

WASTE KNIGHTS

ZWEITE EDITION

REGELHEFT

Es ist schwierig, über Zeiten zu sprechen, die man nur aus Geschichten kennt. Zwar begegnet man auf Schritt und Tritt Spuren der einstigen Zivilisation, doch uns – den Überlebenden – liefert das kaum Erkenntnisse über die Vergangenheit.

Es gilt als sicher, dass die Apokalypse nicht von irgendeinem Irren mit dem Finger auf dem roten Knopf ausgelöst wurde. Es waren auch keine Roboter, die nach jahrzehntelangem gehorsamen Dienst an der Menschheit ein eigenes Bewusstsein entwickelten. Stattdessen müssen wir unsere Vorfahren anklagen – die Milliarden gewöhnlicher Leute und die Machthaber, die sie regierten und unaufhörlich die gleichen Fehler wieder und wieder begingen.

Hier in Australien weisen die Leute die Schuld an all dem unvorstellbaren Übel dem internationalen Megakonzern Cerbero zu. Dieser nutzte die erbärmliche Politik der hoch verschuldeten Regierung aus und bot eine einzigartige Lösung – das Aufkaufen unseres weitläufigen, wenn auch kargen Binnenlandes sowie eine erhebliche finanzielle Unterstützung der Infrastruktur. Als Folge übernahm Cerbero innerhalb weniger Jahre wichtige Industriesektoren und entzog der Regierung ihre Macht. Zwischenzeitlich hatten Bürger begonnen, gegen die Ausgaben für Verteidigung und Polizei zu protestieren. Der Anlass war Cerberos Einführung zahlreicher technologischer Verbesserungen, die Australien vor der zunehmenden Terrorismusgefahr beschützen sollten. Das öffentliche Militär- und Polizeiwesen wurde von Cerbero durch Friedenstruppen ersetzt, die viel besser ausgerüstet waren – und die Steuerzahler nichts kosteten.

Bald wurden die entlegenen Wüstenregionen zu einem Testgebiet für Cerberos Wissenschafts- und Militärprojekte. Das verödete Herz Australiens wurde über- und unterirdisch von Forschungslaboren, Technologie- und Produktionseinrichtungen durchsetzt. Experimentelle Atomreaktoren und geothermale Kraftwerke bohrten sich kilometertief in die Erdkruste. Cerbero soll sogar Hochsicherheitsgefängnisse betrieben haben, um an gefährlichen Insassen bizarre genetische und biotechnologische Experimente durchzuführen, die sie in weiß Gott was verwandeln sollten ...

Inzwischen ist bekannt, dass die alten Gerüchte sich bewahrheiteten – in Form der unzähligen, abscheulichen Ausgeburten verkorkster Fantasien von Cerbero-Wissenschaftlern, deren Kreaturen auf der Suche nach Blut durch das Wasteland streunen. Doch die Menschen sahen darüber hinweg – mit der Aussicht auf billige Energie, ein bequemes Dasein und die scheinbare

Sicherheit in einer Welt, die dem Chaos anheimfiel.

Doch nichts währt ewig. Cerbero zerfiel, und mit dem Konzern endete auch unsere Hoffnung auf eine bessere Zukunft. Was war geschehen? Vielleicht versagten die experimentellen unterirdischen Reaktoren, die die Infrastruktur des Unternehmens versorgt hatten? Wurde der Zentralcomputer mit einem unbekanntem Virus infiziert? Oder entschied die Natur, sich für die jahrtausendelange Plünderung ihrer Früchte zu rächen? Jedenfalls erbebt ein Tages die Erde und längst erloschene Vulkane brachen aus. Durch Erschütterungen und unterirdische Explosionen brach der Kontinent entzwei. Meerwasser drang in die Kluft und erschuf den Großen Bruch – eine Wasserschlucht, die Australien in zwei getrennte Gebiete teilte. Zigtausende Menschen wurden mit Haut und Haaren vom Chaos verschlungen.

Genau in diesem Moment schlugen in den größten Städten die Terroristen zu. Die militärische K. I. konnte nur wenig Schutz bieten und verteidigte vor allem die technischen Einrichtungen des Konzerns. Die Zerstörung wuchs ins Unermessliche und raubte den Australiern ihre Existenzgrundlage.

Und so begannen die dunkelsten aller Tage. Es ist wahrscheinlich gut so, dass die Generation, die sich noch an das Übel erinnert, kaum noch existiert, auch wenn die noch verbleibenden Graubärte nichts über diese finstere Zeit erzählen. Wir wissen, dass die Bevölkerung drastisch abnahm und überall Elend herrschte. Dennoch härteten die Menschen sich ab durch die unentwegt lodernden Flammen brennender Fabriken und die verlöschenden Lichter verlassener Metropolen. Unsere Eltern lehrten uns das Überleben im Wasteland und sorgten dafür, dass wir die Fehler der Vergangenheit nicht wiederholen würden. Dank ihnen schreiten wir stolz durch die verblassenden Erinnerungen an eine Welt, zu deren Zerstörung unsere Ahnen beitrugen.

Wir sind die Kinder des neuen Australiens, die Ausgestoßenen des technologischen Edens – bereit, jegliche Mittel einzusetzen, um das nächste Morgengrauen zu erleben. Wir haben keine Angst vor den Kreaturen, die aus den zerstörten Laboren von Cerbero entkamen, auch nicht vor ihren Cyber-Geschöpfen, die stumpfsinnig durch das Wasteland patrouillieren. Erhobenen Hauptes stellen wir uns den Gangs und den Herumtreibern, und wir glauben keinem falschen Propheten, der ein neues Paradies auf Erden verkündet. Wir wissen, dass das Überleben alles ist, was uns bleibt. Wir sind die Wasteknights ...



SPIELÜBERSICHT

Waste Knights: Zweite Edition ist ein postapokalyptisches Abenteuer-
spiel, bei dem 1-4 Spieler gemeinsam ums Überleben kämpfen. Es
spielt im Wasteland – dem dystopischen Ödland, in das sich Australien
in einem halben Jahrhundert verwandelt haben wird; durch globale
Krisen, ökologische Katastrophen und die Mächenschaften des
mächtigen Konzerns Cerbero.

Ihr seid Wasteknights, raue Helden (oder Schurken), die versuchen,
in dieser schönen neuen Welt voller wahnwitziger kybernetischer
Konstrukte, Mutanten, wilder Bestien und den furchterregendsten aller

Monster – anderen Menschen, die nach dem Untergang der Zivilisation
nicht länger an Moral glauben – zu überleben.

Das Spiel besteht aus Abenteuern, die euch jeweils eine ganz beson-
dere Erfahrung bieten. Das Spielziel ist bei jedem Abenteuer anders
und die Geschichte verändert sich mit den Entscheidungen, die ihr
trefft. Dabei ist jedes Spiel durch eine Vielzahl an Erzählabschnitten,
voller fesselnder Geschichten und strategischer Herausforderungen,
einzigartig und lässt euch tief in diese facettenreiche Welt und ihre
Geheimnisse eintauchen.

SPIELMATERIAL



REGELHEFT



ABENTEUER-
HEFT



CHRONIK
DES WASTELANDS



1 SPIELBRETT



6 KNIGHTFIGUREN



6 CHARAKTERBÖGEN



6 FAHRZEUGBÖGEN



4 SPIELHILFEN



40 WASTELAND-
KARTEN (WÜSTE
/ HIGHWAY)



30 WASTELAND-
KARTEN
(BUSCHLAND /
GEBIRGE)



20 ERKUNDUNGS-
KARTEN



10 SPEZIAL-
KARTEN



64 AUSTRÜ-
TUNGSKARTEN



AUSRÜSTUNGSSTAPEL-
HALTER



8 FEHLFUNKTIONS-KARTEN



8 VERLETZUNGS-KARTEN



24 INDIVIDUELLE VERBESSERUNGEN (4 PRO KNIGHT)



6 ALLGEMEINE VERBESSERUNGEN



12 WÜRFEL



4 MARKIERUNGS-RINGE



1 STARTSPIELER-MARKER



10 BEDROHUNGS-MARKER



12 AUFGABEN-MARKER



30 WUNDENMARKER (WUNDEN/BIOHAZARD-WUNDEN)



30 SCHADENS-MARKER



4 ERFAHRUNGS-PUNKTE (EP)-MARKER



10 PLOT-MARKER



12 TREIBSTOFF-MARKER



12 MEDIZIN-MARKER



12 MUNITIONS-MARKER



12 STRAHLUNGS-MARKER



15 GEFAHREN-MARKER



24 KNIGHT-MARKER



2 CAMP-MARKER



20 ALLGEMEINE MARKER



1 SPEZIAL-MARKER



1 MAUER-MARKER



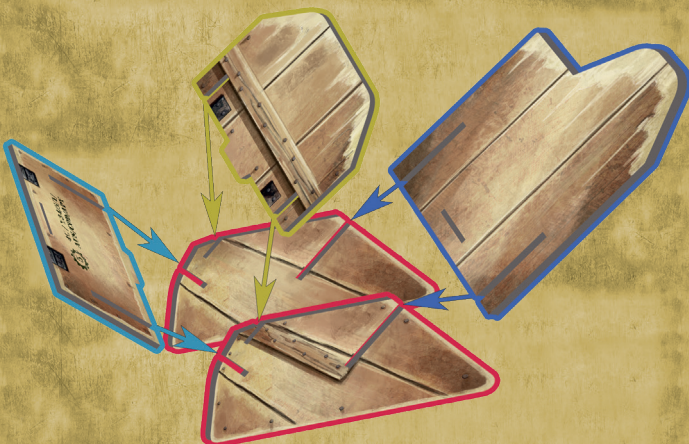
1 ZEIT-MARKER



10 EINTRAGS-MARKER

AUSRÜSTUNGSSTAPEL-HALTER

Der Halter wird wie abgebildet zusammengesteckt:



SPIELVORBEREITUNG

Baut das Spiel entsprechend der folgenden Schritte auf:

1. Breitet das **SPIELBRETT** aus.
2. Legt die **SPEZIALKARTEN** verdeckt bereit. Diese Karten werden nicht gemischt! Sie sollten nach den Zahlen auf der Kartenrückseite sortiert werden.
Wichtig: Haltet diese Karten verdeckt und versucht auch beim Sortieren den Kartentext nicht zu lesen.
3. Mischt die **ERKUNDUNGSKARTEN** und legt sie verdeckt bereit.
4. Sortiert die **WASTELAND-KARTEN** entsprechend ihrer Rückseiten in zwei Stapel (einen für Highway/Wüste und einen für Buschland / Gebirge). Mischt beide Stapel getrennt und legt sie verdeckt bereit.
5. Legt die **ALLGEMEINEN VERBESSERUNGEN** neben dem Spielbrett bereit.
6. Mischt die **VERLETZUNGSKARTEN** und legt sie mit der Bewusstlos-Seite nach oben bereit.

7. Mischt die **FEHLFUNKTIONSKARTEN** und legt sie mit der Total-schaden-Seite nach oben bereit.
8. Durchsucht die **AUSRÜSTUNGSKARTEN** und legt die **STARTAUSRÜSTUNG** bereit (die Karten sind entsprechend gekennzeichnet). Mischt die restlichen Ausrüstungskarten und schiebt sie mit der Beschädigt-Seite nach oben in den **AUSRÜSTUNGSSTAPELHALTER**. (Die Beschädigt-Seite hat einen hellen Hintergrund und rote Symbole in der oberen rechten Ecke.)
9. Legt alle **WÜRFEL**, den **ZEITMARKER** und die beiden **CAMP-MARKER** in den **CAMP-BEREICH** auf dem Spielbrett.
10. Legt alle **RESSOURCENMARKER** (**MUNITION**, **TREIBSTOFF**, **MEDIZIN**) bereit. Sie bilden den **VORRAT**.
11. Fügt dem **Vorrat** alle **WUNDEN-**, **STRAHLUNGS-**, **SCHADENS-**, **PLOT-**, **AUFGABEN-**, **GEFAHREN-** und **EINTRAGSMARKER** sowie die **ALLGEMEINEN MARKER** hinzu.
12. Füllt den Stoffbeutel mit den **BEDROHUNGSMARKERN**. Dies ist der **BEDROHUNGSVORRAT**.
13. Jeder Spieler wirft je einen Würfel jeder Farbe und zählt die erzielten **Erfolge** (★). Der Spieler mit den meisten Erfolgen wird **STARTSPIELER** und erhält den Startspielermarker. Im Falle eines Gleichstandes wird erneut gewürfelt.



AUFBAU PRO SPIELER

- I. Knight wählen:** Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, wählt jeder Spieler **1 Knight** aus und nimmt sich das zugehörige Spielmaterial: die **Charakterbogen (1)**, die passende **Knightfigur (2)** und die **Individuellen Verbesserungen (3)**. Jeder Spieler erhält einen Satz **Knightmarker (4)**, **1 Markierungsring (5)** in derselben Farbe, **1 Spielhilfe (6)** und **1 EP-Marker (7)**. Der Markierungsring wird an der Spielfigur befestigt und das erhaltene Spielmaterial in der Nähe des eigenen Charakterbogens bereitgelegt. Jeder Spieler legt den EP-Marker auf das Feld 0 der EP-Leiste seines Charakterbogens. Das Spielmaterial der nicht genutzten Knights wird nicht benötigt und wird in die Schachtel zurückgelegt.
- II. Fahrzeuge auswählen:** Beginnend mit dem letzten Spieler der Spielreihenfolge (der Spieler zur Rechten des Startspielers) und von dort gegen den Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler **1 Fahrzeugbogen (8)** und platziert diesen links neben seinem Charakterbogen. Die nicht gewählten Fahrzeugbögen werden in die Schachtel zurückgelegt.
- III. Startausrüstung auswählen:** Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, wählt jeder Spieler **1 der Startausrüstungskarten**. Wählt in der gleichen Reihenfolge weitere Karten aus, bis jeder Knight über genau **1 Rüstung (9)** und bis zu **2 Waffen verfügbar (10)**. Die Spieler legen ihre Startausrüstung an die entsprechenden Plätze ihrer Charakterbögen, sodass die unbeschädigte Seite (mit dem grünen Symbol) sichtbar ist.

SCHNELLSTART-AUSRÜSTUNG

Ihr könnt den beschriebenen Auswahlprozess für die Startausrüstung abkürzen, indem jeder Spieler, nachdem er einen Knight ausgewählt hat, eine vorausgewählte Startausrüstung für diesen Knight erhält:

JOHNNY TAYLOR: MESSER, PISTOLE, SCHROTRÜSTUNG; GELÄNDEWAGEN

LOGAN HARRIS: MESSER, PISTOLE, SCHROTRÜSTUNG; TRUCK

ALINTA: STACHELKEULE, KEVLARWESTE; MOTORRAD

ZOEY SHAW: ABGESÄGTE SCHROTFLINTE, SCHROTRÜSTUNG; GELÄNDEWAGEN

NELLY THOMPSON: MESSER, PISTOLE, SCHROTRÜSTUNG; MOTORRAD

SALLOW LEE: STACHELKEULE, KEVLARWESTE; GELÄNDEWAGEN

Hinweis: Je nach Auswahl der Charaktere gibt es möglicherweise nicht genügend Ausrüstungskarten einer Sorte. In diesem Fall wählt aus den verbleibenden Startausrüstungskarten und Fahrzeugbögen einfach einen passenden Ersatz.

Alle nicht ausgewählten Startausrüstungskarten werden mit der beschädigten Seite nach oben neben dem Ausrüstungsstapel als dessen Ablagestapel abgelegt.

IV. Startressourcen: Jeder Spieler erhält 2 Ressourcen jeder Art aus dem Vorrat und platziert den **Treibstoff (11)** im **Tank** seines Fahrzeugs (**11**) sowie **Munition (12)** und **Medizin (13)** auf seinem Charakterbogen (**12**).



Nehmt das **Abenteuerheft** und entscheidet, welches Abenteuer ihr spielen wollt. Überprüft stets, ob die Titelseite eines Abenteuers spezielle Spielaufbau-Regeln hat und besonderes Spielmaterial benötigt wird, bevor ihr mit dem Spielen beginnt. Alle weiteren Anweisungen sind in den jeweiligen Erzählabschnitten enthalten, ihr könnt also direkt loslegen – einfach lesen, spielen und die Geschichte genießen!

Hinweis: Lest vor eurer ersten Partie *Waste Knights* zunächst dieses Regelheft, um euch mit dem allgemeinen Spielablauf vertraut zu machen, und fahrt dann mit der Einleitung in der *Chronik des Wastelands* fort.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere **Runden** und endet wenn das Ziel des aktuellen **Plots** (ein verzweigter Handlungsstrang) erfüllt wurde. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn ist jeder Spieler genau ein Mal pro Runde am Zug und hat dabei **2 Aktionen**. Nachdem alle Spieler am Zug waren, beginnt eine neue Runde. Je nach Plot gibt es verschiedene Spieleffekte, die entweder zu Beginn oder am Ende einer Runde ausgelöst werden. Außerdem haben einige Plots ein Zeitlimit in dem die Spieler vorgegebene Ziele erreichen müssen. In diesem Fall wird der **Zeitmarker auf der Zählleiste** verwendet. Je nachdem was auf der aktuellen Plot-Übersicht angegeben ist, wird der Zeitmarker zu Beginn jeder Runde (mit Ausnahme der ersten Runde) um 1 Feld **nach rechts** (vorwärts in Richtung Feld 10) oder **nach links** (rückwärts in Richtung Feld 1) bewegt. Der Zeitmarker wird bewegt, bevor irgendwelche anderen „Zu Beginn der Runde“-Effekte ausgeführt werden!

GOLDENE REGELN

Es kann vorkommen, dass besondere Effekte oder Regeln im restlichen Spielmaterial (z.B. auf Karten, Charakterbögen oder in der Chronik des Wastelands) im Widerspruch zu den Grundregeln dieses Regelhefts stehen. In einem solchen Fall haben die besonderen Regeln stets Vorrang gegenüber den Grundregeln.

Die Bezeichnungen „Spieler“ und „Knight“ werden im Spiel gleichbedeutend verwendet. Der Begriff „aktiver Spieler“ bezieht sich immer auf den Spieler, der gerade am Zug ist.

Das meiste Spielmaterial ist auf die in der Schachtel enthaltene Anzahl begrenzt. Die einzigen Ausnahmen hiervon sind: Wunden-, Strahlungs- und Schadensmarker sowie allgemeine Marker und Eintragsmarker. Ist ein Kartenstapel (mit Ausnahme der Spezialkarten und Verbesserungen) aufgebraucht, wird der zugehörige Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Verliert ein Spieler bei einem Würfelwurf durch einen Spieleffekt Würfel, darf er – sofern nicht anders angegeben – selbst entscheiden, welche Würfel er verliert. Ein Würfelwurf kann aber nie aus weniger als 1 Würfel bestehen. Die Anzahl an ✨ kann nie geringer als 0 sein.

KNIGHT-AKTIONEN

In seinem Zug führt der aktive Spieler **bis zu zwei verschiedene Aktionen** aus. Folgende Aktionen stehen zur Auswahl:

- ◆ **Bewegen-Aktion**, kurz: Bewegen
- ◆ **Stadt-Aktion**
- ◆ **Lagern-Aktion**, kurz: Lagern
- ◆ **Plot-Aktion (Bezeichnung)**
- ◆ **Erkunden-Aktion**, kurz: Erkunden
- ◆ **Spezial-Aktion (Bezeichnung)**
- ◆ **Passen**

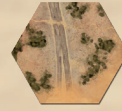
Jede dieser Aktionen darf höchstens einmal pro Zug ausgeführt werden (ein Knight kann sich z. B. nicht bewegen und dann im selben Zug erneut bewegen). Eine Ausnahme hierzu sind Plot- und Spezial-Aktionen. Jede dieser Aktionen hat eine bestimmte Bezeichnung. In seinem Zug darf ein Spieler mehrere Plot- oder Spezial-Aktionen ausführen, solange diese unterschiedliche Bezeichnungen haben. Die beiden Aktionen eines Zuges dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

BEWEGEN

Vor der Bewegung eines Knights muss der aktive Spieler festlegen, welche Ausrüstung der Knight verwendet. Ein Knight kann 1 Rüstung (🛡️) und entweder 1 zweihändige Waffe (🔪🔪) oder bis zu 2 einhändige Waffen (🔪) **ausrüsten**, indem er sie an die passenden Plätze seines Charakterbogens legt. Weitere Ausrüstung muss im Fahrzeug des Knights aufbewahrt werden. Die Ausrüstung eines Knights darf bis zum Ende der Bewegung nicht ver-

ändert werden (auch wenn es bei der Bewegung zu Kämpfen oder Proben kommt).

Um sich zu bewegen wählt der Spieler ein Zielfeld und legt eine durchgehende Route von Feldern fest, die ihn von seinem Startfeld zu diesem Zielfeld führt. Dann zählt er die für diese Route benötigten **Bewegungspunkte (BP)**, das Startfeld wird dabei nicht mitgezählt. Die BP eines Knights entsprechen der Geschwindigkeit seines Fahrzeugs (🚗). Die Bewegungspunkte-Kosten eines Felds hängen von dessen Geländetyp ab.



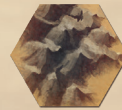
HIGHWAY
0 BP



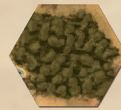
WÜSTE
1 BP



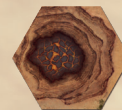
STADT
Der Geländetyp einer Stadt ist in dem Kreis neben ihrem Namen abgebildet (hier Buschland).



GEBIRGE
2 BP



BUSCHLAND
2 BP



KRATER
Hinweis: Kraterfelder sind unpassierbar und können nicht betreten werden.



Sollten die BP für die gewählte Route nicht ausreichen, darf der Spieler beliebig viele 🛢️ aus dem Tank seines Fahrzeugs ausgeben, um wie auf dem Fahrzeugbogen angegeben zusätzliche BP zu erhalten. Verbleibende BP verfallen am Ende der Bewegung.

Einige Felder sind mit **Gefahrensymbolen** gekennzeichnet: **Strahlung** ☢️, **Biohazard** ☣️ oder **Bedrohung** !. Führt die Bewegung eines Knights durch solche Felder, wirken diese sich wie folgt aus:

- ◆ **Strahlung:** Der Knight erleidet 1 direkte ☢️.
- ◆ **Biohazard:** Der Knight erleidet 1 direkte ☣️.
- ◆ **Bedrohung:** Der Knight zieht **1 Bedrohungsmarker** aus dem Vorrat. Diese Marker werden am Ende der Bewegung ausgeführt.

Hinweis: Wird ein Knight im Verlauf einer Bewegung durch die Auswirkungen eines Gefahrensymbols bewusstlos, endet seine Bewegung sofort (auf dem Feld, auf dem der Knight bewusstlos wurde). Der Zug des aktiven Spielers endet dann sofort.



Treibstoff-Marker



Strahlung



Biohazard



Bedrohung

DER FAHRZEUGBOGEN



1. **NAME**
2. **FAHRZEUGTYP**
3. **STAURAUM:** Gibt an, wieviele Ausrüstungskarten in diesem Fahrzeug maximal gelagert werden können.
4. **GESCHWINDIGKEIT:** Gibt die Anzahl an **Bewegungspunkten (BP)** an, die bei einer Bewegung mit diesem Fahrzeug zur Verfügung stehen.
5. **TANK:** Gibt an, wieviel 🛢️ in diesen Fahrzeug maximal gelagert werden kann.
6. **BONUS-REICHWEITE:** Gibt an, wieviele zusätzliche BP dieses Fahrzeug durch Ausgabe von je 1 🛢️ erhalten kann.
7. **FAHRGESTELL:** Hat das Fahrzeug diese Zahl an ✨, erleidet es einen Totalschaden. Hier sind auch die Reparaturkosten pro 1 ✨ angegeben.

Hat der aktive Knight seine Bewegung beendet, zieht der Spieler zu seiner Rechten eine **Wasteland-Karte** und legt diese offen vor sich ab. Dieser Spieler übernimmt alle Würfelwürfe und Entscheidung beim Ausführen der Karte.

Hinweis: Auch wenn die Bewegung auf einer Stadt oder einem besonderen Ort endet, wird eine Wasteland-Karte gezogen und ausgeführt. Je nach Art der Wasteland-Karte geschieht folgendes:

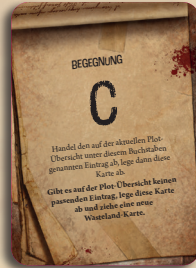
- **Gegner:** Der Knight wird in einen Kampf verwickelt.
- **Ereignis:** Der Spieler muss eine Fähigkeitsprobe absolvieren.
- **Begegnung:** Ist dem Buchstaben in der Liste unten auf der aktuellen **Plot-Übersicht** eine Nummer zugeordnet, muss der entsprechende Abschnitt in der Chronik des Wastelands vorgelesen werden.



Gegnerkarte



Ereigniskarte



Begegnungskarte

Hat der Spieler bei der Bewegung Bedrohungsmarker gezogen, werden diese gemeinsam mit der Wasteland-Karte ausgeführt.

Im Falle eines Ereignisses oder einer Begegnung gilt die **gelbe** Seite der Bedrohungsmarker, ihr Effekt wird sofort ausgeführt.



Bedrohungsmarker

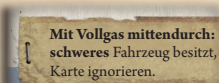
Im Falle eines Kampfes gilt die **rote** Seite, deren Effekt meist erst ausgeführt wird, wenn der Gegner angreift (siehe AUSWIRKUNGEN VON BEDROHUNGSMARKERN, S.14). Nachdem der Spieler alle Bedrohungsmarker-Effekte ausgeführt hat, kommen die Marker zurück in den Vorrat und der Stoffbeutel wird geschüttelt, um die Marker zu mischen.

Gegnerkarten ausführen

Es kommt zu einem Kampf zwischen dem aktiven Knight und dem Gegner. Der KAMPF wird auf S. 10 genauer beschrieben. Nach dem Kampf wird die Karte offen neben dem passenden Wasteland-Kartenstapel abgelegt.

Ereigniskarten ausführen

Der aktive Knight absolviert die auf der Karte beschriebene Fähigkeitsprobe (siehe FÄHIGKEITSPROBEN) und wendet das Ergebnis der Probe an. Jede Ereigniskarte hat einen hervorgehobenen Balken in der Mitte der Karte. Überprüft, ob die dort beschriebene **BEDINGUNG** erfüllt ist, und wie sie sich auf die Fähigkeitsprobe auswirkt.



Bedingung der Ereigniskarte

Nachdem das Ereignis ausgeführt wurde, wird die Karte offen neben dem passenden Wasteland-Kartenstapel abgelegt.

Begegnungskarten ausführen

Der aktive Spieler überprüft, ob es zu dem auf der Karte gezeigten Buchstaben eine Angabe auf der aktuellen **Plot-Übersicht** gibt. Ist auf der Plot-Übersicht unter dem Buchstaben eine Zahl zu sehen, verweist diese auf einen Eintrag in der **Chronik des Wastelands**. Der Spieler zur Rechten des aktiven Knights schlägt den passenden Eintrag auf und liest ihn vor. Erfordert der Eintrag Entscheidungen, so werde diese vom aktiven Spieler getroffen.



A	B	C	E
2	47	13	17

Steht unter dem passenden Buchstaben keine Zahl, wird die Begegnungskarte abgelegt und eine neue Wasteland-Karte gezogen (bis eine passende Karte gezogen wurde). Gegebenenfalls vorhandene Bedrohungsmarker werden erst abgelegt, nachdem eine Wasteland-Karte tatsächlich ausgeführt wurde.

Nachdem die Begegnung ausgeführt wurde, wird die Begegnungskarte offen neben dem passenden Wasteland-Kartenstapel abgelegt.

DIE WÜRFEL

Das Spiel enthält Würfel in vier verschiedenen Farben. Diese zeigen die Stärke der Würfel aber auch das Risiko beim Würfeln an. Die Würfel werden in dieser Reihenfolge immer stärker: Weiß, Grün, Blau und Rot.



Die Würfel zeigen bis zu 3 verschiedene Symbole, deren Bedeutung davon abhängt, ob die Würfel im Kampf oder außerhalb eines Kampfes geworfen werden:



ERFOLG (bei Proben) **ODER** verursachte ☠ (im Kampf).



SCHICKSAL: Keine Auswirkung (bei Proben) **ODER** ein möglicher Sondereffekt.



PATZER: Gilt als Leerseite (bei Proben) **ODER** beschädigt die verwendete Waffe nach dem Angriff (im Kampf). Zusätzlich kann ein Patzer bei manchen Karten einen besonderen Effekt auslösen.

Es gibt verschiedene Arten von Würfeln:

- ◆ **FÄHIGKEITSWÜRFEL:** Immer wenn ein Knight eine Fähigkeit verwendet (z. B. bei einem Angriff) sind die auf dem Charakterbogen angegebenen Fähigkeitswürfel dafür die Grundlage. Manche Ausrüstungskarten (z. B. DUNDEE-HUT) verleihen zusätzliche Fähigkeitswürfel.
- ◆ **WAFFENWÜRFEL:** Dies sind die auf der Waffenkarte angegebenen Würfel. Die Waffenwürfel der verwendeten Waffe werden zu den Fähigkeitswürfeln hinzugefügt (Klingen- oder Schusswaffen-Fähigkeit, je nachdem, ob eine ☞- oder ☚-Waffe verwendet wird). Gemeinsam bilden sie die Würfel, die der Knight beim Angriff wirft.
- ◆ **ANGRIFFSWÜRFEL:** Diese Würfel geben die Kampfstärke der Gegner an, denen ein Knight gegenüberstehen kann. Sie sind auf Wasteland-Karten, Plot-Übersichten und in verschiedenen Abschnitten der Erzähltexte zu finden.

FÄHIGKEITSPROBEN

Um eine **Fähigkeitsprobe** zu absolvieren, verwendet der Spieler die auf seinem Charakterbogen angegebenen Fähigkeitswürfel sowie zusätzliche Würfel, die er durch Sonderfähigkeiten, Verbesserungen oder Ausrüstungskarten erhält. Der Spieler wirft alle Würfel und vergleicht das Ergebnis mit dem in Klammern angegebenen Schwierigkeitsgrad der Probe. Ist die Zahl der erzielten **Erfolge** (★) **gleich oder höher** des **Schwierigkeitsgrads**, ist die Probe ein Erfolg, ansonsten ist sie ein Misserfolg. Danach werden die Auswirkungen der Probe ausgeführt. Ist der Schwierigkeitsgrad mit „X“ oder gar nicht angegeben, geht es darum, einfach möglichst viele ★ zu erzielen, um ein besseres Ergebnis zu erhalten. Solche Proben gelten als Misserfolg, wenn 0 ★ erzielt wurden.

Absolviere eine **Erste Hilfe**-Probe (2).
Erfolg: +2☚
Misserfolg: Behalte diese Karte. Solange du sie besitzt, erleidest du immer, wenn du ☠ ☠

Angriffe im Kampf sind ebenfalls Fähigkeitsproben, die sich auf die **Klingen-** oder **Schusswaffen-Fähigkeit** des Knights beziehen. Manche Eigenschaften können im Kampf jedoch nicht oder nur auf eine andere Weise eingesetzt werden. Aufgrund von Waffen- und Rüstungskarten werfen Spieler im Kampf häufig zusätzliche Würfel. Erhält ein Spieler zusätzliche Würfel, werden sie der Gesamtzahl seiner Würfel hinzugefügt. Verliert ein Spieler Würfel, werden sie von der Gesamtzahl abgezogen. Bei einer Probe wird aber **immer mindestens 1 Würfel** geworfen.

Hinweis: Falls ein Spieler Eigenschaften nutzen möchte, die zusätzliche ★ bieten oder es erlauben, weitere Würfel zu erhalten, muss er dies vor dem Würfelwurf ansagen. Wiederholungswürfel werden hingegen eingesetzt, nachdem bereits gewürfelt wurde.

DER CHARAKTERBOGEN

JOHNNY TAYLOR
KUNDSCHAFTER

1 KLINGEN SCHUSSWAFFEN
2 ERLEBEN VERHANDELN
3 ERSTE HILFE TECHNIK

Bei deiner Bewegung darfst du 1 ♣, ♠ oder ♠ entlang deiner Route ignorieren.

LAGERN
REPARIEREN: 1
Du darfst beliebig viele ♣ ablegen, um 3 ♣ oder 1 ♣ pro ♣ zu heilen.

ERKUNDEN
3
Du darfst 1 ♣ ablegen, um bis zum Ende dieser Aktion +1 Erkunden zu erhalten.

GESUNDHEIT 8
WIDERSTAND 7
RÜSTUNG 9

6 7 8 9

1. **NAME und BERUFUNG**
2. **FÄHIGKEITEN**
3. **SONDERFÄHIGKEIT**
4. **LAGERN:** Gibt den **Reparaturwert** des Knights an und beschreibt wie ♣ zur Heilung verwendet werden kann.
5. **ERKUNDEN:** Gibt den **Erkundungswert** des Knights an und beschreibt wie ♣ genutzt werden kann, um diesen zu erhöhen.
6. **GESUNDHEIT:** Hat der Knight diese Anzahl an ♣/♣, wird er bewusstlos.
7. **WIDERSTANDSLEISTE:** Gibt den Höchstwert an ♣ an, den der Knight verkraften kann, und die negativen Effekte, die sie auslösen.
8. **WAFFENPLÄTZE:** Hier kann der Knight 1 ♣ Waffe (♣) oder bis zu 2 ♣ Waffen anlegen.
9. **RÜSTUNGSPLATZ:** Hier kann der Knight 1 **Rüstungskarte** (♣) anlegen.
10. **ERFAHRUNGSPUNKTE-LEISTE**

LAGERN

Der aktive Spieler darf beliebig viele der folgenden Möglichkeiten nutzen:

♣ **HEILEN:** Der Knight gibt beliebig viele seiner ♣ ab, um sich zu heilen. Für jeden ♣ heilt der Knight 3 normale ♣ ODER 1 ♣ und legt die entsprechenden Marker von seinem Charakterbogen zurück in den Vorrat. Es ist auch möglich, Heilung für ♣ zu verwenden, Wundenmarker werden dadurch aber nur auf die normale ♣-Seite umgedreht. Es ist also doppelt so schwierig, ♣ zu heilen.



Medizin-Marker

Heilung kann beliebig zwischen ♣ und ♣ verteilt werden (für 1 ♣ könnten z.B. 2 ♣ auf ♣ gedreht werden und dann kann 1 ♣ davon abgelegt werden). Die Heilung von ♣ erfordert jedoch den separaten Einsatz von ♣. Übrige Heilung verfällt am Ende der Aktion.

♣ **REPARIEREN:** Der **REPARATURWERT** gibt an, wie viele **REPARATURPUNKTE** einem Knight zur Verfügung stehen, um beschädigte Ausrüstung (mit rotem Symbol) zu reparieren und so die Karte auf die unbeschädigte Seite umzudrehen (mit grünem Symbol). Jede Ausrüstungskarte hat **REPARATURKOSTEN**, die mit Reparaturpunkten vollständig beglichen werden müssen, um die Ausrüstung zu reparieren. Eine teilweise **Reparatur** ist nicht möglich. Verfügt der Spieler über genügend **Reparaturpunkte**, darf er beliebig viele Ausrüstungskarten reparieren. Außerdem kann er Reparaturpunkte in Höhe des **Reparaturwerts** seines Fahrzeugs (normalerweise 1) einsetzen, um je 1 ♣ von seinem Fahrzeugbogen zu entfernen. Reparaturpunkte können beliebig zwischen Ausrüstung und ♣ verteilt werden. Übrige Reparaturpunkte verfallen am Ende der Aktion.



Reparatur-Kosten

Hinweis: Ausrüstungskarten mit Reparaturkosten „X“ können beim Lagern nicht repariert werden. Sie können nur bei einer Stadt-Aktion (siehe S. 9) oder durch Spezialeffekte repariert werden.

♣ **EFFEKTE NUTZEN:** Bestimmte Karten oder Effekte können nur bei einer Lagern-Aktion genutzt werden (z. B. die Ausrüstungskarte NOTRATION). Dies ist dort entsprechend angegeben.

♣ **VERBESSERUNGEN ERWERBEN:** Befindet sich der **EP-MARKER** des Knights auf oder nach einem der farblich hervorgehobenen Felder der **EP-LEISTE** (3, 6 oder 9) darf der Spieler 1 **VERBESSERUNG** wählen und sie neben seinen Charakterbogen legen (siehe **ERFAHRUNGSPUNKTE UND VERBESSERUNGEN**, S. 13).

Hinweis: Lagern ist zum Erwerb von Verbesserungen nicht zwingend erforderlich. Verfügt ein Knight über ausreichend EP, kann er Verbesserungen auch am Ende seines Zuges ohne Aktion erwerben.



Mehrere Knights auf demselben Feld:

Wenn sich 2 oder mehr Knights auf demselben Feld des Spielbretts befinden, wird dieses Feld mit einem **CAMP-MARKER** gekennzeichnet und die Spielfiguren dieser Knights werden auf dem **CAMP-FELD** platziert. Bei einer Lagern-Aktion auf dem Camp-Feld, stehen dem Knight folgende zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung:



Camp-Marker

♣ **TAUSCHEN:** Der Knight kann Ausrüstung und Ressourcen (Munition, Treibstoff, Medizin) mit den anderen Knights auf dem Camp-Feld tauschen. Der Tauschwert von Ausrüstungskarten hat hier keine Bedeutung. Die Spieler dürfen jeden Tausch ausführen, auf den sie sich einigen können.

♣ **REPARIEREN UND SONDERFÄHIGKEITEN NUTZEN:** Der aktive Knight kann seine **Reparaturpunkte** nutzen, um Ausrüstung anderer Spieler zu reparieren oder um ♣ von ihren Fahrzeugbögen zu entfernen. Verschiedene Sonderfähigkeiten (z. B. die Verbesserung **MEISTERTÜFTLER**) können so eingesetzt werden, um andere Knights auf dem Camp-Feld beim Lagern zu unterstützen.



ERKUNDEN

Diese Aktion dient hauptsächlich dazu, Ressourcen und Gegenstände zu sammeln. Hierbei zieht der aktive Spieler eine **Erkundungskarte** und legt sie offen vor sich ab. Jede Erkundungskarte gibt an, was der Knight (abhängig vom Geländetyp seines Felds auf dem Spielbrett) finden kann und ob die Karte zusätzliche meist unangenehme Auswirkungen hat.

Der Spieler entscheidet nun, ob er mit der gezogenen Karte zufrieden ist. Falls ja, führt er sie aus, indem er sich die entsprechenden Ressourcen oder Ausrüstungskarten nimmt oder seine EP ⚡ erhöht. Er erleidet die zusätzlichen Auswirkungen der Karte (legt die angeheben Ressourcen ab, falls vorhanden, erleidet ☠ usw.). Anschließend wird die Karte offen neben dem Erkundungsstapel abgelegt.

Ist der Spieler mit seinem Fund nicht zufrieden, kann er eine weitere Erkundungskarte ziehen, falls sein **Erkundenwert** hoch genug ist. Der Erkundenwert eines Knights gibt an, wieviele Karten dieser beim Erkunden höchstens ziehen kann (z.B. kann ein Knight mit **Erkunden 2** bis zu 2 Erkundungskarten ziehen). Die neu gezogene Karte wird offen auf alle vorher gezogenen Karten gelegt und auch wenn die neu gezogene Karte schlechter ist, dürfen vorherige Karten nicht mehr gewählt werden. Hat ein Spieler alle ihm möglichen Erkundungskarten gezogen, muss er die zuletzt gezogene Karte ausführen.

Beim Erkunden kann der aktive Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt der Aktion 1⚡ abgeben, um für diese Aktion **+1 Erkunden** zu erhalten – das erlaubt es ihm, 1 weitere Erkundungskarte zu ziehen. Dies kann nicht getan werden, wenn das Fahrzeug des Knights einen **TOTALSCHADEN** hat.

Hinweis: Der **Erkundenwert** eines Knights kann nicht unter 1 fallen.

STADT-AKTION

Diese Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn der aktive Knight sich auf einem **STADTFELD** aufhält. Es gibt auf dem Spielbrett 6 dieser Felder, jedes davon hat einen eigenen Namen und eine besondere Illustration. In dem kleinen Kreis ist der Geländetyp des Stadtfelds zu sehen. Führt der aktive Knight eine Stadt-Aktion aus, kann er (in beliebiger Reihenfolge) **2 verschiedene Orte** aus der folgenden Liste besuchen:

◆ **QUACKSALBER:** Der Knight heilt 1⚡ und bis zu 4☠ entsprechend der Regeln für Heilung. Hat der Knight 1 oder mehrere **VERLETZUNGSKARTEN**, kann er (statt sich zu heilen) 1 dieser Karten ablegen und zurück in den Stapel mischen.

◆ **FAHRZEUGWERKSTATT:** Der Knight repariert bis zu 3🚗 seines Fahrzeugs, entsprechend der Regeln für Reparaturen. Hat das Fahrzeug 1 oder mehrere **FEHLFUNKTIONSKARTEN**, kann der Knight (statt 🚗 zu reparieren) 1 dieser Karten ablegen und zurück in den Stapel mischen.

◆ **WERKSTATT:** Der Knight kann eine seiner beschädigten Ausrüstungskarten reparieren (umdrehen). Die Reparaturkosten der Karte sind hierbei nicht von Bedeutung. Auch Karten mit Reparaturkosten „X“ können so repariert werden.

◆ **MARKTSTÄNDE:** Der Knight führt einen **TAUSCHHANDEL** (3) durch. Dazu zieht er drei Ausrüstungskarten **unten vom Stapel** und legt sie offen vor sich aus (sodass die beschädigte Seite sichtbar ist). Dies ist das **ANGEBOT**. Um 1 oder mehrere Karten aus dem Angebot zu erwerben, muss der Spieler ihren **TAUSCHWERT** aufbringen. Er kann dazu eigene Ausrüstungskarten auf den Ablagestapel legen (sie zählen ihren Tauschwert) oder Ressourcenmarker in den Vorrat zurücklegen (jeder Ressourcenmarker hat Tauschwert 1). Außerdem kann der Knight beliebig viele Ressourcen erwerben. Auch hier hat jeder Ressourcenmarker Tauschwert 1 (z.B. könnte ein Knight eine Ausrüstungskarte mit Tauschwert 2 gegen 2 beliebige Ressourcen tauschen, oder 1⚡ ablegen um 1🚗 oder 1🛡 zu erhalten). Es ist erlaubt, sich die Rückseiten der Karten aus dem Angebot vor dem Erwerb anzusehen. Ist der Spieler mit dem Angebot nicht zufrieden, muss er nicht tauschen. Am Ende des Tauschhandels werden die verbleibenden Karten des Angebots auf den Ausrüstungskarten-Ablagestapel gelegt (mit der beschädigten Seite nach oben).



Tauschwert

Hinweis: Ein Knight auf einem Stadtfeld muss nicht zwingend eine Stadt-Aktion ausführen, auch die anderen Aktionen sind auf einem Stadtfeld möglich.

ERKUNDUNGSKARTEN



1. DARSTELLUNG DER GELÄNDETYPEN
2. RESULTAT DER ERKUNDUNG
3. ZUSÄTZLICHE AUSWIRKUNGEN
4. KARTENRÜCKSEITE

PLOT-AKTION

Diese Aktion kann nur ausgeführt werden, wenn die aktuelle Plotübersicht oder der Eintrag in der Chronik des Wastelands dies erlaubt. Meistens sind Felder, auf denen die Plot-Aktion möglich ist, durch **PLOTMARKER** oder **AUFGABENMARKER** gekennzeichnet (ansonsten werden solche Felder wie normale Felder behandelt). Auf der Plotübersicht ist erklärt, wo und wie die einzelnen Plot-Aktionen ausgeführt werden können.



Plot-marker



Aufgaben-marker

Jede Plot-Aktion hat eine eigene Bezeichnung, die in Klammern angegeben wird, z.B. Plot-Aktion (Eine Maschine angreifen). Im Gegensatz zu anderen Aktionen kann ein aktiver Knight im selben Zug mehrere Plot-Aktionen ausführen, solange jede eine andere Bezeichnung hat.

SPEZIAL-AKTION

Dies ist ein Sammelbegriff für besondere Aktionen, die den Spielern nur aufgrund bestimmter Spieleffekte zur Verfügung stehen.

Jede Spezial-Aktion hat eine eigene Bezeichnung, die in Klammern angegeben wird, z.B. Spezial-Aktion (Bewusstsein zurückerlangen). Im Gegensatz zu anderen Aktionen kann ein aktiver Knight in einem Zug mehrere Spezial-Aktionen ausführen, solange jede eine andere Bezeichnung hat.

PASSEN

Es ist erlaubt zu passen und auf eine oder mehrere Aktionen zu verzichten. Dies ist jedoch selten hilfreich, da viele Abenteuer eine begrenzte Rundenanzahl haben und daher oft jede Aktion zählt!

ERBARMUNGSLOSES ÖDLAND

Das Wasteland ist trostlos und grausam. Wenn eine Spielsituation eine freie Entscheidung verlangt (z.B. welchen Würfel ein Gegner erneut wirft oder welcher Knight einen negativen Effekt erleidet), wählt stets die Möglichkeit, die für die Knights am unangenehmsten ist.

KAMPF

Zum Kampf kommt es meist am Ende einer Bewegung, wenn die gezogene Wasteland-Karte ein **Gegner** ist. Normalerweise können sich Knights nicht gegenseitig angreifen, in einzelnen Abenteuern ist dies aber trotzdem möglich. In einem Kampf ist der Spieler zur Rechten des aktiven Spielers dafür verantwortlich, die Effekte von Bedrohungsmarkern auszuführen, für den Gegner zu würfeln, dessen Eigenschaften einzusetzen und notwendige Entscheidungen für den Gegner zu treffen. Ein Kampf besteht aus folgenden Schritten:

I. EIGENSCHAFTEN DES GEGNERS PRÜFEN

Der aktive Spieler prüft, ob die Gegnerkarte über eine fettgedruckte Eigenschaft verfügt. Manche Eigenschaften wirken sich sofort aus (z. B. **Bedrohung**), andere beeinflussen den Kampf erst später. Verfügt der Gegner über die Eigenschaft **BEDROHUNG (X)** zieht der Spieler sofort X zusätzliche **BEDROHUNGSMARKER** aus dem Vorrat.

II. WAFFE AUSWÄHLEN

Der aktive Spieler wählt 1 seiner ausgerüsteten Waffen und entscheidet so, welche Würfel ihm für den Kampf zur Verfügung stehen. Es gibt **FERNKAMPF-**(\diamond) und **NAHKAMPF-**(\clubsuit) **WAFFEN**. Für die meisten Fernkampfwaffen benötigt der Spieler auch mindestens 1 \heartsuit , um anzugreifen. Besitzt der aktive Knight keine Waffe (oder möchte keine einsetzen), kann er auch mit **BLOSSEN HÄNDEN** kämpfen. Er würfelt dann in Schritt IV nur entsprechend seiner **Klingen-Fähigkeit** (im Nahkampf).

Hinweis: Jeder Kampfteilnehmer würfelt nur **einmal pro Kampf** und führt so entweder einen Fernkampf- oder einen Nahkampfangriff aus.

III. BEDROHUNGSMARKER-EFFEKTE AUSFÜHREN

Gezogene Bedrohungsmarker müssen zum entsprechenden Zeitpunkt des Kampfs ausgeführt werden (siehe **BEDROHUNGSMARKER**, S. 14).

IV. KAMPF

1. Kampfbeginn: Beginnend mit den Eigenschaften des Gegners werden alle „Kampfbeginn“-Eigenschaften eingesetzt.

Hinweis: Verfügt der Gegner über die Eigenschaft **HINTERHALT**, greift er zu Beginn dieses Schritts an (noch bevor der aktive Knight seine „Kampfbeginn“-Eigenschaften einsetzen kann), unabhängig davon, ob er im Fernkampf oder im Nahkampf angreift.

2. Fernkampf: In diesem Schritt führen alle Kampfteilnehmer ihren Fernkampfangriff aus. Führt der Knight einen Fernkampfangriff aus, muss er zunächst 1 \heartsuit ablegen. Dann wirft er die auf der Ausrüstungskarte angegebenen Würfel für seine Waffe sowie die Würfel für seine **Schusswaffen-Fähigkeit**. Führt der Gegner einen Fernkampfangriff durch, wirft er die auf der Gegnerkarte angegebenen Würfel.

Führen beide Kämpfer einen Fernkampfangriff aus, finden diese gleichzeitig statt. Um den Überblick zu bewahren solltet ihr aber zuerst für den Gegner und dann für den aktiven Knight würfeln.

Der Kämpfer würfelt und handelt das Ergebnis ab (siehe **DIE WÜRFEL**, S. 7), jeder \star verursacht 1 \heartsuit . Andere Symbole können wie auf den entsprechenden Karten angegeben eingesetzt werden. Der Knight kann nur Eigenschaften der Waffe einsetzen, die er für den Angriff verwendet hat, auch wenn er weitere Waffen ausgerüstet hat.

Hinweis: Es müssen, soweit möglich, alle Würfelresultate ausgeführt werden.

Erleidet der Knight 1 oder mehrere \heartsuit und hat eine **RÜSTUNG** ausgerüstet, kann er diese jetzt einsetzen, indem er sie auf die beschädigte Seite dreht oder ablegt, um so \heartsuit in Höhe des **PANZERUNGSWERTS** (\blacksquare) der Rüstung zu verhindern. Alle verbleibenden \heartsuit werden mit Wundenmarkern auf dem Charakterbogen des Knights markiert. Kein Knight kann mehr \heartsuit / \clubsuit erleiden als seine Gesundheit angibt – überzählige Wunden werden ignoriert.

Hinweis: Verfügt der Gegner über die Eigenschaft **PANZERBRECHEND** können von ihm verursachte \heartsuit nicht verhindert werden. Vergesst außerdem nicht, Bedrohungsmarker-Effekte auszuführen, die durch den gegnerischen Angriff hinzukommen.



Munitionsmarker



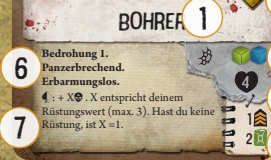
Rüstungswert 1

Erleidet der Gegner \heartsuit , kann er diese normalerweise nicht verhindern. Die entsprechenden Marker werden auf der Gegnerkarte platziert.

Überprüft nun, ob einer der Kampfteilnehmer \heartsuit in Höhe seiner Gesundheit erlitten hat und dadurch besiegt wurde. Wurde ein Kampfteilnehmer besiegt, geht sofort zu Schritt 5 (Kampfende). Ein besiegtter Kampfteilnehmer kann in Schritt 3 oder 4 nicht mehr handeln.

Hinweis: Verfügt der Gegner über die Eigenschaft **ERBARMUNGSLOS**, kann er nicht vor Schritt 5 (Kampfende) besiegt werden. Ein solcher Gegner kann in den folgenden Schritten noch im Nahkampf angreifen und Eigenschaften einsetzen, auch wenn er bereits so viele Wunden erlitten hat, dass er besiegt wird.

GEGNERKARTEN



1. **NAME**
2. **ART:** Maschine \clubsuit , Bestie \heartsuit , Mutant \clubsuit , Gang \heartsuit , Kult \clubsuit .
3. **ANGRIFFSTYP** (Fernkampf \diamond oder Nahkampf \clubsuit) und **Angriffswürfel**
4. **GESUNDHEIT**
5. **BELOHNUNG:** Diese Belohnung erhält ein Knight, der diesen Gegner besiegt.
6. **EIGENSCHAFTEN:** Die Eigenschaften des Gegners, die besondere Effekte im Kampf auslösen
7. **TEXTFELD:** Beschreibt besondere Kampffähigkeiten des Gegners, die z. B. durch Würfelsymbole aktiviert werden.

GEGNER-EIGENSCHAFTEN

HINTERHALT: Gegner mit dieser Eigenschaft greifen im Kampf immer vor dem Knight an, unabhängig davon was dieser für eine Waffe verwendet. Diese Gegner können z. B. mit ihrem Nahkampfangriff dem Fernkampfangriff eines Knights zuvorkommen. Diese Eigenschaft wird in Schritt 1 des Kampfs (Kampfbeginn) eingesetzt.

PANZERBRECHEND: Wunden, die dieser Gegner verursacht, können nicht (z. B. durch Rüstung) verhindert werden. Diese Eigenschaft gilt, wenn der Gegner \heartsuit verursacht.

ERBARMUNGSLOS: Gegner mit dieser Eigenschaft können, unabhängig von erlittenen \heartsuit , nur am Kampfende (Schritt 5) besiegt werden. Diese Eigenschaft gilt für den gesamten Kampf.

BEDROHUNG (X): Beim Kampf mit diesem Gegner muss der Spieler X zusätzliche Bedrohungsmarker ziehen und deren Effekte ausführen (siehe **BEDROHUNGSMARKER**, S. 14).

3. Vorrücken: Beginnend mit den Eigenschaften des Gegners werden alle „Vorrücken“-Eigenschaften eingesetzt. Ist ein Gegner besiegt, geht sofort zu Schritt 5 (Kampfende).

Hinweis: Einige Ausrüstungskarten (z. B. **SPLITTERGRANATE**), können in diesem Schritt genutzt werden. Dies erfolgt zusätzlich zum normalen Angriff, der in einem Kampf möglich ist. Diese Ausrüstungskarten belegen außerdem keinen Waffenplatz \heartsuit .

4. Nahkampf: Nun werden die Nahkampfangriffe der Kampfteilnehmer ausgeführt. Es gelten die gleichen Regeln wie für Fernkampfangriffe, allerdings benötigt der Knight keine \heartsuit und es werden die Würfel für die Klingen-Fähigkeit (statt für die Schusswaffen-Fähigkeit) geworfen. Danach folgt Schritt 5 (Kampfende).

ANGRIFF MIT BLOSSEN HÄNDEN

Wenn ein Knight keine Waffe hat (oder sie nicht einsetzen möchte), muss er **mit bloßen Händen** angreifen. Dies gilt als \clubsuit -Angriff für den der Knight nur die Fähigkeitswürfel seiner **Klingen-Fähigkeit** wirft und keine zusätzlichen Waffenwürfel.

5. Kampfende: Beginnend mit den Eigenschaften des Gegners werden alle „Kampfende“-Eigenschaften ausgeführt. Viele diese Eigenschaften beziehen sich darauf, ob der Gegner besiegt wurde oder nicht. Gegner mit der Eigenschaft **ERBARMUNGSLÖS**, die ausreichend erlitten haben, werden in diesem Schritt besiegt.

Gelingt es dem Knight seinen Gegner zu besiegen, erhält er alle auf der Gegnerkarte angegebenen **Belohnungen**: EP () , Ausrüstungskarten () (zieht hier jeweils die unterste Karte des Ausrüstungsstapels – Verbesserungen können nicht gezogen werden) und/oder Ressourcen (, ,). Diese Belohnungen erhält der Knight auch, wenn sowohl der Gegner als auch er selbst im Kampf besiegt wurden (dies kann vorkommen, falls beide im selben Schritt angreifen).

Am Ende des Kampfs wird die Gegnerkarte offen neben dem passenden Wasteland-Kartenstapel abgelegt. Wundenmarker auf der Karte werden in den Vorrat zurückgelegt und alle Bedrohungsmarker werden in der Bedrohungsvorrat gemischt.

Hinweis: Ein Kampf endet, nachdem jeder Kampfteilnehmer 1 Angriff ausgeführt hat. Gelingt es dem Knight nicht, den Gegner zu besiegen, erhält er keine Belohnung und die beiden Kämpfer gehen getrennte Wege.

WEITERE REGELN

AUSRÜSTUNGSKARTEN

Alle Gegenstände im Besitz der Knights werden durch Ausrüstungskarten dargestellt. Es gibt 3 verschiedene Kategorien:

WAFFEN helfen beim Kampf und belegen Waffenplätze des Charakterbogens, wenn sie **ausgerüstet** werden. In einem Fahrzeug gelagerte Waffen können nur eingesetzt werden, wenn sie kein -Symbol haben. Die Eigenschaften einer Waffe können nur genutzt werden, wenn der Knight die Waffe im Kampf einsetzt.



Waffe

RÜSTUNGEN dienen dazu, ihren Träger zu schützen und belegen wenn **ausgerüstet** den Rüstungsplatz des Charakterbogens. In einem Fahrzeug gelagerte Rüstungen können nicht eingesetzt werden. Die Eigenschaften einer Rüstung können nur ausgeführt werden, wenn der Knight die Rüstung auch aktiv einsetzt.



Rüstung

ARZNEI und **WERKZEUG** wird immer im Fahrzeug gelagert. Solange ein Knight Zugang zu seinem Fahrzeug hat, gelten diese Gegenstände als **ausgerüstet**.



Arznei



Werkzeug

Eine Ausrüstungskarte kann entweder **UNBESCHÄDIGT** (Kartenseite mit grünem Symbol und dunklem Hintergrund) oder **BESCHÄDIGT** (Kartenseite mit rotem Symbol und hellem Hintergrund) sein. Wird eine unbeschädigte Ausrüstungskarte beschädigt, muss diese auf die andere Seite gedreht werden. Wird eine bereits beschädigte Karte erneut beschädigt, muss diese auf den Ablagestapel gelegt werden.

Hinweis: Beschädigte Ausrüstungskarten können repariert werden – siehe Lagern, S. 8 und Stadt-Aktion, S. 9.

Ein Knight kann bis zu 2 Waffen auf Waffenplätzen ausrüsten, sowie 1 Rüstung am Rüstungsplatz. In seinem Fahrzeug kann ein Knight so viele Ausrüstungskarten lagern wie der **STAUARAUM** () des Fahrzeugs angibt. In einem Fahrzeug gelagerte Ausrüstungskarten die dort keinen Effekt haben, werden quer hingelegt, um dies anzuzeigen.



Stauraum

Vor und nach jeder Aktion kann der Knight zwischen seinen ausgerüsteten und gelagerten Ausrüstungskarten beliebig wechseln (z. B. vor dem Beginn einer Bewegung oder nach dem Ausführen der zugehörigen Wastelandkarte, aber nicht innerhalb derselben Aktion).

Erhält ein Knight neue Ausrüstungskarten, muss er diese sofort ausrüsten oder in seinem Fahrzeug lagern. Verfügt sein Fahrzeug nicht über ausreichend Stauraum, muss der Knight überzählige Karten ablegen.

AUSRÜSTUNGSKARTEN



Unbeschädigte Ausrüstungskarte



Beschädigte Ausrüstungskarte

1. NAME

2. TYP: Waffe , Rüstung , Werkzeug , Arznei .

Grünes Symbol = Unbeschädigt, rotes Symbol = Beschädigt

3. TAUSCHWERT

4. TEXTFELD (SPEZIALEIGENSCHAFTEN)

5. REPARATURKOSTEN (nur bei beschädigten Gegenständen)

6. ANGRIFFSART (nur bei Waffen): Fernkampf oder Nahkampf

7. WAFFENWÜRFEL (nur bei Waffen): Werden im Kampf zu den Fähigkeitswürfeln addiert

8. Anzahl der benötigten Waffenplätze (nur bei Waffen)



Dauerfeuer (nur bei Waffen): 1 ablegen, um nach dem Angriffswurf eine beliebige Anzahl an Würfeln erneut zu werfen.



Panzerung (X) (nur bei Rüstung): Beim Erleiden von , kann X verhindert werden (oder können nicht verhindert werden).

WUNDEN UND STRAHLUNG

Ein Knight kann diese 3 verschiedenen negativen Effekte erleiden:

WUNDEN : Wunden werden durch die entsprechenden -Marker auf dem Gesundheitsfeld des Charakterbogens markiert. Dazu werden diese mit der roten Seite nach oben platziert. erleidet ein Knight meistens im Kampf. Solange es sich nicht um direkte handelt, können durch Rüstung verhindert werden.



Wundenmarker

BIOHAZARD-WUNDEN : Biohazard-Wunden werden durch die entsprechenden -Marker auf dem Gesundheitsfeld des Charakterbogens markiert. Dazu werden diese mit der grünen Seite nach oben platziert. Sie zählen wie normale , können aber durch Rüstung nicht verhindert werden. Wird eine geheilt, wird der Marker zunächst nur auf die normale (rote) Seite umgedreht. Diese muss dann erneut geheilt werden, um den Marker zu entfernen. Es ist also doppelt so schwer komplett zu heilen.



Biohazard-Wundenmarker

STRAHLUNG : Strahlung wird durch die entsprechenden -Marker auf der **WIDERSTANDSLEISTE** des Charakterbogens markiert (von links beginnend, ein Marker pro Feld). Durch erleidet der Knight verschiedene, nachteilige Effekte, wie auf dem Charakterbogen beschrieben. Diese dauern an, bis die entfernt worden sind. Erleidet ein Knight, dessen Widerstandsleiste bereits mit gefüllt ist, weitere Strahlung, erleidet er stattdessen ein pro .



Strahlungsmarker

, und können beim Lagern durch geheilt werden sowie durch den Besuch des Quacksalters bei einer Stadt-Aktion oder durch Spezialeffekte.

Hinweis: Ein Knight, der / in Höhe seiner **GESUNDHEIT** hat, verliert das Bewusstsein und muss 1 Verletzungskarte ziehen. Sein Zug endet dann sofort.

DIREKTE EFFEKTE

Erleidet ein Knight ☠ oder andere Effekte, kann er dies meist durch verschiedene Eigenschaften abschwächen oder verhindern. Erleidet ein Knight hingegen **DIREKTE** ☠, ☠ oder ☠, kann dies nicht verhindert werden und der Spieler muss sofort die entsprechenden Marker auf seinem Charakterbogen platzieren.

Ein **BEWUSSTLOSER** Knight kann das Spielgeschehen vorübergehend nicht beeinflussen. In seinem nächsten Zug muss er, wie auf der Verletzungskarte angegeben, das **Bewusstsein zurückerlangen**. Der Spieler dreht die Verletzungskarte dann um und behält sie weiterhin. Die genannten nachteiligen Effekte dauern an, bis die Verletzungskarte abgelegt werden kann (meistens durch den Besuch des Quacksalters bei einer Stadt-Aktion).

Hinweis: ☠ wird nur zur Heilung beim Lagern abgelegt, nicht wenn ein Knight das Bewusstsein zurückerlangt oder den Quacksalber besucht.

AUSSCHIEDEN EINES SPIELERS

Durch sehr seltene Spielereignisse kann ein Knight **aus dem Spiel ausscheiden** und der Spieler damit automatisch verlieren. Seine Ausrüstungskarten werden abgelegt. Charakter- und Fahrzeugbogen sowie alle anderen Spielkomponenten des Spielers kommen zurück in die Schachtel. So kann für das Abenteuer wesentliches Spielmaterial verloren gehen, was dazu führen kann, dass auch die übrigen Spieler dieses nicht mehr erfolgreich beenden können.

Auch durch Verletzungskarten kann ein Knight aus dem Spiel ausscheiden. Verliert ein Knight mit 2 Verletzungskarten erneut das Bewusstsein (würde also eine dritte Verletzungskarte erhalten), scheidet dieser Knight stattdessen aus dem Spiel aus.

Es ist außerdem möglich, dass ein Knight durch Fehlfunktionskarten seines Fahrzeugs aus dem Spiel ausscheidet (s. u.).

SCHADEN

Erleidet das Fahrzeug eines Knights **SCHADEN** ☠, wird dieser durch ☠-Marker auf dem **Fahrgestellfeld** des Fahrzeugbogens markiert. Sobald ein Fahrzeug ☠ in Höhe seines **FAHRGESTELLWERTS** hat, erleidet es einen **TOTALSCHADEN** und der Spieler muss eine **FEHLFUNKTIONSKARTE** ziehen. ☠ kann beim Lagern, durch den Besuch der Autowerkstatt bei einer Stadt-Aktion oder durch Spezialeffekte repariert werden.

Erleidet das Fahrzeug eines Knights einen Totalschaden, kann dieser sich weder bewegen noch beim Erkunden seinen Erkundungswert erhöhen



Schadensmarker

oder Sonderfähigkeiten des Fahrzeugs nutzen. Das Fahrzeug kann nun nur noch durch die Spezialaktion **AUFWÄNDIGE REPARATUR** repariert werden (diese ist auf der Fehlfunktionskarte beschrieben). Durch diese Aktion wird die Fehlfunktionskarte umgedreht, sodass nun ein nachteiliger Effekt auf das Fahrzeug wirkt, der andauert bis die Fehlfunktionskarte abgelegt werden kann (meistens durch den Besuch der Autowerkstatt bei einer Stadt-Aktion). Solange ein Totalschaden nicht repariert wurde, können keine weiteren ☠ auf dem Fahrzeugbogen platziert werden oder davon entfernt werden.

Das Fahrzeug eines Knights kann während des Spiels nicht verloren gehen oder gewechselt werden, es sei denn, ein besonderer Spieleffekt weist gesondert darauf hin.

Allerdings kann ein Spieler durch Fehlfunktionskarten aus dem Spiel ausscheiden. Erleidet ein Fahrzeug mit 2 Fehlfunktionskarten erneut einen Totalschaden (würde also ein dritte Fehlfunktionskarte erhalten), scheidet der Spieler stattdessen aus dem Spiel aus – da sein Fahrzeug komplett nutzlos geworden ist und er sein Abenteuer nicht fortsetzen kann.

VERLETZUNGEN UND FEHLFUNKTIONEN

Durch bestimmte Spieleffekte kann ein Knight oder sein Fahrzeug direkt Verletzungen und Fehlfunktionen erleiden (ohne zuvor Bewusstlos zu werden oder einen Totalschaden zu erleiden). In einem solchen Fall zieht der Spieler eine Karte vom passenden Stapel, dreht sie direkt um (ohne die entsprechende Spezial-Aktion auszuführen) und schiebt sie unter seinen Charakter- oder Fahrzeugbogen, sodass der Effekt zu sehen ist. Karten, die ein Spieler auf diese Weise erhält, verursachen keine zusätzliche ☠ oder ☠.

Hinweis: Erhält ein Spieler auf diese Weise eine dritte Verletzungs- oder Fehlfunktionskarte, scheidet er (wie zuvor beschrieben) sofort aus dem Spiel aus.

ANZAHL DER KNIGHTS BEI SPIELBEGINN

Dieses Symbol ☠ entspricht der Anzahl der Knights (Spieleranzahl) zu Beginn des Abenteuers.



Anzahl der Knights bei Spielbeginn

Beispiel: *Ihr habt das Spiel mit 3 Knights begonnen und erhaltet die Anweisung „2x ☠ Aufgabenmarker zu sammeln“. In diesem Fall müsst ihr 2x3 = 6 Aufgabenmarker sammeln.*

Durch das Ausscheiden von Knights aus dem Spiel, ändert sich der Wert von ☠ nicht.

ABENTEUER, PLOTS UND EINTRÄGE

Lest zu Spielbeginn die zum Abenteuer gehörende Einleitung in der **CHRONIK DES WASTELANDS**. Hier werden die auf der **PLOT-ÜBERSICHT** und in den **EINTRÄGEN** verwendeten Spielbegriffe erklärt.

VERLETZUNGS- UND FEHLFUNKTIONSKARTEN



Verletzungskarte
Bewusstlos-Seite

Verletzungskarte
Vorderseite

1. KARTENNAME

2. KARTENART



Fehlfunktionskarte
Totalschaden-Seite

Fehlfunktionskarte
Vorderseite

3. SPEZIAL-AKTION

4. NACHTEILIGE EFFEKTE

Im **ABENTEUERHEFT** findet ihr die einzelnen **ABENTEUER**, jedes davon mit einem verzweigten Handlungsstrang aus einzelnen Einträgen. Lest zu Beginn nur die erste Seite eines Abenteuers und befolgt die dortigen Anweisungen, sonst wird zu viel von der Handlung verraten und ihr verderbt euch den Spielspaß.

DAS SOLO-SPIEL

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, **Waste Knights** als Solo-Spiel zu spielen: Es gibt speziell fürs Solo-Spiel konzipierte Abenteuer, die mit nur 1 Knight gespielt werden. Beliebige Abenteuer können alleine gespielt werden, indem ein Spieler 2 (oder mehr) Knights getrennt spielt.

Der wesentliche Unterschied beim Solo-Spiel ist, dass alle Einträge und sonstigen Texte selbst gelesen werden müssen – man muss also darauf achten, nicht vorab weitere Textstellen zu lesen, um sich die Überraschung nicht zu verderben. Wenn es im Verlauf eines Solo-Spiels nötig ist, Entscheidungen für einen Gegner zu treffen oder negative Auswirkungen eines Abenteuers zu wählen, sollte immer die für den Knight unangenehmste Wahl getroffen werden. Das Wasteland ist schließlich unerbittlich!

ERFAHRUNGSPUNKTE UND VERBESSERUNGEN

Im Verlauf des Spiels erhalten die Knights **ERFAHRUNGSPUNKTE** oder kurz **EP** (⚡), wenn sie mächtige Gegner besiegen oder die Handlung entscheidend voranbringen. Erhält ein Spieler ⚡, bewegt er seinen **EP-MARKER** um die entsprechende Anzahl Schritte auf der **EP-LEISTE** seines Charakterbogens. Erreicht (oder überschreitet) der Marker eines der farblich hervorgehobenen Felder (3, 6 oder 9) das erste Mal, hat der Knight etwas Neues gelernt oder einen besonderen Gegenstand gefunden. Bei der **Lagern-Aktion** oder automatisch am Ende seines Zugs kann der Knight 1 seiner **INDIVIDUELLEN VERBESSERUNGEN** oder 1 der **ALLGEMEINEN VERBESSERUNGEN** auswählen.



EP-Marker

Es gibt 2 verschiedene Arten von Verbesserungen:

- ◆ Individuelle Verbesserungen sind durch das Porträt des jeweiligen Knights gekennzeichnet und können nur von diesem gewählt werden. Jeder Spieler nimmt sich bei Spielbeginn die passenden Karten und bewahrt diese in seinem Spielbereich auf.
- ◆ Allgemeine Verbesserungen sind mit einem ⚡-Symbol gekennzeichnet und können von jedem Knight gewählt werden.

Ihr dürft euch alle Verbesserungen jederzeit ansehen, sie werden nie gemischt. Erhält ein Knight eine Verbesserung, wählt er eine Karte aus und legt diese offen aus. Ausrüstungsverbesserungen erhält der Knight in unbeschädigtem Zustand (sie können später beschädigt werden). Bei anderen Verbesserungen muss sich der Spieler für eine Seite der Karte entscheiden. Diese Karten können anschließend nicht mehr umgedreht werden.

Manche Verbesserungen haben ein **EP-MINIMUM** (meistens 6 EP). Diese Karten dürfen nicht gewählt werden, solange der EP-Marker des Knights das EP-Minimum nicht erreicht oder überschritten hat.

EP werden nicht „verbraucht“, wenn ein Knight Verbesserungen erhält. Der EP-Marker bleibt auf seiner Position und kann später weiter bewegt werden. Sammelt ein Knight mehr als 9 EP, dreht er den Marker auf die „+10“-Seite um und legt ihn unten auf die EP-Leiste. Erreicht der EP-Marker erneut die

INDIVIDUELLE VERBESSERUNGEN



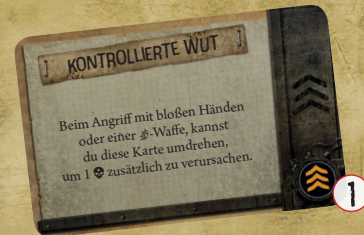
Individuelle Verbesserung

Individuelle Ausrüstungsverbesserung

1. EP-MINIMUM

2. PORTRAIT DES KNIGHTS

ALLGEMEINE VERBESSERUNGEN



1. SYMBOL FÜR ALLGEMEINE VERBESSERUNGEN

farblich hervorgehobenen Felder, kann der Knight weitere Verbesserungen wählen.

Verbesserungen können nicht getauscht oder gehandelt werden, Ausrüstungsverbesserungen haben **keinen Tauschwert**. Normalerweise verliert ein Knight keine Verbesserungen, die er bereits erhalten hat. Sollte dies trotzdem vorkommen, wird die Karte in den passenden Stapel zurückgelegt. Ausrüstungsverbesserungen können freiwillig abgelegt werden, um Stauraum zu schaffen oder Bedingungen zu erfüllen (z.B. „Lege eine Ausrüstungskarte ab“). Für Ausrüstungsverbesserungen gelten ansonsten die gleichen Regeln wie für andere Ausrüstungskarten.

Hinweis: Ein Knight kann **höchstens 19 EP und damit 6 Verbesserungen** erhalten. Weitere EP, die ein Knight erhalten würde, werden nicht gezählt.

Hinweis: Falls zwei Spieler zur gleichen Zeit die gleiche Verbesserung wählen möchten, wird die Auswahl in Spielerreihenfolge getroffen (beginnend mit dem Startspieler).



AUSWIRKUNGEN VON BEDROHUNGSMARKERN

Bei Ereignis- und Begegnungskarten (und ggf. bei Erzähltexten) wird die gelbe Seite der Bedrohungsmarker ausgeführt, bei Gegnerkarten die rote Seite. Die Effekte gelber Marker werden meist sofort ausgeführt, die der roten Marker meist erst, wenn ein Gegner angreift.



Gelbe Seite: Der Knight erleidet 1 direkte ☠.

Rote Seite: Der Knight erleidet 1 ☠ beim Angriff des Gegners.



Gelbe Seite: Der Knight erleidet 2 direkte ☠.

Rote Seite: Der Knight erleidet 2 ☠ beim Angriff des Gegners.



Der Knight muss sofort einen beliebigen Ressourcenmarker ablegen.



Der Knight erleidet 1 direkte ☢.



Der Knight erleidet 1 direkte ☣.



Das Fahrzeug des Knights erleidet 1 ⚡ Schaden.



Das Fahrzeug des Knights erleidet 2 ⚡ Schaden.



Ziehe von der nächsten Probe, die du für eine Wasteland-Karte ausführst, 1 ☀ ab.



Der Gegner erhält sofort +1 ❤.



Der Gegner erhält zusätzlich 1 weißen Würfel beim Angriff.



Der Gegner erhält zusätzlich 1 blauen Würfel beim Angriff.



Der Gegner erzielt beim Angriff automatisch 1 ♠ zusätzlich.



Der Gegner erhält beim Angriff die Eigenschaft **Panzerbrechend**.



Der Gegner erhält sofort die Eigenschaft **Hinterhalt**.



Der Gegner wirft beim Angriff alle Würfel, die Leerseiten zeigen, erneut.

Spieldesign: Marek Mydel und Paweł Szewc

Redaktion: Aleksandra Miszta und Mateusz Szupik

Lektorat: Aleksandra Miszta, Łukasz Chelmecki und Jan Jewuła

Erzähltexte: Marcin Strzyżewski, Marek Mydel, Michał Guzik, Paweł Szewc und Szymon Stoczek

Grafische Gestaltung: Aleksandra Miszta, Michał Lechowski, Mateusz Szupik und Krzysztof Bernacki

Cover- und Charakter-Illustration: Jarosław Marcinek

Spielebrett-Illustration: Michał Lechowski

Weitere Illustrationen: Tymoteusz Chliszcz, Bartłomiej Fedyczak, Aleksander Karcz, Michał Lechowski, Robert Rejmak, Piotr Rossa, Tomasz Ryger, Tomasz Ściolny und Michał Teliga

Künstlerische Leitung: Aleksandra Miszta

3D-Modelle: Stratominis Studio

Projektmanager: Marek Mydel

Herausgeber: Galakta

Testspieler: Konrad Andrzejczak, Patrycja Andrzejczak, Wojciech Animucki, Kamil Bednarczyk, Krzysztof „Krzys” Bernacki, Stanisław Błaszkiwicz, Marek Braun, Adam Cetnerowski, Jakub Chechłacz, Łukasz Chelmecki, Konrad Czubak, Artur Ćwik, Krystian Dobrowolski, Krzysztof Dyrek, Martyna Ejlak, Anna Gajewska, Bartłomiej Gajewski, Radosław Głombiowski, Mateusz Godzik, Piotr Goszyk, Przemysław Górecki, Michał Guzik, Marcin Hoffmann, Sonia Horbatowska, Jan Jewuła, Tomasz Jędrzejczak, Maciej Kałek, Robert Karcz, Rafał Klimczak, Marian Kolondra, Joanna Kołakowska, Piotr Kołakowski, Anna Lewandowska, Jan Loda, Przemysław Magiera, Sebastian Majsterek, Karol Masłowski, Wojciech Michalik, Aleksandra Miszta, Katarzyna Miszta, Kuba Motyl, Apolonia Mruczkowska, Agnieszka Niewińska, Leszek Nowak, Natalia Paluch, Rafał Paluch, Marcin Podsiadło, Magdalena Prześlita, Mateusz Pszczółka, Marta Raczek-Karcz, Przemysław Rajski, Krzysztof „Jaxa” Rudek, Marta Sandomierska, Joanna Senderek, Bartosz Sieńczak, Mateusz Sikora, Tomasz Siwek, Adam Szczodrowski, Natalia Szewc, Tomasz Szewc, Damian Szostak, Katarzyna Szostek, Adrian Sulc, Mateusz Szupik, Filip Szwejsler, Tomasz Szymański, Michał Walter, Marcin Wandzel, Damian Węclaw, Konrad Zajęc, Krzysztof Zalewski

Übersetzung ins Deutsche: Sven Biberstein, Michael Becker, Matthias Webel

Redaktion: Sabine Machaczek

Besonderer Dank: Emma Fuchs, Andrea Mohra, Dennis Mohra, Jannes Rupf, Jan Wegner



INDEX

- Abenteuer 5, 6, 12
 Abenteuerheft 5, 12
 Aktionen 6
 Angebot 9
 Angriffe 10
 Angriff mit bloßen Händen ... 10
 Fernkampf 10
 Nahkampf 10
 Anzahl der Knights bei Spielbeginn 12
 Ausrüstung 11
 Arznei 11
 Ausgerüstet 11
 Beschädigt 11
 Rüstung 11
 Spielvorbereitung 4, 5
 Unbeschädigt 11
 Waffen 11
 Werkzeuge 11
 Ausscheiden eines Spielers
 (durch Verletzungen oder
 Fehlfunktionen) 11, 12
 Bedingungen (Ereigniskarten) 7
 Bedrohungsmarker 14
 Bedrohung (Symbol,
 Eigenschaft) 6, 10, 14
 Bedrohungsvorrat 6, 7
 Begegnung (Karte) 7
 Belohnungen 10
 Besondere Orte 4, 6, 9
 Bewegen-Aktion 6
 Bewegungspunkte (BP) 6
 Chronik des Wastelands 5, 7, 12
 Buschland (Geländetyp) 6
 Camp-Feld 8
 Campmarker 8
 Charakterauswahl 5
 Dauerfeuer 11
 Eintrag 12
 Erbarmungslos (Eigenschaft) 10
 Ereignis (Karte) 7
 Erfahrungspunkte (EP)
 (-Leiste, Verbesserungen) 8, 13
 Erfolg (Probe) 7
 Erfolg (Würfelsymbol) 7
 Erkunden-Aktion 8, 9
 Fahrgestell 6, 11
 Fahrzeug 6
 Fähigkeiten 8
 Fehlfunktion 12
 Fernkampf (Kampfschritt) 10
 Gebirge (Geländetyp) 6
 Gefahren-Symbol 6
 Gegner (Karte) 7, 10
 Gegnereigenschaften 10
 Geländetypen 6
 Geschwindigkeit 6
 Gesundheit 8, 11
 Heilung 8, 9, 11
 Highway (Geländetyp) 6
 Hinterhalt (Eigenschaft) 10
 Kampf 10
 Kampfbeginn (Kampfschritt) 10
 Kampfende (Kampfschritt) 10
 Krater (Geländetyp) 6
 Lagern-Aktion 8
 Medizin (Ressourcenmarker) 8, 11
 Misserfolg (Probe) 7
 Munition (Ressourcenmarker) ... 10
 Nahkampf (Kampfschritt) 10
 Orte (Stadt-Aktion) 9
 Panzerbrechend (Eigenschaft) ... 10
 Passen (Aktion) 9
 Patzer (Würfelergebnis) 7
 Plot-Aktion 9, 12
 Plot-Übersicht 7, 9, 12
 Proben 7
 Reparieren 8, 9, 12
 Rundenablauf 6
 Rüstungsplatz 8, 11
 Rüstungswert 10, 11
 Schicksal (Würfelsymbol) 7
 Schnellstart 5
 Schwierigkeitsgrad (Proben) 7
 Stadtfeld 6, 9
 Spezial-Aktionen 9
 Spielvorbereitung 4
 Spielzug 6
 Stadt-Aktion 9
 Fahrzeugwerkstatt 9
 Marktstände 9
 Quacksalber 9
 Werkstatt 9
 Stauraum 6, 11
 Strahlung 6, 11
 Tank 6
 Tauschen 8
 Tauschen (Tauschwert,
 Tauschhandel) 9, 11
 Totalschaden 12
 Treibstoff (Ressourcenmarker) 6
 Unpassierbar 6
 Verbesserungen 13
 Allgemein 13
 Ausrüstung 13
 EP-Minimum 13
 Individuell 13
 Verletzungen 11, 12
 Vorrücken (Kampfschritt) 10
 Waffenplätze 8, 11
 Widerstandsleiste 8, 11
 Wunden 11
 Biohazard 6, 11
 Direkte Effekte 11
 Würfel 7
 Angriffe 7
 Erhalten 7
 Fähigkeiten 7
 Verlieren 7
 Waffen 7
 Wüste (Geländetyp) 6
 Zählleiste 6
 Zeitmarker 6

OUTBACK-TAGEBUCH

NAME DES ABENTEUERS:

KNIGHTS:

EINTRAG NR.

ALLGEMEINE NOTIZEN

EINTRAGSMARKER

NAME	EFFEKT	EINTRAG NR.

EINTRAG NR.

EPILOGE
