

Warhammer® Quest

Abenteuerkartenspiel



Spielregel

Einleitung

Gerade als ihr euch in die uralten Ruinen hineingewagt habt, stürzt der Tunnel hinter euch ein. Bösartiges Gelächter erhebt sich überall um euch herum. Es besteht keine Hoffnung, sich durch das Geröll zu graben, und so bleibt euch nur, nach einem anderen Ausgang zu suchen ...

ZUR VERWENDUNG DER SPIELREGEL

Diese Spielregel dient in erster Linie dazu, neue Spieler an die Regeln von *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* heranzuführen. Aus diesem Grund behandelt sie nicht jede der Sonderregeln oder die Interaktionen einzelner Karten.

Als Ergänzung zur Spielregel enthält dieses Spiel das Referenzhandbuch. Dort wird auf alle Fragen und Besonderheiten eingegangen, die auf den folgenden Seiten zugunsten der Übersichtlichkeit ausgelassen wurden.

Spielübersicht

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel ist ein kooperatives Spiel, in dem ein bis vier Spieler eine Gruppe von Helden kontrollieren. Sie müssen zusammenarbeiten, um inmitten des bösartigen und chaotischen *Warhammer*-Universums eine Reihe schwieriger und gefährlicher Aufgaben zu erfüllen – sogenannte Quests.

Das Spiel beinhaltet die Kampagne „Ein brüchiges Bündnis“, die sich aus fünf einzelnen Quests zusammensetzt. Die Spieler können die Kampagne entweder in mehreren Sitzungen spielen oder sie in einer einzelnen, längeren Sitzung vollenden. Weiterhin beinhaltet das Spiel „Verirrt in der Dunkelheit“, eine Expertenquest, die deutlich weniger Zeit als eine vollständige Kampagne in Anspruch nimmt und die meisten der Kampagnenregeln in leicht abgewandelter Form verwendet (siehe „Expertenquests“ auf Seite 14).

Sowohl während der Kampagne als auch im Verlauf der Expertenquest werden die Helden immer mächtiger, indem sie Ausrüstung finden und ihre Fähigkeiten verbessern. Nur auf diese Weise können sie die Herausforderungen meistern, vor die sie gestellt werden.

Inhalt



1 Referenzhandbuch



6 Questbögen
(doppelseitig)



6 Würfel
(3 Heldenwürfel,
3 Gegnerwürfel)



1 Anführermarker



1 Gefahrenmarker



12 Heldenkarten (4 Helden,
3 Karten pro Held)



32 Aktionskarten
(4 Helden, 8 Karten
pro Held)



50 Gegnerkarten



26 Schauplatzkarten



20 Erfolgsmarker



12 „Legendäre
Ausrüstung“-Karten



33 Ausrüstungs-
karten



12 Zustandskarten
(3 Arten, 4 Karten pro Art)



38 Erkundungs-
karten



9 Fortschrittsmarker
(doppelseitig)



45 Wundenmarker
(doppelseitig)

Tutorial

Der einfachste Weg, die Regeln von *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* zu erlernen, besteht darin, das Tutorial durchzuspielen. Nachdem die Spieler die Grundregeln im ersten Teil dieser Spielregel verinnerlicht haben, können sie gemäß den im Folgenden beschriebenen Schritten das Tutorial vorbereiten. Nach Beendigung des Tutorials können sich die Spieler mit den erweiterten Regeln befassen, die sie im hinteren Teil der Spielregel finden. Danach sind die Spieler bereit für die Kampagne.

1. **Helden auswählen:** Jeder Spieler wählt einen der vier verfügbaren Helden: Dwarf Ironbreaker, Wood Elf Waywatcher, Warrior Priest oder Bright Wizard.

Jeder Spieler nimmt die zugehörige Heldenkarte mit der niedrigsten Zahl in der unteren rechten Ecke an sich. Zusätzlich benötigt jeder Spieler die vier Basis-Aktionskarten seines Helden (die Bezeichnungen stehen unten auf den Karten). Wenn ein Spieler alleine spielt, kontrolliert er zwei Helden und nimmt sich die Helden- und Basis-Aktionskarten beider Helden.

2. **Schauplatzkarte auslegen:** Die Schauplatzkarte „Netzlabyrinth“ wird aufgedeckt in den Spielbereich gelegt, wo alle Spieler sie gut sehen können. Dies ist der Schauplatz, den die Spieler im Verlauf des Tutorials erkunden werden.

3. **Erkundungskarten-Stapel zusammenstellen:** Die beiden Karten „Verschlossene Goldkiste“, der „Warpstein“ und die „Kanone“ werden aus dem Stapel der Erkundungskarten entfernt. Sie kommen im Tutorial nicht zur Anwendung. Die restlichen Erkundungskarten werden gemischt und der Kartenstapel verdeckt in den Spielbereich gelegt, sodass er für alle Spieler gut erreichbar ist.
4. **Gegner platzieren:** Die Gegnerkarten durchsucht man nach den beiden grauen „Rattenschwarm“-Karten, den beiden grauen „Night Goblin Archer“-Karten und den beiden grauen „Riesenwolf“-Karten. Diese sechs Karten werden gemischt und je eine von ihnen aufgedeckt vor jeden Helden sowie zwei von ihnen verdeckt in die Mitte des Spielbereichs gelegt, wo alle Spieler sie gut erreichen können. Die restlichen, nicht ausgeteilten Gegnerkarten werden für das Tutorial nicht benötigt.
5. **Vorratslager vorbereiten:** Für die Wundenmarker, Erfolgsmarker und Fortschrittsmarker werden einzelne Stapel gebildet und so gelegt, dass alle Spieler sie gut erreichen können. Außerdem werden sämtliche Würfel und Zustandskarten (sortiert nach ihrer Art) in den Spielbereich gelegt.
6. **Anführer wählen:** Die Spieler wählen einen Spieler, der die Rolle des Anführers übernimmt. Dieser Spieler erhält den Anführermarker und ist bei Spielbeginn als erster an der Reihe.

VORBEREITUNG DES TUTORIALS (BEI ZWEI SPIELERN)



Spielverlauf

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel wird in mehreren Spielrunden gespielt. In jeder Spielrunde führen zunächst alle Helden und danach alle Gegner eine Aktivierung durch, und anschließend handelt die Gruppe den Schaulplatzeffekt ab.

HELDENAKTIVIERUNG

Zu Beginn jeder Spielrunde dürfen alle Spieler, beginnend mit dem Anführer und danach im Uhrzeigersinn, nacheinander ihren Helden aktivieren und dabei eine Aktion ausführen.

Aktionen durchführen

Jeder Held verfügt über vier Aktionskarten, je eine für jede der folgenden Aktionen:



Erkunden



Erholen



Unterstützen

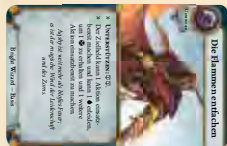


Attackieren

Um eine Aktion durchzuführen, wählt und erschöpft ein Held eine seiner **EINSATZBEREITEN** Aktionskarten.

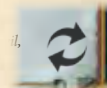


Einsatzbereite Aktion



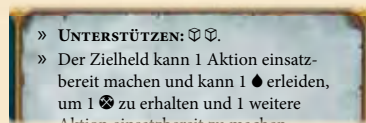
Erschöpfte Aktion

Eine der Aktionskarten jedes Helden zeigt ein Bereitschaftssymbol in der unteren rechten Ecke. Nachdem der aktive Held eine Aktion mit einem Bereitschaftssymbol durchgeführt hat, darf er alle seine Aktionskarten (inklusive der Karte mit dem Symbol) einsatzbereit machen, sodass sie ihm in der folgenden Spielrunde wieder zur Verfügung stehen. Einige Spieleffekte erlauben oder zwingen einen Helden dazu, Aktionskarten zu erschöpfen. **Diese Effekte können niemals die Karte mit dem Bereitschaftssymbol erschöpfen.**



Bereitschaftssymbol

Nachdem sich der aktive Held für eine Aktionskarte entschieden hat, handelt er die auf der Karte beschriebenen Effekte von oben nach unten ab.



Die Effekte einer Unterstützungskarte

Der wichtigste Effekt jeder Aktionskarte ist ihre **AKTION**, die in fett gedruckten Großbuchstaben hervorgehoben ist. Um eine Aktion durchzuführen, erhält der aktive Held Würfel und wirft sie anschließend.

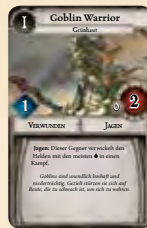
WÜRFEL ERHALTEN

Der aktive Held erhält einen weißen Würfel für jedes Würfelsymbol, das hinter dem Namen der Aktion abgebildet ist.

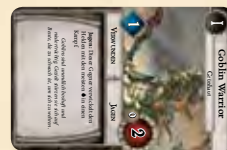
UNTERSTÜTZEN: 1 Würfelsymbol

Eine Unterstützen-Aktion mit zwei Würfelsymbolen

Dann erhält der aktive Held einen schwarzen Würfel für jeden einsatzbereiten Gegner, mit dem er kämpft.



Einsatzbereiter Gegner



Erschöpfter Gegner

Ein im Spiel befindlicher Gegner **KÄMPFT** entweder mit einem Helden (wir sagen auch: Der Held und der Gegner sind in einen Kampf verwickelt) oder lauert in den **SCHATTEN**. Wenn sich ein Gegner im Spielbereich eines Helden aufhält, kämpft er mit diesem Helden. Ein Gegner in der Mitte des Spielbereichs kämpft gegen keinen der Helden, sondern lauert stattdessen in den Schatten. Zu Beginn dieses Tutorials kämpft jeder Held mit einem Gegner, während zwei weitere Gegner in den Schatten lauern (ihre Karten sind verdeckt).

WÜRFELN

Nachdem der aktive Held seine Würfel erhalten hat, würfelt er sie und handelt die Symbole wie folgt ab:

- **Erfolg** (☒): Für jedes ☒-Symbol erhält der aktive Held einen Erfolg für seine Aktion. Erfolge haben unterschiedliche Auswirkungen, abhängig davon, welche Aktion der Held durchführt (siehe „Erfolge anwenden“ auf der rechten Seite).
- **Kritischer Erfolg** (✱): Für jedes ✱-Symbol erhält der aktive Held einen Erfolg für seine Aktion und würfelt den Würfel erneut. Ein Held kann Erfolgsmarker (☒) aus dem Vorratslager  **Erfolgsmarker** verwenden, um bereits erzielte Erfolge anzuzeigen, bevor er erneut würfelt.
- **Verteidigen** (☑): Für jedes ☑-Symbol reduziert der aktive Held die Anzahl der Wunden um 1 (●), die er bei der Durchführung seiner Aktion erleidet (siehe „Wunden erleiden“ auf Seite 8). Dies gilt nicht für Wunden, die durch gewürfelte ☒-Symbole entstehen.
- **Attackieren** (☒): Für jedes ☒-Symbol attackiert ein einsatzbereiter Gegner, der mit dem aktiven Helden in einen Kampf verwickelt ist, diesen Helden (siehe den folgenden Abschnitt „Gegnerische Attacken“).
- **Erzfeind** (☒): Erzfeindsymbole haben in diesem Tutorial keine Auswirkungen und werden ignoriert.

GEGERNERISCHE ATTACKEN

Jedes Attackierensymbol (☒) lässt einen mit dem aktiven Helden kämpfenden Gegner attackieren. Jeder Gegner kann nur ein Mal pro Aktion attackieren.



Attackenwert eines Gegners

Falls mehr Gegner mit dem aktiven Helden in einen Kampf verwickelt sind, als er Attackierensymbole würfelt, attackieren nicht alle Gegner während dieser Aktion. In diesem Fall attackieren immer die Gegner mit den höchsten Attackenwerten.

Sobald Attackierensymbole (☒) abgehandelt werden, addiert der aktive Held die Attackenwerte aller attackierenden Gegner und reduziert die Gesamtsumme für jedes Schildsymbol (☑) um 1. Das Endergebnis entspricht der Anzahl an Wunden, die der aktive Held erleidet (siehe „Wunden erleiden“ auf Seite 8).

ERFOLGE ANWENDEN

Wenn ein Held eine Aktion durchführt, haben seine gewürfelten Erfolge die folgenden Auswirkungen auf die Aktion:



Erkunden: Die Aktion „Erkunden“ ermöglicht es einem Helden, einen Schauplatz zu erforschen und nützliche Gegenstände zu entdecken.

Sobald der aktive Held eine Erkunden-Aktion durchführt, legt er für jeden Erfolg einen Fortschrittsmarker auf die Karte des „Netzlabirinth“-Schauplatzes.



Erholen: Die Aktion „Erholen“ erlaubt es einem Helden, neue Kraft zu sammeln und seine Wunden zu versorgen.

Sobald der aktive Held eine Erholen-Aktion durchführt, heilt er für jeden Erfolg eine seiner Wunden (siehe „Wunden“ auf Seite 8).



Unterstützen: Die Aktion „Unterstützen“ erlaubt es einem Helden, zukünftige Aktionen eines anderen Helden zu verstärken.

Bevor der aktive Held eine Unterstützen-Aktion durchführt, wählt er einen anderen Helden (nicht sich selbst), den er unterstützen möchte. Anschließend erhält der ausgewählte Held für jeden Erfolg einen Erfolgsmarker (☒) und legt diese(n) Marker auf eine seiner Aktionskarten. Jede Aktionskarte kann bis zu 2 Erfolgsmarker (☒) erhalten. Ein Held kann diese Marker einsetzen, wenn er die Aktion zu einem späteren Zeitpunkt durchführt (siehe „Erfolgsmarker“ auf Seite 8).



Attackieren: Die Aktion „Attackieren“ erlaubt es einem Helden, einen Gegner zu bekämpfen und ermöglicht es ihm zusätzliche Gegner in einen Kampf zu verwickeln.

Bevor der aktive Held eine Attackieren-Aktion durchführt, bestimmt er das Ziel seiner Attacke, indem er einen der Gegner auswählt, mit denen er in einen Kampf verwickelt ist. Der ausgewählte Gegner erleidet für jeden Erfolg eine Wunde (●) (siehe „Wunden“ auf Seite 8).

Mit einer Attacke, die als „Attackieren (Fernkampf)“ gekennzeichnet ist, kann ein Held einen beliebigen Gegner als Ziel auswählen. Er muss nicht selbst mit dem ausgewählten Gegner in einen Kampf verwickelt sein, sondern kann auch einen Gegner wählen, der mit einem anderen Helden kämpft oder in den Schatten lauert.

Einige Attacken erlauben es einem Helden, mehr als einen Gegner als Ziel zu wählen. Wenn der aktive Held mehrere Gegner attackiert, darf er Wunden beliebig unter diesen Gegnern aufteilen.

BEISPIEL FÜR EINE HELDENAKTIVIERUNG

1. Der Ironbreaker entscheidet sich bei seiner Aktivierung für die Aktionskarte „Unaufhaltsamer Vormarsch“. Er benutzt den ersten Effekt der Karte (bis zu 2 Gegner in einen Kampf zu verwickeln), um den Riesenwolf, der ursprünglich mit der Waywatcher in einen Kampf verwickelt war, in einen Kampf mit sich zu verwickeln. Anschließend benutzt er den zweiten Effekt der Aktionskarte und führt die Attacke durch.
2. Mit seiner Attacke darf er die beiden mit ihm kämpfenden Gegner als Ziel wählen: den Riesenwolf und den Rattenschwarm. Er würfelt 2 weiße Würfel (für seine Aktion) und 2 schwarze Würfel (einen für jeden mit ihm kämpfenden Gegner).
3. Da der Ironbreaker attackiert, weist er das ☒-Symbol einem seiner Ziele zu und entscheidet sich für den Rattenschwarm. Dieser erleidet 1♦, und ein Wundenmarker wird auf seine Karte gelegt.
4. Das gewürfelte ☒-Symbol bewirkt, dass der Gegner mit dem höchsten Attackenwert, in diesem Fall der Riesenwolf, eine Attacke durchführt. Er besitzt einen Attackenwert von 2, aber das gewürfelte ☒-Symbol reduziert die Anzahl der Wunden um 1. Der Ironbreaker erleidet 1♦ und legt einen Wundenmarker auf seine Heldenkarte.



VERDECKTE GEGNER

Verdeckte Gegner (also Gegner, deren Karten nicht aufgedeckt sind), werden auf die gleiche Weise behandelt wie aufgedeckte Gegner, allerdings sind die Informationen auf ihren Karten nicht sichtbar. Ein verdeckter Gegner wird auf die folgenden Arten aufgedeckt:

- Sobald ein Effekt ihm mindestens eine Wunde zufügt.
- Nachdem er mit einem Helden in einen Kampf verwickelt ist.
- Bevor er aktiviert wird (siehe „Gegneraktivierung“ auf der rechten Seite).

Aufgedeckte Gegner können nicht verdeckt werden (egal, ob sie zuvor verdeckt waren oder nicht).

GEGNERAKTIVIERUNG

Nachdem alle Helden ihre Aktivierung abgeschlossen haben, aktivieren sie abwechselnd die Gegner. Beginnend mit dem Anführer und danach im Uhrzeigersinn aktiviert jeder Held einen einsatzbereiten Gegner. Die Helden aktivieren nacheinander die Gegner, bis sämtliche im Spiel befindlichen Gegner erschöpft sind.

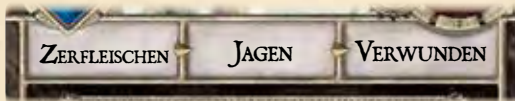
EINEN GEGNER AUSWÄHLEN

Sobald der aktive Held einen Gegner zur Aktivierung aussucht, muss er, sofern möglich, zunächst einen einsatzbereiten Gegner, mit dem er in einen Kampf verwickelt ist, auswählen. Falls er nicht mit einem Gegner kämpft oder alle Gegner, mit denen er kämpft, erschöpft sind, muss er einen einsatzbereiten, in den Schatten lauernden Gegner aktivieren.

Falls es keine einsatzbereiten Gegner gibt, die mit ihm kämpfen oder in den Schatten lauern, aktiviert er keinen Gegner und der nächste Held im Uhrzeigersinn ist mit der Aktivierung eines Gegners an der Reihe.

GEGNEREFFEKTE ABHANDELN

Jede Gegnerkarte verfügt über eine Effektleiste, die ein oder mehrere Schlüsselwörter enthält. Diese Wörter verweisen auf spezielle Spieleffekte.



Effektleiste

Nachdem ein Held einen Gegner ausgewählt hat, handelt er die Schlüsselwörter in der Effektleiste dieses Gegners von links nach rechts ab. Alle Schlüsselwörter betreffen den Helden, der sie abhandelt.

Es gibt drei grundlegende Schlüsselwörter, die auf vielen Gegnerkarten auftauchen und auf die folgende Weise abgehandelt werden:

- **Vorstoßen:** Der Gegner verwickelt den ihn aktivierenden Helden in einen Kampf. Falls der Gegner bereits mit diesem Helden in einen Kampf verwickelt ist, wird dieser Effekt ignoriert.
- **Zurückziehen:** Der Gegner wird aufgedeckt in den Schatten platziert. Falls der Gegner bereits in den Schatten lauert, wird dieser Effekt ignoriert.
- **Verwunden:** Der mit dem Gegner kämpfende Held erleidet eine Anzahl von Wunden (♣), die dem Attackenwert des Gegners entspricht (siehe „Wunden erleiden“ auf Seite 8). Falls der Gegner in den Schatten lauert, erleidet der ihn aktivierende Held diese Wunden.



Attackenwert eines Gegners

Zusätzlich zu diesen grundlegenden Schlüsselwörtern besitzen viele Gegner spezielle Schlüsselwörter wie zum Beispiel „Zerfleischen“ oder „Jagen“. Die Effekte dieser Schlüsselwörter werden auf der jeweiligen Gegnerkarte beschrieben.

Nachdem die gesamte Effektleiste des Gegners abgehandelt worden ist, ist der Gegner erschöpft. Sobald sämtliche Gegner erschöpft sind, macht die Gruppe alle Gegner einsatzbereit und beendet die Gegnerphase.

INFORMATIONEN TEILEN

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel ist ein kooperatives Spiel. Die Gruppe kann jederzeit ihre Strategie besprechen und untereinander Informationen austauschen. Ein Spieler darf sich jederzeit sämtliche Karten im Spielbereich jedes anderen Spielers ansehen.



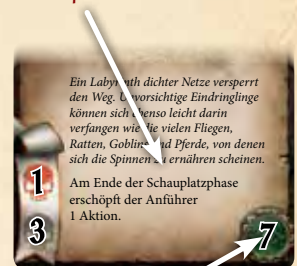
SCHAUPLATZEFFEKTE

Nachdem alle Helden- und Gegneraktivierungen abgeschlossen worden sind, handelt die Gruppe alle Schauplatzeffekte ab. Jeder Schauplatz besitzt einen einzigartigen Effekt, der auf seiner Karte beschrieben ist. In diesem Tutorial handelt die Gruppe den Schauplatzeffekt der Karte „Netzlabyrinth“ ab, welcher besagt, dass der Anführer der Gruppe eine seiner Aktionskarten, die nicht das Bereitschaftssymbol enthält, erschöpfen muss. Wenn alle seine Aktionskarten ohne Bereitschaftssymbol bereits erschöpft sind, wird dieser Effekt ignoriert.

Jede Schauplatzkarte weist außerdem einen Erkundungswert auf. Für das Tutorial gilt: Wenn der Wert der Fortschrittsmarker auf der Schauplatzkarte dem Erkundungswert der Karte entspricht und sämtliche Gegner besiegt worden sind, endet das Spiel und die Helden gewinnen.

Anmerkung: In der unteren linken Ecke jeder Schauplatzkarte befinden sich zwei Gegnerwerte. Für das Tutorial spielen diese Werte keine Rolle und können ignoriert werden.

Schauplatzeffekt



Erkundungswert

ENDE DER SPIELRUNDE

Am Ende jeder Spielrunde reicht der derzeitige Anführer den Anführermarker an den Helden zu seiner Linken weiter. Der neue Anführer beginnt die folgende Spielrunde mit seiner Aktivierung.



Zusätzliche Grundregeln

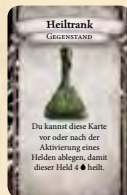
Dieses Kapitel erklärt die weiteren Regeln, die zum Spielen des Tutorials benötigt werden.

ERKUNDUNGSKARTEN

Nach einer Erkundungs-Aktion zieht der aktive Held eine Erkundungskarte vom Stapel der Erkundungskarten und handelt diese ab. Es gibt zwei Arten von Erkundungskarten: **GEGENSTÄNDE** und **EREIGNISSE**.

Gegenstände

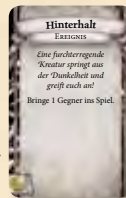
Bei der Erkundung eines Schauplatzes werden die Helden verschiedene Gegenstände finden. Die meisten von ihnen können ein Mal angewendet werden und gewähren den Helden einen nützlichen Effekt. Wenn ein Held einen Gegenstand zieht, legt er ihn in seinen Spielbereich und kann ihn verwenden, indem er den Anweisungen auf der Karte des Gegenstandes folgt.



Gegenstand

Ereignisse

Ereignisse können entweder den Helden nutzen oder ihnen schaden. Wenn ein Held ein Ereignis zieht, muss er die Anweisungen auf der Karte sofort vorlesen und abhandeln. Danach legt er die Karte auf den Ablagestapel der Erkundungskarten.

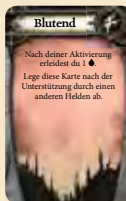


Ereignis

Anmerkung: In der unteren linken Ecke einiger Erkundungskarten befinden sich Schatzsymbole. Beim Spielen des Tutorials werden diese Symbole ignoriert.

ZUSTÄNDE

Es existieren drei unterschiedliche Zustände, von denen jeder einen Helden mit einem andauernden Effekt belegt: gestärkt, blutend und krank. Wenn ein Held von einem Zustand betroffen ist, legt er die zugehörige Zustandskarte in seinen Spielbereich.



Zustand

Die Zustandskarten beschreiben, welche Auswirkungen die einzelnen Zustände haben und wie sie entfernt werden. Ein Held kann immer maximal eine Zustandskarte jedes Typs besitzen.

ERFOLGSMARKER

Wenn ein Held einen Erfolgsmarker erhält (zum Beispiel, wenn ein anderer Held ihn unterstützt), legt er ihn auf eine seiner Aktionskarten (maximal 2 Erfolgsmarker pro Karte).

Bevor ein Held seine Würfel wirft, darf er eine beliebige Anzahl von Erfolgsmarkern (☒) von seiner gewählten Aktionskarte einsetzen. Jeder auf diese Weise verwendete Erfolgsmarker wird in den Spielbereich gelegt und gilt als ein einzelner Erfolg. Die eingesetzten Erfolgsmarker werden nach der Aktion wieder in das Vorratslager gelegt.

WUNDEN

Wunden werden durch Wundenmarker dargestellt. Auf der einen Seite eines Wundenmarkers befindet sich die Zahl „1“, auf der anderen die „3“. Diese Werte zeigen die Anzahl der Wunden (♣) an, die der Marker repräsentiert.



Wunden erleiden

Jedes Mal wenn ein Held oder ein Gegner eine Wunde (♣) erleidet, wird ein Wundenmarker auf die Karte des Helden bzw. des Gegners gelegt.

Alle Helden- und Gegnerkarten besitzen einen Gesundheitswert. Wenn der Gesamtwert der Wundenmarker auf einer Helden- oder Gegnerkarte den Gesundheitswert auf der Karte erreicht oder überschreitet, ist der Held bzw. Gegner **BESIEGT** (siehe unten).



Gesundheitswerte



Wunden heilen

Jedes Mal wenn ein Held oder Gegner eine Wunde (♣) heilt, werden Wundenmarker mit dem entsprechenden Wert von der Helden- bzw. Gegnerkarte entfernt und zurück in das Vorratslager gelegt.

Besiegt

Wenn ein Held besiegt wird, **endet das Tutorial sofort**. In einem normalen Spiel kann ein besiegter Held nicht weiter an der laufenden Quest teilnehmen, kehrt aber in der Versorgungsphase zurück (siehe „Eine Kampagne spielen“ auf Seite 13).

Wenn ein Gegner besiegt wird, werden der Gegner und sämtliche Wundenmarker auf seiner Karte abgelegt.

STOPP!

Die Spieler sind nun bereit, das Tutorial für *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* zu spielen. Die Gruppe gewinnt, wenn alle Gegner besiegt wurden und sich mindestens sieben Fortschrittsmarker auf der Schauplatzkarte „Netzlabyrinth“ befinden. Wenn einer der Helden besiegt wird, verliert die Gruppe das Tutorial.

Nach dem Spielen des Tutorials können die Spieler das Kapitel „Regeln für Fortgeschrittene“ lesen, das auf Seite 9 beginnt und beschreibt, wie eine vollständige Quest gespielt wird.

Regeln für Fortgeschrittene

Nach Beendigung des Tutorials haben die Spieler ein grundlegendes Verständnis für die Abhandlung von Helden- und Gegneraktionen. Dieses Kapitel enthält erweiterte Regeln, mit denen sie die erste Quest der Kampagne bestreiten können.

QUESTS

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel beinhaltet fünf nacheinander spielbare Quests, die gemeinsam die Kampagne „Ein brüchiges Bündnis“ bilden. Weiterhin enthält das Spiel auch die Expertenquest „Verirrt in der Dunkelheit“.

Questbögen

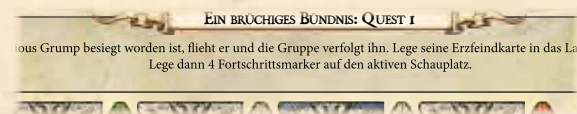
Für jede Quest gibt es einen Questbogen, der die Helden mit allen Regeln versorgt, die zur Vorbereitung und zum Spielen der Quest erforderlich sind. Die Rückseite des Questbogens beinhaltet die Informationen zur Spielvorbereitung, die Hintergrundgeschichte und die Auswirkungen (Belohnungen und Bestrafungen), für Erfolg oder Misserfolg bei der Quest. Die Gruppe benötigt die Informationen auf dieser Seite sowohl vor Beginn als auch nach Beendigung der Quest. Die Vorderseite des Questbogens beschreibt die Questregeln, die Bedingungen für Sieg und Niederlage, die Gefahrenleiste und die Gefahreneffekte (siehe „Gefahrenphase“ auf Seite 10). Während des Spiels verwendet die Gruppe diese Seite des Questbogens.



Questbogen

QUESTREGELN

Jede Quest verfügt über Sonderregeln, die in einem Kasten über der Gefahrenleiste aufgeführt sind. Es ist **sehr wichtig**, dass die Gruppe diese Regeln liest, bevor sie mit dem Spielen der Quest beginnt.



Kasten mit Questregeln

GEGNER INS SPIEL BRINGEN

Verschiedene Spieleffekte verlangen, dass die Gruppe Gegner **INS SPIEL BRINGT**. Die Spieler bringen nacheinander jeweils einen Gegner ins Spiel, beginnend mit dem Anführer und danach im Uhrzeigersinn. Um einen Gegner ins Spiel zu bringen, zieht der Held eine Gegnerkarte vom Gegnerkarten-Stapel und legt ihn aufgedeckt so in seinen Spielbereich, dass er mit diesem Gegner in einen Kampf verwickelt ist.

SPIELABLAUF

Wie bereits im Tutorial erwähnt, gliedert sich *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* in mehrere Spielrunden. Jede dieser Spielrunden besteht aus vier Phasen, welche die Gruppe in der folgenden Reihenfolge abhandelt:

1. **Heldenphase:** Jeder Held führt eine Aktivierung durch, wie im Tutorial beschrieben.
2. **Gegnerphase:** Jeder Gegner wird ein Mal aktiviert, wie im Tutorial beschrieben.
3. **Schauplatzphase:** Die Gruppe kann an einen neuen Schauplatz reisen und muss sämtliche anwendbare Schauplatzeffekte abhandeln (siehe den folgenden Abschnitt „Schauplatzphase“).
4. **Gefahrenphase:** Die Gruppe erhöht die Gefahr und wendet sämtliche zur Geltung kommenden Gefahreneffekte an (siehe „Gefahrenphase“ auf Seite 10).

Schauplatzphase

In dieser Phase muss die Gruppe sämtliche anwendbare Schauplatzeffekte abhandeln und darf an einen neuen Schauplatz reisen. Anschließend folgt die Gefahrenphase (siehe „Gefahrenphase“ auf Seite 10).

Schauplatzeffekte

Jede Schauplatzkarte besitzt einen Schauplatzeffekt. In der Schauplatzphase liest die Gruppe den Schauplatzeffekt und handelt ihn ab, sofern dies erforderlich ist. Nicht alle Schauplatzeffekte werden in jeder Spielrunde abgehandelt.

Reisen

Sobald der Gesamtwert der Fortschrittsmarker auf einer Schauplatzkarte dem Erkundungswert des Schauplatzes entspricht, gilt der Schauplatz als **VOLLSTÄNDIG ERKUNDET**. Wenn ein Schauplatz in der Schauplatzphase vollständig erkundet ist, darf die Gruppe an einen neuen Schauplatz reisen.

Sobald sich die Gruppe zum Reisen entschließt, werden die aktuelle Schauplatzkarte und alle darauf liegenden Fortschrittsmarker abgelegt. Zusätzlich werden **sämtliche in den Schatten lauernden Gegnerkarten mit der Ausnahme von Erzfeinden** (siehe „Erzfeinde“ auf Seite 11) entfernt. Dann zieht der Anführer einen neuen Schauplatz vom Stapel der Schauplatzkarten. Er legt die Karte aufgedeckt in den Spielbereich und bringt Gegner ins Spiel.

Ins Spiel bringen

Wenn die Gruppe einen neuen Schauplatz aufdeckt, muss sie gemäß den Gegnerwerten auf der Schauplatzkarte Gegner ins Spiel bringen. Jeder Schauplatz besitzt zwei Gegnerwerte. Der obere Gegnerwert mit dem roten Hintergrund gibt an, wie viele Gegner nach den normalen Regeln ins Spiel kommen (siehe „Gegner ins Spiel bringen“ auf Seite 9). Der untere Gegnerwert auf schwarzem Hintergrund steht für die Anzahl der Gegnerkarten, die verdeckt und in den Schatten lauend ins Spiel gebracht werden.

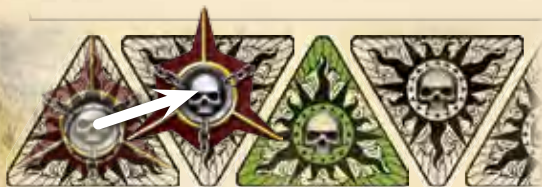
Normale
Gegner

Gegner in
den Schatten



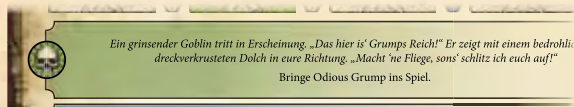
GEFAHRENPHASE

In der Gefahrenphase erhöht die Gruppe die Gefahr, indem sie den Gefahrenmarker auf der Gefahrenleiste um ein Feld nach rechts verschiebt.



Die Gefahr auf der Gefahrenleiste steigt.

Nachdem die Gruppe die Gefahr erhöht hat, handelt sie alle Gefahreneffekte ab, die mit der Farbe des Feldes der Gefahrenleiste übereinstimmen, auf welchem der Gefahrenmarker nun liegt. Wenn der Gefahrenmarker auf ein Feld gelegt wird, das weder grün, rot oder blau ist, müssen die Spieler in dieser Phase keinen Gefahreneffekt abhandeln.



Grüner Gefahreneffekt

Wenn der Gefahrenmarker das Ende der Gefahrenleiste erreicht, bleibt er auf dem letzten Feld liegen, selbst wenn die Gefahr im weiteren Verlauf des Spiels weiter steigt. Sämtliche Gefahreneffekte des Feldes werden allerdings jedes Mal erneut abgehandelt.

MAXIMALE ANZAHL VON GEGNERN

Ein Held kann niemals mit mehr als 3 Gegnern gleichzeitig kämpfen. Wenn ein Held in einen Kampf mit 3 Gegnern verwickelt ist und ein Effekt ihn dazu zwingt, mit einem weiteren Gegner zu kämpfen, erleidet der Held eine Anzahl von Wunden, die dem Attackenwert dieses Gegners entspricht. Anschließend wird der Gegner aufgedeckt in den Schatten platziert.

ABHÄRTUNG

Einige Gegnerkarten besitzen einen Abhärtungswert. Jedes Mal wenn ein Gegner mit einem Abhärtungswert **durch eine Attackieren-Aktion** Wunden erleidet, ignoriert dieser Gegner eine Anzahl von Wunden, die seinem Abhärtungswert entspricht. Wenn ein Gegner zum Beispiel eine Abhärtung von „2“ besitzt und 3 Wunden erleiden würde, erleidet er stattdessen nur 1 Wunde. Sämtliche Effekte, die einem Gegner direkt Wunden zufügen, **ignorieren** seine Abhärtung.



Abhärtungs-
wert

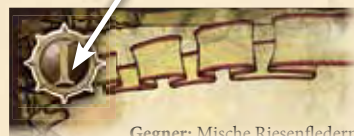
RÄNGE

Alle Gegnerkarten, Schauplatzkarten und Questkarten besitzen einen Rang, der in der oberen linken Ecke der Karte angezeigt wird.

In erster Linie bestimmen die Ränge der Karten, welche Gegner und Schauplätze in welchen Quests zum Einsatz kommen können.



Ränge von Karten



EIN HERAUSFORDERNDES ABENTEUER

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel bietet einen hohen Schwierigkeitsgrad und setzt voraus, dass die Spieler gut zusammenarbeiten. Damit hat das Spiel gleichzeitig auch einen hohen Wiederspielwert. Es ist nicht ungewöhnlich, dass neue Spieler zunächst an einigen Quests scheitern, während sie die Regeln verinnerlichen und ihre Fähigkeiten verbessern. Dies kann insbesondere dann geschehen, wenn weniger als vier Helden an einer Quest teilnehmen. Nicht nur eine weise Gruppenzusammenstellung und gute Ausrüstung, sondern auch die Zusammenarbeit der Spieler beim Überwinden der vielen Hindernisse können den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

ERZFEINDE

Jede Quest beinhaltet einen einzigartigen und besonders mächtigen Gegner, der als Erzfeind bezeichnet wird. Die Karte jedes Erzfeindes besitzt ein Questsymbol in der oberen linken Ecke, und die Karten der Erzfeinde werden **nicht** mit in den Gegnerkarten-Stapel gemischt.



Questsymbol

Den Erzfeind platzieren

Der Abschnitt „Gegner“ auf jedem Questbogen beschreibt, wo der zugehörige Erzfeind während der Spielvorbereitungen platziert wird (siehe „Gegnerkarten-Stapel“ auf der rechten Seite).

Das Lager des Erzfeindes

Einige Questbögen weisen die Gruppe an, den Erzfeind in seinem Lager zu platzieren, das durch einen Spielbereich nahe des Questbogens dargestellt wird. Sofern der Questbogen nicht ausdrücklich etwas anderes besagt, können die Helden den Erzfeind nicht als Ziel wählen, solange er sich in seinem Lager befindet.

Erzfeindeffekte

Jeder Erzfeind besitzt einen Erzfeindeffekt, der sich am unteren Ende seiner Karte befindet. Wenn bei der Durchführung einer Aktion Würfel geworfen werden und mindestens 1 Würfel das Erzfeindsymbol (☾) zeigt, muss die Gruppe, nachdem alle anderen Symbole abgehandelt worden sind, alle Erzfeindeffekte abhandeln. Diese Effekte werden abgehandelt, wenn der Erzfeind mit einem Helden kämpft, aufgedeckt in den Schatten lauert oder sich in seinem Lager befindet. Jeder Erzfeindeffekt wird nur ein Mal abgehandelt, selbst wenn das Wurfergebnis mehrere Erzfeindsymbole zeigt.

ZUSAMMENSTELLUNG DER KARTENSTAPEL

Für jede Quest benötigen die Spieler einen Gegnerkarten-Stapel, einen Schauplatzkarten-Stapel, einen Erkundungskarten-Stapel und einen Ausrüstungskarten-Stapel. Die Gruppe muss diese Kartenstapel während der Questvorbereitung zusammenstellen (siehe „Questvorbereitung“ auf Seite 2 des Referenzhandbuchs). Die Rückseite jedes Questbogens beschreibt, aus welchen Karten die Kartenstapel bestehen – einige Karten werden zufällig hineingemischt, andere müssen explizit enthalten sein.

Wenn ein Kartenstapel zufällige Karten enthält, dürfen die Spieler **nicht** wissen, um welche Karten es sich dabei handelt.

Questsymbole

Ähnlich wie die Erzfeindkarten zeigen auch einige Schauplatz-, Erkundungs- und Ausrüstungskarten in der oberen linken Ecke ein Questsymbol. Diese Karten werden nur dann mit in die entsprechenden Kartenstapel gemischt, wenn der Questbogen dies ausdrücklich besagt oder sie Teil des Kampagnenvorrats sind (siehe „Kampagnenvorrat“ auf Seite 13).



Questsymbol

Gegnerkarten-Stapel

Wenn die Gruppe einen Gegnerkarten-Stapel zusammenstellt, folgt sie den Anweisungen auf dem Questbogen. Dieser gibt vor, welche Kombination aus speziellen und zufälligen Gegnern der Stapel enthalten muss.



Kartensatz
„Riesenfledermäuse“

Wenn der Kartenstapel einen speziellen Gegner enthält, verwenden die Spieler den vollständigen Kartensatz dieses Gegners – der Kartensatz eines Gegners umfasst zwei Standardgegner und einen Elitegegner, die alle denselben Namen tragen. Wenn ein Questbogen zum Beispiel vorgibt, dass der Gegnerkarten-Stapel die „Riesenfledermäuse“ enthalten muss, mischt die Gruppe alle drei Karten mit dem Namen „Riesenfledermäuse“ in den Kartenstapel.

Bei zufälligen Gegnern mischt die Gruppe die vorgegebene Anzahl zufällig bestimmter Gegnerkarten – einige Standard, andere Elite – in den Kartenstapel. All diese Gegnerkarten müssen denselben Rang wie der Questbogen besitzen (siehe „Ränge“ auf Seite 10).

Schauplatzkarten-Stapel

Wenn die Gruppe einen Schauplatzkarten-Stapel zusammenstellt, folgt sie den Anweisungen auf dem Questbogen. Dieser Kartenstapel besteht aus einer bestimmten Anzahl zufälliger Schauplätze und häufig einem speziellen Schauplatz. Bei zufälligen Schauplätzen mischt die Gruppe die vorgegebene Anzahl zufällig bestimmter Schauplatzkarten in den Kartenstapel. All diese Schauplatzkarten müssen denselben Rang wie der Questbogen besitzen (siehe „Ränge“ auf Seite 10).

Erkundungskarten-Stapel

Wenn die Gruppe einen Erkundungskarten-Stapel zusammenstellt, folgt sie den Anweisungen auf dem Questbogen. Die Gruppe mischt die vorgegebene Anzahl zufällig bestimmter Erkundungskarten in den Stapel und legt die verbleibenden Erkundungskarten zur Seite, denn sie werden während der Quest nicht benötigt.

Ausrüstungskarten-Stapel

Wenn die Gruppe einen Ausrüstungskarten-Stapel zusammenstellt, folgt sie den Anweisungen auf dem Questbogen. Die Gruppe mischt die vorgegebene Anzahl zufällig bestimmter Ausrüstungskarten in den Stapel und legt die verbleibenden Ausrüstungskarten zur Seite. Diese werden während der Quest nicht benötigt.

EINE QUEST ABSCHLIESSEN

Die Questbögen beschreiben, wie die Gruppe die jeweilige Quest abschließen kann. Nachdem die Gruppe die Bedingungen für einen „Sieg“ oder eine „Niederlage“ erfüllt hat (beschrieben auf der Vorderseite des Questbogens), handelt sie die Anweisungen im Abschnitt „Belohnung“ bzw. „Bestrafung“ auf der Rückseite des Questbogens ab. Unabhängig vom Ausgang der Quest fährt die Gruppe immer mit der nächsten Quest der Kampagne fort (siehe „Eine Kampagne spielen“ auf Seite 13).

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung repräsentiert die vielen hilfreichen Gegenstände, welche die Helden im Verlauf einer Quest finden können. Nachdem ein Held eine Ausrüstungskarte angelegt hat, kann er ihre Effekte gemäß den Angaben auf der Karte einsetzen. Es gibt drei verschiedene Arten von Ausrüstung: Rüstungen, Waffen und Utensilien.

Ausrüstung erhalten

Jedes Mal wenn der aktive Held eine Erkundungskarte mit einem Schatzsymbol zieht und abhandelt, zieht er entweder die oberste Karte des Ausrüstungskarten-Stapels oder nimmt sich 1 Ausrüstungskarte seiner Wahl vom Ablagestapel der Ausrüstungskarten. Nachdem der Held die Karte erhalten hat, kann er sie entweder anlegen oder ablegen. Um eine Ausrüstungskarte anzulegen, legt der Held sie aufgedeckt in seinen Spielbereich. Nachdem er die Karte angelegt hat, kann er sie verwenden.



Schatzsymbol

Ausrüstungsbeschränkungen

Wenn ein Held Ausrüstung anlegt, muss er die folgenden Beschränkungen beachten:

MAXIMALE TRAGLAST

In der ersten Quest einer Kampagne kann jeder Held maximal 1 Ausrüstungskarte anlegen. Wenn ein Held eine Karte vom Ausrüstungskarten-Stapel zieht und bereits eine Ausrüstungskarte angelegt hat, wirft er eine Karte seiner Wahl ab und legt die andere an.

Zwischen den Quests kann ein Held seine maximale Traglast erhöhen und dadurch zusätzliche Ausrüstungskarten anlegen (siehe „Versorgungsphase“ auf Seite 13).

BESCHRÄNKUNGEN

Selbst nachdem ein Held seine maximale Traglast erhöht hat und so zusätzliche Ausrüstung anlegen kann, darf er immer nur 1 Rüstung und maximal 2 Waffen anlegen. Er darf jedoch eine beliebige Anzahl von Utensilien anlegen.

KLEINE GRUPPEN

Wenn weniger als vier Helden an einem Spiel teilnehmen, gelten einige zusätzliche Regeln, um die Nachteile einer kleinen Gruppe auszugleichen.

Zusätzliche Gesundheit

Jede Heldenkarte zeigt ein Heldensymbol. Während der Spielvorbereitung nimmt sich jeder Held diejenige Heldenkarte, deren Heldensymbol die Anzahl der Helden in der Gruppe darstellt.



Heldensymbol

Zusätzliche Aktivierungen

Abhängig von der Anzahl der Helden, die an einem Spiel teilnehmen, dürfen einige Helden im Verlauf der Heldenphase mehr als eine Aktivierung durchführen:

- **Vier Helden:** Jeder Held führt in jeder Heldenphase eine Aktivierung durch.
- **Drei Helden:** Der Anführer der Gruppe führt in jeder Heldenphase zwei Aktivierungen durch – er aktiviert als Erster und als Letzter.
- **Zwei Helden:** Beide Helden führen in der Heldenphase abwechselnd je zwei Aktivierungen durch.

Alleine spielen

Wenn ein Spieler *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* alleine spielt, kontrolliert er zwei Helden und erhält die zusätzliche Gesundheit und Aktivierungen, als würde es sich um ein Spiel mit zwei Spielern handeln.

STOPP!

Jetzt sind die Spieler bereit für die erste Quest der Kampagne. Um das Spiel vorzubereiten, nehmen die Spieler den Questbogen „Ein widerlicher Gestank“ und folgen den Anweisungen in den Abschnitten „Allgemeine Spielvorbereitung“ und „Questvorbereitung“ auf den Seiten 2 und 3 des Referenzhandbuchs.

Wenn im Verlauf dieser Quest Fragen zu den Spielregeln auftauchen, sollten die Spieler die entsprechende Stelle im Referenzhandbuch konsultieren. Nachdem sie die Quest abgeschlossen haben, können sie das Kapitel „Eine Kampagne spielen“ auf Seite 13 dieser Spielregel lesen, um ihr Abenteuer fortzusetzen.

EINE KAMPAGNE SPIELEN

Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel beinhaltet die Kampagne „Ein brüchiges Bündnis“, die aus fünf Quests besteht, welche die Helden in einer vorgegebenen Reihenfolge spielen. Zwischen den einzelnen Quests findet jeweils eine Versorgungsphase statt, in deren Verlauf die Helden ihre Basis-Aktionen verbessern und Ausrüstung erhalten können, um die immer schwierigeren Herausforderungen der Kampagne zu meistern. Zusätzlich beeinflusst der Ausgang der einzelnen Quests den weiteren Verlauf der Kampagne.

Kampagnenvorrat

Der Kampagnenvorrat besteht aus Karten, die während der Spielvorbereitung zu einer Quest hinzugefügt werden. Diese Karten werden zusätzlich zu jenen Karten verwendet, die der Questbogen vorgibt. Der Kampagnenvorrat verändert sich in Abhängigkeit von den Ereignissen und dem Ausgang der vorherigen Quests. Die Abschnitte „Belohnung“ und „Bestrafung“ auf den Questbögen geben an, ob bzw. welche Karten dem Kampagnenvorrat hinzugefügt werden. Wenn die Spieler während der Spielvorbereitung die benötigten Kartenstapel zusammenstellen, mischen sie die Karten aus dem Kampagnenvorrat in die entsprechenden Kartenstapel. Dabei müssen sie die folgenden Regeln beachten:

- Sämtliche Erzfeinde aus dem Kampagnenvorrat werden in den Gegnerkarten-Stapel gemischt.
- Für jede Erkundungskarte im Kampagnenvorrat wird eine zufällige Karte aus dem Stapel der Erkundungskarten entfernt. Dann werden alle Erkundungskarten aus dem Kampagnenvorrat in den Erkundungskarten-Stapel gemischt.
- Sämtliche „Legendärer Reichtum“-Karten aus dem Kampagnenvorrat werden in den Ausrüstungskarten-Stapel gemischt.

Kampagnenbogen

Seite 15 dieser Spielregel enthält einen Kampagnenbogen, mit dessen Hilfe die Helden den Fortschritt der Kampagne zwischen den einzelnen Quests festhalten können. Der Bogen beinhaltet Felder, in denen die Spieler notieren können, welche Helden sich in der Gruppe befinden, welche Ausrüstung und maximale Traglast diese Helden besitzen und welche ihrer Aktionen sie bereits verbessert haben. Weiterhin bietet der Kampagnenbogen Platz, um den Ausgang jeder Quest und die Karten des Kampagnenvorrats festzuhalten.

Legendäre Ausrüstung

Für jeden Helden gibt es drei „Legendäre Ausrüstung“-Karten, die jeweils nur dieser Held selbst verwenden kann. Durch Questbelohnungen können die Helden „Legendärer Reichtum“-Karten erlangen, die dem Kampagnenvorrat hinzugefügt werden. Wenn ein Held eine „Legendärer Reichtum“-Karte aus dem Stapel der Ausrüstungskarten zieht, legt er diese Karte zurück in den Kampagnenvorrat und erhält dafür eine zufällige seiner „Legendäre Ausrüstung“-Karten.

Versorgungsphase

Auf das Ende einer jeden Quest folgt eine Versorgungsphase. In dieser Phase handeln die Helden die Questbelohnungen und Questbestrafungen ab und bereiten sich auf die nächste Quest der Kampagne vor.

In der Versorgungsphase handelt die Gruppe die folgenden Schritte ab:

1. **Belohnung/Bestrafung:** Die Gruppe handelt je nach Ausgang der Quest entweder die Anweisungen des Feldes „Belohnung“ oder des Feldes „Bestrafung“ auf dem Questbogen ab.
2. **Verbessern:** Jeder Held besucht den Ausbilder, den Schmied oder die Arena, um eine Aktionskarte, seine Ausrüstung oder seine maximale Traglast zu verbessern (siehe den folgenden Abschnitt „Versorgungsaktionen“).
3. **Auffrischen:** Alle Helden heilen sämtliche Wunden, machen alle ihre Aktionskarten einsatzbereit und drehen alle ihre verbrauchten Ausrüstungskarten wieder um.

Die Spieler fügen sämtliche Karten aus dem Kampagnenvorrat, die für die Quest verwendet wurden, wieder dem Kampagnenvorrat hinzu (mit Ausnahme von besiegten Erzfeinden). Alle übrigen Karten und jegliches Spielmaterial, das sie im Verlauf der Quest benötigt haben, wird zurückgelegt.

VERSORGUNGSAKTIONEN

In der Versorgungsphase kann jeder Held zwei der folgenden drei Aktionen durchführen:

- **Ausbilder besuchen:** Sobald ein Held den Ausbilder besucht, tauscht er eine Basis-Aktion seiner Wahl gegen die zugehörige Experten-Aktion.
- **Schmied besuchen:** Sobald ein Held den Schmied besucht, zieht er zwei Karten aus dem Ausrüstungskarten-Stapel. Er wählt eine dieser Karten und legt sie an, die andere Karte legt er ab.
- **Arena besuchen:** Sobald ein Held die Arena besucht, erhöht sich seine maximale Traglast um 1. Er notiert diese Verbesserung auf dem Kampagnenbogen.

WAS NUN?

Jetzt kennen die Spieler alle Regeln, die sie zum Spielen einer Kampagne von *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* benötigen. Für detaillierte Angaben zu den Spielvorbereitungen einer Quest und bei allen Fragen, die während des Spiels auftauchen, sollten sie das Referenzhandbuch konsultieren.

Expertenquests

Für all jene Spieler, die nach Vollendung der Kampagne eine zusätzliche Herausforderung suchen, enthält *Warhammer Quest: Abenteuerkartenspiel* die Expertenquest „Verirrt in der Dunkelheit“. Eine Expertenquest ist nicht Bestandteil einer Kampagne, sondern eine eigenständige Quest, welche die Spieler vergleichbar mit einer Kampagne, aber in höherem Tempo Fortschritte machen lässt.

Während der „Allgemeinen Spielvorbereitung“ können sich die Spieler dazu entscheiden, anstatt einer Kampagne eine Expertenquest zu spielen. Genau wie Kampagnen verwenden auch Expertenquests Questbögen. Jeder Questbogen einer Expertenquest zeigt anstelle des Kampagnennamens und einer Questnummer die entsprechende Bezeichnung „Expertenquest“. Expertenquests besitzen keine Ränge, weshalb jeder ihrer Questbögen genau beschreibt, wie die benötigten Kartenstapel zusammengestellt werden. Zusätzlich beschreibt jeder Questbogen einer Expertenquest auch, wie die Spieler ihre maximale Traglast und ihre Aktionen verbessern können. Alle anderen Regeln für die Spielvorbereitung, die Quest selbst und die Gefahreneffekte bleiben unverändert.

Credits

Spieleautoren: Adam Sadler und Brady Sadler

Weiterer Spieleautor: Justin Kemppainen

Inhalt und Entwicklung: Daniel Lovat Clark, Todd Michlitsch und Jason Walden

Produzent: Jason Walden

Technische Redaktion: Adam Baker

Lektorat: Allan Kennedy

Grafikdesign: Taylor Ingvarsson, Evan Simonet, Monica Skupa und WiL Springer

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Covergestaltung: Diego Gisbert Llorens

Heldenillustrationen: Ilich Henriquez

Innengestaltung: Jacob Atienza, Helge Balzer, Alberto Bontempi, JB Casacop, Ilich Henriquez, Toni Justamante Jacobs, Jason Juta, Ameen Naksewee Michael Rookard, Alexandru Sabo, Alyn Spiller, Dallas Williams und das Games Workshop Design Studio

Künstlerische Leitung: Jon Taillon

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

FFG-Lizenzkoordination: Amanda Greenhart

Qualitätskontrolle: Zach Tewalthomas

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Simone Elliott

Produktionskoordination: John Britton, Jason Glawe und Johanna Whiting

Abteilungsleiter Brettspiele: Steven Kimball

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Herausgeber: Christian T. Petersen

Spieltester: Brad Andres, Samuel Bailey, Jake Bolton, Jordan Bolton, Shaun Boyke, Max Brooke, Ashley Butcher, Byron Campbell, Randy Chong, Andy Christensen, David Clegg, Lachlan Conley, Jodie Davaz, Olivier de Ridder, Juan Diego de Maya Girones, Michael Domrose, John Donahue, Sean Dorcy, Tony DuLac, Richard Edwards, Dan Felder, Jesse Gilhula, Caleb Grace, Trent Howell, Benjamin Hoyt, Will Hoyt, Tim Huckelbery, Lillian Kemppainen, Kate Kemppainen, Alex Kerezman, Mark Larson, Eric McGuire, James Meier, Jon New, Jason Pounsett, Chad Reverman, Artem Safarov, Robert Sandler, Will Seble, Samir Shamma, Tahsin Shamma, Bonnie Soohoo, Martin Steinsland, Luke Stirling, Zach Tewalthomas, James Voelker, Chad Weeks, Adam Wong und Zach Yanzer

Unser besonderer Dank gilt Games Workshop und allen unseren fantastischen Spieltestern.

Deutsche Ausgabe

Redaktionelle Bearbeitung: Sven Biberstein

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

Übersetzung: Jens Wiese

Layout und grafische Bearbeitung: Fiona Carey

Produktionsmanagement: Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Sascha Dück, Marcus Lange, Tim Leuftink und Sven Zeitler

Warhammer Quest: The Adventure Card Game © Copyright Games Workshop Limited 2015. Warhammer Quest, the Warhammer Quest logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Supply is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. German version published by Heidelberger Spieleverlag. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



**Heidelberger
Spieleverlag**



~ Kampagnenbogen ~

Ein brüchiges Bündnis

Quest 1: Ein widerlicher Gestank	Sieg	Niederl.	Vorbereitungsphase	Erledigt
Kampagnenvorrat:	☐	☐		☐

Quest 2: Den Giftstoff aufspüren	Sieg	Niederl.	Vorbereitungsphase	Erledigt
Kampagnenvorrat:	☐	☐		☐

Quest 3: Die Verfolgung aufnehmen	Sieg	Niederl.	Vorbereitungsphase	Erledigt
Kampagnenvorrat:	☐	☐		☐

Quest 4: Feuerkraft	Sieg	Niederl.	Vorbereitungsphase	Erledigt
Kampagnenvorrat:	☐	☐		☐

Quest 5: Waaagh!	Sieg	Niederl.		
Kampagnenvorrat:	☐	☐		

~ Helden ~

Name des Helden:	
Ausrüstung:	Experten-Aktionen:
	Attackieren: ☐
	Erkunden: ☐
	Erholen: ☐
	Unterstützen: ☐
Max. Traglast: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4	

Name des Helden:	
Ausrüstung:	Experten-Aktionen:
	Attackieren: ☐
	Erkunden: ☐
	Erholen: ☐
	Unterstützen: ☐
Max. Traglast: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4	

Name des Helden:	
Ausrüstung:	Experten-Aktionen:
	Attackieren: ☐
	Erkunden: ☐
	Erholen: ☐
	Unterstützen: ☐
Max. Traglast: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4	

Name des Helden:	
Ausrüstung:	Experten-Aktionen:
	Attackieren: ☐
	Erkunden: ☐
	Erholen: ☐
	Unterstützen: ☐
Max. Traglast: ☒ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4	

REFERENZBOGEN

AKTIONEN

Bei jeder seiner Aktivierungen führt ein Held eine der folgenden vier Aktionen durch:



Erkunden: Jedes -Symbol fügt dem aktiven Schauplatz einen Fortschrittsmarker hinzu.



Erholen: Für jedes -Symbol heilt der aktive Held 1 .



Unterstützen: Jedes -Symbol erzeugt 1 für den als Ziel gewählten Helden. (Maximal 2 Marker pro Aktionskarte)



Attackieren: Jedes -Symbol fügt dem als Ziel gewählten Gegner 1 .

PHASEN

Jede Spielrunde besteht aus vier Phasen, welche die Helden in der folgenden Reihenfolge abhandeln:

1. Heldenphase
2. Gegnerphase
3. Schauplatzphase
4. Gefahrenphase

GEGNER-SCHLÜSSELWÖRTER

Die meisten Schlüsselwörter werden direkt auf den Gegnerkarten erläutert. Die folgenden drei Schlüsselwörter kommen allerdings so häufig vor, dass sie hier beschrieben sind:

- **Verwunden:** Der mit dem Gegner kämpfende Held erleidet eine Anzahl von , die dem Attackenwert dieses Gegners entspricht. Wenn der Gegner in den Schatten lauert, erleidet der aktive Held diese .
- **Vorstoßen:** Der dieses Schlüsselwort abhandelnde Gegner verwickelt den aktiven Helden in einen Kampf.
- **Zurückziehen:** Der dieses Schlüsselwort abhandelnde Gegner wird in den Schatten platziert.

VERSORGUNGSAKTIONEN

In der Versorgungsphase handelt jeder Held zwei der folgenden Versorgungsaktionen ab:

- **Den Ausbilder besuchen:** Der Held tauscht eine Aktion seiner Wahl gegen die Experten-Version dieser Aktion. Um sie von den Basis-Aktionen unterscheiden zu können, sind die Experten-Aktionen am unteren Kartenrand mit „Experte“ gekennzeichnet.
- **Den Schmied besuchen:** Der Held zieht zwei Karten vom Ausrüstungskarten-Stapel. Er darf eine der Karten anlegen und wirft die andere Karte ab.
- **Die Arena besuchen:** Der Held erhöht seine maximale Traglast um 1 und notiert dies auf dem Kampagnenbogen.