

SCHNELLSTART – BEGINNE HIER!

Diese Übersicht führt dich in Warhammer Underworlds ein und erklärt schnell die Grundlagen, wie du deine Kämpfer bewegt und mit ihnen attackierst. Wenn du dieses Beispiel durchgespielt hast, bist du gut vorbereitet, das vollständige Spiel in Angriff zu nehmen!

Baue vier Miniaturen zusammen – die Liberators Severin Stahlherz und Angarad Glanzschild sowie die Bloodreavers Garrek Blutbart und den blutigen Saek. Du benötigst zudem ihre Kämpferkarten.



Stahlherz



Glanzschild



Garrek



Saek

Wenn du das getan hast, stelle Severin und Garrek auf unterschiedliche sechseckige Felder (die Hexfelder genannt werden) auf einem der Spielpläne, sodass sich drei leere Hexfelder zwischen ihnen befinden.

Das Spiel spielen

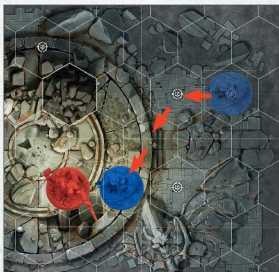
Jedes Spiel von Shadespire besteht aus drei Runden, die jeweils in eine Aktionsphase und eine Endphase unterteilt sind. In jeder Aktionsphase führen die Spieler abwechselnd Aktionen (wie Bewegen, Attackieren oder Angreifen) mit ihren Kämpfern aus.

Einen Kämpfer bewegen

Wenn du einen Kämpfer bewegst (mit ihm eine Bewegungsaktion ausführst), kannst du ihn eine Anzahl von Hexfeldern weit bewegen, die seinem Bewegungswert entspricht. Severin hat einen Bewegungswert von 3.



Bewege Severin so, dass er an Garrek angrenzt.



Kämpferkarten

Wenn ein Kämpfer sich bewegt hat, kann er sich bis zur nächsten Runde nicht noch einmal bewegen. **Lege als Erinnerung einen Bewegungsmarker neben Severin.**



Bewegungsmarker

Eine Attackenaktion ausführen

Jetzt ist Garrek an der Reihe, und er attackiert!



Eine Attackenaktion mit einer Reichweite von 1 kann nur gegen angrenzende Kämpfer verwendet werden. Wenn ein Kämpfer einen anderen attackiert (eine Attackenaktion ausführt), wirfst du eine Anzahl von Attackenwürfeln, die dem Würfelwert der Attackenaktion entspricht. Der Würfelwert enthält auch ein Symbol – 7 oder X –, das anzeigt, welches Symbol du würfeln musst, um einen Erfolg zu erzielen. Das 7-Symbol ist immer ein Erfolg, ungeachtet des Symbols des Würfelwerts. Kämpere dich nicht um die anderen Symbole; was sie bedeuten, erfährst du später und in den Grundregeln.

Wirf jetzt zwei Attackenwürfel (die weißen Würfel) für Garrek.



Wenn du 7- oder 7-Symbole gewürfelt hast, war die Attacke vielleicht erfolgreich! Das hängt davon ab, ob Severins Rüstung den Hieb abwehrt. Hast du keins dieser Symbole gewürfelt, misslingt Garreks Attacke.



Wirf einen Verteidigungswürfel (die schwarzen Würfel) für Severin.

Wenn ein Kämpfer das Ziel einer Attacke ist, wirfst du eine Anzahl Verteidigungswürfel gleich seinem Verteidigungswert. Der Verteidigungswert umfasst ebenfalls ein Symbol – oder –, das anzeigt, welches Symbol du für einen Erfolg brauchst. Das ist immer ein Erfolg, ungeachtet des Symbols des Verteidigungswerts. Kümmere dich wie zuvor nicht um die anderen Symbole.



Wundenmarker

Sobald alle Würfel geworfen wurden, gewinnt der Kämpfer mit den meisten Erfolgen! Wenn der Attackierende gewinnt, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des Schadenswerts der Attackenaktion. Nimm die entsprechende Zahl Wundenmarker und lege sie auf die Kämpferkarte des Ziels. Wenn ein Kämpfer eine Anzahl Wundenmarker hat, die seinem Wundenwert entspricht (oder mehr), wird er ausgeschaltet und vom Spielplan entfernt.

Wenn das Ziel gewinnt oder Gleichstand herrscht, erleidet das Ziel keinen Schaden. Wenn der Attackierende gewinnt oder Gleichstand herrscht, kann der Attackierende das Ziel ein Hexfeld weit schieben.

In diesem Beispiel nehmen wir an, dass Severin gewonnen und keinen Schaden erlitten hat.

Angriffe

Die Liberators sind an der Reihe, zu handeln, und Angharad stürmt ins Schlachtgewühl!

Stelle Angharad in einem Hexfeld auf dem Spielplan auf, innerhalb von drei Hexfeldern um Garrek.

Angharad greift jetzt Garrek an. Wenn ein Kämpfer eine Angriffsaktion ausführt, kann er sich zugleich bewegen und attackieren – das ist eine sehr mächtige Aktion, aber ein Kämpfer, der angreift, kann für den Rest der Runde nichts mehr tun.

Bewege Angharad so, dass sie an Garrek angrenzt.



Unterstützung beim Attackieren

Wenn du befreundete Kämpfer angrenzend an denselben feindlichen Kämpfer hast, unterstützst sie sich gegenseitig und machen es einfacher, den Feind zu treffen oder abzuwehren. Wenn Angharad eine Attacke ausführt, während Severin angrenzend zu ihrem Ziel steht, gilt das Symbol ebenfalls als Erfolg.

Führe mit Angharad eine Attacke aus – wirf drei Attackenwürfel für Angharad und einen Verteidigungswürfel für Garrek.

Reich-
weite



Schaden

Wenn Angharads Attacke erfolgreich ist, fügt sie Garrek 2 Punkte Schaden zu. Wenn ihre Attacke erfolgreich ist oder es sich um ein Unentschieden handelt, kann sie Garrek ein Hexfeld weit zurückschieben.

Wenn Angharads Aktion beendet ist, lege als Erinnerung, dass sie für den Rest der Runde nichts mehr tun kann, einen Angriffsmarker neben sie.



Angriffsmarker

Die Aktionsphase fortsetzen

Die Liberators haben jetzt zwei Aktivierungen durchgeführt (eine Bewegung und einen Angriff), während die Bloodreavers eine hatten (eine Attacke). Eine Aktivierung besteht – in den meisten Fällen – daraus, mit einem Kämpfer eine Aktion auszuführen. In jeder Aktionsphase hat jede Seite vier Aktivierungen zur Verfügung. Sobald beide Seiten vier Aktivierungen durchgeführt haben, ist die Aktionsphase vorbei und die Endphase beginnt.

Stelle den blutigen Sack irgendwo auf dem Spielplan auf.

Jetzt sind die Bloodreavers an der Reihe, eine Aktion auszuführen. Sie haben in dieser Phase noch drei Aktivierungen übrig, und die Liberators haben noch zwei. Du kannst nach Belieben die Aktionsphase zu Ende führen.

Unterstützung bei der Verteidigung

Wenn ein Attackierender angrenzend zu zwei Feinden steht, zählt jedes gewürfelte Symbol als Erfolg, wenn einer von ihnen Verteidigungswürfel wirft, um sich gegen die Attacke zu verteidigen.

Passen

Wenn eine Seite an der Reihe ist, eine Aktivierung durchzuführen, und keine ihrer Kämpfer sich bewegen oder attackieren kann, kann sie passen und nichts tun – dies zählt trotzdem als eine ihrer Aktivierungen.

Die Endphase

Entferne in der Endphase alle Marker vom Spielplan – alle Kämpfer, die sich bewegt oder angegriffen haben, sind wieder in der Lage, das zu tun. Dann ist das Ende der Runde erreicht und die nächste Runde beginnt.

Sieg

Spiel weiter, bis alle Kämpfer ausgeschaltet wurden oder du das Ende der dritten Runde erreicht. Wähle, welche Seite in jeder Runde zuerst dran ist. Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wird, erhält die andere Seite einen Ruhmespunkt. Die Seite mit den meisten Ruhmespunkten am Ende der dritten Runde gewinnt.



Ruhmespunktmarker

Dies ist nur der Anfang ...

Du weißt nun, wie Kämpfer sich bewegen, angreifen und attackieren. Das Shadepire-Regelbuch enthält alle Informationen, die du zum Spielen brauchst, darunter auch die Regeln für die Verwendung von Missionskarten, das Spielen von Listkarten und Verbesserungskarten, mit denen du deine Kämpfer stärker machen kannst. Die Gespiegelte Stadt wartet!