

TOTEN STADT



REGELWERK

KAY
DEE

Die Liste der Söldner die uns unterstützt haben
und diese Auflage von Totenstadt erst ermöglicht haben!

Adrian Matter
Alexander Lüttringhaus
Andrea & Bernd Schaffrath
Anna
Annkatrin Walter
Bert Brötchen und Koja Fred
Captain Orwell - Großwesir und Indianerhäuptling
Christian Kretschmer
Christian Waldbuesser
Dennis „DasDeX“ Beyer
Fettballett
Gausz
Heike
Hieronymus Lano von der Lanolnc
Jan-Eric Mund
Jan Schumacher
Jefe
Laura Álvarez
Marco Deim
Martin „Doomsday Pomes“ Loose
Matthias Köstler
Michael Graf von Matuschka Freiherr von Toppolczan und Spaetgen
Moritz
Rainer Storck
Stefan
Tobias Kaerger
T-M000
@rkkrazyivan

Sowie weitere tapfere Söldner,
deren Namen nie vergessen
werden!

DANKE!





TOTENSTADT

Das taktische Kartenspiel um Söldner, Zombies und Mutanten.

Spieldesign: Gunnar Sadlowski und Florian Möller,
nach einer Originalidee von Florian Möller.

Illustrationen von Sebastian Kempke und Kristina Stroh.

Ihr glaubt also, ihr könnt es mit den lebenden Toten aufnehmen?

Das haben schon so viele vor euch gesagt. Seit dem Tag, an dem der Meteoritenhagel auf die Erde niederging, der unser aller Leben gründlich versaut hat. Denn er hat irgendetwas mitgebracht und das hat die Leute in den Wahnsinn getrieben.

Erst waren sie nur ein bisschen aggressiv, aber dann verging schon bald kein Tag mehr, an dem nicht in den News davon berichtet wurde, dass irgendein treusorgender Vater seine Familie mit einem Brotmesser umgebracht hat oder irgendein Wissenschaftler ganz absichtlich eines dieser Reagenzgläser mit einer Fleischfressenden Supergrippe gegen die Wand geworfen hat.

Die Kacke war ganz schön am Dampfen, glaubt das nur. Und als ob das nicht genug gewesen wäre, stellen wir schon bald fest, dass auch die Toten wieder mitmischen wollten.

Gottverdammte Zombies, sag ich euch!

Aber macht euch keine falschen Hoffnungen, die hier sind keine schlurfenden Vollidioten, die nur darauf aus sind, dein Hirn zu fressen. Die hier haben es echt drauf! Klar, sie sind auch irgendwie langsam und nicht die Schlauesten, aber einige von denen können verflixt gerissen sein.

Was wir also gemacht haben?

Na, das einzige, was uns übrig geblieben ist. Einige haben sich auf dem Land verkrochen und schießen jetzt auf alles, was sich bewegt. Aber die meisten von uns sind unter die Erde gegangen, in die alten U-Bahn-Tunnel und Abwassersysteme. Und da hocken wir jetzt und beten, dass morgen irgendein Eierkopf mit der Superidee um die Ecke kommt, die uns alle hier wieder herausbringt.

Was das mit euch zu tun hat?

Nun, ihr habt euch freiwillig gemeldet, um euren Beitrag zur Rückeroberung der Oberfläche zu leisten. Die Eierköpfe in den Laboren sagen euch, was sie brauchen, und ihr geht nach oben und holt es ihnen. Dafür werdet ihr bezahlt und dürft auch noch den Kram, den ihr sonst so findet, behalten.
Ist das nichts?

Also dann, sucht eure Sachen zusammen, ladet eure Waffen durch und schickt noch ein Gebet zum Himmel, wenn ihr unbedingt müsst.
Die Totenstadt erwartet euch...



INHALT

KARTENTYPEN	4
SPIELAUFBAU	12
MISSION ERSTELLEN	14
VORBEREITUNG	14
AUSRÜSTUNG	15
STARTPHASE	17
SÖLDNER AKTIONSPHASE	18
GEGNER AKTIONSPHASE	26
ENDE DER BEGEGNUNG	32
ENDPHASE	32
RUHEPHASE	33
SHOWDOWN	35
NACHBESPRECHUNG	37
WIEDERBELEBUNGSPHASE	38
ABSCHLIEBENDE WORTE	39

EINLEITUNG

Totenstadt ist ein taktisches Kartenspiel in einer Welt, die von Zombies und Mutanten beherrscht wird. Die überlebenden Menschen haben sich in befestigte Anlagen zurückgezogen und hoffen seitdem auf ein Heilmittel, das die Seuche eindämmen wird.

Die Spieler schlüpfen in die Rolle eines Söldnerteams, das die Totenstadt auf der Suche nach Hinweisen, Vorräten oder Gefahren durchkämmt. Die Welt da draußen ist hart, deswegen können die Spieler nur gemeinsam gewinnen oder verlieren!

SPIELMATERIAL

- 117 Spielkarten
- 50 Spielsteine
- 32 Spielmarker
- 9 Sechseckige Würfel
- 1 Regelwerk



1. KARTENTYPEN

In diesem Kapitel findet ihr eine Übersicht über die verschiedenen Kartentypen von Totenstadt.

1.1 SÖLDNERKARTE

Auf diesen Karten befinden sich die Grundwerte für Nahkampf, Fernkampf und Lebenspunkte sowie die Fähigkeiten der Söldner.



1. Kartentyp
2. Name der Karte
3. Nahkampfwert
4. Fernkampfwert
5. Lebenspunkte
6. Fähigkeiten

1.4 SÖLDNER STATUSKARTEN

Auf diesen Karten befinden sich die Lebenspunkte, das Immunsystem, die Inventarplätze, der Erste Hilfe Status sowie die Statussymbole für die Statureffekte Brennt, Betäubt und Motiviert.



1. Für wen die Karte ist
2. Lebenspunkte Status
3. Immunsystem Status
4. Statussymbole
5. Erste Hilfe Status
6. Inventarplatz

1.5 GEGNER STATUSKARTEN

Auf diesen Karten befinden sich die Lebenspunkte eines Gegners sowie die Statussymbole für die Statureffekte Brennt, Betäubt und Markiert. Die Karten sind so gestaltet, dass Gegnerkarten darauf platziert werden können, ohne Lebenspunkte oder Statussymbole zu verdecken.



1. Für wen die Karte ist
2. Lebenspunkte Status
3. Statussymbole

1.6 BOSS STATUSKARTE

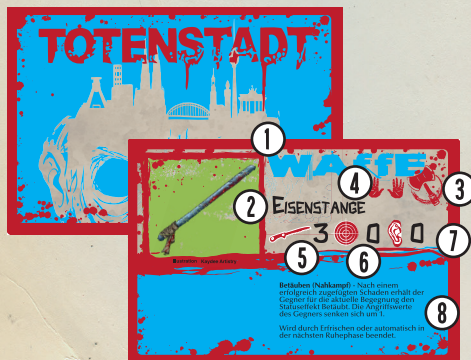
Auf diesen Karten befinden sich die Lebenspunkte eines Gegners sowie die Statussymbole für die Statureffekte Brennt, Betäubt und Markiert. Die Karten sind so gestaltet, dass Gegnerkarten darauf platziert werden können, ohne Lebenspunkte oder Statussymbole zu verdecken.



1. Für wen die Karte ist
2. Lebenspunkte Status
3. Statussymbole

1.7 WAFFENKARTE

Auf diesen Karten sind die Grundwerte für Nahkampf, Fernkampf, Lärm und die Anzahl der Anwendungen sowie die Größe und die optimale Führung der Waffe angegeben. Außerdem sind hier die zugehörigen Fähigkeiten aufgeführt.



1. Kartentyp
2. Name der Karte
3. Größe der Waffe
4. Optimale Führung der Waffe
5. Nahkampfwert
6. Fernkampfwert
7. Lärmwert
8. Fähigkeiten

1.8 RÜSTUNGSKARTE

Auf diesen Karten sind die Grundwerte für die Verteidigung, die Größe der Rüstung sowie der Slot, an dem sie ausgerüstet werden kann, angegeben. Außerdem sind hier die zugehörigen Fähigkeiten aufgeführt.



1.9 GEGENSTANDSKARTE

Auf diesen Karten sind die Anzahl der Anwendungen sowie die Größe des Gegenstands angegeben. Außerdem sind hier die zugehörigen Fähigkeiten aufgeführt.



1.10 BEGLEITERKARTE

Auf diesen Karten sind die positiven und negativen Fähigkeiten angegeben, die ausgelöst werden, wenn ein Begleiter die Söldner begleitet.



1. Kartentyp
2. Name der Karte
3. Fähigkeiten

1.11 ORTSKARTE

Auf diesen Karten ist angegeben, welche Orte sich in der Nähe der aktuellen Umgebung befinden und wie die Söldner damit interagieren können.



1. Name der Karte
2. Bedingungen
3. Ergebnisse

1.12 LÄRMKARTE

Diese Karte zeigt die aktuelle Höhe des Lärms an.



1.13 BEDINGUNGSKARTE

Diese Karten sind an bestimmte Bedingungen geknüpft. Sie werden nur ausgelegt, wenn die jeweilige Bedingung erfüllt ist – zum Beispiel das Erreichen eines Bosses oder das Ausschalten eines bestimmten Gegners.



1.14 EREIGNISKARTE

Auf dieser Karte ist angegeben, dass ein Ereignis passiert.



1.15 EREIGNISTABELLE

Auf dieser Karte sind die möglichen Ereignisse angegeben.

EREIGNISSE

1: IN DER SACKGASSE
Ihr seid wohl falsch abgelenkt, denn plötzlich steht ihr vor einer Hauswand und von hinten kommen die Infizierten immer dichter. Es gibt keinen anderen Ausweg als den Kampf!
Der Begegnung werden 1 W6 weitere Gegner aus dem Vorrat hinzugefügt. Die Söldner können nicht fliehen.

2: FLAMMENDES INFERNO
Als euch der Geruch von Rauch in die Nase steigt, ist es bereits zu spät und um euch herum beginnt sich ein Feuer auszubreiten. Ein winziger Trost ist, dass auch die Infizierten ihre Probleme mit dem Feuer haben.
In jeder Statusphase wird für jeden Söldner und Infizierten 1 W6 gewürfelt.
1 - 3: 1 Schaden wird verursacht / 4 - 6: Kein Schaden wird verursacht

3: EIN HINTERHALT
Wie ihr diese Schlurfer übersehen konntet ist euch ein Rätsel aber sie sind da und sie greifen euch an!
Alle Gegner mit der Fähigkeit Schwarm (Nahkampf) oder Schwarm (Fernkampf) erhalten für diese Begegnung die Fähigkeit Schnell!

EREIGNISSE

4: SCHWARMRAUSCH
Dass euer Tag schlecht anfängt, ist eine Sache, mit der ihr mittlerweile klarkommt, aber wenn der Schwarm einen guten Tag hat, ist das ein Problem das ihr nicht ignorieren könnt!
Für den Rest der Mission müssen Gegner mit der Fähigkeit Schwarm (Nahkampf) oder Schwarm (Fernkampf) nicht nebeneinander liegen, damit die Fähigkeit funktioniert.

5: RETTUNGSEINSATZ
Iuch ist bewusst, dass ihr nicht jeden retten könnt, aber heute werdet ihr jeden retten und ihr werdet es allen beweisen!
Es wird 1 Begleiter aus dem Vorrat gezogen und 1 W6 gewürfelt. Das Ergebnis gibt an, am Ende welcher Runde der Begleiter entfernt wird und nicht mehr gerettet werden kann.

6: SCHWARMBRUCH
Bisher habt ihr den Schwarm als gut aufeinander abgestimmte Einheit kennengelernt, aber heute merkt ihr davon nichts.
Für die aktuelle Mission werden die Fähigkeiten Schwarm (Nahkampf) und Schwarm (Fernkampf) von jeder Gegnerkarte entfernt.

1.16 ZIELKARTE

Auf dieser Karte ist angegeben, dass das Ziel der Mission erreicht wurde.



1.17 AUFGABENKARTE

Auf diesen Karten sind die Missionsaufgaben angegeben.



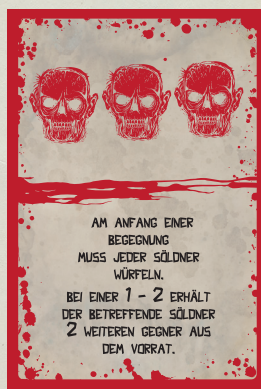
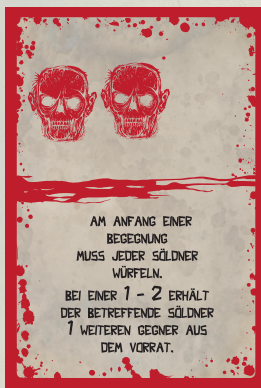
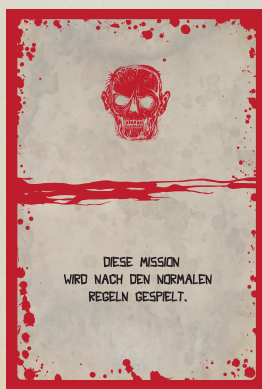
1.18 ZONENKARTE

Auf diesen Karten sind die Zonen angegeben, in denen die Missionen stattfinden können, sowie deren besondere Eigenschaften.



1.19 GEFAHRENSTUFENKARTE

Auf diesen Karten sind die Gefahrenstufen angegeben, die eine Mission haben kann, sowie deren besondere Eigenschaften.



ACHTUNG

Totenstadt soll Spaß machen und wenn einige der folgenden Regeln euch keinen Spaß machen, dann ändert sie! Schickt uns eine Mail mit euren Regeln an team@totenstadt.com und vielleicht finden sie den Weg ins nächste Regelwerk.

Es kann vorkommen das sich Kartentext und Regelwerktext widersprechen, wenn das passiert greift immer der Kartentext.

2. SPIELAUFBAU

Alle Karten mit roter Rückseite werden gemischt und bilden den Vorrat.

Alle Karten mit blauer Rückseite werden gemischt und bilden den Ausrüstungsstapel.

Alle Karten mit grauer Rückseite werden gemischt und bilden den Startausrüstungsstapel.

Alle Karten mit grüner Rückseite werden sortiert und bilden den Bedingungsstapel.

Alle Karten mit schwarzer Rückseite werden sortiert und bilden den Missionsstapel.

Ein Platz für den Beutestapel wird bestimmt.

Die Spielmarker, Spielsteine und Würfel werden sortiert und zur Seite gelegt.

Die Positionsmarker 1–6 werden in einer Reihe in die Mitte des Spieltisches gelegt. Sind weniger als sechs Söldnerkarten im Spiel, werden die Positionsmarker so ausgelegt, dass einzelne Positionen mehrfach belegt sind.

Jeder Spieler erhält eine ausgesuchte oder zufällige Söldnerkarte und eine Söldner Statuskarte.

Die Söldnerkarte wird neben einem noch freien Positionsmarker platziert. Die Söldner Statuskarte legt jeder Spieler vor sich aus.

Rechts neben jede Söldnerkarte wird eine Gegner Statuskarte gelegt.



Die Lärmkarte wird für alle Spieler gut sichtbar platziert.



3. MISSION ERTSTELLEN

Von den folgenden Kartentypen wird jeweils eine zufällige Karte gezogen:

- Aufgabe
- Zone
- Gefahrenstufe

Anschließend wird entsprechend der gezogenen Aufgabe eine zufällige passende Karte aus dem Vorrats gezogen und zur Seite gelegt:

- Erkundung benötigt eine Ortskarte
- Rettung benötigt eine Begleiter Karte
- Ausschalten benötigt eine Gegner Karte

4. VORBEREITUNG

Es werden 5 Gegnerkarten zufällig aus dem Vorrat gezogen und neben die Lärmkarte gelegt.

Diese Gegner bilden jetzt den Lärmstapel.

Für jede Söldnerkarte werden zufällig 5 Karten aus dem Vorrat gezogen und zu einem Stapel zusammengemischt.

Dieser Stapel bildet den Begegnungsstapel und stellt den Teil der Totenstadt dar, in dem die Mission stattfindet.

Anschließend wird die Zielkarte in diesen Begegnungsstapel gemischt.

Jeder Söldner erhält 2 zufällige Karten vom Startausrüstungsstapel. Diese Ausrüstung kann entweder im Inventar verstaut oder direkt angelegt werden.

Abschließend werden die Spielsteine verteilt:

- Söldner Statuskarte
- 1 Spielstein auf die 10 bei den Lebenspunkten
- 1 Spielstein auf die 10 bei dem Immunsystems
- 1 Spielstein neben die 1 bei den Inventarplätzen

1 Spielstein neben die 1 die Erste-Hilfe

- Ausrüstungskarten

Jeweils 1 Spielstein auf die höchste Zahl der möglichen Anwendungen

- Gegner Statuskarten

Jeweils 1 Spielstein neben jeder Gegner Statuskarte

- Lärmkarte

1 Spielstein neben der Lärmkarte

5. AUSTRÜSTUNG

Waffen, Rüstung und Gegenstände werden unter dem Begriff Ausrüstung zusammengefasst.

5.1 GRÖÖE DER AUSTRÜSTUNG

Kleine Ausrüstung verbraucht

1 Platz im Inventar

Große Ausrüstung verbraucht

2 Plätze im Inventar



Verschiedene Fähigkeiten können nur mit einer kleinen oder großen Ausrüstung angewendet werden. Die Fähigkeit Pistolenprofi (Fernkampf) von Ralf funktioniert z.B. nur mit kleinen einhändigen Fernkampfaffen.

SÖLDNER
RALF

1 1 10

Illustration Sebastian Kompe

Pistolenprofi (Fernkampf) - Angelegte kleine 1-Hand Schusswaffen erhalten +1 auf den Angriffswert.

Markieren - Ein ausgesuchter Gegner erhält den Statuseffekt Markiert. Angriffe aller Söldner gegen diesen Gegner erhalten +1. Es kann nur ein Gegner zur Zeit markiert sein.

Stapelt sich nicht und wird automatisch in der nächsten Ruhephase entfernt.

Die Anwendungen einer Ausrüstung zeigen an, wie oft sie eingesetzt werden kann. Anwendungen starten immer, wenn nicht anders angegeben, auf ihrem Maximum.

Wenn alle Anwendungen verbraucht wurden, kann der Söldner die Ausrüstung behalten oder sie zurücklassen, wodurch sie auf den Beutestapel der aktuellen Begegnung gelegt wird.

Hat eine Ausrüstung keine Anwendungen, kann sie beliebig oft angewendet werden.

5.2 INVENTAR

Jede Art von Ausrüstung kann im Inventar verstaut und von dort angewendet werden, als hätte der Söldner sie angelegt.

Wird ein Angriff mit einer verstauten Waffe durchgeführt, erhält ihr Angriffswert -1. Verstaute Gegenstände erhalten keinen Malus und die Fähigkeiten von verstauten Rüstungen können nicht angewendet werden.

Das Inventar eines Söldners ist 13 Plätze groß.

- Platz 8 wird belegt: Der Söldner verliert 1W6 bei allen Aktionen
- Platz 10 wird belegt: Der Söldner verliert 2W6 bei allen Aktionen
- Platz 11 wird belegt: Der Söldner verliert 3W6 bei allen Aktionen

Wird der entsprechende Platz wieder frei, verliert der Söldner auch den Malus.



6. STARTPHASE

6.1 BEGINN EINER BEGEGNUNG

Jede Begegnung beginnt mit der Startphase.

Für jeden Söldner wird 1 Karte vom Begegnungsstapel gezogen und ausgelegt. Nachdem die benötigte Anzahl an Karten ausgelegt wurde, werden die verschiedenen Kartentypen wie folgt abgehandelt:

6.2 GEGNER KARTEN

Für jeden Gegner wird mit 1W6 gewürfelt, um zu bestimmen, an welche Position er gelegt wird.

Ein Söldner und alle Gegner, die sich an seiner Position befinden, werden als Kampfgruppe bezeichnet.

Müssen durch Ereignisse, Begleiter oder Fähigkeiten weitere Gegner ausgelegt werden, werden diese aus dem Vorrat gezogen.

Handelt es sich dabei um direkt angegebene Gegner (z. B. durch eine Begleiter Fähigkeit) und ist die benötigte Anzahl nicht vollständig verfügbar, wird nur die maximal verfügbare Anzahl ausgelegt.

6.3 EREIGNISKARTEN

Wird die Ereigniskarte gezogen, wird mit 1W6 gewürfelt und das Ergebnis anhand der Ereignistabelle abgehandelt.

6.4 BEGLEITERKARTEN

Gezogene Begleiterkarten werden für alle Spieler gut sichtbar platziert. Sie werden in der Endphase einer Begegnung abgehandelt.

6.5 ORTSKARTEN

Gezogene Ortskarten werden für alle Spieler gut sichtbar platziert. Sie werden in der Endphase einer Begegnung abgehandelt.

7. SÖLDNER AKTIONSPHASE

7.1 AKTIONSKETTE

In der Söldner Aktionsphase hat jeder Söldner 1 Aktion. Nachdem jeder Söldner seine Aktion ausgesucht hat, müssen sie zusammen entscheiden, in welcher Reihenfolge die Aktionen abgehandelt werden. Haben sie sich auf eine Reihenfolge geeinigt, kann diese nicht mehr geändert werden und die Aktionen werden nacheinander abgehandelt. So kann es z.B. passieren, dass Angriffe ins Leere gehen, weil der Gegner bereits von einem anderen Söldner ausgeschaltet wurde.

7.2 AKTIONEN IN DER SÖLDNER AKTIONSPHASE

7.2.1 ANGREIFEN



7.2.1.1 NAHKAMPFANGRIFF

Um einen Nahkampfangriff durchzuführen, muss zuerst der Angriffswert ermittelt werden.

Der Angriffswert errechnet sich wie folgt:

Nahkampfwert des Söldners + Nahkampfwert der zum Angriff ausgewählten Waffe + Optimale Führung (Ja oder Nein).

Die „Optimale Führung“ wird im Abschnitt 7.2.1.1.4 – Führung von

Nahkampfwaffen erklärt. Diese Regelung gilt auch für Fernkampfangriffe.

Nun muss geprüft werden, ob der ermittelte Angriffswert durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte negativ oder positiv beeinflusst wird. Falls nötig, wird er entsprechend angepasst. Der finale Angriffswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die für den Nahkampfangriff verwendet werden.

Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 3: Kein Treffer
- 4 - 6: Ein Treffer

Jeder Treffer senkt die Lebenspunkte des Gegners um 1. Werden mehr Treffer erzielt, als der Gegner Lebenspunkte besitzt, verfallen die überschüssigen Treffer.

7.2.1.1 REICHWEITE VON NAHKAMPFANGRIFFEN

Nahkampfangriffe können nur Gegner in der eigenen oder einer direkt angrenzenden Kampfgruppe erreichen.

7.2.1.3 NAHKAMPFANGRIFFE OHNE WAFFEN

Möchte ein Söldner einen Nahkampfangriff ohne eine Nahkampfwaffe durchführen, wird der Angriffswert wie folgt ermittelt: Nahkampfwert des Söldners \pm /- Modifikationen durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte. Nun steht der finale Angriffswert fest, der die Anzahl der Würfel bestimmt, die für den Nahkampfangriff verwendet werden.



7.2.1.1.4 FÜHRUNG VON NAHKAMPFWAFFEN

Auf jeder Nahkampfwaffe ist angegeben, mit wie vielen Händen sie optimal geführt wird. So wird z. B. die Axt mit zwei Händen optimal geführt, während das Beil nur eine Hand benötigt.



Wird eine Nahkampfwaffe optimal geführt, wird ihr Nahkampfwert vollständig für den Angriff genutzt. Wird sie jedoch nicht optimal eingesetzt – etwa wenn die Axt mit nur einer Hand geführt wird – sinkt ihr Nahkampfwert um 1.

7.2.1.1.5 LÄRM VON NAHKAMPFWAFFEN

Einige Nahkampfwaffen erzeugen beim Angriff Lärm.



Wird Lärm verursacht, steigt der aktuelle Stand der Lärmkarte um die auf der Waffe angegebene Menge.

7.2.1.1.6 STATUSEFFEKTSYMBOL BEIM NAHKAMPFWERT

Befindet sich ein Statuseffektsymbol, wie z. B. Betäubt, direkt am Nahkampfwert, bedeutet das, dass die Waffe im Nahkampf diesen Statuseffekt unter bestimmten Bedingungen auslösen kann. Die Bedingungen sind auf der Karte angegeben.

7.2.1.2 FERNKAMPFANGRIFF

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss zuerst der Angriffswert ermittelt werden. Der Angriffswert errechnet sich wie folgt: Fernkampfwert des Söldners + Fernkampfwert der gewählten Waffe + Optimale Führung (Ja oder Nein). Die „Optimale Führung“ wird in Abschnitt 6.1.1.4 – Führung von Nahkampfwaffen erklärt. Diese Regelung gilt auch für Nahkampfangriffe. Nun muss geprüft werden, ob der ermittelte Angriffswert durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte positiv oder negativ beeinflusst wird. Danach wird der Wert entsprechend angepasst. Der finale Angriffswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die für den Fernkampfangriff verwendet werden.

Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 3: Kein Treffer
- 4 - 6: Ein Treffer

Jeder Treffer senkt die Lebenspunkte des Gegners um 1. Werden mehr Treffer erzielt, als der Gegner Lebenspunkte besitzt, verfallen die überschüssigen Treffer.

7.2.1.2.1 REICHWEITE VON FERNKAMPFANGRIFFEN

Fernkampfangriffe können Gegner unabhängig von der Kampfgruppe, in der sie sich befinden, erreichen.

7.2.1.2.2 TREFFEN VON ANDEREN SÖLDNERN

Wird ein Fernkampfangriff auf eine andere Kampfgruppe als die eigene ausgeführt, trifft jede gewürfelte 1 den dortigen Söldner.

7.2.1.2.3 FERNKAMPFANGRIFFE MIT ZWEI FERNKAMPFWAFFEN

Ist ein Söldner mit zwei Fernkampfwaffen ausgerüstet, kann er seinen Fernkampfangriff auf zwei Gegner aufteilen. Der Angriffswert wird genau wie bei einem Angriff mit nur einer Fernkampfwaffe berechnet (siehe Abschnitt 6.1.2). Die einzelnen Angriffe müssen vor dem Würfeln jeweils einem der beiden Gegner zugewiesen werden. Nach der Zuweisung können die Angriffe nicht mehr geändert wer-

den. Überlebt ein Gegner den Angriff, kann der andere Angriff nicht nachträglich auf ihn umgelegt werden.

7.2.1.2.4 FERNKAMPFANGRIFFE OHNE WAFFEN

Führt ein Söldner einen Fernkampfangriff ohne eine Fernkampfwaffe durch, wird der Angriffswert wie folgt berechnet:

Fernkampfwert des Söldners +/- positive oder negative Beeinflussung durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte.

Der finale Angriffswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die für den Fernkampfangriff verwendet werden.

7.2.1.2.5 FÜHRUNG VON FERNKAMPFWAFFEN

Auf jeder Fernkampfwaffe ist angegeben, mit wie vielen Händen sie optimal geführt wird. So wird z. B. die Shotgun mit zwei Händen optimal geführt, während die Pistole nur eine Hand benötigt.



Wird eine Fernkampfwaffe optimal geführt, wird ihr Fernkampfwert vollständig für den Angriff genutzt. Wird sie jedoch nicht optimal eingesetzt, etwa wenn die Shotgun mit nur einer Hand geführt wird, sinkt ihr Fernkampfwert um 1.

7.2.1.2.6 LÄRM VON FERNKAMPFWAFFEN

Einige Fernkampfwaffen verursachen bei einem Angriff Lärm.



Wird Lärm verursacht, steigt der aktuelle Stand der Lärmkarte um die auf der Waffe angegebene Menge.

7.2.1.2.7 STATUSEFFEKTSYMBOLS BEIM FERNKAMPFWERT

Befindet sich ein Statuseffektsymbol wie z.B. Brennt direkt am Fernkampfwert, bedeutet das, dass die Waffe im Fernkampf diesen Statuseffekt unter bestimmten Bedingungen auslösen kann. Die Bedingungen sind auf der Karte angegeben.

7.2.2 MUNITION UND AUFSÄTZE AUSTRÜTEN

Verfügt eine Munition oder ein Aufsatz über das folgende Symbol, kann sie an einer Waffe ausgerüstet werden.



Solange die Munition oder der Aufsatz an einer ausgerüsteten Waffe ausgerüstet ist, kann der Söldner auf die nun möglichen Fähigkeiten zurückgreifen und sie anwenden.

Es können gleichzeitig nur eine Art von Munition und zwei Aufsätze an einer Waffe ausgerüstet sein. Ist der entsprechende Platz belegt, muss die dort befindliche Munition oder der Aufsatz erst entfernt werden.

In den Aktionskosten ist das gleichzeitige Ausrüsten und Entfernen einer Munition oder eines Aufsatzes enthalten.

7.2.2.1 MUNITION FÜR FERNKAMPFWAFFEN

Fernkampfwaffen verbrauchen bei einem Angriff Munition, welche durch Anwendungen auf der Karte dargestellt wird. Am Anfang einer Mission sind Fernkampfwaffen mit ihrer Standardmunition ausgerüstet.

Es gibt vier verschiedene Arten von Munition: Patronen, Hülsen, Bolzen und Pfeile. Welche Art von Munition eine Fernkampf­waffe verwenden kann, ist auf der Karte der Fernkampf­waffe angegeben.



Diese Symbole sind auch auf den Karten von Munition zu finden und geben an, um welche Art Munition es sich handelt. Es ist nicht möglich, jede Art von Munition mit jeder Fernkampf­waffe zu verwenden. Munition von der Art Hülse kann nicht mit einer Pistole verwendet werden und Munition der Art Pfeil nicht mit einer Pumpgun.

Befinden sich auf einer Karte von Munition mehrere Symbole, muss der Söldner sich entscheiden, um welche Art Munition es sich dabei handelt.

Sobald die Munition einer Art zugeordnet wurde, kann sie nur noch mit Fernkampf­waffen verwendet werden, die diese Art von Munition verwenden.

7.2.2 BESONDERE MUNITION

Neben der Standardmunition gibt es auch besondere Munition, die über starke Fähigkeiten verfügt. Panzerbrechende Munition verfügt über die Fähigkeit Durchschlag (Fernkampf), wodurch Fernkampf­angriffe mit dieser Munition die Fähigkeit Geschützt ignorieren.

GEGENSTAND
PANZERBRECHENDE MUNITION

Munition Kayden Artistry

ANWENDUNG					
1	2	3	4	5	6

Durchschlag - Ist eine Waffe mit dieser Munition ausgerüstet, ignorieren Ihre Fernkampf­angriffe die Fähigkeit Geschützt.

Munition (Patrone & Hülse) - Wird diese Munition ausgerüstet, wird sie an den Munitionstypen der entsprechenden Waffe gebunden.

Sind alle Anwendungen einer besonderen Munition verbraucht, muss diese erst entfernt werden, um wieder Fernkampf­angriffe mit dieser Fernkampf­waffe durchzuführen.

7.2.3 FÄHIGKEITEN EINSETZEN

Söldner können ihre Aktion verbrauchen, um eine ihrer eigenen Fähigkeiten oder die einer angelegten Ausrüstung anzuwenden.

7.2.4 POSITION WECHSELN

Ein Söldner kann die Position mit einem Söldner einer angrenzenden Kampfgruppe wechseln. Nur der Söldner, der die Aktion gestartet hat, verbraucht seine Aktion.

7.2.5 AUSTRÜSTUNG ANLEGEN

Um Ausrüstung anlegen zu können, muss der Söldner über mindestens eine freie Hand für Waffen oder eine entsprechend benötigte freie Körperzone für Rüstung verfügen. Gegenstände müssen nicht angelegt werden und können direkt aus dem Inventar genutzt werden.

In den Aktionskosten ist das gleichzeitige Anlegen und Ablegen einer Waffe oder Rüstung enthalten.

7.2.6 AUSTRÜSTUNG ABLEGEN

Waffen, Rüstung und Gegenstände können an Söldner in angrenzenden Kampfgruppen weitergegeben werden. Der Söldner, der die Ausrüstung weitergeben möchte, muss sie nicht angelegt haben und kann sie direkt aus dem Inventar weitergeben. Der Söldner, der die Ausrüstung erhalten soll, muss mindestens über eine freie Hand für Waffen oder eine entsprechend benötigte freie Körperzone für Rüstung verfügen. Gegenstände werden direkt in sein Inventar gelegt.

7.2.7 AUSTRÜSTUNG ZURÜCKLASSEN

Waffen, Rüstung oder Gegenstände, die ein Söldner zurücklassen möchte, werden auf den Beutestapel gelegt und werden am Ende der Ruhephase wieder in den Ausrüstungstapel gemischt.

7.2.8 BEGLEITER FÄHIGKEITEN

Hat ein Söldner einen Begleiter bei sich, kann auch dessen Fähigkeit angewendet werden. Da es sich bei der Fähigkeit aber um die Fähigkeit eines Begleiters handelt, verbraucht sie nicht die Aktion des Söldners.

8. GEGNER AKTIONSPHASE

8.1 DER SCHWARM

Eine Besonderheit der Gegner ist die Fähigkeit Schwarm (Nahkampf). Befinden sich mehrere Gegner mit Schwarm (Nahkampf) in einer Kampfgruppe, erhöht sich ihr Nahkampfwert für jeden weiteren Gegner mit dieser Fähigkeit in der Gruppe um 1.



8.1.1 LEITUNG DES SCHWARMS

In der ersten Gegner Aktionsphase wird ein Spieler als Leiter des Schwarms festgelegt. Dieser übernimmt für den Rest der Mission die Kontrolle über die Gegner:

Er führt ihre Angriffe durch, passt ihre Lebenspunkte an und achtet darauf, dass ihre Fähigkeiten aktiviert werden.

Jeder Gegner hat eine Aktion, die entweder ein Nahkampf- oder ein Fernkampfangriff ist. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.1.2 REIHENFOLGE

Auf jeder Gegnerkarte befindet sich ein Symbol für seine Geschwindigkeit. Diese Geschwindigkeit legt die Reihenfolge fest, in der die Aktionen der Gegner ausgeführt werden.



Dabei wird immer mit dem ersten Gegner an Position 1 angefangen.

8.2 ANGREIFEN

Der Großteil der Gegner greift immer im Nahkampf an und dabei ausschließlich den Söldner in seiner Kampfgruppe. Verfügt ein Gegner über Nah- und Fernkampf, ist dies auf seiner Karte angegeben. In diesem Fall entscheidet ein Würfel, welche Angriffsart er einsetzt und auf welchen Söldner er zielt.

8.2.1 NAHKAMPFANGRIFF

Um einen Nahkampfangriff durchzuführen, muss zuerst der Angriffswert ermittelt werden. Der Angriffswert errechnet sich wie folgt: Nahkampfwert des Gegners.

Nun muss geprüft werden, ob der ermittelte Angriffswert durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte negativ oder positiv beeinflusst wird. Falls nötig, wird er entsprechend angepasst.

Der finale Angriffswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die für den Nahkampfangriff verwendet werden.

Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 3: Kein Treffer
- 4 - 6: Ein Treffer

Jeder Treffer senkt die Lebenspunkte des Söldners um 1. Werden mehr Treffer erzielt, als der Söldner Lebenspunkte besitzt, verfallen die überschüssigen Treffer.

8.2.1.1 REICHWEITE VON NAHKAMPFANGRIFFEN

Nahkampfangriffe können nur Söldner in der eigenen Kampfgruppe erreichen. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.2.1.2 LÄRM VON NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfangriffe von Gegnern verursachen keinen Lärm. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.2.2 FERNKAMPFANGRIFFE

Um einen Fernkampfangriff durchzuführen, muss zuerst der Angriffswert ermittelt werden. Der Angriffswert errechnet sich wie folgt: Fernkampfwert des Gegners.

Nun muss geprüft werden, ob der ermittelte Angriffswert durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte negativ oder positiv beeinflusst wird. Falls nötig, wird er entsprechend angepasst.

Der finale Angriffswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die für den Fernkampfangriff verwendet werden.

Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 3: Kein Treffer
- 4 - 6: Ein Treffer

Jeder Treffer senkt die Lebenspunkte des Söldners um 1. Werden mehr Treffer erzielt, als der Söldner Lebenspunkte besitzt, verfallen die überschüssigen Treffer.

8.2.2.1 REICHWEITE VON FERNKAMPFANGRIFFEN

Fernkampfangriffe können nur Söldner in der eigenen Kampfgruppe erreichen. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.2.2.2 TREFFEN VON ANDEREN GEGNERN

Wird ein Fernkampfangriff auf eine andere Kampfgruppe als die eigene ausgeführt, trifft jede gewürfelte 1 einen zufälligen Gegner in der Kampfgruppe.

8.2.2.3 LÄRM VON FERNKAMPFANGRIFFEN

Fernkampfangriffe von Gegnern verursachen keinen Lärm. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.2.2.4 MUNITION FÜR FERNKAMPFWAFFEN

Fernkampfangriffe von Gegner benötigen keine Munition oder Anwendungen. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.2.3 KÖRPERZONEN ANGREIFEN

Bei jedem Angriff eines Gegners wird ein roter Würfel extra gewürfelt. Ergebnis des Würfels:

- 1 – 2: Der Angriff trifft den Kopf
- 3 – 4: Der Angriff trifft die Brust
- 5 – 6: Der Angriff trifft die Hände

Trägt ein Söldner an der angegriffenen Körperzone eine Rüstung kann er sich gegen den Angriff verteidigen (siehe Abschnitt 8.8 – Söldner Aktionen in der Gegner Aktionsphase), trägt er dort keine Rüstung wird der komplette Schaden von seinen Lebenspunkten abgezogen.

8.3 VERTEIDIGEN

Gegner verteidigen sich nicht aktiv, sondern erhalten den Schaden direkt. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.4 FLÜCHTEN

Gegner flüchten nicht aus einer Begegnung. Außer eine Karte sagt etwas anderes.

8.5 AUSGESCHALTET

Wird ein Gegner ausgeschaltet, wird er für alle Spieler gut sichtbar zur Seite gelegt.

8.6 POSITION WECHSELN

Ein Gegner wechselt seine Position nur, wenn sich in seiner Kampfgruppe kein Söldner mehr befindet oder eine Fähigkeit verlangt. Sobald der Gegner seine Position gewechselt hat, wurde seine Aktion verbraucht und er kann nicht mehr angreifen.

8.7 FÄHIGKEITEN EINSETZEN

Die Fähigkeiten der Gegner sind passiv und müssen nicht erst mit einer Aktion aktiviert werden. Die Leitung des Schwarms muss vor dem Verbrauch der Aktion prüfen, ob eine oder mehrere Fähigkeiten aktiv sind.

Nach dem Ende der Gegner Aktionsphase geht es zurück zur Statusphase und die nächste Runde beginnt, außer die Begegnung wurde beendet.

8.8 SÖLDNER AKTIONEN IN DER GEGNER AKTIONSPHASE

8.8.1 VERTEIDIGEN

Wenn ein Söldner angegriffen wird, kann er sich dagegen verteidigen, wenn er an der angegriffenen Körperzone eine Rüstung trägt. Verteidigen verbraucht nicht die Aktion des Söldners.

Jede Rüstung verfügt über einen Verteidigungswert und kann eine festgelegte Körperzone verteidigen.



Der Motorradhelm z.B. ist eine Rüstung, die bei Angriffen gegen die Körperzone Kopf zur Verteidigung genutzt werden kann.

Führt ein Söldner eine Verteidigung durch, wird der Verteidigungswert wie folgt berechnet:

Verteidigungswert der Rüstung +/- positive oder negative Beeinflussung durch Fähigkeiten, Ereignisse oder Statureffekte.

Der finale Verteidigungswert bestimmt die Anzahl der Würfel, die für die Verteidigung verwendet werden.

Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 3: Der Schaden wurde nicht verhindert
- 4 - 6: Der Schaden wurde verhindert

Jeder nicht verhinderte Schaden senkt die Lebenspunkte des Söldners um 1. Wird mehr Schaden verhindert, als der Angriff Schaden verursacht, verfallen die überschüssigen Erfolge.

Ein Söldner kann sich in einer Runde unbegrenzt oft gegen Angriffe verteidigen.

Wird eine Körperzone angegriffen, die nicht durch eine Rüstung oder einen Verteidigungswert geschützt wird, kann sich der Söldner nicht dagegen verteidigen und erhält den kompletten Schaden.

9. ENDE DER BEGEGNUNG

Eine Begegnung endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Alle Söldner wurden ausgeschaltet.
Es geht weiter mit der Nachbesprechung.
- Alle Söldner sind geflohen.
Alle noch ausliegenden Gegner werden auf den Lärmstapel gelegt.

anschließend folgt die Ruhephase. Für jeden ausgeschalteten Gegner wird 1W6 gewürfelt. Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 2: Der Gegner wird auf den Lärmstapel gelegt
- 4 - 6: Der Gegner wird zurück in den Vorrat gemischt

- Alle Gegner wurden ausgeschaltet

Es geht weiter mit der Endphase. Für jeden ausgeschalteten Gegner wird 1W6 gewürfelt. Ergebnisse der Würfel:

- 1 - 2: Der Gegner wird auf den Lärmstapel gelegt
- 4 - 6: Der Gegner wird zurück in den Vorrat gemischt

10. ENDPHASE

In der Endphase können die Söldner die folgenden Aktionen ausführen:

- Orte erkunden
- Begleiter mitnehmen und zurücklassen
- Beute mitnehmen und zurücklassen

Nach dem Ende der Endphase geht es weiter mit der Ruhephase.



11. RUHEPHASE

11.1 REICHWEITE IN DER RUHEPHASE

In der Ruhephase gibt es keine Reichweite. Einschränkungen wie z.b. "... eines erreichbaren Söldners ..." haben keine Auswirkung in der Ruhephase.

11.2 LÄRM IN DER RUHEPHASE

Am Ende der Ruhephase senkt sich der Lärm um 1 und muss entsprechend auf der Lärmkarte angepasst werden.

11.3 AKTIONEN IN DER RUHEPHASE

Die möglichen Aktionen, die ein Söldner anwenden kann, sind in zwei Kategorien unterteilt: Die wiederholbaren Aktionen und die einmalige Aktion.

11.3.1 WIEDERHOLBARE AKTIONEN

11.3.1.1 AUSRÜSTUNG WECHSELN / WEITERGEBEN / ZURÜCKLASSEN

Jeder Söldner kann beliebig oft seine ausgerüstete Ausrüstung wechseln, seine Ausrüstung an andere Söldner weitergeben oder sie zurücklassen.

Waffen, Rüstung oder Gegenstände, die ein Söldner zurücklassen möchte, werden auf den Beutestapel gelegt und werden am Ende der Ruhephase wieder in den Ausrüstungsstapel gemischt.

11.3.1.2 POSITION WECHSELN

Bevor die nächste Begegnung beginnt, können sich alle Söldner bei Bedarf in eine neue Position bewegen. Begleiter, die sich bei einem Söldner befinden, der in eine neue Position wechselt, wechseln mit ihm.

11.4 EINMALIGE AKTION

Anders als bei den wiederholbaren Aktionen muss sich der Söldner bei der einmaligen Aktion für eine Möglichkeit entscheiden.

11.4.1 FÄHIGKEIT ANWENDEN

Eine Söldner- oder Ausrüstungsfähigkeit kann angewendet werden. Jenny kann zum Beispiel ihre Erste-Hilfe-Fähigkeit einsetzen, um sich selbst oder einem anderen Söldner Lebenspunkte zurückzugeben. Hat sie die Bibel ausgerüstet, kann sie damit einen anderen Söldner für die nächste Begegnung motivieren.

11.4.2 SICH ERHOLEN

Um sich zu erholen und Lebenspunkte zurückzuerhalten, wird 1W6 gewürfelt. Ergebnisse der Würfel:

1 - 2: 1 Lebenspunkt

3 - 4: 2 Lebenspunkte

5 - 6: 3 Lebenspunkte

11.5 BEGLEITER IN DER RUHEPHASE

Befinden sich Begleiter bei den Söldnern, ermöglichen diesen weitere Aktionen.

11.5.1 FÄHIGKEIT ANWENDEN

Viele Begleiter verfügen über eine Fähigkeit, die auch in der Ruhephase eingesetzt werden kann. Die Sanitäterin kann zum Beispiel ihre Erste-Hilfe-Fähigkeit einsetzen.

11.5.2 POSITION WECHSELN

Die Position eines Begleiters und somit der Söldner, den er begleitet, kann gewechselt werden. An der ausgesuchten Position darf sich kein weiterer Begleiter befinden, sollte das aber so sein, muss dieser erst selbst die Position wechseln oder zurückgelassen werden.

Das Wechseln einer Position ist auch für Begleiter eine wiederholbare Aktion.

11.5.3 BEGLEITER MITNEHMEN / ZURÜCKLASSEN

Befinden sich nach einer Endphase Begleiter bei den Söldnern, die keiner Position zugeteilt wurden, müssen diese einer Position zugeteilt werden oder sie werden zurückgelassen. Es können auch Begleiter zurückgelassen werden, die sich bereits an einer Position befinden, um die dortige Position frei zu machen.

Wird ein Begleiter zurückgelassen, wird dieser zurück in den Vorrat gemischt.

Das Mitnehmen / Zurücklassen eines Söldners ist eine wiederholbare Aktion.

Ende der Ruhephase geht es zurück zur Startphase und eine neue Begegnung beginnt.

12. SHOWDOWN

Sobald die Missionsziel Karte in einer Begegnung ausgelegt wird, wird diese Begegnung zum Showdown und somit zur letzten Begegnung der Mission. Je nach Art der Mission erhält der Showdown Sonderregeln.

Die Söldner können nicht aus einem Showdown flüchten!

12.1 RETTUNGSMISSION SHOWDOWN

Ist das Ziel der Mission die Rettung eines Begleiters wird dieser einer zufälligen Kampfgruppe zugeordnet und mit 1 W6 ausgewürfelt am Ende welche Runde er ausgeschaltet wird.

Schaffen die Söldner es, den Begleiter zu retten und alle Gegner auszuschalten, haben sie die Mission erfolgreich beendet und kommen nach der Endphase direkt zur Nachbesprechung.

Wurde der Begleiter ausgeschaltet, haben die Söldner die Mission verloren und es geht ohne Endphase direkt weiter mit der Nachbesprechung.

12.2 ERKUNDUNGSMISSION SHOWDOWN

Ist das Ziel der Mission die Erkundung eines Ortes, werden 1 W6 weitere Gegner der Begegnung hinzugefügt.

Schaffen die Söldner es, alle Gegner auszuschalten, haben sie die Mission erfolgreich beendet und kommen nach der Endphase direkt zur Nachbesprechung. Der durch den erkundeten Ort ermöglichte Bonus wird automatisch für alle Söldner angewendet.

Wurden alle Söldner ausgeschaltet, haben sie die Mission verloren und es geht ohne Endphase direkt weiter mit der Nachbesprechung.

12.3 JAGD SHOWDOWN

Ist das Ziel der Mission das Ausschalten eines Gegners, muss zuerst geprüft werden, ob er die Fähigkeit Bossgegner besitzt.

12.3.1 BOSS JAGD SHOWDOWN

Ist der Gegner ein Boss, steigen seine Lebenspunkte auf 20 und die Fähigkeiten seiner Boss Fähigkeiten Karte werden aktiviert.

Schaffen die Söldner es, alle Gegner auszuschalten, haben sie die Mission erfolgreich beendet und kommen nach der Endphase direkt zur Nachbesprechung.

Wurden alle Söldner ausgeschaltet, haben sie die Mission verloren und es geht ohne Endphase direkt weiter mit der Nachbesprechung.

12.3.2 GEGNER JAGD SHOWDOWN

Ist der Gegner kein Boss, muss jeder Söldner vor Beginn der Begegnung mit 1W6 würfeln und die entsprechenden Ergebnisse umsetzen.

Ergebnisse der Würfel:

- 1: 1 zufälliger Zombie aus dem Vorrat wird ausgelegt
- 2: 1 zufällige Kiste aus dem Vorrat wird ausgelegt
- 3: 1 zufälliger Verrückter aus dem Vorrat wird ausgelegt
- 4: Eine Barrikade wird ausgelegt
- 5: Ein zufälliger Mutant aus dem Vorrat wird ausgelegt
- 6: Ein zufälliger Begleiter aus dem Vorrat schließt sich den Söldnern an

Das Ergebnis bezieht sich immer auf die Kampfgruppe des Söldners, der gewürfelt hat.

Schaffen die Söldner es, alle Gegner auszuschalten, haben sie die Mission erfolgreich beendet und kommen nach der Endphase direkt zur Nachbesprechung.

Wurden alle Söldner ausgeschaltet, haben sie die Mission verloren und es geht ohne Endphase direkt weiter mit der Nachbesprechung.

13. NACHBESPRECHUNG

13.1 DAS MISSIONSZIEL WURDE ERREICHT

Die Söldner erholen sich nun von ihren Verletzungen und bereiten sich auf die nächste Mission vor. Folgende Anpassungen werden vorgenommen:

Söldner Statuskarten:

- Lebenspunkte und Immunsystem werden auf ihr Maximum gesetzt
- Erste Hilfe und Lärm werden auf 0 gesetzt
- Positive und negative Statureffekte werden entfernt

Ausrüstungskarten:

- Ausrüstungen bleiben im Besitz des Söldners und Anwendungen bleiben auf ihrem aktuellen Stand.

Söldner, die ausgeschaltet wurden, müssen ihre Ausrüstung prüfen (siehe Abschnitt 14. Wiederbelebungsphase).

13.2 DAS MISSIONSZIEL WURDE NICHT ERREICHT

Alle Söldner wurden ausgeschaltet und sind nun Teil des Schwarms. Alle Karten werden abgelegt und die nächste Mission muss mit neuen Söldnern und neuer Ausrüstung gestartet werden.

14. WIEDERBELEBUNGSPHASE

Wird ein Söldner während einer Begegnung ausgeschaltet, kann er durch Fähigkeiten oder automatisch in der nächsten Ruhephase wieder zurück ins Spiel gebracht werden. Bevor er jedoch wieder vollständig einsetzbar ist, muss er die Wiederbelebungspphase abhandeln.

- Stand des Immunsystems auswürfeln

Mit 1W6 auswürfeln, um wie viele Punkte das Immunsystem sinkt. Der so festgelegte Stand ist der aktuell maximal mögliche Stand der Lebenspunkte Skala.

- Lebenspunkte anpassen

Die Lebenspunkte auf das aktuell mögliche Maximum setzen, dies wird durch den aktuellen Stand des Immunsystems angegeben.

- Ausrüstung prüfen

Mit 1 W6 auswürfeln, ob die angelegte Ausrüstung zerstört wurde. Für Ausrüstung, die sich in einer Tasche befindet, muss nicht gewürfelt werden.

15. ABSCHLIEBENDE WORTE

Nun solltet ihr alles wissen was benötigt wird um Totenstadt problemlos spielen zu können. Sollten trotzdem Dinge nicht klar sein und Fragen auftauchen, meldet euch einfach auf Twitter oder schreibt uns eine Mail, wir antworten so schnell wie möglich!

www.totenstadt.com
www.bloodnbrain.de
www.x.com/bloodnbrain
www.instagram.com/bloodnbrain

Früher oder später wird es sicherlich auch Anpassungen an das Regelwerk geben. Diese werden dann in einer druckerfreundlichen Onlineversion eingetragen und auf der Totenstadt Website zu finden sein!

Wer Interesse an den Arbeiten unserer Illustratoren hat,
kann hier mehr von ihnen finden:

Sebastian Kempke - www.buddelfisch.de
Kristina Stroh - www.kaydee-artistry.de

Weiterführende Infos zu allen Gastzeichnern
findet ihr auf der Totenstadt Website!

Jetzt aber viel Spaß und Erfolg in der Totenstadt.

DAS TOTENSTADT-TEAM



MEHR BEUTE? MEHR SÖLDNER? MEHR GEGNER? MEHR SPAß UND SPANNUNG?



RÜSTUNG
BLUTPRIESTER
ROBE

2

Verfügbare Mission: Die angegebene Verkleidungsmittelmenge jeder Gegner einer Runde einsetzen. Die gewählten Karten erhalten einen Schutz.

Beute: Blutpriester - Diese Ausrüstung kann nur von einem angelegenen Gegner erhalten werden.

BOOSTER
MEISTER DER ILLUSION



VERRÜCKT
BLUTWÜTER

4 0 3

Blutwut (Blutwürger): Für jeden durch diesen Gegner verursachten Schaden, Schaden wird 100 extra gewürfelt, was die Anzahl der Angriffswerte für den nächsten Angriff ist.

VERFISCHT **BESIEGELT**
SCHNAPPER



Schnapper ist die Söldner begleitet, kann er einmal pro Runde einen Heilungsbonus anfordern und die Gesundheit für jeden Schaden den er verursacht zuzufügen wird 100 extra gewürfelt, was 2 weitere Schaden bedeutet.

Jede Begegnung erhält einen weiteren Gegner.

Dieser Gegner wird zu dem Werte gezogen. Er das nicht möglich, wird kein weiterer Gegner ausgelöst.

BOOSTER
VIER PFOTEN



IS
RUDEL

Wird sofort aktiviert
Aktuelle Begegnung

Die Krone der Hande vor euch stellt dir die sie nicht die Hande genommen sind.

Beendetzeit: Aus dem Spiel werden 3 Gegner (1000 Punkte) ausgewählt und ausgelöst. Die Hande dieser Gegner sind unwirksam, können sie nicht mehr ausgelöst werden können nicht.

Die Söldner müssen die Begegnung abschließen.

Erfolg: Die Söldner erhalten eine Ausrüstungskarte.

Misserfolg: Diese Karte wird wieder zurück in den Begegnungsbildschirm gemischt.

SÖLDNER
DER BOSS

1 1 10

Der Boss (Boss): Ein erschlagener Söldner kann in dieser Runde eine weitere Mission auslösen.

Die Hande des mitgenommenen Söldner können zwei Begegnungen auslösen.

MISSION
ERKUNDUNG



Ziel: Club Danse Macabre

Showdown: Sobald die Söldner der Ort angeht, haben können es zu einem Showdown Kampf.

Beute: Die Söldner können die nächste Mission von diesem Ort aus starten und jeder Söldner erhält eine Ausrüstungskarte.

BOOSTER
HAUSVERBOT



ERHÄLTlich AUF WWW.TOTENSTADT.COM



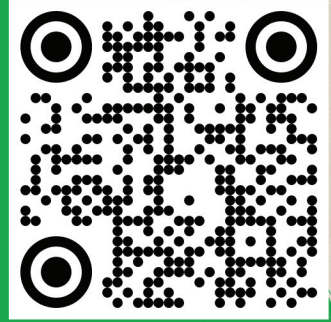
TOTENSTADT

KEEP THE LAST BULLET FOR YOURSELF

FILMCLUB TOTENSTADT PRÄSENTIERT - EINE KAYDEE ARTISTRY PRODUKTION

FSK 18 FILMCLUB TOTENSTADT: WWW.TOTENSTADT.COM UND WWW.KAYDEE-ARTISTRY.DE

TOTEN
STADT



**TOTEN
STADT**



**FREUNDE
VON DER ANDEREN SEITE**

BIOCRISIS - NUNYA - SAGA OF SINS

**DAS TAKTISCHE KARTENSPIEL
UM SÖLDNER, ZOMBIES, VERRÜCKTE,
MUTANTEN UND TIERE.**

