GLOOMHAVEN

DIE PRANKEN DES LÖWEN

Spielleitfaden

Willkommen bei Gloomhaven! Dieses Spiel ist **vollständig kooperativ**. Die Spieler arbeiten zusammen und erleben eine Kampagne aus einzelnen Szenarien. Ihr werdet nicht alles in einer Partie schaffen, könnt eure Fortschritte jedoch nach jedem Szenario ganz leicht nachhalten. Dieses Buch führt euch Schritt für Schritt durch die ersten fünf Szenarien der Kampagne. Danach solltet ihr alles wissen, um den Rest ohne Hilfe zu bestreiten. Es ist ratsam, das Spiel parallel zur Lektüre dieses Buchs zu spielen. Wenn ihr dieses Symbol ! am Rand seht, weist der Text euch an, etwas im Spiel zu tun.

Holt jetzt das Szenariobuch raus. Auf dem Buchdeckel findet ihr den Prolog dieser Kampagne, der euch anweist, Szenario 1 freizuschalten. Jedes Szenario wird bis zum erfolgreichen Abschluss gespielt und dann fahren die Spieler mit einem neuen Szenario fort. Der Abschluss von Szenario 1 schaltet Szenario 2 frei und so weiter. Lest nun den Prolog des Szenariobuchs und seht in den „Regeln zu Szenario 1“ hier auf S. 3 nach, wenn das Szenariobuch euch dazu auffordert.



Inhalt

Vorwort **1**
Regeln zu Szenario 1 ..... **3**
Der Spielaufbau 4
Das Szenariobuch 5
Spielablauf 6
- Kartenauswahl 6
- Reihenfolge bestimmen 7
- Charakterzüge 7
  - Bewegung 7
  - Angriff 8
    - Fernkampf und Nahkampf 8
  - Angriffsmodifikator-Karten 8
  - Vor- und Nachteil 8
  - Schaden/Tod bei Monstern 9
  - Sichtlinie 9
  - Ziele 9
  - Schaden erleiden 9
  - Zustände 9
  - Heilung 10
  - Selbst 10
  - Aktionen gewähren 10
  - Hindernisse zerstören 10
- Monsterzüge 10
  - Monsterwerte-Karten 10
  - Monsterfokus 11
  - Monsterbewegung 11
  - Monsterangriffe 11
- Schaden/Erschöpfung bei Charakteren 12
- Rundenende 12
- Kurze Rast 12
  - Keine Karten mehr 12

Szenario 1 abgeschlossen **13**
Charakterbögen 13
Kartenverbesserungen 13
Spielfortschritt nachhalten 13
Regeln zu Szenario 2 ..... **14**
Neue Szenario-Features 14
- Münzmarker 14
- Schatzaufleger 14
- Fallen 14
- Türen 14

Neue Aktionsmechanik 15
- Standardaktionen 15
- Verloren-Aktionen 15
- Beute 15
- Bereichseffekte 15
- Schieben und Ziehen 16
- Neuer negativer Zustand: Entwaffnen 16
- Schaden durch Kartenverlust negieren 16

Gescheiterte Szenarien 16
Neue Monstermechanik 17
- Monster-Fertigkeitsdecks 17
- Monsterinteraktion mit Fallen 17
- Monster-Fernangriffe 18

Szenario 2 abgeschlossen **18**
Goldbelohnungen nachhalten 18
Stadt-Interaktion: Gegenstände 19
- Kaufen, Verkaufen und Tauschen 19
- Verwendung: Verbraucht, abgenutzt oder dauerhaft 19

Regeln zu Szenario 3 ..... **20**
Neue Szenario-Features 20
- Schwieriges Gelände 20
- Abschnittsmarkierungen 20

Neue Aktionsmechanik 20
- Erfahrung 20
- Aktive Boni 21
- Schild 21
- Springen 21
- Neue Zustände: Fluch, Segen, Gift und Wunde ... 22

Lange Rast 22
Mehrfachziel-Monsterfokus 22
Aktive Monster-Boni 23
Szenario 3 abgeschlossen **23**
Erfahrungsbelohnungen nachhalten 23
Charakterverbesserungen 24
Neue Stadt-Interaktion: Ereignisse 24
Regeln zu Szenario 4 ..... **25**
Ergänzendes Szenariobuch 25
Neuer Aufbau 25
- Vollständige Monster-Fertigkeitsdecks 25
- Monstereinstieg 25
- Elementtafel 25
- Kampfziele 25

Neue Aktionsmechanik: Elemente 26
Neues Szenario-Feature: Zielobjekte 27
Szenario 4 abgeschlossen **27**
Einzelbelohnungen 27
Verfügbare Karten und Handkarten 27
Regeln zu Szenario 5 ..... **28**
Bossmechanik 28
- Zustandsimmunität 28
- Spezialfertigkeiten 28
- Bosswerte 28

Szenario 5 abgeschlossen **28**
Neue Stadt-Interaktion: Stufenaufstieg 29
- Höherstufige Fertigkeitskarten 29
- Trefferpunkte und Charakterverbesserungen 29

Szenariostufe 29
Weitere Regeln **30**

Regeln zu Szenario 1

Vermutlich ist euch im Szenariobuch Folgendes aufgefallen:

Belohnungen

Neuer Ort: Straßenraub 1 (B1)

Ihr müsst *den ersten Aufkleber des Aufkleberbogens mit dem Titel „Straßenraub“ in Planquadrat „B1“ auf die Karte der Stadt kleben, sodass die Illustration sich einfügt*.



Diese Aufkleber haften dauerhaft auf der Karte. Wenn ihr das Spiel nicht dauerhaft ändern wollt, könnt ihr sie ignorieren und auf andere Weise nachhalten, welche Szenarien verfügbar sind.

Die Karte der Stadt zeigt, welche Szenarien euch zum Spielen zur Verfügung stehen. Für den Anfang ist nur Szenario 1 verfügbar, aber im Laufe der Kampagne schaltet ihr weitere Möglichkeiten frei. Legt die Karte der Stadt nun erstmal zur Seite.

Bevor wir mit Szenario 1 beginnen, wählen die Spieler erst ihre Charaktere. Es stehen 4 **Charaktere** zur Auswahl, sodass bis zu 4 Spieler am Spiel teilnehmen können.

Alleine spielen

Spielt ein Spieler das Spiel alleine, muss er zwei Charaktere gleichzeitig spielen. Dies ist komplizierter als nur einen Charakter zu spielen. Bei zwei oder mehr Spielern sollte jeder Spieler nur einen Charakter spielen.

Um die Charaktere zu wählen, *öffnet die großen und kleinen Schachteln mit den vier Charaktersymbolen und breitet den Inhalt vor euch aus*:

Sprengmeisterin: *Nahkampfschaden und Zerstörung von Hindernissen*	**Rotgardist:** *Schutz und Monster-Beeinflussung*
Axtwerfer: *Fernkampfschaden und Beute*	**Leerehüterin:** *Heilung und Unterstützung*

Die kleinen Schachteln enthalten die Spielfiguren und die großen enthalten die Tableaus mit einer Illustration des Charakters auf der Vorderseite und der Beschreibung auf der Rückseite. Sobald alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, erhalten sie jeweils die **Figur** und das **Tableau** des entsprechenden Charakters, den rechteckigen **Initiative-Reihenfolge-Marker** aus dem Plastikbeutel des Charakters, eine **Zählscheibe** aus der Spiel-Box, ein **Deck kleiner Karten ohne Warnhinweis** und die **ersten 7 Karten des großen Decks ohne Warnhinweis**. Diese Kartendecks befinden sich in den großen Charakterschachteln. Die 7 Karten des großen Decks bestehen aus 1 **Spieler-Referenzkarte** und 6 **Fertigkeitskarten** mit einem „A“ in der Krone unter dem Kartentitel. Die beiden Decks mit Warnhinweisen, der Rest des großen Decks, der Charakterblock und der Streifen mit den runden Charaktermarkern bleiben zunächst in der Schachtel.



Figur



6 Karten der Stufe „A“



Deck mit kleinen Karten



Charakter-Tableau

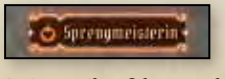


Zählscheibe

Hinweis:

Diese Karten werden noch nicht verwendet!





Initiative-Reihenfolge-Marker



Referenzkarte

Der Spielaufbau



Mit diesen Charakter-Materialien und anderen Komponenten könnt ihr nun Szenario 1 aufbauen.

Jeder Spieler legt sein Charakter-Tableau 1, die Spielerreferenz 2, 6 Fertigkeitskarten der Stufe „A“ 3, das Angriffsmodifikator-Deck (kleine Karten) 4 und die Zählscheibe 5 vor sich. Die rote Seite der Zählscheibe wird auf die rote Zahl eingestellt, die unter der weißen „1“ unten auf dem Charakter-Tableau angegeben ist. Die blaue Seite wird fürs Erste ignoriert.

TP auf Stufe 1 (Rotgardist)



Die Initiative-Reihenfolge-Marker 6. werden relativ mittig auf der Spielfläche platziert.

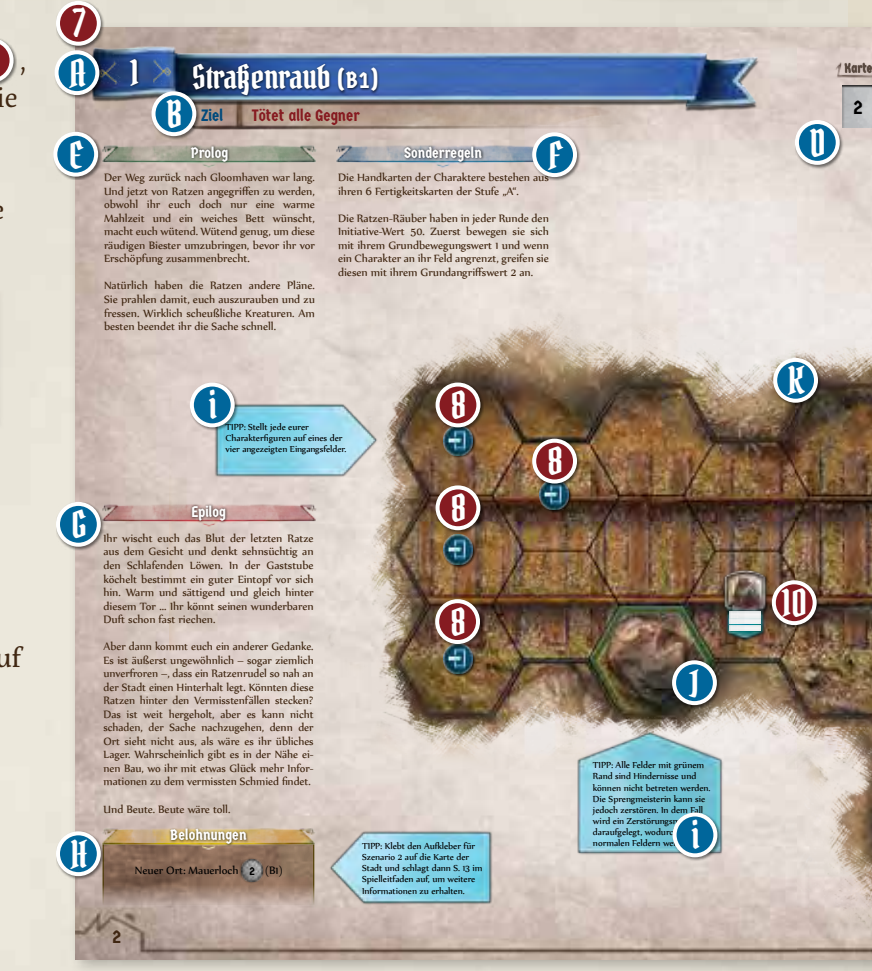
Schlagt im Szenariobuch Szenario 1 7 auf und legt es in die Mitte der Spielfläche. Dieses Buch zeigt die Szenariokarte, die aus **sechseckigen Feldern** besteht, auf der das Szenario gespielt wird.

Die Spieler stellen ihre Figuren nun auf die Startfelder 8 im Szenariobuch. Dabei darf auf jedem Feld immer nur eine Figur stehen.

Nehmt die Pappaufsteller, die große quadratische Wertekarte und den Initiative-Reihenfolge-Marker aus dem „Ratzen-Räuber“-Beutel. Legt den Reihenfolge-Marker zu den anderen 6.. Die kleinen Karten werden für dieses Szenario nicht benötigt. Schiebt die Wertekarte so in eine der Kartenhüllen ein, dass oben links die „1“ zu sehen ist 9. und legt sie neben das Szenariobuch.

Steckt nun die Monster-Aufsteller in die weißen und goldenen Standfüße aus der Spiel-Box und stellt sie gemäß folgender Regeln auf die Karte im Szenariobuch 10:

1) Dieses Symbol zeigt Typ und Rang des Monsters, das auf diesem Feld platziert wird. Der erste Streifen gilt für zwei Charaktere, der mittlere für drei Charaktere und der untere für vier Charaktere.



2) Schwarz bedeutet, dass für diese Gruppengröße kein Monster platziert wird, Weiß steht für ein normales Monster (Aufsteller mit weißem Standfuß) und Gold für ein Elite-Monster (Aufsteller mit goldenem Standfuß). Die Aufsteller jedes Typs sind durchnummeriert. Diese Zahlen sollten beim Aufbau zufällig verteilt werden.



Rangangabe:

Kein Monster

Normales Monster

Elite-Monster



Aufstellernummer

Das Szenariobuch







Das Szenariobuch enthält viele wichtige Informationen:

A **Szenarionummer, Titel** und **Planquadrat auf der Karte der Stadt** zur leichteren Orientierung.

B **Szenarioziel**. Erreicht dieses Ziel, um das Szenario erfolgreich abzuschließen. In diesem Fall müssen alle Monster auf der Karte getötet werden.

C **Legende** aller für den Aufbau der Karte benötigten Monster aus der Spiel-Box sowie der Marker und Aufleger aus dem Ablagekästchen. In diesem Fall werden nur die Ratzen-Räuber benötigt.

D **Kartenaufbau**. Die Grafik zeigt in diesem Fall an, dass die Doppelseite des Szenariobuchs zur Darstellung ausreicht. Bei künftigen Szenarien kann eine zusätzliche Seite aus dem ergänzenden Szenariobuch erforderlich sein.

E **Prolog**. *Lest jetzt diesen Text*.

F **Sonderregeln**. *Lest diese nach dem Prolog*. Sie enthalten zusätzliche Informationen, die über die Standardregeln hinausgehen.

G **Epilog**. Lest diesen Text erst nach dem erfolgreichen Abschluss des Szenarios.

H **Belohnungen** für den erfolgreichen Abschluss des Szenarios. Lest dies nach dem Epilog.

I **Tipps und Regelhinweise**. Lest diese nach Bedarf während des Szenarios.

J **Hindernisse** sind auf der Szenariokarte grün umrandet. Hindernisfelder können nicht betreten werden.

K **Wandmauer** der Karte. Alle Felder eines Szenarios sind von einer dicken, dunklen Linie eingefasst. Diese Linie stellt die Wände des Szenarios dar und kann nicht überquert werden.

Stellt das Ablagekästchen 11 neben das Szenariobuch.

Legt die 20 mit einem „M“ gekennzeichneten Angriffsmodifikator-Karten 12 (ohne Fluch- und Segen-Karten 13) aus der Spiel-Box neben die Monsterwerte-Karte. Dies ist das Angriffsmodifikator-Deck der Monster. Mischt dieses Deck und die Angriffsmodifikator-Decks der Charaktere jeweils einzeln.



Spielablauf

Nach dem Aufbau des Spielbereichs kann das Spiel beginnen! Der Spielablauf jedes Szenarios ist in **Runden** aufgeteilt. Die Spieler wählen in jeder Runde, welche Fertigkeitskarten sie spielen möchten. Die gewählten Karten bestimmen die „Initiative“, die festlegt, in welcher Reihenfolge Charaktere und Monster ihre **Züge** ausführen. Wenn alle **Figuren** (**Charaktere** und **Monster**) auf der Karte am Zug waren, endet die Runde und eine neue beginnt.

Jede Runde folgt demselben Ablauf:

1. **Kartenauswahl**
2. **Reihenfolge bestimmen**
3. **Charakter- und Monsterzüge**
4. **Rundenende**

Beginnen wir mit dem ersten Schritt der ersten Runde.

Kartenauswahl

Die Spieler *wählen* gleichzeitig *je zwei der sechs Fertigkeitskarten auf ihrer Hand aus und legen sie verdeckt vor sich*. Dabei dürfen sie zwar allgemeine Aussagen über ihre geplanten Aktionen treffen und ihre Strategie absprechen, jedoch keine Karten zeigen oder spezifische Zahlenwerte oder Kartentitel nennen.

Eine der zwei gewählten Karten wird als **Initiative-Karte** festgelegt. Der Initiative-Wert in der Mitte der Karte (1) entscheidet, wann der Charakter in der Runde am Zug ist – **je niedriger desto eher**. Die Initiative-Karte wird verdeckt unter die andere Karte gelegt, sodass sie beim Aufdecken beider Karte oben liegt und der Initiative-Wert sichtbar wird.



Sobald ein Charakter in der Initiative-Reihenfolge an der Reihe ist, führt er seinen Zug aus, indem die obere Aktion (2) der einen und die untere Aktion (3) der anderen Karte **in beliebiger Reihenfolge** spielt.

Die Details zu den einzelnen Aktionen wurden bislang noch nicht besprochen, aber die blauen Kästchen auf den Karten (4) enthalten hilfreiche Beschreibungen. Falls ihr unschlüssig seid, welche Karten ihr wählen sollt, versucht es mit folgenden Empfehlungen:

Axtwerfer	Sprengmeisterin
Schwerpunkt *Doppelwurf*	*Doppelschlag* *Stütze zerschlagen*
Leerehüterin	**Rotgardist**
Einflüsterung *Fieser Kratzer*	*Blendsichel* *Schockvorstoß*

Die Entscheidung über die jeweilige Initiative-Karte bleibt hierbei euch überlassen. Die Runde wird von der niedrigsten bis zur höchsten Initiative gespielt und die Monster agieren gemäß der Sonderregeln dieses Szenarios mit einer Initiative von 50 – ihr müsst also entscheiden, ob ihr vor (niedrigere Zahl) oder nach (höhere Zahl) den Monstern am Zug sein wollt.

Ignoriert vorerst die Symbole in der linken Mitte der Karten (5). Diese werden in Szenario 2 erklärt.

Reihenfolge bestimmen

Wenn die Spieler ihre Karten gewählt haben, *decken alle ihre Karten auf, um die Initiative ihrer Charaktere zu enthüllen. Bestimmt die Initiative-Reihenfolge*, indem ihr die Initiative-Werte der einzelnen Charaktere mit denen der Monster vergleicht (diese beträgt in Szenario 1 immer 50). Ordnet dann die Initiative-Marker gemäß dieser Werte von *niedrig nach hoch*.

Bei einem Patt zwischen einem Charakter und einem Monster ist immer der Charakter zuerst dran. Bei einem Patt zwischen zwei Charakteren entscheiden die Initiative-Werte der Zweitkarten über die Reihenfolge.

Ihr seid nun bereit, die erste Runde zu spielen, beginnend mit der ersten Figur in der Initiative-Reihenfolge – der mit der niedrigsten Initiative.



Beispiel: *Nach dem Aufdecken der Karten ist der Rotgardist mit einer Initiative von 14 zuerst an der Reihe, dann die Sprengmeisterin mit 20, anschließend die Monster mit 50 und zuletzt der Axtwerfer mit 64.*

Charakterzüge

Sobald die Initiative-Reihenfolge feststeht, führen alle Figuren ihren Zug in dieser Reihenfolge aus. Charaktere führen dabei eine obere und eine untere Aktion aus. Zwei obere oder zwei untere Aktionen sind nicht zulässig. Unabhängig davon, welche als Initiative-Karte verwendet wurde, kann der Spieler frei entscheiden, welche Karte er zuerst spielt und von welcher er die obere bzw. untere Aktion wählt. Eine **Aktion** (die gesamte Hälfte einer Karte) muss in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden. Die Karte wird danach auf den Abwurfstapel links vom Charakter-Tableau gelegt.

Aktionen können aus mehreren **Fertigkeiten** bestehen, die durch (gepunktete) Fertigkeitskartenlinien voneinander getrennt sind. Einzelne Aktionen oder Fertigkeiten dürfen ausgelassen werden.

Im Folgenden werden die möglichen Fertigkeitstypen erklärt, sodass der erste Charakter seinen Zug ausführen kann. Lest „Monsterzüge“ auf S. 10, falls die Ratzen-Räuber zuerst am Zug sind, und kehrt hierher zurück, sobald ein Charakter am Zug ist.

Bewegung

Mit „Bewegung X“ kann eine Figur sich *bis zu* X Felder bewegen. Die Figur muss dabei nicht alle Bewegungspunkte verbrauchen. Figuren können sich durch Verbündete hindurch bewegen (Charaktere durch Charaktere und Monster durch Monster), ihre Bewegung aber nie auf einem besetzten Feld (Feld mit einer anderen Figur) beenden. Bewegungen durch Gegner, Hindernisse oder Mauern sind nicht erlaubt.



➤ Angriff

Mit „Angriff X“ kann eine Figur einem anvisierten Gegner in Angriffsreichweite X Schaden zufügen. Figuren können keine Verbündeten angreifen, sofern nicht anders angegeben. Es gibt zwei Angriffsarten: **Fernkampf** und **Nahkampf**.

Fernangriffe enthalten immer die Angabe „Reichweite X“ unterhalb des Angriffs und ermöglichen es, einen Gegner im Umkreis von X Feldern um den Angreifer anzuvisieren. Angriffe durch Mauern hindurch sind nicht erlaubt. Fehlt die Reichweitenangabe unter dem Angriff, ist es ein **Nahkampfangriff** und kann nur angrenzende Gegner anvisieren, sofern nicht anders angegeben.

Beispiel:
Die Sprengmeisterin (a) ist in Reichweite 2 zum Monster (1).



Der Hauptunterschied zwischen Fern- und Nahkampfangriffen, abgesehen von den möglichen Zielen, ist, dass ein Fernangriff auf einen angrenzenden Gegner Nachteil erhält (siehe „**Vor- und Nachteil**“ unten).

➤ Angriffsmodifikator-Karten

Wann immer eine Figur einen Angriff ausführt, zieht sie pro angegriffenem Ziel einen Angriffsmodifikator aus ihrem eigenen Deck, der auf den jeweiligen Einzelangriff angerechnet wird.

1. Zahlenwerte steigern oder reduzieren den Angriffswert um den angegebenen Betrag.
2. Eine 2x Karte bedeutet, dass der Angriffswert verdoppelt wird.
3. Eine Karte bedeutet, dass der Angriff keinen Schaden verursacht.
4. Die 2x und Karten tragen zudem ein Mischen-Symbol, sodass nach dem Aufdecken einer solchen Karte am Ende der Runde das gesamte Deck gemischt wird.



➤ Vor- und Nachteil

Bestimmte Effekte (z. B. die Zustände auf der folgenden Seite) können einem Angriff Vor- oder Nachteil gewähren. Bei einem Angriff mit **Vorteil** zieht der Angreifer 2 Angriffsmodifikator-Karten und wendet die bessere an. Bei einem Angriff mit **Nachteil** zieht der Angreifer 2 Angriffsmodifikator-Karten und wendet die schlechtere an.

Ein Angriff kann nicht mehrere Vorteile oder Nachteile haben, und falls ein Angriff sowohl Vorteil als auch Nachteil hat, heben sie sich gegenseitig auf.

Fernangriffe auf an den Angreifer angrenzende Figuren erhalten Nachteil.

Jeder Charakter hat sein eigenes Angriffsmodifikator-Deck und die Monster teilen sich ein Deck. In Szenario 1 sind alle Decks identisch und bestehen aus 20 Karten: 6x +0, 5x -1, 5x +1, 1x -2, 1x +2, 1x 2x und 1x .



➤ Schaden/Tod bei Monstern



Wenn bei einem Angriff der endgültige Angriffswert (modifiziert durch etwaige Boni und die Angriffsmodifikator-Karte) ermittelt wurde, erleidet das Ziel diese Menge an Schaden. Erleidet ein Monster Schaden, werden entsprechend viele Schadensmarker auf den zur Aufstellernummer passenden Bereich der Wertehülle gelegt.

Sobald die Anzahl der Schadensmarker den maximalen TP-Wert des Monsters (siehe S. 10) erreicht oder übersteigt, ist das Monster tot und wird von der Karte entfernt. Alle Marker auf dem Wertehüllen-Abschnitt des Monsters werden in die Ablage zurückgelegt.

➤ Sichtlinie

Um eine Figur mit einer Fertigkeit anzuvisieren, muss die ausführende Figur eine direkte Sichtlinie zum Ziel haben. Die Sichtlinie wird von einer beliebigen Ecke des Feldes der zielenden Figur zu einer beliebigen Ecke des Zielfeldes gezogen und darf dabei keine Mauerlinie berühren. **Nur Mauern blockieren die Sichtlinie**. Hindernisse und andere Figuren blockieren die Sichtlinie nicht.

Die folgenden Regeln (bis „Monsterzüge“ auf der nächsten Seite) beziehen sich auf situationsspezifischere Charakter-Effekte. Beginnt zunächst mit den Charakterzügen und schlagt nur bei Bedarf hier nach. Fahrt dann mit „Monsterzüge“ auf der nächsten Seite fort, wenn die Monster mit Initiative 50 am Zug sind, falls noch nicht geschehen.

➤ Ziele

Hinter manchen Angriffen ist „Ziele X“ angegeben. Der Angreifer kann dann insgesamt X Gegner in Angriffsreichweite anvisieren. Man kann nicht ein und denselben Gegner mit mehreren Angriffen derselben Fertigkeit anvisieren. Für jeden Einzelangriff wird eine eigene Angriffsmodifikator-Karte gezogen.

➤ Schaden erleiden

Bestimmte Fertigkeiten fügen Figuren Schaden zu, ohne dass ein Angriff ausgeführt wird. Dieser Schaden wird nicht modifiziert und erfordert keine Sichtlinie.

➤ Zustände

Zustände können als eigenständige Fertigkeit oder als Zusatzeffekt eines Angriffs angewendet werden. Angriffe, die keinen Schaden verursachen, wenden ihre Zustände trotzdem an. In Szenario 1 gibt es vier mögliche Zustände – drei negative und einen positiven. Wird ein Zustand auf einen Charakter angewendet, legt den entsprechenden Marker unten links auf sein Tableau. Wird ein Zustand auf ein Monster angewendet, legt den Marker auf den zur Aufstellernummer passenden Bereich der Wertehülle. Diese vier Zustände bleiben beim Ziel aktiv, bis es seinen nächsten vollständigen Zug beendet hat, entweder in derselben Runde oder in der folgenden, falls es in dieser Runde bereits am Zug war.

Negative Zustände:

Lähmung: Die Figur kann keine Bewegungsfertigkeiten ausführen.

Betäubung: Die Figur kann *keinerlei* Fertigkeiten ausführen, auch keine Bewegungen oder Angriffe.

Verwirrung: Alle Angriffe dieser Figur erhalten Nachteil.

Positiver Zustand:

Stärkung: Alle Angriffe dieser Figur erhalten Vorteil.

➤ Heilung

Mit „Heilung X“ kann eine Figur X Schaden bei sich selbst oder einem Verbündeten innerhalb der angegebenen Reichweite heilen. Schaden wird geheilt, indem die rote Seite der Zählscheibe des Charakters um den angegebenen Betrag hochgedreht wird. Figuren können nicht über ihren maximalem TP-Wert hinaus geheilt werden.

➤ Aktionen gewähren

Die Leerehüterin verfügt über Fertigkeiten, die anderen Figuren – Verbündeten und Gegnern – Aktionen gewähren. Der Text solcher Fertigkeiten gibt an, wem die Aktion als zielgerichteter Effekt gewährt wird, und beschreibt dann die gewährte Aktion, die den gängigen Regeln für Angriffe und Bewegungen unterliegt. Wenn einer Figur eine Angriffsaktion gewährt wird, benutzt sie ihr eigenes Angriffsmodifikator-Deck, sofern nicht anders angegeben. Die Figur, der eine Aktion gewährt wurde, erhält dadurch keinen zusätzlichen Zug – sie führt die Aktion während des Zugs der Leerehüterin aus.

➤ Selbst

Manche Fertigkeiten geben „Selbst“ als Ziel an. In dem Fall ist die ausführende Figur das einzig gültige Ziel.

➤ Hindernisse zerstören

Die Sprengmeisterin verfügt über Fertigkeiten, die ein Hindernis in der angegebenen Reichweite zerstören können, wodurch die Felder des Hindernisses betretbar werden. Wie viele und welche Felder zu einem Hindernis gehören, seht ihr an dem grünen Rand.

Legt nach der Zerstörung eines Hindernisses Zerstörungsmarker auf alle Felder des Hindernisses (auch auf Felder außerhalb der Reichweite), um anzuzeigen, dass sie nun betreten werden können.

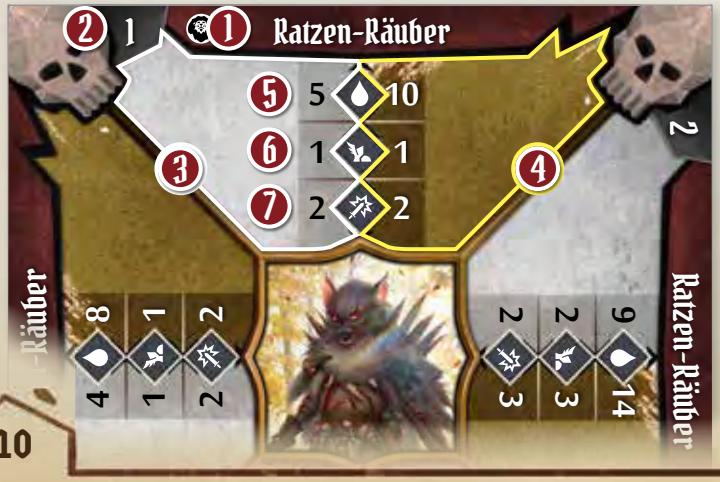


Zerstörungsmarker

Monsterzüge

Bei Initiative 50 agieren nun alle Ratzen-Räuber. Alle Monster eines Typs haben immer denselben Initiative-Wert. Zuerst sind die Elite-Monster am Zug und dann normale Monster, jeweils in Reihenfolge ihrer Aufstellernummern. Monster führen stets ihren kompletten Zug aus, bevor das nächste Monster dran ist.

Details zur Ausführung von Monsterzügen folgen auf der nächsten Seite und können bei Bedarf nachgeschlagen werden. Die Kurzform lautet: Das Monster nutzt seinen Grundbewegungswert (1), um sich dem nächsten Charakter zu nähern, und greift mit seinem Grundangriffswert (2) an, sobald es an diesen Charakter angrenzt. Diese Werte findet ihr auf der Monsterwerte-Karte (siehe unten).



➤ Monsterwerte-Karten

Monsterwerte-Karten geben euch wichtige Informationen über die Monster, gegen die ihr kämpft. Sie werden so in die Wertehüllen gesteckt, sodass nur der benötigte Wertebereich sichtbar ist. Diese Werte sind:

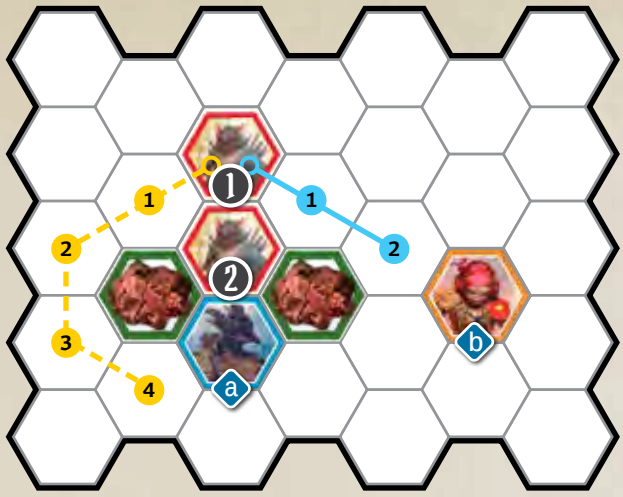
1. **Monstername**.
2. **Monsterstufe**. Wählt „1“ für alle in diesem Buch behandelten Szenarien. Die Stufe steigt, je mächtiger die Charaktere werden.
3. **Werte für normale** Monster (weiß).
4. **Werte für Elite**-Monster (gold).
5. **Maximaler Trefferpunkte-Wert**. So viel Schaden kann das Monster erleiden, bevor es stirbt.
6. **Grundbewegungswert**. So weit kann das Monster sich in seinem Zug bewegen.
7. **Grundangriffswert** für die Angriffe des Monsters.

➤ Monsterfokus

Jedes Monster fokussiert zu Beginn seines Zugs einen bestimmen Charakter, um ihn anzugreifen. Es fokussiert immer den Charakter, den es mit der geringsten Anzahl von Bewegungen angreifen kann. Die Monster in Szenario 1 können nur angrenzende Ziele angreifen und suchen daher immer den kürzesten Weg, um an einen Charakter anzugrenzen. Dieser Gegner wird zu ihrem Fokus. Grenzt das Monster bereits an einen Charakter an, wird dieser zu seinem Fokus und es bewegt sich nicht. Wenn mehrere Charaktere mit der gleichen Anzahl an Bewegungsschritten erreicht werden können, fokussiert sich das Monster auf den Charakter mit dem niedrigsten Initiative-Wert.

Es spielt keine Rolle, ob das Monster das fokussierte Ziel in diesem Zug erreicht. Solange ein Pfad zu einem Feld existiert, das den Angriff auf einen Charakter ermöglicht, wird das Monster diesen Charakter fokussieren. Zur Fokusfindung ist keine Sichtlinie erforderlich.

Es ist möglich, dass ein Monster keinen Fokus findet, weil es keine gültigen Felder gibt, auf die es sich bewegen kann, um einen Charakter anzugreifen. In diesem Fall wird es sich weder bewegen noch angreifen.



Beispiel: *Auch wenn der Axtwerfer (a) dem Monster (1) physisch näher ist, kann das Monster die Sprengmeisterin (b) mit weniger Bewegungspunkten (2 statt 4) erreichen, und fokussiert deshalb die Sprengmeisterin.*

➤ Monsterbewegung

Hat ein Monster in diesem Szenario einen Fokus gefunden, bewegt es sich, um sich dem Fokus zu nähern. Kann es sich nicht nähern, weil es bereits an sein Ziel angrenzt oder ein anderes Monster den Weg versperrt, bewegt sich das Monster nicht. Falls eine Monsterbewegung uneindeutig ist, weil es mehrere gleichwertige Möglichkeiten gibt, entscheiden die Spieler.



Beispiel: *Die Sprengmeisterin (a) ist der einzige Charakter auf der Karte und das Monster (1) kann kein gültiges Feld für einen Angriff finden, weil alle angrenzenden Felder besetzt oder ungültig sind. Das Monster wird sich weder bewegen noch angreifen.*

➤ Monsterangriff

Grenzt ein Monster in diesem Szenario nach seiner Bewegung an sein Fokusziel an, wird es dieses angreifen. Hierfür gelten dieselben Regeln wie für Angriffe der Charaktere: Der Grundangriffswert wird durch eine Karte vom Angriffsmodifikator-Deck der Monster modifiziert. Der anvisierte Charakter erleidet dann die modifizierte Menge an Schaden.



Beispiel: *Das Monster (1) will sich bewegen, um an die Sprengmeisterin anzugrenzen, und es gibt einen gültigen Weg, aber es kann nur „Bewegung 1“ ausführen. Da es keinen Weg gibt, der das Monster mit 1 Bewegungspunkt näher an sein Ziel bringt, bewegt es sich nicht.*

Schaden/Erschöpfung bei Charakteren

Charaktere, die Schaden erleiden, verringern ihren aktuellen TP-Wert auf der Zählscheibe um den entsprechenden Wert. Erreicht ein Charakter den Wert „0“ auf der TP-Zählscheibe, gilt er als **erschöpft**. Seine Figur wird von der Karte entfernt und er kann bis zum Ende des Szenarios nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Erschöpfung bedeutet nicht den Tod. Alle Charaktere erholen sich nach dem Ende eines Szenarios vollständig, auch von Erschöpfung. Erschöpfte Charaktere können das laufende Szenario jedoch nicht mehr beeinflussen. Wenn alle Charaktere erschöpft sind, ist das Szenario gescheitert.

Spielt nun alle Monsterzüge und noch ausstehenden Charakterzüge gemäß der Initiative-Reihenfolge und lest dann den folgenden Abschnitt, sobald jede Figur am Zug war.

Rundenende

Sobald das Ende der Initiative-Reihenfolge erreicht ist und alle Figuren am Zug waren, ist die Runde zu Ende. Wurde ein Angriffsmodifikator mit dem Mischen-Symbol aufgedeckt, wird der zugehörige Abwurfstapel zurück in das entsprechende Angriffsmodifikator-Deck gemischt. *Spielt nun die nächsten zwei Runden* (Kartenauswahl, Reihenfolge bestimmen, Charakter- und Monsterzüge, Rundenende) mit dem Rest eurer Karten. Lest unten den letzten Abschnitt der Regeln zu Szenario 1, sobald euch am Ende der dritten Runde die Handkarten ausgehen, um zu erfahren, wie ihr eure Karten zurückbekommt.

Kurze Rast

Am Ende der dritten Runde sollten alle sechs eurer Karten auf dem Abwurfstapel liegen und ihr müsst sie zurückerhalten, um weiterzuspielen. Ihr könnt Karten von eurem Abwurfstapel zurückholen, indem ihr eine **kurze Rast** einlegt. Charaktere mit mindestens 2 Karten auf dem Abwurfstapel können (egal ob sie noch Handkarten haben oder nicht) am Ende einer Runde ein kurze Rast machen.

Charaktere, die kurz rasten, mischen ihren Abwurfstapel und legen eine zufällige Karte davon auf den Verloren-Stapel rechts neben ihrem Charakter-Tableau. Dann nehmen sie den restlichen Abwurfstapel zurück auf die Hand und spielen die nächste Runde wie gewohnt. Wenn der Charakter die zufällig verlorene Karte behalten möchte, kann er 1 Schadenspunkt erleiden, um eine andere zufällige Karte vom Abwurfstapel zu verlieren. Dies ist nur einmal pro kurzer Rast möglich. Karten auf dem Verloren-Stapel können während des gesamten Szenarios nicht mehr zurück auf die Hand genommen werden. *Alle Charaktere sollten nun eine kurze Rast machen.*

Ihr müsst zu Beginn jeder Runde zwei Karten wählen, also müsst ihr in zwei Runden, wenn ihr nur noch eine von nun fünf Karten auf eurer Hand habt, erneut kurz rasten.

➤ Keine Karten mehr

Nach einer bestimmten Anzahl von Runden gehen den Charakteren die Karten aus, weil sie zu viele durch Rasten verloren haben. Charaktere, die zu Beginn einer Runde keine zwei Karten wählen können, weil sie keine zwei Karten mehr auf der Hand haben, gelten als erschöpft, wie oben beschrieben.

Ihr wisst nun alles, was ihr wissen müsst, um dieses Szenario zu Ende zu spielen. Es endet immer am Ende der Runde, in der entweder das Ziel erreicht wurde (Erfolg) oder alle Charaktere erschöpft sind (Fehlschlag). Im Falle eines Erfolgs erfahrt ihr auf der nächsten Seite, was nach Abschluss des Szenarios zu tun ist. Im Falle eines Fehlschlags geht es mit „Gescheiterte Szenarien“ auf S. 16 weiter.

Szenario 1 abgeschlossen

Glückwunsch zum Abschluss von Szenario 1! Lest den Epilog und die Szenario-Belohnungen. Wird ein „neuer Ort“ in den Belohnungen aufgeführt, dürft ihr einen neuen Aufkleber auf die Karte der Stadt kleben. Klebt in diesem Fall den Aufkleber für Szenario 2 auf – er fügt sich in die Illustration in Planquadrat B1 ein.

Belohnungen

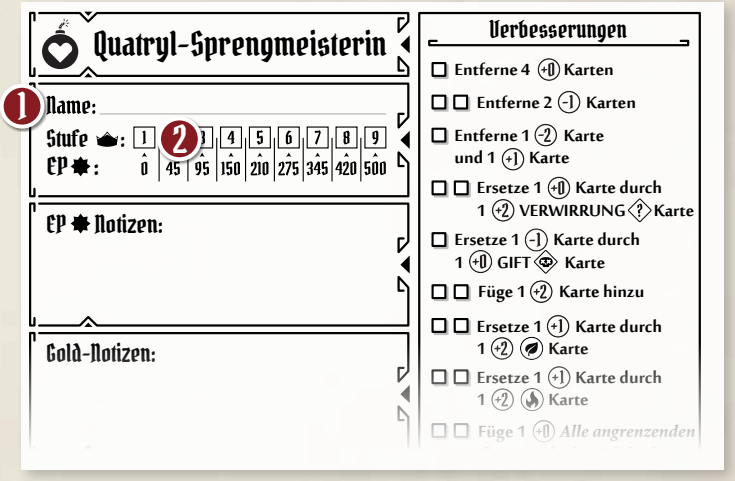
Neuer Ort: Mauerloch 2 (B1)

Hakt für den erfolgreichen Abschluss zusätzlich das weiße Kästchen auf dem Aufkleber von Szenario 1 ab. Bereits abgeschlossene Szenarien können nicht wiederholt werden.

Charaktere erholen sich nach jedem Szenario vollständig, d. h. sie erhalten alle Fertigkeitskarten zurück, entfernen alle Zustandsmarker und drehen ihre TP-Zählscheibe zurück auf den maximalen TP-Wert unter der weißen „1“ auf ihrem Charakter-Tableau, denn ihr seid alle auf Stufe 1.

Charakterbögen

Nun nimmt jeder Spieler einen Charakterbogen aus seiner großen Charakterschachtel. Dieser Bogen stellt den Charakter dar, den ihr während der gesamten Kampagne spielen werdet. Jetzt wird es ernst. Wenn ihr mit dem in Szenario 1 gespielten Charakter unzufrieden wart, ist dies eure letzte Chance, ihn zu wechseln (Details zu den Materialien für einen neuen Charakter siehe S. 3). Seid ihr mit eurer Entscheidung zufrieden, denkt ihr euch einen *Charakternamen* aus und tragt ihn ins Namensfeld 1 ein. Kreuzt außerdem die „1“ neben „Stufe“ 2 an, da ihr momentan auf Stufe 1 seid. Alle anderen Bereiche des Charakterbogens werden in kommenden Szenarien erklärt.



Kartenverbesserungen

Die Charaktere nehmen nun ihre beiden Stufe-B-Karten (Kennzeichnung unterhalb des Kartentitels) aus dem Fertigkeitskartendeck in ihrer großen Charakterschachtel, fügen sie ihren verfügbaren Fertigkeitskarten hinzu und entfernen dauerhaft die beiden gleichnamigen Stufe-A-Karten, sodass sie weiterhin nur 6 Karten haben. Die beiden Stufe-A-Karten werden nun nicht mehr verwendet. Manche dieser Stufe-B-Karten enthalten unbekannte Symbole oder Begriffe. Diese werden in den Regeln zu Szenario 2 erklärt.

Spielfortschritt nachhalten

Ihr habt nun alles Wichtige zum Abschluss von Szenario 1 festgehalten und könnt die nächste Seite lesen, um mit Szenario 2 weiterzumachen, oder alles zurück in den Karton räumen, um die Kampagne ein anderes Mal fortzusetzen. Dabei ist wichtig, alle Materialien eures aktuellen Charakters (Charakterbogen, Angriffsmodifikator-Deck, Handkarten und Initiative-Reihenfolge-Marker) in den Plastikbeutel des Charakters zu legen und diesen zusammen mit dem Charakter-Tableau in der großen Charakterschachtel zu verwahren. Mit der modifizierten Karte der Stadt und den nachgehaltenen Charakterfortschritten könnt ihr das Spiel später genau dort fortsetzen, wo ihr aufgehört habt. Wenn ihr weiterspielen wollt, geht es mit Szenario 2 weiter!

Regeln zu Szenario 2

Nun geht es mit Szenario 2 weiter! Schlagt hierfür Szenario 2 im Szenariobuch auf. Der Aufbau ähnlich wie der Aufbau von Szenario 1 (siehe S. 4) mit folgenden Abweichungen:

1. Die Szenariokarte erfordert einige zusätzliche Aufbaumaßnahmen gemäß den unten beschriebenen Symbolen.
2. Neben der Wertekarte, den Aufstellern und dem Initiative-Reihenfolge-Marker der Ratzen-Räuber benötigt ihr nun auch die 4 Fertigkeitskarten mit der Aufschrift „Ratzen-Räuber (einfach)“. Diese werden auf S. 17 erklärt.
3. Die verfügbaren Fertigkeitskarten eurer Charaktere bestehen nun aus vier Karten der Stufe „A“ und zwei der Stufe „B“.

Neue Szenario-Features

Münzmarker



Legt einen Münzmarker auf jedes Feld mit diesem Symbol. Münzmarker werden durch Erbeuten (siehe nächste Seite) gesammelt. Gesammelte Münzmarker werden auf das Charakter-Tableau des erbeutenden Charakters gelegt und am Ende des Szenarios gutgeschrieben.

Zusätzlich zu den zu Beginn des Szenarios platzierten Münzmarkern wird **für jedes getötete Monster 1 Münzmarker** auf das entsprechende Todesfeld gelegt. Münzmarker können nur **während des Szenarios** erbeutet werden. Münzmarker, die nach Abschluss eines Szenarios auf der Karte verbleiben, verfallen.

Schatzaufleger



Legt einen Schatzaufleger auf jedes Feld mit diesem Symbol. Schätze werden wie Münzmarker durch Erbeuten gesammelt.

Erbeutet ein Charakter einen Schatzaufleger, wird dieser von der Karte entfernt. Schlagt die auf der Karte beim Schatzsymbol angegebene Referenznummer (in diesem Szenario die Nummer 14) im Schatzindex am Ende des Regelglossars nach. Der erbeutende Charakter erhält sofort die angegebene Belohnung. Schatzaufleger können wie Münzmarker nur während eines Szenarios erbeutet werden. Ihr erhaltet sie nicht automatisch nach Abschluss des Szenarios.



Schatz

Fallenaufleger



Legt einen Fallenaufleger auf jedes Feld mit diesem Symbol und legt einen 3er-Schadensmarker auf jede Falle. Betritt eine Figur ein Feld mit einer Falle, wird diese ausgelöst, von der Karte entfernt und die Figur erleidet die 3 auf der Falle liegenden Schadenspunkte. Fallen sind keine Hindernisse.

Türen



Türfelder sind auf der Szenariokarte blau umrandet. Türen trennen verschiedene **Räume** eines Szenarios voneinander. Zu Beginn eines Szenarios werden die Monster nur in dem Raum aufgestellt, in dem die Charaktere starten. *Stellt nun die Monster für dieses Szenario auf*, aber lasst die Monster im unteren rechten Bereich noch weg, da dies ein noch nicht aufgedeckter Raum ist.



Aktivierungsmarker

Charaktere können sich während ihrer normalen Bewegung auf ein Türfeld bewegen. Sobald ein Türfeld zum ersten Mal von einem Charakter betreten wird, öffnet sich die Tür. Legt einen Aktivierungsmarker auf das Türfeld, um dies anzuzeigen. Alle Monster im neuen Raum werden nun aufgestellt. Dies nennt sich **einen Raum aufdecken**. Auf diese Weise platzierte Monster agieren immer in der Runde ihrer Aufdeckung (mehr dazu auf S. 17). Nach dem Aufdecken setzt der Charakter umgehend seinen Zug fort, z. B. indem er die übrigen Bewegungspunkte der Fertigkeit, mit der die Tür geöffnet wurde, verbraucht. Bis eine Tür geöffnet wurde, gelten die Türfelder für Sichtlinien und Monsterbewegungen als Mauer.

Neue Aktionsmechanik

Nach dem Aufbau des Szenarios gibt es noch ein paar zusätzliche Regeln, die durch eure neuen Fertigkeitskarten und das neuen Monster-Fertigkeitskartendeck relevant werden.

Standardaktionen



Euch sind sicher die kleinen Angriffs- und Bewegungssymbole links in der Mitte der Fertigkeitskarten aufgefallen. Das bedeutet, dass mit jeder Karte statt der oben oder unten angegebenen Fertigkeiten auch „Angriff 2“ als obere Aktion oder „Bewegung 2“ als untere Aktion ausgeführt werden kann. Danach wird die Karte unabhängig von den aufgedruckten Hauptaktionen immer abgeworfen.

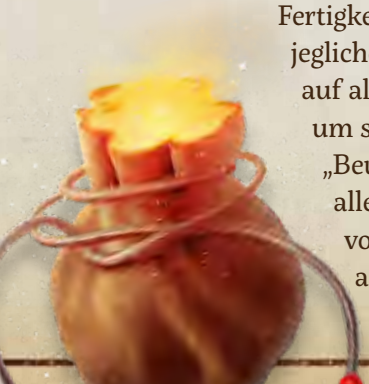
Verloren-Aktionen

Manche Aktionen auf euren verbesserten Stufe-B-Karten zeigen rechts unten ein Verloren-Symbol. Wenn ihr eine solche Aktion ausführt, landet die Karte direkt auf eurem Verloren-Stapel statt auf eurem Abwurfstapel.

Diese Fertigkeiten sind stark, aber ihr solltet sie mit Bedacht nutzen, da ihr so die Anzahl der Runden reduziert, die ihr spielen könnt, bevor ihr erschöpft seid. Wenn ihr die Karte nicht verlieren wollt, könnt ihr stattdessen die Standardaktion der entsprechenden Hälfte der Karte ausführen oder die Aktion komplett auslassen und die Karte ohne Effekt auf den Abwurfstapel legen.

Beute

Charaktere haben zwei Möglichkeiten, um Münzmarker und Schatzaufleger zu erbeuten. Erstens erhält ein Charakter am Ende seines Zugs automatisch sämtliche Beute auf seinem aktuellen Feld. Zweitens bieten einige Karten eine „Beute X“-Fertigkeit. Damit nimmt eine Figur jegliche Beute auf dem eigenen Feld und auf allen Feldern in Reichweite X um sie herum an sich. Durch „Beute 1“ erhält eine Figur also alle Münzmarker und Schatzaufleger von ihrem eigenen Feld und allen angrenzenden Feldern.



Bereichseffekte

Bestimmte Angriffe ermöglichen Figuren, Gegner auf mehreren Feldern anzuvisieren, ähnlich wie die Zusatzangabe „Ziele“. In diesem Fall gibt eine grafische Darstellung vor, welche Felder betroffen sind. Diese besteht aus einer Kombination der folgenden zwei Symbole:



Ein graues Feld steht für das Feld der aktiven Figur. Ein Flächenangriff, der ein graues Feld zeigt, wird immer als Nahkampfangriff gewertet.



Ein rotes Feld steht für Felder, auf denen Gegner von der Fertigkeit getroffen werden. Flächenangriffe können (wie jeder andere Angriff) keine Verbündeten anvisieren.

Wird bei einem Bereichseffekt statt dem grauen Feld eine Reichweite angegeben, reicht es aus, wenn eines der roten Felder in Reichweite ist, selbst wenn darauf kein Gegner steht. Fernangriffe mit Bereichseffekt erhalten standardmäßig Nachteil, wenn sie einen angrenzenden Gegner anvisieren, und bei mehreren anvisierten Gegnern wird pro Gegner eine eigene Angriffsmodifikator-Karte gezogen. Wie bei jeder Fertigkeit, die ein Ziel anvisiert, können Figuren nur Gegner auf Feldern in direkter Sichtlinie angreifen. Der Wirkungsbereich darf beliebig gedreht oder gespiegelt werden.

Hier trifft der Charakter 2 nebeneinanderliegende, an ihn angrenzende Felder im Nahkampf mit „Angriff 3“.





Hier kann der Charakter „Angriff 3“ als Fernangriff gegen alle Gegner auf den dargestellten 7 Feldern ausführen, sofern mindestens ein Feld in Reichweite 2 liegt.

➤ Schieben und Ziehen

Schieben und Ziehen sind Effekte, die wie Zustände Teil eines Angriffs oder eigenständige Fertigkeiten sein können. Der nachgestellte Zahlenwert gibt an, wie viele Felder weit das Ziel geschoben oder gezogen werden kann.

Schieben X: Das Ziel wird gezwungen, sich bis zu X Felder von der ausführenden Figur zu entfernen. Jede einzelne Bewegung muss das Ziel weiter von der ausführenden Figur weg bewegen.

Ziehen X: Das Ziel wird gezwungen, sich bis zu X Felder in Richtung der ausführenden Figur zu bewegen. Jede einzelne Bewegung muss das Ziel näher an die ausführende Figur heran bewegen.

Ziele können durch ihre Verbündeten hindurch geschoben oder gezogen werden, nicht aber durch Gegner, Hindernisse oder Mauern. Wird eine Figur auf ein Feld mit einer Falle geschoben oder gezogen, wird diese ausgelöst und ihr Effekt auf die Figur angewendet. Charaktere, die eine Schieben- oder Ziehen-Aktion ausführen, bestimmen selbst, wie weit und in welche Richtung das Ziel geschoben/gezogen wird. Führt ein Monster eine Schieben- oder Ziehen-Aktion aus, bestimmen die Spieler die Richtung, aber das Ziel muss so weit wie möglich geschoben/gezogen werden. Wenn es keine gültigen Felder gibt, auf die das Ziel geschoben/gezogen werden kann, endet der Effekt.

➤ Neuer negativer Zustand: Entwaffnen

Entwaffnen: Die Figur kann keine Angriffsfertigkeiten ausführen. Dieser Marker wird am Ende des nächsten vollständigen Zuges der Figur entfernt.

➤ Schaden durch Kartenverlust negieren

Wann immer ein Charakter Schaden erleidet, sei es durch Monsterangriffe, Fallen oder andere Quellen, kann er den gesamten Schaden durch den Verlust von Karten negieren, statt seinen aktuellen TP-Wert zu reduzieren. Um eine beliebige Schadensquelle zu negieren, kann ein Charakter entweder **eine Karte aus seiner Hand oder zwei Karten vom Abwurfstapel** verlieren.

Verlorene Karten werden sofort auf den Verloren-Stapel rechts vom Charakter-Tableau gelegt. Beachtet, dass sich die beiden zum Ausspielen ausgewählten Karten nicht mehr auf der Hand des Charakters befinden und erst nach ihrem Ausspielen auf dem Abwurfstapel landen. Das Verlieren von Karten sollte mit Bedacht eingesetzt werden, da dies die Anzahl der Runden bis zur Erschöpfung verringert. Manchmal kann es aber sinnvoll sein, besonders dann, wenn der Schaden den TP-Wert des Charakters ohnehin auf 0 senken würde.



Abgeworfen

Handkarte

Gescheiterte Szenarien

Es kann passieren, dass alle Charaktere erschöpft sind, bevor das Szenario beendet wird, sodass es scheitert. Dann muss das Szenario neu aufgebaut und wiederholt werden.

Münzmarker und Erfahrung (wie in Szenario 3 auf S. 20 beschrieben), die bis zum Fehlschlag gesammelt wurden, werden übernommen, wenn ihr es erneut versucht. Auch Belohnungen durch das Erbeuten von Schätzen könnt ihr behalten, aber jeder Schatz kann nur ein einziges Mal erbeutet werden. Der Rest des Szenarios wird zurückgesetzt.

Wenn euch ein Szenario besonders schwerfällt, vergewissert euch außerdem, dass ihr keine Regeln überseht. Wenn ihr bereits alles richtig spielt, könnt ihr zu Beginn eines Szenarios auch alle Monsterwerte-Karten in den Hüllen auf Stufe „0“ drehen, um es einfacher zu machen.



Neue Monstermechanik

➤ Monster-Fertigkeitsdecks

Während in Szenario 1 die Monsterfertigkeiten vorhersehbar waren, werden Monster von nun an in jeder Runde die Fertigkeiten einer zufälligen Karte aus ihrem Fertigkeitsdeck ausführen. *Dieses Deck mit vier „Ratzen-Räuber (einfach)"-Karten sollte gemischt und verdeckt neben die Wertekarte der Ratzen-Räuber gelegt werden.*

Während der Kartenauswahl, nachdem alle Spieler ihre beiden Karten für die Runde aufgedeckt haben, wird für jeden Monstertyp auf dem Spielfeld die oberste Karte des entsprechenden Fertigkeitsdecks gezogen (alle Ratzen-Räuber gehören zum gleichen Typ, daher gilt eine Karte für alle). Diese Karte bestimmt nun die Initiative (1) dieses Monstertyps und welche Fertigkeiten (2) sie in ihrem Zug ausführen. Einige dieser Karten haben rechts unten ein Mischen-Symbol (3), was bedeutet, dass alle gespielten Karten aus diesem Deck am Ende der Runde wieder ins Deck zurück gemischt werden sollten (genau wie Angriffsmodifikator-Karten).

Im Gegensatz zu Charakterfertigkeiten, die spezifische Bewegungs- und Angriffswerte vorgeben, verändern Monsterfertigkeiten die Grundwerte des Monsters. Wenn zum Beispiel eine Monsterfertigkeit „Angriff +1" lautet und der Grundangriffswert des Monsters 2 ist, führt das Monster „Angriff 3" aus.

Ein Monster führt nur die auf der Karte beschriebenen Fertigkeiten aus. Wenn dort nichts von „Bewegung" steht, bewegt sich das Monster auch nicht.

Da es in diesem Szenario zwei verschiedene Räume mit Monstern gibt, kann es Runden geben, in der keine Monster mehr auf der Karte übrig sind. Zieht in diesem Fall zu Beginn der Runde keine Karte für die Ratzen-Räuber, sondern führt nur die Charakterzüge aus, bis die Tür geöffnet wird.

Sobald der zweite Raum aufgedeckt wird und in der aktuellen Runde noch keine Fertigkeitskarte für die Ratzen-Räuber gezogen wurde, wird sofort eine Karte aufgedeckt. Wenn die Initiative-Werte der Monster niedriger sind als die des Charakters, der die Tür geöffnet hat, agieren sie direkt nach dem Zug dieses Charakters. Haltet dies durch die Sortierung der Initiative-Reihenfolge-Marker nach. Andernfalls agieren sie in der normalen Initiative-Reihenfolge und ihr Reihenfolge-Marker wird entsprechend eingeordnet.



➤ Monsterinteraktion mit Fallen

Alle Monster werten Fallen bei der Ermittlung von Fokus und Bewegung als Hindernis, es sei denn, die Bewegung durch eines dieser Felder ist der einzige Weg, sich auf ein Ziel zu fokussieren. In dem Fall suchen sie einen Weg zu ihrem Fokusziel, der durch so wenige Fallen wie möglich führt.

Beispiel: *Das Monster (1) fokussiert sich für seinen Nahkampfangriff auf den Axtwerfer (a), weil es die Fallen als Hindernisse betrachtet. Hätte es einen Angriff mit Reichweite 2, würde es stattdessen die Sprengmeisterin (b) als Fokus wählen, da es angreifen könnte, ohne Fallen zu durchqueren.*



➤ Monster-Fernangriffe

Einige Monsterangriffe werden jetzt durch einen Reichweite-Wert ergänzt, ähnlich wie bei den Charakteren. Alle Monster-Fernangriffe funktionieren genau wie Charakter-Fernangriffe. Wenn sich ein Monster bewegt, bewegt es sich nur so weit wie nötig, um sein fokussiertes Ziel angreifen zu können, und maximal so weit, wie der Bewegungswert angibt.

Da Fernangriffe auf angrenzende Ziele immer Nachteil erhalten, versucht ein Monster, dies wenn möglich zu verhindern. Wenn der Bewegungswert ausreicht, entfernt sich das Monster so weit, bis es nicht mehr an sein fokussiertes Ziel angrenzt. Monster, die aufgrund von VERWIRRUNG oder aus anderen Gründen ohnehin schon Nachteil haben, bewegen sich bei Fernangriffen nicht von ihrem Ziel fort, auch wenn es angrenzt.

Ein Monster bewegt sich nur dann nach diesen Regeln, wenn es einen Fernangriff ausführt. Wenn es einen Nahkampfangriff oder keinen Angriff ausführt (weil es ENTWAFFNET ist oder keine Angriffsfertigkeiten hat), bewegt es sich normal und versucht stattdessen, ein an sein Fokusziel angrenzendes Feld zu erreichen.



Beispiel: *Das Monster (1) hat „Bewegung 3“ und dann eine Angriffsfertigkeit mit Reichweite 3. Es fokussiert sich auf die Sprengmeisterin (a) und bewegt sich zwei Felder weit, um den Nachteil durch einen Fernangriff auf ein angrenzendes Ziel zu vermeiden.*

Und damit wisst ihr alles, was nötig ist, um Szenario 2 spielen zu können. Denkt an den Rundenablauf: **1) Kartenauswahl**, **2) Reihenfolge bestimmen**, **3) Charakter- und Monsterzüge** *und* **4) Rundenende**. *Lest den Prolog und die Sonderregeln, wählt dann eure Karten für die erste Runde und kehrt hierher zurück, wenn ihr das Szenario abgeschlossen habt.*

Szenario 2 abgeschlossen

Glückwunsch zum Abschluss von Szenario 2! Denkt daran, dass das Szenario erst am Ende der Runde abgeschlossen ist, in der das Ziel erreicht wurde, sodass ihr während dieser letzten Runde noch Zeit zum Sammeln von Beute habt. Lest danach den Epilog und die Belohnungen, markiert das Szenario auf der Karte der Stadt als abgeschlossen und klebt dann den Aufkleber für Szenario 3 auf. Ihr seid nun vollständig erholt, erhaltet also alle Karten wieder, entfernt alle Zustandsmarker und stellt eure Zählscheibe auf euren maximalen TP-Wert. Außerdem hat jeder Charakter als Belohnung 25 Gold erhalten, daher befassen wir uns als Nächstes mit dem Gold und den im Szenario gesammelten Münzmarkern.

Goldbelohnungen nachhalten

Zählt für jeden Charakter, *wie viele Münzmarker er während des Szenarios gesammelt hat, und wandelt sie in Gold um*. Jeder Münzmarker aus den in diesem Buch behandelten Szenarien ist 2 Gold wert. Addiert dann für jeden Charakter dieses eingesammelte Gold zur Szenario-Belohnung (25 Gold pro Charakter) hinzu, notiert diese Zahl bei den Gold-Hinweisen auf dem Charakterbogen und legt die Münzmarker wieder ins Kästchen zurück. Wenn ein Charakter Gold ausgibt oder in zukünftigen Szenarien Gold erhält, passt diese Zahl entsprechend an. Charaktere dürfen Gold oder Münzmarker nicht miteinander teilen.

Stadt-Interaktion: Gegenstände

Ab jetzt können die Charaktere zwischen den einzelnen Szenarien Gegenstände kaufen, sie im Laden verkaufen oder mit anderen Charakteren handeln. Nehmt das Gegenstandsdeck aus der Spiel-Box, dreht es mit der Rückseite nach oben, sucht die Karten heraus, die links in der Mitte (A) die Nummern 01 bis 13 tragen, und legt den Rest zurück in den „Nicht verfügbare Gegenstände"-Bereich der Box. Die Gegenstände 01–13 können jetzt gekauft werden.

Gegenstände kaufen: *Charaktere können den Goldpreis der im Laden verfügbaren Gegenstände bezahlen, um sie dem eigenen Vorrat hinzuzufügen. Diese können dann im „Gegenstände"-Bereich des Charakterbogens notiert werden. Charaktere können jede Gegenstandskarte nur genau einmal besitzen.*

Gegenstände verkaufen: *Charaktere können Gegenstände in ihrem Besitz für die Hälfte des Goldwerts (aufgerundet) im Laden verkaufen. Das Gold wird auf dem Charakterbogen notiert.*

Gegenstände tauschen: *Zwischen den Szenarien dürfen die Spieler ihre Gegenstände beliebig untereinander tauschen. Gold kann nicht getauscht werden.*

Zusätzlich zur Gegenstandsnummer (A) enthalten diese Karten weitere wichtige Informationen:

1. **Gegenstandsname**.
2. **Goldwert**. Kosten und Wert des Gegenstands.
3. **Gegenstandsart**. Es gibt fünf Gegenstandsarten: Kopf, Körper, Beine, Hand und Kleinkram. Charaktere können beliebig viele Gegenstände besitzen, dürfen aber nur einen Kopf-, einen Körper-, einen Beine-, zwei Hand- und einen Kleinkram-Gegenstand als Ausrüstung in ein Szenario mitbringen.
4. **Funktionsweise**. Dieser Text erklärt, wann der Gegenstand eingesetzt werden kann und was er bewirkt. Gegenstände bieten üblicherweise zusätzliche Fertigkeiten oder Boni, die ein Charakter während seines Zugs verwenden kann. Die Verwendung ist kostenlos und unabhängig von den beiden Fertigkeitskarten-Aktionen. Einige dieser Effekte sind euch vielleicht noch nicht bekannt, aber diese werden in den Regeln zu Szenario 3 erläutert.
5. **Anzahl**. So viele Exemplare des Gegenstands gibt es im Spiel.
6. **Verwendung**. Unten rechts wird angezeigt, wie oft ein Gegenstand in einem Szenario verwendet werden kann.

   Verbraucht. Das Verbraucht-Symbol bedeutet, dass der Gegenstand nur *einmal pro Szenario* benutzt werden kann. Dreht die Karte nach dem Einsatz um, um zu zeigen, dass sie verbraucht wurde.

   Abgenutzt. Das Abgenutzt-Symbol bedeutet, dass der Gegenstand *einmal pro langer Rast* benutzt werden kann. Die lange Rast wird in Szenario 3 erklärt. Sobald der Gegenstand benutzt wurde, dreht ihr die Karte um 90 Grad, um anzuzeigen, dass sie abgenutzt ist.

   Dauerhaft. Ist kein Symbol vorhanden, kann der Gegenstand benutzt werden, wann immer es die Situation zulässt.





Gegenstände werden durch den Gebrauch niemals dauerhaft vom Charakter entfernt, das gilt auch für Tränke. Alle Gegenstände werden am Ende eines Szenarios erneuert.

Ihr könnt jetzt *beliebige Gegenstände kaufen*. Legt danach die restlichen Gegenstände in den „Verfügbare Gegenstände"-Bereich der Box. Wenn ihr wollt, könnt ihr mit dem Kauf von Gegenständen natürlich auch warten, bis ihr die Regeln zu Szenario 3 gelesen habt.

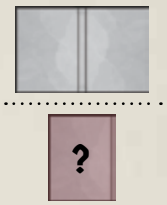
Holt nun die ersten beiden Karten der Stufe „1" aus der großen Schachtel eures Charakters und fügt sie euren (insgesamt 8) verfügbaren Fertigkeitskarten hinzu Diese sind: „Schwung holen" & „Erdrücken" (Sprengmeisterin), „Der Liebling" & „Bergung" (Axtwerfer), „Flinke Stärke" & „Heilender Sand" (Rotgardist) oder „Zeichen der Leere" & „Ruf des Abgrunds" (Leerehüterin). Jetzt könnt ihr eure Charaktere entweder bis zur nächsten Partie wegräumen oder mit Szenario 3 weitermachen, in dem neue Gegner und Herausforderungen auf euch warten.

Regeln zu Szenario 3

Beginnt wie gewohnt damit, Szenario 3 im Szenariobuch aufzuschlagen und es aufzubauen. Der Aufbau läuft wie für Szenario 2, wobei Münzmarker, Schätze und Fallen auf die angegebenen Stellen gelegt werden. Die Fallen sind in der Legende wieder als „Falle (Schaden)“ gekennzeichnet, also legt auf jede von ihnen einen 3er-Schadensmarker.

Anstelle von Ratzen-Räubern haben wir es mit zwei neuen Gegnern zu tun: Fanatikern und Riesenvipern. Holt die Wertekarten, Aufsteller und Initiative-Reihenfolge-Marker für diese Monster hervor. Es gibt 10 Aufsteller für die Riesenvipern, daher sollte die entsprechende Wertekarte in eine Hülle mit 10 Bereichen gesteckt werden. Dreht die Wertekarten beider Monstertypen auf Stufe „1“ und stellt die beiden Fanatiker in den Startraum. Holt danach die beiden Monster-Fertigkeitsdecks „Fanatiker (einfach)“ und „Riesenviper (einfach)“ mit je vier Karten hervor, mischt sie einzeln und legt sie neben ihre Wertekarten. Zieht zu Beginn der ersten Runde keine Riesenviper-Karte, da sich im ersten Raum keine Vipern befinden.

Euch fällt vielleicht das Symbol für das ergänzende Szenariobuch in der Kartenaufbau-Grafik auf. Die Linie, die die Doppelseite des Haupt-Szenariobuchs von der anderen Seite trennt, bedeutet, dass ihr im ergänzenden Szenariobuch zusätzlichen Text nachlesen müsst, der nicht auf die Doppelseite des Hauptbuchs passt. Nach dem Abschluss des Szenarios findet ihr den Epilog und die Belohnungen auf der angegebenen Seite des ergänzenden Szenariobuchs.



Zusätzlicher wichtiger Text

Sobald der Aufbau abgeschlossen ist, gibt es dann noch einige neue Regeln.

Neue Szenario-Features

Schwieriges Gelände



Violett umrandete Felder stellen schwieriges Gelände dar, was bedeutet, dass Figuren 2 Bewegungspunkte verbrauchen, um das Feld zu betreten. Diese zusätzlichen Bewegungskosten werden auch bei der Bestimmung des Monsterfokus berücksichtigt. Erzwungene Bewegungen durch Schieben oder Ziehen werden durch schwieriges Gelände nicht beeinflusst.

Abschnittsmarkierungen

Auf der zweiten Seite des Szenarios seht ihr eine solche Abschnittsmarkierung:



Der danach folgende Text soll erst gelesen werden, wenn die Tür mit der entsprechenden Nummer (hier 1) geöffnet wurde.

Neue Aktionsmechanik

Erfahrung

Einige Aktionen enthalten ein Erfahrungssymbol. Nach dem Ausführen der Aktion erhält der Charakter die entsprechende Menge an Erfahrungspunkten. Während eines Szenarios gesammelte Erfahrung wird durch Erhöhen des Erfahrungswerts auf der rechten Seite der Zählscheibe des Charakters nachgehalten.



Wenn bei einer Aktion eigenständig aufgeführt ist, muss ein Charakter trotzdem zumindest einen Teil der begleitenden Fertigkeiten ausführen, um die Erfahrung zu erhalten (z. B. kann ein Charakter keinen Angriff ohne ein Ziel ausführen). Durch Standardaktionen (S. 15) erhalten Charaktere keine Erfahrungspunkte. Werden im Kartentext bestimmte Bedingungen für die Erfahrung genannt, müssen diese erfüllt werden, um die Erfahrungspunkte zu erhalten.
Charaktere erhalten nicht automatisch Erfahrung, wenn sie Monster töten.

➤ Aktive Boni

Einige Aktionen können Boni gewähren, die bis zum Ende der Runde oder des Szenarios gelten oder bis die Aktion eine bestimmte Anzahl von Malen ausgeführt wurde. Solche Karten werden nach dem Ausspielen in den aktiven Bereich des Charakters oberhalb seines Tableaus gelegt, um die Boni nachzuhalten.

Einige Boni werden mit Charaktermarkern (2) nachgehalten, die ihr nun *aus dem Streifen in der Charakterschachtel herauslösen und in den Plastikbeutel eures Charakters legen könnt.*

Anhaltende Boni gelten vom Ausspielen bis zum Ende des Szenarios oder für eine bestimmte Anzahl von Anwendungen. Die Anzahl von Anwendungen wird in dem Fall über die Einsatzfelder (1) auf der Karte nachverfolgt. Wenn ihr die Karte in euren aktiven Bereich legt, platziert einen Charaktermarker (2) aus dem Plastikbeutel auf dem ersten Feld. Rückt den Marker je ein Feld von links nach rechts und von oben nach unten weiter, wann immer der Effekt ausgelöst wird. Verlässt der Marker ein Feld mit einem Symbol (3), erhält der Charakter die angegebenen Erfahrungspunkte. Sobald der Marker das letzte Feld verlässt, wird die Karte aus dem aktiven Bereich entfernt und auf den Abwurf- oder Verloren-Stapel gelegt, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet. Charaktere müssen anhaltende Boni auslösen und den Marker vorrücken, sobald die angegebenen Bedingungen erfüllt sind, selbst wenn ihnen dies keinen Vorteil bringt.



Rundenboni sind vom Ausspielen bis zum Ende der aktuellen Runde aktiv. Dann wird die Karte auf den Verloren- oder Abwurfstapel gelegt, je nachdem, ob sie ein Verloren-Symbol beinhaltet.

Karten mit aktiven Boni können jederzeit, auch vor ihrem Ablauf, je nach Symbol auf den Verloren- oder Abwurfstapel gelegt werden. Dadurch werden jedoch sofort alle Boni und Effekte entfernt, die durch die Aktion angewendet wurden.

➤ Schild

„Schild X“ ist eine aktive Bonus-Fertigkeit, durch die ein Charakter bei Angriffen X Schadenspunkte weniger erleidet. Diese Reduzierung erfolgt, nachdem etwaige Angriffsboni und die Angriffsmodifikator-Karte eingerechnet wurden. Wenn zum Beispiel ein „Angriff 2“ gegen eine Figur mit „Schild 1” ausgeführt wird und ein Modifikator gezogen wurde, wird zuerst angewendet, wodurch der Angriffswert auf 4 steigt, und danach der Schildeffekt, wodurch die Figur 3 Schaden erleidet. Mehrere Schildboni können addiert und in beliebiger Reihenfolge angewendet werden. Schildboni reduzieren nur den durch Angriffe erlittenen Schaden. Sie haben keinen Einfluss auf durch andere Effekte erlittenen Schaden, wie z. B. Fallenschaden.

➤ Springen

Einige Bewegungsfertigkeiten werden durch den Springen-Effekt modifiziert. Durch Springen ergänzte Bewegungen werden nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst. Springende Figuren können sich außerdem über Hindernisse und Gegner hinwegbewegen und lösen im Sprung keine Fallen aus. Figuren können nicht durch Mauern springen und jeder Sprung muss auf einem gültigen Feld enden (frei von anderen Figuren oder Hindernissen). Wenn eine Sprungbewegung auf einer Falle endet, wird diese ausgelöst.



➤ Neue Zustände

Negative Zustände:

Gift: Alle Angriffe auf diese Figur erhalten +1 Angriff. Dieser Bonus wird vor dem Angriffsmodifikator angewendet. Dieser Zustand wird nur durch Heilung der Figur entfernt. Dabei verhindert das GIFT aber, dass die Heilung den aktuellen TP-Wert der Figur erhöht.

Wunde: Die Figur erleidet zu Beginn ihres Zugs jeweils 1 Schaden. Dieser Zustand wird nur durch Heilung der Figur entfernt. Die Heilung erhöht dennoch den TP-Wert (es sei denn, die Figur hatte auch GIFT, dann werden beide Zustände entfernt, aber die Heilung erhöht nicht den TP-Wert).

Fluch: Eine Fluch-Karte wird in das Angriffsmodifikator-Deck der Figur gemischt. Diese Karte bleibt im Deck, bis sie gezogen wird. Nachdem sie gezogen und angewendet wurde, wird sie entfernt. Einem Angriffsmodifikator-Deck können maximal 10 Fluch-Karten hinzugefügt werden. Benutzt die Fluch-Karten mit dem unten links für Monster und die mit dem für Charaktere.

Positiver Zustand:

Segen: Eine Segen-Karte wird in das Angriffsmodifikator-Deck der Figur gemischt. Diese Karte bleibt im Deck, bis sie gezogen wird. Nachdem sie gezogen und angewendet wurde, wird sie entfernt. Es gibt 10 Segen-Karten und sie können in jedes Modifikator-Deck gemischt werden.



Fluch: *Funktioniert genauso wie eine Karte.*



Segen: *Funktioniert genauso wie eine Karte.*

Hinweis: Eine Figur kann nicht mehrfach gleichzeitig unter GIFT oder WUNDE leiden. Sowohl Segen- als auch Fluch-Karten werden am Ende eines Szenarios aus allen Decks entfernt.

Lange Rast

Charaktere haben jetzt eine neue Möglichkeit, ihren Zug zu spielen. Anstatt zu Beginn der Runde zwei Fertigkeitskarten auszusuchen, können sie ankündigen, dass sie eine lange Rast machen. Die lange Rast umfasst den gesamten Spielzug der Figur, die in dieser Runde den Initiative-Wert 99 hat.

Wenn der Charakter am Zug ist, **wählt** er aus seinen abgeworfenen Karten eine aus, die er auf den Verloren-Stapel legt, und nimmt den Rest auf seine Hand zurück.

Er wendet außerdem „Heilung 2" auf sich selbst an und dreht alle verbrauchten Gegenstände um 90 Grad zurück, sodass sie erneut benutzt werden können.

Lange Rasten sind eine gute Möglichkeit, eure Durchhaltefähigkeit in einem Szenario zu erhöhen und die Zufälligkeit kurzer Rasten zu umgehen, aber denkt dran, dass ihr dabei trotzdem angegriffen werden könnt, wenn sich Monster im Raum befinden.

Mehrfachziel-Monsterfokus

Wenn ein Monster während seines Zugs mehrere Ziele angreifen kann, sucht es zuerst wie gewohnt seinen Primärfokus und anschließend weitere Fokusse für diese zusätzlichen Angriffe. Dazu sucht es einen Weg zum nächsten Feld, von dem aus es seinen Primärfokus und so viele zusätzliche Ziele angreifen kann, wie seine Angriffsaktion zulässt.

Es kann Situationen geben, in denen es unklar ist, wie sich ein Monster verhalten soll. Entscheidet dann einfach so, dass sich das Monster intelligent verhält, und macht euch nicht zu viele Gedanken über die Details.

Aktive Monster-Boni

Ihr werdet merken, dass die neuen Monster, denen ihr gegenübersteht, zusätzliche Boni auf der linken Seite (normal) und auf der rechten Seite (Elite) ihrer Grundwerte haben. Dies sind dauerhaft aktive Boni, die unabhängig von den Fertigkeitskarten immer angewendet werden. Wenn der Bonus wie hier ein negativer Zustand ist, wird dieser negative Zustand bei allen Angriffen angewendet.





Und damit wisst ihr alles, was nötig ist, um Szenario 3 spielen zu können. Lest den Prolog und die Sonderregeln, aber hört bei der Abschnittsmarkierung auf. Wählt dann eure Karten für die erste Runde aus und kehrt hierher zurück, wenn ihr euch durch alle drei Räume des Szenarios gekämpft habt.

Szenario 3 abgeschlossen

Glückwunsch zum Abschluss von Szenario 3! Spielt bis zum Ende der Runde und lest dann den Epilog und den Belohnungstext. Markiert das Szenario dann auf der Karte der Stadt wie üblich als abgeschlossen und klebt den Aufkleber für Szenario 4 auf. Ihr seid nun vollständig erholt, erhaltet also alle Karten und Gegenstände wieder, entfernt alle Zustandsmarker, nehmt jegliche Segen- und Fluch-Karten aus den Angriffsmodifikator-Decks und stellt eure Zählscheibe auf euren maximalen TP-Wert. Vermerkt noch das gesammelte Gold (2 Gold pro Münzmarker) und dann befassen wir uns mit der Erfahrung.

Erfahrungsbelohnungen nachhalten

Jeder Charakter sollte nun die Erfahrungspunkte durch Aktionen, die er während des Szenarios auf seiner Erfahrungsscheibe festgehalten hat, auf dem Charakterbogen notieren. Ab jetzt erhaltet ihr auch Erfahrung für den Abschluss von Szenarien. Der Abschluss dieses und aller weiteren in diesem Buch behandelten Szenarien gewährt jedem Charakter 6 Erfahrung.

Die Summe der erhaltenen Erfahrung sollte in den EP-Notizen eurer Charakterbögen nachgehalten werden. Ein Charakter benötigt 45 Erfahrungspunkte, um Stufe 2 zu erreichen, also gibt es noch einiges zu tun und ihr habt den Anfang gemacht!

Charakterverbesserungen

Jeder Charakter hat außerdem eine Verbesserung als Belohnung erhalten, die eine mächtige Erweiterung eures Angriffsmodifikator-Decks darstellt. Wann immer ein Charakter eine Verbesserung erwirbt, wählt er einen beliebigen Effekt aus der Liste auf der rechten Seite seines Charakterbogens, *kreuzt das entsprechende Kästchen an und wendet den Effekt auf sein Angriffsmodifikator-Deck an*. So entfernt ihr negative Karten aus eurem Deck oder fügt bessere aus dem charakterspezifischen Angriffsmodifikator-Zusatzdeck (mit „Halt!“ beschriftet) aus eurer Charakterschachtel hinzu. Diese Veränderung ist dauerhaft, also wählt mit Bedacht.



Im nächsten Szenario erfahrt ihr, wie ihr weitere Verbesserungen erhalten könnt. Durch diese Verbesserungen ergibt sich aber ein potenzielles Problem: Vor- und Nachteile zwingen euch dazu, aus zwei Karten die beste oder schlechteste auszuwählen, aber jetzt habt ihr Karten wie „+1 Wunde”. Wie entscheidet ihr, ob das nun besser oder schlechter als „+2“ ist? Wenn ein Charakter Vorteil hat und die Wahl uneindeutig zu sein scheint, wählt einfach die Karte, die ihr wollt. Wenn ein Charakter Nachteil hat und die Wahl uneindeutig zu sein scheint, wendet die erste der beiden gezogenen Angriffsmodifikator-Karten an. Was als uneindeutig gilt, entscheidet ihr.

Neue Stadt-Interaktion: Ereignisse

Von nun an müsst nach jedem erfolgreichen Abschluss eines Szenarios *ein Stadt-Ereignis abschließen. Bevor ihr dies jedoch zum ersten Mal tut, holt das Ereignis-Deck aus der Spiel-Box und mischt die Karten*.

Zieht dann die oberste Karte des Decks und lest den Prologtext 1 auf der Vorderseite vor. Darauf folgen zwei Wahlmöglichkeiten 2, von denen die Spieler gemeinsam eine auswählen. Manche Möglichkeiten sind nur unter bestimmten Voraussetzungen verfügbar (wenn etwa ein bestimmter Charakter Teil der Gruppe ist).

Wenn ihr euch entschieden habt, dreht die Karte um und lest das entsprechende Resultat (A oder B, je nachdem, was ihr gewählt habt) 3. Nach dem begleitenden Text folgen die spezifischen Auswirkungen. Alle Auswirkungen müssen angewendet werden, falls möglich.

Legt die Ereigniskarte danach auf die „Abgeschlossene Ereignisse“-Seite des Kartentrenners in der Spiel-Box. Sie wird nie wieder verwendet. Steckt dann den Rest des Decks zurück auf die „Neue Ereignisse“-Seite.



Stadt-Ereignis

Nehmt nun die restlichen Karten der Stufe „1“ aus eurer großen Charakterschachtel, fügt sie euren beiden anderen Karten der Stufe „1“ hinzu und entfernt alle Karten der Stufen „A“ und „B“ dauerhaft. Die Karten der Stufen „A“ und „B“ werden nun nicht mehr verwendet. Euer Kartenvorrat besteht nun aus dem vollständigen Kartensatz der Stufe „1“, auf den ihr während der gesamten restlichen Kampagne zugreifen könnt.

Jeder Charakter hat nun eine unterschiedliche Anzahl von verfügbaren Fertigkeitskarten, abhängig vom Handkartenlimit, das oben rechts im Charakter-Tableau angegeben ist. Jetzt könnt ihr eure Charaktere entweder bis zur nächsten Partie wegräumen oder mit dem etwas längeren Szenario 4 weitermachen, in dem neue Gegner und ein neues Ziel auf euch warten.



Regeln zu Szenario 4

Schlagt als erstes Szenario 4 im Szenariobuch auf. Ihr seht, dass die Kartenillustration am unteren Rand nicht vollständig ist. Ab jetzt können einige Szenariokarten größer als eine Doppelseite sein. Die zusätzlichen Kartenbereiche sind daher in das ergänzende Szenariobuch ausgelagert. Die entsprechende Seite des ergänzenden Szenariobuchs wird in dem Fall in der Grafik ohne Trennlinie direkt unterhalb der Doppelseite dargestellt.

Öffnet das ergänzende Szenariobuch auf der angegebenen Seite, faltet es so, dass nur die einzelne Seite zu sehen ist, und legt es wie abgebildet an das Szenariobuch. Zusätzlich zum Kartenbereich kann diese Seite auch zusätzlichen Text enthalten.



Zusätzlicher Kartenbereich

Neuer Aufbau

Vollständige Monster-Fertigkeitsdecks

Platziert jetzt *ganz wie gewohnt alle Münzmarker, Schätze und Fallen (mit 3er-Schadensmarker) und holt dann die benötigten Monster hervor*: Fanatiker und Steingolems. Holt beim Aufbau eines Szenarios jetzt immer die vollständigen, aus 8 Karten bestehenden Fertigkeitsdecks der Monster hervor. Die Decks mit dem Zusatz „(einfach)“ für Ratzen-Räuber, Fanatiker und Riesenvipern werden nun nicht mehr gebraucht.

Monstereinstieg

Setzt die Monster auf Stufe „1“ und, da dieses Szenario ein einziger großer Raum ist, stellt dann alle angegebenen Monster auf. Statt durch das Öffnen von Türen kommen später neue Monster hinzu, indem sie **einsteigen**. Die Sonderregeln des Szenarios geben an, wie und wann Monster einsteigen. Wenn ein Monster einsteigt, wird es auf seinen Einstiegspunkt auf der Karte gesetzt oder auf das dieser Position am nächsten liegende leere Feld. Eingestiegene Monster werden genauso behandelt wie Monster, die beim Aufdecken eines Raums aufgestellt werden, und agieren immer in der Runde ihres Einstiegs.

Elementtafel

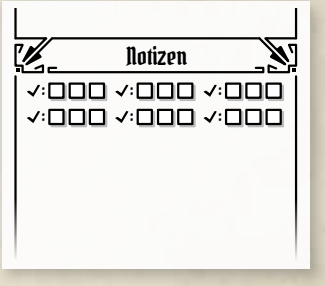
Holt jetzt die Elementtafel aus der Spiel-Box und legt die sechs Elementmarker aus dem Kästchen in die Spalte „Inaktiv“. Diese Tafel wird auf der folgenden Seite näher erläutert.

Kampfziele

Die letzte Neuerung beim Aufbau des Decks sind die Kampfziele. *Holt* beim Start eines Szenarios ab sofort auch immer *das Deck mit den Kampfzielen aus der Spiel-Box, mischt sie und teilt jedem Charakter verdeckt zwei zufällige Karten aus*. Jeder Charakter entscheidet sich, welches der beiden Ziele er für das Szenario behält, und wirft das andere ab. Es wird empfohlen, dass die Spieler während des Szenarios nicht über ihre Kampfziele sprechen.



Wenn das Szenario erfolgreich beendet wird und der Charakter die Kriterien der gewählten Karte erfüllt (1), erhält er ein Häkchen auf seinem Charakterbogen (2). Endet das Szenario in einer Niederlage, verfallen alle Kampfziele automatisch. In jedem Fall wird die Karte abgeworfen und für das nächste Szenario ein neues Kampfziel ausgesucht.



Häkchen werden unten rechts auf dem Charakterbogen unterhalb der Verbesserungen nachgehalten. Ein Charakter kann maximal 18 Häkchen haben, und für jeweils drei verdiente Häkchen wird eine neue Verbesserung freigeschaltet.

Baut den Rest wie gewohnt auf, wobei die Handkarten der Spieler jetzt komplett aus ihren Stufe-1-Fertigkeitskarten bestehen. Dann behandeln wir ein paar neue Regeln, bevor ihr das Szenario spielt.

Neue Aktionsmechanik: Elemente

Kommen wir nun zur Elementtafel. Wie ihr an den neuen Karten sehen könnt, verfügen einige Aktionen über eine Elementarverbundenheit. Ist eins dieser Symbole in der Beschreibung einer Aktion zu sehen, *muss* die Figur beim Ausführen dieser Aktion das Schlachtfeld mit dem jeweiligen Element anreichern. Um dies zu verdeutlichen, wird der Elementmarker **am Ende des Zugs**, in dem die Aktion ausgeführt wurde, in den „Stark"-Bereich der Tafel verschoben. Am Ende jeder Runde schwächen alle Elementaranreicherungen ab und bewegen sich auf der Tafel einen Schritt nach links von „Stark" nach „Schwindend" oder von „Schwindend" nach „Inaktiv".



Der Verbrauch angereicherter Elemente kann bestimmte Fertigkeiten verstärken, was durch ein mit ⊗ überdecktes Elementsymbol angezeigt wird. Hinter dem Doppelpunkt wird beschrieben, wie die Fertigkeit dadurch aufgewertet wird. Liegt der entsprechende Marker in der Spalte „Stark" oder „Schwindend" auf der Elementtafel, **kann** es verbraucht werden, um die Fertigkeit aufzuwerten, indem der Marker in die Spalte „Inaktiv" verschoben wird. Beinhaltet eine Fertigkeit mehrere separate Aufwertungen, kann der Spieler frei wählen, welche er nutzt. **Es ist nicht möglich, im selben Zug ein Element anzureichern und zu verbrauchen**, da das Element erst am Ende des Zugs angereichert wird.

Auch Monster haben Fertigkeiten, durch die Elemente angereichert oder verbraucht werden. Monster verbrauchen Elemente, wann immer es ihnen möglich ist. Den Nutzen dieses verbrauchten Elements erhält nicht nur das erste Monster, sondern alle aktiven Monster desselben Typs.


Beliebiges Element

Dieser bunte Farbkreis kann für ein beliebiges der 6 Elemente stehen. Befindet sich dieses Symbol auf einer Monster-Fertigkeitskarte, entscheiden die Spieler, welches Element angereichert oder, bei einem darüberliegenden ⊗, verbraucht wird.

1. Obere Aktion von „Flammensichel" reichert am Ende des Zugs Feuer an



2. Feuer schwindet am Ende der Runde



3. Feuer wird durch die untere Aktion von „Wirbelstiche" verbraucht

Beispiel: *Wenn der Rotgardist dran ist, führt er die obere Aktion von „Flammensichel" aus, die am Ende seines Zugs die Elementtafel mit Feuer anreichert (1). Am Rundenende schwindet Feuer und bewegt sich von „Stark" zu „Schwindend" (2). Der Rotgardist kann das Feuer-Element in der darauffolgenden Runde verbrauchen, um die untere Aktion von „Wirbelstiche" auszuführen, wodurch Feuer verbraucht und zurück nach „Inaktiv" bewegt wird (3), um seinem Angriff* WUNDE *hinzuzufügen und einen Erfahrungspunkt zu erhalten.*

Neues Szenario-Feature: Zielobjekte



Diese gelb umrandeten Felder sind Zielobjekte. Die Ziele einiger Szenarien beziehen sich auf solche Zielobjekte, die zerstört werden müssen. Ihre maximalen Trefferpunkte sind in den Sonderregeln eines Szenarios definiert. Diese Definition enthält häufig den Buchstaben „C“, der für die Anzahl der Charaktere zu Beginn des Szenarios steht. Bei drei Charakteren wäre „C+1“ also 4. Zielobjekte können nur zerstört werden, indem ihr TP-Wert auf 0 reduziert wird. Legt, um dies nachzuhalten, jedes Mal entsprechend viele Schadensmarker darauf, wenn ein Zielobjekt Schaden erleidet.

Zielobjekte gelten als Gegner der Charaktere und können anvisiert werden. Sie werden aber nicht von negativen Zuständen oder erzwungenen Bewegungen wie Schieben und Ziehen beeinflusst. Wie bei Hindernissen können Figuren auch Zielobjekte nicht durchqueren (außer mit Sprung). Wurde ein Zielobjekt zerstört, legt einen Zerstörungsmarker darauf, um es als normal durchquerbares Feld zu markieren.



Ihr seid jetzt bereit, Szenario 4 zu spielen. Lest den Prolog und die Sonderregeln, aber hört bei der Abschnittsmarkierung auf, für die diesmal bestimmte Bedingungen erfüllt sein müssen. Lest direkt die Abschnittsmarkierung und die dazugehörigen Sonderregeln, sobald diese Bedingungen erfüllt sind. Dasselbe gilt für die zweite Abschnittsmarkierung. Wählt dann eure Karten für die erste Runde aus und kehrt hierher zurück, wenn ihr das Szenario abgeschlossen habt.

Szenario 4 abgeschlossen

Glückwunsch zum Abschluss von Szenario 4! Spielt wie immer bis zum Ende der Runde, lest den Epilog und die Belohnungen und passt die Karte der Stadt an. Tragt euer Gold (2 pro Münzmarker) und die gewonnene Erfahrung ein (einschließlich der 6 Bonuserfahrungspunkte für das Szenario) und denkt an das Häkchen, wenn ihr euer Kampfziel erreicht habt. Eure Belohnung für dieses Szenario ist ein neuer Gegenstand, den ihr über die Gegenstandsnummer im Gegenstandsdeck findet. Im Gegensatz zu früheren Belohnungen erhält nur ein Charakter diese Belohnung, und es bleibt euch überlassen, diesen Charakter zu bestimmen. Schließt danach ein Stadt-Ereignis ab.

Alle Charaktere sollten nun auch ihre Karten der Stufe „X“ aus der großen Charakterschachtel holen und sie ihren verfügbaren Fertigkeitskarten hinzufügen.

Diese „X“-Karten stehen dann für alle weiteren Szenarien der Kampagne zur Verfügung und machen eure Charaktere flexibler. Die Charaktere dürfen nach wie vor immer nur so viele Karten mitnehmen, wie ihr Handlimit erlaubt, das ihr oben rechts auf dem Charakter-Tableau findet. Da ihr nun drei überzählige Karten habt, müsst ihr euch entscheiden, auf welche drei Karten ihr beim Szenario-Start verzichten wollt. Ihr könnt euch die Informationen zum bevorstehenden Szenario ansehen, bevor ihr diese Entscheidung trefft. Wenn ihr diese Entscheidung nicht treffen wollt, lasst einfach die „X“-Karten weg. Sie sind meist komplizierter und kontextabhängiger als die Stufe-1-Karten eines Charakters, können unter bestimmten Umständen jedoch sehr hilfreich sein. Ihr könnt jetzt alle Fortschritte festhalten und Pause machen oder mit Szenario 5 und eurem ersten Boss fortfahren.

Regeln zu Szenario 5

Beginnt, indem ihr Szenario 5 im Szenariobuch aufschlagt und es unter Einbezug des ergänzenden Szenariobuchs aufbaut. Die größte Neuerung in diesem Szenario ist, dass ihr am Ende gegen einen Boss kämpft. Zunächst beschäftigen wir uns aber mit den zwei verschiedenen Fallentypen in der Legende. Der erste Fallentyp sind gewöhnliche Schadensfallen, auf die jeweils 3 Schadensmarker gelegt werden. Der zweite Typ wendet statt Schaden, wie in der Legende angegeben, Zustände an. Legt also die entsprechenden Zustandsmarker auf diese Fallen.

Holt zusammen mit den anderen Monstern das „Boss“-Fertigkeitsdeck sowie die Wertekarte und den Aufsteller für das „Blutgeschwür“ hervor. Steckt die Wertekarte in eine normale Hülle mit 6 Teilbereichen. Stellt den Boss aber noch nicht auf, da er sich im letzten Raum befindet. Beachtet auch, dass das Öffnen dieser letzten Tür bedeutet, dass ihr den Text nach der Abschnittsmarkierung lest, der weitere Sonderregeln für den Boss enthält.



Blutgeschwür-Aufsteller

Bossmechanik

Alle Bosse verwenden ein allgemeines „Boss“-Fertigkeitskartendeck. Der Großteil dieses Decks besteht aus Karten wie „Spezial 1“ oder „Spezial 2“, was bedeutet, dass der Boss in seinem Zug eine seiner beiden Spezialfertigkeiten einsetzt. Diese besonderen Fertigkeiten werden auf der Wertekarte des Bosses (1) beschrieben. Boss-Werte basieren oft auf der Anzahl der Charaktere, die durch den Buchstaben „C“ dargestellt wird (2). Bosse sind außerdem immun gegen bestimmte negative Zustände. Diese Immunitäten sind auf der linken Seite der Wertekarte unterhalb der Stufe aufgeführt (3). Beachtet auch, dass dieser spezielle Boss ein „-“ als Grundbewegungswert hat (4). Das bedeutet, dass er sich nicht bewegen kann, selbst wenn eine seiner Fertigkeitskarten eine Bewegung enthält. Er kann aber durch Schieben und Ziehen sowie durch gewährte Aktionen bewegt werden.



Blutgeschwür-Boss-Wertekarte

Jetzt seid Ihr bereit, eurem ersten Boss gegenüberzutreten! Vergesst nicht, die Kampfziele auszuteilen und die Elementtafel bereitzulegen. Dies ist das letzte Szenario, das in diesem Buch behandelt wird, und es ist herausfordernder als die vorherigen. Das Ziel ist jedoch, den Boss zu töten, nicht alle Monster. Am Ende der Runde, in welcher der Boss getötet wurde, ist das Szenario abgeschlossen, wenn mindestens ein Charakter nicht erschöpft ist. Falls ihr scheitern solltet, findet ihr auf S. 16 die entsprechenden Regeln dazu. Viel Erfolg!

Szenario 5 abgeschlossen

Glückwunsch zum Sieg über den Boss und zum Abschluss von Szenario 5! Lest jetzt unbedingt den Epilog und die Belohnungen, passt die Karte der Stadt an und haltet alle Häkchen, das erbeutete Gold (2 pro Münzmarker) und die erhaltene Erfahrung fest (einschließlich der 6 Bonuserfahrungspunkte für das Szenario). Ihr solltet nun alle mehr als 45 Erfahrung haben, was bedeutet, dass ihr eine Stufe aufsteigt! Das wird gleich abschließend erklärt. Schließt aber zuerst ein weiteres Stadt-Ereignis ab.

Neue Stadt-Interaktion: Stufenaufstieg

Wenn ein Charakter nach einem beliebigen Szenario genug Gesamterfahrung gesammelt hat, um die Schwelle zur nächsten Stufe (unter den Stufenzahlen auf dem Charakterbogen) zu erreichen oder zu überschreiten, dann wird diese *neue Stufe markiert und alle Schritte des Stufenaufstiegs ausgeführt*:

1. Wenn ihr auf Stufe 2 aufsteigt, nehmt die beiden Karten der Stufe „2“ aus der großen Charakterschachtel und **wählt eine aus**, um sie euren verfügbaren Fertigkeitskarten hinzuzufügen. Bei einem Stufenaufstieg erhaltet ihr immer eine neue Karte, die maximal der neuen Stufe des Charakters entspricht. Erreicht ihr z. B. Stufe 3, wählt ihr aus den beiden Stufe-3-Karten und der beim Erreichen von Stufe 2 nicht gewählten Stufe-2-Karte eine Karte aus.
2. Erhaltet eine Verbesserung wie auf S. 24 beschrieben.
3. Erhöht euren maximalen Trefferpunktwert, der unter eurer Stufe auf dem Charakter-Tableau angegeben ist.

Wenn Charaktere aufsteigen, wird der Gesamt-Erfahrungswert nicht zurückgesetzt. Ein Charakter kann niemals Erfahrung verlieren.



Aufstieg auf Stufe 2



TP auf Stufe 2 (Rotgardist)

Szenariostufe

Nachdem ihr aufgestiegen seid, denkt ihr vielleicht, es sei auch an der Zeit, die Stufe der Monster zu erhöhen. Daher ist jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um über die Szenariostufe zu sprechen. Ihr habt die ersten fünf Szenarien auf Szenariostufe 1 und damit mit Monstern der Stufe 1 gespielt. Die empfohlene (d. h. „normale“) Szenariostufe ist **die durchschnittliche Stufe aller Charaktere geteilt durch 2 und aufgerundet**. Wenn also alle Charaktere jetzt auf Stufe 2 wären, bleibt die durchschnittliche Stufe immer noch 1. Erst, wenn jemand Stufe 3 erreicht, sollet ihr die Szenariostufe auf 2 erhöhen. Es steht euch jedoch frei, den Schwierigkeitsgrad des Szenarios nach Belieben anzupassen. Um auf dem Schwierigkeitsgrad „einfach“ zu spielen, reduziert die empfohlene Szenariostufe um 1. Um auf dem Schwierigkeitsgrad „schwer“ zu spielen, erhöht die empfohlene Szenariostufe um 1, und für „sehr schwer“ um 2. Auf eurer aktuellen Stufe wäre die Szenariostufe 0 also einfach, 1 normal, 2 schwer und 3 sehr schwer.

Die Szenariostufe hat eine Reihe von Auswirkungen auf das Szenario. Die Monsterstufe (d. h. die Wertegruppe, die ihr durch das Drehen der Karte in der Hülle verwendet) ist immer gleich der Szenariostufe.

Zusätzlich steigen mit höherer Szenariostufe der Fallenschaden, der Umrechnungskurs für Münzmarker (wie viel Gold ihr pro Marker erhaltet) und die Bonuserfahrung für den Abschluss eines Szenarios gemäß der folgenden Tabelle.

Szenario-stufe	Monster-stufe	Gold-wechselkurs	Fallen-schaden	Bonus-erfahrung
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Wenn ihr nicht genau wisst, welche Schwierigkeit ihr gerne hättet, empfiehlt es sich, einfach auf Szenariostufe 1 weiterzuspielen und diese auf 2 zu erhöhen, sobald mindestens ein Charakter Stufe 3 erreicht hat.

Weitere Regeln

Es gibt noch ein paar andere Regeln, die ihr im Verlauf der Kampagne benötigen werdet und die hier noch nicht behandelt wurden. Diese werden im Folgenden zusammengefasst. Das Regelglossar enthält eine umfassende Beschreibung aller Spielregeln. Wenn ihr eine Frage zu einem Thema habt, findet ihr dort die Antwort.

- Wenn ein Spieler bei einer Spielpartie nicht anwesend sein kann oder ein neuer Spieler das Spiel ausprobieren möchte, könnt ihr je nach Bedarf Spieler hinzufügen oder entfernen. Das Spiel ist für zwei bis vier Charaktere ausgelegt und die Szenariostufe richtet sich nach der durchschnittlichen Stufe dieser Charaktere, sodass es nicht schlimm ist, wenn ein Charakter zurückfällt oder ihr einen neuen Charakter auf Stufe 1 beginnt (mit allen Karten der Stufen „1“ und „X“), selbst wenn der Rest eine höhere Stufe hat. Ihr müsst neuen Spielern dann nur beibringen, wie man spielt.
- Die Fertigkeiten mancher Bosse sind zu komplex, um sie auf ihrer Wertekarte zusammenzufassen. In diesen Fällen findet ihr eine ausführlichere Beschreibung in den Szenario-Sonderregeln.
- Wenn euch beim Aufbauen eines bestimmten Monstertyps einmal die Aufsteller ausgehen, platziert einfach alle, die ihr habt, beginnend mit den Elite-Monstern, und ignoriert den Rest.
- Mit Stufe 3 erhöht sich nicht nur die Stufe des Szenarios, ihr könnt auch einen zusätzlichen Kleinkram-Gegenstand mitnehmen. Jeder Charakter kann Kleinkram-Gegenstände in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) in ein Szenario mitbringen.



- Wenn ein Charakter Stufe 5 erreicht, öffnet er sein zusätzliches Fertigkeitskarten-Deck, das die Karten der höheren Stufe und spezielle Anweisungen enthält.
- Falls ihr Probleme habt herauszufinden, wie sich ein Monster verhält, findet ihr auf S. 26 des Regelglossars einen ausführlichen Anhang zum Verhalten von Monstern mit vielen Beispielen.
- Manche Monster haben auch Beutefertigkeiten. Wenn ein Monster einen Münzmarker oder einen Schatz erbeutet, legt ihn ohne Auswirkungen in den Vorrat zurück. Wenn ihr einen Schatz haben wollt, den ein Monster erbeutet hat, müsst ihr das Szenario neu beginnen.
- Einige Fertigkeiten beziehen sich auf „leere“ Felder. Ein Feld ist leer, wenn es sich innerhalb der Grenzen eines Szenarios befindet, kein schwieriges Gelände ist und keine Figur, kein Hindernis, kein Ziel und keine Falle enthält. Offene Türen, zerstörte Hindernisse und zerstörte Zielobjekte gelten als leere Felder, es sei denn, auf dem Feld befindet sich auch eine Figur oder eine Falle.
- Manche Szenario-Belohnungen sperren den Zugriff auf andere Szenarien, was bedeutet, dass diese auf der Karte markiert werden und nicht mehr gespielt werden können. Ihr werdet im Verlauf der Kampagne niemals alle Szenarien im Spiel erleben können. Manchmal müsst ihr euch entscheiden.
- Wenn ihr aus irgendeinem Grund die Kampagne neu beginnen wollt, wird es schwierig, die Karte der Stadt zurückzusetzen, aber alles andere sind nur Kartendecks, bei denen dies problemlos möglich ist. Am unteren Rand jeder Karte ist eine weiße Zahl aufgedruckt. Ordnet einfach alle Decks in der Reihenfolge dieser Nummern an und nehmt für jeden Charakter einen neuen Charakterbogen.

Mitwirkende

SPIELDESIGN & -ENTWICKLUNG: *Isaac Childres*

MITWIRKENDE DESIGNER: *Zachary Cohn, Joe Homes, Alexander JL Theoharis & Andrew Penn*

ZUSÄTZLICHE ENTWICKLUNG: *Marcel Cwertetschka*

SPIELWELT-GRAFIKEN: *Alexandr Elichev*

SZENARIOBUCH-GRAFIKEN: *David Demaret*

GRAFIKDESIGN: *Josh McDowell, Jason D. Kingsly, Cat & David Bock, Melissa Smith*

KARTOGRAFIE: *Francesca Baerald*

FOTOGRAFIE: *Cat Bock*

FIGUREN: *Chris Lewis, Andrew Cothill*

BEARBEITUNG: *Mathew G. Somers*

GESCHICHTE UND SPIELWELT: *Isaac Childres*

PRODUKTION: *Price Johnson*

ÜBERSETZUNG: *Effective Media GmbH*

ZUSÄTZLICHE KAMPFZIELE: *Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis, Rob Whitehead*

SPIELETESTER: *Nino Aloi, Phil Bailey, Kendra Baratta, Sean Bean, Matthew Bird, Arthur Bouz, Clinton Bradford, Tiffany & Steve Caires, Stephanie Carlson, Jay Carter, Colton Coad, John Cole, Marty Connell, Marcel Cwertetschka, Andrew Dickinson, Tamo Fey, Adrian Francies, Falko von Gersdorff, Jenn Godwin, Dominik Goldnagl, Tyvan Grossi, Katrina Hamilton, Nikolaus Hatzl, Kristina Horner, Chris Jack, Mehfouz Jalal, Grace Jeremy, Chris Kessler, Jason D. Kingsly, Filip Ksica, Brook Laing, Sharon Laubach, Brian Lewis, Isabella Mattasits, Craig & Charlotte McNicholas, Hans Vander Mierde, Tiago Mighalaes, Jessica Merizan, Jeff Morris, Dave Orr, Guillermo Ortiz, Andrew Penn, Simon Piel, Emma Reid, Phillip Rhodes, Robb Rouse, Thijs Schröter, Rodney Smith, Mathew G. Somers, Tara Theoharis, ‚Beep' Trefts, Adam Turczi, Nikki Valens, Michael Vallely, Dennis „Themris" Vögele, Robert B. Watkins, Don Woods, Tim Wolfe und Lauryl Zenobi*

BESONDERER DANK AN: *Kristyn Childres, Marcie, Clarke & Liam Johnson, Jody Simpson, Talisman Sabre Terrain, Eric Price, Bian Hongshan, Satire's Extended Battle Goals & Chris Kessler*

HERAUSGEBER:

Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein

www.feuerland-spiele.de

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt, wir freuen uns über ein Like oder einen neuen Follower.

facebook.com/feuerlandspiele

@feuerlandspiele



© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH. Alle Rechte vorbehalten.