

# Too Many Bones Undertow – Regelbuch

## Spielziel:

Eure Aufgabe ist simpel: Reist durch das südliche Daelore auf der Suche nach einem ausgewählten Tyrannen. Besiegt den ausgewählten Tyrannen innerhalb des vorgegebenen Tageslimits um den Sieg davonzutragen.

## Spielvorbereitung:

Beginnen wir mit der Vorbereitung für euer Abenteuer. Legt die Kampfmatte in die Mitte eures Spielbereichs.

## Tyrannen und Tageszähler:

Wählt einen Tyrannen oder zieht einen zufälligen (ihr könnt euch beide Seiten ansehen um euch mit den Fähigkeiten und Würfeffekten des Tyrannen vertraut zu machen). Die Spiele dauern zwischen 1-2 Stunden, je nachdem wie viele Tage benötigt werden um den Tyrannen zu erreichen und wie viele Gearlocs der Gruppe angehören. Legt die Tyrannenkarte, seinen Chip und Würfel links von der Kampfmatte ab.

Legt die Tageszählerkarte und den Chip (auf 1 stellen) direkt unter die Tyrannenkarte.

## Begegnungen:

Sucht alle dem Tyrannen zugehörige Begegnungen (1-3 blaue Karten mit dem Namen des Tyrannen am unteren Ende der Karte aufgedruckt) und legt diese beiseite. Legt die anderen Tyrannenkarten zurück in die Schachtel.

Mischt die allgemeinen Begegnungskarten (grün, mit der Bezeichnung „General“ am unteren Ende), oder Solo Begegnungskarten (grün, mit der Bezeichnung „Solo“ am unteren Ende), wenn du nur mit einem Gearloc spielst. Zieht Begegnungskarten entsprechend der Anzahl Tagen (  ) auf der Tyrannenkarte abzüglich zwei Karten. Mischt diese dann mit den Tyrannenbegegnungskarten zusammen und legt es als neues Begegnungskartendeck (Storyseite nach oben) links von der Kampfmatte ab. Unbenutzte allgemeine und Solo Begegnungskarten gehen zurück in die Schachtel. In seltenen Fällen, wenn euch die Begegnungen ausgehen, könnt ihr euer Begegnungsdeck mit Karten aus der Schachtel wieder auffüllen.

Zu guter Letzt, legt eine zufällig gewählte Tag 1 Karte (  , Spezial Begegnung 001-004) und Tag 2 (  Spezial Begegnung 005-008) Karte, in Reihenfolge, oben auf euer neu erstelltes Begegnungsdeck. Legt die anderen Spezialbegegnungen in die Schachtel (haltet sie trotzdem bereit, eventuell braucht ihr sie später noch). Legt die Abdeckkarte auf euer Begegnungsdeck, falls ihr möchtet, dass eure Begegnungen unvorhersehbarer sind.

## Beute & Trophäenbeute (Loot & Trove Loot)

Mischt alle Loot und Trove Loot Karten getrennt voneinander und legt beide Decks (mit der Kistenseite nach oben) rechts von der Kampfmatte ab. Legt die 4 Lockpicking Würfel daneben.

## **Bösewichte (Baddies)**

Sucht alle Baddies anhand der Symbole Schuppen () , Goblin () und Wildtier () heraus, die auf der Tyrannenkarte angegeben sind. Dreht sie mit der Bildseite nach unten und legt sie, gemischt und getrennt nach Punkten (1, 5 und 20) als aktiven Baddie-Stapel bereit.

Ebenfalls mischt und erstellt ihr jeweils einen Stapel mit 3 Punkte Krelln () und 3 Punkte Mech () Baddies. Legt diese Stapel oberhalb der Kampfmatte ab. Legt ungenutzte Baddie Chips in die Schachtel zurück (gelegentlich müsst ihr bei bestimmten Begegnungen noch auf diese zugreifen). Sollten euch jemals die Baddies in einem aktiven Stapel ausgehen, mischt bereits besiegte # Punkte Baddies und füllt den aktiven Stapel damit auf.

## **Gearlocs**

Jeder Spieler entscheidet sich für einen Gearloc und legt die gewählte Gearloc Matte, Gearloc Chip (mit der Anzahl Start-Gesundheitschips darunter), Initiative (Ini) Würfel und Stat Würfel wie im Bild gezeigt ab. Legt die Matte so wie es für euch am besten ist zu euch (abhängig von der Gruppengröße). Legt das Gearloc Referenzblatt daneben.

Nehmt die 16 Fertigkeitwürfel eures Gearlocs und legt sie in eine Ablage neben eure Gearloc Matte (nehmt ruhig auch die Deckel der Würfelablagen und legt darauf die Angriffs- und Verteidigungswürfel zu jedem Gearloc).

Sucht mit Hilfe eures Gearloc Referenzblatts (rechte Spalte vorne), nach allen Fertigkeiten mit einem Kreissymbol () neben der Bezeichnung. Euer Gearloc beginnt das Spiel mit diesen Fertigkeiten (sucht die Fertigkeiten auf der Gearloc Matte und legt die zugehörigen Fertigkeitwürfel mit den entsprechenden Zahlen darauf in die Slots eurer Matte).

Wählt gemeinsam einen Gruppenanführer. Dieser ist verantwortlich wenn es darum geht Entscheidungen bei Gleichständen zu treffen.

## **Sonstige Komponenten**

Unterhalb der Kampfmatte erstellt ihr einen Würfelpool aus Angriffs- Verteidigungs- und Effektwürfeln. Legt dort auch den 6-seitigen (W6) Würfel dazu.

Legt die 4 Linien Marker Chips und Hindernis/Beschädigt Chips über die Kampfmatte wie in der Abbildung gezeigt. Macht dasselbe für die 4 Baddie Ini Würfel und Gesundheitschips wie gezeigt.

Legt zum Abschluss noch den Würfel für die Rundenanzeige auf die linke Seite der Initiative Anzeige der Kampfmatte (auf R1 drehen). Vergewissert euch, dass ihr den Gearloc Abenteuer Referenz Guide (GARG) zur Hand habt.

Ihr seid bereit für euer Abenteuer!

## Übersicht Spielablauf

Während das Hauptziel von Undertow darin besteht, den ausgewählten Tyrannen zur Strecke zu bringen, müsst ihr zuerst genügend Fortschrittspunkte sammeln, um das zu schaffen. Es ist ebenfalls notwendig, dass ihr eure Gearlocs stärkt, ihre Stats und Fertigkeiten mit Trainingspunkten verbessert um sie für den finalen Kampf vorzubereiten.

Beides, Fortschritts- und Trainingspunkte, können durch tägliche Begegnungen erworben werden. Diese Situationen werden eurer Gruppe Entscheidungsmöglichkeiten bieten, die zu friedlichen Ergebnissen oder Kämpfen führen können.

Lasst uns damit beginnen, zu besprechen, wie und wann all dies geschieht.

## Spielphasen

Jeder Tag eures Abenteuers führt euch durch 4 Spielphasen. Einmal abgeschlossen, beginnt ein neuer Tag und die Phasen wiederholen sich.

### 1. Neuer Tag Phase

- Dreht den Tageszähler um einen Tag weiter (überspringt dies am ersten Tag)

### 2. Begegnungsphase

- Zieht eine Begegnung und lest eurer Gruppe den Text vor; wenn eure Gruppe genügend Fortschrittspunkte gesammelt hat, kann sie stattdessen auch den Tyrannen herausfordern.
- Trefft eine Wahl (falls zutreffend) und versucht sie erfolgreich abzuschließen
- Falls erfolgreich, springt zur Belohnungsphase
- Falls nicht erfolgreich, überspringt die Belohnungsphase und springt direkt zur Erholungsphase

### 3. Belohnungsphase

- Erhaltet alle Belohnungen, passend zu eurer Auswahl. Erhaltet ebenfalls alle allgemeinen Begegnungsbelohnungen.
- Beinhaltet die Belohnung Loot oder Trove Loot, zieht sie jetzt.
- Beinhaltet die Belohnung Trainingspunkte, setzt sie jetzt ein.
- Beinhaltet die Belohnung Fortschrittspunkte, legt die Karte (mit dem Fortschrittspunkt sichtbar) unter die Tyrannenkarte.

### 4. Erholungsphase

- Tauscht Loot und Trove Loot innerhalb eurer Gruppe. Irgendwelchen Loot! Egal wieviel! Mit jedem ... oder lasst ihn zurück (werft was ihr möchtet ab)!
- Macht einen Lockpicking Versuch. Das könnt ihr bei eurem Trove Loot oder jemandes anderen tun.
- Individuelle Optionen (jeder Gearloc darf 1 auswählen)
  - **Ausruhen und Erholen:** Heile auf volle Lebenspunkte
  - **Suche nach besserem Loot:** Wirf 1 Loot oder Trove Loot Karte ab. Wirf 6 Angriffswürfel. Für jeden gewürfelten  darfst du eine Loot-Karte aufdecken und eine davon behalten. Würfelst du keinen , musst du die Karte trotzdem abwerfen.

- **Kläre das Gebiet auf:** Wirf einen W6 Würfel. Bei 1-3: Decke einen 1 Punkte Baddie auf; 4-5: Decke einen bis zu 5 Punkte Baddie auf; 6: Decke einen bis zu 20 Punkte Baddie auf. Decke immer den ersten bildunten liegenden Chip des Stapels auf. Einmal aufgedeckt, darfst du den Baddie bildoben an der gleichen Position im Stapel belassen, oder bildunten ans Ende des Stapels legen. \*Es gibt kein Limit wie viele Baddies du pro Stapel aufdecken darfst.

**Damit ist euer Tag beendet! Beginnt mit einer Neuer Tag Phase.**

\*Diese Spielphasen sind es, die das Spiel vorantreiben. Sie machen noch mehr Sinn, sobald ihr alles über Begegnungen, eure Gearlocs und Kämpfe wisst.

## Begegnungen

Begegnungen sind Situationen, die eure Gruppe überwinden muss, während sie sich auf dem Weg zum Tyrannen macht. Jeder Tag beginnt damit, dass eure Gruppe eine Begegnungskarte zieht und sie laut vorliest. Die Vorderseite der Karte präsentiert euch eine Situation, die eurer Gruppe „begegnet“. Die Rückseite listet euch eure Wahlmöglichkeiten auf und die Effekte die diese Wahlmöglichkeiten auf die Begegnung haben werden (ihr dürft die gesamte Karte lesen und diese besprechen, bevor ihr euch entscheidet).

Eure Gruppe muss sich für eine angebotene Option entscheiden. Diese Optionen münden in einem friedlichen Ausgang () oder in einem Kampf (). In jedem Fall müsst ihr die komplette Begegnung erfolgreich abschließen, um die Belohnungen erhalten zu können (normalerweise Fortschrittspunkte, Loot und/oder Trainingspunkte).

Bei bestimmten Wahlmöglichkeiten können nach dieser Wahl Belohnungen aufgeführt sein. Allgemeine Belohnungen, die für den erfolgreichen Abschluss einer der beiden Wahlmöglichkeiten vergeben werden, sind unten auf der Karte (linke/rechte Ecke) aufgeführt. \*Beachtet die Legende links für Erläuterungen zum Begegnungssymbol.

Eine friedliche Begegnung ist automatisch erfolgreich, sofern nicht anders angegeben (siehe Kartenbeispiel rechts). Eine Kampfbegegnung ist erfolgreich, wenn mindestens ein Gearloc auf der Kampfmatte bleibt, nachdem alle Baddies besiegt wurden. Sobald eine Begegnung erfolgreich ist, geht die Gruppe in die Belohnungsphase über.

Wenn eine Begegnung erfolglos ist (friedlich oder Kampf), erhält eure Gruppe keine Belohnungen. Werft die Begegnung ab und tretet in die Erholungsphase ein.

## Arten der Begegnung

Es gibt 3 Arten von Begegnungen in Undertow. Spezielle Begegnungen werden dem Begegnungsdeck nur dann hinzugefügt, wenn dies im Aufbau oder durch eine andere Begegnung vorgegeben wird. Tyrannenbegegnungen werden dem Begegnungsdeck hinzugefügt, je nachdem, welchem Tyrannen ihr gegenübersteht (Erklärung auf Seite 7). Normale Begegnungen gibt es in 2 Ausführungen: Allgemeine Begegnungen und Solo-Begegnungen (auf der Vorderseite unten auf jeder Karte angegeben). Verwende Solo, wenn du nur mit 1 Gearloc unterwegs bist. Verwendet „General“ für 2 oder mehr Gearlocs.

## Belohnungen

Wenn ihr eine Begegnung erfolgreich abgeschlossen habt, überprüft die Karte an 3 Stellen auf Belohnungen, die eure Gruppe verdient hat. Prüft zunächst rechts neben dem Text eurer Wahl, ob es Belohnungen gibt, die eurer Wahl zugehörig sind. Als Nächstes sucht in den Ecken unten links (Fortschrittspunkte) und rechts (Trainingspunkte, Loot und Trove Loot) nach Belohnungen für allgemeine Begegnungen. Sammelt diese Belohnungen jetzt ein. Geht dann zur Erholungsphase über.

## Erholung

Während eurer Erholungsphase könnt ihr mit Loot und Trove Loot handeln (geben und/oder erhalten), einen Lockpicking-Versuch unternehmen (Lockpicking wird auf Seite 25 und im Gearloc Adventuring Reference Guide (GARG) beschrieben) und eine einzelne Option wählen (auf der vorherigen Seite beschrieben).

Sobald eure Erholungsphase abgeschlossen ist, endet euer Tag und ihr beginnt wieder mit der Neuer Tag-Phase.

## WICHTIG:

Bevor wir mit diesen Phasen weitermachen, ist es unbedingt erforderlich, dass ihr ein solides Verständnis eures Gearlocs habt und wisst, wie eure Gearloc-Matte mit allem anderen interagiert. Bitte wählt eine Gearloc-Matte aus und legt sie vor euch ab, damit ihr sie in diesem nächsten Abschnitt leicht nachschlagen könnt. Sucht auch das entsprechende Gearloc-Referenzblatt und bewahrt es in der Nähe auf, da wir es ebenfalls als Referenz verwenden werden.

## Gearloc Matte

Eure Gearloc-Matte repräsentiert alles, was euren Gearloc einzigartig und effektiv im Kampf macht. Sie kann bei jedem Abenteuer anders aufgebaut werden!

### 1. Stat-Bereich

- Jeder Gearloc hat 4 Stats: Gesundheit (HP), Geschicklichkeit (Dex), Angriff (Atk) und Verteidigung (Def).
- Jeder hat einen Start-Stat (auf der Matte aufgedruckte Zahl), die erhöht werden kann, indem während des Spiels ein Stat-Würfel in den entsprechenden Stat-Würfel-Slot gesetzt wird. Der Start-Stat plus der Wert des Stat-Würfels ergibt den aktuellen Stat eures Gearlocs.
- Ihr erhöht diese Stats durch Trainingspunkte (🎲) aus abgeschlossenen Begegnungen.
- Ein Trainingspunkt gibt euch 1 Trainingsversuch für jeden Stat (oder Fertigkeit).
- Wenn ein Trainingsversuch erfolgreich ist, setzt einen Stat-Würfel (oder erhöht ihn um 1) in den Slot neben dem Start-Stat, um die neue modifizierte Zahl widerzuspiegeln (Stat-Würfel können nicht höher als 6 sein).
- Stat-Würfel aus dem Training bleiben während des gesamten Abenteuers erhalten.

### Gesundheit (HP=Health Points)

- Eure HP ist die Anzahl der Gesundheits-Chips, die euer Gearloc derzeit unter seinem Gearloc-Chip gestapelt hat.
- Die HP können ihren maximalen Stat nicht überschreiten (überschüssige Heilung geht verloren). \*Buff HP ist von euren HP getrennt und wird daher anders behandelt (siehe Seite 25).
- Der Verlust des letzten HP bedeutet, dass ihr K.O. (KO; Einzelheiten siehe Seite 23) geht
- Ein HP-Trainingsversuch ist immer erfolgreich. Fügt nach dem HP Training, 1 HP eurem Gearloc hinzu (zusätzlich zur Erhöhung des HP Stat-Würfels).

### Geschicklichkeit (Dex=Dexterity)

- Eure Dex ist die maximale Anzahl an Würfeln, die ihr pro Zug würfeln dürft (jede Kombination aus Atk, Def und Fertigkeitwürfel).
- Dex kann auch ausgegeben werden, um euren Gearloc auf der Kampfmatte zu bewegen (kostet 1 Dex pro bewegter Position). Jede auf diese Weise ausgegebene Dex wird von der Dex abgezogen, die in diesem Zug zum Würfeln zur Verfügung steht.
- Ein Dex-Trainingsversuch ist immer erfolgreich.

### Angriff (Atk=Attack)

- Ein Angriff ist der Akt des Würfeln von Atk-Würfeln () , um eurem Ziel Schaden (Dmg=Damage) zuzufügen. Das Würfeln von Fertigkeiten gilt nicht als "Angriff", auch wenn die Fertigkeiten Dmg verursachen.
- Euer Atk-Stat ist die Anzahl der Atk-Würfel, die euch in **jeder Runde** zum Würfeln zur Verfügung stehen (werden nicht erschöpft, wenn sie verwendet werden).
- Jeder Atk-Würfel kostet 1 Dex, um ihn im Kampf zu würfeln.
- Das Ziel für euren Angriff muss vor dem Würfeln benannt werden (nur ein Ziel).
- Jeder gewürfelte  entspricht # Dmg, der auf das Ziel angewendet werden darf.
- Wenn eurem Ziel durch den Einsatz von Atk-Würfeln Dmg zugefügt wird, gilt dies als "Treffer".
- Jeder gewürfelte  kann in euren Backup-Plan eingesetzt werden (reduziert nicht die Anzahl der Atk-Würfel, die euch in zukünftigen Runden zur Verfügung stehen).
- Für einen Atk-Trainingsversuch müsst ihr euren aktuellen Atk-Stat würfeln (Start-Stat + Stat-Würfel). Wenn keine  gewürfelt werden, seid ihr erfolgreich. Wenn der Versuch nicht erfolgreich ist, gibt es keine Erhöhung des Atk-Stats, aber ihr könnt diesen Punkt anderweitig ausgeben.

### Verteidigung (Def=Defensive)

- Euer Def-Stat ist die Anzahl der Def-Würfel () , die euch in **jedem Zug** zum Würfeln zur Verfügung stehen (werden bei Verwendung nicht erschöpft).
- Jeder Def-Würfel kostet 1 Dex, um ihn im Kampf zu würfeln.

- Jeder gewürfelte  kann in einen aktiven Slot gesetzt werden (es können nur tatsächliche Würfel verwendet werden – ihr könnt Ergebnisse von 2 Würfeln nicht zu 1 kombinieren).
- Die Gesamtzahl der Def-Würfel, die sich derzeit in einem aktiven Slot befinden, reduziert die verfügbaren Def-Würfel für diesen Zug (z.B. *hat Duster einen Def-Stat von 2. Sie würfelt beide Def-Würfel in ihrem Zug und erhält eine 1 und eine 2 als Ergebnis. Sie entscheidet sich, beide Würfel in ihre aktiven Slots zu legen. Später in der Runde wird sie von einem Baddie für 1 Dmg angegriffen, so dass sie beschließt, 1 Def aus ihrem Aktiven Slot zu entfernen. Jetzt ist sie wieder am Zug, aber da sie noch einen Def-Würfel in ihrem Aktiven Slot hat, kann sie in dieser Runde nur 1 Def-Würfel würfeln*).
- Die Gesamtzahl an  in eurem aktiven Slot ist die Anzahl Dmg, die ihr verhindert. Verringert  um diesen Betrag (im obigen Beispiel hatte Duster die Wahl zwischen der Verringerung einer 2 Def auf 1 oder dem einfachen Entfernen der 1). Def Würfel müssen zuerst für allen eingehenden Dmg verwendet werden, bevor HP entfernt wird, mit Ausnahme von „echtem“ Dmg, der direkt auf HP angewendet werden muss.
- Jeder gewürfelte  kann in eurem Backup-Plan gelegt werden (reduziert nicht die Anzahl der Def-Würfel, die euch in zukünftigen Runden zur Verfügung stehen).
- Ein Def-Trainingsversuch erfordert, dass ihr euren aktuellen Def-Stat würfelt (Start-Stat + Stat-Würfel). Jeder gewürfelte  wird noch einmal gewürfelt. Wenn nach dem zweiten Wurf (oder dem ersten) keine  gewürfelt werden, seid ihr erfolgreich. Wenn er nicht erfolgreich ist, gibt es keine Erhöhung des Def Stats, und ihr müsst diesen Trainingspunkt an anderer Stelle ausgeben.

### **Angeboren & Angeboren +1 (Innate & Innate +1)**

- Jeder Gearloc beginnt mit einem einzigartigen Talent (Innate) und kann es während seines gesamten Abenteuers einsetzen. Verwendet euer Gearloc-Referenzblatt, um mehr darüber zu erfahren, was es leisten kann.
- Euer Gearloc Innate kann verbessert werden, indem ihr 6  aus eurem Backup-Plan verwendet. Einmal aufgerüstet, hält es auch für das gesamte Abenteuer an, und seine Auswirkungen werden auf eurem Gearloc-Referenzbogen erklärt.
- Spielt mit der Seite ohne Sterne eures Gearloc-Chips nach oben, bis ihr auf Innate +1 aufrüstet, dann dreht ihn um!

### **Angriffsform (Fernkampf/Nahkampf/Nahkampf-Fernkampf)**

- Dies bestimmt, wie euer Gearloc zielen und angreifen kann. Nahkampf-Gearlocs können nur auf benachbarte Einheiten zielen. Fernkampf-Gearlocs können auf jede Einheit zielen. Nahkampf-Fernkampf Gearlocs haben ihre eigenen Anweisungen für das Zielen und Angreifen. Einzelheiten findet ihr auf ihrem Gearloc-Referenzblatt.
- Eure Angriffsform bestimmt auch die Optionen für die Startposition auf der Kampfmatte eures Gearlocs im Kampf (wir werden dies später besprechen).

**Im Gegensatz zu Fertigkeitwürfeln sind Def- und Atk-Würfel nie erschöpft und stehen euch in jedem Zug zur Verfügung... es sei denn, ihr reist nach Nord-Daelore und versucht, einen Golem zu besiegen... oder einen Moor-Wyrm. Aber dies ist der Süden; wir haben größere**

Fische zu braten. Also verbessert eure Atk- und Def-Stats und nutzt sie für einen guten Zweck!

## 2. Bereich für erschöpfte Würfel

- Wenn Fertigkeitswürfel verwendet werden, müssen sie erschöpft werden (sofern nicht anders angegeben).
- Erschöpfte Würfel werden links von der Gearloc-Matte für den Rest des aktuellen Kampfes aufbewahrt und sind für euch nicht mehr verfügbar. Alle erschöpften Würfel sind nach dem Kampf nicht mehr erschöpft.
- Begegnungen können euch dazu zwingen, Atk- oder Def-Würfel zu erschöpfen. Jeder auf diese Weise erschöpfte Würfel reduziert euren Atk- oder Def-Stat für die Schlacht um 1.

## 3. Vorbereitungsbereich

- Das Bild eures Gearlocs dient während des Spiels auch als Vorbereitungsbereich für bestimmte Komponenten.
- Hier liegt euer Gearloc-Chip mit seinen aktuellen HP, wenn er sich nicht im Kampf befindet.
- Wenn euer Gearloc Buff HP erhält, werden diese HP hier platziert.
- Einige Gearlocs verwenden diesen Bereich sogar zur Vorbereitung bestimmter Fertigkeiten, wie sie im Kampf eingesetzt werden.

## 4. Fertigkeiten Bereich

### Fertigkeitswürfel

- Beginnt euer Abenteuer mit allen Fertigkeitswürfeln in eurem Ablagefach (außerhalb des Spiels), mit Ausnahme der Fertigkeiten, mit denen euer Gearloc beginnt. Diese sind auf eurem Gearloc-Referenzbogen (  ) eingekreist.
- Die Fertigkeiten werden durch Trainingspunkte erlernt. Wenn ihr eine Fertigkeit trainiert/freischaltet, sucht den nummerierten Würfel in eurem Ablagefach, der der Fertigkeit entspricht die ihr trainiert, und setzt ihn auf eurer Matte in den richtigen Slot.
- Die Seite, die auf dem Fertigkeitswürfel in eurem Fertigkeitenbereich angezeigt wird, spielt normalerweise keine Rolle (Zähler sind oft die Ausnahme).
- Fertigkeiten sind nur einmal pro Kampf verwendbar (sofern nicht anders angegeben). Das Würfeln dieser Würfel bedeutet jedoch nicht, dass ihr sie benutzen müsst. Ihr könnt euch dafür entscheiden, sie nicht zu verwenden, wenn ein unerwünschtes Ergebnis gewürfelt wird (es gibt einige Ausnahmen, wie z.B. Ferocity von Duster). Erschöpft jeden Fertigkeitswürfel nach Gebrauch.
- Einmal trainiert/freigeschaltet, sind Fertigkeitswürfel während des gesamten Abenteuers verwendbar.
- Das Anwenden von Fertigkeitswürfeln, die Dmg auf Baddies machen, gilt nicht als Angriff auf sie.
- Jede Fertigkeitswürfelseite hat ein Symbol, das dem Referenzblatt eures Gearlocs zugeordnet werden kann, um herauszufinden, wie dieses Symbol funktioniert. Es zeigt auch, wo dieser Würfel nach seinem Wurf platziert werden kann (z.B. Active, Locked).
- Ein Fertigkeitstrainingsversuch ist immer erfolgreich.

Wie Fertigkeitwürfel funktionieren, kann sehr unterschiedlich sein. Einige werden sofort abgehandelt, während andere in euren aktiven Slot gesetzt werden und darauf warten, ausgelöst zu werden. Einige wenige Fertigkeiten gehen sogar in eure Locked Slots, wo sie während des gesamten Abenteuers bleiben können, oder bis ihr euch entscheidet, sie zu benutzen! Um mehr darüber zu erfahren, wie die einzelnen Gearloc-Fähigkeiten funktionieren, lest bitte die Gearloc-Referenzblätter.

### Spezialisierungen (Professions)

- Eine Spezialisierung ist ein Set von Fähigkeiten, die einzigartig für euren Gearloc sind. Spezialisierungen sind in der oberen rechten Ecke des Stat-Bereichs aufgelistet, und ihre entsprechenden Fähigkeiten sind durch farbige Linien im Fähigkeitsbereich miteinander verbunden.
- Mit Sternen (★) gekennzeichnete Fertigkeiten (sichtbar neben bestimmten Slots in eurem Fertigkeitensbereich) sind immer für das Training verfügbar.
- Einige Fertigkeiten haben Pfeile, die auf sie zeigen und haben keinen ★. Diese Fertigkeiten müssen der Reihe nach erlernt werden, beginnend mit einer ★ Fertigkeit und den Pfeilen folgend (wenn 2 Pfeile auf eine Fertigkeit zeigen, ist nur 1 erforderlich, um sie freizuschalten).
- Ihr müsst nicht erst alle Fertigkeiten einer Spezialisierung freischalten, bevor ihr eine andere beginnt.

### Verbrauchsmaterial (Consumables)

- Verbrauchswürfel sind spezielle Fertigkeiten, die nicht mit Trainingspunkten erworben werden können und stattdessen durch Loot oder bestimmte Backup-Pläne erworben werden. \*Einige Gearlocs beginnen sogar mit bestimmten Verbrauchs-Zählwürfeln auf ihren Matten.
- Wenn ihr einen Verbrauchswürfel erhaltet, nehmt ihn aus eurem Ablagefach und legt ihn in euren Fertigkeitensbereich (sofern nicht anders angegeben).
- Sobald Verbrauchswürfel eingesetzt werden, werden sie wieder in euer Ablagefach gelegt und müssen erneut erworben werden, um sie erneut verwenden zu können.
- Verbrauchswürfel, die als Zähler fungieren, bilden die Ausnahme von dieser Regel und verbleiben während des gesamten Abenteuers in eurem Fertigkeitensbereich.
- Wenn ein Verbrauchswürfel verbraucht oder aus einem Active oder Locked Slot entfernt werden soll, legt ihn zurück in euer Ablagefach.

## 5. Backup-Plan (BP)

### BP-Fähigkeiten

- Pro Runde darf nur 1 BP-Fähigkeit verwendet werden.
- Die Kosten für die Verwendung einer BP-Fähigkeit variieren von 1-6 ⚔, wie auf der Gearloc-Matte und dem Referenzblatt angegeben.
- Entfernt die Anzahl ⚔ um eine BP-Fähigkeit zu verwenden, die diese Anzahl kostet. ⚔ von Atk und Def Würfeln werden einfach entfernt, aber die auf diese Weise verwendeten Fertigkeitwürfel müssen erschöpft werden.

## Knochen verwalten

- Jeder von eurem Gearloc geworfene  Wurf kann in eurem BP gelegt werden. Dies schließt gewürfelte  außerhalb des eigenen Zuges ein (sofern nicht anders angegeben).
- Insgesamt dürfen bis zu 5  von Runde zu Runde innerhalb des BP gelagert werden.
- Reiht  von links nach rechts in der Reihenfolge auf, in der ihr sie erhalten habt.
- Benutzt  von links nach rechts. Verschiebt ungenutzte  nach links, um eventuell entstandene Lücken zu füllen.
-  verbleiben in eurem BP, bis sie benutzt werden. Sie müssen am Ende des Kampfes oder bei einem KO entfernt werden.

## Mehrfach-Knochen-Würfel

- Diese nehmen mehrere Slots auf dem BP ein (lasst Slots frei, um dies anzuzeigen).
- Wenn die BP-Fertigkeit nur einen Teil eines Mehrfachknochen-Würfels verbraucht, wird der gesamte Würfel verwendet und alle nicht verbrauchten  gehen verloren.

## Upgrade auf Angeboren +1 (Innate +1)

- Ihr müsst 6  aufwenden, um auf die Angeboren +1 eines Gearlocs aufzupgraden (behandelt den 6. , als ob er in eurem BP eingesetzt wäre).
- Dreht den Gearloc-Chip (auf die Sternenseite) für den Rest des Abenteurers um, um dieses Upgrade anzuzeigen!

Knochen sind Fehlschläge, sozusagen. Ihr werdet feststellen, dass die überwiegende Mehrheit der Würfel, die ihr würfelt, eine oder mehrere Seiten mit dem Knochen-Symbol haben können. Oft sind diese ein unerwünschtes Ergebnis der von euch gewürfelten Würfel. Sie spielen jedoch eine zentrale Rolle in eurem Entscheidungsprozess. Ihr werdet immer die Möglichkeit haben, Knochen in eurem Backup-Plan aufzunehmen.

## 6. Aktive Slots (Active Slots)

- Legt hier gewürfelte Verteidigungswürfel und aktive (A) Fertigkeitwürfel-Effekte ab. Aktive (AA) Fertigkeitwürfel-Effekte eines Verbündeten werden ebenfalls in diesen Bereich gelegt (von anderen Gearlocs). Spezifische aktive und verbündete aktive Fertigkeitwürfel-Effekte werden auf den Gearloc-Referenzblättern erklärt.
- Aktive Würfel verbleiben hier, bis sie benutzt werden und müssen am Ende des Kampfes oder bei KO des Gearlocs entfernt werden.
- Fertigkeitwürfel in diesen Slots müssen erschöpft werden, wenn sie benutzt werden (sofern nicht anders angegeben).

## 7. Gesperzte Slots (Locked Slots)

- Legt gewürfelte Locked (L) Fertigkeitwürfel-Effekte hier ab.
- Gesperzte Würfel verbleiben hier von Kampf zu Kampf, bis sie benutzt werden. Diese Würfel müssen entfernt werden, wenn der Gearloc KO geht (es sei denn, es wird im Abenteurermodus gespielt - siehe Seite 29 für Details).
- Fertigkeitwürfel in diesen Slots müssen erschöpft werden, wenn sie benutzt werden (sofern nicht anders angegeben).

**ANMERKUNG:** Um Platz freizumachen, darf ein Spieler jederzeit während seines Zuges oder am Ende des Kampfes Würfel aus den aktiven oder gesperrten Slots entfernen. Bestimmte Fertigkeiten können auch dazu führen, dass ihr Würfel aus diesen Slots entfernen müsst. Fertigkeitwürfel werden immer erschöpft, wenn sie entfernt werden, während Def-Würfel einfach in den Vorrat zurückgelegt werden.

## 8. Beutebereich (Loot Area)

- Wenn ein Gearloc Loot oder Trove Loot erhält, kann er diesen rechts von seiner Gearloc Matte aufbewahren.
- Jeder Gearloc kann bis zu 4 Loot- oder Trove Loot aufbewahren (wenn keine Plätze mehr frei sind, kann er 4 Plätze mit Loot behalten und die restlichen Karten abwerfen).
- Verschlossener Trove Loot nimmt immer nur 1 Platz ein.
- Loot/Trove Loot wird auf Seite 24 ausführlich erklärt.

**WICHTIG:** Jetzt, da ihr die Feinheiten eures Gearlocs begriffen habt, können wir euch die Gegenseite vorstellen! Baddies (und schließlich der Tyrann) sind es, gegen die ihr bis zum Ende Eures Abenteuers kämpfen werdet.

Für diesen nächsten Abschnitt sucht einen 1 Punkt, 5 Punkte und 20 Punkte Baddie und schnappt euch einen Tyrannenchip, wenn ihr schon mal dabei seid. Bewahrt diese zum Nachschlagen und Vergleichen in der Nähe auf. Sucht auch euren Gearloc Abenteurer Referenz Guide (GARG) und dreht ihn auf die Rückseite, wo die Baddie Fähigkeiten aufgelistet sind. Ihr seid bereit! Lasst uns loslegen!

## Baddie Chip

Baddies repräsentieren die Gegner, denen ihr während eures Abenteuers begegnen werdet. Jeder Baddie hat einen eigenen Chip und eigene Stats.

### 1. HP

Dies ist die maximale Anzahl von Gesundheitschips, die ein Baddie haben kann. Legt die Anzahl HP Chips unter einen Baddie, wenn er die Kampfmatte betritt.

### 2. Initiative

Diese bestimmt den Startpunkt des Baddies auf dem Ini-Meter. Ein Baddie-Ini-Würfel wird verwendet, um dies anzuzeigen.

### 3. Angriffsform

Nahkampf-Baddies () können nur auf benachbarte (nicht diagonal) gegnerische Einheiten zielen. Wenn keine vorhanden sind, können sie in dieser Runde nicht angreifen oder Fertigkeiten einsetzen, die ein Ziel erfordern. Fernkampf-Baddies () können jede gegnerische Einheit als Ziel wählen, unabhängig von der Mattenposition.

#### 4. Kreaturentypen



Schuppen



Goblins



Wildtiere



Krelln



Mechs - immun gegen Poison, Weaken, Terrify, Stun, Bleed und Fatigue.

#### 5. Verteidigung

Dies ist die Anzahl der Verteidigungswürfel, die dieser Baddie in seinem Zug würfelt (abzüglich aller bereits aktiven Verteidigungswürfel). Gewürfelte  werden oben auf den Baddie-Chip gelegt (wodurch der Würfel aktiv wird). Ein Baddie braucht kein Ziel in Reichweite, um seinen Verteidigungswürfel zu würfeln. Wenn das Symbol  (Rüstung) abgebildet ist, erhält dieser Baddie #  beim Betreten der Kampfmatte (für diesen Baddie werden keine Verteidigungswürfel geworfen).

#### 6. Angriff

Dies stellt die Anzahl der Atk-Würfel dar, die dieser Baddie in seinem Zug gegen sein Ziel würfelt. Die gewürfelten  entsprechen dem Dmg, der dem Ziel zugefügt wird. Wenn der Baddie mehrere Ziele hat, werden diese Würfel für jedes Ziel einzeln gewürfelt.

#### 7. Fertigkeiten

Diese Fertigkeiten (in Schwarz) sind immer aktiv. In der GARG findet ihr eine Liste der Baddie-Fähigkeiten und wie sie funktionieren. Wenn der Baddie mehrere Ziele hat, werden die Zielfähigkeiten gegen jedes einzelne Ziel ausgelöst.

#### 8. Baddie Backup Plan (BP) Fertigkeiten

BP Fertigkeiten (in blau mit  Icon) lösen aus, wenn ein Baddie mindestens die Anzahl der auf dem Baddie-Chip gezeigten  aus allen seinen Atk- und Def-Würfeln dieser Runde zusammengenommen gewürfelt hat. Gewürfelte  werden nicht auf den nächsten Zug übertragen.

Wenn eine ausgelöste BP-Fertigkeit ein Ziel erfordert und der Baddie mehrere Ziele hat, kann die Gruppe entscheiden. BP-Fähigkeiten können nur einmal pro Runde ausgelöst werden und sind im GARG aufgeführt. BP-Fertigkeiten werden ausgelöst, nachdem gewürfelte Def und Atk abgehandelt wurden, auch wenn der Fertigkeitstext ein anderes Timing angibt.



#### 9. Ziel(e)

Nahkampf-Baddies verfolgen immer die nächstgelegene gegnerische Einheit (Route mit den wenigsten Positionen). Wenn es einen Gleichstand gibt, wird er sein  benutzen, um zu bestimmen, welche Einheit er anvisiert und verfolgt. Das Ziel eines Baddies () ist entweder die schwächste () , niedrigste HP) oder die stärkste () , höchste HP) gegnerische Einheit. Bei Gleichstand wählt die Gruppe das Ziel.

Fernkampf-Baddies zielen nur auf ihr . Einige Baddies haben mehrere Einheiten im Visier (durch die Anzahl der Figuren im Symbol  angezeigt), greifen aber dasselbe Ziel nicht mehr als einmal pro Runde an. Würfelt Atk-Würfel für jedes Ziel einzeln.

## 10. Extra Baddies

Ein Baddie mit  oder  fügt einen oder zwei 5 Punkte Baddies oben auf die BQ hinzu, sobald dieser die Kampfmatte betritt.

## 11. Diagonales Bewegen

Baddies mit  können sich ab R1 diagonal bewegen.

### Baddie-Punkte

Es gibt 6 Arten von Baddies: Tyrannen, 1 Punkt, 5 Punkte, 20 Punkte, 3 Punkte  und 3 Punkte  Baddies. Sie sind durch ihr Bild oder # Punkte auf der Rückseite des Baddie-Chips gekennzeichnet.

## KRELLN

*Die nachstehenden Regeln erscheinen in anderen Abschnitten des Regelwerks, wurden aber zur besseren Übersicht hier zusammengefasst. Es steht euch frei, diesen Krelln und Mech-Abschnitt bei eurer ersten Lektüre zu überspringen.*

### Die Krelln

Dies ist ein spezieller Baddie-Typ, der nur in Undertow zu finden ist. Sie nehmen an allen Begegnungen teil, die ihren Einsatz erfordern, unabhängig davon, welchen Tyrannen ihr verfolgt.  funktionieren etwas anders als die anderen Baddies.

 werden in der BQ verwendet, wenn sie auf der Begegnungskarte angegeben sind. Nach dem Hinzufügen von Baddie-Punkten, wenn diese im Kampf eingesetzt werden, werden  immer oben auf die BQ gesetzt. Wenn diese Baddies **hinzugefügt** werden, werden sie zusätzlich zu den Baddie-Punkten platziert. Wenn ihr sie **mitzählt** (inklusive), zieht ihr 3 Baddie-Punkte von der BQ für jeden , den ihr mitzählt, ab. Ihr werdet keine überschüssigen  verwenden, wenn die Baddie Punkte dies nicht erlauben.

### Krelln-Startpositionen

Jedes Mal, wenn ein  die Kampfmatte betritt, würfelt ihr einen W6 und legt ihn auf die gewürfelte # Krelln-Startposition. Wenn die Position besetzt ist, wählt ihr die nächsthöhere # in der Reihe, die verfügbar ist (z.B.: wenn 6 besetzt ist, geht die Einheit auf 1, falls verfügbar).

### Im Kampf

 bewegen sich nicht wie konventionelle Baddies. Sie können die Krelln-Startpositionen nicht absichtlich verlassen, was bedeutet, dass sie "im Wasser" bleiben müssen. Wenn ein  zu Beginn einer Runde keine gegnerische Einheit als Ziel hat, zieht er zur nächsthöheren Krelln-Startposition in der Reihe. Wenn er zu diesem Zeitpunkt eine gegnerische Einheit als Ziel hat, greift er sie normal an. Falls nicht, greift er eine benachbarte Floßposition ohne Wrackteile an (falls mehr als eine in Frage

kommt, entscheidet die Gruppe). Wenn der Angriff auf die Floßposition erfolgreich ist (mindestens 1 Dmg gewürfelt wurde), fügt dort einen Wrack-Chip hinzu. Wenn ein  auf das Floß gezwungen wird (durch Fertigkeiten), kann er sich pro Zug nur 1 Position in Richtung der nächsten Krelln-Startposition bewegen. Sobald er wieder ins Wasser eintritt, darf er Fertigkeiten und Atk verwenden. Nicht- Baddies können unter keinen Umständen auf eine Krelln-Startposition verschoben werden.

Während einer Wasserschlacht () dürfen die Gruppenmitglieder nicht absichtlich auf eine Krelln-Startposition ziehen. Sollte sich ein Gruppenmitglied in einer solchen Position befinden (durch eine Begegnung oder Baddie-Fähigkeit), muss es +1 Dex ausgeben, um "das Floß zu entern" (aus dieser Position herauszukommen). Zusätzlich kostet es +1 Dex, wenn es sich auf eine Position mit einem Wrackteil Chip bewegt (d.h. es ist möglich, dass es 3 Dex kostet, eine Krelln-Startposition zu verlassen: 1 Dex für die Bewegung + 1 Dex für das Wrack +1 Dex für das Floß entern). Während sich ein Mitglied der Gruppe auf einer Krelln-Startposition befindet, kann es bis zum Einsteigen in das Floß keine weiteren Dex ausgeben.

### Wrackteile

Wrackteile werden verwendet, um eine zerstörte Position auf dem Floß darzustellen. Das Floß kann nur durch einen  zerstört werden. Wenn eine Position durch einen  zerstört wird, legt einen Wrackteil Chip auf diese Position. Zerstörte Positionen kosten +1 Dex für Gruppenmitglieder, um sich darauf bewegen zu können. Die Bewegung der Baddies wird durch Wrackteile nicht beeinträchtigt. Wenn ein 5. Wrackteil Chip benötigt wird, wird die Schlacht beendet und die Begegnung ist erfolglos. Zu Beginn jeder neuen  wird das Floß vollständig repariert (keine Wrackteile).

### Die Mech

Wie die , sind auch die  nur in Undertow zu finden. Sie nehmen an allen Kämpfen teil, die ihren Einsatz erfordern, unabhängig davon, welchen Tyrannen ihr verfolgt.  funktionieren bis auf wenige Ausnahmen etwa so wie die anderen Baddies...

Per Definition sind  eine Art Bot. Aus diesem Grund haben sie einige zusätzliche Vorteile, einschließlich einer Immunität gegen: Poison, Weaken, Terrify, Stun, Bleed und Fatigue.

 werden in der BQ verwendet, wenn dies auf der Begegnungskarte angegeben ist. Nach dem Hinzufügen von Baddie-Punkten, wenn diese im Kampf verwendet werden, werden  immer unten in der BQ platziert. Wenn diese Baddies **hinzugefügt** werden, werden sie zusätzlich zu den Baddie-Punkten platziert. Wenn ihr sie **mitzählt** (inklusive), zieht 3 Baddie-Punkte von der BQ für jeden  ab, den ihr mitzählt. Ihr werdet keinen überschüssigen  verwenden, wenn die Baddie-Punkte dies nicht erlauben.

### Mech-Startpositionen

Jedes Mal, wenn ein  die Kampfmatte betritt, würfelt einen W6 und legt ihn auf die gewürfelte # Mech-Startposition. Wenn die Position besetzt ist, wählt die nächsthöhere # in der Reihe, die verfügbar ist (z.B.: wenn 6 besetzt ist, geht die Einheit auf 1, falls verfügbar).

## Im Kampf

verhalten sich in der Schlacht sehr ähnlich wie herkömmliche Baddies. Sie können sich durch und auf jede verfügbare Position auf der Kampfmatte bewegen, einschließlich Mech-Startpositionen. Keine anderen Baddies können diese Positionen absichtlich betreten. Wenn ein Nicht-Baddie an eine solche Position versetzt wird, muss er seine erste Bewegung dazu nutzen, sich aus der Mech-Startposition herauszubewegen (er bleibt jedoch an Ort und Stelle, wenn er ein gültiges Ziel hat, ohne sich zu bewegen). Während Landkämpfen () dürfen Gearlocs sich nicht absichtlich in eine Mech-Startposition bewegen. Sollte sich ein Gearloc in einer solchen befinden (durch eine Begegnung oder eine Baddie-Fertigkeit), kann seine erste Bewegung auf keine Mech-Startposition führen.

## Tyrannen

Den Tyrannen zu erreichen und zu besiegen ist euer Hauptziel in Undertow.

## Tyrannenkarte

Eine Tyrannenkarte zeigt auf der Vorderseite Informationen über diesen Tyrannen und die Kreaturentypen, die ihr für dieses Abenteuer verwenden sollt. Sie listet auch die Fortschrittspunkte () auf, die ihr benötigt, um den Tyrannen herauszufordern. Ihr seid zwar nicht verpflichtet, den Tyrannen am Tag nach dem Erwerb der erforderlichen  herauszufordern, aber ihr müsst den Tyrannen besiegen, bevor sein  überschritten wird, um zu gewinnen.

Die Tyrannenkarte fungiert als eure Begegnungskarte für den Tag. Auf der Rückseite der Tyrannenkarte erfahrt ihr, wie ihr die Kampfmatte für die Schlacht um den Tyrannen aufbaut, jede Fertigkeit, die der Tyrann besitzt wird erklärt, einschließlich seines Tyrannenwürfels. Ihr müsst nur den Tyrannen-Baddie besiegen, um diese Schlacht zu gewinnen.

Ein fehlgeschlagener Kampf gegen einen Tyrannen wird genauso gehandhabt wie eine erfolglose Begegnungsschlacht und kann erneut versucht werden, wenn ihr noch genügend Tage für einen weiteren Versuch habt.

## Tyrannenchip

Jeder Tyrann hat mindestens einen Chip, der im Endkampf als Baddie-Chip verwendet wird. Einige Tyrannen verfügen möglicherweise auch über zusätzliche Chips, die während des Kampfes verwendet werden können. Behandelt sie als Tyrannen-Chips.



## Tyrannenwürfel

Jeder Tyrann mit  auf seinem Chip hat einen einzigartigen Tyrannenwürfel, der einmal pro Tyrannenzug geworfen wird. Würfelt diesen zusammen mit seinen Atk- und Def-Würfeln.

## Tyrannenbegegnungen

Jeder Tyrann hat Tyrannen-Begegnungskarten, die speziell für ihn bestimmt sind. Die Tyrannen-Begegnungskarten für den Tyrannen, den ihr verfolgt, werden vor Beginn eures Abenteuers in euer Begegnungsdeck gemischt.

## WICHTIG:

Herzlichen Glückwunsch! Ihr seid jetzt bereit für die Kampf-Abschnitte! Mit Eurem neuen Verständnis für die Baddies und ihre Stats können wir Euch nun zeigen, wo diese Schlachten stattfinden werden!

Für diese nächsten Abschnitte holt eure Kampfmatte und stapelt ein paar Baddies daneben. Fügt dann den Rundenzählerwürfel zum Ini-Meter-Bereich hinzu. Haltet auch euren Gearloc (Chip und Würfel) bereit, da diese auch auf der Kampfmatte verwendet werden.

Während dieser Abschnitt besprochen wird, zögert nicht, eure Komponenten zu benutzen, um nachzuspielen, was hier beschrieben wird.

## Kampfmatte

### Wasserschlacht / Landkampf

Gearlocs treffen oft frontal auf Gefahr in Form von Kämpfen. Diese finden an einem von zwei Orten statt: entweder im Wasser auf einem Floß oder an Land auf einer Lichtung. Die Begegnungskarten zeigen mit Hilfe der obigen Symbole an, welche Seite der Kampfmatte zu benutzen ist.

### 1. Initiative Meter (Ini Meter)

Im Kampf schließt ein einziger Zug jeder Einheit 1 volle Runde ab. Das Ini-Meter zeigt die aktuelle Runde an und wer am Zug ist. Es gibt euch auch einen visuellen Ausblick darüber, wer als nächstes angreifen wird und in welcher Reihenfolge. Ini wird von links nach rechts auf dem Meter vom Höchsten (kommt zuerst) bis zum Niedrigsten (kommt zuletzt) aufgebaut.

- Der Runden-Zählwürfel wird auf die linke Seite des Ini-Meters gelegt, beginnend mit R1 (Runde 1).
- Dieser Würfel wird zu Beginn jeder neuen Kampfrunde auf R2, R3 usw. erhöht.
- Nach R5 erfolgen die  (Fatigue-)Runden, bis der Kampf beendet ist. Zu Beginn jeder  Runde verlieren alle Einheiten auf der Kampfmatte 1 HP (dies wird nicht als eine bestimmte Art von Dmg gezählt und kann in keiner Weise geblockt oder verteidigt werden).

### Ini-Würfelplatzierung (Aufstellung für R1 der Schlacht)

- Baddies haben ihre Ini  auf ihrem Baddie-Chip stehen. Ein Baddie Ini-Würfel wird verwendet, um diese # auf dem Ini-Meter darzustellen (z.B. wenn sich ein Baddie mit Ini 3 auf Bahn 1 befindet, verwendet den blauen Ini-Würfel der Bahn 1 und dreht ihn auf dem Ini-Meter auf 3). Legt den Ini-Würfel jedes Baddies in das Ini-Meter (höchster auf der linken Seite, dann in absteigender Reihenfolge). Jedes Unentschieden zwischen den Baddie Ini wird dann durch ihre Bahnpriorität entschieden (ein Bahn 1 Baddie würde vor einem Bahn 2 Baddie mit der gleichen Ini # liegen).
- Jeder Spieler würfelt seinen einzigartigen Gearloc Ini-Würfel, um seinen Platz auf dem Ini-Meter zu bestimmen. Bei jedem Ini-Unentschieden, das einen Gearloc beinhaltet, entscheidet die Gruppe, wer zuerst drankommt.

## Ini-Würfel während der Schlacht (R2 und darüber hinaus)

- Nachdem die anfängliche Ini-Platzierung für alle Einheiten festgelegt wurde, spielt die Ini # auf den Baddie-Chips und Ini-Würfeln keine Rolle mehr. Während der Schlacht können bestimmte Fertigkeiten das Ini-Meter verändern, aber immer im Verhältnis zu den aktuellen Ini-Meter-"Plätzen" anderer Einheiten.
- Einheiten, die nach R1 in den Kampf eintreten, treten immer am oberen oder unteren Ende des Ini-Meters ein. Alle Gearlocs, Tyrannen und 20 Punkte Baddies treten an der obersten Stelle des Ini-Meter in die Kampfmatte ein (auch hier wird Ini # nicht berücksichtigt). Alle 1 Punkte, 5 Punkte, 3 Punkte  und 3 Punkte  Baddies betreten die Kampfmatte am unteren Ende des Ini-Meters. Befolgt bei Unentschieden die R1-Regeln.
- Einheiten, deren Ini-Plätze während der Runde geändert wurden, nehmen ihre neuen Plätze erst nach Rundenende ein (ihr könnt ihre Ini-Würfel zur Erinnerung zur Seite schieben).

## 2. Baddie-Startpositionen

Verwendet die farbigen Positionen für Baddies. Nahkampf-Baddies starten auf  Positionen; Fernkampf-Baddies starten auf  Positionen. Der erste Baddie, der die Kampfmatte betritt, geht auf Bahn 1 (). Der zweite Baddie geht auf Bahn 2, usw. Während sich die Baddies bewegen, können sie die Bahn wechseln; platziert daher einen Bahnmarkierungschip (passend zur Farbe der Startbahn) unter jedem Baddie, wenn dieser in den Kampf eintritt.

## 3. Krelln/Mech Baddie Startpositionen

 werden im Allgemeinen bei Wasserschlachten () und  bei Landschlachten () verwendet. Jedes Mal, wenn ein / die Kampfmatte betritt, wirft einen W6 und platziert den Baddie auf die gewürfelte # Krelln/Mech Startposition. Wenn die Position besetzt ist, wählt die nächsthöhere # in der Reihe, die verfügbar ist (z.B. wenn 4 besetzt ist, geht die Einheit auf 5, falls verfügbar, oder 6, 1, 2, usw., bis sie eine verfügbare Position findet).

## 4. Gearloc-Startpositionen

Verwendet die grauen Positionen für Gearlocs. Nahkampf-Gearlocs starten auf  Positionen; Fernkampf-Gearlocs starten auf  Positionen; Nahkampf-Fernkampf-Gearlocs können auf beiden starten. Gearlocs dürfen auf jeder Bahn starten und können sogar auf einer einzelnen Bahn doppelt starten.

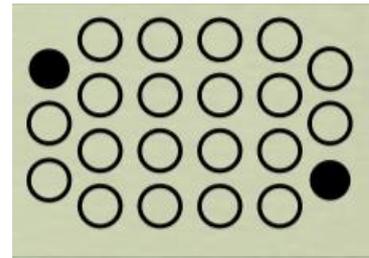
## 5. Angrenzende und diagonale Bewegung

Wenn sich Einheiten während der ersten 5 Runden bewegen, können sie sich nur auf orthogonal benachbarte Positionen bewegen (siehe Wasserkampfmatten-Beispiel für benachbarte Positionen). Beginnend mit der ersten  Runde (nach R5) dürfen sich alle Einheiten diagonal bewegen. Baddies mit  können sich ab R1 diagonal bewegen (siehe untenstehendes Land-Kampfmatten-Beispiel für diagonale Positionen). In der Regel dürfen Einheiten nicht die gleiche Position wie andere Einheiten einnehmen oder durch andere Einheiten hindurchziehen.

## 6. Hindernis-Chips

Hindernisse sind unbewegliche Objekte, die in verschiedenen Begegnungen vorgefunden werden können. Diese besetzen Positionen, die eine Bewegung auf oder durch sie hindurch verbieten.

Hindernisse können HP haben oder auch nicht. Hindernisse mit HP können nur von Gruppenmitgliedern mit Atk-Würfeln angegriffen werden. Sobald der letzte HP entfernt ist, wird das Hindernis von der Kampfmatte entfernt. Wenn ein Hindernis ohne HP beginnt, kann es nicht entfernt werden. Baddies interagieren nicht mit Hindernissen. Begegnungen, die Hindernisse verwenden, haben eine kleine Grafik, die anzeigt, welche Arten von Hindernissen es gibt und wo sie sich befinden (siehe Beispiel rechts).



## 7. Wrackteile Chips

Wrackteile werden verwendet, um eine Position auf dem Floß darzustellen, die zerstört worden ist. Das Floß kann nur durch einen  zerstört werden. Wenn eine Position durch einen  zerstört wird, legt einen Wrackteile-Chip auf diese Position. Zerstörte Positionen kosten +1 Dex für Gruppenmitglieder, um sich darauf bewegen zu können. Die Bewegung der Baddies wird durch Wrackteile nicht beeinträchtigt. Wenn ein 5. Wrackteile Chip benötigt wird, wird die Schlacht beendet und die Begegnung ist erfolglos. Zu Beginn jeder neuen  wird das Floß vollständig repariert (keine Wrackteile).



## Kampf Aufbau

Die meisten der Begegnungen in Undertow werden in einer Art Schlacht () enden. Manchmal sind die Baddies, denen ihr gegenübersteht, auf Ihrer Begegnungskarte spezifisch definiert, aber häufiger wird die Begegnung "BQ: Baddie Punkte" als Teil der Kampfaufstellung enthalten.

## Battle Queue (BQ)

Jede Schlacht muss mit der Erstellung einer BQ beginnen, die die Baddies enthält, denen ihr im Kampf gegenüberstehen werdet. Um die BQ zu erstellen, müsst ihr auf eure Begegnungskarte schauen und dann mit Hilfe eurer aktiven Stapel einen Stapel Baddie-Chips zusammenstellen. Mit Ausnahme der gescouteten Baddies (die offen liegen) sollte die BQ immer verdeckt aufgebaut

werden, so dass die Baddies vor Beginn des Kampfes unbekannt sind. Außerdem sollten beim Erstellen der BQ höhere Punkte-Baddies immer höher auf dem Stapel platziert werden als niedrigere Punkte-Baddies. \*Wenn die BQ nach einem bestimmten Baddie oder einer bestimmten Art von Baddie verlangt, durchsucht zuerst euren aktiven Baddie-Stapel (danach wieder mischen), dann den Stapel mit besiegten Baddies, dann Baddies die nicht im Spiel sind.

**WICHTIG:**  und  werden nur dann zur BQ hinzugefügt, wenn dies auf der Begegnungskarte angegeben ist. Wenn diese in der Schlacht verwendet werden, werden  immer oben auf die BQ gelegt, und  werden immer unter die BQ gelegt.

### Baddie-Punkte (Baddie Pts)

"BQ: Baddie Pts" ist eine Abkürzung, die besagt, dass ihr eure anfängliche Kampf-Warteschlange erstellen müsst, indem ihr eure Baddie Punkte berechnet.

**Schritt 1: Berechnet den aktuellen Tag x Anzahl der Gearlocs in der Gruppe** (z.B. Tag 4 x 3 Gearlocs wären 12 Baddie Punkte)

**Schritt 2: Zieht Baddies mit einem Wert in gleicher Höhe der Baddie Punkte unter Verwendung der höchstmöglichen Punkte Baddies** (z.B. 12 Baddie Pts bedeutet zwei 5 Punkte Baddies und zwei 1 Punkte Baddies).

**Schritt 3: Stapelt sie** (z.B. zwei 1 Punkte und zwei 5 Punkte Baddies würden von oben nach unten 5, 5, 1, 1 gestapelt werden).

Einfach! Vergesst nicht, alle anderen Begegnungsanforderungen oder Änderungen der Fertigkeiten zu berücksichtigen, die sich auf diese Anzahl auswirken könnten. Manchmal kann sich dies auf die Gesamtzahl der Baddie-Pts auswirken, BEVOR ihr eure Baddies zieht (z.B. hat ein Wechsel von 18 Pts zu 20 Pts einen RIESIGEN Effekt darauf, gegen welche Baddies gekämpft werden wird). Ein andermal werden die Baddies eurer BQ hinzugefügt, NACHDEM sie erstellt wurde. All dies ist auf eurer Begegnungskarte festgelegt und erklärt, lest sie also sorgfältig durch! Wenn nicht anders angegeben, werden Baddies, die der BQ hinzugefügt werden, an der entsprechenden Position im Stapel hinzugefügt (z.B. ein zusätzlicher 20 Pt Baddie kommt nach oben, ein zusätzlicher 1 Pt Baddie nach unten).

### Eine BQ aufbauen

Die folgenden Beispiele zeigen, wie der Aufbau einer BQ für eine Gruppe von 2 Personen am 4. Tag aussehen könnte:

- BQ: Baddie-Pts, fügt #  entsprechend der Gruppengröße hinzu (z.B. Aufbau einer BQ mit einem 5 Pt Baddie und drei 1 Pt Baddies, fügt dann   der BQ oben hinzu).
- BQ: Baddie-Pts, fügt # Pts hinzu, die der Gruppengröße entsprechen (z.B. BQ mit zwei 5 Pt Baddies erstellen).
- BQ: Baddie-Pts, inkl.  (z.B. BQ mit einem 5 Pt-Baddie bauen, dann einen  unter der BQ hinzufügen). **ANMERKUNG: Für inkl. zieht 3 Baddie Pts für jeden einbezogenen  Baddie ab. Verwendet nicht mehr  als die Baddie Pts erlauben.**
- BQ: ½ Baddie Pts (aufgerundet) (z.B. BQ mit vier 1 Pt Baddies erstellen).

- BQ: Baddie-Pts, verwendet  um die BQ zu erstellen, bevor ihr andere Baddies verwendet (z.B. BQ mit einem 5 Pt  Baddie und drei 1 Pt  Baddies erstellen). Dies kann das Mischen besiegtter Baddies oder die Verwendung von Baddies die nicht im Spiel sind erfordern.
- BQ: Baddie-Pts. Gruppengröße von 1-2: Vier 1 Pt Baddies zur BQ hinzufügen (z.B. BQ mit einem 5 Pt Baddie und drei 1 Pt Baddies aufbauen, dann vier 1 Pt Baddies nach den anderen 1 Pt Baddies hinzufügen).

### Kampf Set-Up Reihenfolge

Nachdem ihr nun die BQ-Grundlagen verstanden habt, lasst uns die Kampf Set-Up Reihenfolge von Anfang bis Ende durchgehen.

1. Handelt "Vor der Schlacht"-Effekte und Fertigkeiten wie Stanzas Luitar-Fertigkeit ab.
2. Führt die Anweisungen der Begegnungskarte aus, um eure BQ aufzubauen und Hindernisse hinzuzufügen.
3. Platziert den obersten Baddie der BQ in seine entsprechende Bahn und Kampfmattenposition (auch seine HP, Bahnmarkierung und Ini Würfel). Fahrt mit den anderen Baddies so fort, bis 4 auf der Matte liegen oder die BQ leer ist. \*Siehe Seite 18 für weitere Informationen zur Platzierung von Baddies und Initiative.
4. Würfelt die Ini-Würfel der Gruppe. Fügt sie zum Ini-Meter hinzu.
5. Platziert die Gruppenmitglieder auf der Kampfmatte auf die passenden Positionen (mit vorhandenen HP).
6. Vergewissert euch, dass euer Rundenzählerwürfel auf R1 gedreht ist.
7. Handelt "Kampfbeginn"-Effekte und Fertigkeiten ab, wie z. B. Gaskets Innate „Steamboat“.

Ihr seid kampfbereit! Jede Einheit ist nun an der Reihe, beginnend mit dem ganz linken (oberen) Platz im Ini Meter!

### Im Kampf: BQ

#### BQ in der Schlacht

Während der Schlacht kann es sein, dass ihr immer noch Baddies in eurer BQ habt (weil ihr mehr als 4 Baddies zu Beginn hattet oder aufgrund von Fertigkeiten wie Signal, die mehr Baddies zur BQ rufen). Diese Baddies treten erst dann der Schlacht bei, wenn sich weniger als 4 Baddies auf der Kampfmatte befinden. Wenn dies der Fall ist, schließt sich nach Rundenende der oder die Baddies vom oberen Ende der BQ an und übernimmt/übernehmen den/die ersten verfügbaren Bahn-Marker und Ini-Würfel (siehe Seite 18, "Ini-Würfel während der Schlacht").

Platziert den Baddie auf die Bahn, die seinem Bahn-Marker entspricht und auf die Position, die seiner Angriffsform entspricht. Wenn diese Position besetzt ist, nimmt der Baddie stattdessen die erste verfügbare Baddie-Position ein (beginnend mit Bahn 1 und aufsteigend), die seiner Angriffsform entspricht. Danach versucht er Bahnen der anderen Angriffsform (wiederum beginnend mit Bahn 1). Jedes Mal, wenn ein  oder  die Kampfmatte betritt, würfelt ihr einen W6 und stellt ihn auf die gewürfelte Startposition #. Wenn die Position besetzt ist, wählt die nächsthöhere # in der Reihe, die zur Verfügung steht (z.B.: wenn 6 besetzt ist, geht die Einheit auf 1, falls verfügbar).

## Im Kampf: Gearloc Zug

### Gearloc Bewegung und Zielsuche

Nahkampf-Gearlocs dürfen # Dex verwenden, um sich # benachbarte (diagonal nach R5) Positionen zu bewegen und pro Zug 1 benachbarten Baddie anvisieren. Fernkampf-Gearlocs dürfen # Dex verwenden, um sich # benachbarte (diagonal nach R5) Positionen zu bewegen und dürfen pro Zug 1 Baddie irgendwo auf der Kampfmatte anvisieren. Es ist keine "Sichtlinie" erforderlich.

Nahkampf-Fernkampf Gearlocs (z.B. Gasket, Duster) können # Dex verwenden, um # benachbarte (diagonal nach R5) Positionen zu bewegen und pro Zug 1 benachbarten Baddie anvisieren.

Verwendet die Gearloc-Referenzblätter, um zu erfahren, wie einige dieser Hybrid-Gearlocs in der Lage sein können, auf der Kampfmatte auf nicht benachbarte Baddies zu zielen. \*Einige Gearloc-Fertigkeiten können es ermöglichen, Baddies auszuwählen, die nicht anvisierbar sind, Kampfmattenpositionen oder sogar mehrere Baddies!

Während Wasserschlachten () dürfen sich Gruppenmitglieder nicht absichtlich auf eine Krelln-Startposition bewegen. Sollte sich ein Gruppenmitglied in einer solchen Position befinden (durch eine Begegnung oder eine Baddie-Fertigkeit), muss es +1 Dex ausgeben, um "das Floß zu entern" (aus dieser Position herauszukommen). Zusätzlich kostet es +1 Dex, wenn es sich auf eine Position mit einem Wrackteile Chip bewegt (d.h. es ist möglich, dass es 3 Dex kostet, eine Krelln-Startposition zu verlassen): 1 Dex für die Bewegung + 1 Dex für das Wrack +1 Dex für das Floß entern). Während sich ein Gearloc auf einer Krelln-Startposition befindet, kann er bis zum Einsteigen in das Floß keine weiteren Dex ausgeben.

Während Landkämpfen () dürfen sich Gruppenmitglieder nicht absichtlich auf eine Mech-Startposition bewegen. Sollte sich ein Gruppenmitglied auf einer solchen befinden (durch eine Begegnung oder eine Baddie-Fertigkeit), darf seine erste Bewegung nicht auf eine Mech-Startposition führen.

### Gearloc Zugfolge

\***Loot:** Wenn nicht anders angegeben, könnt ihr jederzeit während eures Zuges Loot einsetzen (auch vor dem Auslösen von Effekten).

**1. Beginn des Zuges:** Achtet darauf, dass ihr alle Effektwürfel auf eurem Gearloc-Chip auslöst.

**2. Gearloc bewegen:** Ihr könnt # Dex verwenden, um euch # benachbarte (diagonal nach R5) verfügbare Positionen zu bewegen.

**3. Bestimmt ein Ziel:** Wählt je nach Bedarf ein Ziel für eure Atk-Würfel, Fertigkeitwürfel und/oder BP.

**4. Auswählen und Würfeln:** Eure verbleibende Dex zeigt an, wie viele Würfel ihr noch würfeln dürft. Die Würfel, aus denen ihr wählen könnt, werden durch euren aktuellen Atk-Stat, Def-Stat und verfügbaren Fertigkeitwürfeln bestimmt (z.B. wenn ihr einen aktuellen Atk-Stat von 2, Def-Stat von 1 und 3 verfügbare/würfelbare Fertigkeiten habt, habt ihr 6 Würfel, aus denen ihr wählen könnt sie zu würfeln. Wenn euer Dex 3 ist und ihr euch in diesem Zug nicht bewegt habt, könnt ihr nur 3 dieser 6 Würfeloptionen wählen). Alle ausgewählten Würfel müssen gleichzeitig gewürfelt werden.

**5. Den Wurf abhandeln:** \*Siehe nächsten Abschnitt.

**6. Baddies reagieren:** Manchmal haben Baddies Fertigkeiten, die ausgelöst werden, nachdem sie angegriffen wurden.

## 7. Ende der Runde

### Abhandeln des Würfelwurfs:

**Hinweis:** Als Gearloc müsst ihr das Ergebnis eines Würfels, den ihr gewürfelt habt, nicht verwenden, es sei denn, die Regeln für die Spezialisierung oder das gewürfelte Symbol besagen etwas Anderes. Wenn ihr beispielsweise erfolgreich Atk-Würfel gewürfelt habt und dann feststellt, dass ihr den Goblin Devastator mit Detonate angreifen, ihn aber noch nicht treffen wollt, braucht ihr euer Ergebnis nicht zu verwenden. Oder, wenn ihr D-Cells-Fertigkeitswürfel (Duster) würfelt und das Ergebnis 1 Aufladung anstelle von 3 Aufladungen ist, könnt ihr euch dafür entscheiden, diesen Fertigkeitwürfel nicht in einen aktiven Slot zu setzen und ihn wieder in seinen Slot in eurem Fertigungsbereich zu legen (Dex wird für den Wurf weiterhin gezählt).

Nachdem ihr gewürfelt habt, könnt ihr die folgenden Schritte **in beliebiger Reihenfolge** ausführen:

- **Ziel-Dmg und Effekte auflösen:** Teilt  Dmg und alle anderen Dmg-Ergebnisse oder Effekte aus euren Fertigkeiten auf euer Ziel aus.
- **Nicht-Ziel-Dmg und Effekte auflösen:** Einige Fertigkeiten können auf Nicht-Ziel-Einheiten angewendet werden. Andere können Sofort-Fähigkeiten sein, die auf andere Einheiten überhaupt nicht anwendbar sind. Setzt diese Fertigkeiten wie gewünscht ein.
- **Aktive, gesperrte und Backup-Plan Würfel zuweisen:** Legt alle  Würfel, die ihr verwenden möchtet, in offene aktive Slots. Ihr könnt auch alle anwendbaren Fertigkeiten in euren aktiven (oder den aktiven Verbündeten eines Gearlocs) und gesperrten Slot legen. Außerdem, könnt ihr nach Wunsch  in Backup-Plan Slots legen.
- **Verwendet euren Backup-Plan:** Ihr dürft euren BP nur einmal pro Runde verwenden. Entfernt #, um BP-Fähigkeiten zu verwenden, die # kosten.

## Im Kampf: Baddie Zug

### Baddie-Fertigkeiten

Alle Baddie-Fertigkeiten sind einzigartig und werden je nach Fertigkeit zu ganz bestimmten Zeiten während des Kampfes ausgelöst. Achtet darauf, alle Fertigkeiten von Baddies zu überprüfen, wenn sie auf die Kampfmatte kommen, damit ihr wisst, wann sie zutreffen. Für Baddie-Fertigkeiten, die ein Ziel erfordern, muss sich dieses Ziel in Angriffsreichweite befinden, damit diese Fertigkeit angewendet werden kann (z.B. Poison, Mischief usw.).

### Baddie Bewegung und Zielsuche

 Baddies bewegen sich nicht und können jede gegnerische Einheit auf der Kampfmatte ins Visier nehmen.  Baddies dürfen sich bis zu 2 benachbarte (diagonal nach R5) verfügbare Positionen pro Runde bewegen. Sie zielen immer auf die nächstgelegene gegnerische Einheit und bewegen sich auf diese zu (Route mit den wenigsten verfügbaren Positionen). Wenn es einen Gleichstand für "am

nächsten" gibt, verwendet seinen  (auf Seite 15 besprochen), um zu bestimmen, welche Einheit er verfolgt. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, wählt die Gruppe das Ziel. Ein  Baddie nimmt immer den kürzest möglichen Weg in Richtung einer verfügbaren Position benachbart zu seinem Ziel. Wenn es mehrere mögliche kürzeste Wege gibt, wählt die Gruppe den kürzesten, den er nehmen wird. Wenn es keine Routen zu irgendwelchen Zielen gibt, bewegt sich der Baddie nicht. Ein Baddie bewegt sich nicht, wenn er bereits an eine gegnerische Einheit angrenzt.

 bewegen sich nicht wie herkömmliche Baddies. Sie können die Krelln-Startpositionen nicht absichtlich verlassen, was bedeutet, dass sie "im Wasser" bleiben müssen. Wenn ein  zu Beginn seines Zuges, keine gegnerische Einheit zum Ziel hat, so rückt er auf die nächsthöhere # Krelln-Startposition in der Reihe vor. Wenn er zu diesem Zeitpunkt eine gegnerische Einheit als Ziel hat, greift er normal an. Wenn dies nicht der Fall ist, greift er eine angrenzende Floßposition ohne Wrackteile an (gibt es mehr als eine, entscheidet die Gruppe). Wenn der Angriff auf die Floßposition erfolgreich ist (mindestens 1 Dmg gewürfelt), fügt dort einen Wrackteile-Chip hinzu.

Wenn ein  auf das Floß gezwungen wird (durch Fertigkeiten), kann er sich pro Zug nur 1 Position in Richtung der nächsten Krelln-Startposition bewegen. Sobald er wieder ins Wasser eintritt, darf er Fertigkeiten und Atk verwenden. Nicht- Baddies können aus keinem Grund auf eine Krelln-Startposition versetzt werden.

 verhalten sich sehr ähnlich wie herkömmliche Baddies. Sie dürfen sich durch und auf jede verfügbare Position auf der Kampfmatte bewegen, einschließlich Mech-Startpositionen. Keine anderen Baddies können diese Positionen absichtlich betreten. Wenn ein Nicht- Baddie in eine solche Position verschoben wird, muss er seine erste Bewegung dazu nutzen, um aus der Mech-Startposition herauszukommen (er bleibt jedoch an Ort und Stelle, wenn er ein gültiges Ziel hat, ohne sich zu bewegen).

## Baddies Zugreihenfolge

- 1. Beginn der Runde:** Effekte lösen aus. Auf dem Baddie-Chip liegende anwendbare Effektwürfel werden abgehandelt (z.B. Bleed, Poison, Disable, usw.).
- 2. Ziel(e) bestimmen.**
- 3. Bewegen:** Baddie bewegen, wenn es ein  ist und sich nicht benachbart zu einer gegnerischen Einheit befindet (siehe Bewegung und Zielsuche oben).
- 4. Fertigkeiten:** Jede Fertigkeit dieses Baddies, für die kein bestimmter Zeitpunkt angegeben ist, zu dem diese geschieht, sollte wenn möglich jetzt abgehandelt werden.
- 5. Würfeln:** Würfelt alle inaktiven Defensivwürfel des Baddies und ebenfalls auch seine Atk-Würfel (nur wenn das Ziel in Angriffsreichweite ist). \*Wenn der Baddie mehrere Einheiten () anvisieren kann und diese in Angriffsreichweite sind, würfelt für jede Einheit seine Atk-Würfel.
- 6. Den Wurf abhandeln:** In dieser Reihenfolge: Gewürfelte  auf den Baddie legen, die gewürfelte Summe  auf das Ziel anwenden und alle ausgelösten  Fertigkeiten abhandeln. Tyrannen handeln dann ihr Tyrannen-Würfelergebnis ab (falls zutreffend).
- 7. Gearlocs reagieren:** Vergesst nicht, Gearloc-Fertigkeiten auszulösen, wenn sie zutreffen!

## 8. Ende der Runde

### KO's und Wipes

#### Ausgeknockt werden

Während der Schlacht "KO" zu gehen, wird euch passieren. Das ist nicht ungewöhnlich, vor allem, wenn ihr ein mieses Würfelergebnis bekommt! Lasst euch davon nicht entmutigen! KO's sind unvermeidlich, wenn man ein furchtloser Gearloc ist!

Wenn ihr KO seid (euren letzten Lebenspunkte-Chip verliert), entfernt euren Gearloc-Chip und euren Ini-Würfel sofort von der Kampfmatte und legt beides in den Gearloc Vorbereitungsbereich. Alle eingesteckten Aktiven, Gesperrten und Backup-Plan Würfel werden von eurer Matte entfernt (Fertigkeiten werden erschöpft). Der Loot bleibt bei euch, ist aber nicht verwendbar, solange ihr KO seid. \*Bestimmte Gearlocs haben Fähigkeiten, die ausgeknockte Gearlocs wiederbeleben können. Diese Fertigkeiten sind auf den Referenzblättern dieser Gearlocs speziell definiert.

#### Wipe der gesamten Gruppe

Wenn eure gesamte Gruppe Pech hat und alle Gearlocs KO gegangen sind (Wipe), endet der Kampf sofort, aber das Abenteuer geht weiter! Überspringt die Belohnungsphase und geht direkt zur Erholungsphase für diesen Tag über. Sofern ihr keinen Loot habt, der euch HP gewährt, wird jeder Gearloc in dieser Phase wahrscheinlich "Ausruhen und Erholen" als individuelle Wahloption wählen müssen.

### Kampfergebnisse

#### Erfolgreiche Schlacht

Entfernt alle Würfel aus den aktiven Slots und dem BP jedes Gearlocs. Würfel in gesperrten Slots können verbleiben. Legt alle erschöpften Fertigkeitwürfel zurück in den Fertigkeitsbereich. Entfernt alle verbliebenen Buff HP aus dem Vorbereitungsbereich. Legt alle Gruppenmitglieder mit ihren verbleibenden HP zurück in ihren eigenen Gearloc Vorbereitungsbereich und geht zur Belohnungsphase über. \*Die Spielphasen werden auf den Seiten 8 und 9 ausführlich besprochen.

#### Erfolgreiche Schlacht

Entfernt alle Würfel aus den aktiven Slots, den gesperrten Slots und dem Backup-Plan jedes Gearlocs. Legt alle erschöpften Fertigkeitwürfel zurück in den Fertigkeitsbereich. Entfernt alle verbliebenen Buff-HP aus dem Vorbereitungsbereich. Legt KO gegangene Gearlocs auf ihren Gearloc-Vorbereitungsbereich (falls sie nicht bereits dort liegen).

Legt alle unbesiegten Baddies bildunten in den unteren Teil ihres entsprechenden aktiven Stapels und geht direkt in die Erholungsphase.

**WICHTIG:** Jetzt, da ihr die Grundlagen der Schlacht in Undertow verstanden habt, dürfen wir nicht vergessen, über den besten Teil zu sprechen... die Beute! Dieser Abschnitt ist kurz, aber vollgepackt mit vielen abschließenden Details, die ihr nicht verpassen solltet!

Schnappt euch eine Loot Karte, eine Trove Loot Karte und eure 4 Lockpicking-Würfel. Haltet auch eure GARG griffbereit!

Sobald wir hier fertig sind, gehen wir zu einer echten Beispielrunde über. Ihr habt es fast geschafft!



Während ihr Trove Loot freischaltet, könnt ihr den Fortschritt bei den Schlössern, die ihr geöffnet habt, verfolgen, indem ihr die Rohre mit eurer Gearloc-Matte verbindet! Ein angeschlossenes Rohr bedeutet, dass ihr eines der drei Schlösser geöffnet habt, und so weiter! Alle drei geöffnet? Das bedeutet, sie ist entsperrt. Dreht die Karte um und macht damit eine Spritztour. Beruhigt euch, so schwer war das nicht. Besserer Trove Loot ist normalerweise schwieriger zu entsperren.

### Loot/Trove Loot (Beute/Trophäen Beute)

Um die Chance zu haben, einen Tyrannen auszuschalten, muss eure Gruppe etwas Loot und, wenn sie Glück hat, auch etwas Trove Loot auf dem Weg dorthin finden. Hier sind ein paar Details zu beiden:

- Es gibt zwei Arten von Beute: Loot und Trove Loot.
- Ihr seid zu jeder Zeit auf 4 Beutegegenstände pro Gearloc beschränkt (wenn diese Zahl überschritten wird, wählt 4 zum Behalten aus und werft die verbleibende Beute ab).
- Dreht eine Lootkarte mit Mehrfachverwendung weiter, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurde (beginnt mit der höchsten #).
- Nachdem ihr eine Lootkarte vollständig benutzt haben, werft sie ab.
- Sofern nicht anders angegeben, kann Loot außerhalb des Kampfes jederzeit verwendet oder abgeworfen werden.
- Während der Schlacht, wenn nicht anders angegeben, muss Loot im eigenen Zug verwendet werden.
- Trove Loot sollte mit der "Kisten"-Seite oben liegen, bis sie durch erfolgreiche Lockpicking-Versuche vollständig geöffnet wurde (dies zählt als Loot).
- Benutzte Einzelkampfbeute bleibt bis zum Ende der Schlacht auf dem Vorbereitungsbereich eurer Gearloc-Matte.
- Einige einzigartige Begegnungen und Kampagnenkarten müssen möglicherweise als Loot verwendet werden (in den Lootbereich legen).
- **Schwer (Heavy):** Zählt als 3 Loot.
- **Dauerhaft (Permanent):** Bei Gebrauch nicht abwerfen.
- **Backup-Plan Erweiterungen** gewähren zusätzliche BP-Fähigkeiten, für die ihr  verwenden könnt. Die Verwendung dieser zählt als Verwendung eures BP für diesen Zug.



## Lockpicking

Die Notwendigkeit für Lockpicking kann durch eine zufällige Begegnung oder durch jeden Trove Loot, den ihr in die Hände bekommt, entstehen. Es gibt 4 Lockpicking-Würfel, die in diesem Prozess verwendet werden, bestehend aus 1 Intuitionswürfel und 3 Aktionswürfeln. Ihr könnt mehr darüber im GARG erfahren, wie diese funktionieren.



Jeder Gearloc hat die Gelegenheit, während der Erholungsphase 1 Lockpicking-Versuch pro Tag mit jedem entdeckten Trove Loot zu machen. Wenn es euch gelingt, während eines Versuchs nur das 1. oder 2. Schloss zu öffnen, bleiben diese Schlösser geöffnet, was euch einen Vorsprung für euren nächsten Versuch gibt. Außerdem kann euer Lockpicking Versuch auch für den Trove Loot eines anderen anstelle eures eigenen verwendet werden, wenn ihr dies für vorteilhafter haltet.

## Verschiedenes

### Buff HP

Fügt # HP dem Vorbereitungsbereich eures Gearlocs hinzu. Wenn ihr Dmg nehmt, entfernt erst Buff HP, bevor ihr HP vom Gearloc entfernt. Def Würfel wirken, bevor Buff HP entfernt wird. Buff-HP beeinflusst nicht die Baddie-Zielwahl (stärkste/schwächste) und kann nicht mit „echtem“ Dmg entfernt werden. Ihr könnt mehrere Buff HP zur gleichen Zeit aktiv haben.

### D6 (W6) (tiefblau & schwarz marmoriert mit Zahlen)

Verwendet diesen speziellen Würfel für jede Situation, die den Einsatz eines W6 (D6) erfordert.

### Schadensarten

**Schaden (Dmg):** Die Menge an HP, die vom Ziel entfernt werden muss. Dies kann durch Def-Würfel, Fertigkeit: Hardy usw. abgeschwächt werden.

**Echter Dmg (True Dmg):** Die Menge an HP, die vom Ziel entfernt werden muss, unabhängig davon, ob Def im Spiel ist oder nicht. Nur in Fällen, in denen sich Fertigkeiten direkt auf echten Dmg auswirken, kann diese Zahl geändert werden, z.B. Fertigkeit: Hardy.

### Dangerous Darts (Auswahl bei einigen Begegnungen)

Jeder Spieler und Gegner beginnt mit 10 HP. Zwischen **Atk-Würfel**, **Def-Würfel** und **Status-Effektwürfel (die Gift-[Poison], Schwäche-[Weaken] und Betäubungseffektwürfel [Stun])** müssen die Spieler 3 Würfel wählen, aber nicht mehr als 2 Würfel jedes Typs. Ihr würfelt in jeder Runde die gleichen Würfel. Nicht-Gearloc Gegner wählen immer **2 Atk-Würfel** und **1 Status-Effekt-Würfel (die Gift-, Schwäche- und Betäubungseffektwürfel)**.

Sobald die Würfel gewählt sind, beginnt das Spiel damit, dass euer Gegner seine 3 Würfel würfelt (Gearlocs kommen immer als zweites dran). Würfelt abwechselnd mit den verfügbaren Würfeln. Wendet gewürfelte Def-Würfel auf euch selbst an. Teilt Dmg aus und wendet gewürfelte Status-Effektwürfel auf den Gegner an (Gift, Schwäche (nach Wahl des Spielers), Betäuben).

 werden für den Dangerous Darts Backup Plan verwendet (müssen in derselben Runde verwendet werden, in der sie gewürfelt werden – nicht bevorraten!) Nur Gearlocs dürfen diese verwenden!

- Entfernt einen angewandten Würfel von euch oder dem Gegner (Effekt oder Def).

- Betäubt den Gegner bis zum Beginn des nächsten Zuges.

- Sofortiger Knockout - Ihr gewinnt!

**Entfernt alle HP eures Gegners, um zu gewinnen!**

Oh gut. Gefährliche Pfeile. Die Mohlnor erlauben niemals einen fairen Kampf. Dennoch kann es ein schneller Ausweg aus einer schwierigen Situation sein, wenn man bereits etwas kampfgeschwächt ist. Gegen die Mohlnor zu spielen, geht oft schlecht aus, aber es mit einem anderen Gearloc zu spielen, kann helfen, Streitigkeiten darüber beizulegen, wer Gruppenanführer wird, welcher Tyrann als nächster gestürzt werden soll oder welches Lied ich als Soundtrack zum Spiel spielen soll. Wenn ihr ein Freundschaftsspiel spielt, und einen Streit schlichten möchtet, stellt sicher, dass der jüngste Gearloc immer zuerst drankommt und dass die Würfelauswahl im Geheimen erfolgt.

### Tageszähler (Chip und Karte)

Dreht diesen Chip zu Beginn eines jeden Tages um 1 weiter. Dies geschieht unabhängig davon, ob eure vorherige Begegnung erfolgreich war oder nicht. Ihr müsst den Tyrannen herausfordern und besiegen, bevor der Tageszähler die des Tyrannen überschreitet. \*Wenn die Begegnung erfordert, dass ihr sofort eine andere Begegnung finden und (noch heute) fortsetzen müsst, erhöht den Tageszähler nicht.



### Effektwürfel

Diese Würfel werden verwendet, um euch daran zu erinnern, wann ein bestimmter Effekt verwendet oder auf eine Einheit auf der Kampfmatte angewendet wird. Es gibt zwei verschiedene Effektwürfel, die viele verschiedene Effekte abdecken, die man in "Too Many Bones" finden kann. Nicht alle davon sind notwendigerweise in Undertow zu finden. Legt diesen Würfel auf den Baddie oder den Gearloc-Chip, um anzuzeigen, dass der Effekt aktiv ist. Von jedem Effekt kann höchstens 1 auf jeder Einheit vorhanden sein. Wenn ein zweiter, identischer Effekt angewendet werden soll, ersetzt der neue Effekt den aktuellen. Einige Texte können sich auf "negative Effekte" beziehen, diejenigen, die als negativ betrachtet werden lauten: Poison, Weaken, Stun, Disable und Terrify.



### Lootwürfel

Wenn sich der Lootwürfel auf der Kampfmatte befindet, kann ein Gearloc angrenzend zur Position des Lootwürfels jederzeit in seinem Zug 1 Dex ausgeben, um ihn aufzuheben. Wenn er aufgenommen wird, muss er sofort geworfen werden und die Ergebnisse erhalten. Einheiten können sich auf derselben Position wie ein Lootwürfel befinden.



Heile dich für 2 HP. Ziehe 1 Lootkarte.



Heile dich für 2 HP. Erhalte einen Verbrauchswürfel deiner Wahl.



Ziehe 2 Lootkarten.



Ziehe 1 Trove Lootkarte.

 Mische die Sonderbegegnung – The Ebonite Doorway in das Begegnungsdeck, falls nicht bereits eingemischt oder abgeschlossen (andernfalls bewirkt dieses Ergebnis nichts).

### **Fortschrittpunkte (Pts)**

Fortschrittpunkte  stellen das Vorrücken der Gruppe in Richtung des Tyrannen dar. Stapelt alle erfolgreich abgeschlossenen Begegnungen mit ihren  unter der Tyrannenkarte, um leicht zu erkennen, wie viele Fortschrittpunkte eure Gruppe derzeit hat. Sobald Ihr genug Fortschrittpunkte verdient habt, um die auf Eurer Tyrannenkarte angezeigte  zu erreichen oder zu übertreffen, könnt Ihr Euch in Eurer nächsten Begegnungsphase dafür entscheiden, dem Tyrannen gegenüberzutreten, anstatt eine Begegnung zu ziehen.

### **Wiederbelebung eines Gearlocs**

Jeder Gearloc, der KO ging, kann mit einer Fertigkeit wiederbelebt werden. Wenn ein Gearloc wiederbelebt wird, setzt man seine HP auf #, wie in der Fertigkeit angezeigt, und er nimmt nach dem Ende der aktuellen Runde wieder am Kampf teil. Denkt daran, dass jedes Mal, wenn ein Gearloc nach R1 die Kampfmatte betritt, eine Startposition des Gearloc einnimmt und an den Anfang des Ini-Meters gelegt wird.

### **Für einen Baddie einen Zug machen**

Es kann vorkommen, dass ihr eventuell einen Zug für einen Baddie machen müsst. Dies ersetzt nicht den Zug des Baddies, sondern ermöglicht es euch, sofort eine zusätzliche Runde mit diesem Baddie auszuführen. Wenn ihr diesen Zug macht, behandelt diesen Baddie wie einen Verbündeten. Die Gearlocs bewegen den Baddie (bis zu 2 Felder), weisen ihm ein oder mehrere Ziele zu, verwenden Fertigkeiten und würfeln mit Atk/Def-Würfeln, wie auf dem Chip angezeigt. All dies ist optional.

### **Trainingspunkte (Pts)**

Ein Gruppentrainingspunkt (  ) wird durch den erfolgreichen Abschluss von Begegnungen verdient. Wenn ein  verdient wird, erhält jeder Gearloc einen Trainingspunkt, den er für einen Trainingsversuch für eine seiner Fertigkeiten oder Stats verwenden kann. Das Trainieren von HP, Dex oder einer Fertigkeit ist immer erfolgreich. Einen Atk oder Def zu trainieren erfordert jedoch einen erfolgreichen Versuch, um diesen Stat zu erhöhen. Ein fehlgeschlagener Versuch bedeutet, dass ihr gezwungen seid, etwas Anderes mit diesem Trainingspunkt zu trainieren. Der Trainingsprozess wird im Abschnitt Gearloc Matte (Seite 10-11) und in der GARG behandelt.

## Als Abscheulichkeit spielen

# **SPOILERALARM: LEST DIESE SEITE NICHT, BEVOR IHR NICHT DURCH EINE BEGEGNUNG IM SPIEL DAZU AUFGEFORDERT WERDET!**

Nur lesen, wenn ihr die 3. Stufe des Labors (Sonderbegegnung - 012) mit der Wahl „Escape into the machine“ abgeschlossen habt.

Jetzt hast du es geschafft. Es scheint, als hättest du deinen Körper dauerhaft verändert, um den Labors zu entkommen. Du bist die Krönung von Nobulous' Forschung und Experimenten, Die Abscheulichkeit (Abom). Dir steht ein harter Weg bevor, aber der folgende Text wird dich auf dem Weg zur Anpassung an das Leben in deinem neuen Biogefäß begleiten.

Für den Rest deines Abenteuers wirst du eine seltsame und erschreckende Kombination aus Gearloc und Tyrann sein. Du wirst den Abom's Tyrannen Chip, den Bahn 4 Marker Chip, den Bahn 4 Ini Würfel (auf 4 gesetzt, wie auf dem Chip angegeben) benutzen und hast vollen Zugriff auf Abom's Tyrannenwürfel. Du wirst immer noch alle Effekte anwenden, die sich auf einen Gearloc beziehen, aber Vorsicht. Du stehst immer noch teilweise unter der Kontrolle von Nobulous, und das könnte unter bestimmten Umständen eine Katastrophe bedeuten.

Abom wird von der Gruppe wie ein Gearloc behandelt werden. Abom behält jede Beute die er als Gearloc erlangt hat, und kann die Beute wie jeder andere Gearloc erwerben und verwenden. Abom nimmt weiterhin an der Erholungsphase teil, kann aber keine Trainingspunkte einsetzen. Es gibt noch einige andere interessante Vorteile, als Abom zu spielen. Da er ein Mech ist, ist er immun gegen Gift, Schwäche, Angst, Betäubung, Blutung und sogar Erschöpfung (Poison, Weaken, Terrify, Stun, Bleed, Fatigue)! Außerdem kann er die Mech-Startpositionen nutzen. Abom kann jeden Kampf in jeder Nahkampf-Startposition (Baddie oder Gearloc) oder jeder Mech-Startposition beginnen. Abom kann sich während des Kampfes frei in und aus den Mech-Startpositionen bewegen.

Abom's Tyrannenwürfel ist ein Teil jeder seiner Kämpfe, sogar für dich! Benutze die Abom Tyrannenkarte als Referenz für deine Tyrannenwürfel-Ergebnisse. Wenn Abom zum ersten Mal die Kampfmatte betritt (Bahn 4 Marker benutzen), wird der Tyrannenwürfel unten auf dem Ini-Meter hinzugefügt (und verbleibt bis zum Ende des Kampfes auf dem Ini-Meter). Dieser Tyrannenwürfel ist getrennt von und zusätzlich zum Ini-Würfel des Aboms (Bahn 4 Ini-Würfel) und fungiert als autonome Programmierung des Aboms (und nimmt somit im Kampf seine eigene, separate Runde ein). Würfle diesen Tyrannenwürfel, sobald er im Ini-Meter erreicht ist, wende das Ergebnis an und lege ihn dann wieder an die gleiche Stelle des Ini-Meters.

Wenn du als Abom spielst, werden andere Baddies dich als gegnerische Einheit behandeln. Glücklicherweise benutzt Abom im Kampf immer den Marker für Bahn 4 (& Würfel). Das bedeutet, dass immer nur 3 Baddies gleichzeitig auf der Kampfmatte erlaubt sind. Dies gilt selbst dann, wenn Abom sich nicht auf der Kampfmatte befindet - lege einfach den Marker für Bahn 4 und Würfel beiseite, bis Abom die Kampfmatte das nächste Mal betritt!

Abom kann wie jeder andere Gearloc KO gehen, indem er seinen letzten HP verliert, aber er kann auch über seinen Tyrannenwürfel wieder ins Spiel gebracht werden. Er kommt oft wieder in die Schlacht, indem er in den BQ aufgenommen wird (ja, auch wenn er als Abom spielt). Solange Abom in

der BQ ist, ist er immer noch "im Spiel". Daher wird die Schlacht nicht enden, solange Abom in der BQ ist. In dem Moment jedoch, in dem Abom nicht auf der Kampfmatte oder in der BQ ist, ist er nicht im Kampf vertreten. Das bedeutet, dass der Tyrannenwürfel von Abom dich nicht in die BQ schicken kann, wenn du als 1er Gruppe spielst, da die Schlacht bereits verloren ist.

### **Spezielle Modifikation für den Endkampf mit Nobulous:**

Wenn Abom es irgendwie geschafft hat, den Endkampf gegen seinen Schöpfer zu erreichen, steht Nobulous eine böse Überraschung bevor. Im Gegensatz zum normalen Aufbau für die Schlacht mit Nobulous startet Abom nicht in der BQ, sondern auf der Kampfmatte mit seinen Gearloc Mitstreitern. Außerdem wird Nobulous in seiner Eile unten in der BQ platziert (nach dem Aufbau der BQ), ohne darauf zu warten, dass Abom in der Schlacht zuerst fällt.

### **Kampagnen Modus**

Für diejenigen unter euch, die eine längere und vollständigere Reise erleben möchten, wird Undertow mit einer integrierten Kampagne geliefert. In diesem Modus habt ihr die Möglichkeit, euch mehreren Tyrannen zu stellen, euren Gearloc weiter auszubauen und die ganze Geschichte zu spielen, die wir für Undertow erstellt haben. \*Für diejenigen, die Age of Tyranny kennen oder mit Age of Tyranny vertraut sind, ist diese Kampagne ganz anders als AoT, also stellt sicher, dass ihr diesen ganzen Abschnitt lest.

### **Tage und Fortschritt**

Die Kampagne ist ein erweitertes 3-Tyrannen-Abenteuer. Der erste Tyrann ist immer Barnacle; der zweite Tyrann wird zufällig zwischen The Goblin Queen, Vol'Kesh oder Kollossum gezogen; und der dritte und letzte Tyrann ist immer Nobulous.

Eure Gruppe hat 18 Tage (🕒) Zeit, Nobulous zu erreichen und zu besiegen. Ihr könnt auf Barnacle treffen, nachdem ihr 5 Fortschrittspunkte (⚙️) erreicht habt. Nach jedem besiegt Tyrannen werden die Fortschrittspunkte zurückgesetzt, die Tage jedoch nicht. Den zweiten Tyrannen könnt ihr nach weiteren 3 Fortschrittspunkten (⚙️) begegnen und dann kann Nobulous nach weiteren 4 Fortschrittspunkten (⚙️) herausgefordert werden.

### **Kampagnenaufbau**

Um eine Kampagne zu starten, wählt ihr euren Schwierigkeitsgrad (S. 31) und Gearloc(s) aus und verwendet dann Barnacles Tyrannenkarte um euer Begegnungsdeck, die aktiven Stapel der Baddies usw. einzurichten, als ob ihr ein Abenteuer mit einem einzelnen Tyrannen spielen würdet. Zusätzlich zu den normalen Aufbauregeln müsst ihr die 7 Kampagnenkarten heraussuchen und mischen und auch die 5 Epilogkarten beiseite legen. Ihr seid bereit, eure Kampagne zu beginnen!

Spielt normal bis Barnacle, mit dem einzigen Unterschied, dass die maximale Anzahl der Tage 18 beträgt. \*Während die maximale Anzahl der Tage 18 beträgt, werden diejenigen, die Barnacle nicht in 10 Tagen besiegen können, es sehr schwer haben, Nobulous zu besiegen.

## **Einen Tyrannen besiegen**

Sobald Barnacle besiegt ist, sucht seine Epilogkarte und lest sie vor (Vorderseite). Zieht dann eine Kampagnenkarte, lest die Vorderseite und erhaltet die Belohnungen auf der Rückseite.

Kampagnenkarten gewähren euch die ersten Fortschrittspunkte auf dem Weg zu eurem nächsten Tyrannen. Sie bieten auch andere einzigartige Belohnungen wie anhaltende Effekte und vielleicht sogar den Würfel des letzten besiegt Tyrannen ()!

Wenn Ihr einen Tyrannenwürfel erhaltet, wählt einen Gearloc, der diesen erhält und behandelt ihn als Loot: Dauerhaft. Einzelheiten darüber, was dieser Würfel in den Händen eines Gearloc bewirkt, findet ihr auf der Rückseite der Epilogkarte dieses Tyrannen (legt die Karte zusammen mit dem Tyrannenwürfel in den Lootbereich).

## **Weiterführung der Kampagne**

Sobald Belohnungen gewonnen wurden, gibt es für die Gruppe eine Erholungsphase, zieht dann den nächsten Tyrannen oder wählt Nobulous (falls dies der dritte Tyrann ist). Die Aufstellung für diese Tyrannen erfolgt normal, mit den folgenden Anpassungen:

- Der Tageszähler wird nicht zurückgesetzt und wird zu Beginn des nächsten Tages vorwärts gedreht.
- Alle verbleibenden Begegnungs- und Tyrannen-Begegnungskarten des vorherigen Abenteuers werden abgeworfen, während alle Sonderbegegnungen verbleiben, um in das nächste erstellte Begegnungsdeck gemischt zu werden.
- Fügt bei der Erstellung eures neuen Begegnungsdecks keine Begegnungen für Tag 1 oder Tag 2 hinzu. Zieht stattdessen # Begegnungskarten, die der Fortschrittspunkte-Anforderung für diesen Tyrannen entsprechen (Zweiter Tyrann: 3, Nobulous: 4), fügt Tyrannenbegegnungen hinzu und fügt dann die beiseite gelegten Sonderbegegnungen wieder hinzu. Mischt diese Karten und ihr seid bereit, fortzufahren.

Der Kampagnenmodus ist die "kanonische" Art und Weise, die Undertow-Geschichte durchzuspielen. Ihr geht von Tentakel zu Tentakel mit dem legendären Wächter der Sibron, steht einem der 3 Tyrannen gegenüber, die im südlichen Daelore um die Macht kämpfen, und habt dann einen kulminierenden Kampf mit Nobulous. Auch wenn der Kampagnenmodus konzipiert ist, ihn so zu spielen, zögert nicht Spaß zu haben und improvisiert mit euren eigenen Varianten! Werft einen Tyrannen aus dem Original-TMB ein und erlebt ein völlig einzigartiges Abenteuer!

## **Leichter Einstieg in Undertow**

Southern Daelore ist kein Zuckerschlecken. Tatsächlich können einige Gearlocs selbst am zweiten Tag ihres Abenteuers Schwierigkeiten haben, Erfolg zu haben! Lasst euch nicht entmutigen! Undertow wurde so konzipiert, dass es eine ziemliche Herausforderung ist. Wir verstehen auch, dass es einige Zeit dauern kann, die Feinheiten von Undertow und jedem Gearloc vollständig zu erfassen. Deshalb haben wir 3 Schwierigkeitsstufen entwickelt, um euch zu helfen, nasse Füße zu bekommen. Wir schlagen vor, dass ihr euer Abenteuer im ersten Modus beginnt, bis ihr euch in einem für euch angenehmen Maß herausgefordert fühlt, und macht dann entsprechende Anpassungen.

\*Undertow ist ein Spiel, bei dem ihr lernen und euch anpassen müsst. Oftmals kommt dieses Lernen durch brutale Kämpfe und Gruppen-KO's. Wenn dies nicht euer Spielstil ist oder es eure Freude am

Spiel beeinträchtigt, könnt ihr so lange auf dem Abenteurer-Level herumhängen, wie ihr wollt, oder ihn gerne weiter modifizieren! Unterm Strich, stellt sicher, dass ihr das Abenteuer genießt!

**Abenteurer** - Verwendet diesen Modus, wenn ihr gerade erst anfangt und das Spiel lernt.

- Fügt 2 HP zu eurem Gearloc HP-Stat hinzu, bevor ihr Tag 1 beginnt.
- Erhaltet 1 Trainings-Punkt, bevor ihr mit Tag 1 beginnt.
- Wenn ihr während eures Abenteuers KO geht, können die Würfel in euren gesperrten Slots verbleiben.

**Heroischer Abenteurer** - Verwendet diesen Modus, wenn ihr ein grundlegendes Verständnis des Spiels habt.

- Fügt 1 HP zu eurem Gearloc HP-Stat hinzu, bevor ihr Tag 1 beginnt.
- Erhaltet 1 Trainings-Punkt, bevor ihr mit Tag 1 beginnt.

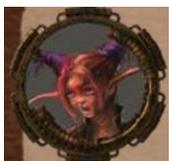
**Legendärer Abenteurer** - Verwendet diesen Modus, wenn ihr bereit seid für die wahre Herausforderung von Undertow!

- Der ultimative Test von Gearloc-Fähigkeiten und -Mut.
- Keine kostenlosen Trainingspunkte.
- Undertow in Reinform.

# STOP & LIES!!!

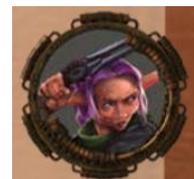
Der schwierige Teil ist vorbei! Überwältigt? Atme tief durch und lass dich von Duster und mir durch ein paar Beispieltage führen. Du wirst im Handumdrehen wie ein Profi kämpfen und Strategien entwickeln. Die beste Art zu lernen ist ein Tag, eine Fertigkeit und ein Baddie nach dem anderen. Blättere also zurück zu den Seiten 6 und 7 und bereite dein Spiel vor. Wir werden Barnacle als Tyrannen verwenden, also bereite deine Baddie-Stapel entsprechend vor. Dann komm zurück und bereite dich auf das Spiel vor!

## Beispielkampf



Sei gegrüßt, Abenteurer! Lasst uns eine Geschichte erzählen, eine, von der die Einheimischen singen, wenn sie ihr Bier trinken! Die Schlacht ist geschlagen; um eine Niederlage zu vermeiden, lies unbedingt unsere beiden Gearloc-Referenzblätter!

Stanza, willst du wirklich diese ganze Schlacht in Reimform erzählen? Mir wäre es lieber, du würdest es nicht tun. Als Gruppenanführer bestehe ich sogar darauf, dass du es nicht tust. Bevor die Gearlocs ihr Abenteuer beginnen, müssen auch sie einen "Gruppenanführer" wählen, um Entscheidungen zu treffen, wenn die Gruppe sich nicht einigen kann. In diesem speziellen Abenteuer sind wir hinter Barnacle her, also stelle sicher, dass deine aktiven Baddie-Stapel aus Baddies vom Typ Wildtier (🐾),

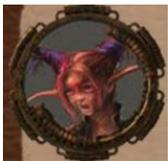
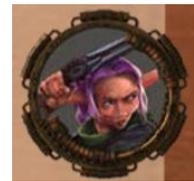


vom Typ Goblin (👹) und vom Typ Schuppen (👾) besteht. Wahrscheinlich werden wir es auch mit Baddies vom Typ Mech (🤖) und Krelln (👾) zu tun haben, stelle also sicher, dass diese Baddie-Typen in ihren eigenen, individuellen Stapeln gemischt werden. Setze deinen Tageszähler (🕒) auf 1 und stelle sicher, dass dein Begegnungsdeck mit Begegnungen aus Tag 1 (🕒) und 2 (🕒) in der richtigen Reihenfolge beginnt, gefolgt von 8 weiteren gemischten Begegnungen, die 6 allgemeine Begegnungen und 2 Tyrannenbegegnungen von Barnacle umfassen.



Sie sind auf Abenteuer-Schwierigkeit, Duster, nicht ärgern! Das ist der einfachste Modus dieser tückischen Veranstaltung! Jeder von uns erhält +2 HP Stat als Bonus, also lege deinen Stat-Würfel (Wert 2) in den Slot!

Sie ist nervig, aber sie hat Recht. Außerdem erhält jeder von euch 1 Trainingspunkt (🎓), den ihr nach Belieben ausgeben könnt. Ich verlasse das Lager nie ohne meine Klinge in Bereitschaft, also benutze meinen Punkt, um die Fertigkeit Dusters Dagger in ihren Slot auf meiner Gearloc Matte zu legen.

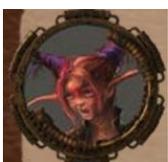


Ich werde die Fertigkeit Under the Old Zelfey! lernen. Du bist jetzt bereit, den ersten Tag zu beginnen!

## Tag 1

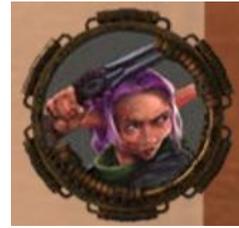
Zeit dieses Abenteuer zu beginnen, indem du die oberste Karte ziehst, Sonderbegegnung 001 - Essen oder Rückzug. Die Gruppe hat beschlossen, dass sie sich auf den Weg machen will, also wählt sie Option 1 - In Bewegung bleiben. Dies ist eine friedliche Begegnung ohne Erfolgsvoraussetzungen. Das bedeutet, dass die Gruppe direkt in die Belohnungsphase eintreten kann.

Stanza und Duster ziehen jeweils 1 Lootkarte; Stanza erhält den Loot: Jungle Spear, und Duster erhält den Loot: KelpPowder. Sie erhalten außerdem jeweils 1 Dex (pro Belohnung ihrer Wahl), so dass jeder Gearloc einen Statwürfel (Wert 1) in den Dex-Slot legt; jeder Gearloc hat nun 4 Dex. Außerdem erhält jeder Gearloc 1 Trainings-Punkt (🎓). Duster beschließt, mit der Ausbildung ihrer Begleiterin, Nightshade, zu beginnen, so dass sie die Fertigkeit Promise of Prey erlernt (sie beginnt bereits mit der Fertigkeit: Nightshade, entsprechend ihrer Innate Fertigkeit). Stanza lernt ein neues Lied aus der Emo Screamer Spezialisierung, Fertigkeit: Dissonant Dissidence. Jeder von ihnen platziert seine neu freigeschalteten Fertigkeiten in seinen jeweiligen Slots auf seinen Gearloc-Matten. Die letzte Belohnung ist 1 Fortschrittspunkt (🕒) für die Gruppe. Legt diese Karte mit dem Punkt sichtbar unter die Tyrannenkarte, um den Fortschritt dieses Abenteuers zu verfolgen! Nur 4 weitere Fortschrittspunkte werden benötigt (innerhalb von 6 Tagen), um es mit Barnacle aufzunehmen!



Wir sind bereits fertig! Du hast den Tag abgeschlossen! Ausgenommen, aber natürlich, die Erholungsphase. Wir brauchen keinen Loot zu tauschen, kein Schloss zu knacken, also bleiben wir bei unseren individuellen Optionen. Unsere HP ist voll; was vor uns liegt, ist viel erschreckender. Ich halte es für das Beste, wenn wir beide das Gebiet auskundschaften.

Stanza greift auf schräge Reime zurück, wie ich sehe. Okay, ich habe eine 4 gewürfelt und einen 5 Punkte Primate Trapsmith aufgedeckt, und Stanza hat eine 2 gewürfelt und einen 1 Punkte Kobold Collector aufgedeckt. Der Kobold sieht machbar aus, also lassen wir ihn oben auf dem Stapel, aber ich möchte mich an dieser Stelle lieber nicht mit einem Trapsmith befassen, also lassen wir ihn nach unten durchwandern. Da draußen sieht es schon sicherer aus, also lass uns den Tageszähler auf Tag 2 drehen ( 🎲 ).



Eure Gearloc-Matten sollten jetzt so aussehen.

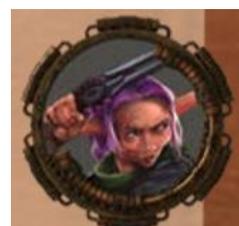
## Tag 2

Nach einer unruhigen Nacht zieht die Gruppe ihre nächste Begegnung, die Sonderbegegnung 005 - Fische und Gearlocs stinken nach zwei Tagen. Nachdem sie ihre Optionen besprochen haben und die Gruppe geteilter Meinung ist; entscheidet sich Duster als Gruppenanführer für die Option 1 - Zum Floß. Bereite die Kampfmatte mit der Floßseite nach oben der Seite vor. Dies ist eine Wasserschlacht ( 🌊 ).

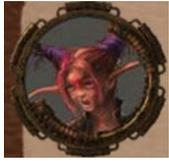
### Hinweis:

Der Schwierigkeitsgrad einer Schlacht hängt stark von der Gruppengröße und den Baddies ab, denen ihr gegenübersteht! Bestimmte Tage und Baddie-Kombinationen können zu einer sehr harten Schlacht führen! Während des Kampfes kann es vorkommen, dass euer/eure Gearloc(s) durch den Verlust aller HP ausgeknockt (KO) werden. Wenn es am Ende des Kampfes keine überlebenden Gearlocs gibt (alle Gearlocs KO), gibt es keinen Fortschritt oder Belohnungen für diesen Tag, und die Begegnungskarte wird abgeworfen. Ihr beginnt am nächsten Tag (Tageszähler um 1 erhöhen), indem ihr eine neue Begegnungskarte zieht. Gebt nicht auf! Das Verlieren einer Schlacht (oder das Scheitern einer friedlichen Begegnung) ist Teil des Abenteuers!

Bevor du einer Schlacht beitrittst, schätze die Gegner ein, indem du die BQ vorbereitest. Dies ist ein mehrstufiger Prozess, der die Größe der Gruppe, den Tag, an dem du an dem Abenteuer teilnimmst, und alle besonderen Regeln für deine Begegnung umfasst. Diesmal ist dieser Prozess ziemlich unkompliziert: BQ: Baddie Pts, einschließlich 🎲. Denke daran, die Baddie Punkte Gleichung ist

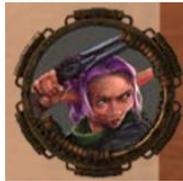


**Aktueller Tag x Anzahl der Gearlocs in der Gruppe.** Für uns kommen also am Tag 2 mit 2 Gearlocs 4 Baddie Punkte heraus.

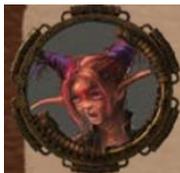


Normalerweise wissen wir nicht, gegen welche Baddies wir kämpfen werden, aber dank meiner Aufklärung ging das gut aus! Benutze den Kobold, um deinen Stapel vorzubereiten, und decke dann einen Krelln Lurer auf, und lege ihn obenauf!

Warte, Stanza, ich kann dir nicht folgen. Ich sollte das besser erklären. Da wir die Krelln mit einbezogen haben (und nicht einfach nur hinzugefügt haben), haben wir unsere Baddie Pts für diesen Kampf von 4 auf 1 reduziert, weshalb wir nur den 1 Pt Kobold Collector zu unserem BQ hinzufügen und dann den 3 Pt Krelln-Typ ().



Lege nun die Baddies in der richtigen Reihenfolge auf die Kampfmatte. Der erste Baddie erhält den Bahn 1 Marker und den Ini-Würfel, der zweite erhält den Bahn 2 Marker und den Ini-Würfel, und so weiter. Lege den HP-Stapel jedes Baddies zuerst, dann den entsprechenden Bahn Marker und dann den Baddie-Chip selbst darauf. Krelln-Typ () Baddies werden anders als normal platziert. Würfle den W6 (wir haben eine 2 gewürfelt), und lege den Krelln Lurer auf die entsprechende Krelln-Startposition. Da der Kobold ein typischer Nahkampf-Baddie ist, ist es einfach, ihn auf Bahn 2 auf der Nahkampf-Baddie-Position zu platzieren. Vergiss nicht, dass der verletzte Krelln laut Begegnungsbedingung nur 2 HP hat.



Wenn du gegen mehr als 4 Baddie-Dinger kämpfst, warten die zusätzlichen Feinde bildunten am Rand. Am Ende einer Runde, wenn 1 Baddie besiegt wurde, kommt ein weiterer herein, bis die BQ leer ist! Wenn ein neuer BQ-Baddie auf den Tisch kommt, verwende den ersten verfügbaren Bahn Marker und Ini-Würfel.

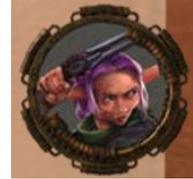
Vorher haben wir, der Einfachheit halber, ein paar Dinge übersprungen, also gehen wir zurück und kümmern uns jetzt darum. Wir beginnen in der Vor-Dem-Kampf-Phase dieser Begegnung, also würfelt Stanza ihren Luitar Würfel und erhält 4 Fokus. Stanza, mach weiter und lege diesen Würfel in deinen Vorbereitungsbereich, zur Erinnerung, wieviel Fokus du aktuell hast.

Als nächstes gehen wir zur Kampfvorbereitungsphase über. Wenn der Kobold-Collector (nach dem Krelln Lurer) die Kampfmatte betritt, wird er seine Fertigkeit „Equipment“ einsetzen, um den W6 zu würfeln. Wir haben eine 5 gewürfelt, die dem Kobold „Eyeglass“ verleiht, wodurch sich seine Ini von 3 auf 5 erhöht (stelle seinen Ini-Würfel jetzt manuell ein). Duster hat ein Ini-Würfel-Ergebnis von 3, und Stanza eine 2, so dass ihre Würfel auf dem Ini-Meter an dritter und vierter Position nach dem Rundenzähler, der 5 des Kobold Collectors und der 4 des Krelln Lurers liegen.



Schlechte unglückliche Würfe! So traurig! Eine 2!

Wenn du einen Bezug zur Popkultur herstellst, Stanza, verstehe ich das nicht. Okay, jetzt, wo die Baddies auf der Matte liegen, lasst uns unsere Gearloc-Chips platzieren (unter Verwendung des Diagramms auf der vorherigen Seite) und diesen Kampf endlich beginnen!



### **Gearloc-Platzierung und Ini-Erinnerung**

Gearlocs werden immer nach den Baddies auf die Kampfmatte gelegt. Alle Gearlocs würfeln ihre Ini-Würfel und legen sie zusammen mit den Baddies in absteigender Reihenfolge auf das Ini-Meter. Dann wird jeder Gearloc zusammen mit seinem aktuellen HP-Stapel auf eine Gearloc-Position gesetzt, die seiner Angriffsform entspricht.

Zuerst kommt der Kobold Collector (denke an seine Fertigkeit: Equipment gab ihm +2 Ini). Er hat eine Nahkampf-Atk-Form, so dass er sich bis zu 2 Positionen in Richtung der nächstgelegenen gegnerischen Einheit, Duster, bewegt (hier ist kein Tie-Breaker erforderlich, um die schwächste Einheit zu ermitteln). Es gibt tatsächlich 2 Positionen, auf denen die Gruppe den Baddie locken könnte – findest du raus welche 2? Fahre fort und bewege den Kobold auf eine dieser Positionen. Er würfelt 1 Def Würfel (🎲) und gewinnt erfolgreich 1 Def (🛡️). Die Def wird auf diesen Baddie-Chip gelegt.

Als nächstes kommt der Krelln Lurer. Nachdem er nach Gearlocs auf der Kampfmatte neben ihm gesucht (und diese nicht gefunden) hat, muss der Krelln auf die nächste Position ziehen. Er bewegt sich von der Krelln-Startposition 2 zur 3. Er hat nun einen Gearloc als Ziel, was bedeutet, dass das Floß in dieser Runde nicht beschädigt wird. Er benutzt die Fertigkeit „Shock“, was bedeutet, dass Duster einen Fertigkeitwürfel erschöpfen muss. Duster wählt widerwillig Nightshade, da sie nicht glaubt, dass der Wolf in dieser Schlacht viel Gelegenheit haben wird, ins Spiel zu kommen. Der Krelln greift Duster auch mit 2 Atk-Würfeln (🎲) an. Er würfelt beide erfolgreich und teilt 2 Dmg (🔪) an Duster aus (entfernt 2 HP).

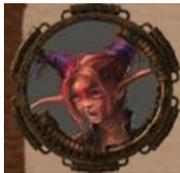
### **Baddie Bewegung und Ziel-Erinnerung**

Nahkampf-Baddies dürfen sich pro Zug auf bis zu 2 benachbarte Positionen bewegen. Sie bewegen sich immer auf die nächstgelegene (Route mit den wenigsten Positionen) gegnerische Einheit zu und greifen diese an. Wenn es einen Gleichstand für "am nächsten" gibt, verwende seine 🎯 um zu bestimmen, welche er verfolgt. Wenn ein Nahkampf-Baddie bereits zu einer gegnerischen Einheit benachbart ist, bewegt er sich nicht. Fernkampf-Baddies bewegen sich nicht und können jede gegnerische Einheit auf der Kampfmatte ins Visier nehmen. Außerdem bewegt er sich zu Beginn einer Runde auf die nächsthöhere Krelln-Startposition in der Reihe, wenn er keinen Gearloc zum Anvisieren hat. Zu diesem Zeitpunkt greift er, wenn er einen Gearloc zum Ziel hat, ganz normal an. Wenn er keinen Gearloc zum Angreifen hat, greift er trotzdem eine benachbarte Floßposition ohne Wrackteile an. 🏹

Autsch! Dieser verfaulte Krelln hat mich in den Arm gebissen und meinen Wolf verscheucht! Zeit, zurückzuschlagen! Ich bleibe hier, um Dex zu sparen und würfle 1 Atk Würfel (🎲), 1 Def Würfel (🛡️), Duster's Dagger und Promise of Prey. Hmm... ich habe 1 🦴, Bleed +1 Dmg (🩸), 1 Def (🛡️) und Promise of Prey gewürfelt. Ich muss Promise of Prey in einen meiner Locked Slots legen, bis Nightshade auf die Kampfmatte kommt, um es zu benutzen - auch wenn er erst im nächsten Kampf auf die Matte kommt. Mein Def-Würfel kommt in meinen aktiven Slot, und mein Knochen (🦴) kommt in meinen Backup-Plan. Mein Dusters Dagger Ergebnis wird durch Entfernen von 1 HP vom Krelln und Platzen eines Bleed-Effekt-Würfels (🩸) auf seinem Baddie-Chip angewendet.



Jetzt ist Stanza an der Reihe.



Under the Old Zelfey müssen meine Liebe und ich gehen, aber sein Gesicht werde ich nicht wieder sehen, bis ich mich ihm unten anschließe...

Okay, sie ist zu sehr auf den Song konzentriert, um dir diesen Teil zu erklären. Zu Beginn von Stanzas Zug bekommt sie die Chance, einige Lieder zu spielen. Wie du gehört hast, hat sie 1 Dex ausgegeben, um "Under the Old Zelfey" zu spielen, den Fertigkeitwürfel in ihren aktiven Slot gelegt und 1 Buff HP gewonnen, der in ihren Vorbereitungsbereich gelegt wird. Dann gibt sie 2 Dex aus, um sich auf den Kobold zuzubewegen und die Aufmerksamkeit von mir zu nehmen. Mal sehen... es sieht so aus, als würde sie ihren letzten Dex ausgeben, um Dissonant Dissidence zu würfeln - und sie macht einen epischen Wurf! Sie würfelt den Lootwürfel und stellt fest, dass sie sich für 2 HP heilt (was keine Wirkung hat, da sie bereits bei maximalen HP ist), und sie gewinnt einen Verbrauchswürfel ihrer Wahl. Übrigens besaitet sie ihre Luitar neu, das erkenne ich daran, dass sie ihrer Gearloc Matte die Fertigkeit „Luitar Strings“ hinzufügt. Da Dissonant Dissidence auf traditionelle Weise gewürfelt wurde, wird dieser nun erschöpft.



Die Gearlocs haben das Ende der Runde erreicht. Zu diesem Zeitpunkt würden sie normalerweise Baddies, die in der BQ warten, unter Verwendung des ersten verfügbaren Bahnmarkers und des Ini-Würfels, auf die Kampfmatte legen (und dann alle Gearlocs hinzufügen, wenn sie vom KO wiederbelebt werden), aber es sind keine Baddies mehr übrig. Zu Beginn der Runde wird der Rundenzählerwürfel auf R2 gedreht, und der Kampf wird oben (ganz links) auf dem Ini-Meter wieder aufgenommen.

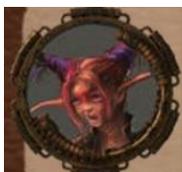
Kobold Collector fängt wieder an. Da er bereits an eine gegnerische Einheit (Stanza) angrenzt, wird er sich in dieser Runde nicht bewegen, sondern stattdessen sein einziges Ziel angreifen. Der Kobold würfelt nur den 1 Atk-Würfel (🎲), weil sein Def-Würfel (🛡️) bereits in Gebrauch ist (oben auf dem Chip). Der Kobold würfelt erfolgreich 1 Dmg (🩸). Entferne 1 Buff HP aus Stanzas Vorbereitungsbereich.

Jetzt ist der Krelln Lurer an der Reihe. Zu Beginn der Runde lösen Effekte aus - was bedeutet, dass Bleed 1 dieser Einheit einen „Echten“ Dmg (🩸) zufügt. Da dies der letzte HP ist, den der Krelln hatte, wird der Baddie von der Kampfmatte entfernt und sein Ini-Würfel aus dem Ini-Meter entfernt.

Duster ist an der Reihe. Sie gibt 1 Dex aus, um sich neben ihr Ziel zu bewegen, und gibt die anderen 3 Dex aus, um 2 Atk-Würfel (  ) und 1 Def-Würfel (  ) gegen den Kobold zu würfeln - Duster muss einen Def-Würfel aus einem aktiven Slot entfernen, um ihn zu würfeln (sie sucht nach Knochen). Duster würfelt erfolgreich 3 Dmg (  ) und 1 Def (  )! Lege einen Def-Würfel in den aktiven Slot und entferne 2 HP und den Def-Würfel (der nun wieder gewürfelt werden kann) vom Kobold.



Stanza ist bereit die Schlacht zu beenden! Sie dreht ihren "Under the Old Zelfey"-Würfel nach unten zum „Vampen“ (da ein Wechsel zu Abschnitt 2 eigentlich den Kobold und Duster heilen würde, da es alle Einheiten betrifft, und das will sie nicht). Obwohl sie 1 Fokus zum Vampen "verwendet" (denke daran, dass Fokus keine verbrauchbare Ressource, sondern eine Konstante ist, weshalb sie immer noch 4 Fokus hat), stehen Stanza immer noch 4 Dex zur Verfügung. Sie steht bereits neben dem Kobold, und sie hat nur noch 1 Atk und 1 Def Würfel übrig zu würfeln; also gibt sie 2 ihrer verbleibenden Dex aus, um beide zu würfeln, wobei sie erfolgreich 1 Dmg (  ) und 1 Def (  ) würfelt! Nachdem sie die beiden angewendet hat, ist der letzte Baddie besiegt.



**Hurra! Wir haben sie besiegt; der Feind ist tot! Und uns wurde kein Haar gekrümmt! Wir müssen die Kampfmatte verlassen, denn die Schlacht ist zu Ende. Lege unsere Chips in den Vorbereitungsbereich (mit aktuellen HP). Als nächstes kommt die**

Erholung, aber deine Einführung ist beendet! Kämpfe weiter, bis der Sieg über die Tyrannen errungen ist!

### Jetzt wird's technisch

Undertow hat eine Menge Feinheiten. Wir haben festgestellt, dass die Neuformulierung bestimmter Regeln oft hilfreich für das Verständnis der Spieler sein kann. Nachfolgend findet ihr einige häufige Fragen und Grenzfälle, auf die ihr stoßen könnt, zusammen mit einer Erklärung, wie sie gehandhabt werden. Hast du noch eine Frage? Seht euch unbedingt die durchsuchbare Wissensdatenbank von „Too Many Bones“ und „Undertow“ unter [chiptheorygames.com/support](http://chiptheorygames.com/support) an. Hier findet ihr Antworten auf viele Fragen zu bestimmten Gearloc-Fähigkeiten, kniffligen Begegnungen und viele andere hilfreiche Informationen. Wir ergänzen die Wissensdatenbank regelmäßig - zögert nicht, uns eine Frage zu stellen, die wir dann hinzufügen können!

- **Atk und Def Würfel im Backup Plan: Zählen Angriffs- und Verteidigungswürfel in meinem Backup-Plan zu meinen Angriffs- und Verteidigungsstats?**

Nein, Atk und Verteidigungswürfel in deinem Backup-Plan zählen NICHT gegen deinen Atk- und Verteidigungsstat, d.h. sie zählen nicht gegen die Anzahl der Atk- und Verteidigungswürfel, die du würfeln kannst, wenn du an der Reihe bist.

- **Backup-Plan Extensions: Wie funktioniert eine Backup-Plan-Erweiterung (zu finden bei bestimmtem Trove Loot)?**

Eine Backup-Plan Extension ist ein Gegenstand, der dir mehr Backup-Plan Optionen bietet. Genau wie bei den aktuellen Backup-Plan-Fähigkeiten deines Gearlocs, fallen auch bei diesen neuen Backup-Plan Fertigkeiten Kosten () an, wenn sie genutzt werden. Diese Kosten sind auf der Karte aufgeführt.

- **Baddie Bewegung / Anvisieren: Was passiert, wenn ein Baddie einen Gearloc anvisiert, der vollständig umzingelt ist?**

Dies sollte niemals passieren. Nahkampf-Baddies zielen nicht auf eine gegnerische Einheit, zu der sie keine Route haben. Wenn die nächstgelegene gegnerische Einheit keine offene angrenzende Position hat, dann zielt der Baddie auf die nächstgelegene gegnerische Einheit, die eine solche hat.

- **Gift: Wie wirkt Gift, wenn ich mehrmals davon getroffen werde?**

Gift ist nicht kumulativ. Vielmehr wird der Zähler immer auf den zuletzt angewandten Wert der Giftwirkung gesetzt. Als Beispiel: Wenn du einen Gift 2-Effekt-Würfel auf dir hast und ein Baddie mit Gift 1 mit dieser Fertigkeit auf dich zielt, sollte Euer Gift-Effekt-Würfel auf 1 gesetzt werden. Umgekehrt gilt dasselbe: Gift 1 wird auf Gift 2 erhöht, wenn ein Baddie mit Gift 2 auf dich als Zweites zielt. Als allgemeine Regel gilt, dass eine Einheit immer nur 1 eines bestimmten Effekts auf sich haben kann.

- **Suche nach Loot: Kann teilweise "benutzter" Loot (mit mehreren Aufladungen) abgeworfen werden, um nach besserem Loot zu suchen?**

Ja. Solange der Loot oder Trove Loot einen Platz in deinem Lootbereich einnimmt, gilt er für Situationen wie diese als "Loot".

- **Mehrere Schritte in einer einzigen Phase: Wenn in derselben Phase mehr als 1 Sache passiert, woher wissen wir dann, in welcher Reihenfolge die Dinge abzuarbeiten sind?**  
Für alle Fälle, in denen mehrere Dinge innerhalb einer Phase abgearbeitet werden, ist es die Entscheidung des Spielers. Das gilt für Gearlocs und für Baddies (nutze das zu deinem Vorteil)!  
Z.B.: Stanza hat einen Gift-1-Effektwürfel, hat als Loot Kakler Nest, und hat die Fertigkeit Siege of Caron gelernt - da es Stanzas Wahl ist, wählt sie "Siege of Caron", bevor sie den Gift-1-Effektwürfel verarbeitet, und entfernt diesen Würfel mit der Fertigkeit. Dann setzt Stanza eine einzelne Aufladung ihres Loots ein, um sich auch für 2 HP zu heilen.
- **Zielen: Kann ich ein Ziel für meine Atk-Würfel und ein anderes Ziel für meinen Fertigkeitwürfel und ein anderes Ziel für meinen Schaden verursachenden Backup-Plan wählen?**  
Nein. Du hast nur ein Ziel pro Zug, das deklariert wird, bevor du wählst, welche Würfel gewürfelt werden. Jegliche Fertigkeiten, Backup-Plan-Optionen oder Fertigkeiten, die das Wort "Ziel" in ihrer Beschreibung enthalten, müssen in einer Runde für dasselbe Ziel verwendet werden. Das heißt, wenn eine Fertigkeit oder ein Backup-Plan den Begriff "Ziel" nicht verwendet (wie z.B. Dusters Fertigkeit Throwing Knife), dann muss diese Fertigkeit oder dieser Backup-Plan nicht auf denselben Baddie wie dein Ziel verwendet werden.
- **Wie füge ich der Kampfmatte und der BQ die Tentakel von Barnacle hinzu?**  
Tentakel, die direkt auf die Kampfmatte gelegt werden, werden in der auf der Begegnungskarte angegebenen Reihenfolge platziert. Tentakel, die der BQ hinzugefügt werden, werden in einer zufälligen Reihenfolge hinzugefügt.
- **Baddies dürfen während der Bewegung nicht durch andere Baddies hindurchgehen. Was ist mit einer diagonalen Bewegung an zwei angrenzenden Baddies vorbei?**  
Dies ist erlaubt, da es nicht als durch eine Einheit bewegen gilt. Der Baddie bewegt sich einfach zwischen ihnen hindurch.
- **Atk und Def Würfelpool: Was ist ein Würfelpool? Was ist, wenn alle Def-Würfel in Benutzung sind?**  
Deine Gruppe teilt sich die gleichen allgemeinen Angriffs- und Verteidigungswürfel (weiß), die auch von den Baddies benutzt werden. Dieser Pool ist nicht gedacht begrenzt zu sein. Ab und zu kann es vorkommen, dass der Vorrat an Verteidigungswürfeln erschöpft ist (von Würfeln auf Baddies, Gearlocs oder in Backup-Plänen). Wenn einem Gearloc die Def-Würfel zum Würfeln ausgehen, sollten andere Spieler Def-Würfel  in ihren Backup-Plänen gegen Atk-Würfel  austauschen, um Würfel zum Würfeln freizugeben.
- **Angreifen: Was bedeutet "Angriff" (für Baddies und Gearlocs).**  
Angreifen ist der Akt des Würfelns von Atk-Würfeln (weiß) auf ein Ziel. Das Würfelns von Fertigkeiten wird nicht als "Angriff" betrachtet, auch wenn Fertigkeiten Dmg bewirken.
- **Baddie-Aktive-Stapel: Ich musste nach einem Baddie in meinen Aktiven Stapeln suchen, was passiert jetzt?**

Einige Begegnungen erfordern, dass du einem bestimmten Baddie oder einer bestimmten Art Baddie gegenüberstehst. Sobald du diesen gefunden hast, mischst du deine aktiven Stapel (mit Ausnahme der gescouteten Baddies) und legst deine gescouteten Baddies wieder oben auf die Stapel.

- **Was passiert, wenn ein Baddie aus irgendeinem Grund von der Kampfmatte entfernt wird?**  
Baddies können aus verschiedenen Gründen aus einer Schlacht entfernt und wieder in die BQ zurückgelegt werden (z.B. Ghillie's "Lure Away"). Wenn dies geschieht, werden alle Effekte vom Baddie entfernt, die Gesundheit des Baddies wird wiederhergestellt, der Ini Würfel wird entfernt und gemäß den Regeln für Ini Würfel während des Kampfes (Seite 18) zurückgesetzt und der Baddie wird unter den normalen Regeln für die Baddie BQ – Im Kampf (Seite 22) wieder auf die Kampfmatte gelegt.
- **KO gegangene Gearlocs: Wenn ich KO bin, kann ich dann überhaupt etwas tun?**  
Wenn du KO bist, kannst du nichts mehr zum Kampf beitragen, es sei denn, du wirst wiederbelebt (eine einzigartige Gearloc-Fertigkeit, zu der deine Gruppe Zugang haben kann oder auch nicht). Normalerweise wird ein Spieler, wenn er KO ist, zu der Person, die für die Baddies würfelt und sie bewegt. Dies hilft, den Kampf voranzutreiben. Oder es ist an der Zeit, sich etwas Popcorn zu besorgen.
- **Mehrfach-Ziel Zielauswahl: Wenn ein Baddie mehrere Ziele (  ) oder (  ) hat, auf wen wird er zuerst zielen?**  
Dieser Baddie wird zuerst den schwächsten und dann den nächst schwächeren ins Visier nehmen. Bei Gleichstand kann die Gruppe entscheiden.
- **Angriffswürfel würfeln: Kann ich als Nahkampfeinheit Atk-Würfel würfeln (für eine Chance, Knochen zu würfeln), auch wenn ich nicht neben einem Baddie stehe?**  
Nein. Gearlocs müssen, wie Baddies, ein Ziel in Angriffsreichweite haben, um angreifen zu können (ihre Atk-Würfel würfeln).
- **Einheiten mit einem „Untargetable“ Effektwürfel: Können Einheiten mit einem „Nicht anvisierbar“ Würfel immer noch Schaden nehmen?**  
Ja. Sie können nicht anvisiert werden, aber sie können trotzdem auf andere Weise Schaden nehmen.

Weitere FAQs findet ihr auf unserer Website hier: [toomanybones.com/rules](http://toomanybones.com/rules)

BoardGameGeek ist auch ein großartiger Ort, um Regelfragen zu stellen!

## Einheiten erklärt

### Einheiten

In Undertow, bezieht sich eine Einheit auf jeden spielbaren Chip im Spiel (schließt Bahn-Marker, Tageszähler oder Gesundheitschips nicht ein). Alle Einheiten fallen unter zwei Kategorien: **Gruppe/Gruppenmitglieder** und **Baddies**. Diese beiden Kategorien werden im Verhältnis zueinander als **gegnerische Einheiten** bezeichnet.

In der Kategorie **Baddies** sind alle 1 Pt, 3 Pt, 5 Pt und 20 Pt Baddies sowie alle Tyrannen enthalten.

Die **Gruppe/Gruppenmitglieder** fallen unter zwei Kategorien: **Gearlocs** und **Verbündete**. Die Kategorie **Gearlocs** enthält alle Gearlocs: deine und die der anderen Spieler. Die Kategorie **Verbündete** enthält auch alle anderen Gearlocs sowie zeitweilige Verbündete und Gefährten.

Im unteren Beispiel, wenn du als Stanza spielst, wäre sie dein Gearloc. Alle Texte, die sich auf deinen Gearloc oder Gearlocs beziehen, würden sich auf sie beziehen. Duster wäre ein weiteres Mitglied deiner Gruppe, ebenso als Gearloc. Der Timid Geophage wäre ein Verbündeter, aber nur, wenn die Karte "Betting the Farm" es dir erlaubt, die Kontrolle über ihn zu übernehmen. Nightshade wäre sowohl ein Begleiter als auch ein Verbündeter.

