

HELDEN IN DER UNTERWELT

„Was geschieht da unten, da unten in der Unterwelt?“, fragen sich die Helden.

Hades und Persephone, die Herrscher über die Unterwelt, sind verschwunden. Dafür halten sich in den Hallen und Höhlen der Unterwelt Kreaturen auf, die einst in den unendlichen Schlund des Tartaros verbannt waren, dem Gefängnis, das die Götter für ihre ärgsten Feinde geschaffen hatten. Wer hat diese Kreaturen im Reich der Toten befreit?

Nichts Lebendes existiert dort. Kaum ein Lebender, der dort unten verweilte, kehrte zurück zu den Lebenden.

Was wird dort mit den Helden geschehen?

Sind sie gerüstet für das, was dort in der Finsternis lauert? Schleichend kommt es; es tötet die Helden nicht, sondern beginnt, ihr Wesen zu verändern. Es zieht sie, unmerklich, auf seine Seite, auf die finstere Seite, auf die Seite der Hölle und des Verdamnten!

Doch bevor die Helden sich dem Kampf mit dem Verdamnten stellen können, müssen sie seine drei Avatare bannen. Dann erst stellt er sich dem Kampf, in seinem Thronsaal, dem Chaos!

INHALTSVERZEICHNIS

Vorbereitung	2
Der Spielzug	5
Phase 1: Unterwelt erweitern	5
Phase 2: Held bewegen	6
Phase 3: Aktion(en)	7
Lebenspunkte	12
Erfahrung	14
Der Verdamnte	16
Das Solospiel	18
„Helden in der Unterwelt“ kombiniert mit „Rückkehr der Helden“	19
„Helden in der Unterwelt“ kombiniert mit „Im Schatten des Drachen“	20
„Helden in der Unterwelt“ kombiniert mit „Rückkehr der Helden“ und „Im Schatten des Drachen“	21
Abkürzungen und Begriffe	23



GLOSSAR

Aiakos

Aufgabe. Muss ins Kriterion gebracht werden. Als Belohnung gibt es einen **Schatz**.



In der griechischen Mythologie war Aiakos einer der Totenrichter in der Unterwelt.

Alekto

Kreatur. In der griechischen Mythologie war Alekto eine der Erinnyen, der Rachegöttinnen (die Unaufhörliche genannt), die rastlos und erbarungslos alle Frevler gegen das heilige Recht verfolgten und mit Wahnsinn bestrafte.



Amazonengürtel

Gegenstand. Ist mit einem anderen **Gegenstand** zur Erhöhung des NW kombinierbar. Man kann also zwei Gegenstände zugleich benutzen, die beide den NW erhöhen.



Ambrosia

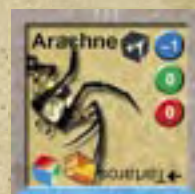
Gegenstand. Götterspeise.



Arachne

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Wird diese Kreatur besiegt, muss sie als Aufgabe aufgenommen und in den **Tartaros** gebracht werden.

In der griechischen Mythologie war Arachne eine hervorragende Weberin, die es wagte, die Götter herauszufordern (insbesondere Athene). Als sie merkte, dass sie zu weit gegangen war, wollte sie sich aus Angst vor dem Zorn der Göttin im Wald erhängen. Athene verhinderte dies jedoch und verwandelte sie in eine Webspinne. So waren Arachne und ihre



Nachkommen dazu verdammt, ihr ganzes Leben zu weben und an Fäden zu hängen.

Asphodelion Gebietskarte



Avatare
Schwarze Kreaturen. Abbilder des **Verdammten**. Wird eine dieser Marken aufgedeckt, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Erst nachdem das dritte und letzte Abbild verbannt worden ist, erscheint der **Verdammte** im **Chaos**. Wer einen Avatar besiegt, erhält einen **EW** seiner Wahl und einen **Schatz**.



Bogen des Herkules
Gegenstand (Spezialwaffe). Erhöht den **FW** um +2. Diese Waffe erlaubt es, den **Verdammten** mit Fernkampf herauszufordern.



Brunnen der Weisheit
Begegnung. Für ein Goldstück kann mit zwei Würfeln eine Probe gegen eine beliebige Fertigkeit abgelegt werden. Misslingt die Probe (die Summe beider Würfel ist also höher als der gegenwärtige Wert der Fertigkeit), darf der Wert um 1 erhöht werden. Je höher der Wert, desto schwerer wird es also, etwas Neues zu lernen.



Brustharnisch
Gegenstand. Bringt zwei künstliche Lebenspunkte. Kann nicht vom Zentaur benutzt werden.

Chaos Gebietskarte



Chronos
Aufgabe. Muss ins **Elysion** (Insel der Glückseligen) gebracht werden;

Spielziel

Die Helden versuchen in der Unterwelt den Verdammten zu besiegen. Derjenige, dem dies gelingt, ist der Sieger des Spiels.

Allerdings ist es auch möglich, dass die Dunkle Seite gewinnt, wenn der *Verdammte* zu mächtig wird – dann zählt der als Sieger der Partie, der zu diesem Zeitpunkt die meisten schwarzen Erfahrungswürfel auf seinem Heldenbogen liegen hat.

Die Unterwelt und andere PA-Spiele

Die Unterwelt kann als Erweiterung für *Rückkehr der Helden* und/oder *Im Schatten des Drachen* gespielt werden. Die Helden können dann von den normalen Spielplänen dieser Spiele über den Eingang der Unterwelt zu dem hier vorliegenden Spiel wechseln!

Wenn *Im Schatten des Drachen* verwendet wird, gilt *Kerberos* als „Eingang“ für die Unterwelt.

Wenn das Grundspiel *Die Rückkehr der Helden* ohne Erweiterung gespielt wird, benutzt man als Eingang zur Unterwelt die hier beiliegende PA-Spielmarke *Tor zum Hades /Styx*. Die zusätzlich beiliegende Marke *Tor zum Hades/Lethe* wird nur gebraucht, wenn alle drei Spiele zusammen verwendet werden.

Vorbereitung

Bevor das Spiel beginnt ...

Startspieler

Der älteste Spieler beginnt und wird erster Startspieler.

Material vorbereiten

Materialliste

- 48 Gebietskarten – damit wird die Unterwelt aufgebaut
- 80 Spielmarken – PA-Marken, Schatzmarken zur Auslage auf den Spielplan und den Heldenbogen. Sie stellen Feinde, Aufgaben, Gegenstände, Fallen und Monster dar.
- 5 doppelseitige Heldenbögen (jeweils weiblicher/männlicher Held) – Übersichtstafel über den Status des Spielcharakters (Fertigkeiten, Erfahrung, mitgeführte Gegenstände, Aufgaben usw.)
- 1 Ablagebogen für den Verdammten – sozusagen der „Heldenbogen“ des Feindes. Dient zur Darstellung des Status.
- 10 Pappaufsteller – die Spielfiguren
- 10 Plastikfüße – „Füße“ für die Spielfiguren
- 20 Lebenspunkte (LP) (rote Glassteine) – zum „Notieren“ des LP auf den Heldenbögen
- 61 Erfahrungswürfel (EW) (Holzwürfel in 4 Farben) – „Notieren“ der Erfahrung auf den Heldenbögen
- 15 Goldstücke aus Holz – Spielgeld
- 32 Zahlenplättchen – werden zur Anzeige von veränderten Werten auf den Heldenbögen benutzt, um die ursprüngliche (aufgedruckte) Zahl zu überdecken.
- 5 sechsseitige Würfel – ... zum Würfeln
- 10 runde Marken *des Verdammten* – werden nur für das Spiel mit *Rückkehr der Helden* und/oder *Im Schatten des Drachen* gebraucht.

Heldenbögen

Auf dem Heldenbogen wird durch das Ablegen von Spielsteinen der *status quo* des Spielercharakter, der Spielfigur festgehalten. Hier sieht man sofort die Fertigkeiten, die Lebenspunkte, mitgeführte Gegenstände und angenommene Aufgaben, die Bewegungsreichweite und die Anzahl der Goldstücke.



Hinweis

Die Heldenbögen von *Rückkehr der Helden* und *Im Schatten des Drachen* können gleichfalls verwendet werden – und umgekehrt natürlich die hier beiliegenden für die beiden anderen Spiele!

Der Heldenbogen

Lebenspunkte-Leiste

Hier werden die aktuellen Lebenspunkte (LP) des Helden angezeigt.

Diese Leiste ist zweigeteilt: Im oberen Bereich (dunkle Herzen) über dem Trennstrich befinden sich die **natürlichen Lebenspunkte**, die der Charakter sozusagen „körperlich“ hat. Darunter (helle Herzen) markiert man Lebenspunkte, die durch Gegenstände verliehen wurden.

Der aktuelle Stand der Lebenspunkte wird angezeigt, indem man rote Glassteine auf die Herzen legt. Jeder Glasstein entspricht 1 LP.

Name der Spielfigur und ihre Sonderfähigkeit(en).



Fertigkeiten

Helden verfügen über die 3 Fertigkeiten **Magie, Fernkampf** und **Nahkampf**.

In diesem Bereich des Heldenbogens wird der Wert der Fertigkeit angezeigt (auch der kann sich im Laufe des Spiels verändern) und die gewonnene Erfahrung – in Form von Erfahrungswürfeln in den entsprechenden Farben – „notiert“. Mehr Erfahrung erhöht die Chancen auf Erfolg beim Anwenden einer Fertigkeit.

Farbcodierung der Fertigkeiten

Magie = Blau
Fernkampf = Grün
Nahkampf = Rot

Gold
Platz zum Ablegen von Goldstücken. Die maximale Anzahl ist nicht beschränkt.

Bewegungsreichweite
Hier steht die maximale Bewegungsreichweite. So viele Schritte (von einer Gebietskarte auf eine andere) kann der Held maximal in der Bewegungsphase seines Zuges machen.

Platz für den Edelstein
Wird in der **Unterwelt** nicht benötigt.

Gegenstände
Platz, um Gegenstands-Spielmarken abzulegen. Auch hier begrenzen die abgebildeten Ablageflächen die maximale Anzahl mitführbarer Gegenstände.

Aufgabenbereich
Raum zum Ablegen von aufgenommenen Auftrags-Spielmarken. Die Ablagefläche begrenzt auch die Anzahl gleichzeitig möglicher Aufträge!

Der Bogen des Verdammten

Der Bogen *des Verdammten* dient dazu, den „Status der Verdammnis“ anzuzeigen (zugleich LP *des Verdammten*) und zum Ablegen der **Avatare** – wenn diese besiegt auf dem Bogen liegen, kommt die Marke *des Verdammten* ins Spiel.

Außerdem liegen zu Beginn der Partie die Spezialwaffen und -schätze auf dem Bogen.

Im Laufe des Spiels werden hier schwarze Erfahrungswürfel (sEW) von links nach rechts abgelegt. Der **Verdammte** hat stets genau so viele LP, wie hier auf der **Dunklen Seite** sEW liegen.

Das Spiel ist für die Heldengruppe **verloren**, wenn das letzte Feld der **Dunklen Seite** mit einem schwarzen Erfahrungswürfel belegt wird. (Na ja, es ist nicht wirklich für alle unbedingt verloren, aber dazu später mehr.)

Schatz-Bereich

Zu Beginn des Spiels werden hier die **Spezialwaffen** abgelegt. Sie kommen über besondere Begegnungen/Aufgaben ins Spiel und kehren nicht auf den Bogen *des Verdammten* zurück. Ausnahme: der Tod eines Helden.



Ablagefeld für den Verdammten
Hier wird die Marke *des Verdammten* abgelegt, bis sie ins Spiel kommt.

Avatar-Bereich
Hier werden die Marken der 3 Avatare abgelegt, wenn sie besiegt sind.

Als Belohnung gibt es einen **Schatz**.

In der griechischen Mythologie war Chronos der jüngste und gewaltigste Sohn der Gaia und des Uranos. Er gehörte zu den Titanen und stürzte Uranos. Seine Kinder Hestia, Demeter, Hera, Hades, Poseidon und Zeus verschlang er sogleich, als seine Schwester und Gattin Rhea sie ihm geboren hatte, um sich die Herrschaft der Götter zu erhalten. An Stelle des zuletzt geborenen Zeus gab ihm Rhea jedoch einen in Windeln gewickelten Stein. Zeus besiegte ihn später, übernahm die Herrschaft und verbannte ihn in den **Tartaros**. Die Herrschaft des Chronos galt als glückselige Zeit, als **Goldenes Zeitalter**. Später machte man Chronos zum Herrn des **ElySION**.

Dianas Pfeile

Gegenstand. Ist mit einem anderen **Gegenstand** zur Erhöhung des FW kombinierbar.

Man kann also zwei Gegenstände zugleich benutzen, die beide den FW erhöhen.



Donnerkeile

Gegenstand. Sie erlauben es, einmal den Wert einer beliebigen Fertigkeit für eine Probe um +2 zu erhöhen.



ElySION

Gebietskarte

Empusa

Kreatur. Ein Gespenst oder Dämon, das im Auftrag der **Hekate** die Menschen in Schrecken versetzt. Wer sie zwingt, erhält einen **Schatz**.



Erebos

Gebietskarte

Falle des Verdammten

Schwarze Begegnung (Schatzmarke). Wird eine Falle *des Verdammten*



gezogen, kommt ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“. Der Versuch, die Falle zu verlassen, gilt als Aktion. Der **Held** muss eine Probe gegen eine beliebige Fertigkeit ablegen. Gelingt sie, wird die Marke abgelegt. Misslingt sie, muss in der nächsten Runde erneut eine Probe auf die Fertigkeit abgelegt werden. Andere **Helden** werden von der Falle nicht betroffen. Auch können **Helden** in einer Falle nicht angegriffen werden.

Gebietskarte

Die Gebietskarten sind die großen Quadrate, durch deren Auslegen die **Helden** die Unterwelt erkunden können. **Helden in der Unterwelt** unterscheidet Orte, Räume und Gänge. Auf Orte und Räume werden, sobald sie ein Spieler zieht, verdeckt PA-Marken gelegt, wie im Regelteil beschrieben wird. Interessant sind vor allem die Orte unter den Gebietsmarken:

Asphodelion (auch Asphodelische Gefilde genannt):

Der Name stammt von einer blassen Blume, die diesen traurigen Boden bedeckt. Hier leben die meisten Seelen.

Chaos:

Hier erscheint der **Verdammte**, nachdem seine 3 Avatare gebannt wurden. Chaos ist der unermessliche Weltenraum am Anfang der Welt, Urgrund allen Seins sowie der ungeordnete, regellose Urzustand vor Erschaffung der Welt.

ElySION:

Herrschaftsbereich des Chronos. Das ElySION ist ein paradiesisches Gefilde mit ewigem Frühling, gedacht als „Insel der Seligen“. Im ElySION befinden sich nach ihrem irdischen Tod die Seligen, denen die Götter Unsterblichkeit gegeben haben, insbesondere sind das die Heroen.

Erebos:

Nachdem sie besiegt wurden müssen einige **schwarze Kreaturen** gebracht und wieder eingesperrt werden. Jede zurückgebrachte **schwarze Kreatur** bringt einen **Schatz**, und ein sEW wird von der Skala „Dunkle Seite“ entfernt.

Erebos ist das aus dem Chaos geborene Dunkel der Erdentiefe.

STYX aussortieren, restliche Gebietskarten verdeckt bereit legen.

Aus den Gebietskarten wird die Karte **Styx** aussortiert.

Die restlichen Gebietskarten werden gemischt und in 3 etwa gleich hohen Stapeln verdeckt bereit gelegt. Der aktive Spieler darf in Phase 1 seines Spielzuges eine der oben liegenden Karten ziehen.



Gebietskarten

Orte

Hades, ElySION usw.

Auf diese Karten wird sofort beim Auslegen **verdeckt** eine PA-Markel gelegt.

Räume

Haben 3 oder 4 Ausgänge, aber keinen besonderen Namen.

Auf diese Karten wird ebenfalls sofort beim Auslegen **verdeckt** eine PA-Markel gelegt.

Wege

Haben 2, 3 oder 4 Ausgänge.

Auf diese Karten wird **keine** PA-Markel gelegt.

Spielmarken

Es gibt **Schatzmarken** und **PA-Spielmarken**. Die Sorten müssen getrennt bereit gelegt werden.



Die **Marken des Verdammten** werden nur benötigt, wenn das Spiel als Erweiterung zu **Rückkehr der Helden** und/oder **Im Schatten des Drachen** verwendet wird.



Aufbau einer Spielmarke

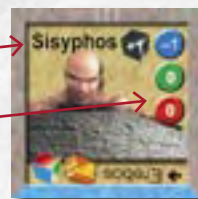


Name

Herzen

Kampfangaben

Belohnung



Schatzmarken verdeckt bereitlegen

Die Schatzmarken werden in einem losen Haufen – dem **Schatzhaufen** – verdeckt neben die Spielfläche gelegt. Sie müssen keinen Stapel bilden. Wenn sich jemand eine Schatzmarke nimmt, muss dies nicht „von oben“ geschehen. Es darf ein beliebige Marke – allerdings ohne sie vorher anzusehen – gewählt werden.

PA-Marken verdeckt bereitlegen

Tor zum Hades/Styx und **Tor zum Hades/Lethe** sind Zusatzmarken zum Spiel in Verbindung mit **Rückkehr der Helden** und **Im Schatten des Drachen**.

Aus den PA-Marken werden beide **Tor zum Hades**-Marken aussortiert – sie werden nur gebraucht, wenn die **Unterwelt** zusammen mit **Rückkehr der Helden** und **Im Schatten des Drachen** gespielt wird. In diesem Fall kommt **Tor zum Hades/Styx** zu den PA-Marken der **Rückkehr** und kennzeichnet, sobald die Marke gezogen und aufgedeckt wird, auf dem Spielplan den Eingang zur **Unterwelt**.

In Verbindung mit **Im Schatten des Drachen** werden die **Tor zum Hades**-Marken nicht benötigt – da die Begegnung **Kerberos** den Eingang zur **Unterwelt** markiert.

Alle anderen PA-Marken werden verdeckt bereitgelegt. Auch mit den PA-Marken bildet man einfach einen Haufen. Wenn eine Marke gezogen werden soll, darf man – verdeckt, nicht ansehen! – irgendeine auswählen.

Die Haufen mit Spielmarken dürfen jederzeit etwas „durchmischt“ werden!

Die Marken auf dem Bogen des Verdammten bereitlegen

Die Marke *des Verdammten* und die fünf Spezialwaffen werden auf dessen Bogen bereitgelegt und kommen später ins Spiel.

Die Spezialwaffen kommen über Begegnungen und Aufgaben ins Spiel, *der Verdammte* selbst, wenn seine Avatare besiegt sind.

Spezialwaffen

- Umhang der Persephone
- Zweizack des Hades
- Sense des Thanatos
- Bogen des Herkules
- Goldener Stab

Achtung!

Die **Avatare des Verdammten** und die schwarzen Kreaturen sind PA-Marken, die **Fallen** und **Kreaturen des Verdammten** sowie die **schwarzen Waffen** sind Schatzmarken!

Restliches Material griffbereit legen

Die Lebenspunkte (LP, Glassteine), Erfahrungswürfel (EW), Goldstücke (GS) und die anderen Materialien gut erreichbar ablegen. Am besten übernimmt einer der Spieler die „Bank“, damit alles geregelt zugeht.

Helden wählen

Beginnend mit dem Startspieler wählt sich jeder einen **Heldenbogen** aus.

Er legt diesen mit der gewünschten Seite nach oben vor sich ab und nimmt sich dann die passende Spielfigur sowie die auf dem Bogen angegebenen Anzahl an Goldstücken. Die Lebenspunkte-Leiste wird von oben nach unten bis zum Trennstrich mit Glassteinen aufgefüllt.

Die Spielfigur wird in einen der beiliegenden Plastikfüße gesteckt.

Die Heldin oder der Held ist bereit zur Reise in die UNTERWELT ...

Karte STYX auslegen

Die Unterwelt-Karte **Styx** wird offen in die Mitte des Tisches gelegt.

Um sie herum entsteht im Laufe des Spiels der Spielplan der **Unterwelt**.

Alle Spielfiguren aufstellen

Die Helden werden alle auf den **Styx** gestellt, den Grenzfluss der Unterwelt.

Der Spielzug

Der Spieler, der an der Reihe ist, durchläuft während seines Zuges bis zu **3**

Phasen:

- Unterwelt erweitern
- Bewegung
- Aktion(en)

Phase 1: Unterwelt erweitern

- Der aktive Spieler nimmt sich verdeckt **1 Gebietskarte** vom Nachziehstapel, wenn eine Anlegemöglichkeit besteht.
- Die gerade gezogene Karte wird an die Gebietskarte angelegt, auf der sich der Held des aktiven Spielers befindet.
- Die Karte muss immer so angelegt werden, dass ein eventuell vorhandener Pfeil auf der neuen Karte in die gleiche Richtung zeigt wie der Pfeil auf der Styx-Karte. Ist kein Pfeil vorhanden, kann die Karte beliebig ausgelegt werden.
- In Orte oder Räume sofort eine PA-Marke verdeckt auslegen.

Hades:

Thronsaal des Hades. Hierher müssen Hades und Persephone gebracht werden.

Hades ist zum einen die Bezeichnung für den Herrscher der Unterwelt, zum anderen die Bezeichnung für die gesamte Unterwelt.

Kriterion:

Gerichtssaal der drei Richter Minos, Rhadamanthys und Aiakos.

Lethe:

Die **Helden** können hier einen blauen, grünen oder roten **EW** „opfern“ und dafür entweder von ihrem Heldenbogen oder von der Skala „Dunkle Seite“ einen **sEW** entfernen. Pro Runde kann nur **1 EW** „geopfert“ werden.

Lethe ist der Fluss des Vergessens. Wer immer von Lethes Wasser trank, vergaß alles, sowohl die angenehmen wie die widerwärtigen Ausprägungen des Lebens.

Tartaros:

Nachdem sie besiegt wurden, müssen einige **schwarze Kreaturen** hierher gebracht und wieder eingesperrt werden. Jede zurückgebrachte **schwarze Kreatur** bringt einen **Schatz**, und ein **sEW** wird von der Skala „Dunkle Seite“ entfernt.

Der Tartaros befand sich noch unterhalb der eigentlichen Unterwelt und war der Strafort der Frevler.

Gegenstand

Gegenstände sind Marken mit gelbem Rand.



Goldener Stab

Gegenstand (Spezialwaffe). Erhöht den MW um +2. Diese Waffe erlaubt es, den **Verdammten** mit Magie herauszufordern.



Gold sack

Gegenstand. Bringt die auf der Marke angezeigte Anzahl Goldstücke. Nach Gebrauch offen ablegen.





Gorgone

Kreatur. Misslingt die Probe gegen die Gorgone, reduziert sie die Bewegung des **Helden** um 1 – allerdings nicht unter 1. Hat ein **Held** eine Bewegung von 1, und misslingt ihm die Probe gegen die Gorgone, verliert er stattdessen 1 Lebenspunkt. Besitzt der Angreifer den **Spiegel**, kommt der Malus von -2 (siehe Marke) nicht zur Anwendung.

In der griechischen Mythologie waren die Gorgonen drei Ungeheuer mit Schlangen als Haar und gewaltigen Zähnen, deren Anblick zu Stein erstarren ließ.



Graue Punkte

Probe. Kreaturen mit einem grauen Punkt auf der Marke können nur mit der Fertigkeit angegriffen werden, in der die wenigsten **EW** gesammelt wurden (es geht also nicht um den Wert einer Fertigkeit, sondern um die Erfahrung!). Bei Gleichstand kann eine dieser Fertigkeiten ausgewählt werden.



Grauer Rand

Kennzeichnet **schwarze Kreaturen**. Wird eine **schwarze Kreatur** gezogen, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Misslingt eine Probe gegen eine **schwarze Kreatur**, verliert der **Held** keinen Lebenspunkt, sondern erhält einen **sEW**. Der **Held** wird von der Dunklen Seite berührt.



Hades

Aufgabe. Bringe Hades in den Thronsaal (siehe **Gebietskarte**) und erhalte als Belohnung den **Zweizack**. Außerdem wird ein **sEW** von der Skala „Dunkle Seite“ entfernt. Diese Aufgabe kann nicht aufgenommen werden, wenn der **Held** einen **sEW** besitzt. Die Aufgabe „Hades“ darf nicht verwechselt werden mit der **Gebietskarte** „Hades“.

Neue Gebietskarte legen, wenn möglich.

Wenn es keine Anlegemöglichkeit gibt: Befindet sich die Spielfigur des aktiven Spielers auf einer Unterweltkarte, bei der bereits an allen 4 Seiten weitere Karten liegen, kann dort natürlich nicht angelegt werden. Bereits ausliegende Karten werden nicht überbaut!

In diesem Fall wird **keine neue Karte** gezogen!

Phase 2: Held bewegen

- Bewegen ist **optional**. Man kann teilweise oder komplett auf seine Bewegung verzichten.
- Das Betreten einer Gebietskarte kostet **1 Bewegungspunkt (BP)**.
- Wenn in Phase 1 eine neue Gebietskarte gelegt wurde, **muss** der erste Schritt nun genau dorthin führen. Wenn dies nicht möglich ist (beispielsweise, wenn eine Wand den Weg versperrt), **verfällt** die Bewegung, und der Held bleibt stehen!
- Nach jedem Schritt die gerade betretene Gebietskarte auf dort vorhandene **Spielmarken** prüfen.
- Eventuell verdeckt liegende Marke aufdecken.

Bewegung zunächst vorläufig unterbrechen und nach den Anweisungen der Spielmarke handeln.

- Die **Bewegung wird beendet** durch ...
- das Erreichen der **maximalen Reichweite**
- ganzen oder teilweisen Verzicht auf noch vorhandene BP
- das Ausführen einer **Aktion**

Der Spielzug wird dann mit **Phase 3: Aktion(en)** fortgeführt.

Bewegung

- Darf-Aktion
- 1 Schritt = 1 Gebietskarte = 1 BP
- Bewegen bis ...
- nach Belieben bis zur maximalen Reichweite oder weniger
- Aktion

Wenn eine neue Gebietskarte gelegt wurde, muss der erste Schritt dorthin gemacht werden.



Die Bewegung im Einzelnen

Zunächst einmal darf der Spieler sich entscheiden, ob er sich überhaupt bewegen will, denn das Ziehen auf eine andere Gebietskarte ist **freiwillig**.

Wenn er ziehen möchte, muss er ein paar Dinge beachten:

Prinzipiell kostet jeder Schritt 1 BP. Die Anzahl der pro Zug zur Verfügung stehenden BP wird auf dem Heldenbogen im Fuß-Symbol angezeigt. Diese **maximale Reichweite** kann sich während des Spiels verändern. In diesem Fall werden entsprechende Zahlenplättchen über die aufgedruckte Zahl gelegt.

Wenn in Phase 1 des Spielzugs eine neue Gebietskarte angelegt wurde und der Held bewegt werden soll, **muss** er mit dem ersten Schritt genau diese Gebietskarte betreten. Wenn das nicht möglich ist – weil keine Verbindung in Form eines Weges auf dem Spielplan entstanden ist – dann muss der Held stehen bleiben. Wenn er zu Beginn seines Zuges auf einer Gebietskarte ohne freie Seite stand, durfte er keine neue Karte anlegen und kann sich für eine beliebige Richtung entscheiden (natürlich geht er nur auf Wegen).

Jedes Mal, wenn ein Held eine Gebietskarte betritt, muss diese auf das Vorhandensein von Spielmarken überprüft werden. Wenn keine Marke auf dem Feld liegt, kann die Bewegung einfach fortgesetzt werden.

Liegt eine verdeckte Marke darauf, wird die Bewegung unterbrochen und die Marke zunächst aufgedeckt. Jetzt muss überprüft werden, ob eine Aktion stattfindet. Dies gilt auch für offene Marken:

- Handelt es sich um eine **PA-Marke mit rotem oder grauem Rand**, dann handelt es sich um einen Gegner: Es kommt **unausweichlich zum Kampf!**
- Aufgaben, Begegnungen (blauer oder grüner Rand) **können** aufgenommen bzw. genutzt werden.

Phase 3: Aktion(en)

Wenn eine Spielmarke auf der gerade betretenen Gebietskarte liegt, unterbricht der Held die Bewegung – zunächst – und überprüft, ob er eine **Aktion** ausführen muss.

Ist dies der Fall, endet die Bewegung (Phase 2), und Phase 3, Aktionen, beginnt.

- Es gibt freiwillige Aktionen und solche, die man ausführen muss!
- Man darf unter Umständen mehrere verschiedene Aktionen hintereinander ausführen (aber nicht zweimal dieselbe, außer dem Erfüllen von Aufgaben).

Die **Aktionen** werden in folgender **Reihenfolge** abgehandelt:

1. Kampf/Duell
 2. Begegnung nutzen
 3. Aufgabe annehmen
 4. Aufgabe erfüllen (mehrmals möglich)
- > Schatz als Belohnung nehmen: Mehrfach möglich, beispielsweise nach einem Kampf

Kampf – allgemein

Kampfregeln

1. Fertigkeit wählen
2. Würfeln

Probe gelungen? -> Kampf gewonnen!

- Belohnung kassieren
- Spielmarke aus dem Spiel nehmen, außer: Spielmarken mit grauem Rand und blauer Fußleiste kommen als Aufgaben auf den Heldenbogen, Avatar-Marken auf den Bogen *des Verdammten*

Probe misslungen

- Auswirkung: siehe Marke
 - Spielmarke bleibt offen liegen
- Spielzug ist nicht beendet

Kampf ist immer die erste Aktion, die ausgeführt werden muss!

Einem Kampf gegen einen Gegner (= Spielmarke) kann der Held nicht ausweichen. Befindet sich also auf einer Gebietskarte, die er gerade betritt, eine offen liegende **Gegner-Spielmarke** (roter oder grauer Rand) oder wird eine solche dort aufgedeckt, dann findet automatisch ein **Kampf** statt!

Kommt es zu einer Begegnung zweier Helden, kann der aktive Spieler, unter bestimmten Bedingungen, den anderen zum **Duell** fordern. Pro Spielzug eines Spielers gibt es nur ein Duell, auch wenn mehrere Helden auf der gleichen Gebietskarte stehen.

Nach einem Kampf kann nicht zusätzlich ein Duell stattfinden. Es findet **pro Spielzug nur ein Kampf/Duell** statt.

Verliert der aktive Spieler ein Duell, dann ist der Zug im Gegensatz zur Niederlage im Kampf für ihn **beendet!**

Besonderheiten gelten im **Kampf gegen Kreaturen mit grauem Rand** (siehe unten).

Erlaubte Fertigkeit

Einem Gegner darf der Held nur mit einer Fertigkeit bekämpfen, die auf der Spielmarke durch einen entsprechend farbigen Punkt angegeben ist.

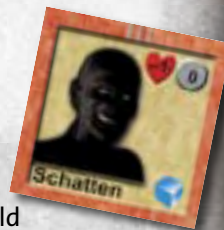
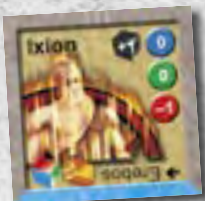
Kampfdisziplinen der Gegner

Roter Punkt = Nahkampf

Grüner Punkt = Fernkampf

Blauer Punkt = Magie

Grauer Punkt = Fertigkeit mit der geringsten Erfahrung
(Anzahl der EWs)



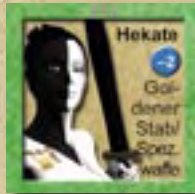
In der griechischen Mythologie war Hades der Herrscher der Unterwelt, der Bruder von Zeus und Poseidon.

Hades

Gebietskarte

Hekate

Begegnung. Gelingt die Magie-Probe bei Hekate, erhält der **Held** den **Goldenen Stab**, eine Waffe gegen den **Verdammten**.



In der griechischen Mythologie war Hekate als Tochter der Erdgöttin Demeter eine Göttin von gewaltiger Stärke: zugleich Totengöttin, Mondgöttin am Himmel, Zaubergöttin und Jagdgöttin auf der Erde.

Held

Helden sind die Charaktere, die die Spieler in Form einer Spielfigur auf den **Gebietskarten** ziehen. Die verschiedenen Werte des Helden sind auf dem Heldenbogen abgebildet. Es gibt folgende Helden:

Barde/Bardin

Dieser Held kann mit seinem Lied an allen offenen Marken mit rotem Rand vorbeiziehen. Das gilt allerdings weder für die **schwarzen Kreaturen** und den **Verdammten**, noch für den Namenlosen und seine Wächter (aus *Rückkehr der Helden*), noch für den Drachen (aus *Im Schatten des Drachen*).

Gladiator/Amazone

Dieser Held kann nach einem verlorenen Kampf in derselben Runde noch einmal gegen die gleiche Kreatur kämpfen. Gleichgültig, ob er diesen Kampf gewinnt oder verliert, muss er 1 weiteren Lebenspunkt abgeben.

Gnom/Gnomin

Dieser Held kann beliebig oft zwei seiner Fertigkeiten-Werte für eine Probe addieren. Sollte die Probe erschwert sein, wird nur einer der beiden Abzüge berücksichtigt – der Malus ist also von der Summe abzuziehen. Für die Anzahl der Würfel wird nur eine der beiden Erfahrungsleisten berücksichtigt.

Will der Gnom gegen eine Kreatur mit einem grauen Punkt zwei



Werte addieren, müssen beide über die gleich niedrige Erfahrung verfügen (sonst kann er nur einen nehmen). LernProben werden nur gegen einen Wert abgelegt.

Schamane/Schamanin

Dieser Held darf seine Probe mit +1 ablegen, wenn er gegen Kreaturen mit einem **grauen Punkt** kämpft.

Bei Proben auf Magie, die der Schamane außerhalb eines Kampfes ablegt (Begegnungen, **Gegenstände**, Zaubersprüche), darf er +1 zu seinem MW addieren.

Zentaur/in

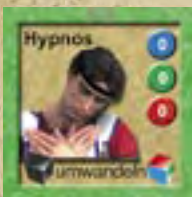
Dieser Held darf vier statt fünf **Gegenstände** tragen. Verwehrt sind ihm jedoch Rüstungen (außer dem Schild), den Stiefeln (beides aus **Rückkehr der Helden**) und den Sandalen. Das Pferd und die Kutsche (aus **Rückkehr der Helden**) sowie das Kamel und der Pegasus (aus **Im Schatten des Drachen**) erhöhen nicht seine Bewegung.



Hermes

Begegnung. Wenn der **Held** es wünscht, bringt Hermes ihn zurück zum **Styx**.

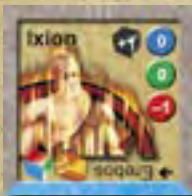
In der griechischen Mythologie ist Hermes, der Götterbote, unter anderem auch Seelenführer und geleitet die Seelen der Verstorbenen ins Totenreich des Hades.



Hypnos

Begegnung. Hypnos kann sEW in beliebige andere **EW** umwandeln, wenn eine Probe gegen die Fertigkeit gelingt, in der der sEW liegt.

In der griechischen Mythologie ist Hypnos der sanftmütigste aller Götter, dem Menschen, Tiere und sogar Götter die Hälfte ihres Daseins opfern. Dafür lässt er sie ihre Sorgen, Ängste und Nöte vergessen.



Ixion

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt

Wenn in dem gewählten farbigen Punkt auf der Spielmarke eine andere Zahl als 0 steht, wird der eigene Fertigkeitwert dementsprechend geändert. Bei **Ixion** muss man beispielsweise -1 von seiner Fertigkeit Nahkampf abziehen, wenn man ihn im Nahkampf bekämpfen möchte.

Gegner mit einem **grauen Punkt** können nur mit der Fertigkeit angegriffen werden, in der bislang am **wenigsten Erfahrung** gesammelt wurde (= die wenigsten EW liegen). Gibt es mehrere Fertigkeiten mit der geringsten Erfahrung, darf der Spieler wählen. Der Wert der Fertigkeit spielt keine Rolle, nur die Anzahl der Erfahrungswürfel ist wichtig!

Probe durchführen

Probe

Vergleiche die Summe von 2 Würfeln mit dem gewählten und geänderten Fertigkeitwert

Ergebnis \leq Wert = Probe gelungen

Ergebnis $>$ Wert = Probe misslungen: Auswirkung nach Marke

Mit höherer Erfahrung darf man mehr als 2 Würfel benutzen, dann wählt man **die beiden günstigsten Ergebnisse** aus.

Ein Kampf wird im Spiel also durch eine **Probe** gegen einen Fertigkeitwert dargestellt. Dabei geht man so vor:

- **Würfeln**
- Vergleichen der Summe zweier Würfel mit dem Wert der gewählten Fertigkeit
- **Siegreicher Kampf**
- Wenn *der Verdammte* selbst der Gegner war, hat der siegreiche Spieler die Partie gewonnen, und das Spiel ist beendet.
- **Belohnung** kassieren
- Auf der Gegner-Spielmarke ist unten angegeben, was der Held als Belohnung bekommt, wenn diese Kreatur besiegt wurde. Meistens handelt es sich dabei um **Erfahrung**, die in Form von Erfahrungswürfeln auf dem Heldenbogen „notiert“ werden (siehe *Erfahrung*). Die Würfel werden auf der Leiste hinter dem Wert der gewählten Fertigkeit abgelegt. Gegner mit dem Schatzsymbol erlauben das Ziehen von **Schatzmarken** (siehe unten).
- **Besiegte Gegner**
... werden unterschiedlich „behandelt“:
 1. Marken mit rotem Rand kommen aus dem Spiel.
 2. Marken mit grauem Rand und blauer Fußleiste (schwarze Kreaturen) werden zu Aufgaben.
 3. Avatare werden auf dem Bogen *des Verdammten* abgelegt.
 4. Kreaturen *des Verdammten* (Schatzmarken) kommen aus dem Spiel.
- **Kampf verloren**
- Ein Kampf ist verloren, wenn dem Helden eine Kampfprobe misslingt: Er verliert 1 LP, 1 BP oder 1 EW bzw. bekommt 1 sEW.
- Die Gegner-Spielmarke bleibt offen auf der Gebietskarte liegen.
- Es sind weitere Aktionen möglich, außer nach einem verlorenen Duell.
- In der nächsten Runde **darf** der Held weiterziehen – der **Kampf muss nicht fortgesetzt** werden.



Duell unter Mitspielern (Helden)

Voraussetzungen für ein Duell

Um einen anderen Helden angreifen zu können, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein:

- Nur der aktive Spieler kann zum Duell fordern.
- Beide Helden müssen auf einer Gebietskarte stehen.
- Wenigstens einer der Helden hat mindestens einen sEW auf dem Heldenbogen.
- Der aktive Spieler hat noch keinen Kampf ausgeführt.

Ablauf eines Duells

- Freie Wahl der Fertigkeit (für beide Helden)
- Fertigkeitswert des Angreifers wird modifiziert
- Probe: aktiver Spieler würfelt mit 2 Würfeln (Erfahrung wird nicht berücksichtigt)

Sieger entscheidet:

- entweder Verlust 1 LP
- oder Verlust 1 Gegenstand
- oder Verlust 1 sEW

Duell Modifikatoren

Wert des Angreifers minus Wert des Verteidigers

ist gleich	Modifikator
-5 und mehr	-3
-3 oder -4	-2
-1 oder -2	-1
0	0
1 oder 2	+1
3 oder 4	+2
5 oder mehr	+3



Wann ein Held zum Duell gefordert werden darf:

- Angreifer hat mindestens 1 sEW, Verteidiger hat keinen
- Angreifer hat keinen sEW, Verteidiger hat mindestens 1 sEW
- Angreifer hat mindestens 1 sEW, Verteidiger hat ebenfalls mindestens 1 sEW

Wer keine sEW hat, darf andere Helden ohne sEW **nicht** angreifen!

Musste der aktive Spieler einen Kampf gegen eine Kreatur ausfechten, dann ist ein Duell in dieser Runde **nicht** möglich.

Es findet **nur ein Duell** statt. Der ersten Forderung **muss** entsprochen werden.

Besonderheiten eines Duells

1. Jeder kämpft so, wie er es am besten kann

Beide Duellanten wählen frei und unabhängig eine Fertigkeit, die sie im Duell einsetzen möchten.

Ein Duell ist ein ritualisierter Kampf – das gilt sogar in der **Unterwelt** –, und selbst Helden mit schwarzer Erfahrung halten sich an diese Gesetze! Der Wert der Fertigkeit des Angreifers wird gemäß der Duell-Tabelle (siehe oben) modifiziert.

2. Keine miesen Tricks

Im Duell werden keine erlernten Tricks angewendet. Man kämpft ohne jeden Erfahrungsbonus.

- Keine Berücksichtigung der Erfahrung: Gewürfelt wird **immer mit 2 Würfeln**.
- Der Angreifer gewinnt, wenn die Probe gelungen, der Verteidiger gewinnt, wenn sie misslungen ist.

3. Sieger entscheidet über die Folgen (eine Möglichkeit wählen)

Der Verlierer muss eventuell 1 LP abgeben, getötet wird ein Held allerdings niemals im Duell zwischen Helden. Oft muss er auch einen Gegenstand geben. Oder er wird durch bezogene Prügel „auf den rechten Weg“ gebracht und verliert 1 sEW.

- Verlierer gibt 1 LP ab
- Nur möglich, wenn es nicht der letzte LP ist – Töten eines Helden ist nicht möglich. Dabei wird nicht zwischen natürlichen und künstlichen LP unterschieden.
- Verlierer muss dem Sieger einen Gegenstand aus seinem Besitz geben (Goldstücke zählen als Gegenstände).
- Verlierer gibt einen sEW ab.

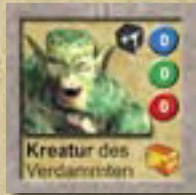
Bei dieser Option kommt es darauf an, ob der Sieger selbst einen sEW auf seinem Heldenbogen hat. Ein **Duell unter Helden mit dunkler Erfahrung** (beide haben sEW) stärkt immer *den Verdammten*: Wenn der Sieger sich für diese Option entscheidet, muss der Verlierer einen sEW abgeben. Man kann natürlich immer nur den letzten sEW von der Leiste hinter einem Fertigkeitswert auf dem Heldenbogen wegnehmen. Sollte der Verlierer zwei oder gar drei Fertigkeiten mit sEW haben, wählt er selbst, von

ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“. Wird diese Kreatur besiegt, muss sie als Aufgabe aufgenommen und in den **Erebos** gebracht werden.

In der griechischen Mythologie beging Ixion als Erster einen Mord an einem Verwandten. Zeus begnadigte ihn, und zum Dank bündelte Ixion mit Hera, der Frau des Zeus, an. Zur Strafe für die missbrauchte Gastfreundschaft des Zeus wurde er an ein Feuerrad gebunden.

Kreatur des Verdammten

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“. Wird diese Kreatur besiegt, darf ein neuer **Schatz** gezogen werden.



Kriterion

Gebietskarte

Lamie

Kreatur. In der griechischen Mythologie waren die Lamien ständig begierig nach jungem menschlichem Fleisch und Blut. Um junge Menschen anzulocken, verwandelten sie sich in schöne Frauen und reizten ihre Opfer durch Entblößen der Brust.



Lethe

Gebietskarte

Megaira

Kreatur. In der griechischen Mythologie war Megaira eine der Erinnyen, der Rachegöttinnen (der neidische Zorn genannt), die rastlos und erbarmungslos alle Frevler gegen das heilige Recht verfolgten und mit Wahnsinn bestrafte.



Minos

Aufgabe. Muss ins **Kriterion** gebracht werden. Als Belohnung gibt es einen **Schatz**.



In der griechischen Mythologie war Minos einer der Totenrichter in der Unterwelt.



Nektar
Gegenstand. Göttertrank.



Niederer Dämon
Begegnung. Für 1 Lebenspunkt kann eine Probe gegen eine beliebige Fertigkeit abgelegt werden. Misslingt die Probe (die Summe beider Würfel ist also höher als der gegenwärtige Wert der Fertigkeit), darf der Wert um 1 erhöht werden. Je höher der Wert, desto schwerer wird es also, etwas Neues zu lernen. Der Lebenspunkt wird in eine Ecke der **Gebietskarte** gelegt, auf der der Niedere Dämon auftaucht. Liegt in allen vier Ecken ein Lebenspunkt, verschwindet der Niedere Dämon aus dem Spiel.



Opal
Gegenstand. Ist mit einem anderen **Gegenstand** zur Erhöhung des MW kombinierbar. Man kann also zwei Gegenstände zugleich benutzen, die beide den MW erhöhen.



Orion
Begegnung. Gelingt die Fernkampfprobe bei Orion, erhält der **Held** den **Bogen des Herkules**, eine Waffe gegen den **Verdammten**.

Orion war in der griechischen Mythologie ein riesenhafter Jäger, ein Sohn des Poseidon. Nach seinem Tod setzte Orion in der Unterwelt seine Jagd fort.



Persephone
Aufgabe. Bringe Persephone in den Thronsaal des Hades (siehe **Gebietskarte**) und erhalte als Belohnung den **Um-**

wo er den sEW nimmt. Dieser Erfahrungswürfel wird auf die „**Dunkle Seite**“ auf dem **Bogen des Verdammten** gelegt!

Hat der **Sieger des Duells keinen sEW** und wählt diese Option, dann wird der abzugebende **sEW einfach abgelegt** – die schlagkräftigen Argumente führen den Verlierer wieder auf die gute Seite (oder zumindest etwas näher dorthin).

Beispiel

- Hippolyte fordert Ture zum Duell
- Hippolyte wählt Nahkampf (Wert 7), Ture wählt Magie (Wert 8).
- Differenz ist -1 – also ist von Hippolyte eine Nahkampfprobe gegen den Wert 6 (= 7-1) gefordert

Standardaktionen

Es ist möglich, mehrere Standardaktionen hintereinander, in beliebiger Reihenfolge durchzuführen.

Standardaktionen sind

- Ort nutzen (beispielsweise Styx)
- Begegnung nutzen (grüne Marke)
- Aufgabe annehmen (blaue Marke)
- Aufgabe erfüllen

Ort nutzen

Auf bestimmten Gebietskarten kann der Held die Möglichkeiten des Ortes nutzen.

Begegnung nutzen

Wird eine Spielmarke mit **grünem Rand** aufgedeckt oder liegt sie beim Betreten einer Gebietskarte offen dort aus, darf der Held diese Begegnung einmal pro Runde nutzen.

Auf der Spielmarke sind die Folgen angegeben. Spielmarken mit grünem Rand bleiben auf dem Spielplan liegen, auch wenn sie „benutzt“ wurden (Ausnahme: *Niederer Dämon*).

Es kann sein, dass Begegnungen zeitweise nutzlos sind. So bleibt *Thanatos* beispielsweise auch liegen, wenn bereits jemand seine *Sense* erhalten hat. Ein neuerlicher Besuch dort bedeutet **nicht**, dass die *Sense* aus dem Besitz eines anderen Spielers genommen werden darf! Die *Thanatos*-Spielmarke gewährt die *Sense* nur, wenn sie auf dem **Bogen des Verdammten** liegt.

Aufgabe annehmen

Spielmarken mit blauem Rand (oder grauem Rand mit blauer Fußleiste) sind **Aufgaben**, die von den Helden erfüllt werden können.

Wird eine solche Marke beim Betreten einer Gebietskarte aufgedeckt oder liegt sie bereits offen, kann der aktive Spieler entscheiden, ob er diese Aufgabe annehmen möchte. In diesem Fall legt er die Marke in ein **freies Feld im Aufgabenbereich** seines Heldenbogens. Ist dort kein Platz frei, kann der Held auch keine neue Aufgabe annehmen – er sollte sich erst einmal um die unerledigten Dinge kümmern.

Die Spielmarke beschreibt die Aufgabe – höchstwahrscheinlich muss der Held jemanden zu einem bestimmten Ort begleiten (= mit der Aufgabenmarke auf dem Heldenbogen den Helden zur genannten Gebietskarte ziehen).

Aufgabe erfüllen

Tritt die Voraussetzung für das Erfüllen einer Aufgabe ein (wenn sich der Held beispielsweise auf der geforderten Gebietskarte befindet), kann (muss nicht) die Aufgabe erfüllt werden (Spielmarke ablegen und Belohnung nehmen).

Schatz nehmen

Schätze nimmt man ...

- Möglicherweise als Folge eines **gewonnenen Kampfes** (Schatz-Symbol auf der Gegner-Spielmarke).
- Als Belohnung für eine **erfüllte Aufgabe**, wenn es auf der Spielmarke (Schatz-Symbol) angegeben ist.



Schätze und Gegenstände

Während des Spielzuges gibt es mehrere Möglichkeiten, einen Schatz zu ziehen:

Nicht immer sind die Schätze der **Unterwelt** freudige Überraschungen. Fallen und Kreaturen können ebenso gefunden werden wie fürchterliche Waffen. Wie dem auch sei ... wenn der Held einen Schatz nehmen darf, sucht er sich **eine Spielmarke aus dem Schatzhaufen** heraus – verdeckt natürlich. Kann oder will er diesen Gegenstand nicht aufnehmen, darf er ihn gegen 1 GS eintauschen (Ausnahme: siehe *schwarze Waffen*). Die Schatzmarke wird offen abgelegt. Wenn keine Schatzmarken mehr vorhanden sind, werden die offen abgelegten Marken („benutzte“ Schätze) wieder verdeckt, gemischt und können neu gehoben werden.

Übrigens darf ein Held bei der Schatzsuche **Fortuna bestechen** ...

Ein Held darf bei der Schatzsuche **Fortuna bestechen**: Bevor er eine Schatzmarke nimmt und aufdeckt, kann er gegen Bezahlung von 1 GS **3 Schatzmarken aufdecken und sich eine davon aussuchen** (eine *muss* allerdings genommen werden). Die beiden anderen kommen verdeckt zurück auf den Schatzhaufen. Hat der Held das Recht, mehrere Schätze zu heben, wird dies hintereinander abgehandelt. Sollte er bei den ersten Schätzen Gold eingesetzt haben, bleiben die zunächst nicht gewählten Schatzmarken offen liegen, bis alle Schätze geborgen sind. Bei jedem Schatz darf der Held entscheiden, ob er Goldstücke einsetzen möchte oder nicht.



Beispiel

Hylonome darf 2 Schätze heben. Sie setzt für den ersten 1 GS ein, deckt 3 Marken auf und wählt eine aus. Die beiden anderen bleiben offen liegen. Für den zweiten Schatz setzt sie ebenfalls 1 GS ein – wieder werden 3 Schatzmarken aufgedeckt, unter denen ausgewählt werden darf. Die beiden offenen Schatzmarken der ersten „Runde“ dürfen nicht gewählt werden.

Handhabung der Schatzmarken

- Schätze verdeckt vom Schatzhaufen ziehen
- Für 1 GS = 3 Marken ansehen, 1 aussuchen

Was passiert wenn die Marke

- ein normaler Schatz ist: Aufnehmen
- eine Kreatur ist: 1 sEW auf die „Dunkle Seite“ + Kampf
- eine Falle ist: 1 sEW auf die Dunkle Seite + Probe + Ende des Zuges

Gegenstand abwerfen = +1 GS
schwarze Waffen = Sonderfälle

Kreaturen des Verdammten (Schatzmarken)

Kreaturen des Verdammten lösen sofort einen **Kampf** aus, wenn sie aufgedeckt werden. Außerdem wird **ein sEW auf die „Dunkle Seite“** des Bogens *des Verdammten* gelegt. Werden diese Kreaturen nicht sofort besiegt, wird die Marke auf die Gebietskarte mit dem Helden des aktiven Spielers gelegt und bleibt dort offen liegen, bis sie besiegt wird. **Wird eine solche Kreatur besiegt, kommt die Marke aus dem Spiel.**

Fallen des Verdammten (Schatzmarken)

Stößt ein Held auf eine **Falle des Verdammten** (= wird eine entsprechende Schatz-Spielmarke aufgedeckt) ...

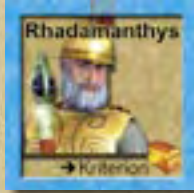
- ... kommt ein sEW auf die „Dunkle Seite“ des Bogens *des Verdammten*
- ... muss der Held sofort eine Probe gegen den Wert der Falle würfeln. Die benutzte Fertigkeit darf ausgesucht werden.

hang. Außerdem wird ein **schwarzer EW** von der Skala „Dunkle Seite“ entfernt. Befindet sich **Hades** bereits im Thronsaal, sind es sogar zwei **schwarze EWs**. Die Aufgabe „Persephone“ kann nicht aufgenommen werden, wenn der **Held** selbst einen **sEW** besitzt.

In der griechischen Mythologie ist Persephone die Gattin des Hades und die Tochter der Demeter.

Rhadamanthys

Aufgabe. Muss ins **Kriterion** gebracht werden. Als Belohnung gibt es einen **Schatz**.



In der griechischen Mythologie war Rhadamanthys einer der Totenrichter in der Unterwelt.

Rat des Hermes

Gegenstand. Der **Held** kann einmalig einen **grauen Punkt** auf einer Marke in einen Punkt seiner Wahl umwandeln.



Ring

Gegenstand. Ist mit einem anderen **Gegenstand** zur Erhöhung des FW kombinierbar.



Man kann also zwei Gegenstände zugleich benutzen, die beide den FW erhöhen.

Sandalen

Gegenstand. Erhöhen die Bewegung um +1. Kann nicht vom Zentauren genutzt werden.



Schatz

Gibt es als Belohnung für eine besiegte Kreatur oder für das Erfüllen einer Aufgabe, wenn dies auf der Marke angegeben ist. Ein aufgedeckter Schatz wird zu einem **Gegenstand**.





Schleuder
Gegenstand. Erhöht den FW um +1.



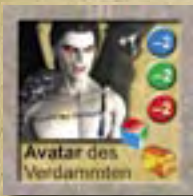
Schuhe des Hermes
Gegenstand. Erlaubt, an allen offen liegenden Kreaturen vorbeizugehen, ohne zu kämpfen.



Schwarze Armbrust
Schwarzer Gegenstand. Eine Waffe, geschaffen vom **Verdammten** selbst. Wer die schwarze Armbrust als **Schatz** zieht und mindestens einen **sEW** für seine Fernkampf-Fertigkeit gesammelt hat, muss die Waffe annehmen.

Wird sie angenommen, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Wird die Waffe im Fernkampf eingesetzt, bekommt der **Held** als Belohnung für einen siegreichen Kampf nur **sEW**, auch wenn die Marke etwas anderes sagt. Wenn die Marke als Belohnung allerdings einen **Schatz** gibt, bekommt der **Held** diesen **Schatz**. Der **Verdammte** kann mit dieser Waffe nicht angegriffen werden. Wurde die Waffe einmal aufgenommen, kann sie nur abgelegt werden, wenn der Besitzer keinen **sEW** für seine Fernkampf-Fertigkeit mehr hat oder sie ihm bei einem Duell von einem Mitspieler abgenommen wird.

Schwarzer Erfahrungswürfel
 Erfahrungswürfel, die in bestimmten Fällen auf die Skala „Dunkle Seite“ auf dem Bogen des **Verdammten** gelegt werden. Nach dem 11. hat dieser gewonnen. Auch die **Helden** können schwarze Erfahrungswürfel bekommen und werden dadurch allmählich auf die Dunkle Seite der Verdammnis hinübergezogen.



Schwarze Kreatur
 Wird eine schwarze Kreatur gezogen, kommt ein **schwarzer EW**

Gelingt die Probe nicht, sitzt der Held in der Falle fest und muss in den folgenden Runden so lange Proben durchführen, bis eine gelingt. **Andere Aktionen sind in der Falle nicht möglich!**

Eine **Falle kommt aus dem Spiel**, sobald der Held sich erfolgreich daraus befreit hat (= gelungene Probe).

Helden in einer Falle **können nicht angegriffen werden**. Andere Helden dürfen die Falle ignorieren und einfach vorbeiziehen.

Gegenstände (aufgedeckte Schatzmarken)

Aufnehmen, Ablegen und Abwerfen

Ein Gegenstand wird aufgenommen, indem der Spieler die Spielmarke auf einen **freien Platz des Gegenstände-Bereichs** auf dem Heldenbogen legt.

Wenn kein Platz frei ist, kann er den neuen oder einen im Besitz befindlichen Gegenstand zu den offen liegenden Schatzmarken **ablegen**; dafür erhält er 1 **GS**.

Wenn keine Schatzmarken mehr verdeckt ausliegen, werden die Marken des Abgelegens umgedreht, gemischt und bilden einen neuen Schatzhaufen.

Gegenstände können **bewusst abgeworfen** werden – sie werden sozusagen unbrauchbar gemacht. Dies bringt pro Gegenstand 1 **GS**.

Benutzen von Heiltränken

Heiltränke können nur in der **Phase 3 nach dem Kampf** benutzt werden. Also nicht noch schnell den Heiltrank schlürfen, bevor der Kampf losgeht.

Rüstung und Waffen

Rüstungen und Waffen sind Gegenstände und müssen als solche getragen werden. Ihre Benutzung muss aber nicht angesagt werden.

Jeder Held darf genau **1 Rüstungsteil** (plus Schild/Helm) und genau **1 Waffe** (plus „kombinierbare“ Waffen; siehe Spielmarke) tragen. Überzählige Rüstungsteile und Waffen **können abgeworfen** werden. Der Spieler erhält dafür 1 **GS**.

Auch Rüstungen und Waffen werden auf einen freien Platz im **Gegenstände-Bereich** des Heldenbogens gelegt.

Aufgenommene schwarze Waffen dürfen nur abgeworfen werden, wenn der Besitzer keinen **sEW** in der entsprechenden Fertigkeit mehr hat. Eine **schwarze Waffe** kann außerdem in einem Duell verloren werden, wenn sie vom Sieger als Belohnung gefordert wird. Der Sieger kann die **schwarze Waffe** danach ablegen.

Übrigens: Auch ohne **sEW** darf eine solche Waffe benutzt werden – aber würden die Guten tatsächlich die Waffen der Verdammnis nutzen, selbst wenn es für eine gute Sache ist? Eine solche Waffe **bringt** im Erfolgsfall **nur sEW!**

Gegenstände und Waffen können die Werte eines Helden verändern.

Bewegungsweite verändern, Werte erhöhen, künstliche LP geben. Diese Änderungen werden auf dem Heldenbogen entsprechend dargestellt: Zahlenmarken werden auf den „Bewegungs-Fuß“ oder die Fertigkeitwerte gelegt, Glassteine auf die LP-Leiste. Diese Modifikationen müssen sofort rückgängig gemacht werden, wenn der zugehörige Gegenstand verloren geht!

Lebenspunkte

Lebenspunkte-Leiste

Lebenspunkte

Auf der **Lebenspunkte-Leiste** des Heldenbogens werden entsprechend dem aktuellen Wert die Glassteine abgelegt.

Die **dunkelroten Herzen** über dem Trennstrich sind die „natürlichen“ (maximalen) LP eines Helden. Verliert ein Held den letzten dieser Punkte, stirbt er.

Die **hellroten Herzen** unterhalb des Trennstrichs bieten Platz für LP, die der Held durch Rüstungsgegenstände bekommt (künstliche LP).



Tod

Helden sterben nicht wirklich.

Verliert ein Held durch einen Kampf den letzten natürlichen LP, „stirbt“ er. Das ist aber kein wirkliches Problem, wenn man schon mal im Reich des Hades ist ...

Wie jeder Tote wird der Held **sofort zum Styx** gebracht. In der nächsten Runde erwacht er wieder zu neuem Leben und darf **weeterspielen**. Nur seine Erfahrung und Ausrüstung sind nicht mehr ganz wie zuvor.

Neustart

Ein Held, der gestorben ist, startet erneut – fast – mit der Startausrüstung auf der Gebietskarte Styx.

- Verlust **aller** Erfahrungswürfel und Aufgaben.
EW zum Vorrat, Aufgabenmarken bleiben auf der Gebietskarte liegen, auf der er gestorben ist.
- Von den Gegenständen darf **1 Marke nach Wahl behalten** werden.
Alle anderen Gegenstände (Schatzmarken) kommen zu den offen liegenden Schatzmarken. **Spezialwaffen** werden **zurück** auf den *Bogen des Verdammten* gelegt und kommen von dort wieder ins Spiel, wenn jemand die entsprechende Begegnung nutzt. Der **Umgang der Persephone** und/oder der **Zweizack des Hades** können ohne Probe bei ihren Besitzern abgeholt werden (dafür muss keine Aufgabe erfüllt werden).
- Ansonsten **Neustart in der nächsten Runde** mit der Standardausrüstung an LP, GS usw.

Verlust und Regeneration von Lebenspunkten

Bei einem verlorenen Kampf oder durch andere Aktionen können LP verloren werden. Der Spieler nimmt für jeden verlorenen LP einen Glasstein vom Heldenbogen.

Bei Verlust von Lebenspunkten entscheidet der Spieler, ob er natürliche oder künstliche LP (soweit vorhanden) abgibt.

Ein Held ist „tot“, wenn er keine natürliche LP mehr hat – auch wenn er noch künstliche LP übrig hätte.

Natürliche Lebenspunkte

Die **Lebenspunkte**, die ein Held „physisch“ hat, werden **natürliche LP** genannt.

Auf der LP-Leiste ist die maximale Anzahl dieser LP durch dunkelrote Herzen (oberhalb des Trennstrichs) angegeben. Nur diese LP können „geheilt“ oder „regeneriert“ werden.

Auf der Gebietskarte Styx kann der Held alle **natürlichen LP regenerieren**, wenn er dort einmal aussetzt.

Künstliche Lebenspunkte

Die LP, die ein Charakter durch den **Besitz von Rüstungsgegenständen** erwirbt, werden **künstliche LP** genannt.

Auf der LP-Leiste ist die maximale Anzahl dieser LP durch hellrote Herzen (unterhalb des Trennstrichs) angegeben.

Diese LP können **nicht** „geheilt“ oder „regeneriert“ werden! Wird ein Glasstein aus dem Bereich der künstlichen LP abgegeben, ist der zugehörige **Gegenstand zerstört** und muss ebenfalls abgelegt werden (auf den entsprechenden Ablage-Haufen). Rüstungen können **nicht** kombiniert werden.

Gegenstände mit mehr als 1 künstlichem LP sind zerstört, wenn ihre LP alle verloren sind. Geht ein künstlicher LP verloren, legt man ihn zunächst auf die Spielmarke, um die Übersicht zu behalten.

Lebenspunkte von Gegnern

Ein Gegner ist besiegt, wenn ihm **1 LP in einem Kampf** abgenommen wurde (gelungene Kampfprobe).

„Lebenspunkte“ des Verdammten

Der **Verdammte** verfügt über so viele LP, wie **sEW** auf der „Dunklen Seite“ seines Bogens liegen, aber **mindestens einen**.

auf die Skala „Dunkle Seite“. Misslingt eine Probe gegen eine schwarze Kreatur, wird kein Lebenspunkt verloren, sondern ein **sEW** gewonnen. Der **Held** wird von der Dunklen Seite der Verdammnis berührt.

Schwarzer Stab

Schwarzer **Gegenstand**. Eine Waffe, geschaffen vom **Verdammten** selbst. Wer den



schwarzen Stab als **Schatz** zieht und mindestens einen **sEW** für seine Magie-Fertigkeit gesammelt hat, muss die Waffe annehmen. Wird sie angenommen, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Wird die Waffe im Magiekampf eingesetzt (sie muss eingesetzt werden, wenn mit Magie gekämpft wird), bekommt der **Held** als Belohnung für einen siegreichen Kampf nur **sEW**, auch wenn die Marke etwas anderes sagt. Wenn die Marke als Belohnung allerdings einen **Schatz** gibt, bekommt der **Held** diesen **Schatz**. Der **Verdammte** kann mit dieser Waffe nicht angegriffen werden.

Wurde die Waffe einmal aufgenommen, kann sie nur abgelegt werden, wenn der Besitzer keinen **sEW** für seine Magie-Fertigkeit mehr hat oder sie ihm bei einem Duell von einem Mitspieler abgenommen wird.

Seelenschwert

Schwarzer **Gegenstand**. Eine Waffe, geschaffen vom **Verdammten** selbst.



Wer das Seelenschwert als **Schatz** zieht und mindestens einen **sEW** für seine Nahkampf-Fertigkeit gesammelt hat, muss die Waffe annehmen. Wird sie angenommen, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Wird die Waffe im Nahkampf eingesetzt, bekommt der **Held** als Belohnung für einen siegreichen Kampf nur **sEW**, auch wenn die Marke etwas anderes sagt. Wenn die Marke als Belohnung allerdings einen **Schatz** gibt, bekommt der **Held** diesen **Schatz**. Der **Verdammte** kann mit dieser Waffe nicht angegriffen werden.

Erfahrung

Erfahrung

Erfahrung verbessert die Wahrscheinlichkeit, Proben zu bestehen, indem mehr Würfel verwendet werden dürfen. Für das Ergebnis einer Probe darf der Spieler die beiden besten Ergebnisse wählen.

Erfahrung wird mit EW dargestellt:

- Rot = Nahkampf
- Grün = Fernkampf
- Blau = Magie
- Schwarz = „dunkle“ Erfahrung, in allen Fertigkeiten möglich.

Ab einer bestimmten Erfahrung verbessert sich die Wahrscheinlichkeit für erfolgreiche Proben in einer der **Fertigkeiten** des Helden.

Erfolgreiche Kämpfe (oder auch manche Begegnungen) bedeuten einen Zuwachs an Erfahrung für den Helden. Er erhält **Erfahrungswürfel**, die entsprechend ihrer Farbe bei den Fertigkeiten auf dem Heldenbogen abgelegt werden und so den Zuwachs an Erfahrung darstellen.



In der **Unterwelt** walten natürlich noch andere Kräfte! Erfahrungen werden gemacht, die mit den normalen Fertigkeiten eines Helden nichts zu tun haben: Düstere Mächte kommen ins Spiel, die die Helden beeinflussen und die Kräfte der Verdammnis stärken. Dies wird durch **schwarze Erfahrungswürfel** (sEW) dargestellt. Bekommt ein Held einen sEW, muss dieser auf der Erfahrungsleiste hinter einer beliebigen Fertigkeit abgelegt werden. Für das Erreichen von Erfahrungsstufen (Benutzen weiterer Würfel bei Proben) gelten sEW wie jeder andere EW. Allerdings werden weitere in dieser Fertigkeit – auf welche Weise auch immer – gewonnene EW **in sEW umgetauscht**, bevor sie auf dem Heldenbogen abgelegt werden: **Nach einem sEW liegt kein farbiger EW mehr bei einer Fertigkeit!**

Erfahrungswürfel

Wenn ein Held Erfahrung gewinnt – meistens durch einen Kampf -, erhält er **EW**.

Welcher **Art und Anzahl der Erfahrungszuwachs** nach einem Kampf ist, lässt sich direkt auf der **Spielmarke** ablesen: Unten sind dort Erfahrungswürfel abgebildet. Diese bekommt der siegreiche Held und legt sie der Farbe entsprechend auf die Erfahrungsleiste hinter einer beliebigen Fertigkeit ab.

Für einen mehrfarbigen Würfeln als Abbildung darf man sich **einen** Würfel der dargestellten Farben aussuchen.

Auswirkung von Erfahrung

Die **EW** werden der Farbe entsprechend auf die Erfahrungsleiste hinter einer beliebigen Fertigkeit abgelegt. Diese sind in Stufen unterteilt. Hat der Spieler so viele EWs auf einer Leiste abgelegt, dass er eine neue Stufe erreicht, darf er zum Ablegen einer Probe mehr Würfel einsetzen (also 3 bis 5) und sich nach dem Würfeln **die beiden günstigsten Ergebnisse** aussuchen.



Wurde die Waffe einmal aufgenommen, kann sie nur abgelegt werden, wenn der Besitzer keinen **sEW** für seine Nahkampf-Fertigkeit mehr hat oder sie ihm bei einem Duell abgenommen wird.



Sense des Thanatos

Gegenstand (Spezialwaffe). Erhöht den NW um +2. Diese Waffe erlaubt es, den **Verdammten** mit Nahkampf herauszufordern.

sEW

Schwarzer Erfahrungswürfel.



Sichel

Gegenstand. Erhöht den NW um +1.



Sisyphos

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein **sEW** auf die

Skala „Dunkle Seite“. Besiegt ein **Held** diese Kreatur, muss er sie als Aufgabe aufnehmen und in den **Erebos** bringen.

In der griechischen Mythologie musste Sisyphos im Tartaros einen Felsblock einen Hang hinaufrollen. Kurz vor dem Gipfel aber entglitt ihm jedes Mal der Stein und rollte wieder hinab. Diese Strafe wurde ihm je nach Quelle aus unterschiedlichen Gründen auferlegt, steht aber in Zusammenhang mit seiner außerordentlichen Listigkeit.



Spezialwaffe

Gegenstand. Nur mit ihrer Hilfe kann der **Verdammte** angegriffen werden.

Die Spezialwaffen sind: **Bogen des Herkules, Goldener Stab, Sense des Thanatos.**



Spiegel

Gegenstand. Der Besitzer des Spiegels kann sich die

Schwarze Erfahrungswürfel (sEW) für die Verdammnis

Schwarze Erfahrungswürfel auf der „Dunklen Seite“

sEW werden auf die „Dunkle Seite“ gelegt:

- Beim Ziehen einer **schwarzen Kreatur** (auf den *Bogen des Verdammten*)
- Durch Aufnehmen einer **Waffe des Verdammten** (auf den *Bogen des Verdammten*)
- Ziehen eines **Avatar des Verdammten** (auf den *Bogen des Verdammten*)
- Ziehen einer **Falle des Verdammten** (auf den *Bogen des Verdammten*)
- Ziehen einer **Kreatur des Verdammten** (auf den *Bogen des Verdammten*)
- Nach dem **Vertreiben (Besiegen) des letzten Avatar**, wenn die Marke *des Verdammten* ins Spiel kommt (auf den *Bogen des Verdammten*)
- Wenn bei einem **Duell** vom Sieger (mit sEW) die Abgabe eines sEW vom Verlierer gefordert wird, kommt dieser sEW auf die „Dunkle Seite“ (der sEW wird „verschoben“).

Schwarze Erfahrungswürfel können durch verschiedene Aktionen wieder vom *Bogen des Verdammten* entfernt werden.

Der 11. sEW auf der „Dunklen Seite“ beendet das Spiel!

Die **schwarzen Waffen** sind:

- Seelenschwert
- Schwarze Armbrust
- Schwarzer Stab

Eine solche Waffe **muss** aufgenommen werden, wenn der Held in der entsprechenden Fertigkeit mindestens 1 sEW liegen hat – auch wenn er die Auswahl zwischen mehreren anderen Gegenständen hätte! Diese Waffen darf der Held weder abwerfen noch ablegen, so lange er sEW in der Fertigkeit hat, die von der Waffe unterstützt wird.

Beispiel:

Hippolyte zieht 3 Marken. Eine davon ist das *Seelenschwert*. Wenn sie mindestens einen sEW bei ihrer Fertigkeit Nahkampf liegen hat, **muss** sie das *Seelenschwert* nehmen.

Die sEW auf der Dunklen Seite sind gleichzeitig auch die **LP des Verdammten**, aber immer mindestens 1 LP!

Wird der **11. sEW** auf die „Dunkle Seite“ gelegt, ist das Spiel beendet! **Sieger** ist der Spieler mit den meisten sEW.

Schwarze Erfahrungswürfel von der „Dunklen Seite“ entfernen – Schwächen des Verdammten

Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Besiegte schwarze Kreaturen (grauer Rand mit blauer Fußleiste) werden zu Aufgaben (Marken um 180° drehen) und sind in den *Tartaros* oder *Erebos* zu sperren.
- Wenn *Hades* in den Thronsaal (Gebietskarte *Hades*) gebracht wird.
- Wenn *Persephone* in den Thronsaal (Gebietskarte *Hades*) gebracht wird. Ist *Hades* bereits dort, werden sogar 2 sEW entfernt.
- Wenn auf der Gebietskarte *Lethe* ein (beliebiger) farbiger Erfahrungswürfel „geopfert“, also abgegeben, wird.

Diese Möglichkeiten sollten unbedingt genutzt werden, da die sEW nicht nur die LP *des Verdammten* darstellen, sondern auch das Spiel beenden können – wenn nämlich der 11. sEW auf die „Dunkle Seite“ gelegt werden muss!

verdeckte Marke, die auf eine **Gebietskarte** gelegt wird, vorher ansehen und entscheiden, ob er in den Raum geht oder nicht.

Im Kampf gegen die **Gorgone** erleidet der Besitzer nicht den Malus von -2 (siehe Marke der **Gorgone**).

Styx

Anfangs-**Gebietskarte**. Hier beginnt das Abenteuer. **Helden**, die zum Styx zurückkehren, heilen alle natürlichen Lebenspunkte, wenn sie hier eine Runde aussetzen.

Der Styx ist in der griechischen Mythologie der Fluss in die Unterwelt, über den die Toten vom Fährmann Charon in das Totenreich übergesetzt werden.

Tantalos

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“. Besiegt ein **Held** diese Kreatur, muss er sie als Aufgabe aufnehmen und in den **Tartaros** bringen.

In der griechischen Mythologie setzte Tantalos den Göttern seinen geschlachteten Sohn Pelops zur Speise vor. Die Olympier bemerkten aber den Schwindel und erweckten Pelops wieder zum Leben. Diese Frevel musste Tantalos im Tartaros büßen. Bis zum Kinn stand er unter einem Fruchtbaum im Wasser. Trotzdem litt er ständig entsetzlichen Hunger und Durst, weil Früchte und Wasser stets vor ihm zurückwichen.

Tartaros

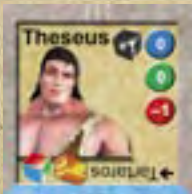
Gebietskarte

Thanatos

Begegnung. Gelingt die Nahkampfprobe bei Thanatos, erhält der **Held** die **Sense des Thanatos**, eine Waffe gegen den **Verdammten**.

Thanatos ist die griechische Personifikation des Todes, der die Verstorbenen in die Unterwelt trägt.





Theseus

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Besiegt ein **Held** diese Kreatur, muss er sie als Aufgabe aufnehmen und in den **Tartaros** bringen.

In der griechischen Mythologie soll Theseus nach seinem Tod in den Tartaros verdammt worden sein, wo er auf einem glühenden Stein sitzen musste.



Tisiphone

Kreatur. In der griechischen Mythologie war Tisiphone eine der Erinnyen, der Rachegöttinnen (die Vergeltung oder die den Mord Rächende genannt), die rastlos und erbarmungslos alle Frevler gegen das heilige Recht verfolgten und mit Wahnsinn bestrafte.



Titan

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Besiegt ein **Held** diese Kreatur, muss er sie als Aufgabe aufnehmen und in den **Tartaros** bringen.

In der griechischen Mythologie übernahm Zeus von seinem Vater Chronos die Herrschaft, wie seinerseits Chronos, selbst ein Titan, einst den Großvater Uranus in den Tartaros gestürzt hatte. Nach einem zehn Jahre währenden Kampf siegten die Götter um Zeus und verbannten die Titanen in den Tartaros. Wegen dieses Absturzes aus den himmlischen in die unterirdischen Gefilde heißen sie auch Unterwelts-Titanen bzw. Chthonioi, „die Unterirdischen“.



Tityos

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein **sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“. Besiegt ein **Held** diese Kreatur, muss er sie als Aufgabe aufnehmen und oder in den **Erebos** bringen.

Schwarze Erfahrungswürfel (sEW) für Helden

Helden erhalten sEW:

- Verlorener Kampf gegen eine **schwarze Kreatur**, einen **Avatar** oder eine **Kreatur des Verdammten** (auf den Heldenbogen – beliebige Fertigkeit; nicht unbedingt die, mit der gekämpft wurde)
- Durch das erfolgreiche Benutzen einer **Waffe des Verdammten** (auf den Heldenbogen – zu der benutzten Fertigkeit)
- Durch den erfolgreichen **Einsatz einer Fertigkeit, bei der bereits sEW liegen** (zu dieser Fertigkeit). Hinter einem sEW dürfen nur sEW liegen.

Für ein **Duell** muss mindestens einer der Duellanten 1 sEW auf dem Heldenbogen haben.

Die **Hades- und Persephone-Aufgaben** können nicht aufgenommen bzw. müssen abgelegt werden.

Der Einsatz einer **Fertigkeit mit sEW gegen den Verdammten ist nicht möglich.**

Das **Entfernen eines sEW** vom Heldenbogen ist in folgenden Fällen möglich:

- als Auswirkung eines verlorenen Kampfes (beispielsweise gegen die *Empusa*)
- auf der Gebietskarte *Lethe*
- bei *Hypnos*
- im *Duell*, wenn der Sieger dies fordert.

Wenn ein Held einen Kampf gegen eine **schwarze Kreatur**, einen **Avatar** oder eine **Kreatur des Verdammten** verliert, bedeutet dies keinen Verlust von LP! Stattdessen erhält er 1 sEW, der auf die Erfahrungsleiste hinter einer beliebigen Fertigkeit ab auf dem Heldenbogen angelegt wird. Liegt mindestens 1 sEW auf einer Erfahrungsleiste, wird jeder zukünftig in dieser Fertigkeit gewonnene EW **in einen schwarzen umgetauscht!** Nach einem sEW werden in dieser Fertigkeit keine farbigen Würfel angelegt.

Auch das **Benutzen einer schwarzen Waffe** bringt nur sEW (selbst wenn man zuvor keine sEW in dieser Fertigkeit hatte).

Ein sEW bedeutet Erfahrung, wie jeder farbige EW auch, und trägt seinen Teil dazu bei, für Proben mehrere Würfel verwenden zu können – charakterlich allerdings wird sich der Held verändern ...



Helden mit dunkler Erfahrung

Wer die Macht *des Verdammten* in sich spürt – also schon sEW auf dem Heldenbogen liegen hat –, hat keine Hemmungen mehr, die **Mitspieler anzugreifen!** Und auch die Helden ohne jeden sEW können sich nicht nur gegen diese Helden wehren, sondern ihrerseits in die Offensive gehen.

Hades und **Persephone** können von Helden mit schwarzer Erfahrung **nicht** zurückgebracht werden (= Helden mit sEW können diese Aufgaben nicht annehmen). Wenn ein Held sEW bekommt, während die *Hades-* oder *Persephone-*Marke in dem Aufgabenbereich seines Heldenbogens liegen, müssen diese Marken sofort offen auf dem aktuellen Feld abgelegt werden.

Den **Verdammten** kann die Helden **nur mit einer „reinen“ Fertigkeit angreifen** – eine Fertigkeit, in der sEW gesammelt wurden, kann nicht verwendet werden!

Schwarze Erfahrungswürfel vom Heldenbogen entfernen – Helden besinnen sich auf das Gute

Es ist natürlich nicht ganz einfach, die Einflüsse der Verdammnis (in Form von sEW) wieder loszuwerden, aber es gibt sehr wohl Möglichkeiten:

- Immer wenn nach einem verlorenen Kampf die **Abgabe eines EW gefordert** wird, kann statt eines farbigen Erfahrungswürfels auch

ein sEW abgegeben werden.

- Auf der Gebietskarte **Lethe** kann ein farbiger EW geopfert werden – dann darf ebenfalls 1 sEW abgegeben werden.
- Wenn bei **Hypnos** (eine Begegnung) eine Probe gegen den Wert einer Fertigkeit mit sEW gelingt, darf ein dort liegender sEW in einen beliebigen farbigen EW umgewandelt werden.
- Wenn ein siegreicher **Duellant die Abgabe eines sEW verlangt**, passiert Folgendes: In jedem Fall wird der sEW vom Heldenbogen des Verlierers entfernt. Hat der Sieger selbst sEW auf dem Heldenbogen, wird der sEW auf den Heldenbogen *des Verdammten* (auf die „Dunkle Seite“) gelegt. Hat der Sieger selbst keine sEW, dann wird der gewonnene sEW zurück zum Vorrat gelegt.

Der Verdammte

Der Verdammte – Grundsätzliches

Wenn der 3. Avatar besiegt ist, erscheint *der Verdammte* im Chaos.

Der Verdammte kann nur mit einer **Spezialwaffe** angegriffen werden.

Angriff mit einer Fertigkeit, in der sEW gesammelt wurden, ist nicht möglich.

Modifikator –3 für alle drei Fertigkeiten.

LP = sEW auf der „Dunklen Seite“

Kampf bis zur Entscheidung

Der Verdammte erscheint

Der Verdammte ist zunächst nur in Form seiner 3 *Avatare* präsent. Diese erscheinen im Laufe des Spiels irgendwo (in Form von PA-Spielmarken). Besiegt ein Held einen dieser *Avatare*, wird die Spielmarke auf dem Bogen *des Verdammten* abgelegt. Sobald der 3. *Avatar* dort abgelegt (= besiegt) wurde, kommt die Marke *des Verdammten* ins Spiel.

Der Marke *des Verdammten* kommt auf diese Weise ins Spiel:

- Wenn die Gebietskarte **Chaos** bereits offen liegt, erscheint *der Verdammte* dort (Marke offen auslegen).
- Ist die Gebietskarte **Chaos** ausgelegt, aber **von einer anderen PA-Spielmarke „besetzt“**, kommt diese Marke auf eine **benachbarte leere Gebietskarte** (aktiver Spieler entscheidet). Sollten tatsächlich alle benachbarten Gebietskarten ebenfalls „besetzt“ sein, wird sie auf die nächste freie Gebietskarte gelegt.
- Wenn die Unterweltkarte **Chaos noch nicht aufgedeckt** wurde, wird die Spielmarke *des Verdammten* bereitgelegt und erscheint im **Chaos**, sobald ein Spieler diese Gebietskarte anlegt. Die PA-Marke, die für das **Chaos** bestimmt ist, kommt verdeckt auf eine leere Gebietskarte.

Den Verdammten angreifen

Der Verdammte – eine Entität, die sogar den Göttern fremd ist – kann nur mit einer **Spezialwaffe** angegriffen werden.

Der Verdammte kann **nicht** mit einer Fertigkeit angegriffen werden, in der der Held sEW gesammelt hat.

Spezialwaffen sind die Gegenstände, die zu Beginn des Spiels auf dem Bogen *des Verdammten* ausgelegt wurden:

- Der **Goldene Stab** (erhöht den Magiewert des Trägers)
- Der **Bogen des Herkules** (erhöht den Fernkampfwert des Trägers)
- Die **Sense des Thanatos** (erhöht den Nahkampfwert des Trägers)

Für diese 3 Waffen gilt: *Der Verdammte* darf nur mit der Fertigkeit angegriffen werden, die die Waffen jeweils verbessern: Ein Held darf den *Verdammten* beispielsweise nicht mit Magie angreifen, wenn er den **Bogen des Herkules** trägt, obwohl vielleicht sein Magiewert, trotz des Bonus auf Fernkampf durch den **Bogen**, besser als sein Fernkampfwert ist.



Als der Riese Tityos in der griechischen Mythologie die schöne Leto erblickte, war er von ihr so betört, dass er versuchte, ihr Gewalt anzutun. Leto rief um Hilfe, und ihre beiden Kinder, Apollon und Artemis, streckten Tityos mit ihren Pfeilen nieder. Seine Schandtat büßte Tityos im Tartaros. Dort lag er am Boden gefesselt, und seine immer wieder nachwachsende Leber wurde fortwährend von zwei Geiern zerhackt.

Tor zum Hades/ Lethe

Begegnung. Hier befindet sich im Zusammenspiel mit **Rückkehr der Helden** und **Im Schatten des Drachen** ein Eingang in die Unterwelt, auf die Unterweltkarte **Lethe**. Ist diese Karte noch nicht aufgedeckt, wird sie aus dem verdeckten Stapel herausgesucht und vier Karten weit vom **Styx** aufgelegt. Anschließend wird der Stapel mit den Unterweltkarten gemischt.



Tor zum Hades/ Styx

Begegnung. Hier befindet sich im Zusammenspiel mit **Rückkehr der Helden** ein Eingang in die Unterwelt. Um dieses Tor durchschreiten zu können muss der **Held** ein Goldstück bezahlen. Diese Marke wird nicht gebraucht, wenn zusammen mit dem Spiel **Im Schatten des Drachen** gespielt wird, denn hier übernimmt diese Funktion die Marke „Kerberos“.



Typhon

Schwarze Kreatur. Wird diese Marke aufgedeckt, kommt ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“. Besiegt ein **Held** diese Kreatur, muss er sie als Aufgabe aufnehmen und in den **Erebos** bringen.

Als in der griechischen Mythologie Typhon den Zeus herausforderte, wurde er nach einem furchterlichen Kampf besiegt, als Zeus den Ätna über ihn wälzte.





Umhang der Persephone

Gegenstand. Er verleiht +2 künstliche Lebenspunkte; außerdem hat er Auswirkungen auf den Kampf gegen eine Kreatur mit **grauem Punkt**: Der Träger des Umhangs verliert ganz normal 1 Lebenspunkt, statt einen **sEW** zu bekommen. Der Träger ist für **Helden** mit **sEW** nicht sichtbar. Er kann also nicht angegriffen werden, aber selbst **Helden** mit **sEW** angreifen.

Verdammter

Endgegner. Der Verdammte erscheint zu Beginn nur als **Avatar**. Erst wenn die drei **Avatare** vertrieben wurden (Probe auf beliebige Fertigkeit), taucht die Marke des Verdammten im **Chaos** auf.

Sollte die **Gebietskarte Chaos** noch nicht aufgedeckt sein, kommt der Verdammte sofort ins Spiel, sobald das **Chaos** gezogen wird. Liegt eine andere Marke auf dem **Chaos**, wenn der Verdammte hineingelegt wird, kommt diese andere Marke auf eine benachbarte leere **Gebietskarte**.

Der Verdammte kann nur mit einer **Spezialwaffe** angegriffen werden: goldener Stab für Magiekampf, Bogen des Herkules für Fernkampf, Sense des Thanatos für Nahkampf und mit dem Zweizack für alle drei Fertigkeiten (eine auswählen). Im Kampf gegen der Verdammten haben die **Helden** auf alle Fertigkeiten einen Modifikator von -3. Bsp.: Ein **Held** mit einem **NW** von 9 greift den Verdammten an. Er muss seine Proben gegen $9 - 3 = 6$ ablegen.

Der Verdammte hat so viele Lebenspunkte, wie noch **schwarze EW** auf der Skala „Dunkle Seite“ liegen (mindestens 1 Lebenspunkt). Im Kampf müssen so lange Proben abgelegt werden, bis entweder der **Held** oder der Verdammte keinen Lebenspunkt mehr hat; der Kampf gilt also als 1 Runde. Der Verdammte kann nicht mit einer Fertigkeit angegriffen werden, für die der **Held schwarze EW** gesammelt hat. Er kann auch nicht mit einer schwarzen Waffe (**schwarze Armbrust, schwarzer Stab** und **Seelenschwert**) angegriffen werden.

Es gibt allerdings in der Unterwelt auch eine Universalwaffe gegen den Verdammten:

- Der **Zweizack des Hades**

Diese Waffe erlaubt einen Angriff auf den **Verdammten** mit einer beliebigen Fertigkeit.

... natürlich sollte man sich außerdem stark genug fühlen, den **Verdammten** zum Duell zu fordern!

- Der **Umhang der Persephone**

Es handelt sich nicht um eine Waffe, sondern einen Schutz vor **sEW**. Er gibt dem Träger 2 künstliche **LP** und wandelt **sEW** in den Verlust von **LP** um. Der Träger kann nicht zum Duell gefordert werden.

Der Kampf gegen den Verdammten

Im Kampf gegen den **Verdammten** hat ein **Held** einen **Malus** von -3 auf alle Fertigkeiten. Für die Proben muss ein Angreifer also 3 von seinem aktuellen Fertigkeitenswert abziehen.

Als **LP des Verdammten** werden die auf der „Dunklen Seite“ liegenden **sEW** verwendet.

Es wird so lange gekämpft (Proben durchgeführt), bis entweder der **Verdammte** oder der angreifende **Held keine LP** mehr hat. Stirbt der **Held**, ist er, mit allen weiteren Konsequenzen (siehe oben), zunächst **tot** und muss auf der Gebietskarte **Styx** neu beginnen. Der **Verdammte** regeneriert nach dem Kampf alle verlorenen **LP**.

Wird der **Verdammte** besiegt, ist der siegreiche **Held Gewinner des Spiels**. Er wird von **Hades** und **Persephone** fürstlich belohnt:

Alle **Helden** dürfen sich in die kurze Reihe der Sterblichen einreihen, die in der Unterwelt waren und sie wieder verlassen durften.

Nun, äh ... für seine Großzügigkeit ist **Hades** noch nie bekannt gewesen.



Das Solospiel

Beim Solospiel ergeben sich gegenüber der Mehrspielervariante folgende Änderungen:

Änderungen bei Spielmarken und Gebietskarten

Hypnos

... kann nur **4x genutzt** werden. Es muss **keine Probe** abgelegt werden und die **sEW** werden automatisch in einen **EW** mit beliebiger Farbe umgewandelt. Die umgewandelten **sEW** in die vier Ecken legen. Sind alle Ecken belegt, kommt die Marke **Hypnos** aus dem Spiel.

Styx

... hat nur **4 LP**. Die vier **LPs** werden zu Beginn des Spiels in die vier Ecken der Gebietskarte gelegt. Pro Runde kann ein **LP** genommen (=geheilt) werden.

Niederer Dämon

... kann nur **4x genutzt** werden. Die eingesetzten **LP** werden in die vier Ecken der Gebietskarte gelegt. Sind alle vier Ecken belegt, kommt die Marke **Niederer Dämon** aus dem Spiel.

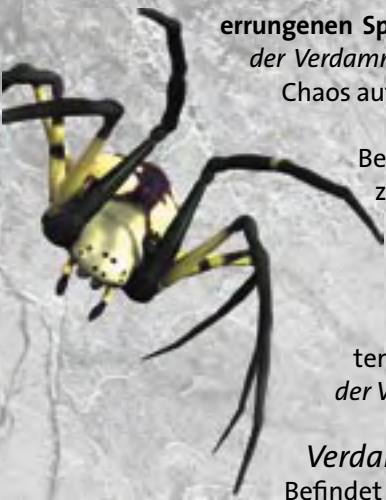
Brunnen der Weisheit

... kann nur **4x genutzt** werden. Die eingesetzten **GS** werden in die vier Ecken der Gebietskarte gelegt. Sind alle vier Ecken belegt, kommt die Marke **Brunnen** aus dem Spiel.

Wann kommt der Verdammte ins Spiel?

Es zählen nicht nur die **Avatare** sondern auch die **Spezialschätze**. Die Anzahl der **besiegten Avatare** und





errungenen Spezialschätze werden addiert. Ergibt die Addition 3, taucht *der Verdammte* – gemäß den Regeln für die Mehrspielervariante – im Chaos auf.

Beispiele: Ein Avatar wurde besiegt und zwei Spezialschätze aufgenommen, *der Verdammte* erscheint nun im Chaos. Oder: Zwei Avatare wurden besiegt und ein Spezialschatz aufgenommen, *der Verdammte* erscheint nun im Chaos.

Sind **alle drei Avatare im Spiel** (offen auf den Gebietskarten, oder besiegt auf dem Bogen des Verdammten), kommt *der Verdammte* ins Chaos.

Verdammte im Chaos

Befindet sich die Marke *des Verdammten* im Chaos, wird in **jeder Runde ein sEW** auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt.

Kampf gegen den Verdammten

Der Verdammte **muss mit jeder Fertigkeit** bekämpft werden. Es wird mit Magie begonnen (Probe gegen den Magiewert des Charakters), die nächsten Proben führt man dann in beliebiger Reihenfolge mit den beiden anderen Fertigkeiten durch. Dann beginnt man wieder mit Magie, bis entweder er oder *der Verdammte* tot ist.

Zwischen den Proben kann **Nektar** oder **Ambrosia** zu sich genommen werden.

Bei Fertigkeiten mit sEW gilt die Probe automatisch als misslungen und kostet pro Runde ein LP.

Siegpunkte:

- Jedes Goldstück, jeder EW, jede Wertsteigerung zählt +10 Punkte
- Jede Wertsenkung und jeder sEW zählt –20 Punkte.
- Die erreichte Zahl wird mit den noch vorhandenen, natürlichen LP multipliziert und durch die Anzahl der sEW, die *der Verdammte* zu Beginn des Zweikampfes hatte, geteilt.

„Helden in der Unterwelt“ kombiniert mit „Rückkehr der Helden“

Die 16 Gebietskarten der Oberwelt werden beliebig ausgelegt. Heldentaten müssen in der Hauptstadt abgeholt werden (eine auswählen). Pro Held gibt es nur eine Heldentat. Eine Heldentat kann so lange gegen eine andere Heldentat in der Hauptstadt ausgetauscht werden, wie nicht der erste Teil der Heldentat erfüllt wurde. Danach ist ein Austauschen nicht mehr möglich.

Die Marke Tor zur Unterwelt/Styx aus Helden in der Unterwelt wird unter die PA-Marken von Rückkehr der Helden gemischt. Eine PA-Marke bleibt dadurch übrig und kommt in den Beutel. Beim Ziehen wird diese Marke wie eine besiegte Kreaturen-Marke behandelt (falls es nicht sogar eine Kreatur ist).

Neben die Oberwelt wird die Gebietskarte „Styx“ gelegt.

Betreten und Verlassen der Unterwelt

- Über die Marke Tor zur Unterwelt/Styx kann die Unterwelt jederzeit betreten werden; dies kostet allerdings 1 GS. Auch ein Verlassen der Unterwelt ist an dieser Stelle möglich.
- Die Unterwelt kann zusammen mit einer Aufgabe, dem Umhang der Persephone, dem Zweizack oder einer besiegten schwarzen Kreatur nicht verlassen werden. Aufgaben können in der Unterwelt einfach abgelegt werden. Besiegte schwarze Kreaturen müssen zuerst eingesperrt (Erebos oder Tartaros) werden, es ist nicht möglich, sie einfach abzulegen.



Wurfspeer

Gegenstand. Erhöht den FW um +1.



Zepth des Ares

Gegenstand. Erhöht den Nahkampfwert um 1.



Zweizack

Gegenstand (Spezialwaffe). Erhöht alle Fertigkeiten-Werte um +1. Diese Waffe erlaubt es, den **Verdammten** mit einer beliebigen Fertigkeit herauszufordern.



- Beim Verlassen der Unterwelt verliert der Held bis auf einen alle schwarzen EW. In der Fertigkeit, in der der Held sEW hat, können auch in der Oberwelt keine EWs gesammelt werden, da nach einem schwarzen EW nur schwarze EW liegen dürfen, es diese aber in der Oberwelt nicht gibt.
- Helden mit schwarzem EW können andere Helden in der Oberwelt angreifen.
- Helden ohne schwarzen EW können Helden mit schwarzem EW angreifen.
- Die schwarzen Waffen können auch in der Oberwelt verwendet werden, bringen aber keine Erfahrung, da sie nur schwarze EW bringen, die es in der Oberwelt nicht gibt. Gegen den Namenlosen haben sie nur den Wert von +1. Sie funktionieren nicht gegen Fertigkeiten, die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind.
- Die Marke Rat des Hermes kann im Kampf in der Oberwelt eingesetzt werden. Der Rat ermöglicht es, eine Kreatur mit einer Fertigkeit anzugreifen, die nicht (als farbiger Punkt) auf der Marke aufgeführt ist.
- In die Unterwelt können Pferde und Kutsche nicht mitgenommen werden. Der Hexenbesen funktioniert dort nicht.
- Über den Teleporter kann man nicht in die Unterwelt gelangen. Es ist allerdings möglich, sich auf die Marke Tor zur Unterwelt zu teleportieren.

Die Ereignisse in Unter- und Oberwelt

- Wird ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt, kommt gleichzeitig eine Marke *des Verdammten* auf eine beliebige Gebietskarte in der Oberwelt. Auf dieser Karte sind nun alle Proben um -1 erschwert. Auf jeder Gebietskarte darf nur eine schwarze Marke liegen. Wird in der Unterwelt eine Marke aufgenommen, wird auch in der Oberwelt eine Marke aus dem Beutel gezogen.
- Turniere und Basare betreffen nicht die Helden in der Unterwelt.

„Helden in der Unterwelt“ kombiniert mit „Im Schatten des Drachen“

Die neun Gebietskarten der Oberwelt werden beliebig ausgelegt. Der Eingang zur Unterwelt ist die Marke Kerberos, die gleich zu Beginn auf die Gebietskarte Unterwelt (R) gelegt wird (nicht in den Beutel). Neben die Oberwelt kommt die Gebietskarte „Styx“.

Betreten und Verlassen der Unterwelt

- Die Unterwelt darf jederzeit über die Marke Kerberos betreten (-1 GS) oder verlassen werden.
- Die Unterwelt darf in Begleitung einer Aufgabe, dem Umhang der Persephone, dem Zweizack oder einer besiegten schwarzen Kreatur nicht verlassen werden.
- Aufgaben dürfen in der Unterwelt einfach abgelegt werden.
- Besiegte schwarze Kreaturen müssen zuerst eingesperrt (Erebos oder Tartaros) werden, die Helden dürfen sie nicht einfach ablegen.
- Beim Verlassen der Unterwelt verliert der Held bis auf einen alle schwarzen EW. In der Fertigkeit, in der der Held sEW hat, können auch in der Oberwelt keine EWs gesammelt werden, da nach einem schwarzen EW nur schwarze EW liegen dürfen, es diese aber in der Oberwelt nicht gibt.
- Helden mit schwarzem EW können andere Helden in der Oberwelt angreifen.
- Helden ohne schwarzen EW können Helden mit schwarzem EW angreifen.
- Die schwarzen Waffen können auch in der Oberwelt verwendet werden, bringen aber keine Erfahrung, da sie nur schwarze EW bringen, die es in der Oberwelt nicht gibt.

- Die magischen Waffen aus der Oberwelt können nicht gegen den *Verdammten* eingesetzt werden.
- Aufgaben aus der Oberwelt dürfen in der Unterwelt abgelegt werden.
- Edelsteine oder Teile einer Heldentat können nach einem gelungenen Überfall durch einen anderen Helden nicht gestohlen werden.
- Der Namenlose darf erst herausgefordert werden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde.
- Würde *der Verdammte* besiegt:
- Alle „-1 Marken“ werden von den Gebietskarten entfernt.
- Alle schwarzen Waffen werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Sieger über *den Verdammten* erhält einen Edelstein, danach wird er zusammen mit den anderen Helden, die sich noch in der Unterwelt aufhalten, geheilt und auf die Marke Tor zur Unterwelt teleportiert.
- Die Marke Tor zur Unterwelt wird nun aus dem Spiel entfernt.
- Die Waffen gegen *den Verdammten* behalten in der Oberwelt ihre Wirkung. Mit diesen Waffen kann auch Namenlose mit Fertigkeiten angegriffen werden, die mit einem Sternchen versehen sind.
- Die Helden geben alle bis auf einen sEW ab.
- Der Umhang der Persephone und der Zweizack werden ebenfalls abgegeben.
- Das Spiel endet, wenn der Namenlose besiegt oder der 11. sEW auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt wurde. Bei dieser Variante gewinnt der Spieler mit den meisten sEW.
- Alternativ (für ein kürzeres Spiel) kann das Spiel auch enden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde. Der Namenlose kann dann sofort und nicht erst herausgefordert werden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde.

- Sie sind keine magischen Waffen gegen den Drachen. Sie funktionieren auch nicht gegen Fertigkeiten, die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind.
- Die Marke Rat des Hermes kann im Kampf in der Oberwelt eingesetzt werden. Der Rat ermöglicht es, eine Kreatur mit einer Fertigkeit anzugreifen, die nicht (als farbiger Punkt) auf der Marke aufgeführt ist.
- Die Springschuhe funktionieren nicht in der Unterwelt.
- Mit dem Pegasus kann man nicht in die Unterwelt gelangen. Es ist jedoch möglich, sich auf die Marke Kerberos tragen zu lassen.
- Aufgaben aus der Oberwelt dürfen in der Unterwelt abgelegt werden.
- Der Drache darf erst herausgefordert werden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde.
- Würde *der Verdammte* besiegt:
- Alle „-1 Marken“ werden von den Gebietskarten entfernt.
- Alle schwarzen Waffen werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Sieger über *den Verdammten* erhält den Zweizack als magische Waffe gegen den Drachen, danach wird er zusammen mit den anderen Helden, die sich noch in der Unterwelt aufhalten, geheilt und auf die Marke Kerberos teleportiert.

Die Ereignisse in Unter- und Oberwelt

- Wird ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt, kommt gleichzeitig eine Marke *des Verdammten* auf eine beliebige Gebietskarte in der Oberwelt. Auf dieser Karte sind nun alle Proben um -1 erschwert. Auf jeder Gebietskarte darf nur eine schwarze Marke liegen. Wird in der Unterwelt eine Marke aufgenommen, wird auch in der Oberwelt eine Marke aus dem Beutel gezogen.
- Drachenereignisse und Unwetter betreffen nicht die Helden in der Unterwelt.
- *Die magischen Waffen aus der Oberwelt dürfen nicht gegen den Verdammten eingesetzt werden.*
- *Schifftrollen, magische Gegenstände oder Teile davon dürfen nach einem gelungenen Überfall nicht gestohlen werden.*
- Die Waffen gegen *den Verdammten* behalten in der Oberwelt ihre Wirkung. Mit diesen Waffen kann der Drache allerdings nicht angegriffen werden.
- Die Helden geben alle bis auf einen sEW ab.
- Der Umhang der Persephone wird ebenfalls abgegeben.
- Das Spiel endet, wenn der Drache besiegt oder der 11. sEW auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt wurde. Bei dieser Variante gewinnt der Spieler mit den meisten sEW.
- Alternativ (für ein kürzeres Spiel) kann das Spiel auch enden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde. Der Drache kann sofort und nicht erst herausgefordert werden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde.

„Helden in der Unterwelt“ kombiniert mit „Rückkehr der Helden“ und „Im Schatten des Drachen“

Die 25 Gebietskarten der Oberwelt werden beliebig ausgelegt. Zu Beginn sucht sich jeder Spieler reihum einen Helden aus. Es werden 2 Würfel gerollt; die kleinste Summe zieht zuerst, die anderen folgen entsprechend ihrer gewürfelten Summe im Uhrzeigersinn. Am besten setzen sich die Spieler in dieser Reihenfolge an den Tisch.

1. Der Spieler, der sich als Letzter einen Helden ausgesucht hat, kauft als Erster für sein Gold etwas auf dem Basar oder in der Stadt der Magier ein. Die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn.
2. Haben alle eingekauft, wählt der Spieler, der sich als letzter einen Helden ausgesucht hat, einen Startplatz auf dem Spielfeld aus. Die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn.
3. Der Spieler, der sich als Erster einen Helden ausgewählt hat, beginnt das Spiel; die anderen folgen im Uhrzeigersinn.
4. Folgende Marken werden zu Beginn des Spiels auf die Gebietskarten gelegt:
 - a) Die Besitzer der drei Schifftrollen zum Erstellen einer magischen Waffe gegen den Drachen
 - b) Die Drachenmarke
 - c) Die Marken des Namenlosen und seiner Wächter
 - d) Die Marke Kerberos
5. Folgende Marken kommen zu Beginn des Spiels in den Beutel:
 - A) Die Diener des Namenlosen
 - B) Die Drachenereignisse
 - C) Der Drachenmensch
6. Die Heldentaten werden in der Hauptstadt abgeholt. Heldentaten müssen in der Hauptstadt abgeholt werden (eine auswählen). Pro Held gibt es nur eine Heldentat. Eine Heldentat darf so lange gegen eine andere Heldentat in der Hauptstadt ausgetauscht werden, wie nicht der erste Teil der Heldentat erfüllt wurde. Danach ist ein Austauschen nicht mehr möglich.
7. Die Bewegungsweite aller Helden ist um 1 erhöht.
8. Verlässt ein Held eine Gebietskarte, taucht er auf der gegenüberliegenden Seite wieder auf. Beispiel: Die Gebietskarten liegen A, B, C, D. Verlässt ein Held Gebietskarte A nach Westen, taucht er auf Gebietskarte D von Osten her
9. Jeder Spieler darf nur eine Heldentat und eine Schifftrolle besitzen.
10. Der Drache zerstört keine Gegenstände für den Bau von magischen Waffen, oder zur Erreichung der Heldentaten.
11. Der Drache erschreckt offene PA-Marken. Sie werden wieder verdeckt. Die in Punkt 5 erwähnten Marken und alle Gegenstände werden vom Drachen nicht erschreckt.

Die Marke Tor zur Unterwelt/Lethe aus Helden in der Unterwelt wird unter die PA-Marken von Rückkehr der Helden gemischt. Eine PA-Marke bleibt dadurch übrig und kommt in den Beutel. Beim Ziehen wird diese Marke wie eine besiegte Kreaturen-Marke behandelt (falls es nicht sogar eine Kreatur ist).

Neben die Oberwelt wird die Gebietskarte Styx gelegt.

Betreten und Verlassen der Unterwelt

- Über die Marke Kerberos aus Im Schatten des Drachen kann die Unterwelt betreten werden; dies kostet allerdings 1 GS.
- Wird die Marke Tor zur Unterwelt/Lethe aufgedeckt, kann die Unterwelt auch über diese Marke betreten werden; dies kostet kein GS.
- Die Unterweltkarte Lethe wird herausgesucht (die anderen Unterweltkarten danach mischen) und vier Felder vom Styx ausgelegt. (Zum Abmessen der Distanz einfach verdeckte Unterweltkarten vom Stapel nehmen und an den Styx anlegen, die vierte Karte ist dann Lethe. Nach dem Messen die verdeckten Unterweltkarten wieder auf den verdeckten Stapel legen und den Stapel mischen.)
- Die Unterwelt kann zusammen mit einer Aufgabe, dem Umhang der Persephone, dem Zweizack oder einer besiegten schwarzen Kreatur nicht verlassen werden. Aufgaben können in der Unterwelt einfach abgelegt werden. Besiegte schwarze Kreaturen müssen zuerst eingesperrt (Erebos oder Tartaros) werden, es ist nicht möglich, sie einfach abzulegen.
- Beim Verlassen der Unterwelt verliert der Held bis auf einen alle schwarzen EW. In der Fertigkeit, in der der Held sEW hat, können auch in der Oberwelt keine EWs gesammelt werden, da nach einem schwarzen EW nur schwarze EW liegen dürfen, es diese aber in der Oberwelt nicht gibt.
- Helden mit schwarzem EW können andere Helden in der Oberwelt angreifen.
- Helden ohne schwarzen EW können Helden mit schwarzem EW angreifen.
- Die schwarzen Waffen können auch in der Oberwelt verwendet werden, bringen aber keine Erfahrung, da sie nur schwarze EW bringen, die es in der Oberwelt nicht gibt. Gegen den Namenlosen haben sie nur den Wert von +1. Sie funktionieren nicht gegen Fertigkeiten, die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind. Sie sind keine magischen Waffen gegen den Drachen.
- Die Marke Rat des Hermes kann im Kampf in der Oberwelt eingesetzt werden. Der Rat ermöglicht es, eine Kreatur mit einer Fertigkeit anzugreifen, die nicht (als farbiger Punkt) auf der Marke aufgeführt ist.
- In die Unterwelt können Pferde und Kutsche nicht mitgenommen werden. Der Hexenbesen und die Springschuhe funktionieren dort nicht.
- Über den Teleporter kann man nicht in die Unterwelt gelangen. Es ist allerdings möglich, sich auf die Marke Tor zur Unterwelt/Lethe oder Kerberos zu teleportieren.
- Mit dem Pegasus kann man nicht in die Unterwelt gelangen. Es ist jedoch möglich, sich auf die Marke Kerberos tragen zu lassen.

Die Ereignisse in Unter- und Oberwelt

- Wird ein sEW auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt, kommt gleichzeitig eine Marke *des Verdammten* auf eine beliebige Gebietskarte in der Oberwelt. Auf dieser Karte sind nun alle Proben um -1 erschwert. Auf jeder Gebietskarte darf nur eine schwarze Marke liegen. Wird in der Unterwelt eine Marke aufgenommen, wird auch in der Oberwelt eine Marke aus dem Beutel gezogen.
- Turniere, Basare, Dracheneignisse und Unwetter betreffen nicht die Helden in der Unterwelt.
- *Die magischen Waffen aus der Oberwelt dürfen nicht gegen den Verdammten eingesetzt werden.*
- *Schriftrollen, magische Gegenstände oder Teile davon dürfen nach einem gelungenen Überfall nicht gestohlen werden.*
- *Edelsteine oder Teile einer Heldentat dürfen nach einem gelungenen Überfall nicht gestohlen werden.*
- Aufgaben aus der Oberwelt dürfen in der Unterwelt abgelegt werden.
- Der Namenlose und der Drache dürfen erst herausgefordert werden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde.
- Wurde *der Verdammte* besiegt:
- Alle „-1 Marken“ werden von den Gebietskarten entfernt.
- Alle schwarzen Waffen werden aus dem Spiel entfernt.
- Der Sieger über *den Verdammten* erhält nach Wahl entweder einen Edelstein oder den Zweizack als magische Waffe gegen den Drachen, danach wird er zusammen mit den anderen Helden, die sich noch in der Unterwelt aufhalten, geheilt und auf die Marke Kerberos teleportiert.
- Die Marke Tor zur Unterwelt/Lethe wird nun aus dem Spiel entfernt.
- Die Waffen gegen *den Verdammten* behalten auch in der Oberwelt ihre Wirkung. Mit diesen Waffen kann auch Namenlose mit Fertigkeiten angegriffen werden, die mit einem Sternchen versehen sind.
- Die Helden geben alle bis auf einen sEW ab.
- Der Umhang der Persephone und der Zweizack (nur, wenn er vom Sieger gegen *den Verdammten* nicht gewählt wurde) werden ebenfalls abgegeben.
- Das Spiel endet, wenn der Namenlose bzw. der Drache besiegt oder der 11. sEW auf die Skala „Dunkle Seite“ gelegt wurde. Bei dieser Variante gewinnt der Spieler mit den meisten sEW.
- Alternativ (für ein kürzeres Spiel) kann das Spiel auch enden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde. Der Drache und der Namenlose können erst herausgefordert werden, wenn *der Verdammte* besiegt wurde.

Gefangen in der

Geisterbahn

Ein schauriges Spiel von Lutz Stepponat

„Die älteste und stärkste Empfindung der Menschheit ist die Angst.“

Sind Sie bereit, sich einzulassen auf eine Fahrt, vorbei an den gruseligsten und grässlichsten Kreaturen der klassischen „Literatur des Grauens“?

Auferstanden aus den Geschichten von
Maupassant, Hoffmann, Poe und anderen Autoren.

Wird Ihre Moral ausreichen, diese grässlichen Anblicke zu ertragen, oder werden Sie selbst ein Schatten dieser Geisterbahn, der versucht, die Mitspieler zu behindern?

Finden Sie die drei Schlüssel, die Sie wieder herausführen? Doch welche drei von sechs Schlüsseln werden Sie brauchen? Und Ihre Moral sinkt und sinkt ...

**Wir laden Sie ein zu einer Fahrt des Grauens in
„Gefangen in der Geisterbahn“!**

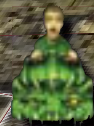
Und sind Sie wirklich ganz sicher, dass Sie dieser Einladung folgen wollen? Wir hatten Sie gewarnt, die Fahrt beginnt, und ein schauriges Lachen aus den tiefsten Tiefen wird Sie begleiten.

Infos unter:
phantastische-abenteuer.de



Spielinhalt

- 37 Schienenkarten
- 30 Schlüsselkarten
- 6 Codekarten
- 76 Spielkarten
- Moralanzeiger
- Spielfiguren
- 5 zehnsseitige Würfel
- Kartenheber



3-5 Spieler

ab 12 Jahren

60-90 Minuten



Regulus Spiele