

DIE WELT VON SMOG

AUFSTIEG VON MOLOCH



REGELHEFT





EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 1888. Die aufgeklärte Herrschaft Königin Victorias erstreckt sich über weite Teile der Welt, sodass man zweifellos sagen kann, in ihrem Reich „geht die Sonne nie unter“. Durch die Kombination von mechanischer Brillanz und magischem Ritualismus hat sich London zum Zentrum der Welt entwickelt. Die Schlagzeilen der Zeitungen dieses weltumspannenden Empires verkünden die neusten Nachrichten: Monster im Kongo entdeckt! Geheime Kulte in Indien zerschlagen! Infernalische Maschinen im australischen Outback gesichtet!

In den diversen Avantgarde-Clubs der Hauptstadt diskutieren erleuchtete Seher und getreue Gentleman die Bedeutung dieser Berichte. Die weit-sichtigsten unter ihnen beginnen, in den scheinbar unzusammenhängenden Berichten aus allen Teilen der Welt ein beunruhigendes Muster zu erkennen. Sie sind davon überzeugt, dass sich ein großer Feind der Menschheit erneut erheben und ein neues Zeitalter des Chaos und der Zerstörung einleiten wird.

Doch es gibt noch mehr, was die Getreuen der Krone beunruhigt: Verborgenen in den verrauchten Straßen Londons hat sich ein finsterner Kult mit diesem schrecklichen Feind zusammengetan. Seine Ziele sind nichts Geringeres als der Sturz Ihrer Königlichen Majestät, die totale Zerstörung des Empires und ... der Aufstieg von Moloch!

Die Welt von SMOG: Aufstieg von Moloch ist ein Spiel voller Intrigen und Abenteuer in einer Steampunk-Version des viktorianischen Londons. Mutige Abenteurer versuchen, den Plan eines finsternen Kultes zu vereiteln, der den dämonischen Gott Moloch wiederauferstehen lassen möchte, während die Schergen und Agenten des Kultes alles in ihrer Macht Stehende tun, um ihre geheimen Pläne zu schützen.

Dabei heiligt der Zweck die Mittel – sowohl für das Gute als auch für das Böse. Jede Seite nutzt alles, was ihr zur Verfügung steht, um ihr Ziel zu erreichen: Kampf, Magie, infernalische Maschinen und hinterlistige Verschwörungen. In diesem Kampf um die Zukunft der Krone und des Empires ist alles erlaubt!

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	2	Spielablauf	15
Spielüberblick	4	• 1. Befehlsphase	15
Spielmaterial	4	• 2. Aktivierungsphase.....	15
Übersicht des Spielmaterials	7	• <i>Aktivierung eines Gentlemans oder Agenten</i>	15
• Gentlemenbögen.....	7	• <i>Aktivierung von Schergen oder Verbündeten</i>	16
• Schergen- und Agentenbögen	8	• <i>Macht- und Chaoskarten</i>	17
• Verbündetenkarten	8	• 3. Aufräumphase	17
• Ausrüstungskarten	8	• Die Kampagne fortsetzen	17
• <i>Arsenalkarten – Waffen</i>	8	Kampfregeln	18
• <i>Arsenalkarten – Gegenstände</i>	9	• Zwei Angriffsarten: Nah- und Fernkampf...18	
• <i>Weitere Karten – Utensilien, Artefakte, Molochsteine</i>	9	• Entfernung bestimmen	18
• Rollen- und Vorteilskarten.....	9	• Sichtlinie	18
• Statusmarker.....	10	• Deckung.....	19
• Machtkarten.....	10	• Einen Angriff durchführen	19
• Chaoskarten	10	• Äther- und Angriffseffekte.....	20
• Leidkarten.....	10	• Spezialfähigkeiten	21
• Der Spielplan	10	• Effekttypen und Timing	21
Spielaufbau	12	• Der Preis der Macht.....	21
Spielvorbereitung	13	• Nemesis-Äthervorrat.....	22
• Kampagne oder Einzelabenteuer?.....	13	• Figuren besiegen und Leidkarten	22
• 1. Kapitelauswahl.....	13	Das Intermezzo	23
• 2. Schauplatz	13	• Vorbereitung.....	23
• 3. Nemesis-Spieler	13	• Orte besuchen	23
• 4. Gentlemen-Spieler	13	• Die Macht der Nemesis	23
• 5. Startäther- und Ausrüstung	14	• Verschwörungspunkte	24
• 6. Weitere Komponenten	14	• Letzte Schritte.....	24
• 6.1 Einzelabenteuer	14	Zusammenfassung einer Spielrunde ...	24
• 6.2 Neue Kampagne	14		

SPIELÜBERBLICK

Die Welt von SMOG: Aufstieg von Moloch ist als Kampagne aus sechs miteinander verknüpften Kapiteln angelegt, die jeweils einen Teil der übergreifenden Geschichte erzählen. Jedes Kapitel kann auch als Einzelabenteuer gespielt werden, falls die Spieler keine komplette Kampagne spielen möchten. Ein Spieler übernimmt die Rolle der Nemesis und führt einen aufrührerischen Kult an, der sich der Wiederauferstehung Molochs verschrieben hat. Die anderen Spieler kontrollieren insgesamt vier Gentleman:

Tapfere Helden, die ihr Leben der Verteidigung des Empires gegen alle Gefahren und Bedrohungen gewidmet haben.

Im Laufe einer Partie aktivieren und bewegen der Nemesis- und die Gentleman-Spieler abwechselnd ihre Figuren auf dem Spielplan, um ihre Ziele des aktuellen Kapitels zu erfüllen. Die Seite, die das zuerst schafft, gewinnt das Kapitel, wobei sich ihr Erfolg auf die nachfolgenden Kapitel der Kampagne auswirkt.

SPIELMATERIAL

1 NEMESIS-TABLEAU

1 REGELHEFT

1 AKTIVIERUNGSTAFEL /
INTERMEZZO-PLAN

1 „BRENNENDES
LONDON“-PLAN

1 KAMPAGNENHEFT

5 GENTLEMENBÖGEN

14 WIDERSACHERBÖGEN



5 SPIELÜBERSICHTEN



1 VORHANGPLÄTTCHEN



9 SCHUTTMARKER



5 KISTENMARKER



12 NEMESIS-VORTEILSMARKER



30 FEUERMARKER



2 AUSGANGSMARKER



12 SONDERMARKER



4 STATUSMARKER



45 ÄTHERMARKER



75 SCHADENSMARKER



12 STANDFÜSSE



12 TÜRMARKER



5 ZERFETZTE ZOMBIES



5 BRENNENDE ZOMBIES



5 GARDISTEN-ZOMBIES



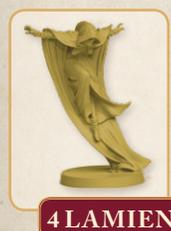
10 KILLER-CLOWNS



8 WÜRFEL

10 SCHLURFENDE ZOMBIES

35 SCHERGEN



4 LAMIEN



13 AGENTEN



6 BOBBYS



5 GENTLEMEN



10 VERBÜNDETE

18 AKTIVIERUNGSKARTEN



40 VORTEILSKARTEN



6 VERBÜNDETENKARTEN

8 MACHTKARTEN



94 AUSTRÜCKUNGSKARTEN



6 DOPPELSEITIGE SPIELPLANTEILE

12 DOPPELSEITIGE SPIELPLANAUFLAGEN

6 ROLLENKARTEN

25 ORTSKARTEN



ERFAHRENER LEHRMEISTER

NUR RITTER & DILETTANT

Du erhältst 2 Vorteilskarten deiner Wahl.

5



20 LEIDKARTEN

WILDE MEUTE

In dieser Aktivierung erhalten alle Schergen:



SCHERGEN-AKTIVIERUNG

30 CHAOSKARTEN

ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Vor der Erläuterung des Spielaufbaus und -ablaufs wird auf den folgenden Seiten das Spielmaterial vorgestellt: die verschiedenen Charakterbögen und Karten sowie die Elemente, die auf den Spielplan teilen und -auflagen zu sehen sind.

GENTLEMENBÖGEN



Die Gentleman werden von den Nicht-Nemesis-Spielern kontrolliert. Jeder Gentleman ist ein Held des Empires mit eigenen Stärken und Fähigkeiten. Auch wenn jeder Gentleman einzigartig ist, haben sie einige gemeinsame Merkmale:



HINWEIS: Auch wenn das Empire (und dieses Regelheft) seine Helden als „Gentlemen“ bezeichnet, ist dies nur ein Sammelbegriff. Es gibt ebenso weibliche Legenden und Helden, die ihr Leben dem Schutz der Krone verschrieben haben!

- Name:** Der Name des Gentleman.
- Attribute:** Jeder Gentleman verfügt über die drei Attribute *Beweglichkeit* (blau), *Genauigkeit* (rot) und *Stärke* (grün). Sie geben an, wie schnell sich ein Gentleman bewegen kann und wie gut er im Umgang mit Fernkampfaffen sowie im Nahkampf ist. *Details auf den Seiten 15 und 18.*
- Profession:** Die Profession eines Gentleman steht für seine Ausbildung und seinen Werdegang. Außerdem hat jede Profession einen eigenen Stapel an Vorteilskarten, aus denen ein Gentleman dieser Profession wählen kann. *Details auf Seite 9.*
- Gabe:** Die einzigartige Fähigkeit jedes Gentleman wird Gabe genannt.
- Spezialfähigkeit:** Jeder Gentleman besitzt eine oder mehrere dieser Spezialfähigkeiten: *Ansturm* (Schwert), *Schwer zu fassen* (Blitz), *Gegenangriff* (Vogel). *Details auf Seite 21.*
- Äther:** Mit Äther (blau) können Karteneffekte oder andere Effekte ausgelöst werden. Die Zahl steht sowohl für die Menge an Äther, mit der ein Gentleman jedes Kapitel beginnt, als auch für die maximale Menge, die er haben kann. Einige Vorteilskarten oder Effekte können dieses Maximum verändern!
- Startausrüstung:** Falls ein Gentleman zu Beginn einer Kampagne oder eines Einzelabenteuer Ausrüstungskarten erhält, sind diese hier aufgelistet.
- Arsenalfelder:** Wenn ein Gentleman eine Arsenalkarte erhält, muss er sie auf ein freies Arsenalfeld im unteren Bereich seines Bogens legen. Jeder Gentleman kann nur so viele zusätzliche Arsenalkarten haben, wie er freie Arsenalfelder hat. Erhält er darüber hinaus eine Karte, die er behalten möchte, muss er zunächst eine vorhandene ablegen.
- Lebenspunkte:** Ein Gentleman hat insgesamt so viele Lebenspunkte, wie die Summe seiner beiden Kreuze angibt. Sobald ein Gentleman so viel Schaden erlitten hat, wie sein linkes Kreuz angibt, muss er eine Leidkarte ziehen. Diese Karten stellen üble Wunden und andere negative Effekte dar. Hat er Schaden in Höhe der Summe beider Kreuze erlitten, ist er *besiegt*.
- Porträt:** Dieser Bereich zeigt nicht nur den Gentleman in seiner ganzen Pracht, sondern ist ebenfalls nützlich, um im Verlauf einer Partie verschiedene Marker aufzubewahren.

SCHERGEN- UND AGENTENBÖGEN

Einige Merkmale der Schergen und Agenten entsprechen denen der Gentleman:



1. **Name**
2. **Porträt**
3. **Attribute**
4. **Spezialfähigkeiten**
5. **Äther**

In den folgenden Merkmalen unterscheiden sich Schergen und Agenten von den Gentleman:

6. **Lebenspunkte:** Moloch verleiht seinen Agenten Macht, sodass sie in den meisten Fällen mehr Lebenspunkte haben als die Gentleman. Schergen sind für Moloch hingegen nichts weiter als Lakaien, weshalb sie nur 1 Lebenspunkt haben und bereits durch 1 Schaden *besiegt* und vom Spielplan entfernt werden.
7. **Gaben:** Agenten können mehrere Gaben haben, die sie einsetzen können.
8. **Typ:** Gibt an, ob es sich um einen Schergen oder Agenten handelt.

Während die Rückseite der Gentlemanbögen ihre Geschichte enthält, zeigen die zwei Seiten der meisten Schergen- und Agentenbögen unterschiedliche Versionen des Schergen bzw. Agenten. Zu Beginn jedes Kapitels wählt der Nemesis-Spieler für alle Schergen und Agenten eine Version aus, die für das gesamte Kapitel gilt und die konkreten Werte und Fähigkeiten festlegt.

VERBÜNDETENKARTEN



Verbündete sind stolze Bürger des Empires, die der Krone ihre Unterstützung zugesagt haben. Allerdings sind sie nicht aus dem gleichen Holz wie die Gentleman geschnitzt, sodass sie zwar Attribute, aber keine Spezialfähigkeiten und nur sehr wenige Lebenspunkte haben. Jedes Kapitel erläutert die dort vorkommenden Verbündeten und ihre Sonderregeln.

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Ausrüstungskarten stellen die unterschiedlichsten Dinge dar, die den Gentleman bei ihrer Aufgabe helfen.

Es gibt verschiedene Arten von Ausrüstungskarten, die jeweils eigene Merkmale und Regeln haben:

ARSENALKARTEN – WAFFEN



Die Gentleman können verschiedene Waffen verwenden, um ihre Widersacher zu bekämpfen.

1. **Name:** Der Name der Waffe.
2. **Attributsbonus:** Die meisten Waffen geben einen Attributsbonus. Wenn ein Gentleman eine solche Waffe verwendet, addiert er den Bonus zu seinem farblich passenden Attribut.
3. **Äthereffekt:** Wenn ein Gentleman eine Waffe verwendet, kann er die angegebene Menge an Äther ausgeben, um den Äthereffekt auszulösen, der auf ihrer Karte angegeben ist. *Details auf Seite 20.*

WICHTIG: Arsenalkarten belegen Arsenalfelder. Andere Ausrüstungskarten (Utensilien, Artefakte, Molochsteine) werden neben den Gentlemenbogen gelegt.

ARSENALKARTEN – GEGENSTÄNDE



Neben Waffen gibt es diverse andere Gegenstände, die den Gentlemen nützlich sein können.

- 1. Name:** Der Name des Gegenstands.
- 2. Effekt:** Jeder Gegenstand ist einzigartig und hat daher einen einzigartigen Effekt. Manche sind dauerhaft aktiv, während andere mit Äther aktiviert werden müssen. Jede Karte gibt genau an, wie der jeweilige Effekt funktioniert.

WEITERE KARTEN – UTENSILIEN, ARTEFAKTE, MOLOCHSTEINE



Utensilien und Artefakte sind zwar praktisch und mächtig, können aber nur einmal verwendet werden, bevor sie abgelegt werden müssen. Molochsteine sind hingegen legendäre Relikte, die im Verlauf der Kampagne erlangt werden können und einem Gentleman oder Agenten dauerhafte Vorteile bringen.

Utensilien, Artefakte und Molochsteine, die einem Gentleman gehören, werden neben seinen Gentlemenbogen gelegt. Sie belegen daher keine Arsenalfelder. Gentlemen können nur Ausrüstungskarten verwenden, die sie während ihrer Aktivierung besitzen (außer es ist etwas anderes auf der Karte angegeben).

Erhält der Nemesis-Spieler einen Molochstein, muss er ihn einem seiner Agenten zuweisen. Er kann sie vor Beginn eines Kapitels beliebig neu zuweisen.

ROLLEN- UND VORTEILSKARTEN



Jede Profession hat einen eigenen Stapel mit Vorteilskarten. Ein Gentleman kann ausschließlich Karten vom Stapel seiner Profession erhalten! Außerdem erhält jeder Gentleman zu Beginn jeder Partie eine Rollenkarte, die ihm einen individuellen Vorteil gewährt.

Obwohl es sich um verschiedene Kartenarten handelt, sind sie ähnlich aufgebaut:

- 1. Name:** Der Name der Rollen- bzw. Vorteilskarte.
- 2. Ätherkosten:** Die Menge an Äther, die ein Gentleman ausgeben muss, um den Effekt der Karte auszulösen. Einige Karten haben keine Kosten, sodass der Effekt dauerhaft aktiv ist.
- 3. Effekt:** Beschreibt den Effekt der Karte.
- 4. Typ:** Gibt an, ob für die Karte eine Aktion notwendig ist, wann der Effekt gilt oder ausgelöst werden kann, oder ob es sich um einen dauerhaften Effekt handelt. *Details auf Seite 21.*

STATUSMARKER



Rundenmarker (Aktivierungstafel):
Markiert die Nummer der aktuellen Runde.



Todesmarker (Nemesis-Tableau):
Markiert die Anzahl der in diesem Kapitel besiegten Gentlemen.



Fragezeichenmarker (Nemesis-Tableau):
Wird in einigen Kapiteln verwendet, um den Zielfortschritt nachzuhalten.



Verschwörungsmarker (Nemesis-Tableau):
Markiert die Anzahl der vom Nemesis-Spieler gesammelten Verschwörungspunkte.
Details auf Seite 24.

MACHTKARTEN



Der Nemesis-Spieler verfügt über dauerhafte Mächte, die er mehrfach während eines Kapitels einsetzen kann. Sobald er eine Machtkarte erhält, legt er sie offen auf sein Nemesis-Tableau. Machtkarten sind wie folgt aufgebaut:

1. **Name:** Der Name der Machtkarte.
2. **Ätherkosten:** Die Menge an Äther, die der Nemesis-Spieler ausgeben muss, um den Effekt der Karte auszulösen.
3. **Effekt:** Beschreibt den Effekt der Karte.

CHAOSKARTEN



Diese Karten stellen verborgene Gefahren und Ereignisse dar. Der Nemesis-Spieler hält seine Chaoskarten verdeckt auf der Hand, bis er sie ausspielt. Jede Karte hat einen einzigartigen Effekt und ist wie folgt aufgebaut:

1. **Name:** Der Name der Chaoskarte.
2. **Effekt:** Beschreibt den Effekt der Karte.
3. **Zeitpunkt:** Gibt den Zeitpunkt an, wann diese Chaoskarte ausgespielt werden kann.

LEIDKARTEN



Wenn ein Gentleman zu viel Schaden erleidet, muss er eine Leidkarte ziehen, die eine Einschränkung oder üble Verwundung darstellt. Leidkarten sind wie folgt aufgebaut:

1. **Name:** Der Name der Leidkarte.
2. **Effekt:** Beschreibt den Effekt der Karte.

DER SPIELPLAN

Der Spielplan wird *Schauplatz* genannt und besteht aus nebeneinanderliegenden Spielplanteilen, die Londons verregnete Straßen zeigen. Darauf werden Spielplanaufgaben gelegt, die Räume, Gassen und andere Elemente darstellen.



Alle Spielplanteile und -aufgaben sind durch weiße (oder hellbraune) Linien in quadratische Felder untergeteilt. Figuren, Marker und andere Objekte befinden sich stets in einem dieser Felder. Die Entfernung/Reichweite wird in Feldern gezählt.

WICHTIG: Grundsätzlich gelten alle acht Felder um ein Feld herum als **benachbart**.

Der Schauplatz und seine Felder können verschiedene Elemente enthalten, die Einfluss auf das Spielgeschehen, die Bewegung und die Sichtlinie haben:



Außenfeld: Felder, die sich nicht innerhalb eines Gebäudes des Schauplatzes befinden, werden Außenfelder genannt.



Innenfeld: Felder, die sich innerhalb eines Gebäudes des Schauplatzes befinden, werden Innenfelder genannt.



Unpassierbar: Rote Kanten stellen unpassierbare Grenzen dar, die sowohl die Sichtlinie als auch jegliche Bewegung blockieren. Aktionen und Effekte, die benachbarte Felder betreffen, gelten nicht für Felder über eine unpassierbare Kante hinweg.



Tür: Das helle Symbol markiert die Stelle, an der eine Tür stehen kann. Die Schauplatzabbildung jedes Kapitels gibt an, auf welche dieser Symbole Türen platziert werden. Eine Tür besteht immer aus einem Türmarker samt Standfuß. Sobald eine Tür geöffnet wird, wird sie dauerhaft vom Schauplatz entfernt. Geschlossene Türen sind unpassierbar.



Fenster: Fenster blockieren beim Fernkampf nicht die Sichtlinie, geben Figuren allerdings Deckung. Außerdem erschweren sie die Bewegung (blockieren sie aber nicht gänzlich).



Kisten: Wenn ein Kapitel nichts anderes besagt, sind Kisten unpassierbar.



HINWEIS: Geschlossene Türen, Kisten, Wände sowie der Rand des Schauplatzes gelten als unpassierbar (außer das Kapitel besagt etwas anderes).



Feuer: Jedes Mal, wenn eine Figur ihre Aktivierung in einem Feld mit Feuermarker beginnt oder ein solches betritt, erleidet sie 1 Schaden. *Details auf Seite 22.*



Schutt: Wenn ein Kapitel nichts anderes besagt, stellen Schuttmarker zerstörte Wände dar. Schutt blockiert weder die Sichtlinie noch die Bewegung.



SPIELAUFBAU

1

3



2



6

4



5



SPIELVORBEREITUNG

KAMPAGNE ODER EINZELABENTEUER?

Die Welt von SMOG: Aufstieg von Moloch kann entweder als Kampagne oder als Einzelabenteuer gespielt werden:

- **Kampagnenmodus:** Die Kampagne bietet sich für Gruppen an, welche die gesamte Geschichte vom Anfang bis zum Ende spielen möchten. Die Gentlemen- und der Nemesis-Spieler behalten ihre Ausrüstungs-, Vorteils- und Machtkarten von Kapitel zu Kapitel. Darüber hinaus beeinflusst der Ausgang eines Kapitels die nachfolgenden, sodass jede Kampagne zu einem einzigartigen Erlebnis wird. Jede neue Kampagne beginnt mit *Kapitel I: Eine missliche Lage* und geht erst zum nächsten Kapitel über, wenn das aktuelle Kapitel beendet wurde.
- **Einzelabenteuer:** Alternativ kann jedes der sechs Kapitel als Einzelabenteuer gespielt werden. In diesem Fall erhalten alle Spieler zu Beginn zusätzliche Ausrüstungs-, Vorteils- und Machtkarten. Es ist möglich, mit den Einzelabenteuer-Regeln eine Kampagne mit einem späteren Kapitel zu beginnen und von da an mit den Kampagnenregeln fortzufahren.

Die Schritte zur Vorbereitung einer Partie sind unabhängig davon, ob die gesamte Kampagne oder ein Einzelabenteuer gespielt wird:

1. KAPITELAUSWAHL

Die Kampagne beginnt mit *Kapitel I: Eine missliche Lage*. Wird eine bestehende Kampagne fortgesetzt, wird das direkt folgende Kapitel ausgewählt. Im Falle eines Einzelabenteuers kann jedes Kapitel ausgewählt werden.

2. SCHAUPLATZ

Jedes Kapitel enthält eine Schauplatzabbildung, die zeigt, aus welchen **Spielplanteilen** und **-auflagen** der Schauplatz besteht und wo welche Marker und Figuren platziert werden müssen.

3. NEMESIS-SPIELER

Die Spieler legen gemeinsam fest, wer die Rolle der Nemesis übernimmt. Dieser Spieler kontrolliert die Schergen und Agenten im Dienste Molochs und hat Zugriff auf Chaos- und Machtkarten, um die Bemühungen der Gentlemen zunichtezumachen!

Jedes Kapitel listet die **Schergen und Agenten** auf, die in diesem Kapitel vorkommen. Die meisten Schergenbögen sowie alle Agentenbögen sind doppelseitig und zeigen zwei verschiedene Versionen des Schergen bzw. Agenten. Der Nemesis-Spieler wählt für jeden aufgelisteten Schergen und Agenten eine Version aus und legt dessen Bogen mit der gewählten Seite nach oben vor sich aus.

Neben diesen Widersachern der Gentlemen erhält der Nemesis-Spieler zu Beginn jeder Partie Chaos- und Machtkarten:

- **Chaoskarten:** Der Stapel der Chaoskarten wird gemischt. Dann zieht der Spieler 2 zufällige Chaoskarten und nimmt sie verdeckt auf die Hand.
- **Machtkarten:** Der Spieler sucht aus dem Stapel der Machtkarten die beiden mit *Grundmacht* markierten Karten heraus und legt sie offen auf sein Nemesis-Tableau.

4. GENTLEMEN-SPIELER

In jeder Partie treten vier Gentlemen gegen die Nemesis an, unabhängig davon, wie viele Spieler teilnehmen. Alle Gentlemen-Spieler stellen gemeinsam ihre Gruppe aus vier Gentlemen zusammen und legen die entsprechenden Gentlemenbögen vor sich aus. Jeder Spieler kontrolliert mindestens einen Gentleman.

ERWEITERUNGEN

Die Stärke der Gentlemen liegt in ihrer Vielfalt. Daher darf jede Profession (Arkanist, Dilettant, Mekanist, Monster, Ritter) nur einmal in einer Gruppe von Gentlemen vertreten sein, selbst wenn ihr (durch etwaige Erweiterungen) verschiedene Gentlemen einer Profession zur Auswahl habt.

Anführer bestimmen: Die Gentlemen-Spieler ernennen gemeinsam einen Gentleman zum Anführer, der die entsprechende Rollenkarte erhält. Dessen Spieler nimmt die übrigen Rollenkarten und weist jedem anderen Gentleman eine Rolle zu.



Rollenkarten: Jeder Gentleman erhält eine Rollenkarte, die seine Rolle innerhalb der Gruppe angibt. Jede Rolle gewährt einen Bonus, eine Spezialfähigkeit oder zusätzliche Aktionsmöglichkeit.

Verbündetenkarten: Jedes Kapitel gibt an, von welchen Verbündeten die Gentlemen in diesem Kapitel unterstützt werden. Die Spieler legen die entsprechenden Verbündetenkarten offen aus, sodass alle Spieler sie sehen können.

5. STARTÄTHER- UND AUSRÜSTUNG

Jeder Gentleman und Agent erhält die auf seinem Bogen angegebene Menge an **Startäther**  und nimmt sich entsprechend viele Äthermarker.

Wenn auf einem Gentlemenbogen **Startausrüstung** angegeben ist, sucht sich dessen Spieler diese Ausrüstungskarten aus den angegebenen Stapeln heraus. (Nur zu Beginn einer Kampagne oder eines Einzelabenteuers!)

6. WEITERE KOMPONENTEN

Die **Schadens-** und **Äthermarker** sowie der gemischte Stapel der **Leidkarten** werden bereitgelegt. Die Gentlemen-Spieler erhalten die **Aktivierungskarten** ihrer Gentlemen und Verbündeten, während der Nemesis-Spieler die seiner Schergen und Agenten sowie die **Chaos-Aktivierungskarte** erhält.

Falls in den Sonderregeln des aktuellen Kapitels **Ausrüstungsstapel** genannt werden (*Utensilien, Arsenal – Einfach, Arsenal – Spezial, Arsenal – Royal, Artefakt*), werden diese Stapel verdeckt gemischt und in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.

6.1 EINZELABENTEUER

Bei einem Einzelabenteuer erhalten die Gentlemen weitere Startausrüstung und der Nemesis-Spieler einige Verschwörungspunkte, die er vor Beginn ausgeben kann (siehe Seite 24). Dafür einigen sich die Spieler auf eine dieser drei Stufen:

GEMÄSSIGT

- **Gentlemen:** 2x Arsenal – Einfach, 2x Artefakt und 2x Utensilien zufällig ziehen und dann beliebig verteilen; jeder Gentleman 1 Vorteilskarte nach Wahl.
- **Nemesis:** 4 Verschwörungspunkte; 1 Machtkarte nach Wahl.

AUSGEWOGEN (EMPFOHLEN)

- **Gentlemen:** 3x Arsenal – Einfach, 2x Arsenal – Spezial, 2x Artefakt und 4x Utensilien zufällig ziehen und dann beliebig verteilen; jeder Gentleman 1 Vorteilskarte nach Wahl; 2 verschiedene Gentlemen je 1 weitere Vorteilskarte nach Wahl.
- **Nemesis:** 8 Verschwörungspunkte; 2 Machtkarten nach Wahl.

VIEL HILFT VIEL

- **Gentlemen:** 5x Arsenal – Einfach, 2x Arsenal – Spezial, 1x Arsenal – Royal, 3x Artefakt und 4x Utensilien zufällig ziehen und dann beliebig verteilen; jeder Gentleman 2 Vorteilskarten nach Wahl.
- **Nemesis:** 10 Verschwörungspunkte; 4 Machtkarten nach Wahl.

6.2 NEUE KAMPAGNE

Zu Beginn einer neuen Kampagne erhält jeder Gentleman 1 Vorteilskarte nach Wahl. Der Nemesis-Spieler erhält (zusätzlich zu den Karten aus Schritt 3) 1 Machtkarte nach Wahl.



SPIELABLAUF

Aufstieg von Moloch verläuft über mehrere Runden, bis eine Endbedingung des Kapitels eintrifft. Jede Runde besteht aus 3 aufeinanderfolgenden Phasen:

1. BEFEHLSPHASE

In dieser Phase legen die Spieler verdeckt fest, in welcher Reihenfolge sie ihre Figuren aktivieren möchten. Dazu legen sie ihre entsprechenden Aktivierungskarten verdeckt auf die Felder der Aktivierungstafel. Die obere (gelb hervorgehobene) Reihe ist für die Karten der Gentlemen-Spieler, während die untere (pink hervorgehobene) Reihe vom Nemesis-Spieler verwendet wird.



Zunächst legt der Nemesis-Spieler alle seine Aktivierungskarten verdeckt auf die Aktivierungstafel. Währenddessen können die Gentlemen-Spieler über ihre Strategie beraten (im Geheimen, falls gewünscht), bevor sie schließlich nach dem Nemesis-Spieler ihre Aktivierungskarten verdeckt platzieren. Alle Karten müssen stets lückenlos von links nach rechts in die richtige Reihe gelegt werden.

Chaos-Aktivierung: Der Nemesis-Spieler verfügt über eine besondere Chaos-Aktivierungskarte. Wenn diese Karte in Phase 2 aufgedeckt wird, kann er alle seine Machtkarten einsetzen, statt seine Figuren zu aktivieren! *Details auf Seite 17.*

Im Zweifel hat der Anführer das letzte Wort über die Reihenfolge der Gentlemen und ihrer Verbündeten. Sie sollten jedoch als Gruppe ihre Strategie abstimmen! Als oberste Autorität des Moloch-Kultes wählt der Nemesis-Spieler einfach die Reihenfolge, in der er seine Schergen und Agenten aktivieren möchte.

Sobald beide Seiten ihre Aktivierungskarten verdeckt gelegt haben, geht es mit der Aktivierungsphase weiter.

2. AKTIVIERUNGSPHASE

Der Hauptteil des Spiels findet in der Aktivierungsphase statt, in der sowohl die Gentlemen und ihre Verbündeten als auch die Schergen und Agenten aktiviert werden, um verschiedene Aktionen auszuführen. Zunächst wird die Karte auf Feld 1 der Aktivierungstafel (oben links) aufgedeckt und die Aktivierung der abgebildeten Figur (oder Figuren im Falle von Verbündeten oder Schergen) gänzlich durchgeführt. Danach wird die Karte auf Feld 2 (unten links) aufgedeckt und abgehandelt. Dies wird fortgesetzt, bis alle Karten auf der Aktivierungstafel aufgedeckt und abgehandelt wurden.

AKTIVIERUNG EINES GENTLEMANS ODER AGENTEN

Die Aktivierung von Gentlemen und Agenten ist nahezu identisch. Wenn eine solche Figur aktiviert wird, kann sie **bis zu 2 Aktionen ausführen**, auch zweimal die gleiche: Angreifen, Bewegen, Ausruhen, Wiederbeleben, Spezial.

- **Angreifen:** Die Figur führt einen einzelnen Angriff aus. *Siehe Kampfregeln ab Seite 18.*
- **Bewegen:** Die Figur erhält so viele Bewegungspunkte (BP), wie es ihrem Beweglichkeitsattribut  entspricht. Diese Punkte können beliebig ausgegeben werden, um die folgenden Handlungen auszuführen:
 - **Einen Schritt machen:** Für 1 BP kann sich eine Figur von ihrem Feld in ein benachbartes Feld bewegen. Figuren dürfen sich durch Felder mit nicht-gegnerischen Figuren bewegen, ihre Bewegung dort aber nicht beenden. Felder mit gegnerischen Figuren dürfen nicht betreten werden. Außerdem dürfen Figuren keine geschlossenen Türen, Kisten, Wände, den Rand des Schauplatzes sowie unpassierbare Kanten durchschreiten.

- **Eine Tür öffnen:** Für 1 BP kann eine Figur eine benachbarte Tür öffnen. Die Tür wird daraufhin vom Schauplatz entfernt und kann nicht wieder geschlossen werden.
- **Durch ein Fenster steigen:** Für 2 BP kann eine Figur durch ein benachbartes Fenster steigen.
- **Ausrüstung weitergeben (nur Gentlemen):** Für 1 BP kann ein Gentleman genau eine Ausrüstungskarte an einen benachbarten Gentleman weitergeben.

ABSETZSCHADEN

Jedes Mal, wenn sich eine Figur benachbart zu einem oder mehreren Gegnern befindet und einen Schritt macht, erleidet sie 1 Schaden (unabhängig von der Anzahl der Gegner). Figuren, die niedergestreckt oder besiegt wurden, fügen keinen Absetzschaden zu. Eine eigene Figur, die durch einen Gegner kontrolliert wird, erleidet keinen Absetzschaden.

Beispiel: Wenn ein Agent ein an zwei Gentleman benachbartes Feld verlässt, erleidet er 1 Schaden. Grenzt sein neues Feld wieder an einen Gentleman an, würde er erneut 1 Schaden erleiden, wenn er das Feld verließ (auch innerhalb der gleichen Bewegungsaktion).

- **Ausruhen (nur Gentlemen):** Ein Gentleman kann sich für 1 Aktion ausruhen, um bis zu 3 eigenen Schaden zu heilen und 2 Äther zu erhalten.
- **Wiederbeleben (nur Gentlemen):** Ein besiegt Gentleman muss seine gesamte Aktivierung aufwenden, um sich wiederzubeleben. Er heilt jeglichen Schaden, wirft seine Leidkarte(n) ab und stellt seine Figur wieder auf. Alternativ kann ein Gentleman für 1 Aktion einen benachbarten Gentleman, der besiegt wurde, wiederbeleben.
- **Spezial:** Viele Gaben und Karten haben Effekte, die nur verwendet werden können, wenn die entsprechende Figur 1 Aktion aufwendet.



Wichtig: Grundsätzlich gelten alle acht Felder um ein Feld herum als benachbart. Allerdings können Aktionen, die benachbarte Felder betreffen, nicht über unpassierbare Kanten hinweg ausgeführt werden.

AKTIVIERUNG VON SCHERGEN ODER VERBÜNDETEN

Schergen und Verbündete werden ebenso aktiviert wie Gentlemen und Agenten – mit den folgenden Ausnahmen:

- Wenn die Schergen- oder Verbündeten-Aktivierungskarte aufgedeckt wird, aktiviert die jeweilige Seite (Nemesis/Gentlemen) alle Figuren aller Schergen/Verbündeten in beliebiger Reihenfolge.
- Jeder Scherge/Verbündete hat nur 1 Aktion pro Aktivierung.
- Wenn mehrere Schergen/Verbündete das gleiche Ziel angreifen möchten, müssen sie das gemeinsam tun und ihre Kräfte in einem großen Angriff bündeln. Der Spieler wählt den stärksten Einzelangriff seiner beteiligten Figuren und erhält +2 Würfel für jede weitere an diesem Angriff beteiligte Figur (was als ihre Aktivierung gilt).



Beispiel: Drago ist von zwei Killer-Clowns und einem Zombie umzingelt, als die Schergen aktiviert werden! Sie alle möchten Drago angreifen. Sowohl die Clowns als auch der Zombie haben eine Stärke  von 3. Daher wirft der Nemesis-Spieler insgesamt 7 Würfel: 3 für den stärksten Einzelangriff und jeweils +2 für die beiden anderen Schergen.



Während den Gentlemen diverse Artefakte und Ausrüstung zur Verfügung stehen, greift die Nemesis auf besondere Kräfte in Form von Macht- und Chaoskarten zu, die ihr von Moloch gewährt wurden.

- **Chaoskarten:** Der Nemesis-Spieler beginnt jedes Kapitel mit 2 zufälligen Chaoskarten und kann durch einige Machtkarten weitere Chaoskarten erhalten. Er hält seine Chaoskarten stets verdeckt und darf beliebig viele auf der Hand halten und in jeder Aktivierung ausspielen. Auf jeder Chaoskarte ist ihr genauer Effekt angegeben sowie der Zeitpunkt, zu dem sie ausgespielt werden kann. Eine ausgespielte Chaoskarte wird stets abgelegt.
- **Machtkarten:** Der Nemesis-Spieler hat in jedem Kapitel neben den 2 Basis-Machtkarten weitere Machtkarten zur Verfügung. Immer wenn er Äther erhält (meistens durch die *Der Preis der Macht*-Regel, siehe Seite 21), muss der Spieler die erhaltene Menge beliebig auf seine Agenten und Machtkarten verteilen. Auf einer Machtkarte darf beliebig viel Äther liegen.
- In jeder Nemesis-Aktivierung kann der Nemesis-Spieler **genau 1 Machtkarte** einsetzen. Dazu legt er die auf der Karte angegebene Menge an Äther von ihr ab und führt ihren einzigartigen Effekt aus.
- Wenn jedoch die **Chaos-Aktivierungskarte** aufgedeckt wird, kann der Nemesis-Spieler **jede Machtkarte einmal** einsetzen, indem er jeweils die angegebene Menge an Äther von ihr ablegt.

Nachdem alle Aktivierungskarten aufgedeckt und abgehandelt wurden, geht es mit der Aufräumphase weiter. Zunächst wird in der Kapitelbeschreibung überprüft, ob ein Ereignis oder eine Endbedingung auf Basis der gespielten Runden eintritt.

Falls die Partie nicht endet, wird der Rundenmarker auf der Aktivierungstafel um 1 Feld vorgesetzt. Falls sich Feuermarker auf dem Schauplatz befinden, breitet der Nemesis-Spieler das Feuer aus (siehe Seite 22). Dann nehmen der Nemesis-Spieler und der Gentlemen-Anführer die Aktivierungskarten zurück. Aktivierungskarten von Figuren, die vom Schauplatz entfernt wurden, werden beiseitegelegt.

Damit endet die Runde und die Partie geht mit der Befehlsphase der nächsten Runde weiter. Die Partie wird so lange fortgeführt, bis eine im Kapitel beschriebene Endbedingung erfüllt ist.

DIE KAMPAGNE FORTSETZEN

Im Falle eines Einzelabenteurers ist die Partie zu Ende, sobald in der Aufräumphase eine der angegebenen Endbedingungen erfüllt ist. Wurde das Kapitel jedoch als Teil einer Kampagne gespielt, müssen noch einige zusätzliche Schritte durchgeführt werden!

Zunächst wird der Abschnitt „Kampagne“ des gespielten Kapitels überprüft. Dort ist angegeben, welche Vorteile die Gewinnerseite für das nächste Kapitel erhält und welche weiteren Auswirkungen abhängig vom Ausgang des Kapitels eintreten.

Die Gentlemen behalten ihre Ausrüstungskarten für das nächste Kapitel. Ebenso behält der Nemesis-Spieler seine Machtkarten. Chaoskarten, Äther- und Schadensmarker werden abgelegt.

Bevor das nächste Kapitel beginnt, geht es für die Spieler mit einem **Intermezzo** weiter (siehe Seite 23). In dieser speziellen Phase, die immer zwischen zwei Kapiteln stattfindet, können die Gentlemen trainieren und handeln, um neue Vorteils- und Ausrüstungskarten zu erlangen, die ihnen im Kampf gegen den finsternen Kult helfen. Allerdings kostet das Zeit ... Zeit, in der die Nemesis stärker wird und noch mehr Macht ansammelt, um die Helden zu Fall zu bringen und den Aufstieg von Moloch herbeizuführen!

KAMPFREGEN

ZWEI ANGRIFFSARTEN: NAH- UND FERNKAMPF

Ein Angriff ist entweder ein *Nahkampf*- oder ein *Fernkampfangriff*. Ein Nahkampfangriff verwendet das Stärkeattribut  des *Angrifers*, während ein Fernkampfangriff sein Genauigkeitsattribut  verwendet. Je höher das jeweilige Attribut ist, desto besser kann die Figur auf diese Art kämpfen. Zusätzlich können verschiedene Karten und Fähigkeiten einen Attributsbonus verleihen. Der *Verteidiger* nutzt sein Beweglichkeitsattribut , um Treffer abzuwehren.

ENTFERNUNG BESTIMMEN

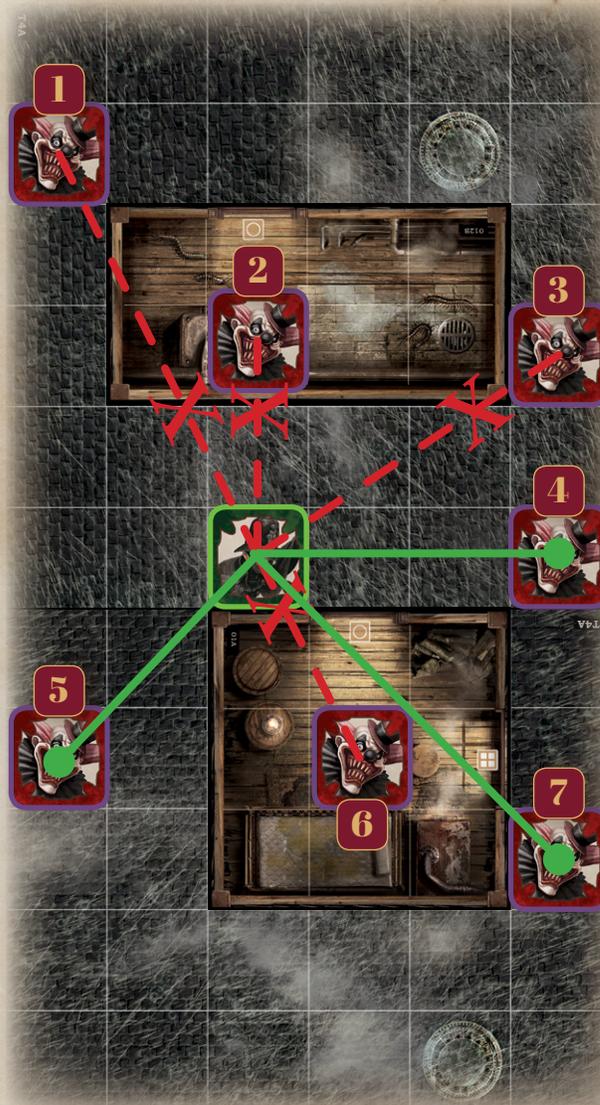
- **Nahkampfangriffe** haben eine Reichweite von 1 und können daher nur benachbarte (orthogonal/diagonal) Gegner zum Ziel haben, auch durch Fenster hindurch. Gegner, die sich auf der gegenüberliegenden Seite einer *unpassierbaren* Kante befinden, können nicht angegriffen werden.
- **Fernkampfangriffe** folgen anderen Regeln:
 - Ein Gentleman muss eine Fernkampf-Waffe (mit einem -Symbol) verwenden, um einen Fernkampfangriff ausführen zu können.
 - Agenten, Schergen und Verbündete benötigen *keine* Fernkampf-Waffe, um einen Fernkampfangriff ausführen zu können (sie haben üblicherweise gar keine Waffen).
 - Zeigt die Waffe das Symbol für *kurze Reichweite* , können nur Gegner in maximal 4 Feldern Entfernung als Ziel gewählt werden. Andernfalls gibt es keine Reichweitenbeschränkung.
 - Befindet sich mindestens ein Gegner benachbart und in Sichtlinie zum angreifenden Gentleman, muss er diesen Gegner als Ziel seines Fernkampfangriffs wählen (falls möglich).



HINWEIS: Es kann Situationen geben, in denen eine Figur eine nicht-gegnerische Figur angreifen muss. Obwohl das erlaubt ist, sollte es dafür einen guten Grund geben!

SICHTLINIE

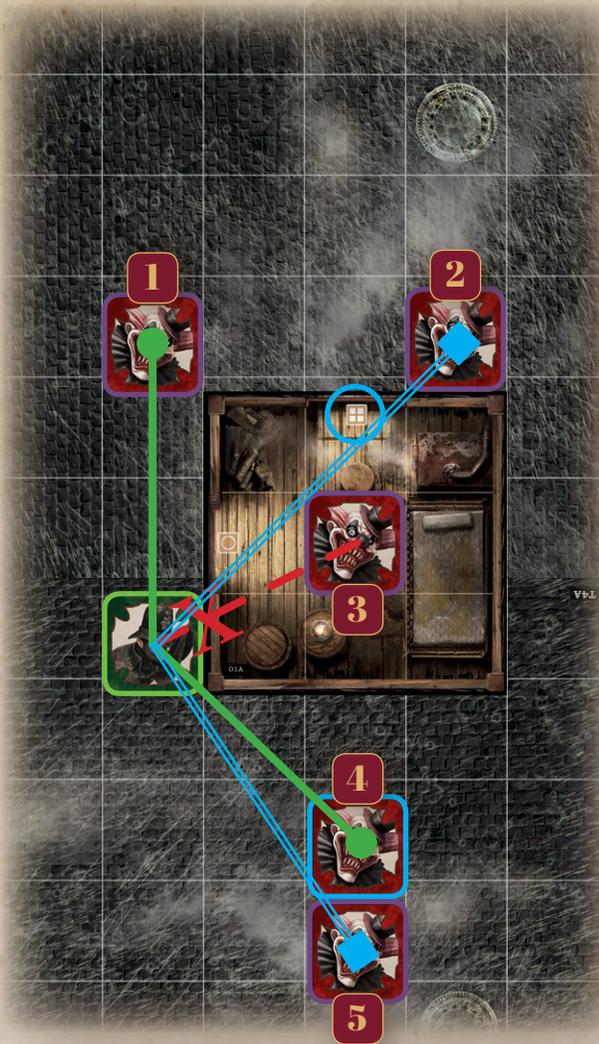
Bei einem Fernkampfangriff muss der Angreifer *Sichtlinie* zum gewählten Ziel haben. Dafür wird eine imaginäre Linie von der Mitte des Feldes, in dem sich der Angreifer befindet, zur Mitte des Ziel-feldes gezogen. Falls diese Linie keine *unpassierbare* Kante (geschlossene Tür, Wand, rote Linie usw.) durchquert, befindet sich das Ziel in Sichtlinie.



BEISPIEL: Der Bobby möchte einen Fernkampfangriff gegen einen der Killer-Clowns durchführen. Er hat zu den Killer-Clowns 4, 5 und 7 Sichtlinie, weil sich keine unpassierbaren Kanten zwischen ihm und den Killer-Clowns befinden. Die anderen Killer-Clowns (1, 2, 3 und 6) kann er jedoch nicht sehen, weil die Sichtlinie jeweils eine Wand durchquert.

DECKUNG

Bei einem Fernkampfangriff können Figuren und Objekte innerhalb der Sichtlinie dem Ziel *Deckung* geben, wodurch es Treffern besser ausweichen kann. Wenn die Sichtlinie ein Fenster oder eine andere Figur durchquert, hat das Ziel *Deckung*. Dadurch blocken ☂-Würfelergebnisse des Ziels je 1 Treffer des Angreifers.



BEISPIEL: Der Bobby möchte einen der Killer-Clowns angreifen. Zum Killer-Clown 3 hat er keine Sichtlinie, weil zwischen ihnen eine Wand liegt. Die Killer-Clowns 2 und 5 haben *Deckung*, weil die Sichtlinie ein Fenster bzw. eine andere Figur (4) durchquert. Allerdings hat der Bobby freie Sichtlinie zu den Killer-Clowns 1 und 4, sodass sie keine *Deckung* haben!

EINEN ANGRIFF DURCHFÜHREN

Nachdem die Sichtlinie und *Deckung* überprüft wurden, kann der Angriff durchgeführt werden. Jeder Angriff folgt den gleichen 6 Schritten, unabhängig von der Angriffsart und davon, wer ihn durchführt (Agent, Scherge, Gentleman, Verbündeter):

- 1. Waffe auswählen** (nur Gentleman): Wenn ein Gentleman angreift, kann er zunächst eine seiner Waffen auswählen, die er verwenden möchte. (Für einen Fernkampfangriff muss er eine Fernkampfwaffe auswählen!)
- 2. Äthereffekt der Waffe aktivieren:** Falls die Waffe einen Äthereffekt hat, kann der Angreifer die angegebene Menge an Äther ausgeben, um ihn zu aktivieren. *Äthereffekte werden auf der nächsten Seite beschrieben.*
- 3. Angriffsbonuse aktivieren:** Der Angreifer kann beliebig viele seiner Angriffsbonuse aktivieren, die ihm seine Gaben sowie Vorteils-, Ausrüstungs- und Machtkarten gewähren (indem er eventuelle Kosten bezahlt).
- 4. Angreifer würfelt:** Der Angreifer nimmt Würfel in Höhe seines entsprechenden Attributs (🟢 bei Nahkampf, 🔴 bei Fernkampf) plus aller zusätzlichen Würfel durch Effekte und aktivierter Bonuse – und wirft sie.

Dann wertet der Angreifer sein Würfelergebnis aus:

-  **Treffer:** Beim Angriff erzielt dieses Symbol 1 Treffer.
-  **Treffer+:** Beim Angriff erzielt dieses Symbol 1 Treffer. Zusätzlich werden besondere Effekte vieler Waffen und anderer Karten durch dieses Symbol ausgelöst.
-  **Krone (Gentlemen):** Beim Angriff kann dieses Symbol entweder 1 Treffer erzielen oder dem angreifenden Gentleman 2 Äther bringen. Er muss sich für eines von beiden entscheiden, bevor der Verteidiger würfelt. *Dies ist häufig die einzige Möglichkeit für Gentleman, Äther zu erhalten!*



Krone (Nemesis): Beim Angriff erzielt dieses Symbol 1 Treffer.



Ausweichen, Deckung: Beim Angriff zählen diese Symbole als Fehlschlag.



Nach seinem Würfelwurf zählt der Angreifer seine erzielten Treffer zusammen.

5. **Verteidiger würfelt:** Der Verteidiger nimmt Würfel in Höhe seines Bewegungsattributs  plus aller zusätzlichen Würfel durch Effekte und aktivierter Bonusse – und wirft sie.

Dann wertet der Verteidiger sein Würfelergebnis aus:



Ausweichen: Jedes dieser Symbole wehrt 1 Treffer des Angreifers ab.



Deckung: Falls der Verteidiger Deckung hat, wehrt jedes dieser Symbole 1 Treffer des Angreifers ab.



Alle anderen Symbole haben keinen Effekt für den Verteidiger.



HINWEIS: Manche Fähigkeiten und Karten können die Effekte dieser Symbole für den Verteidiger verändern!



6. **Schaden auswerten:** Von den Treffern des Angreifers werden die Ausweich- und, falls Deckung vorhanden, die Deckungssymbole des Verteidigers abgezogen. Für jeden noch verbleibenden Treffer erleidet der Verteidiger 1 Schaden und nimmt sich entsprechend viele Schadensmarker.

ÄTHER- UND ANGRIFFSEFFEKTE



Einige Waffen haben Äthereffekte, die ein Spieler beim Angriff mit einer solchen Waffe aktivieren kann. Dafür gibt er in Schritt 2 des Angriffs die angegebene Menge an Äther aus. Für diesen Angriff gelten alle Wirkungen, die im Kästchen *Äthereffekt* der Karte angegeben sind:

+1

Nahkampf-Angriffsbonus: Bei einem Nahkampfangriff wirft der Spieler so viele zusätzliche Würfel.

+2

Fernkampf-Angriffsbonus: Bei einem Fernkampfangriff wirft der Spieler so viele zusätzliche Würfel.



Neuwurf: Nachdem der Spieler seine Würfel geworfen hat, kann er beliebig viele seiner Würfel neu werfen. Jeder Würfel darf höchstens einmal pro Aktion neu gewürfelt werden.



Umkreis: Der Angreifer kann 1 zusätzlichen Gegner als Ziel seines Angriffs wählen, der sich lediglich benachbart zum ersten Ziel befinden muss. Das zusätzliche Ziel muss dafür nicht in Sichtlinie oder Reichweite (falls Fernkampf) sein. Der Angreifer macht nur 1 Angriffswurf, aber jedes Ziel seinen eigenen Verteidigungswurf. Das zusätzliche Ziel kann keine *Deckung* erhalten.



Niederschlag: Erleidet das Ziel durch diesen Angriff mindestens 1 Schaden, wird es *niedergeschlagen*. Um das anzuzeigen, wird die Figur hingelegt. Sie kann erst wieder andere Aktionen ausführen, nachdem sie 1 Aktion aufgewendet hat, um aufzustehen. Niedergeschlagene Figuren geben keine Deckung und verursachen keinen Absetzschaden.



Benommen: Erleidet das Ziel durch diesen Angriff mindestens 1 Schaden, verliert es 1 Äther pro Benommen-Symbol. Für jeden Punkt Äther, den das Ziel nicht abgeben kann, erleidet es 1 Schaden.



Feuer: Erzielt der Angriffswurf mindestens 1 Treffer (unabhängig vom Verteidigungswurf), wird 1 Feuermarker in das Feld des Ziels gelegt. *Details auf Seite 22.*





BEISPIEL: Der Major möchte seinen Nahkampfangriff verstärken. Er hat bereits 5 Angriffswürfel: 3 durch sein Stärkeattribut und +2 durch den Angriffsbonus der Kralle. Dann gibt er 1 Äther aus, um seinen Dampf Faust-Angriffsbonus zu aktivieren. Dadurch zählen -Symbole als zwei und er erhält +2 Würfel, also insgesamt 7! Er könnte noch 1 weiteren Äther ausgeben, um den Äther effekt der Kralle zu aktivieren, belässt es aber dabei.

SPEZIALFÄHIGKEITEN



Ansturm: Die Figur kann 1 Äther ausgeben, um die besondere Aktion *Ansturm* auszuführen. Der Spieler wählt eine Figur in Sichtlinie als Ziel (nicht zwangsläufig in gerader Linie), die seine Figur mit ihrem Beweglichkeitsattribut erreichen kann. Dann bewegt er seine Figur in ein zur Zielfigur benachbartes Feld (das sie erreichen kann) und führt einen Nahkampfangriff gegen sie aus (ohne eine weitere Aktion aufwenden zu müssen). Ein Ansturm kann nicht gegen benachbarte Figuren ausgeführt werden.



Schwer zu fassen: Wenn die Figur angegriffen wird, kann sie vor ihrem Verteidigungswurf 1 Äther ausgeben, um +3 Verteidigungswürfel zu erhalten. Nur einmal pro Angriff.



Gegenangriff: Sofort nachdem die Figur angegriffen wurde, kann sie 1 Äther ausgeben, um einen Angriff gegen den ursprünglichen Angreifer auszuführen. Auf einen Gegenangriff darf kein erneuter Gegenangriff erfolgen.

EFFEKTYPEN UND TIMING

Die Effekte der verschiedenen Karten (Rollen-, Vorteils-, Machtkarten usw.) gehören stets einem dieser Effekttypen an und funktionieren etwas unterschiedlich:

- **Dauerhaft:** Solche Effekte können von einer Figur zu jeder Zeit aktiviert werden.
- **Unterhalt (nur Gentleman):** Unterhalt effekte müssen aktiviert werden, indem der Gentleman die angegebene Menge an Äther ausgibt und auf die Karte legt. Solange der Äther dort liegt, ist der Effekt aktiv. Zu Beginn seiner nächsten Aktivierung muss der Gentleman jeglichen Äther auf seinen Unterhalt effekten an den Nemesis-Spieler geben. Der Effekt kann dann erneut aktiviert werden, indem der Gentleman die Ätherkosten ausgibt. *HINWEIS:* Der Nemesis-Spieler erhält den für Unterhalt effekte ausgegebenen Äther erst zu Beginn der nächsten Aktivierung des Gentleman oder wenn dieser zuvor besiegt wurde.
- **Aktion:** Dadurch erhält die Figur eine zusätzliche Aktionsmöglichkeit, für die sie ihre verfügbaren Aktionen aufwenden kann.
- **Freie Aktion:** Für freie Aktionen muss keine Aktion aufgewendet werden.
- **Zusatzaktion:** Zusatzaktionen sind Aktionen, die einmal pro Aktivierung einer Figur ausgeführt werden können. Dafür muss sie keine ihrer Aktionen aufwenden.
- **Angriffs-/Verteidigungsbonus:** Diese Bonuse verstärken den Angriff oder die Verteidigung der Figur. Grundsätzlich sind sie dauerhaft aktiv, wobei manche zunächst mit Äther aktiviert werden müssen.

DER PREIS DER MACHT

Durch den Einsatz von Äther können die Gentleman ungeheure Kräfte erlangen. Immer wenn ein Gentleman (egal in welcher Situation) Äther ausgibt, wird dieser Äther dem Nemesis-Spieler übergeben, der ihn dann auf seine Machtkarten und Agenten verteilen muss. Das ist für den Nemesis-Spieler häufig der einzige Weg, Äther zu erlangen – und für die Gentleman nun einmal der Preis der Macht!

NEMESIS-ÄTHERVORRAT

Wenn ein Effekt „+X Äthervorrat“ besagt, nimmt der Nemesis-Spieler entsprechend viele Äthermarker und legt sie in seinen Äthervorrat auf seinem Tableau, statt sie sofort seinen Agenten und Machtkarten zuweisen zu müssen. Wenn er Machtkarten oder Effekte seiner Agenten aktiviert, kann er dafür immer Äther aus seinem Vorrat verwenden.



FEUER!!!
Häufig entfacht der Nemesis-Spieler Feuer, um Chaos zu stiften. Jede Figur, die ihre Aktivierung in einem Feld mit einem Feuermarker beginnt oder ein solches betritt, erleidet automatisch 1 Schaden. In jedem Feld kann nur 1 Feuermarker liegen.

In der Aufräumphase werden alle Feuermarker von Außenfeldern entfernt (Londoner Regen ...), während sich Feuer innerhalb von Gebäuden ausbreitet: Benachbart zu jedem Feuermarker auf einem Innenfeld platziert der Nemesis-Spieler einen weiteren Feuermarker. Wenn sich also zu Beginn der ersten Aufräumphase 1 Feuermarker in einem Gebäude befindet, platziert der Nemesis-Spieler 1 weiteren Marker. In der nächsten Aufräumphase platziert er 2 weitere Marker (jetzt insgesamt 4), da es zu Beginn der Phase 2 Stück gab. Feuermarker müssen stets benachbart zu Feuermarkern gelegt werden, die bereits zu Beginn der Aufräumphase vorhanden waren. Neue Feuermarker dürfen also nicht aneinandergereiht werden.

Feuer kann sich durch Türen ausbreiten und sie dadurch zerstören (vom Schauplatz entfernen). Es kann sich auch durch Fenster ausbreiten, aber nicht durch Wände oder über rote Kanten.

FIGUREN BESIEGEN UND LEIDKARTEN

- Sobald ein Gentleman so viel Schaden erlitten hat, wie sein linkes Kreuz angibt, muss er eine *Leidkarte* ziehen. Diese Karten stellen üble Wunden oder andere negative Effekte dar. Sie können einen Soforteffekt haben (und werden dann abgelegt) oder bleiben so lange aktiv, bis der Gentleman die angegebene Bedingung erfüllt – je nach Kartentext. Wenn der Gentleman heilt und später erneut Schaden bis zur Angabe seines linken Kreuzes erleidet, muss er eine weitere Leidkarte ziehen.
- Einige Vorteils- und Ausrüstungskarten geben einem Gentleman *zusätzliche Kreuze*. Erlittener Schaden wird immer zunächst solchen zusätzlichen Kreuzen zugewiesen, wodurch ein Gentleman mehr Schaden erleiden kann, bevor er eine Leidkarte ziehen muss.
- Sobald eine Figur so viel Schaden erlitten hat, wie die Summe all ihrer Kreuze angibt, ist sie *besiegt*. Besiegte Schergen, Agenten und Verbündete werden vom Schauplatz entfernt.
- Gentleman sind jedoch zu stur, um einfach so dauerhaft zu sterben. Wenn ein Gentleman besiegt wird, wird seine Figur hingelegt und der Nemesis-Spieler erhält 2 Äther für seinen Vorrat – Moloch labt sich am Tod seiner Widersacher! Ein besiegter Gentleman kann entweder von einem anderen Gentleman wiederbelebt werden oder *muss* seine gesamte nächste Aktivierung aufwenden, um sich selbst wiederzubeleben (siehe Seite 16).
- Ein besiegter Gentleman kann keine Aktionen ausführen und wird weder von Angriffen noch von Effekten beeinflusst. Außerdem fügt er keinen Absetzschaden zu. Alle Figuren (auch gegnerische) können sich durch sein Feld bewegen, ihre Bewegung dort aber nicht beenden.

DAS INTERMEZZO

VORBEREITUNG

Der Intermezzo-Plan auf der Rückseite der Aktivierungstafel stellt verschiedene Orte in und um London dar, an denen die Gentlemen sich für ihren weiteren Kampf rüsten können. Doch Vorsicht! Währenddessen schmiedet die Nemesis neue Pläne und vergrößert ihre Macht. Legt den Plan in die Tischmitte und bereitet mit folgenden Schritten das Intermezzo vor:

1. Zieht 6 zufällige *Utensilienkarten* und legt je 2 Karten offen an die 3 Felder von Hardy's Bazaar.
2. Zieht 3 zufällige *Arsenalkarten – Einfach* und legt sie offen an die Felder von Wilkinson's.
3. Zieht 3 zufällige *Artefaktkarten* und legt sie offen an die Felder vom Schattenmarkt.
4. Zieht 3 zufällige *Ortskarten* und legt sie offen auf die Ortsfelder in der Mitte des Plans.
5. Legt schließlich die *Vorteilskarten* jeder Profession an die farblich passenden Felder des Unicorn Clubs.

ORTE BESUCHEN

Nach der Vorbereitung des Intermezzo-Plans sind die Gentlemen reihum am Zug und besuchen Londons Örtlichkeiten. Beginnend mit dem Anführer und dann im Uhrzeigersinn stellt jeder Spieler seinen Gentleman auf ein noch freies Zylinder-Feld des Plans und führt je nach Ort folgende Schritte aus:

- **Hardy's Bazaar:** Der Gentleman nimmt eines der ausliegenden Pärchen von Utensilienkarten.
- **Wilkinson's und Schattenmarkt:** Der Gentleman nimmt eine der an seinem Ort ausliegenden Karten.
- **Unicorn Club:** Der Gentleman wählt eine Vorteilskarte aus dem Stapel seiner Profession aus. Ein Gentleman darf höchstens 3 Vorteilskarten haben. Sobald er eine vierte Vorteilskarte erhält, muss er eine in den Stapel zurücklegen.
- **Ortskarten:** Jede ausliegende Ortskarte ist einzigartig. Ihr Text gibt an, welche Art von Unterstützung die Gentlemen dort finden können.

DIE MACHT DER NEMESIS

Nachdem sich die Gentlemen gerüstet haben, wählt der Nemesis-Spieler eine weitere Machtkarte aus, die er für den Rest der Kampagne behält. Falls er bereits 6 Machtkarten hat, muss er jedoch zuvor eine in den Stapel zurücklegen.



VERSCHWÖRUNGSPUNKTE



Jeder Ort auf dem Intermezzo-Plan sowie auf jeder Ortskarte gibt eine Menge an Verschwörungspunkten an, die der Nemesis-Spieler erhält, sobald ein Gentleman den Ort besucht. Er hält diese Punkte mit dem Verschwörungsmarker auf seinem Tableau nach und kann sie während der Vorbereitung des folgenden Kapitels für die verschiedenen Nemesis-Vorteile ausgeben, die rechts auf seinem Tableau angegeben sind.

- Punkte, die nicht bis zum Beginn des nächsten Kapitels ausgegeben werden, verfallen! Sie können nicht aufgespart werden.
- Jeder Bonus darf höchstens zweimal pro Kapitel gewählt werden, außer „+2 Äthervorrat“, der beliebig oft gewählt werden darf. Allerdings kann jeder Agent jeden Vorteil nur einmal erhalten. *Beispiel: Ein Agent kann nicht mehrfach +1 erhalten, aber je einmal +1 und +1.*
- Manche Agenten haben mehr als eine Figur. Jeder Vorteil muss genau einer Figur zugewiesen werden und nur diese, kann den Vorteil nutzen.
- Jeder Vorteil gilt lediglich bis zum Ende des folgenden Kapitels.

LETZTE SCHRITTE

Nachdem die Gentlemen je einen Ort besucht haben, bereiten sie das nächste Kapitel vor:

- Die Spieler können ihre Gentlemen vor Beginn des neuen Kapitels austauschen. Falls zum ersten Mal ein Gentleman einer Profession zum Einsatz kommt, erhält er 1 Vorteilskarte nach Wahl. Die Vorteilskarten der Gentlemen, die im nächsten Kapitel pausieren, sollten gesondert verwahrt oder notiert werden.
- Alle Schadensmarker und Leidkarten der Gentlemen werden entfernt und ihre Äthermarker aufgefüllt (gemäß ihren Gentlemenbögen).
- Die Spieler haben einen gemeinsamen Ausrüstungsvorrat, zu dem alle Ausrüstungskarten gehören, die sie in der laufenden Kampagne gesammelt haben. Sie dürfen ihre gesammelten Ausrüstungskarten beliebig auf die Gentlemen aufteilen.
- Dann wird ein Anführer bestimmt, der den Gentlemen ihre Rollen zuweist.

Damit endet das Intermezzo und das nächste Kapitel kann beginnen. Die Kampagne geht Kapitel für Kapitel weiter, bis das letzte Kapitel erreicht wird. Dann ist es für die Gentlemen an der Zeit, sich der Nemesis von Angesicht zu Angesicht zu stellen!

Die Seite, die das Finale gewinnt, gewinnt die gesamte Kampagne.

ZUSAMMENFASSUNG EINER SPIELRUNDE

1. BEFEHLSPHASE: Zuerst legt der Nemesis-Spieler seine Aktivierungskarten auf die Felder der Aktivierungstafel, dann die Gentlemen.

2. AKTIVIERUNGSPHASE: Aktivierungskarten nacheinander aufdecken und Figuren aktivieren:

- **Gentleman:** Bis zu 2 Aktionen (Angreifen, Bewegen, Ausruhen, Wiederbeleben, Spezial)
- **Agent:** Bis zu 2 Aktionen (Angreifen, Bewegen, Spezial)
- **Verbündete/Schergen:** Alle Verbündeten- bzw. Schergenfiguren je 1 Aktion (Angreifen, Bewegen, Spezial)

- In jeder Aktivierung kann der Nemesis-Spieler genau 1 Machtkarte aktivieren sowie beliebig viele Chaoskarten ausspielen.

- **Chaos-Aktivierungskarte:** Der Nemesis-Spieler kann jede Machtkarte genau einmal aktivieren.

3. AUFRÄUMPHASE:

- Kapitel auf Ereignisse und Endbedingungen prüfen
- Feuer ausbreiten (falls vorhanden)
- Aktivierungskarten zurücknehmen (Karten von entfernten Figuren beiseitelegen)