IRON KINGDOMS
DIE UNTERSTADT
EIN IRON KINGDOMS ABENTEUER-BRETTSPIEL
REGELHEFT

SPIELÜBERSICHT

DAS SPIEL

Die Unterstadt ist ein Spiel voller heldenhafter Abenteuer, das sich unter der cygnarischen Stadt Corvis in den Eisernen Königreichen abspielt. Eure Bande aus heldenhaften Söldnern – Mitglieder der berüchtigten Schwarzfluss-Freischärler – wurde von der unterbesetzten Stadtwache angeheuert, um bei der Untersuchung einiger kürzlich verübter Verbrechen zu helfen. Doch schon bald deckt ihr eine finstere Verschwörung auf. Es liegt an euch, dafür zu sorgen, dass die Helden bis zur Wurzel dieser neuen unterirdischen Bedrohung vorstoßen.

Die Spieler müssen als Gruppe zusammenarbeiten und die Stärken jedes Helden und ihr Würfelglück nutzen, um die Schurken zu überwinden und ihre Missionsziele zu erfüllen. *Die Unterstadt* wird am besten als vollständige Kampagne gespielt, in deren Zuge jedes der sieben Kapitel die Helden der Quelle des Übels näher bringt, das unter Corvis lauert. Während sich die Helden durch die Kampagne arbeiten, gewinnen sie wertvolle Erfahrung, die ihnen erlaubt, ihre Fähigkeiten auszubauen, und erringen neue Werkzeuge, um sich der nächsten Herausforderung zu stellen.

Dieses **Regelheft** beschreibt die Elemente des Spiels, den allgemeinen Spielaufbau und die Struktur von Runden und Zügen. Das **Kampagnenheft** enthält Informationen zum Spielen einer vollständigen Kampagne, darunter auch die speziellen Regeln und Szenarien jedes Kapitels und was man zwischen den Kapiteln tut.

DIE EISERNEN KÖNIGREICHE

Die Eisernen Königreiche sind ein Ort, der vornehmlich von Menschen beherrscht, jedoch auch von allerhand fantastischen Völkern und exotischen Bestien bewohnt ist. Die Macht und Anwesenheit von Göttern ist hier unumstritten und es herrscht ständiger Konflikt. Eine Verschmelzung von Magie und Technologie, die als die Mekanika bezeichnet wird, hat sowohl Industrie als auch Kriegsführung revolutioniert. Dampfbetriebene Automata schreiten durch die Straßen der Städte und verrichten schwere Arbeiten, während ihre fortschrittlicheren, für den Krieg entwickelten Gegenstücke an der Seite schlammbespritzter Soldaten in die Schlacht ziehen.

Eine industrielle Revolution hat das Erscheinungsbild der Städte der Eisernen Königreiche maßgeblich verändert, in denen sich nun rauchende Fabriken neben rußbedeckten Alchemistenläden erheben. Feuerwaffen werden zunehmend alltäglicher und sogar höher geschätzt als eine scharfe Klinge oder schwere Axt, obgleich jede Waffe ihren Platz hat. Die klare Trennung von Arm und Reich zwingt die Besitzlosen, nach jedem rettenden Strohhalm zu greifen. Manche finden ihn im Becherglas eines Alchemisten, einem fast zwei Meter großen Ogrun-Leibwächter oder in der Gestalt von mit Runen gravierten Pistolenkugeln. Diejenigen, die das Glück haben, mit der Gabe der Magie geboren worden zu sein – vor allem jene mit dem Talent, Steamjacks zu kontrollieren oder ihre Zauberkräfte mit der Verwendung von Schusswaffen zu kombinieren – besitzen allen anderen gegenüber einen entscheidenden Vorteil.

Talentierte Söldner sind in den Eisernen Königreichen ständig sehr gefragt. Solche Frauen und Männer nutzen ihre Neutralität und ihre Kampffertigkeiten, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten, und das wohlhabende südliche Königreich Cygnar bietet ihnen zahllose Möglichkeiten dazu.

CORVIS UND DIE UNTERSTADT

Die Stadt Corvis ist ein blühendes industrielles Zentrum, das einen ganzen Haufen Krimineller anzieht. Neben den Menschen nennen auch unzählige andere Völker Corvis ihre Heimat, darunter die robusten Trollsipplinge, die riesenhaften Ogrun, die flinken Gobber und die gerissenen und einfallsreichen Zwerge. Die Unterstadt selbst ist eine ausgedehnte zweite Stadt unterhalb von Corvis. Die in jüngerer Vergangenheit errichteten Tunnel bergen Schmugglerhöhlen, Grubenkämpfe, illegale Marktplätze und geheime Unterschlupfe, während ältere Durchgänge unter Umständen in stille, seit Jahrhunderten verlassene Krypten führen.

STOPP!

Bevor du dieses Regelheft liest, schau dir das Einführungsvideo zu **Die Unterstadt** an und erlebe das Spiel in Aktion!

HTTPS://YOUTU.BE/KEUM0EWYMUW

SPIELMATERIAL

ALLGEMEIN

4 Charakterbögen
1 Spielbrett
16 Kartensegmente
1 Uhrsegment
1 Schatzkammer-Segment
1 Schurken-Referenzbogen
6 weiße Würfel
2 schwarze Würfel

PLASTIKFIGUREN

4 Helden
1 leichter Steamjack
10 Schläger mit Schwertern (5 rote, 5 blaue)
8 Schläger mit Armbrüsten (4 rote, 4 blaue)
8 Gedankensklaven (4 rote, 4 blaue)
2 Gobber-Halsabschneider (1 roter, 1 blauer)
2 Schwere Jacks (1 roter, 1 blauer)
2 Ogrun-Raufbold (1 roter, 1 blauer)
2 Rhulische Söldner (1 roter, 1 blauer)
2 Trollsippenspäher (1 roter, 1 blauer)
1 Cephalyx
1 Monstrosität
1 Schmuggleranführer

REGELHEFT

KARTEN

64 Eigenschaftskarten
22 Ereigniskarten
48 Talentkarten
24 Nebenquestkarten
34 Schurkenaktionskarten
11 Schurken-Datenkarten

MARKER

38 1-EP-Münzen
28 5-EP-Münzen
4 Alchemistisches-Heilmittel-Marker
6 Zahlenmarker
80 Wundmarker
12 Wrackmarker
4 Einsturzmarker
2 Blitzmarker
1 Hakenmarker
4 Missionszielmarker
2 Offen/Geschlossen-Marker
14 Durchgangmarker
1 Patrouillenmarker
6 Rauchmarker

KAMPAGNENHEFT

AUSRICHTUNGSMARKIERUNGEN

Die in Die Unterstadt enthaltenen Miniaturen verfügen auf ihren Basen über Linien, die ihre Ausrichtung markieren, diese kommen aber in diesem Spiel nicht zu Anwendung. Diese Figuren können auch mit in *Iron Kingdoms – Das Rollenspiel zu Warmachine* verwendet werden, wo die Ausrichtungsmarkierungen verwendet werden. Besuche ulisses-spiele.de, um mehr über das *Iron Kingdoms*-Rollenspiel zu erfahren.

BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

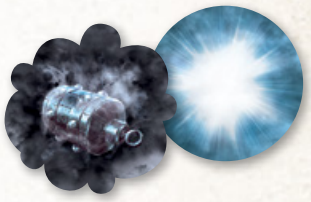
PLASTIKFIGUREN
Die hochdetaillierten Plastikfiguren stellen die Helden und Schurken auf dem Spielbrett dar.

EP-MÜNZEN
EP-Münzen stellen die Erfahrung dar, die die Helden im Verlauf einer Kampagne gewinnen.

ALCHEMISTISCHES-HEILMITTEL-MARKER
Jeder dieser Marker stellt ein Behältnis mit einer alchemistischen Substanz dar, die ein Held nutzen kann, um einen anderen Helden wiederzubeleben.

CHARAKTERBÖGEN
Der Charakterbogen jedes Helden zeigt die Attribute des Helden, seine Waffen und Eigenschaften, sowie die Figur, die den Helden auf dem Spielbrett darstellt.

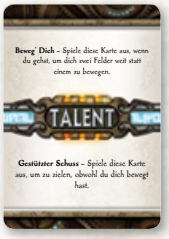
RAUCH- UND BLITZMARKER
Diese Marker stellen die Effekte der Granaten des Alchemisten Milo Boggs dar.



FÄHIGKEITSKARTEN
Jeder Held verfügt über einen Stapel aus sechzehn Eigenschaftskarten, die mithilfe von EP gekauft werden können, um die Fähigkeiten eines Helden zu erweitern.

SCHURKEN-REFERENZBOGEN
Spieler können diesen Bogen als Schnellreferenz für das Aufstellen und Aktivieren von Schurken verwenden.

TALENTKARTEN
Jeder Held verfügt über einen Stapel aus zwölf Talentkarten, die genutzt werden können, um sich während eines Zuges Vorteile zu sichern.



SCHURKENAKTIONSKARTEN
Schurkenaktionskarten bestimmen, wie Schurken während einer Runde aktiviert werden.

WUNDMARKER
Wundmarker werden verwendet, um den Schaden nachzuhalten, der Helden und einige Schurken zugefügt wird. Wenn ein Charakter Schaden nimmt, werden ein oder mehr Wundmarker von der roten auf die schwarze Seite gedreht.

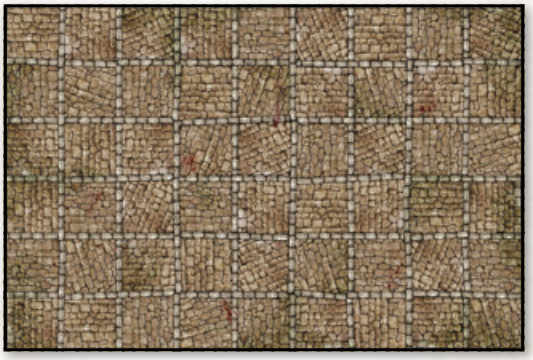
SCHURKEN-DATENKARTEN
Schurken-Datenkarten geben die Attribute, Waffen, Eigenschaften und Taktiksymbole für jeden Typ Schurke des Spiels an.

WRACKMARKER
Wrackmarker werden verwendet, um den Schaden nachzuhalten, der einem Steamjack zugefügt wird. Wenn Türstopper Schaden nimmt, werden seine Wrackmarker von der roten auf die schwarze Seite gedreht.

ZAHLENMARKER
Diese Marker werden verwendet, um zu bestimmen, welche Schurken zu Beginn des Zuges eines Spielers aufgestellt werden und welchen Schurken bei der Aktivierung welche Priorität zugewiesen wird.

SPIELBRETT

Das Spielbrett verfügt über vierundfünfzig Felder, auf denen Kartensegmente platziert werden können, um für jedes Kapitel eine eigene Karte zu erstellen.



KARTENSEGMENTE

Kartensegmente stellen unterschiedliche Elemente und Merkmale der Unterstadt dar, wie etwa Wände, Tore und Felsstürze.

UHRSEGMENT

Das Uhrsegment wird in manchen Kapiteln verwendet, um Ereignisse auszulösen.

SCHATZKAMMER-SEGMENT

Auf dem Schatzkammersegment werden alle EP-Münzen verstaut, die die Helden im Laufe eines Kapitels erringen.

OFFEN/GESCHLOSSEN-MARKER

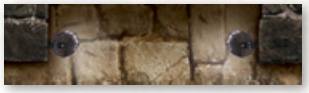
Diese Marker kommen in zukünftigen Kampagnen zu Anwendung.

WÜRFEL

Die Spieler werfen sechsseitige Würfel, um im Verlauf des Spiels verschiedene Resultate zu ermitteln.

DURCHGANGMARKER

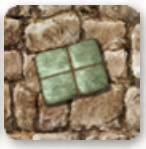
Durchgangmarker zeigen, wo Schurken aufgestellt werden und wo die Helden die Karte verlassen können.



MISSIONSZIELMARKER

Diese Marker zeigen in einigen Kapiteln den Fortschritt der Erfüllung von Missionszielen an.

Ambrose


Paket

Leichnam

Gefangene

Prozessor

EINSTURZMARKER

Diese Marker zeigen, wo ein Spalt auf der Karte eingestürzt ist.

HAKEN- UND PATROUILLENMARKER

Diese Marker werden in einigen Kapiteln der Kampagne für bestimmte Effekte verwendet.

EREIGNISKARTEN

Eine Ereigniskarte wird zu Beginn jeder Runde gezogen und löst für eine Runde bestimmte Effekte, Aktionen und/oder Bedingungen aus.

NEBENQUESTKARTEN

Nebenquestkarten bieten den Helden optionale Nebenmissonsziele abseits des Hauptmissionsziels eines Kapitels. Siehe S. 4-5 des Kampagnenheftes, um mehr über Nebenquesten zu erfahren.

AUFBAU DES SPIELBRETTS

DIESES BEISPIEL ZEIGT DEN SPIELAUFBAU FÜR KAPITEL 1: BEWEISMITTEL.

SPIELAUFBAU

Befolge diese Schritte, um das Spiel für ein Kapitel vorzubereiten.

1. **Helden auswählen:** Jeder Spieler wählt einen Helden aus, den er spielen möchte. Können sich die Spieler nicht einigen, wirft jeder Spieler einen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Wurf wählt seinen Helden als erster, gefolgt von den anderen Spielern in absteigender Reihenfolge. Jeder Spieler nimmt sich die Figur des ausgewählten Helden sowie seinen Talentstapel, Eigenschaftsstapel und Charakterbogen.

   Die Unterstadt kann von zwei, drei oder vier Spielern gespielt werden. **Bei zwei Spielern kontrolliert jeder Spieler zwei Helden. Bei drei oder mehr Spielern kontrolliert jeder Spieler einen Helden.**

   Pog und Türstopper werden unter Verwendung eines gemeinsamen Charakterbogens von einem einzigen Spieler kontrolliert. Siehe S. 14, um mehr über Pog und Türstopper zu erfahren.

2. **Wund- und Wrackmarker vorbereiten:** Zu Beginn einer Kampagne nimmt sich jeder Spieler eine Anzahl Wundmarker in Höhe des Vitalität-Attributs seines gewählten Helden und legt sie mit der roten Seite nach oben neben den Charakterbogen. Ein Spieler, der Pog und Türstopper spielt, bekommt zusätzlich die zehn Wrackmarker und legt sie mit der roten Seite nach oben neben den Charakterbogen.

3. **Die Talentstapel vorbereiten:** Jeder Spieler mischt die Talentkarten seines Helden, um seinen Talentstapel zu bilden, zieht dann drei Talentkarten und legt diese aufgedeckt neben den Charakterbogen.

4. **Alchemistisches-Heilmittel-Marker nehmen:** Jeder Held (mit Ausnahme von Türstopper) beginnt das Spiel mit einem Alchemistisches-Heilmittel-Marker mit der gefüllten Seite nach oben. Siehe S. 17 dieses Regelhefts und S. 23 des Kampagnenheftes, um mehr über Alchemistische Heilmittel zu erfahren.

5. **Schurkenreserve vorbereiten:** Der Aufbau-Abschnitt jedes Kapitels zeigt, welche Schurken verwendet und wie die Schurken-Datenkarten, Zahlenmarker und Schurkenfiguren angeordnet werden müssen.

6. **Karte zusammenbauen:** Konsultiere die Kapitelkarte im Kampagnenheft. Jedes Kapitel besitzt spezielle Aufbauanweisungen und Missionsziele. Wenn Schurken auf der Karte platziert werden, nimm sie aus der Schurkenreserve. Platziere die Heldenfiguren an der Stelle der Karte, die das Heldensymbol ★ markiert.

7. **Nebenquesten vorbereiten:** Die meisten Kapitel verwenden Nebenquestkarten. Siehe S. 4-5 des Kampagnenheftes, um mehr über Nebenquesten zu erfahren.

8. **Ereignisstapel vorbereiten:** Mische die für das Kapitel vorgegebenen Karten, um den Ereignisstapel zu bilden.

9. **Schurken-Aktionsstapel vorbereiten:** Mische die für das Kapitel vorgegebenen Karten, um den Schurken-Aktionsstapel zu bilden.

10. **Bereite die EP-Bank vor:** Sortiere die EP-Münzen und lege sie in die Nähe des Schatzkammer-Segments.

SCHURKENRESERVE

Das Schaubild der Schurkenreserve jedes Kapitels zeigt die Figuren und Karten, die in der Reserve enthalten sind und wo die Zahlenmarker platziert werden müssen, so wie in diesem Beispiel zu Kapitel 1. Die verblassten Figuren sind Schurken, die während des Aufbaus aus der Reserve genommen und auf der Karte platziert werden.

EIGENSCHAFTSKARTEN DER HELDEN

Jeder Held verfügt über einen Stapel Karten, der die Fertigkeiten und Eigenschaften darstellt, die der Held im Verlauf der Kampagne erlernen kann. Zwischen den Kapiteln können Spieler EP nutzen, um Eigenschaftskarten zu kaufen. Helden beginnen eine Kampagne mit 0 EP und ohne Eigenschaftskarten, weshalb diese in Kapitel 1 nicht verwendet werden. Siehe „Charakterfortschritt“ auf S. 23 des Kampagnenheftes.

KARTENFELDER, SEGMENTE UND ENTFERNUNG

Das Spielbrett unterteilt sich in vierundfünfzig **Felder**. Für die Karte jedes Kapitels werden auf diesen Feldern Segmente und Marker platziert, um Türen, Wände und andere Merkmale eines bestimmten Abschnittes der Unterstadt darzustellen.

Die Eigenheiten von Feldern wirken sich darauf aus, wie Entfernungen und die Bewegung der Charaktere auf dem Spielbrett bestimmt werden (S. 14).

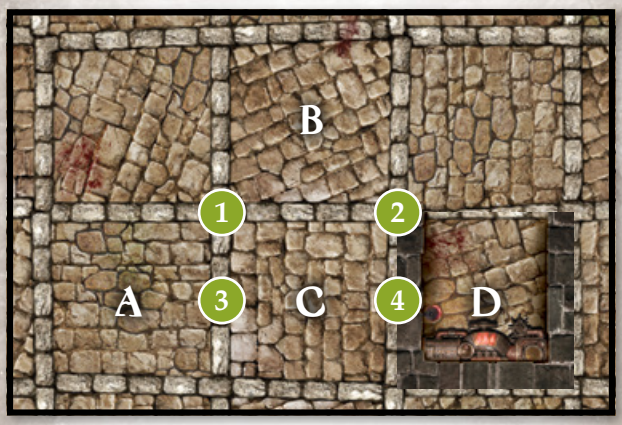
Ein Feld kann offene Seiten oder geschlossene Seiten besitzen. Eine **offene Seite** ist eine Seite ohne eine durch ein Kartensegment dargestellte Wand. Falls ein Segment auf der Karte eine Wand entlang einer Seite bildet, ist dies eine **geschlossene Seite**. Ein Feld mit einer Wand an jeder Seite ist ein **Hindernisfeld**.

Zwei Felder sind **verbunden**, wenn sie sich eine offene Seite oder eine offene Ecke teilen, was eine Ecke bezeichnet, die nicht Teil einer Wand ist.

Um **Entfernungen** auf dem Spielbrett zu bestimmen, zähle die Anzahl *verbundener* Felder entlang des direktesten Weges zwischen einem Feld und einem anderen (Hindernisfelder sind nicht mit anderen Feldern verbunden, also werden sie bei der Bestimmung von Entfernungen niemals mitgezählt).

Falls eine Eigenschaft oder ein Effekt für alle Charaktere innerhalb einer bestimmten Entfernung um ihre oder seine Quelle gilt, umfasst der Effekt das Feld, in dem sich die Quelle befindet.

VERBUNDENE FELDER



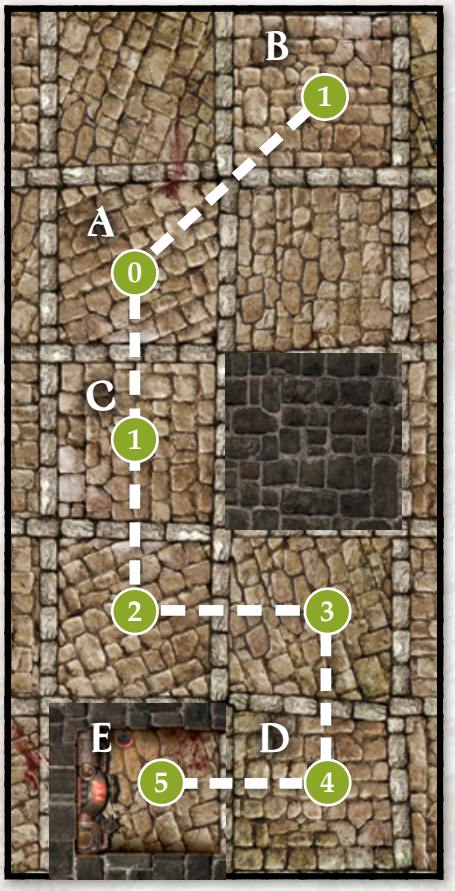
Ecke 1 ist offen, also sind die Felder A und B verbunden.

Ecke 2 ist nicht offen, da sie Teil einer Wand ist, also sind die Felder B und D nicht verbunden.

Seite 3 ist offen, also sind die Felder A und B verbunden.

Seite 4 ist eine Wand, also sind die Felder C und D nicht verbunden.

ENTFERNUNG



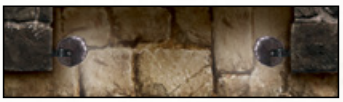
Die Felder B und C sind beide ein Feld von Feld A entfernt. Feld D ist vier Felder von Feld A entfernt und Feld E ist fünf Felder entfernt.

KARTENELEMENTE

Kartensegmente werden auf dem Spielbrett platziert, um unterschiedliche Arten von Feldern zu schaffen.

DURCHGANG

Ein Feld mit einem Durchgangmarker ist ein Durchgangfeld, das einen Eingangs- oder Ausgangspunkt für Charaktere darstellt. Jeder Durchgangmarker verfügt eine Zahl oder einen Zahlenbereich. Diese Zahlen werden zum Aufstellen von Schurken (S. 12) und für andere Regeln des Spiels verwendet.



DURCHGANGMARKER

HINDERNIS

Ein Hindernisfeld besitzt eine Wand auf jeder Seite. Ein Charakter kann sich nicht in ein Hindernisfeld hinein oder hindurch bewegen.

HINDERNISFELD

SCHALTER

Ein Schalterfeld stellt einen Mechanismus dar, der ein anderes Element auf der Karte steuert, wie etwa ein Tor. Falls ein Kapitel ein Schalterfeld enthält, erklären die Regeln des Kapitels, wie das Schalterfeld funktioniert.

SCHALTERFELD

SPALT

Ein Spaltfeld ist an allen Seiten geschlossen, besitzt allerdings einen engen Spalt oder Riss, der von einer Seite zur gegenüberliegenden Seite verläuft. Charaktere auf kleinen Basen können sich durch den Spalt bewegen, Charaktere auf mittleren oder großen Basen können dies jedoch nicht. Ein Charakter kann nicht vorstürmen, wenn er sich in ein Spaltfeld hinein, durch es hindurch oder aus ihm hinaus bewegt (siehe „Bewegung“ auf S. 14). Ein Schurke auf kleiner Basis kann sich nur dann während seiner Aktivierung auf ein Spaltfeld bewegen, wenn es keinen anderen möglichen Weg zum Ziel gibt.

Nach Beendigung einer Bewegung, die einen Charakter aus einem Spaltfeld hinaus führt, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4-6 stürzt der Spalt ein. Platziere einen Einsturzmarker auf dem Feld und führe einen Gefahrenwurf (S. 11) für jeden Charakter auf dem eingestürzten Spaltfeld durch.

Charaktere können sich nicht auf ein Spaltfeld mit einem Einsturzmarker bewegen. Ein Charakter auf einem Feld, das sich eine beliebige Seite mit einem eingestürzten Spaltfeld teilt, kann eine Herausforderung gegen STK 13 versuchen, um den Spalt wieder zu öffnen. Ist der Wurf erfolgreich, entferne den Einsturzmarker. Ein Spaltfeld kann mehrfach einstürzen und wieder geöffnet werden.

Ein Spaltfeld wird zur Bestimmung von Entfernungen von Fernkampfangriffen als Hindernisfeld behandelt.

SPALTFELD

TREPPEN

Ein Treppenfeld stellt eine Verbindung zu einer tieferen Ebene der Unterstadt dar. Falls ein Kapitel Treppen enthält, erklären die Regeln des Kapitels, wie diese funktionieren.

TREPPENFELD

OFFENES/GESCHLOSSENES TOR

Ein Torfeld wird durch ein doppelseitiges Kartensegment dargestellt. Jede Seite zeigt zwei geschlossene Seiten, eine offene Seite und eine Seite, die das Tor darstellt, welches entweder offen oder geschlossen ist. Wenn sich ein Tor öffnet oder schließt, wird das Segment einfach auf die passende Seite umgedreht. Ein geschlossenes Tor wird als Wand behandelt.

GESCHLOSSENES TORFELD

OFFENES TORFELD

LOSE FELSEN/FELSSTURZ

Ein Lose-Felsen-/Felssturzfeld wird durch ein doppelseitiges Kartensegment dargestellt. Ein Lose-Felsen-Feld kann angegriffen werden, wird von Fernkampf- und Nahkampfangriffen automatisch getroffen und besitzt PNZ 16. Wird ein Lose-Felsen-Feld beschädigt, wird es zu einem Felssturzfeld. Drehe das Segment auf seine Felssturz-Seite und führe einen Gefahrenwurf (S. 11) für jeden Charakter auf dem Feld durch.

LOSE-FELSEN-FELD

Ein Felssturzfeld ist schwieriges Gelände (S .14). Ein Charakter auf einem Felssturzfeld erhält Deckung (+2 ABW gegen Fernkampfangriffe).

FELSSTURZFELD

ANDERE SEGMENTE

Diese Segmente werden in zukünftigen Kapiteln zum Einsatz kommen.

ZISTERNE

EINGESTÜRZTER BODEN

GRUBE

CHARAKTERE

Alle Charaktere in Die Unterstadt, sowohl Helden als auch Schurken, besitzen Attribute und Eigenschaften, die bestimmen, was sie tun können. Heldenattribute und –eigenschaften werden auf den Charakterbögen aufgeführt. Attribute und Eigenschaften der Schurken finden sich auf den Schurken-Datenkarten, die reguläre Version des Schurken auf der einen Seite und die epische Version auf der anderen.

CHARAKTERBÖGEN

1. Charaktername
2. Initiative
3. Charakterattribute
4. Waffenwerte
5. Eigenschaften
6. Durchatmen-Eigenschaft

SCHURKEN-DATENKARTEN

1. Schurkenname
2. Schurkenattribute
3. Waffenwerte
4. Schurkeneigenschaften
5. Taktiksymbole (S. 18-19)

ATTRIBUTE

Sieben Charakterattribute definieren die grundlegenden Fähigkeiten und das Können jedes Charakters. Diese Attribute werden während des Bestreitens eines Kapitels zur Ermittlung des Erfolgs oder Misslingens einer Vielzahl Aktionen und Herausforderungen verwendet. Je höher die Zahl, desto besser das Attribut.

Initiative (INIT): Die Reihenfolge, in der die Charaktere ihre Züge absolvieren. Der Held mit der höchsten Initiative bekommt den ersten Zug, gefolgt von den anderen Charakteren in absteigender Reihenfolge. Manche Kampagnenkapitel verfügen auch über spezielle Schurken oder andere Nichtspielercharaktere, die ein Initiative-Attribut für ihre Aktivierung nutzen (siehe S. 19).

Vitalität (VIT): Die Fähigkeit eines Charakters, die Prellungen, Kratzer und strapazierten Nerven zu ertragen, die Kämpfe mit sich bringen. Alle Helden und einige Schurken besitzen Marker, die ihre Vitalität darstellen. Die **Gesundheit** eines Charakters ist die Anzahl an Wundmarkern, die momentan mit der roten Seite oben liegen. Schurken und lebende Helden nutzen **Wundmarker**, um ihre Gesundheit nachzuhalten. Nichtlebende Helden (wie Türstopper) nutzen **Wrackmarker**.

Stärke (STK): Die körperliche Leistungsfähigkeit eines Charakters.

Intelligenz (INT): Die Geistesschärfe, Kombinationsgabe und Denkgeschwindigkeit eines Charakters.

Wahrnehmung (WAH): Die Fähigkeit eines Charakters, auf Kleinigkeiten zu achten und seine Umgebung im Auge zu behalten.

Abwehr (ABW): Ein Wert dafür, wie schwierig es ist, den Charakter mit einem Angriff zu treffen.

Panzerung (PNZ): Ein Wert dafür, wie schwierig es ist, dem Charakter Schaden zuzufügen.

EIGENSCHAFTEN

Attribute stellen die fundamentalen Werte eines Charakters dar, doch sind es seine Eigenschaften, die seine besonderen Gaben und Fachkenntnisse bestimmen. Helden beginnen die Kampagne lediglich mit den Eigenschaften, die auf ihrem Charakterbogen aufgeführt sind. Wenn sie im Laufe der Kampagne Erfahrung ansammeln, können sie weitere Eigenschaften erwerben.

Jeder Charakterbogen führt auch eine Durchatmen-Eigenschaft auf, die einem Helden helfen kann zu siegen, wenn etwas schiefgeht. Beispielsweise erlaubt Canice' Durchatmen-Eigenschaft ihrem Spieler, ihre Talentkarten aufzustocken, falls sie mit einem gezielten Angriff verfehlt.

Klein **Mittel** **Groß**

BASENGRÖSSE

Die Größe der Basis eines Modells – klein, mittel oder groß – spiegelt die Körpergröße und Masse des Charakters wider. Die meisten menschengroßen Charaktere haben kleine Basen. Größere Kreaturen und leichte Steamjacks haben mittlere Basen und sehr große Kreaturen und schwere Steamjacks haben große Basen.

WÜRFELWÜRFE

Die Spieler verwenden sechsseitige Würfel, um das Ergebnis der meisten Aktionen im Spiel zu ermitteln, wie etwa Angriffe gegen einen Schurken oder Versuche, einen Spalt wieder zu öffnen.

WÜRFE UND MODIFIKATOREN

Ein standardmäßiger Wurf basiert auf zwei sechsseitigen Würfeln, die als 2W6 abgekürzt werden. Einige spezielle Würfe erfordern nur einen einzelnen Würfel, der als W6 abgekürzt wird.

Würfe unterliegen oftmals Modifikatoren, die auf das gewürfelte Ergebnis entweder addiert oder davon abgezogen werden. Etwaige Modifikatoren werden in den Regeln nach der Wurfbezeichnung aufgeführt. Beispielsweise wird ein Stärke-Wurf als „2W6 + STK + Modifikator" beschrieben. Das bedeutet „wirf zwei Würfel und addiere das Stärke-Attribut des Charakters und alle relevanten Modifikatoren auf die gewürfelte Augenzahl".

Falls eine Regel besagt, dass etwas automatisch passiert, wie etwa dass ein Angriff automatisch trifft oder verfehlt, ist kein Würfelwurf notwendig.

Falls eine Regel besagt, dass ein Angriff automatisch trifft, und eine andere Regel besagt, dass er automatisch verfehlt, hat der automatische Treffer Vorrang.

EINEN WURF VERSTÄRKEN

Manche Regeln und Eigenschaften erlauben einem Spieler, einen Wurf zu **verstärken**, was dem Wurf einen Extrawürfel hinzufügt. Wenn beispielsweise ein standardmäßiger 2W6-Wurf verstärkt wird, wirft der Spieler drei Würfel (3W6). Ein Spieler, der einen Wurf verstärkt, muss dies ansagen, bevor er irgendwelche Würfel wirft.

Nur ein einziger Würfel kann einem Wurf aufgrund einer Verstärkung hinzugefügt werden, auch wenn zusätzliche Würfel aufgrund von anderen Eigenschaften oder Umständen hinzugefügt werden können (siehe nächster Abschnitt).

Wenn ein Angriff mehr als einen Charakter betrifft, muss jeder Angriffswurf und Schadenswurf separat verstärkt werden.

Gefahrenwürfe, Schurken-Aufstellungswürfe (S. 12) und andere nichtstandardmäßigen Würfe können nicht verstärkt werden.

Beispiel: *Gardek Stonebrow stürmt vor, dann trifft er mit seinem ersten Angriff einen Schurken mit Armbrust. Das Vorstürmen verleiht ihm einen verstärkten Schadenswurf, also wirft er drei Würfel (3W6) für den Schaden gegen den Schläger, statt der normalen zwei.*

Zusätzliche Würfel und abgelegte Würfel

Manchmal fügt eine Spezialeigenschaft oder ein Umstand einen **zusätzlichen Würfel** zum Wurf eines Charakters hinzu. Das Hinzufügen eines zusätzlichen Würfels gilt nicht als Verstärkung. Einem Wurf kann eine beliebige Anzahl zusätzlicher Würfel hinzugefügt werden, solange jeder durch eine andere Regel oder Eigenschaft verliehen wird.

Beispiel: *Canice Gormleigh greift einen Cephalyx mit ihrer Magieschlosspistole an. Sie spielt eine Talentkarte aus, um ihren Angriffswurf von 2W6 auf 3W6 zu verstärken. Sie verwendet auch ihre Eigenschaft Runenmunition: Genauigkeit, die dem Angriffswurf einen zusätzlichen Würfel hinzufügt, was ihr erlaubt, beim Angriffswurf 4W6 zu werfen.*

Manchmal fordert eine Spezialeigenschaft oder ein Umstand von einem Charakter, einen oder mehr Würfel vom Ergebnis eines Wurfs **abzulegen**. Die Ereigniskarte Ungeschickte Schläger zum Beispiel fügt allen Angriffswürfen, die von Schlägern während einer Runde durchgeführt werden, einen Würfel hinzu, allerdings wird bei jedem Wurf der höchste Würfel abgelegt.

WARUM ZWEI FARBEN?

Spieler können die unterschiedlich gefärbten Würfel verwenden, um bestimmte Würfelwürfe zu beschleunigen. Zum Beispiel kann ein Spieler beim Wurf zur Aufstellung von Schurken (S. 12) einen schwarzen und einen weißen Würfel gleichzeitig werfen, wobei vor dem Wurf eine Würfelfarbe dem Typ des Schurken und die andere dem Ort der Aufstellung zugewiesen wird.

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Manche Eigenschafts- und Talentkarten erlauben einem Charakter einige oder alle Würfel eines Wurfs erneut zu werfen. Ein **Wiederholungswurf** findet statt, bevor irgendwelche Effekte des vorigen Wurfs ausgelöst werden, und das Ergebnis eines Wiederholungswurfs ersetzt das vorige Ergebnis vollständig. Wenn ein Charakter beispielsweise von einem Angriffswurf getroffen wird, der Angreifer jedoch einen Wiederholungswurf durchführt und verfehlt, wird der Charakter stattdessen verfehlt.

Ein Wurf kann mehr als einmal wiederholt werden, falls der Charakter mehrere Wiederholungswürfe zur Verfügung hat. Wenn ein Spieler beispielsweise zwei Talentkarten besitzt, die einen Wiederholungswurf verleihen, und er mit dem Ergebnis des ersten Wiederholungswurfs nicht zufrieden ist, kann er die zweite Karte ausspielen, um den Wurf abermals zu wiederholen. Handle alle Wiederholungswürfe ab, bevor du irgendwelche Effekte des Wurfs anwendest.

GEFAHRENWÜRFE

Ein Gefahrenwurf bestimmt, ob ein Charakter aufgrund bestimmter Regeln oder Spieleffekte Schaden erleidet, wie etwa Felsstürze, der Ereigniskarte Teufelsrattenschwärme oder einem Gelegenheitsangriff (S. 15).

Um einen Gefahrenwurf durchzuführen, wirft ein Spieler einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 5 oder 6 erleidet der Charakter 1 Schaden.

DAS SPIEL SPIELEN

Die Unterstadt wird in einer Serie von **Runden** gespielt. Spieler beginnen jede Runde, indem sie für diese Runde eine Ereigniskarte ziehen, und dann absolvieren die Spieler ihre jeweiligen Züge in Initiativereihenfolge. Dieser Abschnitt erklärt die Grundlagen des Spiels in *Die Unterstadt*. Mehr spezifische Informationen zum gespielten Kapitel findest du im Kampagnenheft.

EREIGNISKARTEN

Zu Beginn jeder Runde und bevor irgendein Spieler seinen Zug beginnt, ziehe eine Ereigniskarte und handle sie ab. Die Ereigniskarte für diese Runde kann von einem beliebigen Spieler gezogen werden, da sie alle Spieler betrifft. Ereigniskarten bestimmen die Farbpriorität in dieser Runde (siehe unten) und können eine Vielzahl an Effekten herbeiführen, die die gesamte Runde über gelten, angefangen von sich ausbreitendem, dichtem Nebel, der das Angreifen erschwert, bis hin zur Verbesserung der Kampfeffektivität von Schurken.

Lege die Ereigniskarte neben das Spielbrett, damit sie jederzeit eingesehen werden kann. Sobald eine neue Ereigniskarte zu Beginn der nächsten Runde gezogen wird, wird die die vorige Ereigniskarte abgelegt, *es sei denn* es war eine Umgebungskarte. Umgebungskarten bleiben im Spiel, bis du eine neue Umgebungskarte ziehst, die dann die vorige ersetzt.

Die Helden haben nur begrenzt Zeit zur Verfügung, um das Missionsziel jedes Kapitels zu erfüllen. Der Ereignisstapel dient als Zeitmesser, der die verbleibende Zeit herunterzählt. **Befinden sich zu Beginn eines Zuges keine Karten mehr im Ereignisstapel, endet das Kapitel sofort und die Helden verlieren das Kapitel.**

FARBPRIORITÄT

Jede Ereigniskarte besitzt eine Farbe (Rot oder Blau). Die Farbe der Ereigniskarte legt die Farbpriorität für die Runde fest, die sich sowohl auf die Aktivierungen und Taktiken von Schurken als auch kapitelspezifische Aktionen auswirken kann. Eine Umgebungskarte aus einer vergangenen Runde hat keine Auswirkungen auf die Farbpriorität der aktuellen Runde.

SPIELERZÜGE

Charaktere handeln ihre Züge in Abhängigkeit von ihren Initiative-Attributen (siehe S. 10) ab. Derjenige Charakter mit der höchsten Initiative ist als erster an der Reihe, gefolgt von den anderen Charakteren in absteigender Reihenfolge. Wenn der Charakter mit der niedrigsten Initiative seinen Zug beendet, endet die Runde.

EREIGNISKARTEN

1. Titel
2. Umgebung
3. Effekt
4. Farbpriorität
5. Kartennummer

REGELPRIORITÄT

Die allgemeinen Regeln in diesem Regelheft können durch Eigenschaftskarten und andere Spezialregeln im Kampagnenheft modifiziert werden. Falls eine Spezialregel mit den allgemeinen Regeln in Konflikt gerät, befolge die Spezialregel.

Ein Spielerzug besteht aus drei Phasen:

1. Aufstellungsphase – Würfle, um einen Schurken auf der Karte aufzustellen.
2. Handlungsphase – Bewege deinen Charakter, führe Aktionen aus und ziehe eine Talentkarte.
3. Schurkenphase – Ziehe eine Schurkenaktionskarte, um einen oder mehr Schurken zu aktivieren.

1. DIE AUFSTELLUNGSPHASE

Zu Beginn jedes Zuges stellt der Held einen Schurken auf der Karte auf.

EINEN SCHURKEN AUFSTELLEN

Während der Aufstellung eines Kapitels werden nummerierte Zahlenmarker auf die Schurken-Datenkarten in der Reserve gelegt, wie im Kampagnenheft gezeigt. Diese Marker sind von 1-6 nummeriert und bestimmen, welcher Typ Schurke in dieser Phase aufgestellt wird.

Wirf einen Würfel, um zu ermitteln, welcher Typ Schurke aufgestellt wird. Nimm eine Figur aus der Reserve, die mit der Schurken-Datenkarte übereinstimmt, die der gewürfelten Zahl entspricht.

Wirf einen zweiten Würfel, um zu ermitteln, wo auf der Karte der Schurke aufgestellt wird. Stelle die Figur auf den Durchgangmarker mit der Nummer, die der gewürfelten Zahl entspricht.

AUFSTELLUNGSBEISPIEL 1

In Kapitel 1 der Kampagne können zwei Typen Schurken aufgestellt werden: Schläger mit Schwertern und Schläger mit Armbrüsten. Die Zahlenmarker 1-3 werden den Schlägern mit Schwertern zugewiesen, die Zahlenmarker 4-6 werden den Schlägern mit Armbrüsten zugewiesen. Während deiner Aufstellungsphase kannst du einen Schläger mit Schwert bei einem Wurfergebnis von 1, 2 oder 3 aufstellen, und du kannst du einen Schläger mit Armbrust bei einem Wurfergebnis von 4, 5 oder 6 aufstellen.

Die meisten Schurkentypen verfügen sowohl über rote als auch blaue Figuren. Meistens werden beide Farben des Schurkentyps, den du aufgestellt hast, verfügbar sein. Wenn du beispielsweise einen Schläger mit Schwert aufstellst und sich drei rote Schläger mit Schwert und vier blaue Schläger mit Schwert in der Reserve befinden, wird ein blauer Schläger mit Schwert aufgestellt. Falls die Menge an roten und blauen Figuren gleich ist, überprüfe die Farbpriorität dieser Runde und stelle einen Schurken dieser Farbe auf.

Manchmal ist es nicht möglich, den gewürfelten Schurkentyp aufzustellen. Dies kann passieren, wenn keine Figuren dieses Typs mehr in der Reserve übrig sind oder falls der gewürfelte Durchgang nicht mehr existiert. Falls du den gewürfelten Schurkentyp nicht aufstellen kannst, aktiviere sofort den Schurken dieses Typs, der sich auf der Karte am weitesten von den Helden entfernt befindet (siehe S. 18, um mehr über Schurkenaktivierung zu erfahren).

Die Anzahl an Figuren, die sich auf einem Feld befinden, beschränkt nicht die Anzahl an Schurken, die auf diesem Feld aufgestellt werden können (siehe „Feldkapazität“ auf S. 14).

AUFSTELLEN VS. PLATZIEREN

Manchmal wird ein Schurke aufgrund bestimmter Regeln oder Nebenquesten auf der Karte **platziert**, statt von einem Spieler aufgestellt zu werden. Ein Schurke, der platziert wird, wird nicht behandelt, als sei er aufgestellt worden. Falls eine Regel den Schurken eines Typs platziert, der sich in der Reserve befindet, verwende eine Figur aus der Reserve. Falls nicht, nimm die Figur und ihre Datenkarte aus der Box. Wenn jener Schurke von der Karte entfernt wird, lege ihn in die Box zurück.

VITALITÄT VON SCHURKEN

Viele Schurken besitzen nur 1 Vitalität, also werden sie einfach zerstört, sobald sie irgendeine Menge Schaden erleiden. Für Schurken mit mehr als 1 Vitalität werden Wundmarker verwendet, um ihre Gesundheit nachzuhalten. Wenn ein Schurke mit mehr als 1 Vitalität, inklusive Steamjacks, auf das Spielbrett gestellt wird, lege eine Anzahl Wundmarker in Höhe seiner Vitalität neben die Datenkarte des Schurken, auf der Seite, die der Farbe der Figur entspricht.

Die blaue und die rote Figur des Ogrun-Raufbolds wurden auf dem Spielbrett aufgestellt. Ogrun-Raufbolde besitzen 3 Vitalität, also besitzt jeder drei Wundmarker auf der Seite der Datenkarte, die seiner Farbe entspricht. Der rote Ogrun-Raufbold hat 1 Schaden erlitten, also wurde einer seiner Wundmarker auf die schwarze Seite gedreht (siehe S. 16).

AUFSTELLUNGSBEISPIEL 2

Es befinden sich drei Schläger mit Schwertern (zwei blaue und ein roter) und zwei Schläger mit Armbrüsten (ein blauer und ein roter) in der Reserve.

1 *Der erste Spieler stellt einen Schläger mit Schwert auf, also nimmt er einen blauen Schläger mit Schwert aus der Reserve, da es dort mehr blaue als rote Schläger mit Schwertern gibt.*

2 *Der nächste Spieler stellt einen Schläger mit Armbrust auf. Da es in der Reserve gleich viele blaue wie rote Schläger mit Armbrüsten gibt, bestimmt die Regelpriorität, welche Farbe aufgestellt wird. Die Farbpriorität für diese Runde ist rot, also wird der rote Schläger mit Armbrust auf der Karte platziert.*

FELDKAPAZITÄT

Feld A hat vier Figuren und Feld B sieben, und alle Figuren auf diesen Feldern besitzen entweder kleine oder mittlere Basen. Der Trollsippenspäher und der Gobber-Halsabschneider können sich beide auf Feld A bewegen, was die Gesamtmenge an Modellen in diesem Feld auf sechs erhöht, aber keine der Figuren kann sich auf Feld B bewegen, da sich bereits sieben Figuren darauf befinden.

Der schwere `Jack kann sich ebenfalls nicht auf Feld B bewegen, aber er kann sich auf Feld A bewegen. Falls sich der Trollsippenspäher und der Gobber-Halsabschneider zuerst auf Feld A bewegen, kann sich der schwere `Jack trotzdem auf jenes Feld bewegen, da sich darauf nur sechs Figuren befänden, bevor er sich bewegt. Falls sich der schwere `Jack zuerst auf Feld A bewegt, kann sich nur noch eine weitere Figur (entweder der Gobber-Halsabschneider oder der Trollsippenspäher) auf das Feld bewegen, da der Steamjack auf großer Basis als zwei Figuren zählt.

POG & TÜRSTOPPER SPIELEN

Pog und Türstopper sind zwei separate Helden, die von einem Spieler unter Verwendung eines gemeinsamen Charakterbogens kontrolliert werden. Der Spieler bestimmt die Reihenfolge, in der er die beiden Charaktere aktiviert. Pog und Türstopper folgen den standardmäßigen Regeln für Aktivierungen, mit einer Ausnahme: auch wenn diese Charaktere all ihre Angriffsaktionen während ihrer eigenen Aktivierungen durchführen müssen, kann Pog Nichtangriffsaktionen zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Zuges des Spielers durchführen.

Beispiel: Christian möchte Türstopper auf einen zwei Felder weit entfernten Schläger mit Armbrust vorstürmen lassen und ihn zerstören, bevor Pog vorstürmt und auf demselben Feld endet wie der Steamjack. Türstopper kann nur vorstürmen, wenn Pog zuvor seine Eigenschaft `Jackantrieb einsetzt. Christian beginnt, indem er Pog `Jackantrieb als seine (Nichtangriffs-)Aktion nutzen lässt. Als nächstes aktiviert er Türstopper und lässt den Steamjack vorstürmen und angreifen. Zuletzt aktiviert er Pog, der auf Türstoppers Feld vorstürmt.

Pog und Türstopper verwenden einen einzelnen Talentstapel; jede Karte im Stapel weist darauf hin, für welchen Charakter sie verwendet wird.

Manche Schurkenaktionskarten aktivieren Schurken in Abhängigkeit von ihrer Nähe zum Charakter eines Spielers (den am nächsten oder am weitesten entfernt stehenden). Spielt man Pog und Türstopper, wird Pogs Standort verwendet, um die Nähe zu bestimmen.

2. DIE HANDLUNGSPHASE

In dieser Phase bewegt sich ein Held, führt Aktionen durch und zieht eine Talentkarte.

BEWEGUNG

Eine Figur kann sich beliebig zwischen zwei **verbundenen** Feldern (S. 7) bewegen. Ein Held kann entweder vor oder nach seiner Bewegung eine Aktion durchführen.

Zu Beginn der Handlungsphase wählt ein Spieler eine der drei unten aufgeführten Bewegungsarten.

STELLUNG HALTEN: Der Charakter bleibt auf seinem Feld stehen. Sofern sich keine Feinde auf diesem Feld befinden, kann der Charakter mit seinen Fernkampfangriffen in diesem Zug **zielen**, was bedeutet, dass seine Fernkampfangriffswürfe verstärkt sind.

GEHEN: Der Charakter kann entweder auf seinem Feld stehenbleiben oder sich ein Feld weit bewegen.

VORSTÜRMEN: Der Charakter bewegt sich sich ein oder zwei Felder weit. Ein Charakter der vorstürmt, kann in diesem Zug keine Fernkampfangriffe durchführen und kann keine Figur als Ziel wählen, die sich zu Beginn des Zuges in seinem Feld befunden hat. Der Schadenswurf des ersten Nahkampfangriffs des Charakters nach dem Vorstürmen ist verstärkt. Ein Charakter, der bereits einen Angriff durchgeführt hat oder der auf seine Aktion verzichtet, kann in diesem Zug nicht vorstürmen.

SCHWIERIGES GELÄNDE

Wenn ein Charakter sich auf ein schwieriges Geländefeld bewegt, endet seine Bewegung in diesem Feld. Ein Charakter, der einen Zug in schwierigem Gelände beginnt, kann nur die Stellung halten oder gehen.

FELDKAPAZITÄT

Eine Figur kann sich nicht auf ein Feld bewegen, auf dem sich bereits sieben Figuren befinden. Eine Figur auf großer Basis zählt zur Bestimmung der Figurenanzahl auf einem Feld als zwei Figuren; allerdings kann sich eine Figur auf großer Basis auf ein Feld bewegen, auf dem sich sechs Figuren befinden.

VERBÜNDETE ODER FEINDE?

Alle Helden und jedwede Figuren oder Marker, die sie kontrollieren, sind miteinander verbündet, und alle Schurken sind miteinander verbündet.

Alle Helden und jedwede Figuren oder Marker, die sie kontrollieren, gelten für alle Schurken als Feinde. Alle Schurken gelten für alle Helden als Feinde. In Kapitel 5 beispielsweise kontrollieren die Helden den Ambrose-Marker, also gilt er als mit den Helden verbündet und gilt für alle Schurken als Feind.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Ein Charakter, der sich von einem Feld mit einem Feind darauf wegbewegt, muss einen Gefahrenwurf durchführen (S. 11). Der Gefahrenwurf stellt einen **Gelegenheitsangriff** dar, oder die Möglichkeit, vom Angriff eines Feindes getroffen zu werden, der sich auf dem Feld befindet, das der Charakter verlässt. Wenn ein Charakter ein Feld verlässt, auf dem sich mehrere Feinde befinden, muss er für jeden Feind je einen separaten Gelegenheitsangriff-Gefahrenwurf durchführen.

Wird ein Held durch einen Gelegenheitsangriff-Gefahrenwurf kampfunfähig gemacht (S. 16), bleibt der Held auf dem Feld, auf dem er gestartet ist. Ein Charakter führt keinen Gefahrenwurf durch, wenn er ein Feld aufgrund des Umstandes verlässt, der ihn *platziert*, statt aufgrund einer Bewegung.

AKTIONEN

Jeder Held kann während seiner Aktivierung eine der folgenden Grundaktionen durchführen:

Angriff mit entweder seiner/seinen Nahkampfwaffe/n oder seiner/seinen Fernkampfwaffe/n.

Wiederbeleben eines kampfunfähigen Helden.

Eine **Attributsherausforderung** versuchen.

Bestimmte Eigenschaften oder Spezialregeln können manchen Charakteren weitere Optionen eröffnen, die über die soeben genannten Grundaktionen hinausgehen.

ANGRIFFSAKTION

Ein Charakter kann mit jeder seiner Nahkampf- *oder* Fernkampfwaffen einen Angriff durchführen.

SCHRITT 1: WAFFE UND ZIEL ANSAGEN

Der Angreifer sagt die Waffe an, die er verwendet, und das Ziel des Angriffs. Verwende beim Überprüfen, ob sich das Ziel in Reichweite einer Waffe befindet, die Regeln zur Bestimmung von Entfernungen (S. 7). Waffen mit einer Reichweite von 0 können nur Charaktere auf demselben Feld wie der Angreifer zum Ziel haben.

WAFFENWERTE

Waffenart: Gibt an, ob die Waffe eine Nahkampfwaffe oder eine Fernkampfwaffe ist. Erscheint „x2" neben einem Waffensymbol, besitzt der Charakter zwei Waffen dieser Art.

Reichweite (RW): Die Anzahl an Feldern, die das Ziel maximal vom Angreifer entfernt sein darf.

Genauigkeit (GEN): Ein Maß für das Können des Charakters mit der Waffe. Die GEN wird auf den Angriffswurf des Charakters addiert.

Kraft (KFT): Ein Maß für das Schadenspotential des Angriffs. Die KFT wird auf den Schadenswurf des Charakters addiert.

ZIELAUSWAHL UND REICHWEITEN

Gardek Stonebrows Waffen besitzen alle beide RW 0, also kann er nur ein Ziel auf seinem eigenen Feld angreifen (Schläger 1).

Milo Boggs kann keinen Nahkampfangriff mit seinem Messer durchführen, aber er kann seine beiden Fernkampfangriffsoptionen nutzen. Er kann Schläger 3 mit seinem Wurfmesser (RW 1) angreifen, da sich das Ziel innerhalb von einem Feld um Milo befindet. Sowohl Schläger 1 und Schläger 2 befinden sich ebenfalls innerhalb von einem Feld um Milo, aber er kann mit einem Fernkampfangriff keinen Feind als Ziel wählen, der sich auf demselben Feld wie ein verbündeter Charakter befindet. Zusätzlich zu seinen Messern verfügt Milo über eine Sprenggranate mit einem WIRK, der ihm erlaubt, jedes beliebige Feld innerhalb von RW 2 als Ziel zu wählen, unabhängig von den Figuren, die sich auf ihnen befinden. Das bedeutet, dass er jeden beliebigen der drei Schläger mit einer Sprenggranate angreifen kann. Wählt er das Feld von Schläger 1 oder Schläger 2 als Ziel, wird er auch Schaden gegen den Helden in jenem Feld würfeln müssen.

Canice Gormleigh kann sich entscheiden, einen Nahkampf- oder Fernkampfangriff durchzuführen. Entscheidet sie sich dazu, mit ihrem Schwert (RW 0) anzugreifen, kann sie Schläger 2 angreifen. Falls sie mit ihrer Magieschlosspistole (RW 2) angreift, kann sie nur Schläger 2 oder Schläger 3 als Ziel wählen – es sei denn sie wählt Runenmunition: Schwarzer Penny, was ihr erlaubt, einen Fernkampfangriff gegen einen Feind auf demselben Feld wie eine verbündete Figur durchzuführen. Mit Schwarzer Penny kann sie jeden beliebigen der drei Schläger als Ziel wählen. Sie kann bei keinem der Fernkampfangriffe zielen, da sich ein Feind auf ihrem Feld befindet.

Beim Angriff mit einer Fernkampfwaffe kann der Angreifer kein Ziel wählen, das sich auf demselben Feld befindet wie eine verbündete Figur, es sei denn das Ziel befindet sich auf demselben Feld wie der Angreifer.

Eine Waffe mit dem Zusatz WIRK, wie etwa Milo Boggs' Sprenggranate, ist ein Angriff mit Wirkungsbereich. Um einen WIRK-Angriff durchzuführen, wählt der Angreifer ein Feld auf der Karte statt einer einzelnen Figur als Ziel. Ein Charakter, der einen WIRK-Angriff durchführt, kann ein Feld mit verbündeten Charakteren darauf als Ziel wählen. Der Angriff trifft jeden Charakter auf dem Feld automatisch, es ist kein Angriffswurf nötig.

NIEDERSCHMETTERN

Manche Angriffe und Spezialregeln sorgen dafür, dass ein Charakter niedergeschmettert wird. Wenn ein Charakter niedergeschmettert wird, lege seine Figur auf ihre Seite. Solange er niedergeschmettert ist, kann sich ein Charakter nicht bewegen, keine Aktionen oder Angriffe durchführen und Angriffswürfe gegen diesen Charakter treffen automatisch.

Ein niedergeschmetterter Held kann zu Beginn seiner Aktivierung aufstehen, wenn er entweder eine Talentkarte ablegt oder aber auf seine Bewegung oder seine Aktion verzichtet. Verzichtet ein Held auf seine Aktion, um aufzustehen, kann er in diesem Zug nicht vorstürmen.

SCHURKEN UND NIEDERSCHMETTERN

Wenn ein niedergeschmetterter Schurke aktiviert wird, steht er auf. Dieser Schurke kann in diesem Zug nichts anderes tun, es sei denn er ist ein Boss-Schurke. Manche Kapitel verfügen über wenigstens einen besonderen Schurken, der zum Boss bestimmt wird. Wird ein niedergeschmetterter Boss aktiviert, auf dessen Feld sich ein oder mehrere Feinde befinden, verzichtet der Boss auf seine Bewegung, um aufzustehen, und führt dann einen Angriff gegen einen Feind auf seinem Feld durch. Befinden sich keine Feinde auf seinem Feld, verzichtet der Boss auf seine Aktion, um aufzustehen, und geht dann auf das Ziel zu, das ihm am nächsten ist.

KAMPFBEREIT, KAMPFUNFÄHIG UND BEWUSSTLOS

Ein Charakter mit mindestens 1 Gesundheit (einem roten Wundmarker) ist kampfbereit.

Wenn die Gesundheit eines Charakters auf 0 reduziert wird, wird er kampfunfähig. Die Gesundheit eines Charakters kann nicht unter 0 reduziert werden.

Wenn ein Held zum ersten Mal kampfunfähig wird, wird er niedergeschmettert, bleibt jedoch auf der Karte und absolviert weiter seine Züge. Ein kampfunfähiger Held kann sich nicht bewegen, Aktionen durchführen oder Talentkarten ausspielen. Entferne während der Aufstellungsphase eines kampfunfähigen Helden zwei schwarze Wundmarker und lege sie in die Box zurück. Während seiner Handlungsphase kann er auf einem verbundenen Feld platziert werden.

Wird der letzte Wundmarker entfernt, wird der Held bewusstlos. Die Figur wird von der Karte entfernt und der Charakter absolviert keine weiteren Züge.

Wird Türstopper kampfunfähig, erleidet er dieselben Effekte wie andere Helden, kann allerdings nicht platziert werden und verliert während seiner Aufstellungsphase keine Wrackmarker.

Wird ein Schurke kampfunfähig, wird seine Figur von der Karte entfernt und in die Reserve zurückgelegt.

Schurken wählen ihre Ziele aufgrund ihrer Taktiksymbole und die Regeln jeder Schurkenaktion (siehe S. 18).

SCHRITT 2: WÜRFELN, UM ZU TREFFEN

Der angreifende Charakter wirft 2W6 und addiert die Genauigkeit (GEN) der Waffe.

Angriffswurf = 2W6 + GEN

Der Angriff trifft, wenn der Angriffswurf der Abwehr (ABW) des Ziels entspricht oder sie übersteigt. Ist das Ergebnis des Angriffswurfs niedriger als die ABW des Ziels, verfehlt der Angriff (denke daran, dass für einen WIRK-Angriff kein Angriffswurf notwendig ist; der Angriff trifft jeden Charakter auf dem als Ziel gewählten Feld automatisch). Besondere Regeln und Umstände können den Angriffswurf weiter modifizieren, indem sie Würfel hinzufügen oder entfernen und Werte auf das Endergebnis addieren oder davon abziehen.

Jeder Angriff, der einen niedergeschmetterten Charakter zum Ziel hat, trifft automatisch. Ein Ziel, das von **Deckung** profitiert, erhält +2 ABW gegen Fernkampfangriffswürfe.

Hält ein Charakter die Stellung, kann er mit seinen Fernkampfangriffen zielen, sofern sich keine Feinde auf seinem Feld befinden. Seine Fernkampfangriffswürfe sind verstärkt.

SCHRITT 3: SCHADEN WÜRFELN

Wenn ein Angriff trifft, führt der Angreifer einen Schadenswurf gegen das Ziel durch. Wirf 2W6 und addiere die Kraft (KFT) des Angriffs. Eine Waffe oder ein Angriff ohne KFT verursacht keinen Schaden.

Schadenswurf = 2W6 + KFT

Wie bei Angriffswürfen auch können besondere Regeln und Umstände den Schadenswurf weiter modifizieren.

Vergleiche das Ergebnis des Schadenswurfs mit der Panzerung (PNZ) des getroffenen Charakters. Wenn der Angriffswurf der PNZ des Ziels entspricht oder niedriger ist, nimmt das Ziel keinen Schaden. Übersteigt der Schadenswurf die PNZ des Ziels um vier oder weniger, nimmt das Ziel **normalen Schaden** und dreht einen Wundmarker auf die schwarze Seite. Übersteigt der Schadenswurf die PNZ des Ziels um fünf oder mehr, nimmt das Ziel stattdessen **schweren Schaden** und dreht zwei Wundmarker auf die schwarze Seite.

Nimmt Türstopper Schaden, wird pro 1 erlittenem Schaden je ein Wrackmarker auf die schwarze Seite gedreht.

Verfügt ein WIRK-Angriff über eine KFT, wird gegen jeden Charakter auf dem Feld ein separater Schadenswurf durchgeführt. Jeder WIRK-Schadenswurf muss einzeln verstärkt werden.

Die Gruppe erhält EP, wann immer ein Held einen Schurken beschädigt. Pro 1 Gesundheit, die der Schurke durch einen Angriff verliert, wird je 1 EP zur Schatzkammer hinzugefügt.

EP ERHALTEN

Verschiedene Aktionen und Erfolge können den Helden im Laufe eines Spiels Erfahrungspunkte (EP) einbringen. Wann immer die Gruppe EP erhält, werden Münzen aus der EP-Bank genommen und in die Schatzkammer gelegt, die durch das Schatzkammer-Segment dargestellt wird (um mehr über das Gewinnen und Verwenden von EP zu erfahren, siehe S. 4 und 23 des Kampagnenheftes).

KUMULATIVE EFFEKTE

Sofern nicht anders angegeben, sind die Effekte, Vorteile und Abzüge mehrfacher Ausgaben eines Effekts desselben Namens, die einen Charakter betreffen, nicht kumulativ. Wenn beispielsweise Canice Gormleigh über zwei Talentkarten mit Unangreifbar, was für einen Zug +2 ABW verleiht, verfügt, kann sie nicht +4 ABW erhalten, indem sie in dem Zug beide Karten ausspielt. Sobald sie einen ABW-Bonus durch den Unangreifbar-Effekt erhält, kann sie nicht gleichzeitig einen zusätzlichen ABW-Bonus durch eine weitere Ausgabe von Unangreifbar erhalten.

Effekte, Vorteile und Abzüge von Effekten mit unterschiedlichen Namen sind kumulativ, selbst wenn sie einem Charakter denselben Modifikator verleihen (z.B. +2 ABW). Wenn beispielsweise Gardek Stonebrow den Bonus +1 PNZ durch die Eigenschaft Verteidigungslinie erhält, kann er trotzdem die Talentkarte Unverwundbar ausspielen, um zusätzliche +2 PNZ (und somit einen Gesamtbonus von +3 PNZ) zu erhalten, da die Boni von Effekten mit unterschiedlichen Namen verliehen werden.

WIEDERBELEBEN-AKTION

Kampfunfähige Helden (mit Ausnahme von Türstopper – siehe unten) können von anderen Charakteren mit Hilfe von Alchemistischem Heilmittel wiederbelebt werden. Um einen anderen Helden wiederzubeleben, muss ein Charakter kampfbereit sein, sich auf demselben Feld befinden wie der kampfunfähige Held und muss über einen vollen Alchemistisches-Heilmittel-Marker verfügen. Der kampfbereite Held nutzt seine Aktion, um deinen Alchemistisches-Heilmittel-Marker von der gefüllten auf die leere Seite zu drehen. Anschließend dreht der kampfunfähige Held alle seine übrigen Wundmarker auf die rote Seite und wird kampfbereit.

Alchemistische Heilmittel wirken nicht bei Maschinen. Wird Türstopper kampfunfähig, kann er nicht wie ein lebender Held wiederbelebt werden, aber Pog kann seine Eigenschaft Talent: Flicken! nutzen, um ihn zu reparieren, ganz so, wie er es tun kann, wenn der Steamjack kampfbereit ist. Wenn Pog dies tut, wird Türstopper kampfbereit.

Nachdem ein Held wiederbelebt wurde, ist er immer noch niedergeschmettert.

ATTRIBUTSHERAUSFORDERUNG-AKTION

Auch außerhalb des Kampfes werden die Helden häufig Attributsherausforderungen bestehen müssen, um Karteneigenschaften zu aktivieren oder Aktionen durchzuführen, während sie in Situationen geraten, die ihre Fertigkeiten und Eigenschaften auf die Probe stellen. Solche Herausforderungen geben das bei dem Wurf genutzte Attribut und eine Schwierigkeit an, die erreicht werden muss, damit der Wurf gelingt. Zum Beispiel bedeutet „Ein Held kann den Schalter mit einer Herausforderung gegen INT 10 aktivieren", dass es sich hierbei um eine Intelligenz-Herausforderung mit einer Schwierigkeit von 10 handelt.

Um eine Attributsherausforderung zu versuchen, wirf 2W6 und addiere das genutzte Attribut.

Attributsherausforderungswurf = 2W6 + Attribut

Entspricht das Ergebnis des Wurfs der Schwierigkeit oder übersteigt sie, gelingt die Attributsherausforderung. Ist das Ergebnis niedriger als die Schwierigkeit, misslingt die Attributsherausforderung.

Beispiel: Gardek Stonebrow besitzt STK 6 und versucht eine Herausforderung gegen STK 12, um einen Durchgang zu verschließen. Er wirft zwei Würfel und erzielt eine 7, dann addiert er seine STK dazu und erreicht ein Gesamtergebnis von 13. Da das Ergebnis der Schwierigkeit entspricht bzw. sie übersteigt, besteht Gardek die Herausforderung und verschließt den Durchgang.

Ein Charakter kann eine Attributsherausforderung nur versuchen, wenn er über das erforderliche Attribut verfügt. Türstopper kann beispielsweise eine Herausforderung gegen Stärke versuchen, da er STK 10 besitzt, aber er kann keine Herausforderung gegen Wahrnehmung oder Intelligenz versuchen, da er weder das WAH- noch das INT-Attribut besitzt.

EINE TALENTKARTE ZIEHEN

Ziehe am Ende deiner Handlungsphase eine Talentkarte und lege sie aufgedeckt in die Nähe deiner anderen Talentkarten.

Jeder Held beginnt ein Kapitel mit drei aufgedeckten Talentkarten. Ein Spieler kann zu keinem Zeitpunkt mehr als drei aufgedeckte Talentkarten besitzen. Falls du jemals mehr als drei aufgedeckte Talentkarten besitzen solltest, lege so lange Talentkarten ab, bis du noch drei hast.

TALENTKARTEN EINSETZEN

Talentkarten stellen das Glück und das pure Heldenpotential eines Helden dar und erlauben ihm Würfe zu verstärken, misslungene Würfe zu wiederholen oder eine von vielen Eigenschaften zu nutzen. Talentkarten werden auf drei Arten genutzt:

- Ein Held kann eine Talentkarte ausspielen, um eine der beiden aufgeführten Optionen zu nutzen, danach wird die Karte auf den Talentkarten-Ablagestapel des Helden gelegt.
- Ein Held kann eine Talentkarte ablegen, um eine Eigenschaft zu nutzen, die durch das Ablegen einer Talentkarte ausgelöst wird.
- Ein niedergeschmetterter Held kann eine Talentkarte ablegen, um während seines Zuges aufzustehen.

Du kannst während einer Runde so viele Talentkarten nutzen, wie du möchtest, wenngleich bestimmte Eigenschaften, die das Ablegen einer Talentkarte erfordern, eine Regel besitzen können, die deren Einsatz einschränkt. Gehen dir die Karten in deinem Talentstapel aus, mische den Ablagestapel, um einen neuen Talentstapel zu bilden.

3. DIE SCHURKENPHASE

Während der Schurkenphase aktiviert der Held einen oder mehr Schurken auf dem Spielbrett, indem er eine **Schurkenaktionskarte** zieht und abhandelt. Jede Karte gibt an, welcher Schurke aufgrund von Farbe, Nähe oder Typ aktiviert wird. Gehen dem Schurkenaktionsstapel die Karten aus, mische den Ablagestapel, um einen neuen Schurkenaktionsstapel zu bilden.

Einige Schurkenaktionskarten weisen dich an, Nahkampfschurken oder Fernkampfschurken zu aktivieren. Ein **Nahkampfschurke** ist ein Schurke mit einem Nahkampf-Taktiksymbol auf seiner Datenkarte. Ein **Fernkampfschurke** ist ein Schurke mit einem Fernkampf-Taktiksymbol auf seiner Datenkarte. Ein Schurke mit beiden Symbolen auf seiner Karte fällt in beide Kategorien.

SCHURKENAKTIONSKARTEN

1. Titel
2. Aktivierungsregel
3. Zielpräferenz
4. Kartenzahl

Einige Schurkenaktionskarten aktivieren diejenigen Schurken, die dem aktiven Helden am **nächsten** oder vom aktiven Helden am **weitesten entfernt** sind. Dies sind die einzigen Gelegenheiten, bei denen die Nähe der Schurken wichtig ist, um zu bestimmen, wer aktiviert wird. Für Schurkenaktionskarten, die keine Nähe angeben, werden nur die Farbpriorität und Zahlenpriorität verwendet. Stimmen mehrere Schurken mit der Farb- und Zahlenpriorität überein, entscheidet der aktive Spieler, welche Figur aktiviert wird, unabhängig von ihrem Standort.

SCHURKENTAKTIKEN UND -ZIELAUSWAHL

Wird ein Schurke aktiviert, befolgt er die Taktiksymbole am unteren Rand seiner Datenkarte. Der Schurke versucht die Taktiken der Reihe nach von links nach rechts zu befolgen. Ist eine Taktik keine gültige Option, versucht der Schurke die nächste zu befolgen. Die Aktivierung des Schurken endet, nachdem er das erste gültige Taktiksymbol abgehandelt hat.

Schurken folgen denselben Regeln für Bewegung und Aktionen wie die Helden, es sei denn sie sind zu Beginn ihrer Aktivierung niedergeschmettert. Zum Beispiel kann ein Schurke, der vorstürmt, keinen Fernkampfangriff durchführen. Gibt es mehrere Möglichkeiten, einen Schurken zu bewegen, um seine Taktiksymbole zu befolgen, wählt der aktive Spieler den Weg des Schurken.

Ein Schurke wählt für jedes Taktiksymbol, das er zu befolgen versucht, je ein Ziel. Ist die Taktik nicht gültig, kann sich das Ziel für seine nächste Taktik ändern.

Sofern das Kapitel keine anderen Regeln für die Zielauswahl verwendet, wählen Schurken denjenigen Helden, der ihnen am nächsten ist. Ein kampfunfähiger Held ist kein gültiges Ziel. Wenn ein Schurke einen Fernkampfangriff durchführt, kann er einen Helden auf seinem eigenen Feld als Ziel wählen, aber Helden auf anderen Feldern mit Charakteren, die mit dem angreifenden Schurken verbündet sind, sind keine gültigen Ziele. Wenn ein Schurke die Taktik Hetzen befolgt, sind Helden auf Feldern mit sieben oder mehr Figuren keine gültigen Ziele.

Falls sich zwei oder mehr Ziele in derselben Entfernung zum aktivierenden Schurken befinden, wird die Zielpräferenz auf seiner Schurkenaktionskarte verwendet, um das Ziel zu bestimmen. Falls mehr als ein Ziel mit der Präferenz auf der Karte übereinstimmt, greift der Schurke das Ziel mit der höchsten Initiative an.

Falls ein Schurke, der nicht durch eine Schurkenaktionskarte aktiviert wurde (wie etwa ein bedeutsamer Schurke, siehe nächste Seite), mehr als ein gültiges Ziel hat, wird die Zielpräferenz der obersten Karte des Schurkenaktions-Ablagestapels verwendet.

Wenn ein Schurke einen Helden angreift, wirft der Spieler zur Linken des Ziels die Würfel für den Angriff.

TAKTIKEN BEFOLGEN

Wenn ein Schläger mit Armbrust aktiviert wird, versucht er das erste Taktiksymbol auf seiner Datenkarte zu befolgen: Standschuss. Befindet sich kein Held innerhalb Armbrust-RW von 2, versucht der Schläger sein nächstes Taktiksymbol zu befolgen: Fernkampfangriff. Befindet sich ein Held innerhalb von drei Feldern, bewegt sich der Schläger auf diesen Helden zu und schießt auf ihn. Befindet sich kein Held innerhalb von drei Feldern, befolgt der Schläger das Symbol Verfolgen und stürmt in Richtung desjenigen Helden vor, der ihm am nächsten ist.

Wenn ein Schläger mit Schwert aktiviert wird, versucht er das Symbol Nahkampfangriff zu befolgen und einen Helden auf seinem Feld anzugreifen. Befindet sich kein Held auf dem Feld des Schlägers, versucht dieser das Symbol Hetzen zu befolgen und sich auf denjenigen Helden innerhalb von 2 Feldern zuzubewegen, der ihm am nächsten ist, und diesen anzugreifen. Befinden sich keine Helden innerhalb von zwei Feldern, befolgt der Schläger das Verfolgen-Symbol und geht auf denjenigen Helden zu, der ihm am nächsten ist, oder stürmt in dessen Richtung vor.

AKTIVIERUNGSPRIORITÄT VON SCHURKEN

Schurkenaktionskarten und Regeln im Kampagnenheft bestimmen den Typ und die Anzahl an Schurken, die aktiviert werden. Falls mehrere Schurkenfiguren auf der Karte mit der Beschreibung der zu aktivierenden Schurken übereinstimmen, wähle zuerst aufgrund der Farbpriorität, dann aufgrund der Zahlenpriorität, welcher davon aktiviert wird.

Farbpriorität: Aktiviere den Schurken/die Schurken, dessen/deren Farbe mit der Farbpriorität der aktuellen Runde (S. 12) übereinstimmt. Aktiviere anschließend die andere Farbe, sofern nötig.

Zahlenpriorität: Nachdem bestimmt wurde, welche Schurkenfarbe Priorität hat, wird die Zahlenpriorität zu Rate gezogen. Die Zahlenmarker auf den Datenkarten in der Reserve bestimmen die Priorität jedes Schurkentyps.

Falls mehrere Schurken *unterschiedlicher Typen* aktiviert werden, wird derjenige Typ zuerst aktiviert, dessen Datenkarte den niedrigeren Zahlenmarker besitzt. Der Typ mit der nächsthöheren Zahl aktiviert als nächster und so weiter.

SCHURKENTAKTIKSYMBOLE

Nahkampfangriff: Der Schurke hält die Stellung und greift den Zielhelden auf seinem Feld mit jeder seiner Nahkampfwaffen an.

Hetzen: Der Schurke bewegt sich bis zu zwei Felder weit und beendet seine Bewegung auf dem Feld des Zielhelden. Nachdem er sich bewegt hat, greift der Schurke den Helden mit jeder seiner Nahkampfwaffen an. Der Schadenswurf des ersten Angriffs ist verstärkt.

Fernkampfangriff: Ist der Zielheld in Reichweite, greift der Schurke den Helden mit jeder seiner Fernkampfwaffen an. Falls sich der Zielheld um ein Feld außerhalb der Reichweite befindet, geht der Schurke auf den Zielhelden zu und greift mit jeder seiner Fernkampfwaffen an.

Standschuss: Der Held hält die Stellung und greift den Zielhelden mit gezielten Fernkampfangriffen an.

Standschuss oder Hetzen: Falls die Farbpriorität dieser Runde Rot ist, befolgt der Schurke die Taktik Standschuss. Falls die Farbpriorität dieser Runde Blau ist, befolgt der Schurke die Taktik Hetzen.

Verfolgen: Befindet sich der Zielheld innerhalb von drei Feldern, geht der Schurke auf den Helden zu. Falls nicht, stürmt der Schurke in Richtung des Zielhelden vor.

Sammeln: Befindet sich ein verbündeter Charakter auf dem Feld des Schurken, hält der Schurke die Stellung. Andernfalls stürmt der Schurke in Richtung des am nächsten befindlichen verbündeten Charakters vor.

BEDEUTSAME CHARAKTERE

Die meisten Kapitel enthalten spezielle Nichtspielercharaktere, die als bedeutsame Charaktere bezeichnet werden. Die Regeln des Kapitels weisen bedeutsamen Charakteren eine Initiativezahl zu und beschreiben, was sie währen ihrer Aktivierungen tun. Bedeutsame Charaktere werden in Initiativereihenfolge zwischen den Spielerzügen aktiviert. Die meisten bedeutsamen Charaktere sind Schurken. In manchen Kapiteln können ein oder mehrere bedeutsame Schurken auch durch Schurkenaktionskarten aktiviert werden.

Wird ein bedeutsamer Schurke aktiviert, folgt er den hier angegebenen Regeln für die Schurkenaktivierung, nicht den Regeln für Züge von Helden.

Falls nötig, entscheidet der aktive Spieler nach Berücksichtigung der Farbpriorität und Zahlenpriorität, welche gültigen Schurken aktiviert werden.

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ein Kapitel endet und die Gruppe verliert dieses Kapitel, wenn alle Helden zum selben Zeitpunkt entweder kampfunfähig oder bewusstlos sind oder es den Helden nicht gelingt, das Missionsziel des Kapitels zu erreichen, bevor ihnen die Zeit ausgeht (wie vom Ereignisstapel bestimmt). Die Gruppe verliert ein Kapitel auch, wenn an dessen Ende ein Held bewusstlos ist und kein anderer Held ein Alchemistisches Heilmittel besitzt, um ihn wiederzubeleben (siehe S. 23 des Kampagnenhefts).

Die Helden gewinnen die Kampagne, wenn sie alle sieben Kapitel durchspielen und das Missionsziel jedes Kapitels erreichen.

BEISPIELE FÜR SCHURKENAKTIVIERUNG UND -TAKTIKEN

BEISPIEL 1

Michaels Held ist Gardek Stonebrow. In seiner Schurkenphase zieht er eine Schurkenaktionskarte, die besagt: „Aktiviere einen Rhulischen Söldner."

Da die Karte nicht vorschreibt, in welcher Farbe der Ruhlische Söldner aktiviert werden soll, konsultiert Michael die Ereigniskarte bezüglich der aktuellen Farbpriorität. Die Farbpriorität dieser Runde ist Blau, also aktiviert Michael den blauen Rhulischen Söldner.

BEISPIEL 2

Kai spielt den Alchemisten Milo Boggs. Er zieht eine Schurkenaktionskarte, die denjenigen Schurken aktiviert, der seinem Helden am nächsten ist.

Alle drei Schläger mit Schwertern auf der Karte sind gleich weit von Milo Boggs' Figur entfernt. Farb- und Zahlenpriorität kommen nicht zum Tragen, da alle Helden dieselbe Farbe besitzen und demselben Typ angehören, also kann Kai entscheiden, welcher Schläger mit Schwert aktiviert wird.

Kai konsultiert die Zielpräferenz auf der Karte, die besagt, dass, egal welcher Schläger aktiviert wird, dieser Canice Gormleigh statt ihm angreifen wird, da ihre Gesundheit niedriger ist. Er entscheidet, dass der Schläger auf ihrem Feld aktiviert wird, da dieser nicht auf sie vorstürmen kann und somit eher weniger Schaden anrichten wird.

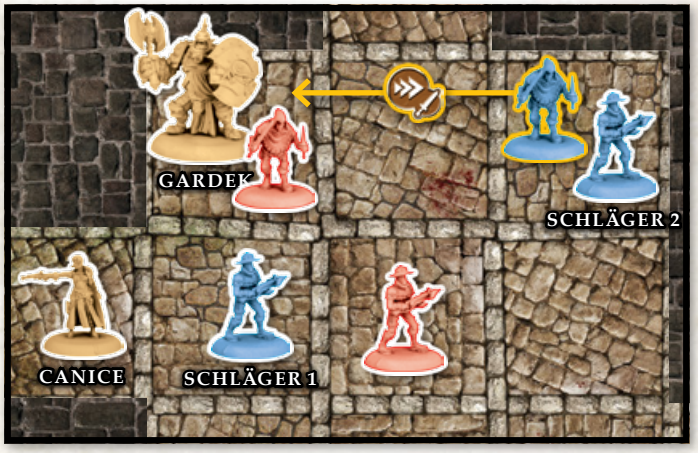
BEISPIEL 3

Die Helden spielen Kapitel 1 und Markus spielt Canice Gormleigh. Er zieht eine Schurkenaktionskarte, die die beiden blauen Schurken aktiviert, die Canice am nächsten sind.

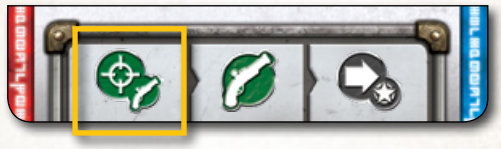
Die Karte gibt keinen bestimmten Schurkentyp vor, nur eine Farbe und Nähe. Der Schläger mit Armbrust 1 ist der Pistolenmagierin am nächsten, also wird er aktiviert, aber die anderen durch diese Karte aktivierten Schurken müssen bestimmt werden, bevor irgendeiner von ihnen aktiviert wird. Da die nächsten beiden blauen Schurken, die Canice am nächsten sind, unterschiedlichen Typen angehören, bestimmt die Zahlenpriorität, welcher aktiviert wird.

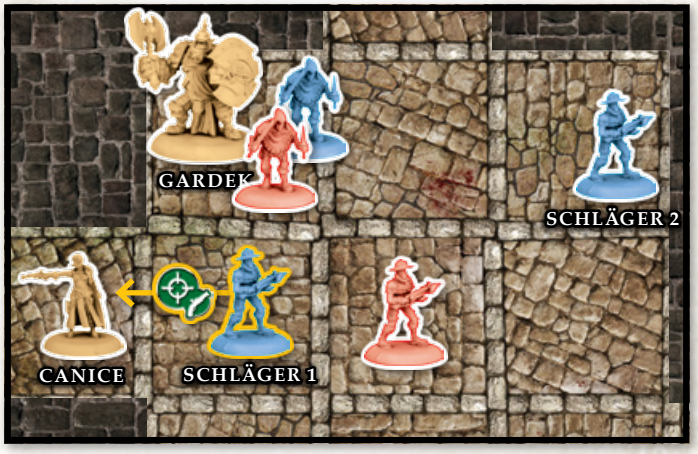
In diesem Kapitel befinden sich die Zahlenmarker 1-3 auf der Datenkarte des Schlägers mit Schwert in der Reserve, somit sind Schläger mit Schwertern die Ersten in der Zahlenpriorität. Statt dem Schläger mit Armbrust 2 wird der blaue Schläger mit Schwert aktiviert.

Die Zahlenpriorität bedeutet auch, dass der Schläger mit Schwert vor dem Schläger mit Armbrust aktiviert wird. Den Taktiksymbolen auf seiner Datenkarte nach versucht der Schläger mit Schwert zuerst einen Nahkampfangriff auf ein Ziel auf seinem Feld durchzuführen. Da sich kein Ziel auf seinem Feld befindet, befolgt er dann das Taktiksymbol Hetzen. Gardek ist der Held, der ihm am nächsten ist, also wählt der Schläger ihn als Ziel.



Nachdem die Aktivierung des blauen Schlägers mit Schwert abgehandelt wurde, wird Schläger mit Armbrust 1 aktiviert. Sein erstes Taktiksymbol ist der Standschuss, also ein gezielter Fernkampfangriff. Zwei Helden befinden sich gleich weit von ihm entfernt, aber da sich eine mit dem Schläger verbündete Figur auf demselben Feld wie Gardek befindet, muss er stattdessen Canice als Ziel wählen (beachte, dass wenn sich keine verbündeten Figuren auf Gardeks Feld befinden würden, die Zielpräferenz auf der Schurkenaktionskarte das Ziel des Schlägers mit Armbrust bestimmen würde. Auch in diesem Fall würde er Canice als Ziel wählen, da sie die höhere Initiative besitzt).





Nachdem die Aktivierung des Schlägers mit Armbrust abgehandelt wurde, endet Markus' Zug.

WICHTIGE SPIELGEBRIFFE

AKTIVER SPIELER
Der Spieler, der gerade am Zug ist, ist der aktive Spieler.

BAUERNOPFER
Wenn ein Charakter mit Bauernopfer kampfunfähig wird, wird statt diesem Charakter ein Schurke auf demselben Feld in die Reserve zurückgelegt.

BEDEUTSAMER CHARAKTER
Ein bedeutsamer Charakter ist ein Nichtspielercharakter, der über ein Initiative-Attribut verfügt und in Initiativereihenfolge aktiviert wird.

BOSS
In den meisten Kapiteln gibt es mindestens einen speziellen Schurken, der als Boss bezeichnet wird. Der Boss steht oft im Zusammenhang mit dem Missionsziel des Kapitels.

DECKUNG
Ein Charakter, der von Deckung profitiert, erhält +2 ABW gegen Fernkampfangriffswürfe.

EP
Die Helden gewinnen während eines Kapitels für unterschiedliche Erfolge EP. Spieler können zwischen Kapiteln EP ausgeben, um Eigenschaftskarten zu erstehen (siehe S. 23 des Kampagnenhefts).

FEINDSELIG
Ein feindseliger Charakter behandelt alle anderen Charaktere als Feinde, und alle Charaktere behandeln ihn als Feind. Hat ein feindseliger Charakter mehrere gültige Ziele zur Auswahl, wählt er das Ziel mit der höchsten Gesundheit.

GELEGENHEITSANGRIFF
Wenn ein Charakter sich von einem Feld wegbewegt, auf dem sich ein Feind befindet, muss der Charakter einen Gefahrenwurf durchführen, der einen Gelegenheitsangriff darstellt, oder die Möglichkeit, vom Angriff eines Feindes getroffen zu werden, der sich auf dem Feld befindet, das der Charakter verlässt.

GESUNDHEIT
Die Gesundheit eines Charakters ist die aktuelle Anzahl der roten Wundmarker dieses Charakters.

HEILEN
Dieser Begriff beschreibt das Umdrehen der Wundmarker eines Charakters von der schwarzen auf die rote Seite.

HEIMLICHKEIT
Ein Charakter mit Heimlichkeit kann nicht das Ziel von Fernkampfangriffen eines Angreifers werden, der weiter als ein Feld entfernt ist.

HINDERNISFELD
Ein Hindernisfeld ist ein Feld mit einer Wand an jeder Seite. Ein Charakter kann sich nicht auf ein Hindernisfeld bewegen.

KAMPFBEREIT
Ein kampfbereiter Charakter verfügt über mindestens 1 Gesundheit (einen roten Wundmarker).

KONSTRUKT
Ein Charakter mit der Eigenschaft Konstrukt ist kein lebender Charakter.

SCHADEN, NORMALER UND SCHWERER
Wenn ein Charakter normalen Schaden nimmt, wird ein Wundmarker auf die schwarze Seite gedreht. Wenn ein Charakter schweren Schaden nimmt, werden zwei Wundmarker auf die schwarze Seite gedreht (siehe S. 16).

SCHARFSCHÜTZE
Ein Charakter mit Scharfschütze kann Fernkampfangriffe gegen Ziele durchführen, die sich auf demselben Feld befinden wie verbündete Charaktere.

SCHATZKAMMER
Wenn Helden EP gewinnen, werden Münzen aus der EP-Bank auf das Schatzkammer-Segment gelegt. Nach dem Kapitel wird der Inhalt der Schatzkammer unter allen Helden aufgeteilt.

SCHURKE
Jeder Charakter, der sich den Helden entgegenstellt, gilt als Schurke.

STANDFEST
Ein Charakter mit Standfest kann nicht niedergeschmettert werden.

UNVERWÜSTLICHES FLEISCH
Ein Charakter mit der Eigenschaft Unverwüstliches Fleisch nimmt normalen Schaden, während er nicht niedergeschmettert ist, und wird niedergeschmettert, statt kampfunfähig zu werden. Nimmt er schweren Schaden, während er nicht niedergeschmettert ist, wird er kampfunfähig und die Gruppe gewinnt 2 EP. Nimmt er Schaden, während er niedergeschmettert ist, wird er kampfunfähig und die Gruppe gewinnt 1 EP.

VERSTÄRKEN
Einige Regeln und Eigenschaften erlauben einem Spieler, einen Wurf zu verstärken. Wird ein Wurf verstärkt, wird dem Wurf ein weiterer Würfel hinzugefügt. Ein Wurf kann immer nur einmal verstärkt werden.

VERZICHTEN
Ein Charakter, der während eines Zuges auf seine Bewegung oder seine Aktion verzichtet, verliert während dieses Zuges den Zugriff auf diese. Wenn Canice beispielsweise auf ihre Bewegung verzichtet, um aufzustehen, kann sie in jenem Zug keinerlei Bewegung durchführen.

WINZIG
Beim Durchführen eines Gefahrenwurfs wird ein Charakter mit Winzig nur bei einem Würfelergebnis von 6 beschädigt. Ein Charakter, der einen Gelegenheitsangriff-Gefahrenwurf durchführt, weil er ein Feld verlässt, auf dem sich ein Feind mit Winzig befindet, wird nur bei einem Würfelergebnis von 6 beschädigt. Charaktere mit Winzig können vorstürmen, wenn sie sich in ein Spaltfeld hinein oder aus ihm hinaus bewegen. Wenn ein Charakter mit Winzig ein Spaltfeld verlässt, stürzt der Spalt nicht ein.

WOLKE
Falls sich ein Rauchmarker auf einem Feld befindet, ist dies ein Wolkenfeld. Ein Wolkenfeld stellt Effekte wie dichten Rauch, magische Dunkelheit oder dichten Nebel dar. Ein Charakter auf einem Wolkenfeld erhält Deckung.

ZIELEN
Entscheidet sich ein Charakter während seiner Aktivierung dazu, die Stellung zu halten, kann er seine Fernkampfangriffe zielen, sofern sich keine Feinde auf seinem Feld befinden. Seine Fernkampfangriffswürfe sind verstärkt.

INDEX

ABW/Abwehr 10
Angriff, Aktion 15
Attribute 10
Attributsherausforderung, Aktion . . . 17
Aufstellen vs. Platzieren 13
Aufstellungsphase 12
Ausrichtungsmarkierungen 2
Basengröße 10
Bedeutsame Charaktere 19
Bewegung 14
Charakterbögen 10
Durchatmen, Eigenschaft 10
Durchgang 8
Effekte, mit gleichen/unterschiedlichen Namen 17
Eigenschaften 10
Eigenschaftskarten 3, 6
Einsturzmarker 4, 8
Entfernung 7
EP 3, 16
Ereigniskarten 12
Farbpriorität 12, 18
Feldkapazität 14
Fernkampfschurke 18
Gefahrenwürfe 11
Gehen 14
Gelegenheitsangriffe 15
GEN/Genauigkeit 15
Geschlossenes Feld 7
Gesundheit 10
Gewinnen und verlieren 19
Handlungsphase 14
Hindernisfeld 8
Initiative 10
INT/Intelligenz 10
Kampfbereit 16
Kampfunfähig 16
Kartenfelder 7
KFT/Kraft 15
lose Felsen/Felssturz 9
Nahkampfschurke 18
Nebenquestkarten 4, 6
Niederschmettern 16
Offene Seite 7
PNZ/Panzerung 10
Pog und Türstopper 14
Regelpriorität 12
Runde 12
RW/Reichweite 15
Schaden 16
Schalterfeld 8
Schatzkammer 16
Schurkenaktionskarten 18
Schurkendatenkarten 10
Schurkenphase 18
Schwieriges Gelände 14
Spalt 8
Stellung halten, Aktion 14
STK/Stärke 10
Taktiksymbole 18, 19
Talentkarten 17
Tor, offen/geschlossen 9
Treppenfeld 8
Uhrsegment 4
Verbundene Felder 7
Verbündet vs. Feindlich 15
Verstärken eines Wurfs 11
Vitalität 10, 13
Vorstürmen 14
Waffenwerte 15
WAH/Wahrnehmung 10
Wiederbeleben, Aktion 17
Wiederholungswürfe 11
WIRK-Angriff 15
Wrackmarker 10
Wundmarker 10
Würfelwürfe 11
Zahlenpriorität (Schurke) 19
Zielauswahl 15, 18
Zug, Phasen eines 12
Zusätzliche Würfel 11

IMPRESSUM

President: Sherry Yeary
Chief Creative Officer: Matthew D. Wilson
Project Director: Bryan Cutler
Creative Director: Ed Bourelle
Director of Business Development: William Shick
Production Director: Jason Martin
Game Concept: William Shick
Game Design & Development: William Schoonover
Character Development: David Carl
Editorial & Writing Manager: Darla Kennerud
Writing & Continuity Manager: Douglas Seacat
Continuity: Matt Goetz
Fiction: Aeryn Rudel
Editor: Dan Henderson
Graphic Design Director: Josh Manderville
Graphic Designers: Richard Anderson, Matt Ferbrache, Laine Garrett, Josh Manderville
Art Director: Michael Vaillancourt
Illustrators: Néstor Ossandón, Andrea Uderzo
Studio Director: Ron Kruzie
Studio Modelers: Nate Scott, James A. Thomas
Additional Sculpting: Michael Jenkins
Studio Administration Assistant: Charles Foster III
Printing Manager: Shona Fahland
Licensing & Contract Manager: Brent Waldher
Playtest Coordinator: Jack Coleman
Playtesters: Jon Adams, Charles Agel, Richard Anderson, Michael Archer, Ed Bourelle, David Carl, Jack Coleman, Justin Cottom, Cody Ellis, Shona Fahland, Charles Foster, Bill French, Matt Goetz, William Hungerford, Michael Jenkins, Tony Konichek, Chris Lester, Lyle Lowery, Chris McLeroy, Zachary C. Parker, Michael Plummer, Micah Scott Ralston, Mike Ryan, William Schoonover, Nate Scott, William Shick, Brent Waldher, Gabe Waluconis, Matt Warren
Redaktion der deutschen Ausgabe: Michael Mingers
Übersetzung und Lektorat: Kai Großkordt, Michael Scharpf
Layout: Christian Lonsing
Miniaturen aus dem Sortiment von Privateer Press umgebaut und modelliert von Nate Scott.

Ab 14 Jahre. ©2001–2015 Privateer Press, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Privateer Press®, Iron Kingdoms®, The Undercity und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Privateer Press, Inc., 1705 136th Pl. NE, Suite 120, Bellevue, WA 98005. Made in China. Bei Fragen: ***www.ulisses-spiele.de*** Deutsche Lizenz: Ulisses Spiele GmbH

PRIVATEER
PRESS
®