



# ARCADIA Quest

JENSEITS DER GRUFT  
KAMPAGNENBUCH



# GESCHICHTEN AUS DER GRUFT

Und wieder ward ein großer Bösewicht besiegt und Arcadia war wieder sicher. Und alles war in Ordnung mit der Welt!

... Bis Mitternacht.

(Warte, was, ... schon wieder?? Sag mir nicht, es geht um den Tempel ... Nein? Puuh. Das beruhigt mich!)

Die siegreiche Gilde veranstaltete gerade eine großartige Dinnerparty für die siegreichen Helden (und eine Erholungsfeier für die Verlierer). Sie haben gelernt, was eine stürmische Nacht mit zuviel Wein bedeutet. Zumindest gibt es keine Ruhepause, nicht mal für die ganz Vorsichtigen. (Durchschaust du meinen Plan?)

Als die Glocke am großen Uhrenturm zur Mitternacht schlug, fegte ein eisiger Wind durch die Straßen Arcadias und ein tiefes Skelettlachen erschallte in der gesamten Stadt! (Ja, ein skelettisches Lachen. Du weißt schon, hohl, aber mit diesem krassen Hall? ... Nun, ich habe kein Adjektiv dafür, ich bin ein Erzähler und kein Thesaurus.)

Als die teuflische Lache verebte und der Wind stärker wurde, wurden Gräber, Gruften und Krypten aufgerissen und die Stadt wurde von den grausamen Kreaturen jenseits der Gruft überrannt! Die Weisen und Gebildeten der Gilden brauchten nicht lange, um zu verstehen, was passierte:

Der König des Schreckens war auferstanden!



Obwohl es sich um eine fast vergessene Legende handelt, ist der König des Schreckens noch lange nicht aus der Geschichte entfernt worden. Laut Geschichte wurde Arcadia auf den Ruinen einer viel älteren Stadt aufgebaut (gerade ein paar übergebliebene Steine, welche die Grundsteine für einige Krypten bildeten). Vor dieser Zeit herrschte der König des Schreckens über ein Reich des Zwilichts, gefangen zwischen ewigem Tag und ewiger Nacht. Und während er weiter regierte und seine Kinder heranwuchsen, wurde klar, dass keiner von ihnen in der Lage sein würde, seine Nachfolge anzutreten.

Sein Ältester mochte nichts lieber, als den gesamten Tag mit den Elfen der Tageslicht-Wälder zu tanzen und sein Jüngster verschwand für Tage und Wochen, um mit den Orks in den Nachtbergen zu marodieren. Keiner von ihnen hatte auch nur einen Hauch von Zwilicht in sich! (Was, so sagen viele, auch besser ist.)

So hatte der König des Schreckens einen einfachen Plan: Er wollte ewig leben!

Zunächst enterbte er seine Kinder. Mit der Hilfe seines Anwalts war das gar kein Thema. Danach suchte er sich einen Spezialisten für Unsterblichkeit (ebenfalls kein Problem für seinen Anwalt). Man kann sich schon fragen, ob die Anwälte eine Mitschuld an dem hatten, was danach passierte ... naja.

Der Dunkle Magier (damals gab es noch keine Nekromanten) schloss einen Vertrag mit dem König des Schreckens. Er würde leben, solange noch ein Stein seines Königreichs stünde. Zusätzlich gab es noch das Kleingedruckte, welches der König von seinen Rechtsanwälten überprüfen und absichern ließ. Er unterschrieb den Vertrag und verwandelte sich genau in diesem Moment in die untote Schreckensgestalt, welche noch heute auf dieser Welt wandelt.

Die Vermutung liegt nahe, dass im Kleingedruckten etwas niedergelegt war, in welchem Zustand der König des Schreckens ewig leben würde. Du wirst sicher sagen, dass das ein uralter Trick sei, aber dies war wirklich der erste Zeitpunkt, dass ihn jemand angewandt hat. Und die Anwälte müssen die Zeile einfach überlesen haben, richtig? ... Ich wurde von unseren Anwälten instruiert, mich diesbezüglich nicht weiter in Spekulationen zu verlieren. WEITER!

Die Söhne des König des Schreckens kehrten in Windeseile in die Stadt zurück! Ihr Vater hatte sich zu einer Bedrohung für seine Bürger entwickelt. Er konnte mit einem Wink seiner Hand die Toten auferstehen lassen und er konnte Menschen mit einem Streich seines Schwertes töten.



Was er tat. Oft. Seltsamerweise im Büro seiner Anwälte.

Die Söhne verbündeten sich unter einem gemeinsamen Banner, um den König des Schreckens in seine königliche Gruft, tief unter der Stadt, zu verbannen. Sie versiegelten die Gruft, damit er dort seinem Vertrag folgend leben konnte, bis der letzte Stein seines Königreichs gefallen sein würde.

Um dies zu erreichen, zerstörten sie die Stadt soweit sie nur konnten, und überließen sie dann den Kräften der Natur. Bis zur Gründung Arcadias einige Jahrhunderte später, war die Menschheit versprengt.

Doch dann kam Spider. Dr. Spider, um genau zu sein. Schon zu Zeiten, als er nur ein Student der Universität Arcadias war, boten seine Experimente den Menschen genügend Anlass, verwundert die Augenbrauen hochzuziehen. Selbst Professor Morgan, seines Zeichens Dekan des Fachbereichs für Nekromantische Studien, soll sich wohl von den Monstrositäten des Dr. Spider ferngehalten haben. Dr. Spider wurde schließlich aus den Diensten der Universität entlassen, nachdem sein Assistent Ivan den Satz „... vielleicht hat unser Kollege einen Kopf dafür ...“ zu wörtlich genommen hatte.

Dr. Spider wollte nicht weniger, als den Tod zu besiegen und allen Lebewesen dieser Welt ewiges Leben zu schenken. Tatsächlich stieß er bei seinen Studien zur Unsterblichkeit auf die Gruft des Königs des Schreckens. Er kam zu der Erkenntnis, dass es, sollte der König noch leben, gut möglich wäre, sein Skelett wieder mit etwas Fleisch zu versehen. Ersuchte lange und intensiv und stieß schließlich auf seinen Ruheplatz unterhalb des Mausoleums von Arcadia!

Dr. Spider entfernte, mit seiner Visitenkarte in der Hand, die Versiegelung von der Gruft, als der König des Schreckens plötzlich die Tür aufstieß und heraustrat. Er lachte triumphierend, denn zumindest ein Stein seines alten Königreichs stand noch! Um welche Steine es sich genau handelte ist unklar, denn der König des Schreckens sucht sie noch heute.

Seit diesen Tagen wird Arcadia von Untoten überrannt! Die Stadt ist mehr oder weniger unbewohnbar für die Lebenden. Klar, Nacht und Tag funktionieren ganz normal (die Gilden haben schließlich herausgefunden, wie man die Tempeltüren verschließt), doch die Nächte sind grausig, da Zombies durch die Straßen schlurften und Geister den Menschen auf den Nerv gehen, die versuchen, ein normales Leben zu führen.

Darüber hinaus ist es Dr. Spider gelungen, sein größtes Experiment aller Zeiten zu vollenden: er hat Frank erschaffen, einen wandelnden Berg des modrigen Mordens. (Ich wurde erneut von unseren Anwälten instruiert, Alliterationen zu vermeiden ... Uuups.)

Etwas muss passieren!

Der Ruf der Gilden ging erneut hinaus, zu den Helden in Nah und Fern! Kehrt zurück nach Arcadia, setzt dem bösartigen Treiben von Dr. Spider ein Ende und vernichtet den König des Schreckens, welcher sich aufschwingt, jenseits der Gruft zu regieren!



# INHALT

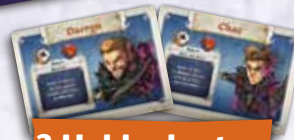
GESCHICHTEN AUS DER GRUFT .....	2
SPIELBESTANDTEILE .....	4
EINLEITUNG .....	4
GRABSTEINKARTEN .....	4
Grabstein-Karte auslegen .....	4
Grabstein-Karte aufdecken .....	4
Grabstein-Effekte .....	5
Monster-Aktivierung .....	5
ENTWICKLUNGSKARTENSTAPEL ERWEITERN	5
Entfernte Karten .....	5
MASSIGE CHARAKTERE .....	5
Schubsen .....	5
VERBANNUNG .....	6
Verbannte Charaktere zurückholen .....	6
GEISTER .....	6
KAMPAGNE: JENSEITS DER GRUFT .....	8
KAMPAGNENÜBERSICHT .....	9
VERFLUCHTE KASERNEN .....	10
SCHLACHTHOF .....	12
KRYPTEN .....	14
BRÜCKE DER VERDAMMTEN .....	16
DER FRIEDHOF .....	18
SCHWARZER SCHREIN .....	20
MÜHLE DER SEELEN .....	22
GEHEIMES LABORATORIUM .....	24
DAS UNHEILIGE MAUSOLEUM .....	26
HELDEN .....	29
DER FEIND .....	29
CREDITS .....	31

# SPIELBESTANDTEILE



1 Kampagnenbuch

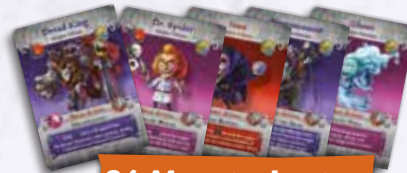
1 Kampagnenbogen-Block



2 Heldenkarten



14 Grabstein-Karten



36 Monsterkarten



48 Entwicklungskarten



14 Questkarten



2 Helden:  
Darryn & Chaz

4 Axtschleudern-  
de Zombies

6 Knochletten

4 Geister



2 Schlachter-  
Zombies

2 Nekromanten

1 Ivan

1 Frank

1 Dr. Spider

1 König des  
Schreckens

24 Miniaturen



3 doppelseitige  
Spielplanteile

# EINLEITUNG

JENSEITS DER GRUFT ist eine Erweiterung für ARCADIA QUEST. Darin finden sich nicht nur neun neue Szenarien für dich und deine Mitspieler, sondern auch neue Helden, Monster und Entwicklungskarten mit neuen einzigartigen Fähigkeiten, neue Spielplanteile und eine neue Spielregel rund um die neuen Grabstein-Karten.

Du benötigst das Grundspiel ARCADIA QUEST, um JENSEITS DER GRUFT spielen zu können. Die Bestandteile dieses Sets können nicht nur genutzt werden, um die Kampagne zu spielen, sondern auch, um anderen Kampagnen und Szenarien eine ganz besondere Atmosphäre einzuhauchen.

Die folgenden Kapitel geben einen Einblick in die neuen, gruseligen Besonderheiten, die diese Erweiterung auf den Spieltisch bringt.

## GRABSTEIN-KARTEN

Dass die Grabsteine eine direkte Verbindung zur Welt jenseits der Gräber darstellen, wurde Dr. Spider schon recht früh während seiner Experimente bewusst. Doch die Gilden haben dies recht zügig nachvollzogen, und die Helden kamen dahinter, wie sie diese unheimliche Verbindung zu ihrem Vorteil nutzen könnten. Durch arkane Rituale, die auf einem Grabstein durchgeführt werden, durch Gesänge der Macht, oder einfach nur dadurch, dass man im richtigen Winkel mit einem Hammer auf sie schlägt, sind Helden in der Lage, die Barriere zwischen dieser Welt und dem Jenseits zu durchdringen. Die Ergebnisse solcher Einmischungen sind aber immer recht unvorhersehbar (und nicht immer begrüßenswert), doch wie könnte ein Held der Versuchung widerstehen, einen Blick auf die andere Seite zu werfen, wenn man schon mal an so einem Grabstein vorbeikommt?

### GRABSTEIN-KARTEN AUSLEGEN

In der Beschreibung des jeweiligen Szenarios wird die Anzahl der Grabstein-Karten angegeben. Alle Grabstein-Karten werden gemischt, die entsprechende Anzahl abgezählt und die restlichen Karten kommen unbesehen zurück in die Spielschachtel. Danach werden die Karten verdeckt auf dem Spielplan, wie auf der Übersicht angegeben, ausgelegt.



### GRABSTEIN-KARTEN AUFDECKEN

Das Aufdecken einer Grabstein-Karte funktioniert wie das Öffnen einer Tür oder das Benutzen eines Portals. Während der Bewegung kann ein Held 1 Bewegungspunkt ausgeben, um eine Grabstein-Karte aufzudecken, welche sich auf seinem Feld befindet. Der Spieler nimmt die Karte vom Spielplan, liest sie vor, führt die Anweisungen der Karte aus und legt die Karte ab. Anders als bei Entdeckungsplättchen, ist der Held nicht gezwungen, eine Grabstein-Karte, die sich auf seinem Feld befindet, aufzudecken. Sie blockiert weder die Sicht, noch die Bewegung. Eine Grabstein-Karte kann auch aufgedeckt werden, wenn sich eine gegnerische Figur auf dem Feld des Helden befindet, löst aber keine Wächter-Reaktion bei Monstern im Nahbereich aus.

### GRABSTEIN-EFFEKTE

Die Aktionen, welche auf einer Grabstein-Karte beschrieben sind, müssen sofort vom aktiven Spieler ausgeführt werden (wenn es nicht Faktoren gibt, welche die Ausführung unmöglich machen, was dazu führt, dass die Karte keinen Effekt hat). Der Großteil der Karten bringt Vorteile für den aktiven Spieler.

### MONSTER-AKTIVIERUNG

Einige Grabstein-Karten ermöglichen die Aktivierung von Monstern einer bestimmten Monsterklasse. Der Spieler sucht sich das Monster aus, führt die entsprechende Bewegungs- und / oder Angriffsaktion in einer beliebigen Reihenfolge durch und greift einen Helden seiner Wahl an. Das Monster wird von dem Spieler kontrolliert, gilt aber nicht als Held seiner Gilde. Es kann keine Quests absolvieren und wenn es jemanden tötet, geht die Belohnung an das Spiel und nicht an den aktiven Spieler.

## ENTWICKLUNGSKAR- TENSTAPEL ERWEITERN

Diese Erweiterung enthält neue Entwicklungskarten für die Entwicklungskartenstapel aller Stufen. Diese werden in die Stapel des Basisspiels hineingemischt.

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zusätzlich zu den 5 normalen Startkarten noch eine der neuen Startkarten, eine „Sichel“. Es sind jedoch nur 5 Startkarten pro Gilde zugelassen, daher muss jede Gilde entscheiden, welche der sechs Karten sie abwerfen möchte.



Bei den anderen Entwicklungskartenstapeln werden jeweils die 6 neuen Entwicklungskarten mit eingemischt, so dass größere Stapel entstehen. Um die Entwicklungskartenstapel jedoch möglichst ausgeglichen zu gestalten, empfehlen wir folgende Karten im Gegenzug zu entfernen:

### ZU ENTFERNENDE KARTEN

#### STUFE 1

Treue Klinge, Bluter, Halbmond-Bogen, Windstoß, Rundumschlag, Ork-Schläger.

#### STUFE 2

Dezimierer, Schmetterfresse, Hass, Herz des Einhorn, Flammender Pfeil, Brustpanzer.

#### STUFE 3

Fegefeuer, Dorn, Windstoß II, Schlachtruf, Nova-Strahl II, Sonnenring II.

#### STUFE 4

Frostbiss, Blutdurst, Hass II, Flammenregen, Schild des Königs, Herz des Phönix.

#### STUFE 5

Bomb Appétit, Wahrschuss, Astral-Schlag II, Flammenregen II, Plattenrüstung des Kaisers, Mondring III.

## MASSIGE CHARAKTERE



In JENSEITS DER GRUFT wird mit dem König des Schreckens ein neuer Charaktertyp eingeführt: massige Charaktere! Die Miniatur eines solchen Monsters ist so groß, dass sie ein gesamtes Feld einnimmt. Ein solches Monster wird somit regeltechnisch etwas anders behandelt. Grundsätzlich

wird ein massiger Charakter wie zwei Spielfiguren behandelt: Das Feld, auf dem sich der massige Charakter befindet, ist für seine Verbündeten voll besetzt und für die Feinde blockiert. Es blockiert die Sichtlinie und die Bewegung seiner Feinde.

### SCHUBSEN

Einige besonders imposante Charaktere (meistens massige) haben die Möglichkeit, andere Charaktere in der Bewegung beiseite zu schubsen. Einem Charakter mit dieser besonderen Fähigkeit kann weder von Feinden noch von Verbündeten der Weg blockiert werden. Sobald er ein Feld betritt, werden die darauf befindlichen Figuren in ein Feld im Nahbereich verschoben. Der Spieler, der den Charakter mit der Schubsen-Fähigkeit kontrolliert, entscheidet, wohin die geschubsten Figuren verschoben werden. Sie können auch in das Feld verschoben werden, das der schubsende Charakter gerade verlassen hat. Helden, die geschubst wurden, lösen keine Wächter-Reaktion bei Monstern im Nahbereich aus.



**Beispiel:** Zieht der König des Schreckens in ein besetztes Feld, werden sowohl der Zombie als auch Chaz in ein Feld im Nahbereich verschoben. Bei dem Geist im Nahbereich wird dabei allerdings keine Wächter-Reaktion ausgelöst.

# VERBANNUNG

Durch den Schwerpunkt „Leben nach dem Tod“ von JENSEITS DER GRUFT, wird das Brut-Tableau noch viel mehr zum integralen Bestandteil des Spiels. Einige spezielle Fähigkeiten, Entwicklungs- oder Grabstein-Karten, ermöglichen es, Charaktere direkt auf das Brut-Tableau zu schicken, ohne sie zu töten. Und ja, auch Helden können direkt zum Brut-Tableau verbannt werden!



Wenn eine Fähigkeit dazu führt, dass ein Charakter auf das Brut-Tableau gesetzt werden muss, wird die entsprechende Miniatur sofort vom Spielplan genommen und direkt auf das erste freie Feld auf dem Brut-Tableau gesetzt; dies bedeutet jedoch nicht, dass der Charakter getötet worden ist. Er ist nur in die Welt jenseits des Grabes verbannt worden und muss dort auf eine Chance zur Rückkehr warten. Ein Charakter behält alle Wunden, die er bereits erhalten hat und ein Held behält alle Erkundungsplättchen. (Wer sagt, das man nichts mit ins Grab nehmen kann?) Plättchen, die den Zustand des Charakters beeinflussen, werden jedoch entfernt.

**Anmerkung:** Monster, die nicht verbannt werden können, werden in den Szenario-Beschreibungen explizit genannt.

## VERBANNTEN CHARAKTERE ZURÜCKHOLEN

Wenn das Brut-Tableau voll ist, führen die Spieler eine Monsterbrut durch, inklusive der verbannten Charaktere. Ist der verbannte Charakter ein Monster, erfolgt eine normale Brut, bei der das Monster auf ein entsprechendes Brutplättchen (aber mit den Wunden, die es erhalten hat) oder zurück in die Spielschachtel gelegt wird. War der verbannte Charakter ein Held, funktioniert das Ganze etwas anders. Kommt der Held durch den Brut-Wurf auf ein freies Feld, wird seine Miniatur auf dieses Feld auf dem Spielplan gestellt (mit den Wunden, die er erhalten hat). Würde der Wurf den Helden eliminieren, wird er stattdessen auf seinen Startbereich zurück- oder in den Nahbereich eines Verbündeten gestellt, als wäre er wiederbelebt worden (allerdings hat er weiterhin die Wunden, die er bereits erhalten hat).

## GEISTER

Geister haben nur eine sehr schwache Verbindung zur physischen Welt, daher sind sie in der Lage, blockierende Elemente wie z. B. Wände, geschlossene Türen und blockierte Felder komplett zu ignorieren. Für sie ist es so, als existierten diese Elemente überhaupt nicht. Dies bedeutet, dass sie durch Mauern gehen und durch sie hindurch angreifen können. Alle Felder, die an das Feld angrenzen, auf dem sie sich befinden, sind für sie in ihrem Nahbereich, unabhängig davon, ob sich dazwischen Hindernisse befinden.

Dies bedeutet darüber hinaus, dass ihre Wächter-Reaktion ausgelöst wird, sobald sich Helden aus ihrem Nahbereich entfernen, selbst dann, wenn sich zwischen den Feldern eine Mauer befindet. Der Held kann möglicherweise nicht den Geist angreifen, aber den Geist kann natürlich den Helden angreifen.

In einer Situation, in der sich ein Geist hinter einer Mauer befindet, wird keine Wächter-Reaktion ausgelöst, wenn ein Held ein Monster angreift, welches nicht im Nahbereich des Helden ist. (Der Held ist im Nahbereich des Geistes, der Geist aber nicht im Nahbereich des Helden, was hier den Unterschied macht.)



**Beispiel:** Darryn und Chaz befinden sich im Nahbereich des Geistes, obwohl sich eine Mauer bzw. eine geschlossene Tür zwischen ihnen und dem Geist befindet.

1) Sobald sich Darryn von seinem Feld bewegt, löst er die Wächter-Reaktion des Geistes aus und wird angegriffen.

2) Chaz führt einen Fernkampf-Angriff gegen eine Knolette durch, die sich nicht in seinem Nahbereich befindet. Da sich der Geist hinter der geschlossenen Tür nicht in seinem Nahbereich befindet, wird dadurch keine Wächter-Reaktion ausgelöst.

Ist die Gilde eines Spielers in der Ruhephase, während sich einer der Helden auf dem Brut-Tableau befindet, kann er diesen sofort wieder zurück auf den Spielplan (in seinen Startbereich oder in den Nahbereich eines Verbündeten) bringen.

**Anmerkung:** Ist das Brut-Tableau vollständig belegt, wird der Held im Moment der Verbannung direkt in seinen Startbereich oder in den Nahbereich eines Verbündeten gestellt.

# JENSEITS DER GRUFT KAMPAGNE

Dieses Buch beinhaltet die Regeln für den Aufbau und das Spiel der neun Szenarien der JENSEITS-DER-GRUFT-Kampagne. Du kannst die Szenarien einzeln oder als Kampagne spielen.

## KAMPAGNE UND EPISODEN-MODUS

Die Kampagne „Arcadia Quest – Jenseits der Gruft“ ist in drei Stufen eingeteilt: Der Äußere Kreis, der Innere Kreis und der Finale Entscheidungskampf. Im Laufe einer Kampagne werden nur sechs der neun Szenarien gespielt, so dass jede folgende Kampagne einen anderen Verlauf nehmen und den Spielern so ein neues Spiel bieten kann.

**Äußerer Kreis** – Von den fünf Szenarien des Äußeren Kreises müssen drei abgeschlossen werden, bevor die Spieler in den Inneren Kreis vordringen können.

**Innerer Kreis** – Von den drei Szenarien des Inneren Kreises müssen zwei abgeschlossen werden, bevor es dann zum Finalen Entscheidungskampf geht.

**Finaler Entscheidungskampf** – Alle Kampagnen enden mit dem Szenario des Finalen Entscheidungskampfes.

Zu Beginn der Kampagne einigen sich die Spieler darauf, welches Szenario sie als Erstes spielen möchten (Erstspielern empfehlen wir, mit dem Szenario „Verfluchte Kasernen“ zu beginnen). Danach entscheidet der Gewinner, welches Szenario im Anschluss gespielt wird.

Die Spieler können jedoch auch einfach eine Partie Arcadia Quest spielen, ohne gleich eine ganze Kampagne beginnen zu müssen. Hierfür ziehen die Spieler ihre Helden, bauen ein Szenario auf und spielen im Episoden-Modus.

Im Episoden-Modus wählen die Spieler ein beliebiges Szenario aus dem Kampagnenbuch und erstellen ihre Gilde mit Helden und Entwicklungskarten der entsprechenden Stufe. Nähere Informationen zum Episoden-Modus finden sich auf Seite 30 in den Arcadia-Quest-Regeln.

## WIE BENUTZT MAN DIESES BUCH

Jede Szenario-Beschreibung enthält verschiedene Abschnitte. Diese werden nachfolgend genauer beschrieben. Auf Seite 10 der Arcadia-Quest-Regeln finden sich genauere Beschreibungen, wie ein Szenario für das Spiel aufgebaut wird.

## VERBINDUNGEN ZU VORANGEGANGENEN SZENARIEN

In einigen Szenarien gibt es Verbindungen bezüglich der Titel, die in vorherigen Szenarien erworben werden konnten. Sollte dies der Fall sein, wird in diesem Abschnitt angegeben, welche Titel in diesem Szenario hilfreich sein können.

## VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

Jedes Szenario hat Titel-Verbindungen zu anderen Szenarien. In diesem Abschnitt wird entsprechend aufgelistet, in welchen Szenarien man durch Titel aus diesem Szenario profitieren kann.

## TITEL

In den meisten Szenarien gibt es eine Belohnung für die Gilde, welche die Queste mit einem Titel abgeschlossen hat. Jeder Titel bietet Vorteile, welche eine Gilde in nachfolgenden Szenarien nutzen kann. Dieser Abschnitt spezifiziert, welche Queste mit einem Titel verbunden ist, welchen Vorteil dieser bringt, und welche folgenden Szenarien durch diesen Titel beeinflusst werden könnten.

## QUESTEN

Um ein Szenario gewinnen zu können, muss eine gegebene Menge an Questen absolviert werden. Die entsprechenden Questkarten werden in diesem Abschnitt aufgelistet und in zwei Gruppen unterteilt: Spieler gegen Spieler (SGS) und Spieler gegen Umgebung (SGU). In SGS-Questen müssen Helden gegnerischer Gilden besiegt werden, in SGU-Questen müssen Monster besiegt oder bestimmte Aufgaben erfüllt werden. Hier ist auch angegeben, ob es für das Absolvieren einer Queste eine Belohnungskarte oder einen Titel für den erfolgreichen Spieler gibt.

## BELOHNUNGSKARTEN

In jedem Szenario gibt es eine oder mehrere Questen, bei denen Belohnungskarten erhältlich sind. In diesem Abschnitt ist angegeben, welche Karten dies sind.

## SPEZIAL-AUFBAU

Einige Szenarien haben spezielle Aufbau-Regeln, welche hier erklärt werden.

## SPEZIAL-REGELN

In einigen Szenarien gibt es einzigartige Regeln. Dieser Abschnitt beschreibt und erklärt detailliert die Regeln, die für die SGU-Queste(n) dieses Szenarios gelten.

## TITEL-VORTEILE

In diesem Abschnitt gibt es genauere Informationen darüber, welche Vorteile bestimmte Titel in diesem Szenario bringen.

## SZENARIO-ÜBERSICHT

Hier finden sich die Informationen zum Aufbau des Szenarios und den Bestandteilen, die benötigt werden, um das Szenario zu spielen.

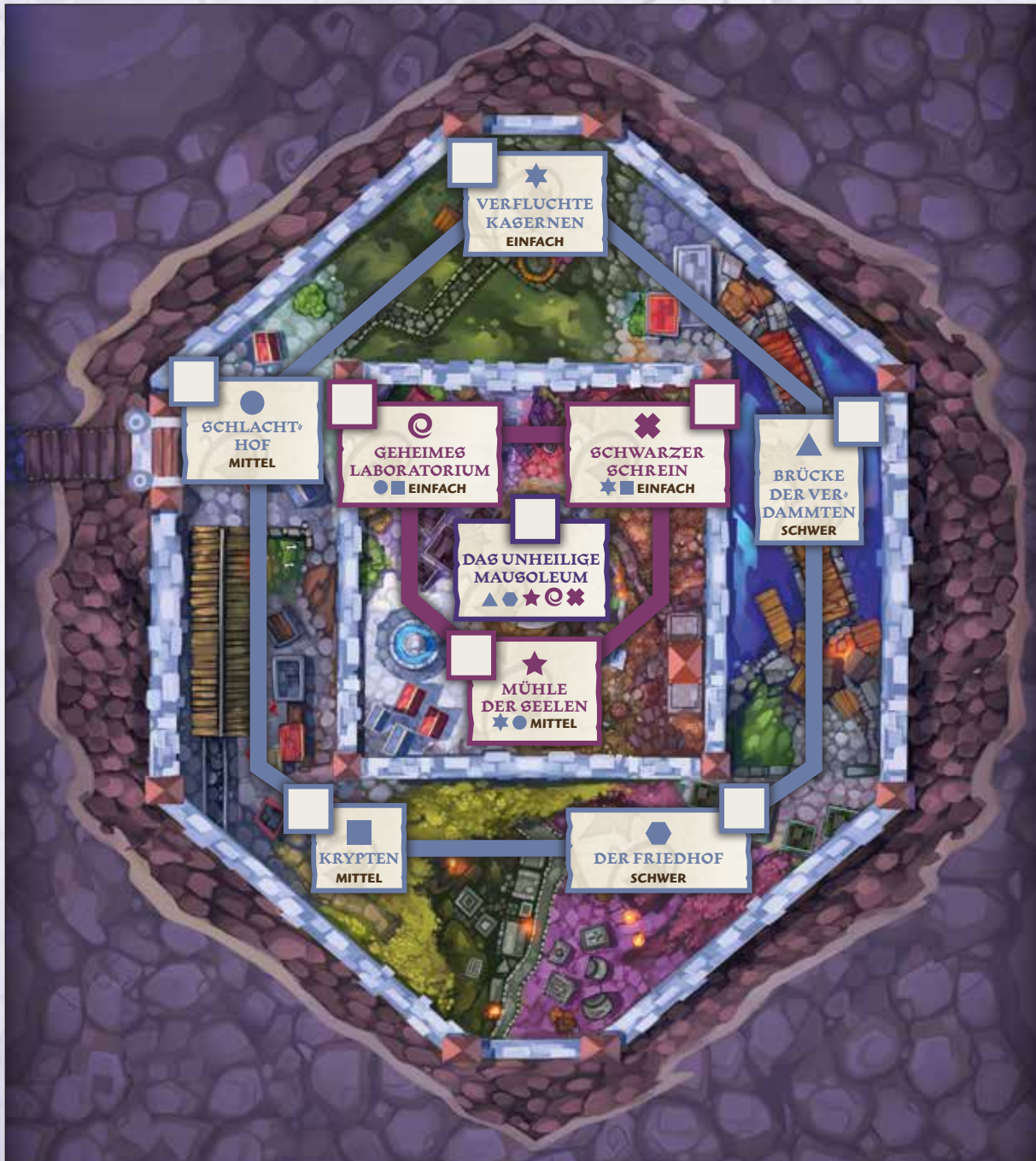


# KAMPAGNENÜBERSICHT

Die Karte zeigt die Stadt Arcadia und die Übersicht über die neun verfügbaren Szenarien dieser Kampagne. Diese sind unterteilt in fünf Szenarien des Äußeren Kreises, drei Szenarien des Inneren Kreises und den Finalen Entscheidungskampf im Zentrum der Stadt.

Für jedes Szenario ist die relative Schwierigkeit und Komplexität angegeben (einfach, mittel oder schwer).

Um die Beziehung der Titel zu bestimmten Szenarien darzustellen, sind diese mit einem Symbol versehen. Die Titel, die man sich in einem Szenario verdienen kann, sind über dem Namen dargestellt, die Titel, welche in dem entsprechenden Szenario einen Vorteil bringen, sind unter dem Namen des Szenarios aufgelistet. Somit lässt sich sehr einfach erkennen, wie die Szenarien miteinander verknüpft sind.





## VERFLUCHTE KASERNEN

### Äußerer Kreis

Obwohl Zombies und Skelette sehr gut ohne Waffen klar kommen, bieten sie mit einer Axt oder einem Schwert in der Hand sooo viel mehr Unterhaltung. Glücklicherweise waren die Kasernen randvoll mit abgelegten Orkwaffen und -rüstungen. Das einzige Problem war, den Zombies klar zu machen, wie sie an ihre Ausrüstung kommen. Doch nun ziehen, vollkommen unerklärlich, neu erweckte Untote zu den Verfluchten Kasernen, scheinbar aus eigenem Antrieb. Wenn die Gilden auch nur eine Chance haben wollen, Arcadia zurückzuerobern, müssen sie das ewige Kommen und Gehen von Waffen und Körpern unterbinden.

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Schwarzer Schrein
- Mühle der Seelen

#### TITEL

Befindet sich ein Held ohne gegnerische Figuren im Startbereich eines anderen Spielers, erfüllt er die „Untersuche die Viertel“-Queste und wird zum „Sprecher der Toten“. Wenn ihr die Szenarien „Schwarzer Schrein“ oder „Mühle der Seelen“ spielt, bekommen seine Helden +1 Wiederholungswürfe pro Charakter auf dem Brut-Tableau.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Untersuche die Viertel“. Dafür gibt es einen Titel.
- „Sichere die Waffenkammer“. Sammle 1 Questplättchen ein; dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.

#### BELOHNUNGSKARTEN

2x Rückgrat-Bogen

#### SPEZIAL-REGELN

- Betritt ein Held ein Feld mit einem roten, grünen, blauen oder orangefarbenen Questplättchen, auf dem sich kein Gegner befindet, erfüllt er die „Sichere die Waffenkammer“-Queste und tauscht das Questplättchen gegen eine Belohnungskarte aus. Ein Spieler kann nie mehr als ein Questplättchen einsammeln. Es ist für alle Spieler möglich, diese Queste zu erfüllen, aber nur die ersten beiden bekommen eine Belohnungskarte. Die Queste „Sichere die Waffenkammer“ ist weiterhin für alle Spieler machbar, nachdem sie zwei Mal erfüllt wurde, gibt es aber keinerlei Belohnungskarte dafür.



- Steht ein Held im Startbereich eines anderen Spielers und befindet sich kein Feind auf seinem Feld, erfüllt dieser Held die „Untersuche die Viertel“-Queste.





## SCHLACHTHOF

### Äußerer Kreis

Auch Zombies müssen essen. Aber es gibt einfach nicht mehr genügend Einwohner, um die Versorgungsprobleme der Stadt nachhaltig zu lösen. Die Gilden entsenden zwar immer wieder frische Truppen, doch durch die Wiederbelebungsmaßnahmen, entgehen den Zombies diverse leckere Körper. Glücklicherweise ist nicht jeder Körper Arcadias geeignet, um in die Dienste des König des Schreckens zu treten, und genau da kommt das Schlachthaus ins Spiel. Die Zombies arbeiten Tag und Nacht, um auf den Friedhöfen und in den Krypten „frische“ Körper auszubuddeln und in diese grausame Fleischfabrik zu bringen. Ivan verbringt einen Großteil seiner Zeit dort, um bei den frischeren Körpern neues Hirn für seine Sammlung zu erbeuten.

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Mühle der Seelen
- Geheimes Laboratorium

#### TITEL

Besiegt ein Spieler Ivan, erfüllt dieser Spieler die Queste „Töte Ivan“ und wird zum „Meisterhirn“. Löst ein Spieler in den Szenarien „Mühle der Seelen“ oder „Geheimes Laboratorium“ die Wächter-Reaktion eines Monsters aus, in dessen Nahbereich sich ein anderer Held befindet, wird dieses Monster den anderen Held angreifen. Sind mehrere Helden im Nahbereich, entscheidet der „Meisterhirn“-Spieler, welcher Held stattdessen angegriffen wird.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Töte Ivan“. Dafür gibt es einen Titel.
- „Zerstöre die Futterreserven“. Zerstöre 1 Questplättchen; dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.



#### BELOHNUNGSKARTEN

2x Flammenkette

#### SPEZIAL-REGELN

- Die Helden können eines der vier Questplättchen angreifen, als wären sie Charaktere. Erzielen sie dabei einen KRIT, ist das Plättchen zerstört. Der Held erfüllt damit die Queste „Zerstöre die Futterreserven“ und tauscht das Questplättchen gegen eine Belohnungskarte ein. Ein Spieler kann nur ein Questplättchen zerstören. Während es für alle Spieler möglich ist, diese Queste zu erfüllen, bekommen nur die ersten beiden eine Belohnungskarte. Die Queste „Zerstöre die Futterreserven“ steht auch den anderen Spielern noch zur Verfügung, doch sobald sie zwei Mal erfüllt wurde, gibt es keine entsprechende Belohnungskarte mehr.
- Tötet ein Spieler Ivan, erfüllt er sofort die Queste „Töte Ivan“.
- In diesem Szenario wird Ivan nicht durch Effekte betroffen, die ihn auf das Brut-Tableau bringen.



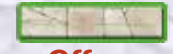
12B	
6A	9B
8A	2B
11B	



**Geschlossene Tür 9x**



**Kleine geschlossene Tür 2x**



**Offene Tür 2x**



**Questplättchen 4x**



**Erkundungsplättchen 8x**



**Brutplättchen 4x**



**Portal 4x**



**Portal 4x**



**Grabstein-Karte 8x**



**Axtschleuderner der Zombie 4x**



**Schlechter Zombie 2x**



**Knochlette 6x**



**Geist 2x**



**Nekromant 2x**



**Ivan 1x**



## KRYPTEN

### Äußerer Kreis

Der Adel Arcadias beerdigt schon seit vielen Jahren seine Verbliebenen an diesem einsamen Platz. Als ehrenvolle Adlige widerstehen sie dem Ruf des König des Schreckens wesentlich besser als die normalen Bürger, die den Großteil der Horden des untoten Usurpators stellen. Für diese resistenten Körper ist ein persönlicherer Einsatz gefragt. Der König des Schreckens hat die Nekromanten damit beauftragt, den alten Adel zurückzuholen, damit sie ergeben vor ihm niederknien (und als zweite Welle in seinem verwegenen Plan dienen). Abgesehen von der Bedrohung an sich, lastet auch immenser politischer Druck auf den Gilden, dafür zu sorgen, dass die Verwandten der lebenden Aristokraten sicher in ihren Krypten verweilen. Wäre es nicht so, dass die Titel wieder an sie zurückfallen würden, wenn sie wieder auferstünden? Diesen alpträumhaften Papierkrieg zu vermeiden, ist den zehnfachen Aufwand wert!

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Schwarzer Schrein
- Geheimes Laboratorium

#### TITEL

Der Spieler, der sein Questplättchen in einen der markierten Bereiche bringt, erfüllt die Queste „Reinige die Krypten der Adligen“ und wird dadurch zum „Reiniger“. In den Szenarien „Schwarzer Schrein“ oder „Geheimes Laboratorium“ muss der

Spieler keine Ruhepause einlegen, um einen toten Helden wiederzubeleben; er führt diese Aktion in seinem Zug durch.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Reinige die Krypten der Adligen“. Bringe dein Questplättchen zu einem markierten Bereich; dafür gibt es einen Titel.
- „Töte einen Nekromanten“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.



#### BELOHNUNGSKARTE

2x Seelenstein

#### SPEZIAL-AUFBAU

- Alle Spieler starten mit dem Questplättchen ihrer Gilde. Die Spieler müssen das Plättchen auf einer ihrer Heldenkarten platzieren. Die Spieler können kein Plättchen einer gegnerischen Gilde aufnehmen.
- Dieses Szenario beginnt mit einigen Monstern auf dem Brut-Tableau. Diese sind in der Szenario-Übersicht angegeben.

#### SPEZIAL-REGELN

- Tötet ein Spieler einen Nekromanten, erfüllt er die Queste „Töte einen Nekromanten“ und bekommt eine Belohnungskarte dafür. Ein Spieler kann nicht mehr als einen Nekromanten töten. Der Nekromant wird nicht auf das Brut-Tableau, sondern direkt zurück in die Spielschachtel gelegt, so dass maximal zwei Spieler diese Queste erfüllen können.
- In diesem Szenario ignorieren Nekromanten alle Effekte, welche sie zurück auf das Brut-Tableau bringen.
- Bringt ein Spieler sein eigenes Questplättchen zu einem Feld, welches mit einem „!“ markiert und nicht von einer gegnerischen Figur besetzt ist, erfüllt er die Queste „Reinige die Krypten der Adligen“ und legt das Plättchen ab.



 Geschlossene Tür 6x

 Kleine geschlossene Tür 4x

 Offene Tür 2x


 Portal 2x

 Axtschleudernder Zombie 4x

 Schlachter-Zombie 2x

 Knochlette 6x

 Brutplättchen 5x

 Erkundungsplättchen 8x

 Grabstein-Karten 8x

 Portal 3x

 Geist 4x

 Nekromant 2x



## BRÜCKE DER VERDAMMTEN

### Äußerer Kreis

Die Brücke der Verdammten (das ist tatsächlich ihr Name!) ist seit langen Zeiten DER Ort, wo sich verzweifelte Liebende hinabstürzen, um ihrem Kummer ein Ende zu machen. Aber die Zinnen der Türme sind einfach zu hoch für ein vernünftiges Spektakel und der Fluss ist auch nicht SO tief. Und doch schaffen es einige nicht zurück an die Oberfläche. Der arme Frank angelt von dieser Brücke aus, seit er ihre Geschichte zum ersten Mal gehört hat. Er hofft sehr, eines Tages den Körper seines Seelenverwandten in der Tiefe zu finden. Die ewige Suche und Trauer macht unglücklicherweise die wenigen Überlebenden wahnsinnig. Des Nachts sind sie in ihren Häusern eingesperrt und am Tage gibt es nichts, was Frank von der Brücke wegbringen könnte. Es liegt an den Gilden, zu finden, wonach Frank sucht, oder ihn von der Brücke zu vertreiben, damit die Sache so oder so ein Ende nimmt!

### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

– Das Unheilige Mausoleum

#### TITEL

Ein Held kann das Questplättchen seiner Gilde einsammeln und zurück in seinen Startbereich bringen. Befindet sich dort bei Erreichen keine gegnerische Figur, erfüllt er damit die Queste „Finde Franks Braut“. Der erste Spieler, der dies schafft, wird zum „Ehestifter“. Im finalen Szenario „Das Unheilige Mausoleum“ kann er jedes Mal, wenn er 1 Gegner tötet, Frank aktivieren. Dieser führt dann eine Aktion gegen einen Gegner seiner Wahl durch.

#### QUESTEN

##### SGU

– „Finde Franks Braut“. Sammle das Questplättchen deiner Gilde ein und bringe es in deinen Startbereich; dafür gibt es einen Titel.

– „Töte Frank“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

– „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.

– „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.

– „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.

– „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.



#### BELOHNUNGSKARTE

1x Energiepanzer

#### SPEZIAL-AUFBAU

– Sortiert alle Questplättchen und legt sie offen auf den Spielplan, gegenüber des Startbereichs der jeweiligen Gilde, wie in der Übersicht gezeigt.

#### SPEZIAL-REGELN

– Tötet ein Spieler Frank, erfüllt er die Queste „Töte Frank“ und bekommt eine Belohnungskarte.

– In diesem Szenario ignoriert Frank alle Effekte, welche ihn zurück auf das Brut-Tableau bringen.

– Ein Held kann das Questplättchen seiner Gilde einsammeln und in den entsprechenden Startbereich bringen. Befindet sich dort zu diesem Zeitpunkt keine gegnerische Figur, erfüllt er die Queste „Finde Franks Braut“, indem er das Plättchen ablegt.





10B	3A	12A
	2B	
9A	1A	7A



  
Geschlossene  
Tür 5x



Quest-  
plättchen 4x

  
Brutplätt-  
chen 4x



Portal 4x

  
Axtschleud-  
er Zombie 4x

  
Schlacher-  
Zombie x2

  
Knochlette  
6x

  
Kleine offene  
Tür 4x



Erkundungs-  
plättchen 8x



Grabstein-  
Karten 8x

  
Geist  
4x

  
Nekromant  
2x

  
Frank  
x1



## DER FRIEDHOF

### Äußerer Kreis

Einst befand sich der Friedhof Arcadias außerhalb der Stadtmauern; er wurde aber im Laufe der Zeit integriert. Er wurde auf einem uralten Schlachtfeld erbaut, auf dem der Legende nach Tausende verschwunden sind. Das ist die GANZE Motivation, welche Dr. Spider benötigte, um sein bislang größtes Experiment durchzuführen. Mit einer Kombination aus verrückter Magie und wahnsinniger Wissenschaft, versucht er beide Armeen gleichzeitig wiederzubeleben! Selbst der König des Schreckens selbst könnte Schwierigkeiten haben, diese Truppen zu kontrollieren, doch wer kann zu Instant-Truppen schon Nein sagen? Die Helden müssen die für das Experiment genutzten erneut beerdigen, bevor Dr. Spider sein Experiment erfolgreich beendet, oder sie werden möglicherweise überrannt!

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Das Unheilige Mausoleum

#### TITEL

Nimmt ein Held eines der vier Todesplättchen auf, die beim Aufbau auf dem Spielplan platziert wurden, muss er es zum zentralen Feld des Friedhofs bringen. Befinden sich dort keinerlei Gegner, erfüllt er die Queste „Beende das Ritual“.

Der erste Spieler, der dies schafft, wird zum „Bestatter“ und kann im Szenario „Das Unheilige Mausoleum“ eine Todesfluchkarte von einem seiner Helden mit nur einer Münze pro Karte entfernen.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Beende das Ritual“. Sammle ein Todesplättchen ein und bringe es zum zentralen Feld des Friedhofs; dafür gibt es einen Titel.
- „Töte Dr. Spider“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.

#### BELOHNUNGSKARTE

1x Grabsteinschild


#### SPEZIAL-AUFBAU

- Zu Beginn dieses Szenarios befinden sich einige Monster auf dem Brut-Tableau (siehe Szenario-Überblick).
- Mischt die Questplättchen und platziert sie verdeckt auf den markierten Feldern auf dem Spielplan.
- Platziert vier Todesplättchen wie angegeben auf dem Spielplan. Sie werden, entgegen der normalen Regelung, wie Questplättchen eingesetzt.

#### SPEZIAL-REGELN

- Betritt ein Held ein Feld mit einem der vier Questplättchen, während sich darauf keine gegnerische Figur befindet, wird dieses aufgedeckt. Das rote Plättchen wird durch Dr. Spider ersetzt, das blaue, orangefarbene oder grüne Questplättchen wird durch einen Geist ersetzt, welcher sofort den Held angreift, der das Plättchen aufgedeckt hat. (\*)
- Tötet ein Held Dr. Spider, erfüllt er damit die Queste „Töte Dr. Spider“ und bekommt die Belohnungskarte.
- In diesem Szenario ignoriert Dr. Spider alle Effekte, welche ihn zurück auf das Brut-Tableau bringen.
- Befindet sich ein Held auf einem Feld mit einem Todesplättchen, auf dem sich keine weitere gegnerische Figur befindet, nimmt er das Plättchen auf. Dieses Todesplättchen wird wie ein Questplättchen behandelt, mit dem Unterschied, dass es auf die Figur und nicht auf die Karte des Helden gelegt wird. Der Held muss nun dieses Plättchen zum zentralen Feld des Friedhofs bringen. Befindet sich auf diesem Feld keine weitere gegnerische Figur, legt er das Plättchen dort ab und erfüllt damit die Queste „Beende das Ritual“.



-  Geschlossene Tür 6x
-  Offene Tür 2x
-  Kleine geschlossene Tür 2x
-  Kleine offene Tür 2x
-  Questplättchen 4x
-  Grabstein-Karten 8x
-  Brutplättchen 5x
-  Portal 6x
-  Erkundungsplättchen 8x
-  Todesplättchen 4x
-  Axtschleudernde Zombie 4x
-  Schlächter-Zombie 2x
-  Knochlette 6x
-  Geist(\*) 4x
-  Nekromant 2x
-  Dr. Spider(\*) 1x



## SCHWARZER SCHREIN

### Innerer Kreis

Die ehemalige Kathedrale wurde vom König des Schreckens und seinen Nekromanten entweiht und in einen Schwarzen Schrein für die Mächte des Bösen verwandelt. Noch schlimmer ist jedoch, dass sie die wenigen überlebenden Bürger verhaften und zu „neuen Rekruten“ für die untote Armee des Königs des Schreckens machen wollen. Was natürlich viele, viele schrecklichen Tode bedeutet und danach zu vielen noch schrecklicheren Untoten führen wird. Könnten die Gilden doch nur zuerst dort sein. Könnten sie doch die Bürger bewaffnen und zu Anführern der Stadtmiliz machen! Gäbe es doch nur Helden, die mutig genug wären, so eine Mission durchzuführen! ... Warte! Die gibt es ja! Was für ein glücklicher Zufall! Doch sie müssen aufpassen, denn von Zeit zu Zeit inspiziert der König des Schreckens seine neuen Rekruten in ihrem vorzombifiziertem Stadium.

#### VERBINDUNGEN ZU VORANGEGANGENEN SZENARIEN

- Verfluchte Kasernen
- Krypten

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Das Unheilige Mausoleum

#### TITEL

Begleitet ein Spieler ein Mitglied der Miliz (rotes, grünes, orangefarbenes oder blaues Questplättchen) zum Ausgang, erfüllt er die Queste „Rette die Miliz“ und wird zum „Hauptmann der Miliz“. Im finalen Szenario „Das Unheilige Mausoleum“ verrät die Miliz der entsprechenden Gilde den geheimen Zugang zum Tempel des Aufgehenden Zwielfichts durch die Hintertür. Dadurch kann sie das Portal im Tempel benutzen.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Rette die Miliz“. Bringe ein Questplättchen zum Ausgang; dafür gibt es einen Titel.
- „Töte Frank“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.
- „Töte Ivan“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.

#### BELOHNUNGSKARTEN

2x Weihwasser

#### SPEZIAL-REGELN

- Tötet ein Held Frank, erfüllt er damit die Queste „Töte Frank“ und bekommt die Belohnungskarte.
- Tötet ein Held Ivan, erfüllt er damit die Queste „Töte Ivan“ und bekommt die Belohnungskarte.
- In diesem Szenario ignorieren Frank und Ivan alle Effekte, welche sie zurück auf das Brut-Tableau bringen.
- Bringt ein Held eines der Questplättchen zu einem der drei Ausgänge des Schwarzen Schreins (auf der Übersicht markiert), auf dem sich zu diesem Zeitpunkt keine gegnerischen Figuren befinden, erfüllt er die Queste „Rette die Miliz“, indem er das Plättchen ablegt.

#### TITEL-VORTEILE

- Hat ein Spieler den Titel „Sprecher der Toten“ aus dem Szenario „Verfluchte Kasernen“, bekommen seine Helden +1 Wiederholungswurf pro Charakter, der sich derzeit auf dem Brut-Tableau befindet.
- Ist ein Spieler der „Reiniger“, durch das Reinigen im Szenario „Krypten“, muss er keine Ruhepause einlegen, um einen Helden wiederzubeleben; er kann dies als freie Aktion in seinem Zug durchführen.



Questplättchen 4x	Kleine offene Tür 2x	Brutplättchen 5x	Portal 4x
Questplättchen 4x	Geschlossene Tür 8x	Erkundungsplättchen 8x	Portal 2x
Axtschleudern-Zombie 4x	Schlächter-Zombie 2x	Knochlette 6x	Geist 4x
Nekromant 2x	Ivan x1	Frank x1	König des Schreckens x1

6A	1A	12A
9A	4A	7A
2A	3A	5B



## MÜHLE DER SEELEN

### Innerer Kreis

Die Körper, welche dem Ruf des König des Schreckens durch ihre Willenskraft widerstehen konnten, werden nicht ins Schlachthaus gebracht, um die tagtägliche Unterstützung der Zombiehorden zu gewährleisten; stattdessen kommen sie als Mahlgut in die Mühle der Seelen, eine raffinierte Maschine nekromantischer Macht, welche es ermöglicht, auch die widerstandsfähigsten Seelen von ihren Körpern zu trennen. Die daraus entstandenen Geister sind wehklagend, wütend und brennen auf Rache – genau so, wie der König des Schreckens es möchte. Jeder von ihnen verneigt sich zunächst vor dem König, bevor er durch die Stadt zieht, um die Lebenden zu verfolgen. Wenn die Helden die Mühle stoppen (und den König des Schreckens selbst überleben), sind sie der Befreiung Arcadias schon einen Schritt näher gekommen!

#### VERBINDUNGEN ZU VORANGEGANGENEN SZENARIEN

- Verfluchte Kasernen
- Schlachthof

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Das Unheilige Mausoleum

#### TITEL

Tötet ein Spieler den König des Schreckens, erfüllt er die Queste „Töte den König des Schreckens“ und wird dadurch der „Meister des Todes“. Im finalen Szenario „Das Unheilige Mausoleum“ deckt dieser Spieler jedes Mal eine ungenutzte Grabsteinkarte auf, sobald er einen Feind getötet hat.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Töte den König des Schreckens“. Dafür gibt es einen Titel.
- „Töte eine Knochlette“. Dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegn. Orangefarbenen Gilde.

#### BELOHNUNGSKARTEN

2x Schädelhelm

#### SPEZIAL-AUFBAU

- Zu Beginn dieses Szenarios stehen bereits einige Monster auf dem Brut-Tableau (siehe Szenario-Übersicht).
- Sortiert die Questplättchen und legt sie offen auf die Felder gegenüber den entsprechenden Startbereichen der Gilden, wie auf der Szenario-Übersicht markiert.

#### SPEZIAL-REGELN

- Tötet ein Spieler den König des Schreckens, erfüllt er die Queste „Töte den König des Schreckens“.

Die Türen zu den Feldern der Knochletten, können nicht einfach mit Bewegungspunkten geöffnet werden. Befindet sich ein Held auf einem Feld mit seinem Gildenplättchen, sucht er sich eine Tür aus, welche sich öffnet. Solange sich auf diesem Feld ein Held seiner Gilde befindet, bleibt die Tür offen, andernfalls schließt sie sich sofort. Immer wenn ein Held das Feld mit dem Plättchen seiner Gilde betritt, kann er sich eine andere Tür aussuchen, die sich öffnen soll (und schließt damit eine ggf. bereits offene Tür). Die Gildenplättchen können nicht eingesammelt werden.

- Tötet ein Held eine Knochlette, erfüllt er damit die Queste „Töte eine Knochlette“ und bekommt dafür eine Belohnungskarte, solange noch eine vorhanden ist. Ein Spieler kann nicht mehr als eine Knochlette töten. Die getötete Knochlette wird nicht auf das Brut-Tableau, sondern direkt zurück in die Spielschachtel gelegt.

- In diesem Szenario ignorieren der König des Schreckens und die Knochletten alle Effekte, welche sie zurück auf das Brut-Tableau bringen.

#### TITEL-VORTEILE

- Hat ein Spieler den Titel „Sprecher der Toten“ aus dem Szenario „Verfluchte Kasernen“, bekommen seine Helden +1 Wiederholungswurf pro Charakter, der sich derzeit auf dem Brut-Tableau befindet.

- Ist ein Spieler das „Meisterhirn“, wird sich ein Monster bei jedweder Reaktion auf einen seiner Helden stattdessen gegen den Helden eines anderen Spieler wenden, wenn sich ein solcher in seinem Nahbereich befindet. Befinden sich mehrere Helden im Nahbereich dieses Helden, entscheidet das „Meisterhirn“, welchen Helden das Monster angreift.

7A  
 1A 4B 11B  
 10B 3A 8B  
 6A




  
 Geschlossene  
 Tür 8x

  
 Questplättchen 4x


  
 Offene  
 Tür 4x

  
 Portal  
 5x

  
 Portal  
 3x

  
 Grabstein-  
 Karten 8x

  
 Brutplätt-  
 chen 4x

  
 Erkundungs-  
 plättchen 8x

  
 Axtschleudernder  
 Zombie 4x

  
 Schlachter-  
 Zombie 2x

  
 Knochette  
 4x

  
 KdS  
 König des  
 Schreckens x1

  
 NK  
 Nekromant  
 2x

  
 GE  
 Geist  
 4x



### Innerer Kreis

Endlich! Das geheime Laboratorium des Dr. Spider! Jetzt können die Helden den verrückten Experimenten ein für alle Mal einen Riegel vorschieben. Und doch scheint dies kein normales Labor zu sein! Wissenschaft und Magie vermischen sich hier zu einer spannenden Mischung unendlicher Faszination und plötzlichem Tod. Eine falsche Bewegung und BUMM! (Oder sogar eine richtige Bewegung und trotzdem Bumm!) Aber, einige der Artefakte und Chemikalien, die man hier finden kann, gehören zu den ungewöhnlichsten und seltensten, die es in der Welt so gibt. Daher wird es den Helden möglich sein, die eine oder andere potente Geheimwaffe zu finden. Doch sie sollten vorsichtig sein und die seltsamen Ingredienzien nicht unüberlegt mischen, da Dr. Spider keinerlei Etiketten benutzt und einfach nur das Chaos genießen würde, welches durch eine unachtsame Mixtur entstünde.

#### VERBINDUNGEN ZU VORANGEGANGENEN SZENARIEN

- Schlachthof
- Krypten

#### VERBINDUNGEN ZU SPÄTEREN SZENARIEN

- Das Unheilige Mausoleum

#### TITEL

Tötet ein Held Dr. Spider, erfüllt er die Queste „Töte Dr. Spider“ und erhält dadurch den Titel „Alchemist“. Zu Beginn des Szenarios „Das Unheilige Mausoleum“ bekommt er einen Heiltrank, einen Erfrischungstrank und einen Extra-Zug-Trank

aus dem Vorrat der Entdeckungsplättchen. Diese werden direkt neben sein Gildentableau gelegt, können von jedem Helden eingesetzt und nicht gestohlen werden.

#### QUESTEN

##### SGU

- „Töte Dr. Spider“. Dafür gibt es einen Titel.
- „Braue das Serum“. Sammle 2 Questplättchen ein und bringe sie zu einem der markierten Felder; dafür gibt es eine Belohnungskarte.

##### SGS

- „Töte Blau“. Töte 1 Helden der gegnerischen Blauen Gilde.
- „Töte Rot“. Töte 1 Helden der gegnerischen Roten Gilde.
- „Töte Grün“. Töte 1 Helden der gegnerischen Grünen Gilde.
- „Töte Orange“. Töte 1 Helden der gegnerischen Orangefarbenen Gilde.



#### BELOHNUNGSKARTEN

2x Wutserum

#### SPEZIAL-REGELN


- Tötet ein Spieler Dr. Spider, erfüllt er die Queste „Töte Dr. Spider“.
- In diesem Szenario ignoriert Dr. Spider alle Effekte, welche ihn zurück auf das Brut-Tableau bringen.
- Bringt ein Spieler 2 Questplättchen zu einem Feld, welches mit einem „!“ markiert ist und auf dem sich keine gegnerischen Figuren befinden, erfüllt er die Queste „Braue das Serum“ und bekommt eine Belohnungskarte, in dem er das Plättchen ablegt. Ein Spieler kann dies nicht zweimal tun.

#### TITEL-VORTEILE

- Ist ein Spieler der „Reiniger“, durch das Reinigen im „Krypten“-Szenario, muss er keine Ruhepause einlegen, um einen Helden wiederzubeleben; er kann dies als freie Aktion in seinem Zug durchführen.
- Ist ein Spieler das „Meisterhirn“, durch das Töten Ivans im Szenario „Schlachthof“, wird sich ein Monster bei jedweder Reaktion auf einen seiner Helden stattdessen gegen den Helden eines anderen Spieler wenden, wenn sich ein solcher in seinem Nahbereich befindet. Befinden sich mehrere Helden im Nahbereich dieses Helden, entscheidet das „Meisterhirn“, welchen Helden das Monster angreift.






  
Geschlossene  
Tür 11x

  
Offene  
Tür 2x

  
Questplättchen x4

  
Portal  
6x

  
Erkundungs-  
plättchen 8x

  
Brutplätt-  
chen 5x

  
Grabstein-  
Karten 8x

  
Axtschleudern-  
der Zombie 4x

  
Schlachter-  
Zombie 2x

  
Knochlette  
6x

  
Geist  
4x

  
Nekromant  
2x

  
Ivan  
1x

  
Dr. Spider  
1x

6A	2B	12A
1A	11A	3A
8A	9B	10B



# DAS UNHEILIGE MAUSOLEUM

Finaler Entscheidungskampf

Der Sitz der Macht des König des Schreckens ist kein großer Thronsaal, sondern viel mehr der Eingang zu einem weitläufigen Katakomben-Komplex unterhalb seines Mausoleums. Hier ist seine dunkle Aura am stärksten, und die Gilden werden auf eine harte Probe gestellt, wenn sie ihn von seinem teuflischen Thron stoßen wollen. Seine Kräfte sind hier am stärksten und die Möglichkeiten der Gilden sind hier am geringsten. Wiederbelebungen sind beispielsweise extrem schwierig. Der Tod lauert hier an jeder Ecke. Am Ende wird es ein epischer Kampf, um den König des Schreckens zu zerstören und ihn aus seinem schrecklichen Heim zu entfernen. Die siegreiche Gilde soll triumphieren! Und alles wird gut werden mit der Welt.

## VERBINDUNGEN ZU VORANGEGANGENEN SZENARIEN

- Brücke der Verdammten
- Der Friedhof
- Schwarzer Schrein
- Mühle der Seelen
- Geheimes Laboratorium

## QUESTE

### SGU

- „Töte den König des Schreckens“.

## SPEZIAL-AUFBAU

- Hat ein Spieler den Titel „Alchemist“ aus dem Szenario „Geheimes Laboratorium“, erhält er einen Heiltrank, einen Erfrischungstrank und einen Extra-Zug-Trank, bevor die Erkundungsplättchen auf dem Spielplan platziert werden. Diese legt der Spieler neben sein Gildentableau.
- Hat ein Spieler den „Meister des Todes“-Titel aus dem Szenario „Mühle der Seelen“, bekommt er 6 verdeckte Grabsteinkarten, bevor die restlichen auf dem Spielplan verteilt werden.



Geschlossene Tür 4x



Offene Tür 7x



Kleine geschlossene Tür 2x



Verschlossene Tür 1x



Erkundungsplättchen 10x



Brutplättchen 3x



Grabstein-Karten 8x



Portal 4x



Portal 3x

12A	5A	6A
3A	11A	9B
8B	10A	4B
2B	1B	7A



Axtschleudern-der Zombie 4x



Schlachter-Zombie 2x



Knochlette 6x



Geist 4x



Nekromant 2x



Ivan 1x



Frank 1x



König des Schreckens 1x



Dr. Spider 1x





### SPEZIAL-REGELN

- In dem Szenario „Das Unheilige Mausoleum“ gibt es nur eine Queste zu erfüllen, welche weder Titel noch Belohnungen bietet. Tötet ein Spieler den König des Schreckens endet damit das Szenario und die Kampagne.
- Wenn ein Held stirbt, erhält er eine Todesfluch-Karte (zusätzlich zu dem üblichen Todesplättchen). Die Todesflüche sind kumulativ und der Held muss alle behalten, die er bekommt. Ein Spieler kann jederzeit den Wert der Todesfluch-Karte in Münzen bezahlen und die Karte damit entfernen. Beispiel: Ist der Wert einer Todesfluch-Karte 3, muss der Spieler 3 Münzen abwerfen, um die Karte zu entfernen. Der Spieler darf ebenfalls Schatzkistenplättchen abgeben, um Todesfluch-Karten zu entfernen. Abgelegte Todesfluch-Karten kommen auf den Ablagestapel; ist der Todesfluchstapel leer, mischt den Ablagestapel und bildet daraus den neuen Todesfluch-Kartenstapel.

### TITEL-VORTEIL

- Hat ein Spieler den „Ehestifter“-Titel, kann er jedes Mal, wenn er einen Gegner tötet, Frank aktivieren, der dann in einer beliebigen Reihenfolge seine Bewegung und seinen Angriff gegen einen Helden oder Diener seiner Wahl durchführen kann.
- Ist ein Spieler durch das Aufhalten des Rituals in dem Szenario „Der Friedhof“ „Bestatter“ geworden, kostet ihn das Entfernen von Todesfluch-Karten nur 1 Münze, unabhängig vom Wert der Karte.
- Wurde ein Spieler zum „Hauptmann der Miliz“ durch das Retten der Mitglieder der Miliz in dem Szenario „Schwarzer Schrein“, sind die Türen auf der Rückseite des Tempels des Zwilichts für seine Helden immer offen, während sie für die Helden der anderen Gilden verschlossen bleiben. Seine Helden können durch die Türen hindurch angreifen und sich hindurch bewegen, und bekommen so Zugriff auf die Portale innerhalb des Tempels.
- Hat ein Spieler den Titel „Meister des Todes“, da er den König des Schreckens im Szenario „Mühle der Seelen“ getötet hat, kann er jedes Mal, wenn er einen Feind tötet, eine seiner Grabsteinkarten umdrehen.
- Ist ein Spieler „Alchemist“, da er Dr. Spider im Szenario „Geheimes Laboratorium“ tötete, kann er die Tränke, die er während der Aufbauphase bekommen hat, nutzen, als würden sie auf seiner Heldenkarte liegen. Diese können ihm nicht gestohlen werden.

## HELDEN

### DARRYN



*„Was ist das, Liebling? Ja, du siehst etwas durstig aus.“*

Darryn liebt sein Schwert. Vielleicht ein bisschen zu viel. Er redet nicht nur mit ihm, nein, er führt lange Konversationen mit ihm. Wenn man ihn direkt darauf anspricht, besteht er darauf, dass er nur ÜBER das Schwert redet, nicht MIT dem Schwert (ja, das ist wesentlich weniger verstörend). Davon abgesehen ist Darryn wohl der enthusiastischste Krieger, den es gibt. Er begibt sich direkt in jeden Kampf und bevorzugt dabei die frischen, unversehrten Gegner gegenüber den angeschlagenen. Sollte seine Klinge wirklich zu ihm sprechen, stört sie ihn zumindest nicht bei der Arbeit.

### CHAZ



*„Hass mich nicht, nur weil ich schön bin.“*

Chaz ist Darryns Bruder (aufgrund des Marketings der Schwarzen Schmiede, die ihre Rüstung stellen, kennt man sie als die Schwarzen Brüder). Chaz ist bekannt für seine Kraftstellung und für sein wundervolles Haar. Wenn er sich in seiner Kraftstellung befindet (und da ist er meistens, selbst im Schlaf), ist er ein unschlagbarer Schwertkämpfer mit unglaublichem Geschick. Es sei denn, jemand bringt sein Haar durcheinander. Dann kann man ihn

besser als angefressenen Deppen bezeichnen, der verzweifelt versucht, sein Haar mitten im Kampf wieder in Form zu bringen. Daher ist es ein Zeichen für seinen Heldenmut, dass ihm die Gilden überhaupt Aufträge erteilen. (Und die Sache mit der Schwarzen Schmiede hat auch nicht wirklich geschadet.)

## DER FEIND

### KNOCHLETTEN



*„Was soll das heißen, wir haben **kein Mark in den Knochen**“? Sehr witzig. Manche Witze sterben wohl nie aus. Grrr ...“*

Knochletten kommen einfach niemals zur Ruhe. Plünderer haben sie einst ausgegraben und verrückte Wissenschaftler belebten sie, und sie sind das ständige Ziel des schlechtesten Humors zu Themen wie Kalzium-Bedarf, leere Köpfe und schlechte Zähne. Helden können da einfach nicht widerstehen und daher ist es kein Wunder, dass Knochletten immer so wütend sind. Zum Ausgleich fallen sie über Abenteurer her und versuchen sich so viele Klamotten, Rüstungen und Waffen zu sichern, wie ihre knochigen Körper tragen können. Als Truppen sind sie die „Denker“ der Fußsoldaten, da man sich bei Zombies nicht darauf verlassen kann, dass sie mehr machen, als Richtung Gegner zu schlurfen.



### SCHLACHTER ZOMBIES



*„Sie sind keine hirnlosen Diener. Siehste? Der Beweis ist dort! Dieses nudelartige Teil ...“ – Dr. Spider*

Dr. Spider besteht darauf, dass an seinen normalen Zombies nichts auszusetzen ist. Sie mögen nicht in der Lage sein, zu reden, sich schnell zu bewegen oder komplexen Anweisungen zu folgen (oder irgendwelchen Anweisungen komplexer als „Iss Heldenhirn!“). Und doch stellen sie eine massige und günstige erste Barriere gegen Gilden-Invasionen dar. Und haben wir das Zombie-Frühlingsfest erwähnt? Eine großartige Sache, nur vielleicht ein bisschen arm an Gesprächen. Die Zombies haben jedoch eine großartige Methode entwickelt, zu erfahren, was die anderen denken: Einfach das Gehirn tauschen.

### AXTSCHLEUDERENDE ZOMBIES



*„Diese unterhaltsamen Diener! Wenn die Zahl der Opfer bei ihren Trainingseinheiten nur nicht so hoch wäre.“ – König des Schreckens*

Als der König des Schreckens anfing, seine Zombiehorden auszurüsten, war ihm klar, dass sie schlechte Bogenschützen sein würden. So gab er ihnen Schwerter, Äxte, Hämmer und andere Nahkampf Waffen. Er hatte nicht damit gerechnet, dass die „lebendigeren“ Zombies diese den Helden entgegenschleudern würden! Der Nutzen lag sofort auf der Hand, nur erwies es sich als unpraktisch, jeden Zombie mit einem Dutzend Äxten auszurüsten. So wurde ein spezieller Zauber entwickelt, der die Axt zurück in die Hände des Zombies teleportiert. Anmerkung: Dieser Zauber ist eine merkliche Verbesserung gegenüber dem großartigen Design der Bumerang-Axt, die regelmäßig große Schweinereien verursachte.

## GEISTER

*„Toood! Der TOOOD erwartet diiich!!!! Ich meine ... logischerweise. Du bist ein Sterblicher, richtig? Dann bleibe ich bei meiner Aussage.“*



Geister wurden aus den Sphären jenseits des Schleiers des Todes zurückgebracht, um die Lebenden heimzusuchen und die Helden zu Tode zu erschrecken. Sie nehmen für sich in Anspruch, einen guten Einblick in das Danach zu haben und umgeben sich oft mit der Aura der Philosophie und des Allwissens. Wenn man sie jedoch nach Details fragt werden sie oft ... vage. Als loyale Diener des Königs des Schreckens und Dr. Spiders fungieren Geister oft als Schocktruppen, obwohl sie in der Praxis eher „Sprungschrecktruppen“ sind. Doch Helden sollten trotzdem nicht den Fehler machen, diese dünnen Gegner zu ignorieren, da diese den Tod nicht mehr fürchten müssen.

## NEKROMANTEN



*„Natürlich wird dieser Lärm die Toten erwecken. Das ist doch der Sinn und Zweck, du Banause!“*

Die meisten Nekromanten begannen als hoffnungsfrohe Musiker und Sänger am Konservatorium der Universität Arcadias. Nicht jeder ist jedoch zu wahrer Größe berufen ... noch nicht einmal zu Mittelmäßigkeit. Tatsächlich kann man die Nekromanten als die schlechtesten Musiker und Sänger des gesamten Reichs bezeichnen, und wie alle gescheiterten Künstler haben sie

sich der dunklen Seite der Magie zugewandt, um sich an ihren ehemaligen Kritikern zu rächen. Selbst die mit der geringsten magischen Fertigkeit können ihr disharmonisches Talent nutzen, um die Toten aus den Gräften zu rufen und längst hinter den Schleier des Todes verbannte Seelen zurückzuholen.

## IVAN



*„Dieses Gehirn? Ähmm ... Ich denke, es gehört „Abby soundso ...“*

Obwohl er ein fähiger Laborassistent und Untergebener ist, wurde Ivan niemals durch einen Überbestand an Gehirnen überfordert ... bis heute! Er entdeckte seine Liebe für das Sammeln von Gehirnen zu einem frühen Zeitpunkt im Dienst von Dr. Spider und durchstreift nun Friedhöfe und Leichenhallen auf der Suche nach den richtigen Exemplaren für seine Sammlung. Er kann dir ganz genau sagen, was das „perfekte Gehirn“ ausmacht, nur um dann ausschweifend über die Vorzüge und Makel eines jeden Hirns in seinem Beutel, welche sich teilweise schon recht lange dort befinden, zu referieren. Tatsächlich ist es gut, dass ein Großteil seiner Begleiter bereits tot ist, so dass nicht die Gefahr besteht, dass sie sich zu Tode langweilen.

## FRANK

*„Frank möchte nur kräftig gedrückt werden!“*



Obwohl Frank eines der erfolgreichsten Experimente Dr. Spiders ist, wurde dieser monströse Fleischberg mit einem zu kleinen Gehirn und einem viel zu großen Herzen ausgestattet. Frank möchte nichts mehr, als einfach nur geliebt werden. Zumindest hat er jetzt verstanden, dass er wohl nie einen seelenverwandten Partner finden wird, so dass er auf die nächste beste Idee zurückgreift: er baut sich seinen eigenen! Oft durchstreift er zusammen mit Ivan die Friedhöfe und Leichenhallen auf der Suche nach den richtigen Teilen. Ivan behält die Gehirne und Frank behält, was auch immer er braucht. Sehr ärgerlich, dass Frank keinerlei Unterbrechungen durch Helden auf seiner großartigen Queste duldet!

### DR. SPIDER

*„Nein, nicht „Spider“ wie die Spinne. Es wird SPIEDER ausgesprochen. Ja, das 'I' ist ein langes 'IE'. Ich denke, ich weiß, wie mein Name ausgesprochen wird. Danke!“*



Niemand hat sich darüber Gedanken gemacht, als Dr. Spider aus der Universität Arcadias wegen exzessiver nekromantischer Experimente entlassen wurde. Selbst Graf Zahn ignorierte ihn, nachdem er die Stadt übernommen hatte und der böse Doktor die Friedhöfe und Mausoleen für seine Testsubjekte ausbeutete. Besessen von seinen Experimenten, zog sich Dr. Spider in sein geheimes Labor zurück und arbeitete stundenlang, um das Geheimnis der Unsterblichkeit zu entdecken und um zu beweisen, dass ihm Ruhm, Ehre und (besonders wichtig) ein Lehen zustehen!

### KÖNIG DES SCHRECKENS

*„Zauberer. Schlimmer als Anwälte. Wir werden beides nicht mehr brauchen, wenn ich erst wieder auf dem Thron sitze.“*



Dereinst war er der große und ruhmreiche König des Reiches, doch er strebte danach, sein Leben zu verlängern und ewig zu herrschen. Er schloss einen Pakt mit einem Dunklen Zauberer, welcher ihm Unsterblichkeit bringen sollte. Dunkle Zauberer sind für ihre Hinterlist bekannt und dunkle Pakte sind bekannt für das Kleingedruckte. Dem König des Schreckens wurde tatsächlich Unsterblichkeit verliehen, doch nur als verdorbener Untoter. Der Zauberer verbannte ihn in die Krypten tief unter der Stadt Arcadia. Viele Jahrhunderte später, als der König des Schreckens schon aus der Historie der Stadt verschwunden war, hat das misslungene Experiment (und sein wahnsinniges Gelächter) des Dr. Spider die letzten Fesseln gekappt. Jetzt, da der König des Schreckens wieder auferstanden ist, versucht er den „Unbefugten“ die Stadt abzunehmen, sein eigenes Königreich erneut aufzubauen und jenseits der Gruft auf ewig zu regieren!

### CREDITS

#### SPIEL-DESIGNER

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

#### AUSFÜHRENDE PRODUZENT

David Preti

#### ILLUSTRATION

Andrea Cofrancesco, Nicolas Fructus und Mathieu Harlaut

#### GRAPHIK-DESIGN

Mathieu Harlaut

#### MODELLIERER

Benjamin Maillet

#### AUTOR

Eric Kelley

#### REDAKTEUR

Jared Miller, Spencer Reeve, Michael Shinall

#### HERAUSGEBER

David Doust und Chern Ng Ann

#### TESTSPIELER

Viola Bafle, João Vitor Gonçalves, Tiago Garcia de Souza, Gabriel Mendes de Almeida Antonini, Lucas Mendes de Almeida Antonini, Carlos "Ave" César Carvalho, Fabio Kalaf

#### DEUTSCHE AUSGABE

#### REDAKTION

Sebastian Rapp

#### ÜBERSETZUNG & LAYOUT

Daniel Stanke

★  
VERFLUCHTE  
KASERNEN  
EINFACH

●  
SCHLACHT-  
HOF  
MITTEL

◎  
GEHEIMES  
LABORATORIUM  
●■ SCHWER

✖  
SCHWARZER  
SCHREIN  
★■ EINFACH

▲  
BRÜCKE  
DER VER-  
DAMMTEN  
SCHWER

▲◆★◎✖  
DAS UNHEILIGE  
MAUSOLEUM

★  
MÜHLE  
DER SEELEN  
★● MITTEL

■  
KRYPTEN  
MITTEL

◆  
DER FRIEDHOF  
SCHWER