

UNTOLD™

– DAS ABENTEUER WARTET –

„Im Andenken an Gary und Declan, zwei Freunde und Abenteurer, die ihr Leben in heroischen Schlachten gegen Dämonen aus dem echten Leben ließen.“

[ÜBERSICHT]

Willkommen bei Untold: Das Abenteuer wartet, dem kooperativen Erzählspiel, in dem ihr die Helden in eurer selbst erdachten TV-Serie voller Abenteuer und spannender Twists spielt. Wie eine Episode eurer Lieblingsserie besteht eine Partie Untold aus 5 Szenen. Als Erstes entwerft ihr ein Setting für eure Episode. Die erste Szene beginnt damit, dass die Welt **Ein heikles Dilemma** lösen muss. Ihr erschafft Charaktere, die sich dieser Bedrohung stellen. Schon geht es weiter: **Die Handlung verdichtet sich** und es wird schwieriger für eure Helden. Als Nächstes folgt **Ein heroisches Unterfangen** mit einer direkten Konfrontation. **Die Wahrheit wird aufgedeckt** und für die Helden steht eine Menge auf dem Spiel, wenn **Der finale Showdown** beginnt!

Bei diesem Spiel geht es nicht ums Gewinnen oder Verlieren. Dies ist eure Gelegenheit, Helden zu sein. Könnt ihr die schreckliche Bedrohung abwehren, die eure Welt in Atem hält, und alle retten? Seid ihr bereit? Das Abenteuer wartet!



[SPIELMATERIAL]

Diese Spielregel

1 Storyboard

1 Set Rory's Story Cubes®

1 Episodenguide-Bogen

1 Charakterprofil-Bogen

30 Szenenkarten

6x Ein heikles Dilemma

6x Die Handlung verdichtet sich

6x Ein heldenhaftes Unterfangen

6x Die Wahrheit wird aufgedeckt

6x Der finale Showdown

10 Fragenmarker

14 Aktionsmarker

15 Ergebniskarten

10 Reaktionskarten

4 Spielertableaus

4 Play/Pause-Karten

4 Sets mit

Bearbeitungsmarkern

je 2x Ideenmarker

je 1x Flashback-Marker

je 1x Änderungsmarker

[SPIELAUFBAU]

Legt das Storyboard in die Tischmitte [1].

Sortiert die Szenenkarten nach ihren Typen:

Ein heikles Dilemma, **Die Handlung verdichtet sich**, **Ein heroisches Unterfangen**, **Die Wahrheit wird aufgedeckt**, und **Der finale Showdown**. Mischt die Sets separat und legt jeweils eine zufällige Karte aus jedem Set verdeckt auf den passenden Platz des Storyboards [2]. Die übrigen Szenenkarten werden in dieser Partie nicht verwendet und kommen in die Schachtel zurück. Legt so viele Fragen- und Aktionsmarker auf die Felder am unteren Rand des

Storyboards, wie dort angegeben [3]. Sortiert die Ergebnis- und Reaktionskarten und mischt sie separat voneinander.

Legt dann beide Stapel verdeckt neben das Storyboard [4]. Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau [5] und ein Set mit Bearbeitungsmarkern: 2x Idee, 1x Flashback und 1x Änderung [6]. Danach erhält jeder Spieler noch eine Play/Pause-Karte [7] und ein Charakterprofil-Blatt [8]. Ein beliebiger Spieler erhält ein Episodenguide-Blatt [9]. Zum Spielen wird noch ein Stift benötigt.

Die Blätter für Charakterprofile und Episodenguides findet ihr auch zum Download auf: wearehubgames.com/untold

WAS SIND RORY'S STORY CUBES®?

Untold basiert auf Rory's Story Cubes®, dem beliebten Erzählspiel, bei dem die Spieler 9 Story Cubes werfen und mit den gewürfelten Bildern gemeinsam eine Geschichte erschaffen. Untold verwendet die Story Cubes, um die Fantasie der Spieler anzuregen, und bietet grenzenlose Spielmöglichkeiten. Rory's Story Cubes umfasst verschiedene Sets mit einer großen Bandbreite an Themen und Genres, die allesamt in Untold: Das Abenteuer wartet verwendet werden können. Das gesamte Angebot und viele neue Spielideen findet ihr auf storycubes.com.

[SPIELABLAUF]

DAS SETTING WÄHLEN

Besprecht zusammen die allgemeine Ausrichtung eures Settings. Das Ziel ist, einen interessanten Ausgangspunkt für eure Episode festzulegen. Die vier Fragen des Episodenguides helfen euch dabei, eine gute Vorstellung vom Handlungsort zu entwickeln. Ein Spieler schreibt dabei die Antworten unter die Fragen.

WANN SPIELT DIESE EPISODE?

Zunächst bestimmt ihr einen Zeitraum; z. B. Vergangenheit, Zukunft oder auch Nicht-Zeit (eine Zeit jenseits unserer Vorstellung), eine bestimmte Ära oder einen exakten Zeitpunkt. Die Episode kann auch während eines bedeutenden Ereignisses spielen, z. B. zu Beginn einer Alien-Invasion.

WO SPIELT DIESE EPISODE?

Dies ist der allgemeine Hintergrund der Episode. Er sollte so gewählt werden, dass er die Einführung verschiedener neuer Orte innerhalb des Settings erlaubt. Ihr müsst euch diese Orte aber noch nicht zu diesem Zeitpunkt überlegen; das wird im Laufe der Partie passieren. Mit New York City als Hintergrund könnten als mögliche Handlungsorte z. B. eine dunkle Gasse, eine Polizeistation, die Freiheitsstatue und andere gewählt werden.

WAS WISSEN WIR ÜBER DAS SETTING?

Hier legt ihr die Grundregeln für das fest, was während eurer Episode möglich ist. Existieren Superkräfte? Ist Magie Teil dieser Welt? Welche Arten von Technologien oder Maschinen sind verfügbar? Ist dies typisch für den gewählten Zeiträumen oder ist die Gesellschaft gar über- oder unterentwickelt? Gibt es sonst etwas Besonderes, das die Spieler wissen sollten, bevor die Episode beginnt?

WIE IST DIE STIMMUNG DER EPISODE?

Dies ist wahrscheinlich die wichtigste gemeinsame Entscheidung. Die Stimmung gibt das Gefühl der Episode wieder, die ihr spielen werdet. Wird es eine düstere und unheimliche Geschichte, oder eine leichte und lustige? Spielt ihr für die großen Lacher oder steht euch der Sinn nach spannender Action?

SETTING – KURZFASSUNG

Nutzt dieses Feld, um eure Episode in ein bis zwei Sätzen zusammenzufassen, als würdet ihr sie einem interessierten Zuschauer beschreiben. Zum Schluss könnt ihr eurer Serie oben im Episodenguide noch einen Namen geben.

Nun kann euer Abenteuer beginnen!

UNTOLD
- DAS ABENTEUER WARTET -

[EPISODENGUIDE]

NAME DER SERIE: SPACE PATROL ACADEMY STAFFEL: 1

EPISODENTITEL: _____ EPISODE: 1

DAS SETTING:
Wann spielt diese Episode?
DIE ZUKUNFT. AUSGEHENDES 24. JAHRHUNDERT.

Wo spielt diese Episode?
DAS SYSTEM KEPLER-112 KOLONISIERT IM FRÜHEN 23. JAHRHUNDERT. UMFASST VERSCHIEDENE PLANETEN UND RAUMSTATIONEN.

Was wissen wir über das Setting?
WEIT FORTGESCHRITTENE TECHNOLOGIEN. KEINE MAGIE ODER SUPERKRÄFTE.

Wie ist die Stimmung dieser Episode?
AUFREGENDES ABENTEUER MIT LUSTIGEN MOMENTEN.

Zusammenfassung
300 JAHRE IN DER ZUKUNFT HABEN MENSCHEN DIE STERNE KOLONISIERT. DIE HAUPTHANDLUNG DREHT SICH UM EINE INTERGALAKTISCHE AKADEMIE. DIE VON VERSCHIEDENEN ALIENRASSEN BESUCHT WIRD.

SCENE 1: EIN HEIKLES DILEMMA

Die erste Szene beginnt damit, dass sich die Welt in einer gefährlichen Situation befindet. Dreht die erste Szenekarte um und werft alle 9 Story Cubes in die Würfelschale. Wählt für jedes freie Feld auf der Szenekarte einen Story Cube und vervollständigt anschließend den folgenden Satz:

„Die Episode beginnt **[an diesem Ort]**, an dem **[die Bedrohung]** jemanden oder etwas **[verfolgt/attackiert/beschuldigt/gefangen nimmt].“**

Sobald die Story Cubes eingesetzt wurden, verknüpft ein beliebiger Spieler die Symbole auf den Würfeln mit denen auf der Szenekarte und beschreibt, was in der Szene passiert. Der oben genannte Satz soll euch dabei als Orientierung dienen. Die Bedeutungen der verschiedenen Symbole findet ihr auf den Spielertableaus.

SCENEKARTEN UND STORY CUBES

Jede der fünf verschiedenen Arten von Szenekarten gibt euch einen Satz vor, bei dem ihr die Lücken füllen müsst. Mithilfe der Symbole könnt ihr die vorgegebenen Sätze (gelbe Textboxen in dieser Regel) von oben nach unten lesen, um zu beschreiben, was in der jeweiligen Szene passiert. Auf euren Spielertableaus findet ihr Anregungen für die Bedeutung der Symbole. Sobald alle wissen, was in dieser Szene passiert, setzt ihr die Story Cubes in die leeren Felder ein und füllt die Lücken mit euren eigenen Ideen.

Die gewürfelten Symbole auf den Story Cubes können eine beliebige Zahl von Orten, Personen oder Dingen in eurer Geschichte darstellen. Lasst euch vom Setting und der Stimmung inspirieren und greift auf eure persönlichen Erfahrungen zurück. Ein Feuer-Symbol könnte für eine heiße Wüste stehen, oder Sicherheit in einer kalten Nacht, oder für einen wütenden Gegner mit feurigem Temperament ... es liegt bei euch! Die Spielerfahrung in Untold wird noch intensiver, wenn ihr die Symbole sowohl als Metaphern als auch als tatsächliche Dinge interpretiert.



Um die Gefahr zu bestimmen, in der die Welt schwebt, drehen unsere Spieler (Christian, Fiona und Roman) die erste Szenekarte um. Christian wirft alle 9 Story Cubes. Er bespricht sich mit den anderen und setzt dann den Blitz in das Feld für den Ort (er soll das Logo der Akademie darstellen). Fiona schlägt als Bedrohung das Käfer-Symbol vor. Roman fasst die Szene zusammen: „Die Episode beginnt an der Intergalaktischen Akademie für Protektoren, wo sich K'Chk – ein Insekten-Alien und Direktor der Akademie – und jemand anderes gegenseitig beschuldigen.“

VORSTELLUNG DER CHARAKTERE

Der Beginn der Episode steht. Es ist an der Zeit, eure Rolle in dem entstehenden Abenteuer zu wählen. Jeder Spieler vervollständigt nun sein Charakterprofil. Es ist wichtig, dass die Charaktere zu dem Setting passen, das ihr im Episodenguide beschrieben habt. Sie sollten thematisch mit dem Ort und der Bedrohung der ersten Szenekarte verbunden sein.

Werft beim Erstellen eures Charakterprofils die verbliebenen Story Cubes und nutzt bis zu 3 pro Abschnitt als Inspiration. Falls ihr bereits einen Charakter im Kopf habt, könnt ihr diesen natürlich auch ohne die Story Cubes erstellen.

NAME: Mit dem Namen kannst du auch bis zum Schluss warten! Es ist häufig einfacher, einen tollen Namen zu finden, wenn du die anderen Punkte bereits festgelegt hast. Aber wenn dir direkt etwas in den Sinn kommt, schreib es auf!

BERUF/ROLLE: Hier legst du den Beruf oder die Rolle deines Charakters in der Serie fest. Dies sollte etwas sein, das der Charakter jeden Tag tut, am besten in Form eines Titels oder einer kurzen Beschreibung. Dein Charakter könnte ein Detektiv, ein Abenteurer, eine Königin oder ein Klempner sein; jeder hat das Potenzial, ein Held zu sein.

WAS TREIBT DICH AN, AUF ABENTEUER ZU GEHEN? Dies sollte die eine Sache sein, die deinen Charakter antreibt, Risiken einzugehen und sich Gefahren zu stellen. Es könnte der Wunsch nach Gerechtigkeit sein oder eine Leidenschaft für wissenschaftliche Entdeckungen. Er könnte angetrieben sein von einer unerwiderten Liebe oder dem Bestreben, einen Alien-Stamm zu schützen. Eine starke Motivation erleichtert es dir, die Art der Entscheidungen zu wählen, die dein Charakter treffen würde. Schreibe die Motivation als kurzen Satz auf dein Blatt.

BESONDERHEITEN

Es geht mit den Besonderheiten deines Charakters weiter. Du kannst eine großartige Fähigkeit oder Superkraft besitzen, einen hilfreichen Gegenstand oder Begleiter, oder auf einem Gebiet Expertenwissen besitzen. Zu Beginn deiner Charaktergeschichte **kannst du nur zwei Besonderheiten wählen und du musst unterschiedliche Typen wählen**; zum Beispiel eine Superkraft und einen Gegenstand.

FÄHIGKEIT/SUPERKRAFT: Dies sind erstaunliche physische oder mentale Fähigkeiten, mit denen dein Charakter geboren wurde oder die er erworben hat. Er könnte sie durch Training oder als außergewöhnliches Geschenk erhalten haben. Es ist alles denkbar, von erlernten Fertigkeiten (wie Schießen oder Kochen) bis hin zu übermenschlichen Talenten (wie Fliegen oder Telekinese).

HILFREICHER GEGENSTAND/BEGLEITER: Dies sind Dinge oder Personen, die dir auf deiner Reise helfen. Es könnte ein mystisches Schwert sein, das dich stärker macht, ein Motorrad, mit dem du durch die Stadt braust, oder ein Familienerbstück, das dich als Mitglied einer mächtigen Dynastie ausweist. Ein Begleiter könnte ein leidgeprüfter Butler sein, ein Haustier, das sich für schlauer hält als dich, oder eine Bestie, die du im Kampf herbeibeschwören kannst.

FACHGEBIET/SPEZIALWISSEN: Dies ist ein Gebiet, in das du viel Arbeit gesteckt hast, um es zu meistern. Vielleicht hast du in der Schule Magie studiert oder in einem frostigen Ödland wertvolle Überlebensstrategien erlernt. Dein Fachgebiet sollte für die Umstände relevant sein und dir helfen, wenn die Action losgeht.

Jede Besonderheit hat einen Status. Lass die Status-Felder vorerst frei. Während einer Episode könntest du dich entscheiden, dass die Besonderheit eines Charakters beeinflusst wurde, entweder negativ (verloren, zerstört,

eingeschränkt, gestohlen usw.) oder positiv (verbessert, verstärkt, verzaubert usw.).

Nutze ein beschreibendes Wort oder einen Satz, der am besten zu deiner Idee passt. Du kannst dieses Feld für den gegenwärtigen Status nutzen.

Auf dem Charakterbogen gibt es außerdem Platz, um deinen Charakter zu zeichnen, falls du das möchtest.

Nachdem ihr nun eure Charaktere kennt, nehmt euch etwas Zeit, um die Verbindungen zwischen ihnen zu beleuchten. Besprecht, wie jeder von euch zu dieser Zeit an diesen Ort kam. Stell sicher, dass jeder über die Besonderheiten aller Charaktere Bescheid weiß.

Fiona wirft die Story Cubes und nutzt 3 von ihnen als Inspiration für ihren Charakter Benjamin: Er ist ein Student (Buch-Symbol) im letzten Studienjahr und träumt von universaler Gerechtigkeit (Planet). Er ist sehr diplomatisch (Sprechblase). Benjamin besitzt außerdem ein fliegendes Motorrad.

UNTOLD
- DAS ABENTEUER WARTET -

[CHARAKTERPROFIL]

NAME: Benjamin Blumo

BERUF/ROLLE: Student im letzten Jahr an der Intergalaktischen Akademie für Protektoren

WAS TREIBT DICH AN, AUF ABENTEUER ZU GEHEN?
Der Wunsch nach mehr Gerechtigkeit im gesamten Universum!

BESONDERHEITEN
Wähle eine Fähigkeit oder Superkraft / einen hilfreichen Gegenstand oder Begleiter / Fachgebiet oder Spezialwissen

1 Diplomatisch. Kann in hitzigen Situationen vermitteln. STATUS []

2 Hoverbike. Wie ein Motorrad, aber es fliegt! STATUS []

DAS SPIELERTABLEAU

Das Spielertableau zeigt eine Übersicht aller Symbole, die im Spiel vorkommen. Außerdem bietet es Ablageplätze für die eigenen Bearbeitungsmarker. Diese Marker sowie die Play/Pause-Karte erlauben es einem Spieler, den Verlauf einer Episode zu beeinflussen.



IDEENMARKER: Falls ein Spieler eine tolle Idee hat, während ein Mitspieler eine Frage beantwortet oder eine Aktion ausführt, kann er einen Ideenmarker einsetzen. Sobald der Mitspieler fertig ist, legt der Spieler seinen Ideenmarker ab und teilt seinen Vorschlag zum weiteren Verlauf der Geschichte mit. Die anderen Spieler müssen dem Vorschlag zustimmen, bevor er Teil der Geschichte werden kann!



FLASHBACK-MARKER: Um dem Hintergrund mehr Tiefe zu geben, können die Spieler einen Flashback-Marker einsetzen, um die Episode zu unterbrechen und einen Vorfall zu beschreiben, der sich vor dieser Episode zugetragen hat und der mehr Informationen über Charaktere oder Orte gibt.



ÄNDERUNGSMARKER: Nachdem die Story Cubes geworfen wurden, um die Elemente einer Szene zu bestimmen oder eine Frage zu beantworten, darf ein Spieler einen Änderungsmarker einsetzen, um einen beliebigen Story Cube auf ein anderes Symbol zu drehen. Mit einem Änderungsmarker könnt ihr nur Story Cubes verändern, die gerade geworfen wurden und noch nicht in einem Feld des Storyboards stecken.



PLAY/PAUSE-KARTE: Falls sich ein Spieler mit dem Verlauf der Geschichte unwohl fühlt oder merkt, dass er nicht involviert ist, sollte er die Play/Pause-Karte auf die Pause-Seite drehen. Die Partie wird sofort unterbrochen und die Gruppe sollte besprechen, wie sie die Situation lösen kann. Setzt die Partie fort, sobald ihr ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielt habt.

SICH BETEILIGEN

Ihr habt die erste Szene vorbereitet und eure Charaktere erschaffen. Es wird Zeit, die Episode zu spielen. Durch das Stellen von Fragen und das Ausführen von Aktionen können eure Charaktere die Episode beeinflussen. Fragen und Aktionen können gemischt und in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden, aber sobald die letzte mögliche Aktion in einer Szene abgehandelt wurde, endet die Szene sofort.

FRAGEN STELLEN

Durch das Stellen von Fragen sammelt ihr Informationen und fügt der Szene Details hinzu. **Ihr dürft so viele Fragen stellen, wie euch Fragenmarker** für diese Szene zur Verfügung stehen. Wenn du eine Frage stellst, nimm einen der übrigen Fragenmarker unter der aktuellen Szene und lege ihn gut sichtbar neben dein Spielertableau. Fragen müssen stets mit Was, Wo, Wann, Warum, Wer oder Wie beginnen. Diese Form soll zu beschreibenden Antworten anregen.

Nachdem ein Spieler eine Frage gestellt hat, wirft er alle Story Cubes, die nicht auf Szenenkarten liegen. Er nutzt dann eines, zwei oder drei der geworfenen Symbole auf den Story Cubes, um sich bei seiner Antwort inspirieren zu lassen. Gebt Figuren, Orten und Dingen möglichst Namen, die gut im Gedächtnis bleiben. Dies ist hilfreich, um die Story für alle Spieler zum Leben zu erwecken.

Ihr müsst nicht alle Fragenmarker einer Szene nutzen!



Roman möchte eine Frage stellen und nimmt einen Fragenmarker vom Storyboard: **„Wie wissen wir, auf welcher Seite wir uns bei diesem Streit schlagen sollen?“** Er wirft die übrigen Story Cubes und nutzt das Abakus-Symbol als Inspiration für seine Antwort. **„Wir unterstützen instinktiv K'Chk, da er unser erster Lehrer an der Akademie war.“**

AKTIONEN AUSFÜHREN

Ihr führt Aktionen aus, um den Konflikt in der aktuellen Szene zu lösen. Ihr dürft nun so viele Aktionen ausführen, **wie euch Aktionsmarker für diese Szene zur Verfügung stehen.** Aktionen müssen auf eine dieser Arten angekündigt werden:

„Ich versuche _____, indem ich _____.“
ODER
 „Ich möchte _____, mithilfe von _____.“

Ihr könnt Aktionen in einer beliebigen Reihenfolge ausführen, aber ihr solltet euch einen groben Plan zurechtlegen, bevor ihr eure Aktionen ausführt.

Wer eine Aktion durchführt, nimmt einen der übrigen Aktionsmarker unter der aktuellen Szene und legt ihn gut sichtbar neben sein Spielertableau. Die Spieler sollten ihre Aktionen so genau wie möglich beschreiben, besonders das angestrebte Ergebnis. Es wird dann deutlich einfacher, die Auswirkungen der Ergebnis-Karte zu interpretieren. Möchte man eine Aktion ausführen, die den Charakter eines anderen Spielers betrifft, muss dieser damit einverstanden sein. Falls ein Spieler eine Aktion zusammen mit einem anderen Spieler oder als Team ausführen möchte, muss er es vorher mit ihnen absprechen.

DAS ERGEBNIS BESTIMMEN

Nachdem der Spieler eine Aktion angekündigt hat, dreht er die oberste Ergebniskarte um und bestimmt den Grad des Erfolgs seiner Aktion. Es gibt sechs mögliche Ergebnisse für eine Aktion, die von **Unglaublich erfolgreich** bis zu **Furchtbarer Fehlschlag** reichen.



Fiona nimmt einen Aktionsmarker vom Storyboard und kündigt die Aktion ihres Charakters an: **„Ich möchte den Streit zwischen K'Chk und dem Hohen Rat der Akademie beenden, indem ich an K'Chks tolles Engagement an der Akademie erinnere.“** Um herauszufinden, was als Nächstes passiert, dreht sie die oberste Ergebniskarte um – nur um festzustellen, dass das Ergebnis ein Furchtbarer Fehlschlag war. Sie muss eine Reaktionskarte aufdecken.

Der Spieler nutzt nun die Karte, um die Auswirkungen seiner Aktion zu beschreiben, und legt sie danach ab.

Fiona beschreibt das Ergebnis: **„Benjamin zählt dem Hohen Rat viele Beispiele dafür auf, wie nett und großzügig K'Chk als Direktor der Akademie ist. Der Hohe Rat sieht ihn nun direkt an. Die Ratsmitglieder wirken kein bisschen glücklich über diese Unterbrechung.“**

Einige Ergebniskarten lösen eine Reaktion von einem Charakter in der Szene aus. Reaktionen fügen dem Ergebnis einen zusätzlichen dramatischen Moment hinzu. Um herauszufinden, um was für ein Ergebnis es sich handelt, zieht ihr die Übersicht Ergebnis/Reaktion zurate.

ÜBERSICHT ERGEBNIS/REAKTION

- UND...** Deine beschriebene Aktion war nicht nur erfolgreich, sie verlief auch besser, als du gehofft hast. Dies kann die Auswirkungen deiner Aktion verbessern oder den Helden auf eine andere Art helfen. *[Decke eine Reaktionskarte auf]*
- ERFOLGREICH** Deine beschriebene Aktion verläuft wie geplant. Nicht mehr und nicht weniger. *[Keine Reaktionskarte]*
- ERFOLGREICH, ABER ZU EINEM PREIS** Die Aktion selbst war erfolgreich, aber etwas Negatives passiert, das den Erfolg ein wenig untergräbt. Du erreichst das, was du wolltest, aber du musst den Preis dafür bezahlen! *[Decke eine Reaktionskarte auf]*
- ABER...** Die Aktion verlief nicht wie geplant. Du erreichst nicht das, was du wolltest, aber etwas Positives passiert, das dir ein wenig weiterhilft. *[Decke eine Reaktionskarte auf]*
- FEHLSCHLAG, ABER AUCH EIN KLEINER VORTEIL** Die Aktion verlief nicht wie geplant. Du erreichst nicht das, was du wolltest, aber etwas Positives passiert, das dir ein wenig weiterhilft. *[Decke eine Reaktionskarte auf]*
- FEHLSCHLAG** Deine beschriebene Aktion scheitert und du erreichst nicht das geplante Ergebnis. *[Keine Reaktionskarte]*
- FURCHTBARER FEHLSCHLAG** Deine beschriebene Aktion war nicht nur ein Fehlschlag, sie hat auch schlimme Konsequenzen für die Helden. Das tatsächliche Ergebnis sollte deinen Widersachern auf irgendeine Weise helfen, oder der Szene eine neue Wendung geben, mit der die Helden konfrontiert werden. *[Decke eine Reaktionskarte auf]*

DIE REAKTION BESTIMMEN

Mit den Reaktionskarten wird bestimmt, wie der Charakter eines Spielers oder eine andere Figur in der Szene auf das Ergebnis der gerade durchgeführten Aktion reagiert. Falls eine Reaktion erforderlich ist, zieht der Spieler, der die Aktion ausgeführt hat, eine Reaktionskarte. Er entscheidet, wen sie darstellt, und beschreibt, wie der gewählte Charakter auf die Aktion reagiert. Die Karte wird danach abgelegt und die Partie normal fortgesetzt.



Fiona deckt die oberste Reaktionskarte auf, die einen besonders wütenden Ausdruck zeigt. Sie interpretiert dies als Antwort des Hohen Rates auf die Bemühungen ihres Charakters: **„Und ... der Hohe Rat ist so wütend über meine Einmischungen, dass sie mich mit sofortiger Wirkung von der Akademie werfen.“**

Das Spiel wird mit den nächsten Fragen und Aktionen fortgesetzt. Sobald die letzte Aktion in einer Szene ausgeführt wurde, beginnt sofort die nächste Szene. Dies passiert unabhängig davon, ob die gerade gespielte Szene erfolgreich gelöst wurde oder ob noch Fragen übrig sind.

Ihr müsst nicht alle verfügbaren Aktionsmarker einer Szene nutzen!

SCENE 2: DIE HANDLUNG VERDICHTET SICH

Diese Szene fügt der Episode eine unerwartete Wendung hinzu. Um herauszufinden, was passiert, dreht ihr einfach die Szenekarte um. Darunter befindet sich eines der folgenden Symbole: Böser Verbündeter, ein schreckliches Geheimnis, eine dunkle Agenda oder ein böser Meister. Schaut, welche Linie diese Wendung mit der vorherigen Szenekarte (Ein gefährliches Dilemma) verbindet, um den Ursprung für die Wendung herauszufinden. Sie könnte mit der Bedrohung verknüpft sein, oder es könnte auch das Ziel sein (jemand/etwas). In diesem Fall steckt mehr dahinter, als zunächst gedacht.

Sobald ihr herausgefunden habt, womit ihr es zu tun habt, werft ihr die 7 übrigen Story Cubes. Auf jedes Würfeld wird ein Story Cube gesetzt, der dieses neue Storyelement darstellt. Beschreibt den Twist in einem einfachen Satz und kombiniert dabei das Symbol des gewählten Story Cubes mit dem Symbol auf der Szenekarte.

Sobald der Twist enthüllt wurde, wird es Zeit, sich wieder in die Szene zu stürzen. Dieses Mal könnt ihr bis zu drei Fragen stellen, um mehr über die Wendung und ihre Auswirkungen auf die Episode zu erfahren. **(Siehe Fragen stellen auf S. 4.)** Wie ihr seht, gibt es in dieser Szene keine Zeit für Aktionen – die Helden steuern direkt auf eine Konfrontation zu.

Um herauszufinden, wie sich die Handlung verdichtet, drehen die Spieler die zweite Szenekarte um. Sie gibt an, dass das Ziel ein schreckliches Geheimnis hat. Christian wirft die übrigen Story Cubes. Das Fußabdruck-Symbol inspiriert ihn: **„Der Hohe Rat weiß von einem geplanten Angriff gegen die Akademie, der sie zu vernichten droht.“** Fiona und Roman finden den kreativen Gebrauch des Symbols gut und stimmen dem Twist zu.

Nachdem die Handlungswendung festgelegt ist, wird es wieder Zeit für die Helden, tiefer in die Szene einzutauchen. Dieses Mal können sie bis zu drei Fragen stellen.



SCENE 3: EIN HEROISCHES UNTERFANGEN

In dieser Szene reist ihr zu einem neuen Ort, um der Wendung zu begegnen, die in der vorherigen Szene offenbart wurde. Hier werdet ihr entweder mit einem neuen Widersacher konfrontiert, von einer bereits eingeführten Figur herausgefordert, oder der Handlungswendungen wird zu einer direkten Bedrohung. Welche Form die Bedrohung auch annimmt, sie richtet sich unmittelbar gegen die Pläne der Charaktere. Die Spannung steigt, während sich die Handlung um die Helden selbst dreht!

Dreht die dritte Szenekarte um und werft die 6 verbliebenen Story Cubes. Wählt einen der geworfenen Story Cubes, um euren neuen Ort zu bestimmen. Ihr habt zwei Optionen zur Bestimmung der Bedrohung in dieser Szene: Ihr könnt entweder einen der geworfenen Story Cubes nutzen, oder ihr verwendet einen Story Cube aus einer vorhergehenden Szene weiter.

Welche Möglichkeit ihr auch wählt, ihr müsst in der Lage sein, einen der folgenden Sätze bei der Beschreibung der Szenekarte zu ergänzen:

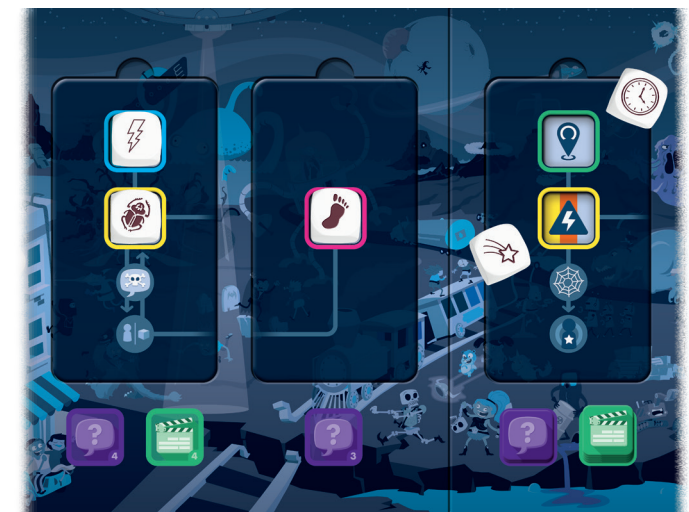
Falls ein Schreckliches Geheimnis oder eine Dunkle Agenda weiterverwendet wird, nutzt diesen Satz: **„Die Episode wird [an diesem neuen Ort] fortgesetzt, wo [das Schreckliche Geheimnis/ die Dunkle Agenda] nun zu einer Bedrohung wird, die uns [verfolgt/attackiert/beschuldigt/gefangen nimmt].“**

In allen anderen Fällen nutzt ihr diesen Satz: **„Die Episode wird [an diesem neuen Ort] fortgesetzt, wo [diese Bedrohung] uns [verfolgt/attackiert/beschuldigt/gefangen nimmt].“**

Sobald der Ort und die Bedrohung der Szene bestimmt wurden, wird es erneut Zeit zu handeln. Dieses Mal können die Spieler nur bis zu zwei Fragen stellen, aber bis zu vier Aktionen ausführen. Unabhängig davon, ob ihr euch dem Widersacher dieser Szene erfolgreich widersetzt habt oder nicht, wird das Spiel nach der letzten Aktion mit der nächsten Szenekarte – Die Wahrheit wird aufgedeckt – fortgesetzt.

WIEDERKEHRENDE STORYELEMENTE

Von diesem Punkt der Episode an habt ihr die Möglichkeit, vorherige Handlungselemente (verwendete Story Cubes) für mehr Dramaturgie erneut aufzugreifen. Details hierzu findet ihr unter **Farbige Ränder und erneutes Verwenden von Story Cubes** [S. 8].



Die Spieler drehen die dritte Szenekarte um und stellen fest, dass die Story zu einem neuen Ort wechselt, wo die Bedrohung sie gefangen nimmt. Um die neue Bedrohung und ihre Art zu bestimmen, wirft Roman die verbliebenen 6 Story Cubes. Inspiriert vom Uhr- und vom Stern-Symbol schlägt er das folgende dramatische Set-up vor: **„Die Episode wird im Outatime Diner (dargestellt durch die Uhr) fortgesetzt, wo wir unsere Sorgen in Milchshakes ertränken. Plötzlich erscheint eine Truppe Intergalaktischer Protektoren (dargestellt durch den Stern) und verhaftet uns!“** Die Spieler nutzen wiederum ihre Fragen- und Aktionsmarker, um sich der Situation zu stellen.

SZENE 4: DIE WAHRHEIT WIRD AUFGEDECKT

In dieser Szene deckt ihr die schockierende Wahrheit hinter den Mächtigkeiten der Bedrohung aus der vorherigen Szene auf. Dies ist der Teil der Episode, in dem die Spannung noch einmal deutlich steigt, während ihr euch einer noch größeren Herausforderung gegenüberseht. Um die geheime Agenda eures Widersachers zu bestimmen, dreht die Szenekarte Die Wahrheit wird aufgedeckt um und werft alle übrigen Story Cubes. Die Szenekarte zeigt ein Symbol Böser Meister, Dunkle Agenda, Eine Sache wird gesucht oder Ein Ort ist das Ziel.

Ihr habt zwei Möglichkeiten, das aufgedeckte Geheimnis in dieser Szene zu bestimmen: Verwendet einen der gerade geworfenen Story Cubes oder einen passenden aus einer vorherigen Szene. **Näheres dazu findet ihr auf Seite 8.**

Welche Möglichkeit ihr auch wählt, ihr müsst in der Lage sein, einen der folgenden Sätze bei der Beschreibung der Szenekarte zu ergänzen:

Falls die Bedrohung in dieser Szene ein Böser Meister oder eine Dunkle Agenda ist:
„[Die Bedrohung aus Ein heroisches Unterfangen] hat von Anfang an [die Bedrohung dieser Szene] geplant/verfolgt.“

Falls die Bedrohung den aktuellen Ort oder eine Sache ins Visier genommen hat:
„[Die Bedrohung aus Ein heroisches Unterfangen] hatte von Anfang an [die Bedrohung dieser Szene] als Ziel.“

Sobald die Wahrheit aufgedeckt wurde, können die Spieler eine einzige Frage stellen, um mehr über die schockierende Enthüllung und ihre Auswirkungen auf die Episode zu erfahren. **(Siehe Fragen stellen auf S. 4.)** Wie ihr seht, gibt es in dieser Szene keine Zeit für Aktionen – die Helden steuern direkt auf den finalen Showdown zu.



Fiona sieht, dass die Bedrohung aus der vorherigen Szene die ganze Zeit einer Dunklen Agenda gefolgt ist. Statt die Story Cubes zu werfen, bewegt sie das Fußabdruck-Symbol von Die Handlung verdichtet sich zu dem eingelassenen Feld auf der Szenekarte Die Wahrheit wird aufgedeckt. Aufgeregt verkündet sie: **„Die Intergalaktischen Protektoren hatten von Anfang an die Vernichtung der Akademie geplant!“**

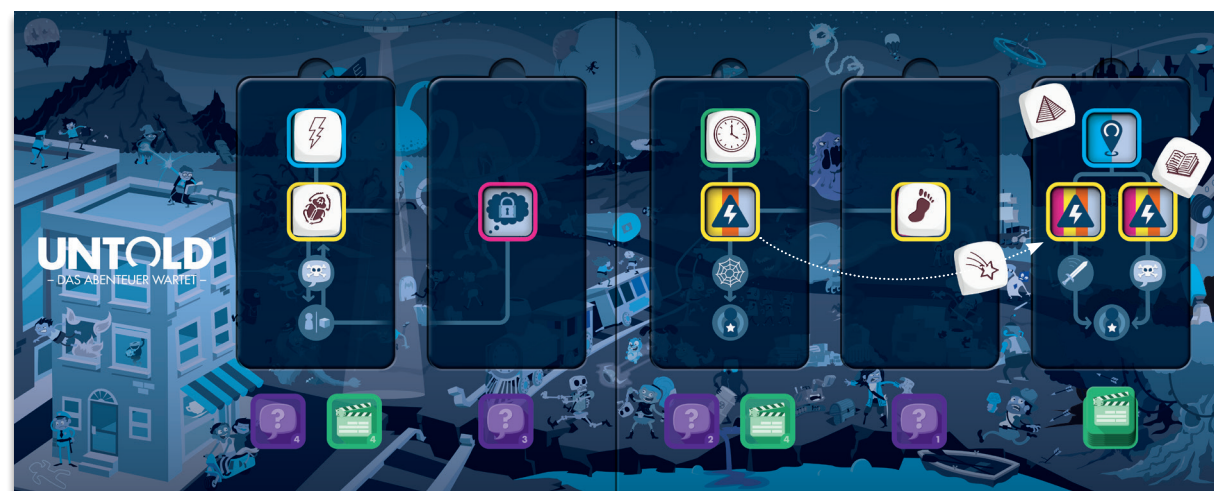
SZENE 5: DER FINALE SHOWDOWN

In dieser Szene reist ihr gemeinsam ein letztes Mal, um den bedrohlichen Plänen, die während der Episode aufgedeckt wurden, ein Ende zu bereiten. Da dies der Höhepunkt der Episode ist, müsst ihr euch der Gefahr an zwei Fronten stellen! Wir empfehlen, für ein wirklich großartiges Finale mindestens eine frühere Bedrohung in dieser Szene weiterzuverwenden.

Dreht die finale Szenekarte um und werft die übrigen Story Cubes. Dieses Mal habt ihr zwei Möglichkeiten, den Ort der Szene zu bestimmen: Entweder nutzt ihr einen der geworfenen Story Cubes oder ihr verwendet den Ort aus Ein heikles Dilemma. In manchen Episoden habt ihr auch die Möglichkeit, den Story Cube aus Die Wahrheit wird aufgedeckt zu verwenden, falls Ein Ort ist das Ziel die Bedrohung war.

In diesem epischen Finale haben es die Helden mit der größten Herausforderung zu tun: Sie werden mit zwei Bedrohungen gleichzeitig konfrontiert. Ihr habt wieder zwei Möglichkeiten, diese Bedrohungen zu bestimmen. Für jede dieser Bedrohungen könnt ihr entweder einen geworfenen Story Cube verwenden oder einen aus einer früheren Szene. **Näheres dazu findet ihr auf Seite 8.**

Die Spieler können bis zu sechs Aktionen ausführen, während sie sich den Bedrohungen stellen und versuchen, die gesamte Episode zu einem Ende zu führen. **(Siehe auch Aktionen ausführen auf S. 4.)** Unabhängig davon, ob ihr die Bedrohungen erfolgreich bewältigt habt oder nicht, endet die Episode nach eurer letzten Aktion.



Habt ihr die Szenekarte gezogen, bei der beide Bedrohungen die Helden gefangen nehmen:
„Der finale Showdown findet [an diesem Ort] statt, wo sich [Bedrohung A] und [Bedrohung B] zusammengetan und uns gefangen genommen haben, weil [ein Grund, der sich aus dem Verlauf der Episode ergibt].“

In allen anderen Fällen:
„Der finale Showdown findet [an diesem Ort] statt. [Bedrohung A] hat uns [verfolgt/attackiert/gefangen genommen/beschuldigt], weil [ein Grund, der sich aus dem Verlauf der Episode ergibt]. Zeitgleich hat uns [Bedrohung B] [verfolgt/attackiert/gefangen genommen/beschuldigt], weil [ein Grund, der sich aus dem Verlauf der Episode ergibt].“

Die Spieler drehen die Szenekarte Der finale Showdown um und finden sich an einem Ort wieder, an dem zwei Bedrohungen auf sie warten. Eine greift an, während die andere die Charaktere beschuldigt. Christian wirft die übrigen Story Cubes. Mit dem Pyramiden-Symbol schlägt er vor, dass das Finale im Hauptquartier der Intergalaktischen Protektoren stattfindet. Roman schlägt daraufhin vor, das Stern-Symbol von Ein heroisches Unterfangen zu nehmen, das die Intergalaktischen Protektoren als Angreifer in dieser Szene darstellt.

Fiona legt das Buch-Symbol auf den freien Platz und fasst die Szene zusammen: **„Der finale Showdown findet im Hauptquartier der Intergalaktischen Protektoren statt, wo sie sich bereit machen, uns am Aufdecken ihrer Pläne zu hindern. Gleichzeitig beschuldigt uns der Hohe Rat, wir hätten über die Pläne der Intergalaktischen Protektoren gelogen, da wir uns für Benjamins Rausschmiss aus der Akademie rächen wollten!“**

Die Spieler müssen sich nun mithilfe ihrer Aktionen beiden Bedrohungen stellen. Werden unsere Helden ihre Namen gegenüber dem Hohen Rat wieder reinwaschen und alles zum Guten wenden können? Oder werden sie von korrupten Intergalaktischen Protektoren aufgehalten?

[DAS ENDE DER EPISODE]

Unabhängig davon, ob sich die Episode wie erwartet abspielt oder nicht, hatten eure Charaktere einen großen Einfluss auf diese Welt. Wenn ihr den finalen Showdown beendet habt, füllt die Abschnitte „Nach der Episode“ im Episodenguide aus. Falls ihr es noch nicht getan habt, schreibt die wichtigen Personen, Orte und Dinge auf, die euch während der Episode begegnet sind. Beantwortet danach die beiden Fragen im Episodenguide:

„Welchen Einfluss hat diese Episode auf die Serie im Ganzen?“ – Eure Entscheidungen und die Taten eurer Widersacher haben die Welt auf irgendeine Art verändert. Haltet fest, wie sich das Setting als Ergebnis eurer Bemühungen verändert hat.

„Welche offenen Handlungsstränge oder Cliffhanger gibt es für zukünftige Episoden?“ – Nicht jedes Abenteuer lässt sich in einer Episode komplett auflösen. Schreibt eine Notiz zu jedem Handlungsstrang, der offen geblieben ist. Diese können als Inspiration für zukünftige Episoden dienen.

Schließlich haltet ihr noch die persönliche Reise und Entwicklung eurer Charaktere unter Charakter-Highlights fest.

Wir hoffen, dass ihr viel Spaß habt mit Untold: Das Abenteuer wartet, und wir können es nicht erwarten, von euren unglaublichen Geschichten zu hören. Alles, was ihr zum Erschaffen von einzigartigen Märchen und epischen Abenteuern voller Wendungen braucht, haltet ihr in Händen – und alles beginnt mit einem Wurf eurer Story Cubes!

[FORTSETZUNG FOLGT ...]

Falls ihr mehr als eine Episode von Untold im gleichen Setting spielen wollt, wird jede Episode zum Teil einer Serie. Dieser Abschnitt führt euch durch die kleinen Änderungen, die ihr von Episode 2 an berücksichtigen solltet. Besucht wearehubgames.com/untold für mehr Infos zum Ablauf einer Serie und zum Download eines Serienguides.

SPIELAUFBAU:

Ihr benötigt die Charakterprofile und Episodenguides eurer bisherigen Episode(n). Wenn ihr die Charakterprofile aus früheren Episoden weiterverwendet, dienen die Episodenguides nur als Referenzmaterial. Der Status von Besonderheiten ändert sich zwischen zwei Episoden nicht: So bleiben verlorene Gegenstände beispielsweise verloren.

DAS SETTING WÄHLEN:

Ihr werdet vielleicht ein neues Setting erschaffen wollen oder zu einem früheren zurückkehren. Falls ihr euch entscheidet, ein früheres Setting zu verwenden, lest die Episodenguides für die genauen Details und was sich eventuell geändert hat.

SZENE 1: EIN HEIKLES DILEMMA

Ihr habt zwei Möglichkeiten, den Ort und die Bedrohung dieser Szene zu bestimmen. Ihr könnt entweder einen der geworfenen Story Cubes nutzen oder den Ort oder die Bedrohung einer früheren Episode weiterverwenden. Falls ihr dies tun wollt, gebt einen Änderungsmarker aus, um einen beliebigen Story Cube auf das gewünschte Ergebnis zu drehen. Ihr könnt dies erst tun, nachdem ihr die Story Cubes für die erste Szene geworfen habt.

SZENEN 2 BIS 5:

Die Szenen 2 bis 5 werden wie üblich gespielt.

DAS ENDE DER EPISODE:

Die Spieler füllen den Abschnitt mit den relevanten Charakter-Highlights auf der Rückseite der Charakterprofile für die aktuelle Episode aus. War dies die zweite oder vierte Episode, in der dieser Charakter mitgespielt hat, kann der Spieler nun zwei neue Besonderheiten auswählen und seinem Profil hinzufügen.

War dies der siebte Auftritt des Charakters in der Serie, erlangt er Kultstatus. Der Charakter erhält eine ikonische Rolle innerhalb des Settings (ein Anführer oder eine andere legendäre Figur), die der Spieler auswählt, der ihn erschaffen hat. Falls ihr zu dieser Serie zurückkehrt, kann dieser Charakter Gastauftritte haben und die Handlung in zukünftigen Episoden vorantreiben.

[DANKESCHÖN]

Wir bedanken uns bei all unseren Testspielern, die dazu beigetragen haben, dass Untold zu dem Spiel wurde, das ihr in Händen haltet: Andrew DeFelice, Ken Fiore (mit Matthew und Samantha), Alan Gagnon, Scott & Tabitha Gallo, Dylan und Isabella Gamba, Todd Gelbord, Huntress Rebecca, Tom LaSusa (mit Aidan & Matty), Ben Morgan, Rob Trimarco, Andrea Manca, Richard und Jennifer Caban, Kira Collins, Jamie Stinson, Alexandre Jus, The Board Meeting gamers, Daren McCormick, Will Thornton (mit Freya & Isaac), Edward Garner, Jeremy Sydik, Nicola Sedgwick, Chad Roberts, Karen Larson, Joe Costa, Ulf Persson, Nicole McLaughlin, Darrell Ottery, Jordann Gross, Peter Schweighofer, Olivia Lauritzen, Ian Zang, Corina Cretu, Peter Hansen, Alexander Lauck, Richard Hardy, The Thursday Night Academy und The Tuesday Night Specials.

Danke auch an Chris „HiveGod“ Tannhauser, Dale Miller, Russell Tripp, Karl Russell, Aleksandar Saranac und Tina Trillitsch für die Berichte über ihre frühen Untold-Abenteuer auf Boardgamegeek und Google+. Danke an alle unsere Kickstarter-Unterstützer, besonders an Angela, die bei der Beantwortung von Fragen half und oft schneller war als wir selbst.

Besonderer Dank geht an Debbie Lisle und Andrew Pepper (mit Sadie und Marcus), die uns freundlicherweise gestattet haben, ihre Spielerunde von Untold mitzuschneiden und für die Kickstarter-Kampagne zu nutzen.

Ein ganz besonderes Dankeschön an Lynne Hardy, Tina Trillitsch, Chris „HiveGod“ Tannhauser und John Hall für ihr Engagement über das Spieletesten hinaus: beim Korrekturlesen der Regel und dem Schreiben von Erfahrungsberichten, die Untold geholfen haben zu scheitern.

Zu guter Letzt danken wir **euch**, dass ihr Untold spielt und somit die Kreativität und Fantasie der Menschen um euch herum beflügelt.

[CREDITS]

Spielidee: **Rory O'Connor**

Autoren: **John Fiore & Rory O'Connor**

Illustration und Layout: **Winnie Shek & Rob Dalton**

Schachtel- und Covergestaltung: **Rob Dalton**

Regeln & Kickstarter-Kampagne: **Michael Fox**

Entwicklung: **Rory O'Connor & Patrick Nickell**

Produktion: **Emma Goudie**

Hersteller: **Longshore Ltd.**



PO Box 406, Belfast,
Northern Ireland, BT1 9PL
wearehubgames.com

© 2018 Hub Games Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.
Untold: Das Abenteuer wartet
(Wortmarken, Logos sowie Geräte)
sowie das Hub-Games-Logo
sind Markenzeichen von Hub
Games Ltd. Rory's Story Cubes
(Wortmarken, Logos und Geräte) sind
Markenzeichen der Asmodee Group.

TIPPS FÜR NEUE ABENTEURER

Im Kern ist *Untold: Das Abenteuer wartet* ein kooperatives Erzählspiel. Mit diesen Tipps kannst du sicherstellen, dass jede Episode Spaß macht und alle Spieler involviert sind.

ERWECKT DIE WELT FÜR ALLE SPIELER ZUM LEBEN!

Eine Partie *Untold* findet in der Vorstellung der Spieler statt. Was du in deiner Fantasie siehst, wird sich von der Vorstellung der anderen Spieler unterscheiden. Um eine gemeinsame Erfahrung zu schaffen, solltet ihr den Charakteren Namen geben und beschreibende Sprache nutzen, wo möglich. Durch Ausschmückungen und Details wird die erdachte Welt für alle Spieler realer. Beispiel: Anstatt einfach zu „einer Burg“ zu gehen, könntet ihr zur „verlassenen Burg Falkenstein, Heimat der uralten Falkenstein-Dynastie“ reisen.

ES IST IN ORDNUNG, NACH HILFE ZU FRAGEN!

Falls du in deinem Zug keine passende Eingebung hast, denke daran: In diesem Spiel arbeitet ihr alle zusammen. Es ist völlig in Ordnung, die anderen Spieler um Ideen zu bitten. Schließlich ist es euer Ziel, gemeinsam die bestmögliche Geschichte zu erzählen.

LASST RAUM FÜR IDEEN!

Dies ist das Gegenteil des vorherigen Tipps. Während einer Partie *Untold* wirst du häufig „die beste Idee aller Zeiten“ haben! Du solltest deinen Mitspielern deine brillante Idee aber nicht aufdrängen. Weniger selbstbewusste Spieler könnten dadurch abgehalten werden, ihre Einfälle mitzuteilen. Falls du etwas Interessantes beizusteuern hast, nutze am besten die Ideenmarker.

FEHLSCHLÄGE KÖNNEN AUCH SPASS MACHEN!

Die Helden sollen immer erfolgreich sein? Das wäre dann aber eine sehr langweilige Geschichte – Fehlschläge sorgen für Spannung! In *Untold* ist es wahrscheinlich, dass dein Charakter zumindest einmal im Laufe einer Episode einen Rückschlag hinnehmen muss. Versuche, eine fehlgeschlagene Aktion als Gelegenheit für zusätzliche Spannung in eurer Geschichte zu nutzen! Du könntest eine Überraschung erleben. Je größer die Herausforderung, die ihr überwinden müsst, desto lohnender wird sich der endgültige Erfolg anfühlen.

SYMBOLE KÖNNEN MEHR ALS EINE BEDEUTUNG HABEN!

Wenn du die Story Cubes wirfst, bieten die Symbole nicht immer eine offensichtliche Antwort – und das ist auch gut so! Die Bedeutungen der Symbole sind nicht in Stein gemeißelt. Ein Apfel-Symbol könnte z. B. ein Obstgarten sein, eine gesunde Mahlzeit oder auch ein Plan, der Früchte trägt. Indem ihr nach neuen, originellen Bedeutungen sucht, werdet ihr das Meiste aus euren Würfeln und eurer Geschichte herausholen.

DAS HIER IST KEIN SOLO-ABENTEUER!

In *Untold* gibt es keine strikte Spielreihenfolge. Die Fragen- und Aktionsmarker können aber dabei helfen festzustellen, ob ein Spieler mehr Züge ausgeführt hat als andere. In einem solchen Fall kannst du zurückhaltendere Spieler aktiv einladen, sich einzubringen.

[ÜBERSICHT]

ALLGEMEINE SPIELBEGRIFFE

BEDROHUNG: Eine Person, Gruppe, ein Wesen oder ein Ding, das sich den Helden entgegenstellt. Sie wird von den Spielern bestimmt, wenn sie zum ersten Mal auftaucht.

BESONDERHEITEN: Die einzigartigen Gegenstände, Fähigkeiten und Talente eines Charakters.

CHARAKTER: Dies ist die Rolle, die du in einer Partie *Untold* spielst. Es kann auch jemand oder etwas sein, dem du während einer Episode begegnest.

EPISODE: Eine einzelne Partie *Untold*, die aus 5 Szenen besteht.

HELD: Eine andere Art, den Charakter eines Spielers in einer Partie *Untold* zu beschreiben.

ORT: Hier findet eine Szene statt. Orte existieren innerhalb des Settings.

SERIE: Eine Reihe von miteinander verbundenen Episoden und/oder Staffeln, die im selben Setting spielen.

SETTING: Beschreibt die Grundregeln für eure Episode: wo und wann die Handlung spielt, welche Stimmung herrscht und andere Details.

SPIELER: Eine Person, die an einer Partie *Untold* teilnimmt.

STAFFEL: Eine Reihe von miteinander verbundenen Episoden, die Teil einer fortlaufenden Serie sind.

STATUS: Mögliche Änderungen der Besonderheiten eines Charakters als Ergebnis von Aktionen werden hier festgehalten. Der Status kann entweder positiv oder negativ sein.

SZENE: Ein individueller Abschnitt der Geschichte.

WIDERSACHER: Eine Bedrohung, der du begegnest und die den Helden feindlich gesinnt ist.

ZIEL: Jemand oder etwas im Rahmen des Settings, der/das attackiert, beschuldigt, gefangen genommen oder verfolgt wird.

BEGRIFFE AUF SZENENKARTEN



„**BESCHULDIGEN**“: Dies ist ein sozialer „Angriff“ auf ein Ziel, bei dem negative Dinge über das Ziel gesagt werden. **Schlüsselwörter:** Schuldzuweisung, Verbreitung von Gerüchten, Sabotage, Verleumdung.



„**ATTACKIEREN**“: Das Ziel wird in irgendeiner Weise verbal oder physisch angegriffen. **Schlüsselwörter:** Invasion, Angriff, Schikane, Heimsuchung, Überfall.



„**GEFANGEN NEHMEN**“: Das Ziel wird in irgendeiner Weise eingeschränkt oder beherrscht. Dies könnte alles sein, vom physischen Gefangensein in einem Raum oder Käfig bis zum verbalen In-die-Ecke-drängen. **Schlüsselwörter:** Verhaftung, Gefangenschaft, Falle, Enge, Blockade, Einschränkung.



„**VERFOLGEN**“: Das Ziel wird in irgendeiner Weise verfolgt. Dies könnte eine tatsächliche Verfolgung durch die Straßen sein oder auch eine Online-Recherche. **Schlüsselwörter:** Folgen, Jagd, Suche, Nachstellen.



DUNKLE AGENDA: Ein geheimer, wahrscheinlich böser Plan (oder auch mehrere), der negative Auswirkungen auf ein Setting hat, wenn er verwirklicht wird.



BÖSER VERBÜNDETER: Ein Nicht-Spieler-Charakter, der mit einer bereits etablierten Bedrohung oder einem Ziel zusammenarbeitet. Ein solcher Charakter gilt als Widersacher.



BÖSER MEISTER: Ein Nicht-Spieler-Charakter, der eine bereits etablierte Bedrohung oder ein Ziel befehligt. Ein solcher Charakter gilt als Widersacher.



SCHRECKLICHES GEHEIMNIS: Eine Information, die nur der Bedrohung oder dem Ziel bekannt ist und die niemand herausfinden soll.

FARBIGE RÄNDER UND ERNEUTES VERWENDEN VON STORY CUBES

Eine tolle Geschichte basiert häufig darauf, dass Charaktere und Handlungselemente für dramatische Ereignisse wiederkehren. *Untold* wurde so entworfen, dass es dieses Erzählformat nachbildet. Farbige Ränder und Felder sollen als Orientierung dienen, wann die Spieler Gelegenheit haben, einen Story Cube von einer früheren Szenekarte weiterzuverwenden.

Wenn ihr euch entscheidet, welche Story Cubes ihr bei einer neuen Szene hinzufügen wollt, solltet ihr die farbigen Ränder um die bereits verwendeten Story Cubes prüfen. Falls die Randfarbe mit einem Feld der neuen Szene übereinstimmt, dürft ihr den Story Cube auf das neue Feld setzen. Dabei wird das Würfelsymbol nicht verändert. Falls ein neues Feld keine farbliche Übereinstimmung mit

früheren Szenen aufweist, werft die noch nicht genutzten Story Cubes und wählt einen von diesen. Felder mit grauer Farbe erfordern immer einen neuen Story Cube.

In einer Einzelpartie sowie in der ersten Episode von *Untold* sollten die Spieler immer einen neuen Story Cube für den Ort und die Bedrohung in Ein gefährliches Dilemma wählen. Die Farben Blau und Gelb bei diesen Feldern werden nur in einer fortlaufenden Serie genutzt. (Siehe Fortsetzung folgt ... auf S. 7.)

