



VENGEANCE

TAG DER ABRECHNUNG

SPIELMATERIAL

VOR DER ERSTEN PARTIE VENGEANCE MÜSSEN ALLE 80 MINIATUREN IN DIE PASSENDEN FARBIGEN SOCKELRINGE GESTECKT WERDEN.

13
TRAININGS-
WÜRFEL



4
RACHEWÜRFEL



1
EXTRA-
RACHEWÜRFEL



5
MISSIONS-
KARTEN



15
AUFGABEN-
KARTEN



4
BANDENKARTEN



30
TRAININGS-
KARTEN



15
HARDCORE-
TRAININGS-
KARTEN



4
HANDLANGER-
ÜBERSICHTS-
KARTEN



20
BOSSKARTEN



40
VERGELTUNGS-
KARTEN



5
SOLOMISSIONS-
KARTEN



VERBESSERUNGSPLÄTTCHEN:

28
FÄHIGKEITEN



16
GEGENSTÄNDE



12 DOPPELSEITIGE VERSTECKTAFELN
6 VERSTECKE MIT 2, 6 VERSTECKE MIT 3, 12 VERSTECKE MIT 4



1
WERKSTATT-
TAFEL



1
RACHEAKT-
TAFEL



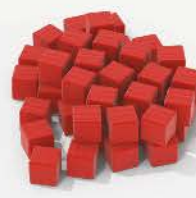
1
ABRECHNUNGS-
TAFEL



80
FARBIGE
SOCKELRINGE



15
SCHWARZE SCHWERER-
SCHADEN-MÄRKER



45
ROTE
SCHADENSMÄRKER



1
3-MINUTEN-
TIMER



12
SPIELER-
MÄRKER



24
JOKER-
PLÄTTCHEN



24
ERKUNDUNGS-
MÄRKER



20
AUFGABEN-
MÄRKER



1
RACHEAKT-
ANZEIGER



5
RÄCHER TAFELN



DIESES REGELHEFT UND
1 SCHNELLSTARTREGEL

5 RÄCHER



1
LITTLE-
GUDRUN-
MINIATUR

1
KAJA-
MINIATUR

1
JOHNNY-
SILVER-
MINIATUR

1
SHADOWMAN-
MINIATUR

1
LEA-
PISTOLERA-
MINIATUR

39 HANDLANGER



7
BALLERMANN-
MINIATUREN

7
TÜRSTEHER-
MINIATUREN

18
SCHLÄGER-
MINIATUREN

7
MUSKELPROTZ-
MINIATUREN

8 BOSSE



2
TENGU-KAI-
BOSS-
MINIATUREN

2
ZUCE-CLAN-
BOSS-
MINIATUREN

2
LORDZ-
BOSS-
MINIATUREN

2
HELL-RIDERS-
BOSS-
MINIATUREN

28 VOLLSTRECKER



7
TENGU-KAI-
VOLLSTRECKER-
MINIATUREN

7
ZUCE-CLAN-
VOLLSTRECKER-
MINIATUREN

7
LORDZ-
VOLLSTRECKER-
MINIATUREN

7
HELL-RIDERS-
VOLLSTRECKER-
MINIATUREN

Willkommen bei

VENGEANCE

TAG DER ABRECHNUNG

INHALT

SPIELVORBEREITUNG	4	RACHEWÜRFEL WERFEN	14
SPIELVERLAUF	5	RACHEAKTIONEN AUSFÜHREN	14
DIE ERSTEN UNTATEN	7	DIE BÄNDE SCHLÄGT ZURÜCK	15
DAS TRAINING	7	DAS VERSTECK VERLASSEN	15
TRAININGSWÜRFEL AUSWÄHLEN	7	VERGELTUNGSKARTEN ABRECHNEN	15
TRAININGSKARTEN PLATZIEREN	8	EIN NEUES VERSTECK	18
DIE 3 TRAININGSRUNDEN	8	DIE VERGELTUNG AUFSCHEBEN	18
SONDERTRAINING	10	ENDE DER VERGELTUNG	18
NEUE UNTATEN	10	AUFRÄUMEN NACH RACHEAKT 2	18
NEUE SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN	10	SPIELLENDE UND ENDEABRECHNUNG	18
DIE VERGELTUNG	12	SOLOSPIEL	19
BEREIT MACHEN	12	SOLOVORBEREITUNG	19
DER ANGRIFF	12	SOLOTRAINING UND -VERGELTUNG	19
EIN VERSTECK AUSWÄHLEN	12	SOLOSIEG	19
DIE 3 KAMPFRUNDEN	14	GLOSSAR	20
LOSSTÜRME	14		

INFOBOXEN

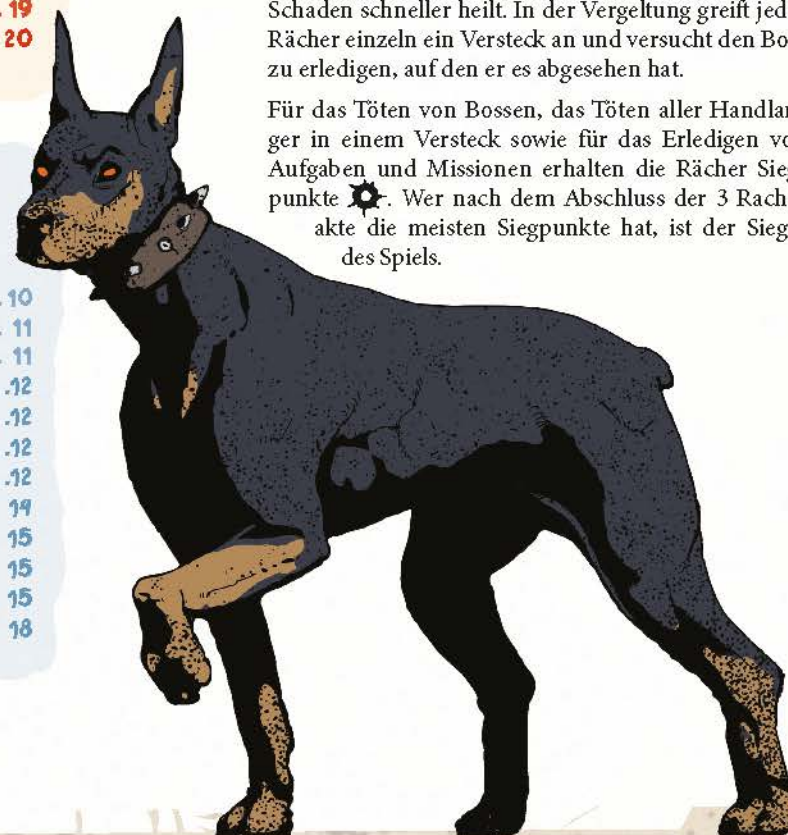
DIE ABRECHNUNGSTAFEL	5	DIE FEINDE:	
AUFGABEN UND MISSIONEN	5	DIE HANDLANGER	10
RÄCHERTAFEL UND WERTE:		DIE BOSSE UND VOLLSTRECKER	11
EIGENSCHAFTEN VON RÄCHERN	6	DIE OBERBOSSE	11
SCHADEN	6	VERSTECK ERKUNDEN	12
K.O. GEHEN	6	HÄRDCORE-VERGELTUNG	12
DIE TRAININGSWÜRFEL	7	JOKERPLÄTTCHEN	12
DIE TRAININGSKARTEN	8	OBERBOSSE ANGREIFEN	12
DIE TRAININGSAKTIONEN	9	DIE RACHEWÜRFEL	14
VERBESSERUNGEN AUSTRÜSTEN	9	VERBESSERUNGEN IM KAMPF	15
VERGELTUNGSKARTEN AUSSPIELEN	10	DAS TÖTEN DER FEINDE	15
HÄRDCORE-TRAINING	10	AUFGABEN ERLEDIGEN	15
		CREDITS	18

In **Vengeance** übernehmen die Spieler die Rolle von Menschen, denen mehrere Banden übel mitgespielt haben. Dabei werden sie zu Rächern, erlernen besondere Fähigkeiten, erwerben Waffen und erkunden Bandenverstecke. Sie führen Angriffe auf die Verstecke aus und kämpfen sich mit taktischem Würfeinsatz durch Horden von Handlangern, um schließlich blutige Vergeltung an den wahren Schuldigen, den Bossen, zu üben.

Im Auftakt des Spiels erleiden die späteren Rächer brutalste Misshandlungen durch die Bandenbosse, für die sie im Spielverlauf Vergeltung üben.

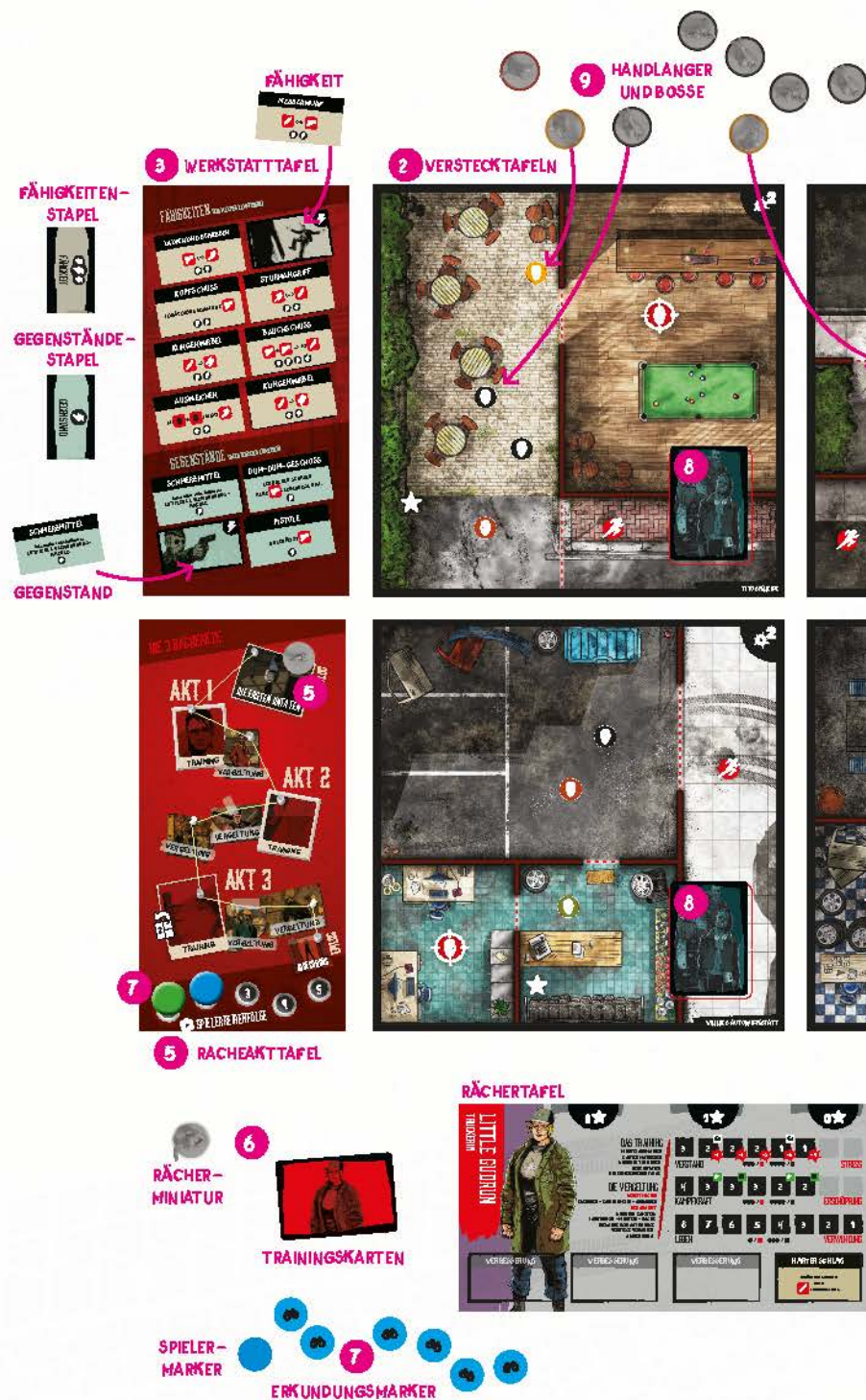
Das Hauptspiel ist in **DAS TRAINING** und **DIE VERGELTUNG** gegliedert. Im Training können die Spieler ihren Rächer ausstatten, sodass er später die Bandenverstecke besser auskundschaften kann und erlittenen Schaden schneller heilt. In der Vergeltung greift jeder Rächer einzeln ein Versteck an und versucht den Boss zu erledigen, auf den er es abgesehen hat.

Für das Töten von Bossen, das Töten aller Handlanger in einem Versteck sowie für das Erledigen von Aufgaben und Missionen erhalten die Rächer Siegpunkte 🎯. Wer nach dem Abschluss der 3 Racheakte die meisten Siegpunkte hat, ist der Sieger des Spiels.



SPIELVORBEREITUNG

- Die Anzahl der Banden im Spiel hängt von der Spieleranzahl ab. Im 4-Spieler-Spiel kommen alle 4 Banden zum Einsatz, im 2- oder 3-Spieler-Spiel nur 3 Banden. Alle Bosskarten, Vergeltungskarten und Miniaturen der nicht verwendeten Bande bleiben in der Spielschachtel. Alle verwendeten **Boss- und Vergeltungskarten** werden in zwei getrennten Stapeln neben dem Spielfeld bereitgelegt.
- Die **Verstecke** der Banden werden ausgelegt. Diese können die Spieler später angreifen, um sich zu rächen und Siegpunkte zu erhalten.
 - Die 6 **Verstecke mit 2** (Rückseite **4**) in der rechten oberen Ecke werden ausgelegt. Diese Zahl ist ihr Siegpunktwert. Die Lage der Verstecke zueinander spielt keine Rolle.
 - Die 6 **Verstecke mit 3** (Rückseite **4**) werden neben dem Spielfeld gestapelt, die Seite mit **3** nach oben.
- Die **Werkstatttafel** wird neben die ausliegenden Verstecke gelegt und mit **Verbesserungen** (Fähigkeiten und Gegenständen) bestückt:
 - Die **Fähigkeitsplättchen** (hellbraun) und **Gegenstandsplättchen** (hellgrün) werden getrennt gemischt.
 - 8 zufällig gezogene Fähigkeiten werden offen auf die dafür vorgesehenen Felder der Werkstatt gelegt.
 - 4 zufällig gezogene Gegenstände werden offen auf die dafür vorgesehenen Felder der Werkstatt gelegt.
 - Die übrigen Fähigkeiten und Gegenstände werden in 2 getrennten Stapeln verdeckt neben die Werkstatt gelegt.
- Die **Abrechnungstafel** wird neben die ausliegenden Verstecke gelegt.
 - Die Missionskarten werden gemischt und 2 **Missionskarten** zufällig gezogen. Diese werden offen neben die beiden oberen weißen Felder der Abrechnungstafel gelegt. Die übrigen Missionskarten werden zurück in die Schachtel gelegt.
 - Anschließend werden ebenfalls zufällig 2 **Aufgabenkarten** gezogen und neben die beiden unteren gelben Felder der **Abrechnungstafel** gelegt. Die übrigen Aufgabenkarten werden verdeckt als Stapel neben die Abrechnungstafel gelegt. Die **Aufgabenmarker** werden daneben gelegt.
- Die **Racheakttafel** wird neben die ausliegenden Verstecke gelegt. Der **Racheaktanzeiger** wird auf das Feld **DIE ERSTEN UNTÄTEN** gestellt.
- Jeder Spieler wählt einen **Rächer** und nimmt sich dessen **Rächertafel**, **Miniatur** und **Trainingskarten**. In den ersten Spielpartien werden die 3 Trainingskarten mit -Symbol aus dem Spiel entfernt.
- Jeder Spieler wählt eine **Spielerfarbe** und nimmt sich 6 **Erkundungsmarker** () und 3 **Spielermarker** dieser Farbe.
 - Jeder Spieler legt 1 seiner Spielermarker auf das Feld 0 der **Abrechnungstafel** und 1 Spielermarker auf die **Racheakttafel** (es ist erst einmal egal wohin genau). Den dritten Spielermarker legt jeder Spieler neben seiner Rächertafel bereit.
 - Die Erkundungsmarker werden als Vorrat neben die Rächertafel gelegt.
- Der **Bosskartenstapel** enthält 1 **Oberbosskarte** für jede Bande. Sie sind in der oberen rechten Ecke mit -Symbol markiert. Diese Karten werden zunächst beiseitegelegt, die übrigen Bosskarten werden gemischt.
 - Auf jedes der 6 ausliegenden Verstecke wird verdeckt 1 **Bosskarte** gelegt.
 - Nun werden die Oberbosskarten in den restlichen Bosskartenstapel gemischt und zusammen als verdeckter Bosskartenstapel bereitgelegt.
- Jetzt werden die **Miniaturen der Handlanger** auf die Verstecke gestellt. Auf jedes , , , oder -Symbol auf den Verstecken wird eine Handlanger-Miniatur mit gleichfarbigem Sockelring gestellt. Alle roten Symbole für **Vollstrecker** und **Bosse** bleiben vorläufig frei.





- Auf jedes -Symbol auf den Verstecken wird je 1 **Jokerplättchen** gelegt.
- Der Stapel der **Vergeltungskarten** enthält 4 **Blitzkarten**. Diese gehören zu keiner Bande und zeigen keinen Boss. Die Blitzkarten werden aussortiert und vorläufig beiseitegelegt. Die restlichen Vergeltungskarten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.
- Schließlich werden die roten und schwarzen **Schadensmarker**, die weißen **Trainingswürfel** sowie die roten **Rachewürfel** und der grüne **Extra-Rachewürfel** für alle Spieler gut erreichbar bereitgelegt.

Die Spielvorbereitung ist nun abgeschlossen.

SPIELVERLAUF

Im Anschluss an **DIE ERSTEN UNTATEN** wird das Spiel in 3 Racheakten fortgesetzt. Jeder Akt besteht aus: **DAS TRAINING** und **DIE VERGELTUNG**. Akt 1 besteht aus 1 Training und 1 Vergeltung. Akt 2 und 3 bestehen jeweils aus 1 Training, gefolgt von 2 Vergeltungen. Immer wenn ein Training oder eine Vergeltung zu Ende ist, wird der Racheaktanzeiger vorgerückt. Spätestens nach dem dritten Akt endet **Vengeance** mit **SPIELLENDE UND ENDBRECHUNG**.


DIE ABRECHNUNGSTAFEL

Erhaltene Siegpunkte  werden mit dem jeweiligen Spielmarker auf der Abrechnungstafel markiert. Sobald ein Spieler **30**  erreicht hat, stapelt er zwei seiner Marker aufeinander, um dies anzuzeigen, und stellt diese auf Feld 0.

AUFGABEN UND MISSIONEN

Während des Spiels liegen immer 2 Aufgaben und 2 Missionen aus. Hat ein Spieler eine Aufgabe erledigt, wird diese abgeworfen und sofort durch eine neue vom Stapel ersetzt. Missionen bleiben das ganze Spiel über liegen.

JAGD AUF VOLLSTRECKER

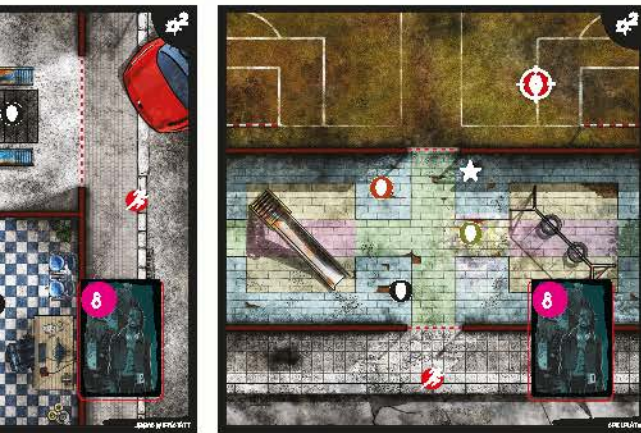
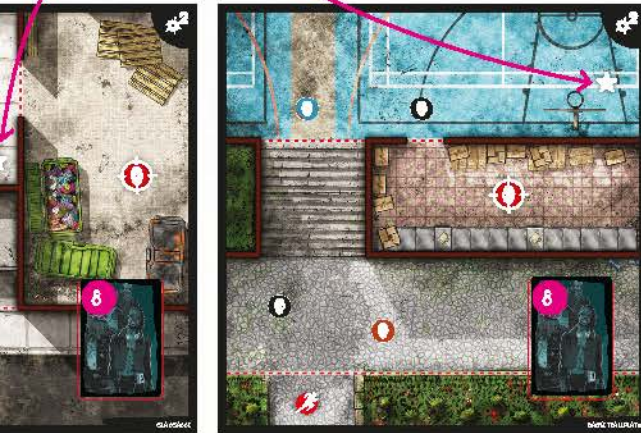
JEDER MAL, WENN DU EINEN VOLLSTRECKER ERREGST ODER BÄNDE TOT IST, BILDE PLÄTTCHEN DA. SOBALD DU 3 PLÄTTCHEN GESAMMELT HAST, ERHÄLST DU 1 .

AUFGABEN

TÖTE SIE ALLE

WER SPIELER 1 DOMINANTEN ANGEGRITTEN UND GRIG BLUTIG KARTEN ERHÄLT, NACH BAR, NIE ERHÄLT 1 . GLEICHSTAND ERHALTEN DIESE SPIELER JE 2 .

MISSIONEN



4 ABRECHNUNGSTAFEL



MISSIONEN

TÖTE JOKER

TÖTE SIE ALLE

ÜBERLEBE DEN SCHWELFER

BLITZGE PAINE

AUFGABEN



AUFGABENKARTENSTAPEL



AUFGABENMARKER

1 BOSSKARTENSTAPEL



8 OBERBOSSKARTEN

1 VERGELTUNGSKARTENSTAPEL



11 BLITZKARTEN

2 VERSTECKSTAPEL



RÄCHERTAFEL



RÄCHER-MINIATUR



6 TRAININGSKARTEN

7 SPIELER-MARKER

7 ERKUNDUNGSMARKER

DIE ERSTE PARTIE?

Wir empfehlen Anfängern nach der Spielvorbereitung die Schnellstartregel zu lesen. Diese vereinfacht **DIE ERSTEN UNTATEN** und **DAS TRAINING** durch genaue Vorgaben und beschleunigt so den Einstieg in **Vengeance**.



DIE RÄCHERTAFEL

EIGENSCHAFTEN DER RÄCHER

Die Rächertafeln zeigen 3 Eigenschaftsleisten: **Verstand**, **Kampfkraft**, **Leben**. Der aktuelle Wert einer Eigenschaft wird vom am weitesten links liegenden Feld der Leiste angezeigt, auf dem kein Schadensmarker liegt.



VERSTAND: Diese Eigenschaft stellt die Intelligenz und Willenskraft des Rächers dar. Sie bestimmt die Spielerreihenfolge bei Spielbeginn und die Anzahl weißer Trainingswürfel für **DAS TRAINING**.

Falls sich rechts oben am aktuellen Ziffernfeld auf der Verstandesleiste ein **G**-Symbol befindet, darf der Spieler genau 1 weißen Würfel, den er sich genommen hat, auf eine Seite seiner Wahl drehen. Die Zahl im roten **-**-Symbol steht für Minuspunkte bei der **ENDABRECHNUNG**.

KAMPFKRAFT: Diese Eigenschaft steht für die Kampferfahrung eines Rächers. Die Zahl im schwarzen Feld bestimmt die Anzahl **roter** Rachewürfel in **DER ANGRIFF**.

Falls sich rechts oben am aktuellen Ziffernfeld auf der Kampfkraftleiste ein **X**-Symbol befindet, fügt der Spieler seinen Rachewürfeln einen **grünen Extra-Rachewürfel** hinzu. Die **X**-Seite des Extra-Rachewürfels gilt in diesem Fall als **Fehlschlag** und hat keine Wirkung.

Falls sich rechts oben am aktuellen Ziffernfeld auf der Kampfkraftleiste ein **+**-Symbol befindet, fügt der Spieler seinen Rachewürfeln einen **grünen Extra-Rachewürfel** hinzu. Die **+**-Seite gilt in diesem Fall als **Schuss**.

LEBEN: Diese Eigenschaft zeigt die gesundheitliche Verfassung eines Rächers in Lebenspunkten. Die Rächer werden im Laufe des Spiels am häufigsten Lebenspunkte verlieren. Leben ist aber auch die Eigenschaft, die am leichtesten zu **heilen** ist.

SCHADEN

Die Eigenschaften der Rächer werden durch Schaden beeinträchtigt. Schaden wird durch **Schadensmarker** angezeigt. Die Marker werden von links nach rechts auf leere Felder der entsprechenden Leiste gelegt. Der aktuelle Wert einer Eigenschaft wird durch das am weitesten links liegende Feld angezeigt, auf dem kein Schadensmarker liegt.

Es gibt 3 **Schadensarten**:

- + **STRESS:** Stressschaden wird auf der **Verstandesleiste** angezeigt.
- + **ERSCHÖPFUNG:** Erschöpfungsschaden wird auf der **Kampfkraftleiste** angezeigt.
- + **VERWUNDUNG:** Verwundungsschaden wird auf der **Lebensleiste** angezeigt.

Es gibt 2 **Schadensstufen**:

- + **NORMAL:** Normaler Schaden wird mit einem **roten Marker** angezeigt.
- + **SCHWER:** Schwerer Schaden wird mit einem **schwarzen Marker** angezeigt.

Wenn nur das Wort „Schaden“ angegeben ist, ist normaler Schaden gemeint.

SCHADENSMARKER FÜR NORMALEN SCHADEN



SCHADENSMARKER FÜR SCHWEREN SCHADEN

LEA LAUERTE GERADE EINEM TENGU-KAI AUF, ALS SIE VON EINEM SCHLÄGERTRUPP ENTDECKT, GEFANGENGENOMMEN UND BRUTALST GEFOLTERT WURDE...



*DIE RÜCKSEITE DER RÄCHERTAFEL WIRD NUR BEI SOLOMISSIONEN VERWENDET.

GRUNDFÄHIGKEIT

LEA ERHÄLT DURCH JEDE IHRER 3 AUSGESPIELTEN VERGELTUNGSKARTEN SCHADEN WIE UNTEN AUF DER KARTE ANGEZEIGT. NACH DEN UNTATEN HAT SIE EINEN VERSTANDESWERT VON 3, EINE KAMPFKRAFT VON 4 UND 4 LEBENS PUNKTE.


K.O. GEHEN

Sobald auf 1 Eigenschaftsleiste alle Ziffernfelder vollständig mit Schadensmarkern belegt sind, geht der Rächer sofort **K.O.** Überzähliger Schaden wird ignoriert. Das kann nur bei **DER ANGRIFF** passieren, der Angriff wird dadurch sofort beendet. Im nächsten Training **muss** der Rächer sich **heilen**, bis er nicht mehr K.O. ist, d. h. bis alle seine Eigenschaften mindestens den Wert 1 haben. Gelingt ihm das nicht, muss er **DIE VERGELTUNG AUFSCHIEBEN** (Seite 18).

Beim Ausspielen von Vergeltungskarten muss mindestens ein Ziffernfeld jeder Leiste frei bleiben, sonst darf die Karte nicht gespielt werden. Daher kann ein Rächer durch das Ausspielen von Vergeltungskarten nicht **K.O.** gehen.

DIE ERSTEN UNTATEN

Die Bosse der Banden verprügeln, foltern und quälen die Rächer bei Spielbeginn sinn- und wahllos aus reiner Freude.

Durch das Ausspielen von **Vergeltungskarten** legen die Spieler die Ziele ihrer Rache fest. Jede Vergeltungskarte zeigt einen Boss und die Untat, die er einem Rächer angetan hat, und den Wert der Vergeltung in Siegpunkten , wenn der Boss getötet wird.

DIE ERSTEN UNTATEN geschehen folgendermaßen:

1. Bei 3 oder 4 Spielern werden an jeden Spieler 9 Vergeltungskarten ausgeteilt. Bei 2 Spielern werden an jeden Spieler 13 Vergeltungskarten ausgeteilt.
2. Jeder Spieler wählt 1 Vergeltungskarte aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Durch diese Wahl einer Karte erleiden die Spieler keinen Schaden, das geschieht erst später, wenn der Spieler die Karte offen ausspielt.
3. Nachdem alle Spieler eine Karte gewählt haben, geben sie die restlichen Karten an ihren linken Nachbarn weiter.
4. Die Schritte 2 und 3 wiederholen sich so oft, bis jeder Spieler 7 Vergeltungskarten vor sich abgelegt hat.
5. Alle nicht gewählten Vergeltungskarten werden mit den beim Spielaufbau aussortierten Blitz-Vergeltungskarten gemischt und als verdeckter Vergeltungskartenstapel bereitgelegt.
6. Jeder Spieler nimmt die von ihm gewählten 7 Vergeltungskarten auf die Hand. Sie bleiben geheim, bis der Spieler sie verwendet.
7. Jeder Spieler spielt 3 seiner Vergeltungskarten aus. Das sind die Bosse, die den Rächer prügeln und quälen. Der Rächer erleidet den Schaden, der auf diesen 3 Karten am unteren Rand angegeben ist. Eine Karte kann nicht ausgespielt werden, falls er dadurch **K.O. GEHEN** würde.
8. Die 3 ausgespielten Karten bleiben offen vor den Spielern liegen. (Im Laufe des Spiels kann jeder Spieler weitere Vergeltungskarten erwerben und ausspielen.)
9. Der Verstandeswert der Rächer legt die **anfängliche Spielerreihenfolge** fest. Der Rächer mit dem höchsten Wert wird Startspieler, danach folgen die anderen Rächer in absteigender Reihenfolge. Im Falle eines Gleichstands werden die Spielermarker der daran beteiligten Spieler gemischt und zufällig gezogen, um deren Reihenfolge zu bestimmen. Die Spielermarker werden entsprechend auf die Spielerreihenfolgeleiste gelegt.

NACH DEN ERSTEN UNTATEN RÜCKT DER RACHEAKTANZEIGER AUF DAS TRAINING VON RACHEAKT 1 VOR.



DAS TRAINING

DAS TRAINING verläuft in mehreren Phasen mit fester Reihenfolge. In jeder einzelnen Phase des Trainings sind die Spieler in Spielerreihenfolge am Zug:

1. **TRAININGSWÜRFEL AUSWÄHLEN**
2. **TRAININGSKARTEN PLATZIEREN**
3. **DIE 3 TRAININGSRUNDEN**
4. **SONDERTRAINING**
5. **NEUE UNTATEN**
6. **NEUE SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN**


AUFGABEN ERLEDIGEN: Während des gesamten Trainings eines Aktes darf jeder Spieler nur 1 Aufgabe erledigen!

TRAININGSWÜRFEL AUSWÄHLEN

Zuerst nehmen alle Rächer so viele Trainingswürfel (weiße Würfel), wie es ihrem aktuellen Wert für **Verstand** entspricht, und werfen sie. Alle diese Würfel bilden ein gemeinsames **Auswahlangebot** für alle Spieler.








Nun wählt jeder Spieler in Spielerreihenfolge 1 Würfel aus dem Auswahlangebot. Das wird so oft wiederholt, bis jeder Spieler sich die Anzahl an Würfeln genommen hat, die er zum Angebot beigetragen hat.

Falls das Ziffernfeld des aktuellen Verstandeswerts eines Rächers ein  zeigt, kann der Spieler, nachdem er alle Würfel ausgewählt hat, 1 seiner Trainingswürfel auf ein Ergebnis seiner Wahl drehen.

DIE TRAININGSWÜRFEL






Alle weißen Trainingswürfel sind gleich. Sie zeigen folgende Symbole:

-  **DOPPELTES HEILEN:** Der Spieler erhält 2 Heilungspunkte. Diese Seite gibt es auf jedem Würfel zwei Mal.
-  **VERBESSERN:** Der Spieler erhält 1 Verbesserungspunkt.
-  **ERKUNDEN:** Der Spieler erhält 1 Erkundungspunkt.
-  **JOKER:** Ein Joker erhöht eine Aktionspunktzahl um 1 ODER er bringt in der Phase **NEUE UNTATEN** 1 Vergeltungskarte ein.
-  **SCHNELLIGKEIT:** Erhöht die Schnelligkeit des Rächers um 1 Punkt. Schnelligkeit bestimmt die Spielerreihenfolge am Ende des Trainings.

BEISPIEL

SHADOWMAN HAT 2 TRAININGSWÜRFEL GEWORFEN, JOHNNY 4 TRAININGSWÜRFEL IM AUSWAHLANGEBOT SIND:        

SHADOWMAN IST STARTSPIELER UND NIMMT SICH ALS ERSTES  DANN NIMMT SICH JOHNNY 

IM AUSWAHLANGEBOT SIND JETZT NOCH:      

ANSCHLIESSEND NIMMT SICH SHADOWMAN EBENFALLS  DAMIT HAT SHADOWMAN SEINE 2 TRAININGSWÜRFEL:  UND 

JOHNNY NIMMT SICH DIE ÜBRIGEN WÜRFEL   

DAMIT HAT JOHNNY IHRE 4 TRAININGSWÜRFEL:    UND 

TRAININGSKARTEN PLATZIEREN

Jeder Spieler plant sein Training, indem er je 1 seiner Trainingskarten verdeckt oberhalb der Symbole **2★**, **1★** und **0★** am oberen Rand seiner Rächertafel platziert. Diese Symbole stehen für eine Anzahl Joker **★**, welche die Trainingskarte verstärken.

Die Trainingskarten bestimmen zusammen mit Trainingswürfeln, Jokersymbolen und Jokerplättchen, wie viele Aktionspunkte die Rächer in jeder Trainingsrunde verwenden können und wie schnell die Rächer sind (wodurch später die Spielerreihenfolge festgelegt wird).

DIE TRAININGSKARTEN

Die Trainingskarten der Rächer sind verschieden. Alle Trainingskarten sind in zwei Bereiche geteilt:

- + **SCHNELLIGKEIT** : Die linke helle Seite zeigt die Anzahl der Schnelligkeitspunkte dieser Karte.
- + **TRAININGSAKTION** oder : Das Symbol auf der rechten dunklen Seite der Karte bestimmt, welche Trainingsaktion der Spieler ausführen muss, wenn er sie aufdeckt. Die Zahl vor dem Symbol gibt die Aktionspunkte dafür an.

SOFORTEFFEKT: Einige Trainingskarten weisen außerdem am oberen Rand einen **roten Streifen** auf, der einen besonderen Effekt der Karte anzeigt. Dieser wird beim Aufdecken der Karte **sofort** ausgeführt.



EINE TRAININGSKARTE VON KAJA MIT 1 SCHNELLIGKEITS- UND 2 HEILUNGSPUNKTEN.



DIE 3 TRAININGSRUNDEN

Das eigentliche Training verläuft über 3 Runden. Zu Beginn der ersten Trainingsrunde decken alle Spieler die Karte auf, die oberhalb des **2★**-Symbols auf ihrer Rächertafel liegt. Nun kann jeder Spieler passende Würfel und Plättchen zur Verstärkung auf die Trainingskarte legen. Dann führen die Spieler in Spielerreihenfolge jeweils die Art von Aktion aus, die auf ihrer Karte rechts als Symbol abgebildet ist. Dafür zählt jeder Spieler seine verfügbaren Aktionspunkte zusammen:

- + **KARTE**: Die Aktionspunktzahl auf der Trainingskarte.
- + **TAFEL**: Die Anzahl Joker auf der Rächertafel direkt unterhalb der Trainingskarte.
- + **WÜRFEL, PLÄTTCHEN**: Die Anzahl von passenden Aktions- (, ,) und Jokersymbolen (**★**) auf Trainingswürfeln und Jokerplättchen.

Verwendete Trainingswürfel und Jokerplättchen wirft der Spieler nach der Trainingsrunde ab. Die Trainingskarte bleibt liegen. Der Spieler kann seine Aktionspunkte für **mehrere Aktionen der gleichen Art** verwenden. Nicht verwendete Aktionspunkte verfallen.

BEISPIEL

LEA HAT 5 HEILUNGSPUNKTE. SIE VERWENDET SIE, UM 1 NORMALEN STRESS (3 HEILUNGSPUNKTE) UND 2 NORMALE VERWUNDUNGEN (JEWEILS 1 HEILUNGSPUNKT) ZU HEILEN.

Anschließend decken alle Spieler die Karte oberhalb des **1★**-Symbols auf und absolvieren ihre zweite Trainingsrunde auf die gleiche Weise. Schließlich decken sie die Karte oberhalb des **0★**-Symbols auf und absolvieren ihre dritte Trainingsrunde.



KAJA TRAINIERT

RUNDE 1

KAJA FLURSTIN

DAS TRAINING
WÜRFEL AUSWÄHLEN
KARTEN PLATZIEREN
5 RUNDEN ZUMAUERN
NEUE UNFÄHIGKEITEN
NEUE SPIELERREIHENFOLGE

DIE VERGELTUNG
KOPF MACHEN
ERHÖHLEN - KARTEN SPIELEN - AUSGLEICHEN
DUR ANGRIFF
SCHÜNDEN INHAFTIEREN
LÖSSTUFEN - WÜRFELN - RÄCHE
DIE SANDS SCHLÄGT BLIND DIE
VERSTÜMMELTEN ASSEN
ABRECHNUNG

VERSTAND 3 3 2 2 2 1 1

KAMPFKRAFT 4 4 3 3 3 2 2

LEBEN 3 2 1

STRESS

ERSCHÖPFUNG

VERWUNDUNG

VERBESSERUNG (multiple buttons)

VETERAN

KAJA DECKT IHRE 1. TRAININGSKARTE AUF UND LEGT 1 -WÜRFEL DARAUF. SIE HAT INSGESAMT 6 HEILUNGSPUNKTE: 2 + 2 + .
DAMIT KANN SIE ALL IHREN SCHADEN HEILEN. 4 PUNKTE FÜR 1 SCHWERE ERSCHÖPFUNG UND JE 1 PUNKT FÜR JEDE VERWUNDUNG.

DIE TRAININGSAKTIONEN

In den 3 Trainingsrunden und im Sondertraining können die Rächer 3 verschiedene Trainingsaktionen ausführen: *Heilen*, *Erkunden* und *Verbessern*.

HEILEN : *Heilen* erlaubt es den Spielern, Schadensmarker von ihrer Rächertafel zu entfernen. Die Kosten, um 1 Schadensmarker zu entfernen, sind unter der jeweiligen Leiste angegeben. Sie richten sich nach der Art des Schadens:

Schaden	Heilungskosten	Schwerer Schaden	Heilungskosten
■ Stress	3 Heilungspunkte	■ Schwerer Stress	4 Heilungspunkte
■ Erschöpfung	3 Heilungspunkte	■ Schwere Erschöpfung	4 Heilungspunkte
■ Verwundung	1 Heilungspunkt	■ Schwere Verwundung	3 Heilungspunkte

ERKUNDEN : Mit *Erkunden* erhalten die Spieler **Erkundungsmarker**, die sie aus ihrem Vorrat auf ihre Rächertafel legen. Beim **BEREIT MACHEN** vor **DER VERGELTUNG** können die Spieler Erkundungsmarker neben verdeckte Bosskarten in Verstecken legen. Bosskarten mit eigenem Erkundungsmarker kann man sich beliebig oft kostenlos ansehen. **VERSTECKT ERKUNDEN** wird noch genauer auf Seite 12 erklärt.

VERBESSERTEN : *Verbessern* erlaubt den Spielern **Verbesserungsplättchen** (Fähigkeiten und Gegenstände) in der **Werkstatt** zu erwerben. Die Anzahl der -Symbole am unteren Rand jedes dieser Plättchen gibt an, wie viele Verbesserungspunkte das Plättchen kostet.

FÄHIGKEITEN (hellbraun) erlauben dem Rächer starke Kombos während eines Kampfes auszuführen. Jede aktive Fähigkeit eines Rächers kann ein Mal in jeder Kampfrunde verwendet werden. Eine Fähigkeit belegt auch nach Verwendung ein Verbesserungsfeld auf der Rächertafel.



GEGENSTÄNDE (hellgrün) bieten den Rächern besonders vielseitige Möglichkeiten zu geringen Kosten. Gegenstände werden nach einmaliger Verwendung abgeworfen, wodurch eine darunter liegende Verbesserung aktiv werden kann. Allerdings kann in jeder Kampfrunde nur 1 Gegenstand verwendet werden.

Nachdem ein Spieler seine Verbesserungsaktion vollständig abgeschlossen hat, werden leere Felder der Werkstatt mit neuen Plättchen aufgefüllt.



VERBESSERTEN AUSRÜSTEN

Jeder Spieler kann so viele Verbesserungen haben, wie er will, und auf jedem Feld der Rächertafel dürfen beliebig viele Verbesserungen übereinander liegen. Ein Spieler kann jedoch immer nur die oberste Verbesserung auf einem Feld verwenden.

Alle Verbesserungsplättchen können während **DAS TRAINING** und beim **BEREIT MACHEN** neu angeordnet werden. In **DER ANGRIFF** können sie **nicht** neu angeordnet werden. Die Reihenfolge der Plättchen auf einem Feld ist wichtig, da man Gegenstände nach der Verwendung abwirft und somit das darunter liegende Plättchen für die nächste Kampfrunde zur Verfügung steht.



RUNDE

2

KAJA DECKT IHRE 2. TRAININGSKARTE AUF UND LEGT 1 -WÜRFEL DARAUF. SIE HAT INSGESAMT 2 ERKUNDUNGSPUNKTE: 0 + 1 + . FÜR DIESE 2 PUNKTE NIMMT SIE 2 ERKUNDUNGSMARKER AUS IHREM VORRAT UND LEGT SIE AUF IHRER RÄCHERTAFEL BEREIT.

RUNDE

3

KAJA DECKT IHRE 3. TRAININGSKARTE AUF UND LEGT 1 -WÜRFEL UND 2 -PLÄTTCHEN DARAUF. SIE HAT INSGESAMT 4 VERBESSERTENPUNKTE: 1 + 0 + 1 + 2 . FÜR 1 PUNKT ERWIRBT SIE EINE PISTOLE UND FÜR 3 PUNKTE DIE FÄHIGKEIT AXTWURF.

9

AM ENDE DER 3 TRAININGSRUNDEN HAT KAJA 5 SCHNELLIGKEITSPUNKTE : 1 + 3 + 1.

SONDERTRAINING

Rächer können nach dem normalen Training noch **nicht verwendete Trainingswürfel** haben, die Symbole für Trainingsaktionen (♣, ♠ oder ♡) zeigen.

In Spielerreihenfolge kann jetzt jeder Rächer diese Aktionen alle auf einmal ausführen. Dies ist die letzte Gelegenheit für Trainingsaktionen. Joker ★ können jetzt nicht verwendet werden. Zum Ende des Sondertrainings müssen alle nicht verwendeten Trainingswürfel, die ein ♣-, ♠- oder ♡-Symbol zeigen, abgeworfen werden.

NEUE UNTATEN

In Spielerreihenfolge entscheiden die Spieler nun, wie viele Jokerwürfel ★ und Jokerplättchen ♣ sie verwenden, um die gleiche Anzahl Vergeltungskarten vom verdeckten Stapel zu ziehen. Bevor sie ihre gezogenen Karten anschauen, müssen die Spieler erklären, wie viele Joker sie insgesamt verwenden. Falls der Vergeltungskartenstapel leer ist, können keine weiteren Karten gezogen werden.

Nach **NEUE UNTATEN** werden alle nicht verwendeten Jokerwürfel ★ abgeworfen. Diese Würfel sind vergeudet.

VERGELTUNGSKARTEN AUSSPIELEN

Vergeltungskarten können jederzeit in **DAS TRAINING** oder beim **BEREIT MACHEN** während **DIE VERGELTUNG** gespielt werden. Wer eine Vergeltungskarte spielt, legt sie offen vor sich ab. Der Rächer erleidet sofort den darauf angegebene Schaden. Eine Vergeltungskarte kann nicht gespielt werden, falls ihr angerichteter Schaden das letzte freie Ziffernfeld einer Leiste belegt. Ansonsten kann ein Spieler beliebig viele Vergeltungskarten ausspielen.

NEUE SPIELERREIHENFOLGE BESTIMMEN

DAS TRAINING endet mit der Bestimmung der Spielerreihenfolge. Dazu zählen die Spieler ihre Punkte für **Schnelligkeit** auf Karten und Würfeln zusammen:

- **KARTEN:** Alle Schnelligkeitspunkte auf ihren 3 gespielten Trainingskarten.
- **WÜRFEL:** Alle Symbole für Schnelligkeit ♣ auf ihren Trainingswürfeln.

Die Spielerreihenfolge wird in absteigender Reihenfolge der Schnelligkeitspunkte neu festgelegt. Bei einem Gleichstand bleibt die Reihenfolge der daran beteiligten Spieler zueinander bestehen.

Anschließend werden alle Trainingswürfel weggelegt. Außerdem legen die Spieler alle Trainingskarten wieder als Stapel bereit – sie können beim nächsten Training wieder aus allen Karten auswählen.

Schließlich wird der Racheaktanzeiger auf **DIE VERGELTUNG** vorgerückt, die nun beginnt.



HARDCORE-TRAINING



Mit dem Spiel gut vertraute Spieler können mit folgenden verschärften Regeln spielen:

- Während der Spielvorbereitung werden die 3 entfernten **Trainingskarten mit ♣-Symbol** an die entsprechenden Spieler verteilt. Jeder Spieler sollte jetzt 9 Trainingskarten haben.
- **DAS TRAINING** wird wie üblich gespielt. Zum Ende des Trainings muss jeder Spieler aber **2 seiner 3 verwendeten Trainingskarten abwerfen**. Diese Karten können in späteren Trainingsabschnitten nicht mehr verwendet werden!

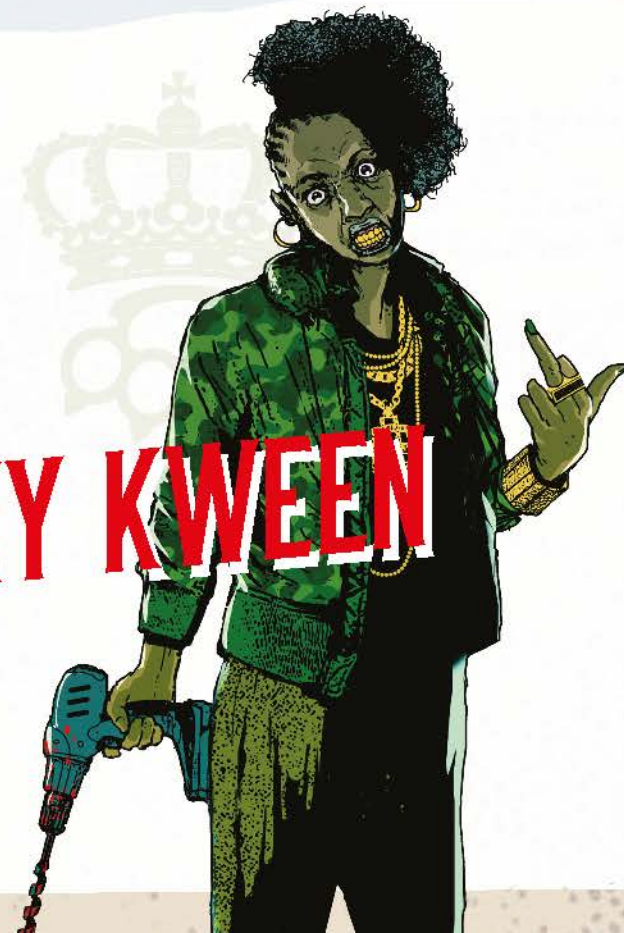
DIE HANDLANGER

Es gibt 5 Arten von Handlangern in **Vengeance**. Falls nicht anders angegeben, haben sie 1 Lebenspunkt und fügen 1 Verwundung zu, wenn sie zurückschlagen.

- SCHLÄGER:** Schläger haben 1 Lebenspunkt. Wenn ein Rächer in eine Zone schießt, muss er zuerst auf alle Schläger schießen.
- MUSKELPROTZ:** Ein Muskelprotz hat 2 Lebenspunkte.
- BALLERMANN:** Ein Ballermann hat 1 Lebenspunkt. Er fügt nur Rächern in benachbarten Zonen Schaden zu.
- TÜRSTEHER:** Ein Türsteher hat 1 Lebenspunkt. Ein Rächer kann eine Zone nicht verlassen, solange noch mindestens ein Türsteher darin ist, weder mit **Bewegen** noch mit **Losstürmen**. Ausnahme: Flüchten beim Das Versteck verlassen.
- VOLLSTRECKER:** Ein Vollstrecker hat 1 Lebenspunkt. Jede Bande hat ihre ganz besonderen Vollstrecker mit bestimmten Zusatzfähigkeiten, die auf der Bandenkarte (siehe rechts) aufgeführt sind.



ROXY KWEEN








DIE FEINDE



DIE BOSSE UND VOLLSTRECKER






Alle **BOSSE**  und **VOLLSTRECKER**  derselben Bande haben jeweils eine besondere Bandenfähigkeit, die auch auf der Bandenkarte angegeben ist:

-  **TENGU-KAI:** Alle Bosse und Vollstrecker von Tengu-Kai fügen 2 Verwundungen zu, wenn sie zurückschlagen.
-  **ZUCE CLAN:** Alle Bosse und Vollstrecker von Zuce Clan fügen Schaden in ihrer eigenen und allen benachbarten Zonen zu.
-  **HELL RIDERS:** Immer wenn ein Rächer Schaden durch einen Boss oder Vollstrecker von Hell Riders erleidet, wirft er in der nächsten Kampfunde des aktuellen Angriffs für jeden dieser Feinde, der ihm Schaden zugefügt hat, 1 Rachewürfel weniger.
-  **LORDZ:** Alle Bosse und Vollstrecker der Lordz werden blitzartig durch  aktiviert und schlagen zu, bevor der Spieler seine Racheaktionen ausführen kann.



DIE OBERBOSSE

Neben seiner Bossfähigkeit (siehe links **DIE BOSSE UND VOLLSTRECKER**) hat jeder *Oberboss* eine besonders starke Zusatzfähigkeit:

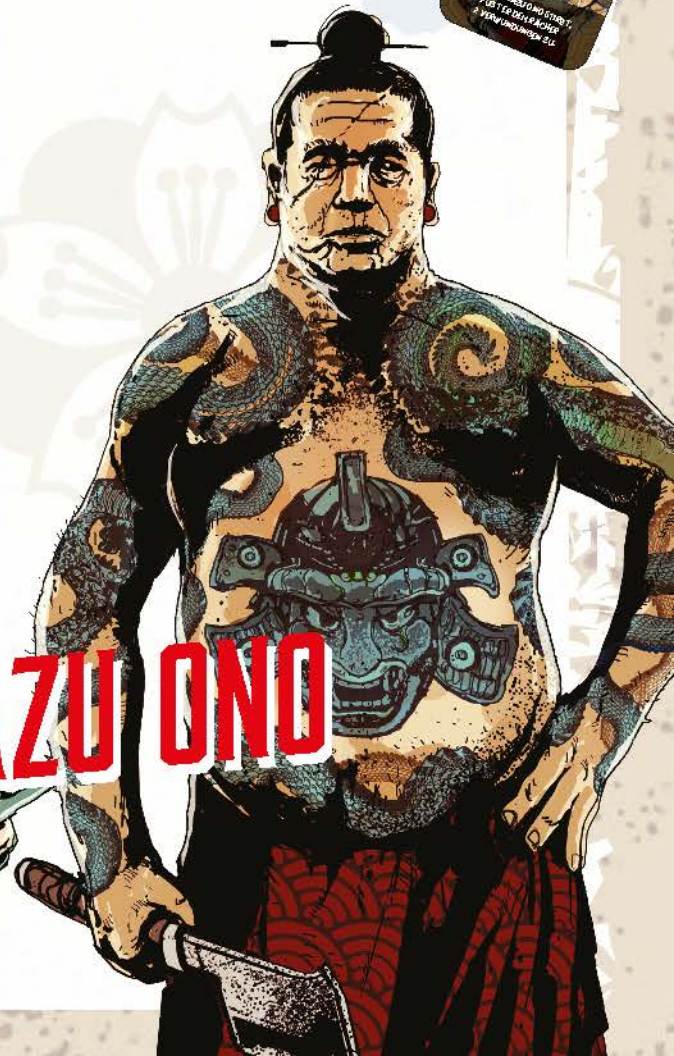
-  **KAZU ONO – TENGU-KAI:** Sobald Kazu Ono getötet wird, fügt er dem Rächer 2 Verwundungen zu.
-  **DON ZEMUN – ZUCE CLAN:** Don Zemun erleidet keinen Schaden durch Schüsse .
-  **PREZ – HELL RIDERS:** Solange Prez lebt, können in der Bosszone keine Gegenstände verwendet werden.
-  **ROXY KWEEN – LORDZ:** Roxy Kween fügt immer 2 Verwundungen zu (außer bei *Losstürmen* und *Das Versteck verlassen*).



PREZ



DON ZEMUN



KAZU ONO

DIE VERGELTUNG

Die Spieler führen in Spielerreihenfolge jeweils 1 Spielzug aus, um Vergeltung zu üben. Jeder Spielzug besteht aus **BEREIT MACHEN** und **DER ANGRIFF**. Jeder Angriff besteht aus **VERSTECK AUSWÄHLEN** und **3 KAMPFRUNDEN** sowie den Folgen des Kampfes.


AUFGABEN ERLEDIGEN: Während der gesamten Vergeltung eines Aktes darf jeder Spieler nur 1 Aufgabe erledigen!



α BEREIT MACHEN α

Der aktive Rächer führt einige oder alle der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge beliebig oft aus:


- ✦ **VERGELTUNGSKARTEN AUSSPIELEN** (siehe Seite 10).
- ✦ **VERBESSERUNGEN AUSRÜSTEN** (siehe Seite 9).
- ✦ **VERSTECK ERKUNDEN** (siehe unten).

VERSTECK ERKUNDEN

Der Spieler legt 1 Erkundungsmarker , den er beim Training mit einer Erkundenaktion auf seine Tafel gelegt hat, neben die Bosskarte eines Verstecks und sieht sich die Bosskarte an. Solange sein Marker auf dem Versteck liegt, kann er sich die Karte jederzeit ansehen. Er darf die Karte den anderen Spielern nicht zeigen.

Alternativ kann ein Spieler beim **BEREIT MACHEN** ein Jokerplättchen , das er früher eingesammelt hat, gegen einen Erkundungsmarker  aus seinem Vorrat eintauschen und diesen sofort – wie eben beschrieben – verwenden.

★ JOKERPLÄTTCHEN


Falls der Rächer alle Feinde in einer Zone mit einem ★-Symbol tötet, nimmt er sich das dort liegende Jokerplättchen . Es kann wie folgt verwendet werden:

- ✦ Es kann beim **BEREIT MACHEN** verwendet werden, um ein Versteck zu Erkunden, wie oben angegeben.
- ✦ Es kann bei **NEUEN UNTATEN** gegen 1 Vergeltungskarte getauscht werden. (Siehe Seite 10.)
- ✦ Es kann während **DAS TRAINING** wie 1 Würfel mit Jokersymbol verwendet werden, um 1 Aktionspunkt zu einer Trainingskarte hinzuzufügen.

α DER ANGRIFF α

Ein Angriff verläuft immer gleich: Zuerst **EIN VERSTECK AUSWÄHLEN**, danach folgen **DIE 3 KAMPFRUNDEN**. Danach muss er **DAS VERSTECK VERLASSEN** und kann **VERGELTUNGSKARTEN ABRECHNEN**.

EIN VERSTECK AUSWÄHLEN

Die Rache beginnt: Der aktive Spieler wählt ein Versteck als Ziel. Er stellt seine Miniatur in die Eingangszone des Verstecks und deckt die Bosskarte des Verstecks auf. Er kann auch ein Versteck wählen, das er vorher nicht erkundet hat. Er riskiert dabei, dass er gegen eine Bande kämpft, die ihm keine Siegpunkte  einbringt (siehe **VERGELTUNGSKARTEN ABRECHNEN** auf Seite 15), oder dass er auf einen Oberboss trifft, den er nicht angreifen kann.



Die aufgedeckte Bosskarte zeigt den Boss, der im Versteck anwesend ist, wie viele Lebenspunkte er hat, zu welcher Bande er gehört und wer seine Extra-Handlanger sind. Das Versteck wird jetzt mit weiteren Miniaturen bestückt:

- ✦ **EIN BOSS DER BANDE** kommt in die Bosszone. Diese Miniatur ist für alle Bosse einer Bande die gleiche. Sie sieht aus wie der Oberboss der Bande. Falls beide Boss-Miniaturen der Bande bereits in einem Versteck stehen, wird eine andere Boss-Miniatur als Ersatz genommen.
- ✦ **EXTRA-HANDLANGER DES BOSSES** werden entsprechend der Symbole auf der Bosskarte in die Bosszone gestellt.
- ✦ **VOLLSTRECKER DER BANDE** werden auf alle Vollstrecker-symbole  des Verstecks gestellt.




Falls nicht mehr genügend Miniaturen im Vorrat sind, werden Handlanger von anderen Verstecken als Ersatz genommen. Eine Übersicht der verschiedenen Handlanger ist auf Seite 10 zu finden.

Jedes Versteck ist durch **Wände** (—) und **Türen** (- - -) in mehrere **Zonen** unterteilt. Zwei Zonen gelten als benachbart, wenn sie durch eine Tür (- - -) miteinander verbunden sind. Rächer und ihre Feinde können durch Türen schießen.

Der Rächer beginnt seinen Angriff immer, indem er seine Miniatur auf die **Eingangszone**  des gewählten Verstecks stellt. Handlanger und Bosse bewegen sich nie in eine Eingangszone , schießen nie in sie hinein und greifen sie nie anderweitig an, außer sie verfügen über eine besondere Fähigkeit, die dies ausdrücklich erlaubt.

OBERBOSSE ANGREIFEN

Eine **Krone**  rechts oben auf der Karte markiert Oberbosse. Ein Rächer kann ein Versteck mit einem Oberboss nur angreifen, wenn er eine Vergeltungskarte mit genau diesem Oberboss offen vor sich liegen hat. Andernfalls kann er das Versteck nicht betreten. Falls ein Rächer zufällig beim **EIN VERSTECK AUSWÄHLEN** einen Oberboss aufdeckt, zu dem er keine Karte hat, ist sein Spielzug sofort zu Ende.

EINE OBERBOSSKARTE

ZEICHEN
DER BANDE
NAME
DES OBERBOSSSES
ZUSATZFÄHIGKEIT
DES OBERBOSSSES




KRONE
LEBENS-PUNKTE
EXTRA-
HANDLANGER
IN DER
BOSSZONE

HARDCORE-VERGELTUNG

Sobald die Spieler mit **Vengeance** vertraut sind, sollten sie mit dem beliegigen 3-Minuten-Timer spielen.



Der rechte Nachbar des aktiven Spielers startet den Timer, sobald der aktive Spieler seine Rachewürfel zum ersten Mal wirft. Falls der Kampf nach 3 Minuten nicht beendet ist, muss der Rächer sofort **DAS VERSTECK VERLASSEN**. Er erleidet Schaden bei seiner Flucht und erhält Siegpunkte  für seinen Angriff.






DIE 3 KAMPFRUNDEN

Ein Angriff geht über 3 Kampfunden. In jeder Runde kann der aktive Spieler **LOSSTÜRMEN**, seine **RACHEWÜRFEL WERFEN** und **RACHEAKTIONEN AUSFÜHREN**. Aber Achtung: **DIE BANDE SCHLÄGT ZURÜCK**. Spätestens nach der dritten Runde muss der Rächer **DAS VERSTECK VERLASSEN**.

LOSSTÜRMEN




Zu Beginn jeder Kampfunde entscheidet der Rächer: Will er in eine benachbarte Zone *Losstürmen* oder nicht? *Losstürmen* bewegt den Rächer augenblicklich in die gewünschte benachbarte Zone.

LOSSTÜRMEN: *Losstürmen* ist eine sehr unvorsichtige Aktion. Der Rächer erleidet dabei 1 normalen Verwundungsschaden durch jeden Handlanger (auch Ballermänner) und jeden Boss (unabhängig von Zusatzfähigkeiten), der sich in der Zone befindet, in der der Rächer losstürmt. Handlanger und Bosse gelten hierdurch nicht als aktiviert. (Bewegung  ist kein Losstürmen, hierbei erleidet der Rächer keinen Schaden.)

TÜRSTEHER : Ein Türsteher in der Zone des Rächers verhindert sowohl *Losstürmen* als auch *Bewegung* . Der Rächer muss ihn töten, um die Zone zu verlassen, außer er muss **DAS VERSTECK VERLASSEN**.

RACHEWÜRFEL WERFEN




Nachdem der Rächer entschieden hat, ob er losstürmt oder nicht, wirft er so viele Rachewürfel, wie sein aktueller Wert für **Kampfkraft** angibt (siehe Seite 6).


NEUWERFEN: Falls der Rächer 3 oder mehr **Rückschläge**  würfelt, kann er davon 1  ablegen und die übrigen  neu würfeln. Das kann er mehrfach tun. Der Rächer muss alle Wurfwiederholungen durch Rückschläge, Fähigkeiten oder Gegenstände beendet haben, bevor er seine **Racheaktionen** ausführt.

DIE RACHEWÜRFEL

Die Rachewürfel zeigen weiße und schwarze Symbole. Die Farbe des Rachewürfels hat keine Bedeutung. Die weißen Symbole stehen für die 4 **Racheaktionen**: *Bewegung*, *Treffer*, *Doppeltreffer* und *Schuss* (siehe rechts oben). Die schwarzen Symbole sind schlecht für den Rächer:

 **FEHLSCHLAG:** Einen *Fehlschlag* kann der Rächer für nichts verwenden.

 **BEDINGTER FEHLSCHLAG:** Die Wirkung dieses Symbols ist abhängig vom aktuellen Feld der Kampfkraftleiste des Spielers: Zeigt dieses ein , ist es ein *Fehlschlag*, zeigt es ein , ist es ein *Schuss*. (Siehe Seite 6.)



 **RÜCKSCHLAG:** Bei mindestens 1 *Rückschlag* unter den Ergebnissen der Würfel greifen alle Feinde an: **DIE BANDE SCHLÄGT ZURÜCK**.


Alle roten Rachewürfel sind gleich. Die Verteilung der Symbole auf den roten Würfeln und dem grünen Würfel ist wie folgt:






RACHEAKTIONEN AUSFÜHREN

Nach dem **RACHEWÜRFEL WERFEN** kann der Rächer mit den Ergebnissen der Würfel seine **RACHEAKTIONEN AUSFÜHREN**. Aber **DIE BANDE SCHLÄGT ZURÜCK**, sobald der Rächer alle seine **Racheaktionen** ausgeführt hat:

 **BEWEGUNG:** *Bewegung* erlaubt dem Rächer, sich geschickt in eine benachbarte Zone zu bewegen. Anders als bei *Losstürmen* erleidet er dabei keinen Schaden durch anwesende Feinde in der Zone, die er verlässt. Ein Türsteher  in der Zone des Rächers verhindert *Bewegung*.

 **TREFFER:** Mit einem *Treffer* fügt der Rächer 1 Handlanger oder dem Boss in seiner Zone 1 Verwundung zu. Handlanger haben – falls nicht anders angegeben – nur 1 Lebenspunkt. Sie sind nach 1 Verwundung tot.

 **DOPPELTREFFER:** Mit einem *Doppeltreffer* fügt der Rächer 1 Handlanger oder dem Boss in seiner Zone 2 Verwundungen zu. Ein *Doppeltreffer* kann nicht auf 2 Feinde aufgeteilt werden. Bei einem Feind mit nur 1 Lebenspunkt ist der zweite Treffer vergeudet.

 **SCHUSS:** Mit einem *Schuss* fügt der Rächer 1 Handlanger oder dem Boss in einer benachbarten Zone 1 Verwundung zu. Ein Rächer kann nicht auf einen Feind in seiner eigenen Zone schießen. Wenn ein Rächer auf eine Zone schießt, in der sich ein Schläger  befindet, muss er auf den Schläger schießen.

- ✦ Der Rächer kann 1 Würfel nur für 1 Racheaktion verwenden, danach wird der Würfel weggelegt.
- ✦ Der Rächer kann die Reihenfolge der Racheaktionen frei wählen.
- ✦ Der Rächer muss nicht alle möglichen Racheaktionen ausführen.
- ✦ Racheaktionen können nie für die nächste Kampfunde aufgehoben werden.

BEISPIEL

DAS UMWANDELN DER WÜFELERGEBNISSE MIT FÄHIGKEITEN UND GEGENSTÄNDEN MACHEN DIE SPIELER IM KOPF, DABEI KÖNNEN AUCH MEHR AKTIONEN ENTSTEHEN, ALS WÜRFEL IM SPIEL SIND. WÄHREND DER KAMPFRUNDEN KONTROLLIEREN DIE MITSPIELER DIE AKTIONEN DES RÄCHERS UND DIE AKTIVIERUNG DER FEINDE.

WÜRFELN

1



JOHNNY SILVER IST IN EINEM RAUM MIT 4 HANGLANGERN. ER HAT EINE KAMPFKRAFT VON 4 UND WÜRFELT ...



... UNNÜTZES ZEUGS!

FÄHIGKEITEN EINSETZEN

2



ABER JOHNNY HAT JA EINE FETTE FÄHIGKEIT, MIT DER ER ...



... 2 SCHUSSERGEBNISSE IN 3 TREFFER UMWANDELT.

RÄCHE





3



ER KANN ALLE VIER HANGLANGER TÖTEN: DREI HANGLANGER MIT TREFFERN, DANN BEWEGT ER SICH IN EINE BENÄCHBARTE ZONE UND ERSCHIESST VON DORT DEN VIERTEN HANGLANGER.

VERBESSERUNGEN IM KAMPF



FÄHIGKEITEN: In jeder Kampfrunde kann ein Rächer seine Fähigkeiten beliebig einsetzen. Meistens wandeln Fähigkeiten bestimmte Racheaktionen in andere Aktionen um. Zu den Symbolen siehe **GLOSSAR** auf Seite 20.

- Jede Fähigkeit kann je **Kampfunde nur 1 Mal** verwendet werden.
- Falls Fähigkeiten Racheaktionen ermöglichen, kann der Rächer diese in beliebiger Reihenfolge ausführen und mit anderen Aktionen oder Fähigkeiten kombinieren.
- Manche Fähigkeiten beziehen sich auf Rückschläge (z. B.  + ). Hierfür gelten nur , die nicht weggelegt wurden. Die  werden durch diese Fähigkeiten nicht verbraucht (falls nicht anders angegeben).

GEGENSTÄNDE: Die meisten Gegenstände kann ein Rächer nur in einer Kampfunde verwenden (Ausnahme: Schmerzmittel). Je Kampfunde kann ein Rächer nur 1 Gegenstand verwenden, danach muss er ihn abwerfen.










DAS TÖTEN DER FEINDE





Falls nicht anders angegeben, haben die Handlanger 1 Lebenspunkt. Sie werden durch 1 Verwundung getötet. Ein Muskelprotz  hat 2 Lebenspunkte. Bosse  haben mindestens 2 Lebenspunkte. Ein toter Feind wird sofort aus dem Versteck entfernt.

Einem Feind zugefügter Schaden wird nicht von einer Kampfunde zur nächsten übertragen. Feinde mit mehr als 1 Lebenspunkt müssen in einer einzigen Kampfunde getötet werden, ansonsten haben sie in der nächsten Runde wieder volles Leben.

DIE BANDE SCHLÄGT ZURÜCK

Die Bande im Versteck wird aktiviert, wenn mindestens 1 Würfelerggebnis ein **Rückschlag**  ist (abgelegte  zählen nicht). Schon ein einziger  aktiviert alle Feinde mit all ihren Fähigkeiten. Aber jeder Feind wird höchstens 1 Mal je Kampfunde aktiviert, unabhängig von der Anzahl gewürfelter  und dem Zeitpunkt der Aktivierung.

Normalerweise fügt jeder Feind in der Zone des Rächers dem Rächer 1 Verwundung zu. Die Feinde schlagen erst zu, nachdem der Spieler alle seine Racheaktionen beendet hat. Nur die Vollstrecker  und Bosse  der Lordz  schlagen vor den Racheaktionen des Rächers zu.

Ein Ballermann  fügt dem Rächer nur dann 1 Schaden zu, wenn er in einer benachbarten Zone ist (außer beim *Losstürmen*). Nur Vollstrecker  und Bosse  vom Zuce Clan  fügen dem Rächer in benachbarten und der eigenen Zone Schaden zu. (Siehe auch **FEINDE** Seite 10–11.)


DAS VERSTECK VERLASSEN





ALLE FEINDE TOT: Tötet ein Rächer alle Feinde in einem Versteck, verlässt er dieses sofort.

ES GIBT ÜBERLEBENDE FEINDE: Lebt nach den 3 Kampfunden noch mindestens 1 Feind im Versteck, flüchtet der Rächer aus dem Versteck:


- Der Rächer wählt einen Fluchtweg von seiner aktuellen Zone zur Eingangszone.
- Er erleidet dabei Schaden wie beim *Losstürmen*: 1 Verwundung von jedem Feind, der in einer Zone ist, aus welcher der Rächer flüchtet (unabhängig von den Fähigkeiten des Feindes).

VERGELTUNGSKARTEN ABRECHNEN

Falls der Rächer den Boss und/oder alle Handlanger getötet hat, kann er Vergeltungskarten abrechnen, um Siegpunkte zu erhalten (selbst wenn er **K.O.** ist). Abgerechnete Karten werden unter die Rächertafel gelegt, um später zusätzliche  für erledigte Aufgaben und Missionen zu erhalten.

ABRECHNUNG MIT EINEM BOSS: Der Rächer tötet den Boss. Falls der Spieler mindestens eine Vergeltungskarte von diesem Boss offen im Spiel hat, kann er sie abrechnen, um Siegpunkte für den Boss zu erhalten. Er legt bis zu 3 Karten des Bosses unter seine Rächertafel. (Er muss nicht alle offenen nehmen.) Die Anzahl der  wird rechts oben auf der Vergeltungskarte angezeigt. Der oberste -Wert gilt, wenn der Spieler 1 Karte des Bosses abrechnet, der mittlere -Wert gilt für 2 Karten und der unterste -Wert für 3 Karten.

ABRECHNUNG MIT EINEM VERSTECK: Der Rächer tötet alle Handlanger. Jetzt kann der Spieler auf eine der folgenden Arten 1 **Vergeltungskarte abrechnen**, um Siegpunkte für das Versteck zu erhalten:

- **BANDENVERGELTUNG:** Falls der Spieler eine Vergeltungskarte offen im Spiel hat, deren Bandenzeichen mit dem des anwesenden Bosses übereinstimmt, kann er diese abrechnen. Er legt die Karte unter seine Rächertafel und erhält die Siegpunkte, die rechts oben auf dem Versteck angegeben sind.
- **BLITZVERGELTUNG:** Falls er eine Blitzvergeltungskarte offen im Spiel hat, kann er sie für ein beliebiges Versteck abrechnen. Er legt die Karte unter seine Rächertafel und erhält die Siegpunkte, die rechts oben auf dem Versteck angegeben sind, und zusätzlich den auf der Blitzkarte angegebenen Bonus von **+1** . Dies ist die einzige Art wie Blitzkarten abgerechnet werden können!







ABRECHNUNG MIT EINEM BOSS UND SEINEM VERSTECK:

Der Rächer tötet einen Boss und alle Handlanger im Versteck. Falls der Spieler mindestens eine Vergeltungskarte von diesem Boss offen im Spiel hat, kann er sowohl mit dem Boss als auch mit dem Versteck abrechnen. Er legt bis zu 3 Karten des Bosses unter seine Rächertafel. Er erhält Siegpunkte für Boss und Versteck wie oben angegeben.

AUFGABEN ERLEDIGEN



Während des Spiels liegen immer 2 Aufgaben aus. Der aktive Spieler **kann** 1 Aufgabe pro Training und 1 pro Vergeltung erledigen, sobald er ihre Bedingungen erfüllt. Dafür erhält er sofort Siegpunkte . Die erledigte Aufgabe wird abgeworfen und sofort durch eine neue vom Stapel ersetzt, falls möglich.

AUFGABENMARKER: Manchen Aufgaben geben Bedingungen an unter denen, die Spieler Marker  erhalten. Sie bekommen diese Aufgabenmarker  in der Farbe des Symbols auf der Abrechnungstafel neben der Aufgabenkarte. Sobald die Aufgabe erledigt ist, werden alle Aufgabenmarker der entsprechenden Farbe von allen Spielern abgeworfen. Nur der Spieler der die Aufgabe erledigt hat, erhält Siegpunkte .

KAJA KÄMPFT GEGEN BATOMAN



RUNDE

1

KAJA BEGINNT MIT 3 STRESSSCHADEN, DIE IHR VON VERSCHIEDENEN BOSSEN ANGETÄN WURDEN.

1 KAJA VERWENDET IHRE AKTION LOSSTÜRZEN, UM SICH INS KAMPFGETÜMEL ZU STÜRZEN.

KAJA WIRFT IHRE 5 RACHEWÜRFEL:

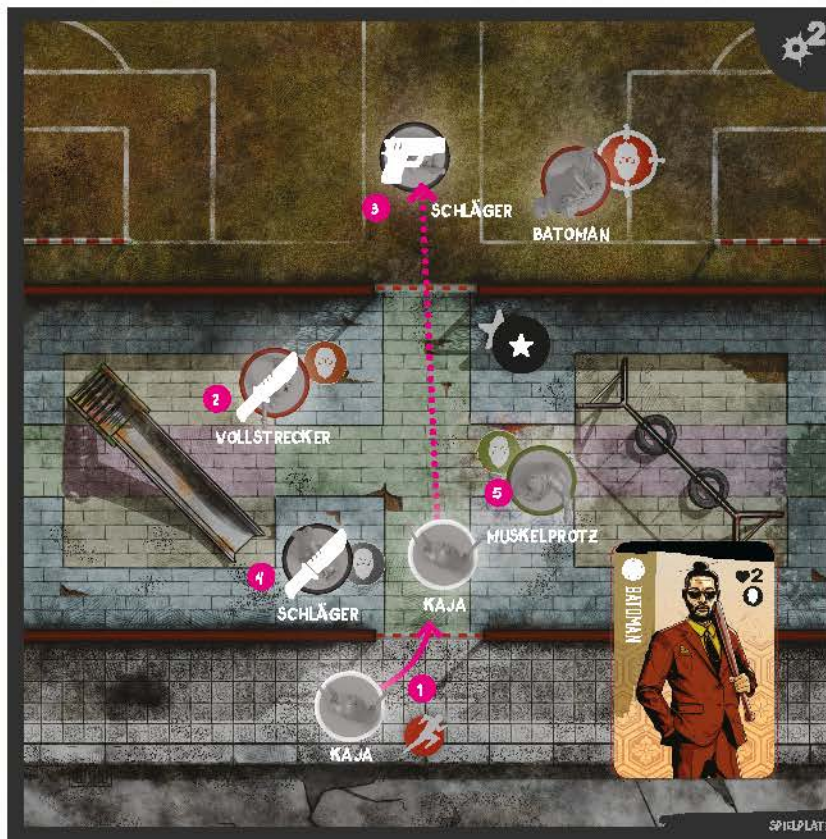


2 KAJA TÖTET DEN VOLLSTRECKER MIT [red skull].

3 SIE ERSCHIESST DEN SCHLÄGER IN DER ANDEREN ZONE MIT [red gun].

4 SIE WÄNDLT MIT IHRER VETERÄNENFÄHIGKEIT [green running] IN [red skull] UM UND TÖTET DEN SCHLÄGER IN IHRER ZONE.

5 SIE HAT KEINE AKTION MEHR, DER MUSKELPROTZ SCHLÄGT MIT [red skull] ZU. KAJA ERHÄLT 1 VERWUNDUNG.



KAJA
FLÜCHTLIN

2★

VERBESSERUNG

VERBESSERUNG

DAS TRAINING
VORFEL AUSWAHLN
KARTEN PLATZIEREN
3 RUNDEN TYPEN
NEUE SPIELERHILFEN FOLGE

VERGELTUNG
BESITZ MACHEN
AUSWECHSELN - AUSWECHSELN
3 RUNDEN TYPEN
LOSSTÜRZEN - LOSSTÜRZEN
DIE BÄNKE VERLASSEN
REINE HILFEN

VERSTAND
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

KAMPFKRAFT
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

LEBEN
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

STRESS
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

ERSCHÖPFUNG
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

VERWUNDUNG
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

VETERÄNEN
[green running] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

2★

VERBESSERUNG

VERBESSERUNG

RUNDE

2

KAJA WIRFT IHRE



EIN SCHLECHTER WURF
KAJA KANN BATOMAN MIT [red skull] NICHT TÖTEN
MUSKELPROTZ H

1 KAJA VERWENDET IHRE BEWEGUNG
VORBEI IN BATOMANS ZONE ZU E

2 BATOMAN SCHLÄGT MIT [red skull] ZU. ER
TENGU-KAI-BOSS FÄHIG



KAJA
FLÜCHTLIN

2★

VERBESSERUNG

VERBESSERUNG

DAS TRAINING
VORFEL AUSWAHLN
KARTEN PLATZIEREN
3 RUNDEN TYPEN
NEUE SPIELERHILFEN FOLGE

VERGELTUNG
BESITZ MACHEN
AUSWECHSELN - AUSWECHSELN
3 RUNDEN TYPEN
LOSSTÜRZEN - LOSSTÜRZEN
DIE BÄNKE VERLASSEN
REINE HILFEN

VERSTAND
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

KAMPFKRAFT
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

LEBEN
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

STRESS
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

ERSCHÖPFUNG
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

VERWUNDUNG
[red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

VETERÄNEN
[green running] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull] [red skull]

2★

VERBESSERUNG

VERBESSERUNG

5 RACHEWÜRFEL:



— ZEIT, ZU TAKTIEREN.

ÖTEN, DA ER 2 LEBENSPUNKTE HAT. DER AT AUCH 2 LEBEN.

G, UM SICH AN DEM MUSKELPROTZ BEGEBEN. DER IST VERGEUDET.

FÜGT KAJA 2 WUNDEN ZU MIT SEINER KEIT. X IST WIRKUNGSLOS.

RUNDE

3

KAJAS LETZTE CHANCE!
KAJA WIRFT IHRE 5 RACHEWÜRFEL:



1 KAJA ERWISCHT BATOMAN MIT IHREN DOPPELKLINGEN. ER IST TOT.

2 MIT IHREN BEIDEN TÖTET W IN DER BENACHBARTEN ZONE. DER BEWIRKT NICHTS, DA BATOMAN UND ALLE SEINE HÄNDLANGER TOT SIND.

3 OHNE FEINDE, DIE IHR BEIM VERLASSEN IN DIE QUERE KOMMEN, NIMMT SICH KAJA DAS JOKERPLÄTTCHEN.

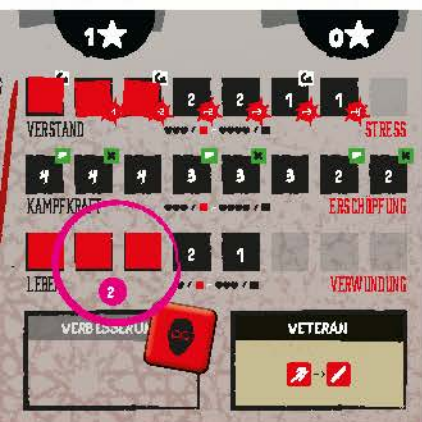
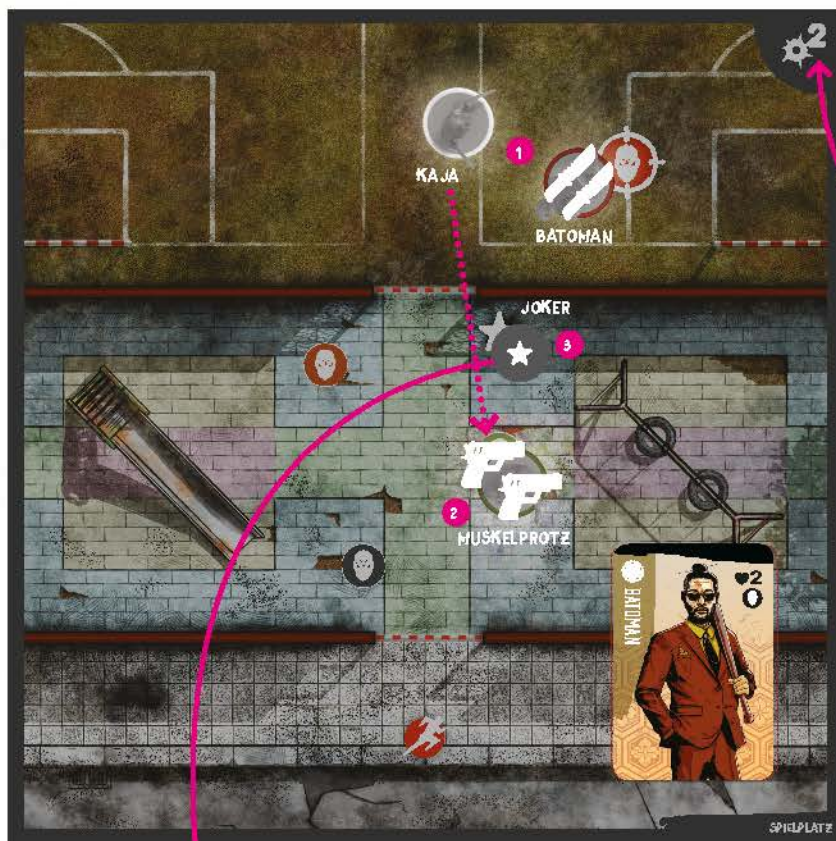
KAJAS ABRECHNUNG






KAJA HAT 2 VERGELTUNGSKARTEN VON BATOMAN, SIE RECHNET BEIDE AB UND LEGT SIE UNTER IHRE RÄCHERTAFEL DAFÜR ERHÄLT SIE 4.

DA SIE AUSSERDEM ALLE HÄNDLANGER GETÖTET HAT, ERHÄLT KAJA – OHNE EINE WEITERE KARTE UNTER IHRE TAFEL ZU LEGEN – AUCH DIE 2 FÜR DAS VERSTECK. INSGESAMT ERHÄLT KAJA 6.






DA DER BOSS TOT IST, WIRD DER SPIELPLATZ NACH DER ABRECHNUNG UMGEDREHT UND DEN VERSTECKSTAPEL GELEGT UND EIN NEUES VERSTECK HERGERICHTET.



EIN NEUES VERSTECK











BOSS LEBT: Falls der Boss den Angriff überlebt, bleibt seine Karte offen auf dem Versteck liegen. Alle toten Handlanger werden ersetzt, selbst dann wenn der Rächer Siegpunkte  für das Versteck erhalten hat. Auf leere -Symbole wird ein neues Jokerplättchen  gelegt.

BOSS TOT: Falls der Boss tot ist, wird seine Bosskarte offen beiseitegelegt. Alle Spieler sehen, wer tot ist. Mit einem toten Boss wird auch sein Versteck mitsamt Handlangern entfernt und durch ein neues Versteck ersetzt:

- ✦ Das entfernte Versteck kommt mit der -Seite nach oben unter den Stapel. Es wird durch das oberste Versteck vom Stapel ersetzt (zuerst mit , später mit .
- ✦ Wie bei Spielbeginn wird eine **Bosskarte** vom Stapel auf das neue Versteck gelegt und alle Handlanger außer Vollstrecker  und Bosse  werden aufgestellt.
- ✦ Falls der Bosskartenstapel leer ist, wird das Versteck ersatzlos weggelegt.

DIE VERGELTUNG AUFSCHEIBEN





Ein Rächer, der sich zu schwach fühlt, kann freiwillig **DIE VERGELTUNG** aufschreiben. Er ist dazu gezwungen, falls er nach dem Training noch immer **K.O.** ist. **BEREIT MÄCHEN** und **DER ANGRIFF** entfällt für diesen Rächer, stattdessen absolviert er ein **EXTRATRÄINING**:

- ✦ Er würfelt so viele Trainingswürfel, wie sein Wert für Verstand angibt. Er führt mit diesen Würfeln Trainingsaktionen durch, entsprechend der Anzahl gewürfelter Trainingssymbole: ,  oder . Symbole für Schnelligkeit haben keine Bedeutung. Nicht verwendete Würfel verfallen.
- ✦ Er kann beliebig viele Jokerplättchen  oder Jokerwürfel  verwenden. Je Joker erhält er 1 Heilungs-  oder 1 Erkundungs-  oder 1 Verbesserungspunkt .
- ✦ Er kann Jokerplättchen  oder Jokerwürfel  verwenden, um je 1 Vergeltungskarte zu ziehen.
- ✦ Er zieht **kostenlos 1 Vergeltungskarte** vom Stapel.

ENDE DER VERGELTUNG

Nachdem alle Spieler ihren Vergeltungsspielzug beendet haben, wird der Racheaktanzeiger um ein Feld vorgerückt und **DAS TRAINING** oder **DIE VERGELTUNG** folgt. Falls es jetzt keine einzige Bosskarte mehr im Stapel und auf den Verstecken gibt, folgen sofort **SPIELLENDE UND ENDBRECHNUNG**.



AUFRÄUMEN NACH RACHEAKT 2

 Vor **Racheakt 3** werden alle Bosskarten von Verstecken mit  entfernt. Diese Bosse werden gemischt und unter den Bosskartenstapel gelegt. Die Verstecke mit  kommen mit der -Seite nach oben unter den Stapel. Sie werden durch die obersten Verstecke vom Stapel ersetzt und – wie üblich – wird eine Bosskarte darauf gelegt und Handlanger werden wie angezeigt aufgestellt.




SPIELLENDE UND ENDBRECHNUNG

Sobald alle Bosse tot sind und die aktuelle Vergeltung beendet ist oder nach der zweiten Vergeltung im 3. Akt, wird der Racheaktanzeiger auf die Abrechnung vorgerückt und es kommt zur Endabrechnung.

Bei dieser Endabrechnung gibt es Siegpunkte  für die Erfüllung der beiden im Spiel befindlichen **Missionen**. Jede Missionskarte erklärt, wofür es wie viele  gibt.

Schließlich gibt es noch **Strafpunkte**  für Stress. Wie viele Siegpunkte  ein Spieler verliert, bestimmt das Feld auf der Verstandesleiste auf dem ein Schadensmarker liegt, das am weitesten rechts liegt. Die Zahl im roten -Symbol zeigt, wie viele  genau.

Der Spieler mit den meisten  am Spielende ist der Sieger! Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der insgesamt weniger Schadensmarker hat. Gibt es immer noch einen Gleichstand, gewinnt der daran beteiligte Spieler, der weniger Schwerer-Schaden-Marker hat. Sollte es dann immer noch keinen Sieger geben ... wird ein aufblasbarer Pool mit Olivenöl gefüllt und die Spieler veranstalten einen Ringkampf.



CREDITS

Spielautor: Gordon Calleja
Hauptentwicklung: David Chircop
Entwicklung: Matthew Agius Muscat und Johnathan Harrington
Illustrationen: Axel Torvenius und Fabrizio Cali
Künstlerische Leitung: Mark Casha
Grafische Gestaltung: Adam Brimmer
Regelheft-Layout: Adam Brimmer
Regeltexte: Gordon Calleja

Redaktion: Matthew Agius Muscat, Johnathan Harrington und Roland Goslar
Miniaturenerstellung: Slawek Kosciukiewicz (Titan Forge)
Produktionsmanagement: Marvin Zammit
Haupttestspieler: David Chircop, Matthew Agius Muscat, Johnathan Harrington, Mikkel Rosdahl, Arda Çevik, Jean-Luc Portelli, Rafael Cordero, Alessandro Canossa, Paul Trundle und Derek Jonson

© Gordon Calleja © Mighty Boards. Alle Rechte vorbehalten.

CREDITS DER DEUTSCHEN AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther
Redaktion: Roland Goslar und Sabine Machaczek
Layout: Annika Brüning

Produktionsmanagement: Heiko Eller
Unter Mitarbeit von: Birte Bärmann, Ralph Bienert, Benjamin Fischer, Jasmin Ickes, Oliver Kutsch, Jannes Rupf und Philipp Seitz

VENGEANCE SPIELER SOLOSPIEL ZUSATZ-REGELN

Im Solospiel übernimmt der Spieler die Rolle eines einsamen Rächers, eines wahren Einzelgängers. Jeder Rächer hat seine eigene Leidensgeschichte und Mission. Dieser Hintergrund und der spezielle Spielaufbau sind auf der Rückseite der jeweiligen Rächertafel zu finden, während Aufgaben und Siegstufen auf der Solomissionskarte des Rächers genannt sind. Für das Solospiel gelten die folgenden Regeländerungen gegenüber dem Mehrspielerspiel:

SOLOVORBEREITUNG

Zusätzlich zur normalen Spielvorbereitung führt der Einzelgänger folgende Schritte durch (falls auf seiner Rächertafel keine Sonderregeln angegeben sind):

1. Er nimmt sich eine **Rächertafel** und die passende **Solomissionskarte** und legt beide mit der Solospielseite nach oben vor sich. Für das erste Solospiel sollte die **Solomission von Shadowman** gewählt werden. Die normalen Aufgaben- und Missionskarten werden im Solospiel nicht verwendet.
2. Er legt zufällig 3 **Verstecke** mit 2  und 3 mit 3  aus. Die übrigen Verstecke legt er mit der 4 -Seite nach oben als Stapel bereit.
3. Er legt alle seine 9 **Trainingskarten** einschließlich der **Hardcore-Karten** bereit.
4. Er nimmt sich die **Bosskarten**, die auf seiner Rächertafel abgebildet sind. Oberbosse legt er zunächst beiseite. Er mischt die restlichen Bosskarten und legt sie als verdeckten **Bosskartenstapel** bereit. Jetzt legt er die Oberbosse unter den Stapel.
5. Auf jedes Versteck legt er verdeckt 1 Bosskarte vom Stapel.
6. Jetzt sucht er alle **Vergeltungskarten** von allen Banden heraus, deren Zeichen (, ,  oder ) auf seiner Rächertafel angegeben ist.



SOLOMISSIONSKARTE VON SHADOWMAN



GESCHICHTE UND SOLO-SPIELAUFBAU VON SHADOWMAN


7. Dann legt er von diesen Karten die 3 offen vor sich, die oben auf seiner Tafel abgebildet sind. Dies sind **DIE ERSTEN UNTÄTEN**. Danach dreht er seine **Rächertafel** um und legt den auf den drei offenen Vergeltungskarten angegebenen Schaden in Form von Markern auf seine Eigenschaftsleisten.
8. Dann mischt er die übrigen herausgesuchten Vergeltungskarten und legt sie als verdeckten **Vergeltungskartenstapel** bereit.

SOLOTRAINING UND -VERGELTUNG

Es gelten folgenden Sonderregeln (falls auf Rächertafel und Solomissionskarte nichts anderes angegeben ist):


- ✦ **TRAININGSWÜRFEL WERFEN:** Der Einzelgänger wirft seine gesamten Trainingswürfel ein Mal. Er behält die Ergebnisse, die ihm gefallen, dann wirft er die übrigen Würfel ein Mal erneut.
- ✦ **HARDCORE-TRAINING:** Der Einzelgänger verwendet alle 9 **Trainingskarten** gemäß den Hardcore-Training-Regeln: Er muss nach jedem **DAS TRAINING** 2 seiner gespielten Trainingskarten abwerfen.
- ✦ **SPIELERREIHENFOLGE:** Diese spielt keine Rolle. Schnelligkeit auf Trainingskarten wird ignoriert.
- ✦ **SCHNELLIGKEITSWÜRFEL **: Trainingswürfel mit -Symbol kann der Einzelgänger auf 2 Arten verwenden:
 - ✦ **NEUES WERKSTATT-ANGEBOT:** Der Einzelgänger kann in **DAS TRAINING ** Würfel abwerfen. Für jeden abgeworfenen Würfel wirft er alle Verbesserungen auf einer der beiden Spalten der Werkstatttafel (4 Fähigkeiten und 2 Gegenstände) ab. Danach belegt er die Spalte mit neuen Verbesserungen.
 - ✦ **KAMPFWÜRFEL NEU WERFEN:** Der Einzelgänger kann in **DAS TRAINING ** Würfel auf seine Rächertafel legen. Diese Würfel kann er in **DIE 3 KAMPFRUNDEN** abwerfen. Für jeden abgeworfenen Würfel wirft er 1 Rachewürfel neu. Am Anfang des nächsten Trainings entfernt er alle noch vorhandenen -Würfel von seiner Rächertafel.
- ✦ **VERSTECK ERKUNDEN:** Bei Verwendung eines Erkundungsmarker deckt der Einzelgänger die Bosskarte einfach auf und wirft den Erkundungsmarker ab.
- ✦ **VERSTECK ENTFERNEN:** Zusätzlich kann der Einzelgänger einen **Erkundungsmarker abwerfen**, um eine offene Bosskarte und das zugehörige Versteck aus dem Spiel zu entfernen. Es wird durch **EIN NEUES VERSTECK** mit 4  ersetzt.
- ✦ **DER LETZTE BOSS:** Die letzte Bosskarte ist immer ein **Oberboss**. Sie wird offen ausgelegt. Dafür ist kein Erkundungsmarker erforderlich.
- ✦ **WEITERE UNTÄTEN:** Zum Ende von **DIE VERGELTUNG** zieht der Einzelgänger immer kostenlos 1 **Vergeltungskarte** vom Stapel. Ansonsten kann er wie üblich Jokerplättchen oder Jokerwürfel verwenden, um Vergeltungskarten zu erhalten.

SOLOSIEG

Der Spieler gewinnt seine Solomission, indem er **alle Aufgaben erfüllt**, die auf seiner Solomissionskarte angegeben sind. Außerdem muss er mindestens so viele Siegpunkte  erzielen, wie die Siegstufe **ÜBERLEBT** angibt. Das ist sein Minimalziel. Die Stufe **VERGELTUNG** ist ein satter Sieg. Einen **OVERKILL!** erreichen nur Rächer-Legenden.

GLOSSAR

-  2 HEILUNGSPUNKTE: SCHÄDENSMARKER VON DER RÄCHERTAFEL ENTFERNEN.
-  1 VERBESSERUNGSPUNKT: FÄHIGKEITEN ODER GEGENSTÄNDE AUS DER WERKSTATT ERWERBEN.
-  1 ERKUNDUNGSPUNKT: EINEN ERKUNDUNGSMARKER AUS DEM VORRAT AUF DIE RÄCHERTAFEL LEGEN.
-  1 SCHNELLIGKEITSPUNKT: ZUR BESTIMMUNG DER SPIELERREIHENFOLGE.
-  JOKERWÜRFEL: EINE TRAININGSKARTE VERSTÄRKEN ODER EINE VERGELTUNGSKARTE KAUFEN.
-  JOKERPLÄTTCHEN: EINE TRAININGSKARTE VERSTÄRKEN ODER BEIM BEREIT MACHEN FÜR EINEN KAMPF GEGEN EINEN ERKUNDUNGSMARKER EINTAUSCHEN ODER EINE VERGELTUNGSKARTE KAUFEN.
-  JOKERSYMBOL IN EINEM VERSTECK: EIN  NEHMEN, SOBALD ALLE FEINDE IN DER ZONE GETÖTET SIND.
-  BEWEGUNG: IN 1 BENÄCHBARENTE ZONE BEWEGEN, OHNE SCHADEN ZU ERLEIDEN.
-  TREFFER: EINEM FEIND IN DERSELBEN ZONE 1 VERWUNDUNG ZUFÜGEN.
-  DOPPELTREFFER: EINEM FEIND IN DERSELBEN ZONE 2 VERWUNDUNGEN ZUFÜGEN.
-  SCHUSS: EINEM FEIND IN EINER BENÄCHBARENTE ZONE 1 VERWUNDUNG ZUFÜGEN. MAN KANN NICHT AUF FEINDE IN DER EIGENEN ZONE SCHIESSEN.
-  RÜCKSCHLAG: ALLE FEINDE WERDEN NACH DEN RÄCHEAKTIONEN AKTIVIERT. NORMALERWEISE FÜGEN SIE IN IHRER ZONE 1 VERWUNDUNG ZU.
-  BEWEGUNG: 1 ZONE WEIT BEWEGEN, OHNE SCHADEN ZU NEHMEN.
-  TREFFER: EINEM FEIND IN DERSELBEN ZONE 1 VERWUNDUNG ZUFÜGEN.
-  RÜCKSCHLAG: ALLE FEINDE WERDEN NACH DEN RÄCHEAKTIONEN AKTIVIERT. NORMALERWEISE FÜGEN SIE IN IHRER ZONE 1 VERWUNDUNG ZU.
-  FEHLSCHLAG: KEINE AUSWIRKUNG.
-  BEDINGTER FEHLSCHLAG: GILT ALS FEHLSCHLAG, WENN DIE AKTUELLE KAMPFKRAFT DES RÄCHERS RECHTS OBEN EIN  AUFWEIST. GILT ALS SCHUSS, WENN DORT EIN  ZU SEHEN IST.
-  BOSSZONE: IN DIESER ZONE WERDEN BOSSE UND IHRE BEGLEITER AUFGESTELLT.
-  EINGANGSZONE: HIER BEGINNEN DIE 3 KAMPFRUNDEN. FEINDE DÜRFEN SICH NICHT HIERHER BEWEGEN ODER HIER ANGREIFEN.
-  AUFGABENMARKER: WERDEN UNTER DEN GENÄNNTEN BEDINGUNGEN GENOMMEN. SIE SIND BLAU ODER ORANGE.
-  STRÄFPUNKTE: ANZAHL DER SIEGPUNKTE, DIE ZUM SPIELLENDE VERLOREN GEHEN, FALLS DORT EIN MARKER LIEGT.
-  SIEGPUNKT: ANZAHL DER SIEGPUNKTE EINER KARTE ODER EINES VERSTECKS.
-  2 LEBENSPUNKTE EINES FEINDES: ANZAHL NÖTIGER VERWUNDUNGEN IN EINER KAMPFRUNDE, UM DEN FEIND ZU TÖTEN.

-  SCHLÄGER: WENN MIT  IN EINE ZONE GESCHOSSEN WIRD, MUSS ZUERST AUF SCHLÄGER GESCHOSSEN WERDEN.
-  VOLLSTRECKER: VOLLSTRECKER HABEN JE NACH BANDE BESONDERE FÄHIGKEITEN.
-  MUSKELPROTZ: HAT 2 .
-  TÜRSTEHER: TÜRSTEHER VERHINDERN - UND LOSSTÜRMEN-AKTIONEN DES RÄCHERS AUS IHRER ZONE HERAUS.
-  BALLERMANN: EIN BALLERMANN FÜGT NUR RÄCHERN IN EINER BENÄCHBARENTE ZONE SCHADEN ZU.
-  OBERBOSS: ZEICHEN FÜR EINEN OBERBOSS. ES GELTEN ALLE REGELN FÜR BOSSE. OBERBOSSE VERFÜGEN ZUSÄTZLICH ÜBER DIE AUF IHRER KARTE ANGEGEBENE SONDERFÄHIGKEIT.
-  HARDCORE: SYMBOL FÜR SPIELELEMENTE UND REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE SPIELER.
-  HEILUNGSKOSTEN FÜR NORMALEN SCHADEN: ANZAHL HEILUNGSPUNKTE, UM 1 SCHÄDENSMARKER DIESER EIGENSCHAFT ZU ENTFERNEN.
-  HEILUNGSKOSTEN FÜR SCHWEREN SCHADEN: ANZAHL HEILUNGSPUNKTE, UM 1 SCHWERER-SCHÄDEN-MARKER DIESER EIGENSCHAFT ZU ENTFERNEN.
-  VERBESSERUNGSKOSTEN: DIE KOSTEN, UM FÄHIGKEITEN ODER GEGENSTÄNDE ZU KAUFEN.
-  RÄCHEAKTIONEN: EINE DER WEISSEN RÄCHEAKTIONEN (ROT ODER GRÜN).
-  UMWÄNDLUNG LINKS NACH RECHTS: AKTIONEN AUF DER LINKEN SEITE IN AKTIONEN AUF DER RECHTEN SEITE UMWÄNDELN.
-  UMWÄNDLUNG IN BEIDE RICHTUNGEN: AKTIONEN DER EINEN SEITE IN AKTIONEN DER ANDEREN SEITE UMWÄNDELN.
-  DIE ANGEGEBENEN -ERGEBNISSE ENTFERNEN, FALLS DIE BEDINGUNG VOR  ERFÜLLT IST.
-  AUFRÄUMEN VOR DEM 3. AKT: ALLE -VERSTECKE ZU BEGINN DES DRITTEN AKTS ENTFERNEN.
-  BANDENZEICHEN: GEBEN Z.B. AN, WELCHE VERGELTUNGSKARTEN IM SOLOSPIEL VERWENDET WERDEN.

