzen, die eine Deaktivierung des Helden voraussetzt, bis die Heldenkarte reaktiviert wurde. Nutzt man einen Zug für eine Ruhepause, kann die Heldenkarte reaktiviert und das Gildenplättchen entfernt werden. Ein Held hat durch die Deaktivierung selbst keinerlei Nachteile, er kann sich weiterhin ganz normal bewegen und angreifen. Er ist nur nicht in der Lage, Spezialeffekte zu nutzen, die voraussetzen, dass die Heldenkarte deaktiviert wird. Er kann auch sein Talent einsetzen (vorausgesetzt, er muss hierfür nicht seine Heldenkarte deaktivieren).



■ SELBSTOPFERUNG

Für den Einsatz einiger Fähigkeiten muss der Held eine bestimmte Menge an Lebenspunkten opfern, um sie zu nutzen. Der Held muss die Wunden nehmen, bevor er für die Fähigkeit würfelt. Er kann diese Fähigkeit nicht einsetzen, wenn ihn der Lebenspunkteverlust umbringen würde. Hat er zu wenige Lebenspunkte, kann er die Fähigkeit nicht einsetzen. Gleiches gilt für Entwicklungskarten, die ihm zusätzliche Lebenspunkte gewähren. Ein Held darf eine solche Karte nicht freiwillig an einen Verbündeten geben, wenn er dadurch sterben würde.





KAMPAGNE

TITEL

Je mehr Herausforderungen die Helden bestehen, desto mehr Bekanntheit, Unterstützung und Verbündete bekommen sie. Arcadia erinnert sich an die Leistungen der Abenteurer und manchmal geht dies gar so weit, dass die Helden unerwartet Unterstützung auf ihrem Weg erhalten.

Durch manche Questen können die Gilden Titel erlangen, wenn sie denn bestanden werden. Diese Titel können den Gilden in einigen der nachfolgenden Szenarien Vorteile bringen. Jedes Szenario (außer „Nekropolis“) beinhaltet eine Queste, für deren Erfüllung man einen Titel erlangen kann.

Wenn ein Held eine solche Queste besteht, erlangt seine Gilde diesen Titel, welcher dann im Kampagnenbogen niedergeschrieben wird. Dieser Titel hat im laufenden Szenario keine Auswirkung, kann aber im weiteren Verlauf der Kampagne Vorteile bringen. Jede Szenariobeschreibung gibt Aufschluss darüber, welche Queste mit einem Titel verbunden ist, welche Vorteile dieser bringt und welche zukünftigen Szenarien sich darauf beziehen. Die Vorteile, die dieser Titel bringt, werden auch immer in den entsprechenden Szenarien beschrieben.

DER KAMPAGNENBOGEN

Der Kampagnenbogen ist ein zweiseitiges Dokument, welches die Spieler während des Spiels benutzen, um die Entwicklung der Kampagne und weitere wichtige Informationen festzuhalten.

	GEWINNER	WENIGSTE TODE	MEISTE MÜNZEN	TITEL GEWINNEN	BELOHNUNG GEWINNEN
DIE EPORTE					
ZURÜCKZU DER FLUSS DER TOTEN					
IN DER DUNKELHEIT					
DIE GEFANGENE					
DIE PARADE					
DER VERBORGENE					
BRÜNNEN					
DIE HOLLISCHE TAVERNE					
IN TEUFELS KÜCHE					
MINISTERIUM FÜR QUAK UND PEIN					
DER SOOBER GEFINGENEN SELEN					
DER ENTWEHRTE TEMPEL					
NEKROPOLIS					
MEDAILLEN-GEWINNER					

TITEL

- „Prestige“ – Durchschneide die Schwabbel
- „Ticketmeister“ – Ergatterte die Ticket
- „Marahd“ – Beschaffte die Engelstafel
- „Gierreklam“ – Spalte in Teufel Küche
- „Erlöse“ – Barg das Andakt
- „Dinnenschlichter“ – Saugte Wampul
- „Imkater“ – Saugte Wampul
- „Beantat“ – Stab eine Verlogngf
- „Schlüsselmeister“ – Fand die Schlüssel
- „Spallbremse“ – Stoppte die Party!
- „Seelenretter“ – Rettete eine Seele!

Eine Seite wird genutzt, um die Kampagne an sich zu dokumentieren. Sie zeigt eine Karte von Arcadia auf der linken Seite, mit einem weißen Feld über jedem Szenario, sodass die Spieler dort eintragen können, in welcher Reihenfolge sie diese gespielt haben. Auf der rechten Seite gibt eine detaillierte Liste einen Überblick über die Ereignisse in den einzelnen Szenarien und hält fest, welche Gilde welche Errungenschaften erhalten hat (wer die meisten Münzen sammelte, welcher Held am seltensten starb usw.).

ARCADIA QUEST – INVENTAR

Fred		Eric		James		Will	
Marc	Bjor	Trandir	Jack-Jack				
S-01 1-01	S-01 S-02	S-03 S-04	S-05 S-01				
1-10	1-07	1-04 1-06	1-09				
Natasha	Diana	Phyx	Izzy				
S-05 S-04	S-05 S-04	S-01 1-01	S-03 S-02				
1-06		D-03	1-02				
D-01		Phyx	Jaimie				
Kisha	Cassius	Sybyll	S-04 1-05				
S-02 S-03	S-03 1-04	S-02 S-05					

GESPART? JA X NEIN
 GESPART? JA NEIN X
 GESPART? JA NEIN X
 GESPART? JA X NEIN

Die Rückseite des Kampagnenbogens wird genutzt, um die Informationen der Gilden festzuhalten, welche Helden die Spieler gewählt haben und welche Entwicklungskarten und Todesflüche ihnen aktuell zugeordnet sind.

Im Laufe der Kampagne – zwischen zwei Szenarien, aber vor der Entwicklungsphase – notieren die Spieler, welches Szenario sie gerade gespielt haben. War es das erste, notieren sie zunächst, welche Gilden sie erschaffen und welche drei Helden sie gewählt haben. Dann vermerken sie auf der Vorderseite (der Kampagnenübersicht), welches Szenario sie gespielt haben. Dazu tragen sie in das passende Kästchen eine fortlaufende Nummer ein (1 bis 6). Schließlich füllen die Spieler auf der rechten Seite des Kampagnenbogens die Zeile des gespielten Szenarios in der Tabelle aus. Darin vermerken sie, wer welche Errungenschaften erhalten hat:

Gewinner: Gibt an, welche Gilde zuerst die Questen absolviert hat, um das Szenario zu gewinnen.

Wenigste Tode: Zeigt, welche Gilde die wenigsten Todesplättchen auf seinen Helden erhalten hat. (Verdammnis wird nicht gezählt.)

Meiste Münzen: Gibt an, welche Gilde die meisten Münzen während des Szenarios gesammelt hat (bevor sie während der Entwicklungsphase ausgegeben werden).

Gewonnene Belohnungen: Hier wird festgehalten, welche Gilde eine Queste erfüllt hat, die eine Belohnungskarte oder einen Engel gewährt.

Gewonnene Titel: Die durch das Erfüllen einer Queste gewonnenen Titel einer Gilde.

Bei Gleichstand zwischen mehreren Gilden bezüglich einer Errungenschaft erhalten alle beteiligten Gilden diese Errungenschaft.

Nachdem die Spieler die Entwicklungsphase durchgeführt haben, drehen sie den Kampagnenbogen wieder um und gehen nun daran, die Inventare der Gilden zu überarbeiten. Die Spieler schreiben dazu die Karten (mit Hilfe der Kartennummern) auf, die im Besitz der Gilden sind, sowie die Todesflüche der Helden. Die Spieler notieren dabei nicht nur die neuen, sondern alle Karten, die sich nach der Entwicklungsphase im Besitz der Helden der jeweiligen Gilde befinden. Hat sich ein Spieler eine Münze für die nächste Entwicklungsphase aufgehoben, notiert er dies ebenfalls auf dem Kampagnenbogen.

KAMPAGNENFINALE



Nach dem sechsten und letzten Szenario, dem Finalen Entscheidungskampf, ist die Kampagne zu Ende und Arcadia wurde vor der Hölle bewahrt! Die Einwohner werden sehr glücklich sein, sobald wieder Normalität eingekehrt ist, und die Gilden mit Applaus und Geschenken überhäufen. Das Abschneiden der einzelnen Gilden in dieser „Inferno-Krise“ (wie diese Zeit später genannt werden wird) bestimmt, wie sich die neue Führung der Stadt zusammensetzt und welche Rolle die Gilden dabei spielen:

Für jede der Errungenschaften auf dem Kampagnenbogen wird einer der Gilden eine Medaille verliehen. Um zu bestimmen, welche Gilden Medaillen erhalten, wird für jede Errungenschaft gezählt, wie oft eine Gilde diese während der gesamten Kampagne erhalten hat. Die Gilde, welche am häufigsten eine bestimmte Errungenschaft erhalten hat, bekommt dafür eine Medaille. Liegen mehrere Gilden gleichauf, erhalten alle diese Gilden die entsprechende Medaille. Die Anzahl der Medaillen, die eine Gilde erringen konnte, bestimmt ihr Prestige in der geretteten Stadt:

ARCADIAS RETTER

Die Helden, die dem Unterfürsten mit dem letzten Schlag den Garaus gemacht haben, werden als die Retter Arcadias in die Geschichte eingehen. Ihre gesamte Gilde wird in einer Parade durch die Straßen gefahren, von den mächtigsten Händlern zu Speis und Trank eingeladen und mit Geschenken überhäuft. Sie werden sich wie Könige fühlen ... zumindest vorerst.

DIE MACHT HINTER DEM THRON

Natürlich richten sich alle Augen auf die glorreichen Retter Arcadias. Doch die wahre Macht in Arcadia ist der Gildenrat, der im Verborgenen die Politik gestaltet (und den Reichtum verwaltet). Dieser Rat hat die Taten der Helden in der Inferno-Krise genauestens beobachtet – und zufällig ist ein Platz an seinem runden Tisch frei. Die Gilde, welche die meisten Medaillen in der Kampagne gesammelt hat, wird einen Sitz im Gildenrat erhalten und zur wahren Macht hinter dem Thron aufsteigen.

DIE EINZIG WAHREN ARCADIANER

Es besteht die kleine Möglichkeit, dass eine Gilde ihre Rivalen in allen Bereichen übertrumpft und sowohl die meisten Medaillen gesammelt als auch den Unterfürsten erledigt hat. In diesem Fall wird die Gilde als die der einzig wahren Arcadianer gefeiert werden – dazu bestimmt, ein neues goldenes Zeitalter für Arcadia einzuleiten!

OPTIONAL: EPISODEN-MODUS

Arcadia Quest: Inferno ist ein Kampagnenspiel, in dem die einzelnen Szenarien, beginnend mit dem Ersten Kreis bis hinein in den Finalen Entscheidungskampf im Schlund der Hölle, durchgespielt werden und in dem die Errungenschaften eines Szenarios Auswirkungen auf die nächsten Szenarien haben – auf dass die Helden immer mächtiger werden. Sollten die Spieler jedoch einfach mal ein bisschen Spaß haben wollen, ohne eine große Kampagne dahinter, können sie im Episoden-Modus spielen.

Im Episoden-Modus bauen die Spieler schnell ihre Gilden auf, wählen die Helden und Entwicklungskarten einer beliebigen Stufe und ziehen ins Abenteuer.

Führt diese Schritte aus, um im Episoden-Modus zu spielen:



1. Erschafft eure Gilden: Wie üblich sucht sich jeder Spieler seine Gildenfarbe und drei Helden aus (auf S. 7 beschrieben). Auch die Startausrüstung wird wie üblich verteilt.

2. Wählt eine Stufe: Die Spieler entscheiden, auf welcher Stufe (1 bis 6) sie diese Partie spielen wollen. Je höher die Stufe, desto stärker sind die Monster. Allerdings haben die Spieler dafür Zugriff auf mehr Entwicklungskarten.

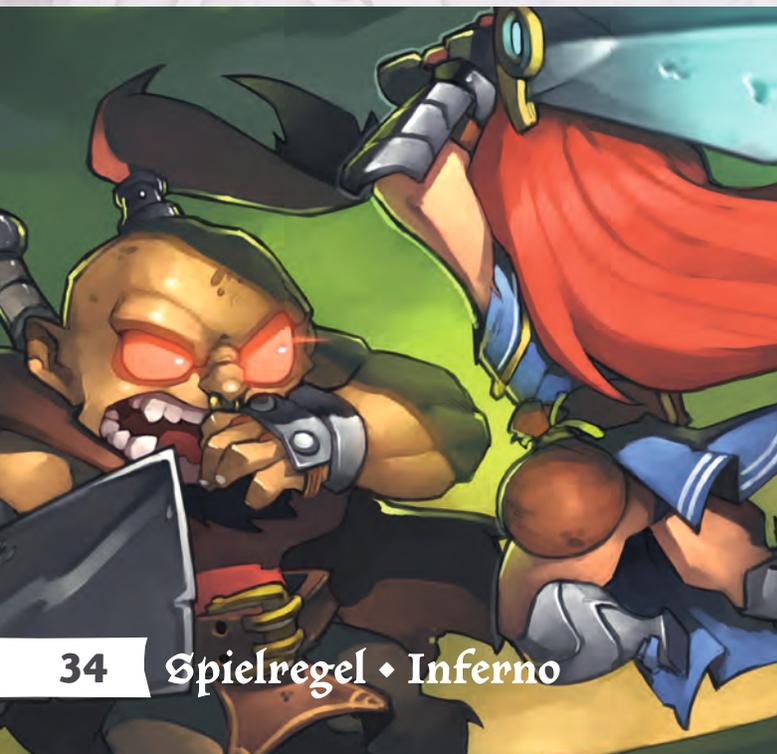
3. Verteilt die Entwicklungskarten: Die Spieler erhalten Entwicklungskarten aus allen Stufen unterhalb der gewählten. Auf Stufe 2 erhalten die Spieler dementsprechend Karten der 1. Stufe, auf Stufe 3 aus den Kartenstapeln der Stufen 1 und 2, auf Stufe 4 aus den Stufen 1 bis 3 usw. Beginnend mit dem Kartenstapel der 1. Stufe werden 6 Karten an die Spieler verteilt, von denen sie jedoch nur 2 behalten dürfen, die restlichen Karten werden abgeworfen. Die Karten werden nicht mit Münzen bezahlt, die Spieler wählen einfach, welche Karten sie behalten möchten. Dieser Vorgang wird für alle Stufen (entsprechend der gewählten Spielstufe) wiederholt. Sollte ein Spieler am Ende dieses Schritts mehr als 12 Entwicklungskarten haben, muss er überzählige Karten ablegen.

4. Spielt ein Szenario: Jedes Szenario im Kampagnenbuch kann im Episoden-Modus gespielt werden, ihr solltet nur darauf achten, die Monsterkarten der gewählten Spielstufe einzusetzen. Alternativ könnt ihr mit den modularen Spielplanteilen auch eigene Szenarien und passende Questen entwickeln!

5. Bestimmt den Gewinner: Der Sieger wird im Episoden-Modus etwas anders bestimmt als im normalen Spiel: Der Gewinner ist der Spieler, dessen Gilde am Ende die meisten Münzen hat. Sobald das Szenario beendet ist, bekommt jede Gilde wie üblich Münzen für absolvierte Questen. Darüber hinaus gelten folgende Sonderregeln:

- ◆ Jede Gilde verliert 1 Münze pro Todesplättchen, das sie hat. Dafür zählen je 2 Verdammnisplättchen wie 1 Todesplättchen.
- ◆ Die Gilde, die das Szenario beendet (durch das Erfüllen der erforderlichen Questen), erhält zusätzlich 5 Münzen.

Jede Gilde zählt ihre Münzen und die Gilde mit den meisten Münzen gewinnt die Partie.



HELDEN

SYBBYL



„Nenn mich noch mal eine böse Hexe und ich verwandle dich in eine Kröte!“

Sybbyl führte ein ruhiges Leben in ihrer kleinen Waldhütte. Doch dann platzten die Leute aus der Stadt in ihr Leben. Zuerst kamen Kinder, die ihre Hütte mit faulen Eiern bewarfen. Dann die Erwachsenen, die behaupteten, sie habe Arcadias Bürger verflucht, während sie auf dem Markt nach Molchen und Pilzen suchte. Sie konsultierte einen Imageberater und schloss sich danach den Gilden an, um Arcadia zu retten. Wenn sie erst giftige Äpfel herbeigezaubert und dem Allerwertesten fliegende Affen und wandelnde Leichen auf den Hals gehetzt hat, würden die Menschen sie gewiss als Heldin feiern!

TRANDIR

„Halte ihn geheim, bewahre ihn gut! Aber runter von meinem Rasen!“

Trandir war einst Hausmeister an der Universität, als eines Tages ein wildgewordener Minotaur auf ihn zustürmte. Trandir blieb standhaft, rammte seinen Stab in den Boden und rief: „Du! Kannst nicht! Auf den Rasen!“ Natürlich ging er heftig zu Boden. Als er Monate später zu sich kam, behauptete er, auf einer spirituellen Reise gewesen zu sein. Er legte seine alte, graue Gärtnerrobe ab (die schon ziemlich verfault roch) und kleidete sich ganz in Weiß. Tran-



dir verkündete, alle Geheimnisse der Magie zu kennen und schwadronierte irgendetwas über Zwerge und Halblinge und dass er Schmuck finden müsse. Nachdem er sieben Tage lang um die Universität gewandert war, wurde Trandir vorsichtig daran erinnert, dass er kein Zauberer sei. Daraufhin schlug er mit seinem Stab auf den Boden und Lichtblitze zuckten gen Himmel. Es scheint, als sei aus ihm (wie auch immer) ein mächtiger Zauberer und Grünflächen-Beschützer geworden.

CASSIUS



„Yea. Ich bin Cassius. Nur mein Kopf ist ein bisschen schwächlich und braucht einen Schutz. Der Rest von mir besteht aus gehärteten Muskeln. Du kannst mich gerne bewundern, bevor ich dich zermahme! Yea!“

Wie jeder Fan von Arcadias Gladiatoren weiß, wurde Cassius so stark, weil er täglich seine Gebete gesprochen und seine Vitamine gegessen hat. Es war von jeher sein Traum, der größte Champion zu werden, der jemals einen Fuß in die Arena der Gleißenden Sonne gesetzt hat. Cassius liebt die Verehrung der Fans, die ihn unermüdlich

anfeuern. Er verlässt die Arena nur, um Gewichte zu stemmen und sich dabei in einem großen Spiegel zu bewundern. Seit sich der Allerwerteste die Arena unter den Nagel gerissen hat, plant Cassius, das gesamte Gebäude wieder nach oben zu tragen. Auf seinen Schultern. Japp.

BJOR VON OROS



„Du willst so groß sein wie Bjor von Oros? Dann lebe das gute Leben!“

Die Menschen auf der tropischen Insel Oros kosten das Leben voll aus. Bjor ist von allen Inselbewohnern der lauteste, wildeste und waghalsigste. Nachdem er die gesamten Vorräte seines Dorfes beim Wettessen verschlungen hatte, forderten ihn die Dorfältesten auf, sein Können der Welt zu zeigen ... irgendwo anders. Seitdem reist Bjor umher und schlägt jeden, den er trifft, im Wettessen, Wetttrinken, Wettrülpfen und am allerwichtigsten: im Wettstricken! Nun kam ihm zu Ohren, dass der Unterfürst den größten Thron weit und breit besäße und noch ungeschlagen im Wettsitzen sei. Da muss das Stricken erst mal warten ...

IZZY

„Ich kann dafür einen Trank brauen. Vorausgesetzt, du bringst mir einen Goblin.“

Izzy war einst ein aufsteigender Stern im Distrikt der Alchemisten. Er war bekannt für seine kreativen Trankmixturen und sein natürliches Gespür für die richtigen Mischverhältnisse, sodass es egal war, was er tat. Er kannte keine Grenzen. Nachdem er einige Tränke aus den Destillaten zweier frecher



Elfen gewonnen hatte, war er geschockt, als man ihn aus Arcadia verbannte. Doch nun, da die Stadt in schlimmen Schwierigkeiten steckt, haben ihn die führenden Alchemisten und Gilden aufgesucht und um Hilfe gebeten. Es scheint niemanden zu interessieren, was er tut, während die Stadt im Chaos versinkt ... solange er Monster als Hauptzutaten verwendet.

JAIMIE



„Kettenhemd-Bikini? Ja, ich trage einen ... unter meinem Plattenpanzer!“

Erfüllt von dem Traum, einmal eine große Kriegerin zu werden, betrat Jaimie das beliebte Rüstungsparadies in Arcadia. Auf der Suche nach dem perfekten Schutz für ihre Abenteuer weckten prächtige Plattenpanzer und Schilde ihr Interesse. Doch der Händler führte sie geradewegs in die Damenabteilung des Warenhauses. Ihr fiel alles aus dem Gesicht, als sie kurze Lederröcke, Kettenhemd-Bikinis und einige Metallplatten sah, die gerade so die empfindlichsten Stellen abdeckten. Jaimie war empört und ließ eine derbe Schimpf-

tirade vom Stapel. Sie weigerte sich, halb nackt in die Schlacht zu ziehen! Es war gefährlich und absolut lächerlich! Nimm dich in Acht, Inferno! Nichts ist so gefährlich wie die rasende Wut einer gepanzerten Frau mit einem riesigen Schild!

JACK-JACK



„Jack-Jack wird dich zum Lachen bringen ... bis du weinst! Hehehe!“

Jack-Jack schmeißt sich nicht nur in den Kampf, sondern genauso gern in kühle Pools und leckere Torten. Eines Tages tauchte er geschminkt und in sein Harlekinokostüm gekleidet am Hof des Königs auf, lachte lauthals los und erzählte abwechselnd schrecklich schlechte und schrecklich böse Witze. Niemand weiß, warum Jack-Jack tut, was er tut, und die meisten sind sich einig, dass er ziemlich irre wirkt. Er hat eine Vorliebe für Taschenspielertricks und macht sich einen Spaß daraus, die Waffen anderer Helden auszutauschen. Seine Tricks und seine Witze schwanken ebenso wie sein Gelächter zwischen frech und absolut bösartig.

KISHA

„Können ist, wenn Glück zur Gewohnheit wird.“

Einige Helden haben außergewöhnliche Fähigkeiten und andere haben ausgesprochenes Glück. Und dann wäre da noch Kisha. Kishas Genauigkeit mit dem Bogen ist legendär und unheimlich. Sie schießt mit verbundenen Augen Äpfel vom Kopf ihres Vaters, um Spenden für die Resozialisierung von Orks zu sammeln.



Ihr anscheinend unerschöpfliches Glück macht viele Helden neidisch. Ihre Gegner sagen, sie habe nicht einen Funken Talent. Kisha ist es jedoch egal, ob sie Arcadia mit Können oder Glück rettet.



NATASHA

„Ich werd' diese Dämonen nicht nur töten. Ich werd' dabei auch verdammt gut aussehen!“

Natashas Vergangenheit ist ein Rätsel. Sie hat den Ruf einer gnadenlosen Killerin und wurde angeblich von einer fremdartigen, mysteriösen Macht ausgebildet. So wenig Informationen sie von sich preisgibt, so freizügig ist Natasha mit ihrer ... na ja, nennen wir es „Rüstung“. Sie steht keinem der anderen Helden Arcadias besonders nahe und einige, wie z. B. Jaimie, mögen sie aus Prinzip nicht und misstrauen ihr sogar. Doch das alles lässt Natasha kalt ... eiskalt. Mit Kälte hat sie ja offensichtlich kein Problem.

PHYX



„Sie schlitzten, sie ritzen. Ich zieh mit ihnen meine Kleider an, ich putze meine Nase dran. Meine Schwerter können alles!“

Während die meisten anderen Elfen ihre Zeit damit verbringen, in der Sonne zu tanzen, sind die Mondelfen Revolutionäre, die das Tanzen verweigern und sich stattdessen anderen Dingen widmen. So ist niemand der Schwertkunst mehr verbunden als der „Mondelf“-Schwertmeister Phyx. Er schneidet mit ihnen sein Essen. Er nutzt sie als Werkzeuge. Er zieht sich mit ihrer Hilfe an. Und er trägt mit ihnen seine Mondelfen-Kriegsbemalung auf. Jeder kann ein Monster mit einem Schwert besiegen, aber wie viele Leute können sich damit das Haar flechten?

DIANA

„Manche nennen mich eine Heldin. Manche eine Schurkin. Manche nennen mich eine Gladiatoren-Prinzessin. Sag Bescheid, wenn du einen Kampf gewinnen musst und Gold übrig hast.“

Arena-Fans reden noch heute von dem Tag, an dem Diana ihre Freiheit gewonnen hat.



Sie erschlug zwei Trolle, einen Minotaur und ein wütendes Schwein – und das in einem Kampf! (Oder waren es doch mehrere?) Nun hatte sie ihr normales Leben zurück, doch wurde es ihr schnell langweilig. Diana liebte es zu kämpfen, ihre Chakrams zu werfen und mit einem schrillen Kampfschrei auf ihre Gegner loszustürmen. So begann sie, ihre Dienste für Geld anzubieten. Heute ist sie eine der besten und teuersten Söldnerinnen des Landes. Gerüchten zufolge gibt es in einem bekannten Brettspiel sogar eine Diana-Figur. Sie hat so viel Erfolg, dass sie sich bereits wieder langweilt. Dem Himmel sei Dank, dass Arcadia zur Hölle gefahren ist. Endlich eine richtige Herausforderung!

MARK



„Ich bin Mark, Offizier der Sonnengarde. Wir müssen durch die Hölle gehen und eine Million Dämonen bekämpfen? Auf geht's!“

Wenn Mark an vorderster Front in die Schlacht reitet, wissen seine Mannen, dass der Sieg nahe ist. Wenn er ein Monster herausfordert und sich dabei als Mark, Hauptmann der Sonnengarde, zu erkennen gibt, zittern selbst die übelsten von ihnen vor Furcht. Bei vielen Bürgern herrscht das Gerücht, dass Mark nichts und niemanden fürchtet – was auch beinahe stimmt. Doch Mark hat ein Geheimnis: Er schwärmt heimlich für Kisha. Trotz all seiner Heldentaten kann er sich nicht überwinden, sie anzusprechen. Nun hat er ihr einen Brief geschrieben. Vielleicht fasst er ja eines Tages den Mut, ihn Kisha zu geben. Mal sehen.

ENGEL

JUSTIZIUS



„Es mag etwas unfair erscheinen, dich mit einem gigantischen, glühenden Schwert zu zerschmettern, aber du wärst ein gutes Exempel für andere Sünder. Niemand möchte solch eine Tracht Prügel, wie du sie jetzt erhalten wirst. Denk an die Seelen, die du damit rettetest. Zack!“

PRIMADONNA



„Ich soll singen? Wie wäre es, wenn ich brülle?!“

BENJAMIN



*„Wir müssen die Regeln befolgen, koste es, was es wolle! **Erinnert euch immer daran, dass es auf der Rückseite dieses Buches eine Regelübersicht gibt!**“*

LEAH



„Tu einfach das, was ich dir sage, und niemand wird verletzt. Ich meine natürlich, dass niemand auf unserer Seite verletzt wird. Die anderen natürlich schon!“

DER WANDERER



„...“

FEINDE

DER UNTERFÜRST



„Ich trainiere jeden Tag meinen Oberkörper! Was auch sonst?!“

Auf seinem Thron aus Schädeln sitzt der Herrscher über die Hölle. Wie gerne er mal aufstehen würde. Aber nein, das würde er nicht wagen, denn wer auf dem Thron sitzt, regiert die Unterwelt, und der Unterfürst kann seinen Schergen keineswegs trauen. Doch jetzt, da Arcadia am Abgrund zur Hölle steht, wird es bald Schlafenszeit für seine Dämonen. Vielleicht wird er dann endlich einmal aufstehen können.

DER RICHTER



„Dein Fehlverhalten sitzt tief in deiner Seele. Ernsthaft, gleich da! Wie eine kleine Teufelsfratze.“

WAMPUS



„Nach meinem Sieg werde ich dich in der Lava frittieren. Mmmmmh!“

FEUERTEUFEL



„Es wäre doch wirklich ungeschickt von mir, wenn deine Kostbarkeiten Feuer fangen würden. Hups! Ich glaube, deine Robe steht in Flammen! Hehehe!“



HÖLLENHUND



„Oh, DER Held sieht wirklich lecker aus. – Quatsch, der in Rot ist viel ...
– Oh, ein Eichhörnchen! – KLAPPE, MAURY! – HALT'S MAUL, MAURY!“

DÄMONIN



„Oh, du armes Ding. Hast du Aua?
Gleich ist alles vorbei ...“

HARPYIE



„Ein Pfeil für dich! Und ein Pfeil für
DICH! Ein Pfeil für ALLE!“

INDEX

Angriff	16
Angriffskarten	30
Angriffswürfel	16
Aufbau	7, 10
Ausrüstung ordnen	19
Belohnungsmünzen	27
Betäuben	31
Bewegung	14
Block	18
Blockierte Felder	15
Bonus des Ersten	26
Brutplättchen	11, 24
Charakter	13
Dauerhafte Karten	30
Engel	24
Entwicklungskarten	29
Entwicklungsphase	27
Episoden-Modus	34
Erkundungsplättchen	28
Falle	28
Felder	13
Fernkampfgriff	16
Flankiert	31
Freie Felder	15
Gegner	13
Gewinnen	26
Gilden-Aufbau	7
Helden deaktivieren	31
Helden draften	7
Helden-Aktivierung	14
Heldenkarten	8
Höllensteinkarten	14, 29
Inventar	8
Kampagnenbogen	32
Kampagnenfinale	33
Kampagnenstruktur	9
Karten deaktivieren	16
Karten reaktivieren	19
KRIT	18
Lebenspunkte	8, 22
Monster	20
Monster, Diener	23
Monster, Schurken	23
Monster-Aktivierung	20
Monster-Brut	24
Monstertkarten	22
Monstertklassen	23
Nahbereich	13
Nahkampfgriff	16
Overkill	22
Portale	14
Questkarten	26
Questplättchen	28
Rückschlag-Reaktion	22
Ruhephase	19
Schatztruhe	28
Sichtlinie	16
Spezialeffekte	30
Spielerzug	14
Startausrüstung	8
Tableau	8

Talent	8
Titel	32
Todesflüche	27
Todesplättchen	18, 27
Tränke	28
Treffer	18
Tötungen	18
Türen	10, 14
Verbündeter	13
Verdammnis	19
Verdrängen	15
Verstärkungskarten	30
Verteidigungswürfel	16, 18, 30
Voll besetzte Felder	15
Wächter-Reaktion	20
Wände	13
Wiederbelebung	19
Wiederholungswurf	31
Wunden	18

CREDITS

AUTOREN

Eric M. Lang, Fred Perret, Guilherme Goulart und Thiago Aranha

PRODUZENTEN

Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma, Renato Sasdelli und Paulo Shinji

ILLUSTRATION

Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus und Júlia Ferrari

GRAFISCHE GESTALTUNG

Mathieu Harlaut, Louise Combal und Thomas Klapper

MODELLIERER

Benjamin Maillet

TEXTE

Eric Kelley und Harry Heckel

SPIELREGEL

William Niebling

HERAUSGEBER

David Preti

TESTSPIELER

Viola Bafle, João Vitor Gonçalves, Gabriel Mendes de Almeida Antonini, Lucas Mendes de Almeida Antonini, Tiago Souza, Bruna da Silva Souza, Cã Miranda, Pedro Ivo Costa, Jaime Albornoz, Lucas Lima, Fel Barros, Carolina Negrão, William Matsuguma, Luis Francisco Baroni Coutinho, Sergio Roma, Luiz Guilherme Alvarez, Eduardo Lima, Tassi Cambetas Rega, Djibril Renato Rega, Estela Camargo, Carlos César Carvalho, Felipe Vergili und Victor Cygnus

DEUTSCHE AUSGABE

TEXTE UND REDAKTION

Simon Blome, Christian Kox, Patrick Pütz, Sebastian Wenzlaff

SATZ & LAYOUT

Kristina Lanert, Sebastian Wenzlaff

REGELÜBERSICHT

GILDEN-AUFBAU

- ◆ **Wähle deine Gilde.**
- ◆ **Wähle oder drafte deine 3 Helden.**
- ◆ **Nimm deine 5 Startkarten.**

SPIELERZUG

Held aktivieren oder Ruhephase für Gilde.

Helden-Aktivierung (beliebige Reihenfolge):

- ◆ Bewegung (3 Bewegungspunkte, je 1 Punkt für: ein Feld bewegen, Tür öffnen/schließen, Portal benutzen, Höllensteinkarte aufdecken)
- ◆ Angriff (Angriffskarte deaktivieren, Angriffswürfel gegen Verteidigungswürfel werfen)

Ruhephase

- ◆ Karten reaktivieren (alle Gildeplättchen entfernen)
- ◆ Karten und Erkundungsplättchen neu ordnen (Todesfluchkarten und Questplättchen nicht)
- ◆ Getötete Helden wiederbeleben

WEITERE REGELN

Erkundungsplättchen: Ein aktiver Held muss alle Erkundungsplättchen auf seinem Feld aufnehmen, wenn sich dort keine Gegner befinden.

Verdammnis: Kann nach dem Würfeln genommen werden. Bleibt bis zum nächsten Szenario.

Nahbereich: Nahkampfangriffe und andere Effekte betreffen nur Charaktere im Nahbereich, sprich im gleichen Feld und allen vier benachbarten Feldern.

Sichtlinie: Für Fernkampfangriffe wird eine durchgehende Sichtlinie zum Ziel benötigt. Ziehe eine Linie vom Feld des aktiven Charakters zum Feld des Ziels (von Mittelpunkt zu Mittelpunkt). Es gibt eine freie SL, wenn diese Strecke nicht durch eine geschlossene Tür, Wand oder ein blockiertes Feld unterbrochen ist.

Voll besetztes Feld: Ein Feld mit zwei Charakteren, von denen einer ein Verbündeter des aktiven Charakters ist. Er darf über dieses Feld hinwegschießen oder -gehen, aber nicht seine Bewegung dort beenden.

Blockiertes Feld: Ein Feld mit zwei Gegnern des aktiven Charakters. Er kann sich weder durch dieses Feld bewegen noch hindurchschließen.

MONSTER-AKTIVIERUNG

(kontrolliert durch den Spieler rechts vom aktiven Spieler)

Wächter-Reaktion: Angriff auf einen Charakter, der ein Feld im Nahbereich verlässt (egal wohin) oder ein Monster angreift, das nicht im Nahbereich des Helden ist.

Rückschlag-Reaktion: Wenn angegriffen, darf sich ein Monster bewegen und den Helden angreifen, der es angegriffen hat.

Brut: Wenn das Brut-Tableau voll ist, wirf 2 Würfel für jedes Monster. Stimmen sie mit einem Brutplättchen in einem freien Feld überein, stelle das Monster dorthin, andernfalls entferne es aus dem Spiel.

QUESTEN

Der Spieler, der als Erster 3 Questen (davon mindestens 1 SGU) erfüllt hat, gewinnt das Szenario.

Bonus des Ersten: Die Gilde, die eine Queste als erste erfüllt, erhält 1 Münze.

Belohnungskarten: Helden, die eine Queste mit zugehöriger Belohnungskarte erfüllen, erhalten diese Karte.

ENTWICKLUNGSPHASE

Todesfluchkarten: Aktuelle Flüche ablegen; dann erhält jeder Held eine Todesfluchkarte pro Todesplättchen sowie für je 2 Verdammnisplättchen und behält die höchste Karte.

Entwicklungskarten: Jeder Spieler bekommt 6 Karten vom Stapel der Stufe des gerade gespielten Szenarios, dann 2x Draft: 2 Karten behalten, Rest nach links weitergeben. Danach kann jeder Spieler bis zu 3 Karten erwerben.

Der Gewinner bestimmt das nächste Szenario.

KAMPAGNE

- ◆ **Erster Kreis:** 1 Szenario
- ◆ **Zweiter Kreis (Ost ODER West):** 2 Szenarien
- ◆ **Dritter Kreis:** 2 Szenarien
- ◆ **Finaler Entscheidungskampf**