

VLAADA CHVÁTIL & FELIX PODLESNY

CODENAMES

CRITICAL ROLE ADVENTURES

DEUTSCHE AUSGABE



REGELHEFT

Im Schatten von Exandrias unerzählten Geschichten versammelt sich eine Gruppe ungewöhnlicher Helden am Tisch. Geleitet von einem wachsamem Spielleiter entschlüsseln sie rätselhafte Hinweise, die ihren Scharfsinn und ihre Zusammenarbeit auf die Probe stellen. Gemeinsam brechen sie zu Abenteuern auf, die sich über drei Kontinente erstrecken, und erzählen ihre eigene Geschichte. Jedes Wort zählt, jeder Rateversuch hat Konsequenzen – und in jeder Mission wartet eine Geschichte darauf, enthüllt zu werden.

SPIELANLEITUNGSVIDEO



critrole.com



codenamesgame.com



Schon Codenames gespielt? Großartig!
Trotzdem müsst ihr dieses Regelheft lesen. Dieses Spiel ist ziemlich anders. :)



SPIELMATERIAL

SPIELMATERIAL FÜR EURE ERSTE MISSION



200 Wortkarten



40 Schlüsselkarten



8 goldene



2 blaue



5 graue



5 burgunderrote



1 schwarzes



9 Pappfiguren



18 Herz-Marker



9 Kunststofffüße



20 XP-Marker



1 Kampagnenbuch



1 Papierblock (Heldenbögen, Kampagnenkarten)

1 SL-Sichtschirm 1.



2.



3.



4.



SPIELMATERIAL, DAS IHR VORERST IN DER SCHACHTEL LASSEN KÖNNT

DOPPELSEITIGE DEDUKTIONSMARKER



12x



3x



5x



6x



5x



2x in 5 Farben



Dieses Symbol bedeutet 20!

1 Würfel (W20), auch bekannt als Iksaeder



25 Gegenstandskarten



19 Münzen



14 Einhorn-Marker



3 Lied-Marker



5 Stress-Marker

Legt am besten auch einen Stift in die Schachtel.

FALLS EUCH ETWAS AUSGEHT...

Alle Marker gelten als unbegrenzt. Falls euch wider Erwarten etwas ausgeht, verwendet einfach einen passenden Ersatz.

Zusätzliche Heldenbögen, Kampagnenkarten und weitere Inhalte könnt ihr hier herunterladen: cge.as/cncr-print



cge.as/cncr-print

ÜBERSICHT

WILLKOMMEN, REISENDER, BEI CODENAMES: CRITICAL ROLE ADVENTURES! IN DIESEM VOLLSTÄNDIG KOOPERATIVEN WORTSPIEL BRECHEN EIN CLEVERER SPIELLEITER UND SEINE SPIELERGRUPPE AUS (IM GRUNDE) TALENTIERTEN HELDEN ZU EINER REIHE VON ABENTEUERN IN DER WELT VON EXANDRIA AUF.

Jede Partie ist eine **Mission**. Während einer Mission übernimmt eine Person die Rolle des Spielleiters der Spielergruppe (kurz: SL) und gibt den Gruppenmitgliedern **Hinweise**, damit sie das Missionsziel erreichen können. Die übrigen Spielerinnen und Spieler steuern gemeinsam eine Gruppe aus Helden, die jeweils über einzigartige Fähigkeiten verfügen, die ihnen helfen, anhand der erhaltenen Hinweise **Wörter zu erraten**.

Jede Mission ist Teil einer größeren **Kampagne**. In einer Sitzung oder über mehrere Spielsitzungen hinweg spielt eine Heldengruppe eine Reihe von Missionen und steigt sowohl durch Erfolge als auch durch Fehlschläge auf. Nachdem die Heldengruppe eine bestimmte Anzahl von Missionen abgeschlossen hat, erreicht sie das Finale der Kampagne. Schließt ihr das Finale erfolgreich ab, gewinnt ihr die Kampagne!

EINE KAMPAGNE BEGINNEN

Ob ihr das Spiel zum ersten Mal spielt oder schon alte Hasen seid: Euer Abenteuer in Exandria beginnt immer damit, dass ihr eine Kampagne auswählt.

Das Spiel enthält 3 Kampagnen. Jede davon wird im Kampagnenbuch beschrieben und hat eine eigene Karte.

SO BEGINNT IHR EINE KAMPAGNE:

1. Schlagt im Kampagnenbuch **Mission 1** der Kampagne auf, die ihr spielen möchtet.
2. Nehmt die passende **Karte**:
 - ♦ Kampagne 1: Tal'Dorei
 - ♦ Kampagne 2: Wildemount
 - ♦ Kampagne 3: Marquet
3. Wählt **3 Helden** für eure Heldengruppe.

Eine Heldengruppe besteht immer aus 3 Helden, unabhängig davon, wie viele Personen mitspielen. Ihr verwendet dieselben 3 Helden während der gesamten Kampagne und begleitet ihre persönliche Reise durch jede Mission.

Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt:
Schlagt im Kampagnenbuch Mission 1 von Kampagne 1 auf und nehmt die **Tal'Dorei**-Karte heraus. Ihr könnt zwar mit beliebigen Helden spielen, die euch gefallen, aber wir empfehlen diese: **Grog**, **Vex'ahlia** und **Nott/Veth**.

Sobald ihr eine Kampagne gewählt und eure Heldengruppe zusammengestellt habt, könnt ihr eure erste Mission beginnen. Lasst das Kampagnenbuch bei der ersten Mission aufgeschlagen und fahrt mit dem Aufbau fort.

AUFBAU

1. Bestimmt eine Person als SL für diese Mission. Alle anderen sind Gruppenmitglieder. Alle Gruppenmitglieder sitzen auf einer Tischseite, der SL sitzt gegenüber.

2. Legt 21 zufällige Wortkarten in einem Raster aus, das dem auf dieser Seite entspricht.

3. Sammelt die Abdeckplättchen und legt sie in 5 getrennte Stapel: gold , blau , grau , burgunderrot  und schwarz .

4. Bildet einen Vorrat aus XP-Markern .

5. Der SL zieht eine zufällige Schlüsselkarte und legt sie hinter den Sichtschirm, sodass niemand sonst sie sehen kann. Eine beliebige Seite darf nach oben zeigen.

Hinweis: Alle Schlüsselkarten zeigen dieselbe Anzahl an Feldern: 8 goldene, 2 blaue, 5 graue, 5 burgunderrote und 1 schwarzes.

DER SL BEREITET DIE MISSION VOR:

Der SL schlägt im Kampagnenbuch die Mission auf, die ihr spielen werdet.

Bereitet das Spiel vor, indem ihr den Missionsaufbau lest.



SPIELER-SEITE



SL-SEITE

6. Die Gruppenmitglieder legen die **3 Heldenbögen** und die passenden Aufsteller für jeden Helden der Heldengruppe bereit, zusammen mit allen zusätzlichen Markern oder Aufstellern, die die Helden benötigen.

Bereitet für eure erste Partie unbedingt Vex'ahlias Gefährten Trinket vor.

7. Zu Beginn einer Kampagne erhält jeder Held so viele Herz-Marker , wie ausgefüllte Herzen auf seinem Bogen abgebildet sind. (Zum Beispiel beginnt Grog eine Kampagne mit 3 .)

Im Verlauf der Kampagne haltet ihr zwischen den Missionen fest, wie viele Herzen jeder Held noch hat. Jeder Held beginnt eine Mission mit derselben Anzahl an  und , die er am Ende der letzten Mission hatte.

Hinweis für eure erste Partie: Die Heldenbögen enthalten viele Informationen! Faltet zu Beginn einer Kampagne den Fähigkeitsabschnitt hinter den jeweiligen Heldenbogen – ihr lest sie, nachdem die Helden aufgestiegen sind.

Für den Moment müsst ihr nur die Haupteigenschaft jedes Helden lesen (die Textkästen, die auf dem Bogen noch sichtbar sind) und ihre Herzen im Blick behalten. Der Rest kommt, nachdem ihr eure erste Mission abgeschlossen habt.



SIEGBEDINGUNG

Dies zeigt, wie viele **goldene** Wörter das Team erfolgreich erraten muss, um zu gewinnen.

Zählt genauso viele  -Plättchen ab und dreht den Rest des Stapels um 90 Grad, wie oben gezeigt.

VERFÜGBARE ZEIT

Dies zeigt, wie viele **burgunderrote** Plättchen euch zur Verfügung stehen. Richtet die  -Plättchen so aus, dass die Sanduhr nach oben zeigt.

Mischt sie und legt dann die angegebene Anzahl als Stapel bereit. Legt alle ungenutzten  -Plättchen beiseite.

?

Dies zeigt die Ergebnisse, wenn während der Mission **blaue** Wörter erraten werden.

EINE MISSION SPIELEN

In einer typischen Mission müsst ihr eine bestimmte Anzahl -Wörter erraten, um zu gewinnen und zur nächsten Mission voranzuschreiten. Doch der Weg zum Erfolg ist voller Gefahren. Gescheiterte Rateversuche fügen dem Helden Schaden zu, der sie abgegeben hat, und die Zeit arbeitet immer gegen euch.

Missionen verlaufen über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus diesen Phasen:

1. Der SL gibt einen Hinweis.
2. Die Gruppe macht mindestens 1 Rateversuch.
3. Am Ende der Ratephase wird die Siegbedingung geprüft.
4. Der SL lässt die Zeit voranschreiten.

1. DER SL GIBT EINEN HINWEIS

Wenn du der SL bist, beginnst du jede Missionsrunde damit, einen Hinweis für 1 oder mehr Wörter zu finden.

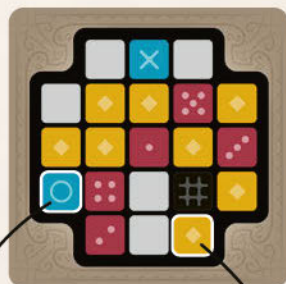
Die Wörter auf dem Tisch entsprechen der Schlüsselkarte hinter deinem SL-Sichtschirm. Normalerweise möchtest du, dass deine Spielergruppe die Wörter errät, die du als gold  und blau  siehst, und nicht die Wörter, die du als grau , burgunderrot  oder schwarz  siehst.

Dein Hinweis muss **aus 1 (einem) Wort und 1 (einer) Zahl** bestehen:

Das **Wort** bezieht sich auf die Wörter, für die du einen Hinweis geben möchtest.

Die **Zahl** gibt an, auf wie viele Wörter sich dein Hinweis bezieht.

Als SL darfst du der Spielergruppe keine Informationen geben außer deinem Hinweis. Gib keine Zusatzhinweise und sag der Spielergruppe nicht, dass dein Hinweis „etwas weit hergeholt“ ist. Er ist immer weit hergeholt.



Auge: 2

SL

2. DIE RATEPHASE

Nachdem die Spielergruppe einen Hinweis erhalten hat, entscheidet sie gemeinsam:

1. Welches Wort sie erraten möchte.
2. Welcher Held den Rateversuch unternimmt.

Nehmt den Aufsteller dieses Helden und stellt ihn auf das gewählte Wort.

Der SL wertet den Rateversuch aus, indem er das Wort mit einem Plättchen in der Farbe abdeckt, die auf der Schlüsselkarte angegeben ist (und es unter den Aufsteller legt). Anschließend wertet der SL je nach Farbe des Plättchens eine Belohnung oder Strafe aus.



Beispiel:

1. Nott hat das Wort NADEL erraten.
2. Der SL hat das Wort mit einem goldenen Plättchen abgedeckt.
3. Nott erhält eine Belohnung von 1 .



ERFOLGREICHE RATEVERSUCHE

Ist das Wort **gold** oder **blau** , habt ihr richtig gelegen.

Ihr dürft weiter raten und könnt eine zusätzliche Belohnung erhalten:

: Der Held, der den Rateversuch abgegeben hat, erhält 1 **XP-Marker** .
Legt den Marker neben seinen Heldenbogen – ihr gebt ihn aus, sobald die Mission vorbei ist.

: Der Effekt blauer Wörter ändert sich mit jeder Mission. Wenn ein blaues Wort erraten wird, folgt der SL den Anweisungen im Kampagnenbuch, um die Folgen zu bestimmen. Beachtet, dass manche Missionen zwischen den auf der Schlüsselkarte abgebildeten und Wörtern unterscheiden.

Hinweis: Wenn die Spielerinnen und Spieler ein Wort erraten, das zwar richtig ist, aber nicht zum Hinweis gehörte, darf der SL ihnen das nicht mitteilen. Wertet den Rateversuch einfach wie gewohnt aus.

GESCHEITERTE RATEVERSUCHE

Ist das Wort **grau** , **burgunderrot** oder **schwarz** , habt ihr falsch gelegen.

Eure Gruppe darf in dieser Runde keine weiteren Wörter erraten und erhält folgende Strafen:

: Der Held, der den Rateversuch gewagt hat, muss 1 **Schaden** nehmen – dreht einen seiner -Marker auf die Rückseite .

: Die Gruppe hat 1 Runde weniger, um die Mission abzuschließen. Der Held, der den Rateversuch abgegeben hat, muss außerdem 1 **Schaden** nehmen.

: Ein kritischer **Fehlschlag!**
Die Gruppe verliert sofort die gesamte Mission.

BONUSVERSUCHE

Wenn ihr einen erfolgreichen Rateversuch unternommen habt, dürft ihr erneut raten. Jeder Rateversuch muss mit einem Helden abgegeben werden, der noch nicht platziert wurde.

Sobald alle drei Helden platziert wurden, darf ein beliebiger Held den nächsten Rateversuch unternehmen. Bewegt seinen Aufsteller einfach von dem zuvor geratenen Wort auf das neue Wort. (Dadurch kann derselbe Held mehrmals hintereinander raten.)

Solange ihr erfolgreich seid, dürft ihr weiter raten. Ihr dürft sogar Wörter erraten, die ihr in früheren Runden verpasst habt. Anders als im normalen Codenames gibt es **keine Begrenzung** für die Anzahl erfolgreicher Rateversuche in einer Runde.

DIE RATEPHASE BEENDEN – DIE GRUPPE Zieht SICH ZURÜCK

Die Ratephase kann auf zwei Arten enden:

Ihr scheltet bei einem Rateversuch. ODER **Ihr entscheidet euch, freiwillig mit dem Raten aufzuhören.**

Bevor ihr freiwillig aufhören dürft zu raten, müsst ihr mindestens 1 Rateversuch unternehmen. Unabhängig davon, wie das Raten endet, **nehmt ihr die Helden aufsteller zurück** und stellt sie wieder auf die Heldenbögen.

3. SIEGBEDINGUNG PRÜFEN

Nach dem Ende der Ratephase, prüft der SL, ob ihr die im Kampagnenbuch angegebene **Siegbedingung** erfüllt habt. Normalerweise müsst ihr dafür eine bestimmte Anzahl -Wörter finden. Habt ihr die Siegbedingung erfüllt, macht direkt mit **Eine Mission gewinnen** auf der nächsten Seite weiter.

4. ZEIT VORANSCHREITEN LASSEN

Dieser Schritt findet nur statt, wenn die Siegbedingung nicht erfüllt wurde. Nachdem die Ratephase endet, zieht der SL das oberste -Plättchen und sieht sich die Zahl auf der anderen Seite an. Er legt das Plättchen verdeckt auf das Wort mit der entsprechenden Zahl auf der Schlüsselkarte. Ist dieses Wort bereits abgedeckt, deckt er die nächsthöhere Zahl ab. (Nach der 5 geht es wieder mit der 1 weiter.)

Hinweis: Seht euch als SL die Zahl auf dem Plättchen nur an, wenn die Zeit voranschreitet. Immer wenn ein -Plättchen auf ein Wort gelegt wird, legt es mit  nach oben.

! Der SL legt immer ein -Plättchen, nachdem die Ratephase endet – selbst wenn während des Ratens bereits ein -Plättchen gelegt wurde!

Nachdem die Zeit vorangeschritten ist, ist die Runde vorbei. Wenn ihr die Mission nicht verloren habt, gibt der SL nun einen neuen Hinweis.



EINE MISSION BEENDEN

EINE MISSION VERLIEREN

Ihr könnt eine Mission auf 3 verschiedene Arten verlieren:

Bewusstlos:

Ein Held hat alle seine 
auf  umgedreht.

Kritischer Fehlschlag:

Ihr erratet das
-Wort.

Die Zeit läuft ab:

Der beim Aufbau gebildete Stapel
aus -Plättchen ist leer.

In jedem dieser Fälle **verliert ihr sofort** und führt diese Schritte aus:

1. Eure Helden behalten alle XP-Marker , ihr behaltet die Münzen  auf der Karte.
2. Sucht den **Zähler für Missionsfehlschläge** auf der Kampagnenkarte. Erhöht den Fehlschlagzähler, indem ihr den obersten noch nicht markierten Kreis durchstreicht. Verteilt alle , die ihr dadurch erhaltet, nach Belieben, und rundet beim Heilen von  auf. Wenn ihr den letzten Zähler markiert habt, habt ihr die Kampagne verloren.
3. Nutzt die erhaltenen , um das Level der Helden zu steigern (erklärt auf S. 11).
4. Ihr spielt nun die gerade gescheiterte Mission erneut. Geht zurück zum Beginn des **Aufbaus**: Legt ein neues Wortraster aus (oder dreht einfach die alten Wörter um) und zieht eine neue Schlüsselkarte. Ihr dürft auch den SL wechseln, wenn ihr möchtet. (Falls ihr ... naja, ihr wisst schon ..., denkt, das würde helfen.)

EINE MISSION GEWINNEN

Ihr gewinnt eine Mission, wenn ihr in Schritt 3 einer Runde die **Siegbedingung** der Mission erfüllt habt. Herzlichen Glückwunsch! **Ihr erhaltet nun alle in der Missionsbeschreibung aufgeführten Belohnungen.**

Nur für Profis: Sobald ihr während der Ratephase die Siegbedingung erfüllt habt, habt ihr die Wahl: Ihr könnt sofort aufhören, zu raten und sicher gewinnen, oder ihr ratet in der Hoffnung auf zusätzliche Belohnungen weiter. Aber Vorsicht! Wenn ihr bei weiteren Rateversuchen eine der 3 Verlustbedingungen erfüllt, verliert ihr trotzdem!

Hört auf, das Regelheft zu lesen, und spielt eure erste Mission.

Lest erst weiter, nachdem ihr gewonnen habt. Wenn ihr verliert, steigt noch nicht auf – sammelt einfach weiter , bis ihr gewinnt.



STOPP! Habt ihr eure erste Mission gewonnen? Nein? Dann **KEHRT JETZT UM!**

Die nächsten 9 Seiten zu lesen, macht eure erste Partie nicht besser.

ABSCHLUSS DER MISSION

Nachdem sie eine Mission gewonnen haben, behalten die Helden ihre aktuellen  und  sowie ihre . Die ① der Gruppe bleiben auf der Kampagnenkarte. Setzt alles andere zurück und führt dann diese Schritte aus, um eure nächste Mission auszuwählen:

1. Der SL weist die Spielergruppe an, den Ort auf ihrer Karte durchzustreichen, an dem sie gerade eine Mission abgeschlossen hat. Damit gilt die Mission als abgeschlossen.
2. Der SL liest den Epilog der Mission vor und sagt der Spielergruppe dann, wohin sie als Nächstes reisen kann. **Indem die Spielergruppe ihr nächstes Ziel auswählt, wählt sie ihre nächste Mission.**

ZWISCHEN DEN MISSIONEN

Herzlichen Glückwunsch zum Abschluss eurer ersten Mission! Ihr und eure Helden habt den ersten Schritt auf einem Weg voller Abenteuer getan! (Und – seien wir ehrlich – auch voller ziemlich übler Dinge.)

Bevor ihr eure nächste Mission spielt, lasst ihr die Helden der Heldengruppe aufsteigen. Dazu müsst ihr vollständig verstehen, wie man Heldenbögen liest (und darauf schreibt!).

EURE HELDEN VERSTEHEN

Die Heldenbögen bestehen aus:

- 1 **Einem Grund-Wurfmodifikator:** Immer wenn ein Held angewiesen wird, einen Würfel  zu werfen, addiert er seinen höchsten freigeschalteten Modifikator zum Wurfresultat.
- 2 **Einer Herzleiste:** Sie zeigt, wie viele Herz-Marker der Held haben kann.
- 3 **Einer Haupteigenschaft:** Helden beginnen eine Kampagne mit einer Haupteigenschaft. Haupteigenschaften können eine Fähigkeit sein oder ein Regelset, das mit den Fähigkeiten interagiert, die der Held während der Kampagne freischaltet.

- 4 **Gegenstandsplätzen** : Gegenstände, die während der Kampagne erlangt werden, werden von Helden auf ihren Gegenstandsplätzen ausgerüstet. Jeder Platz kann 1 Gegenstand aufnehmen. Zu Beginn der Kampagne hat dein Held nur 1 Gegenstandsplatz.

- 5 **Einer XP-Leiste:** Verdiente  werden ausgegeben, um die XP-Leiste eines Helden zu füllen, und dabei dauerhafte Verbesserungen freizuschalten.

- 6 **Freischaltbaren Fähigkeiten:** Fähigkeiten machen Helden wirklich besonders. Sie beginnen die Kampagne gesperrt und hinter dem Bogen eingefaltet



AUFLEVELN

Unabhängig davon, ob ihr gewonnen oder verloren habt, werden alle , die ein Held verdient, immer zwischen den Missionen ausgegeben. Legt ausgegebene  in den Vorrat zurück und markiert auf der XP-Leiste des Heldenbogens so viele Rauten wie  ausgegeben wurden. Markiert die Rauten von links nach rechts und von oben nach unten. Wenn ihr ein Symbol markiert, schaltet der Held eine neue Verbesserung frei.

VERBESSERUNGEN



Erhöht den Grund-Wurfmodifikator. Markiert den nächsten Modifikator auf dem Heldenbogen und streicht den vorherigen Modifikator durch. Indem ihr den Modifikator erhöht, sorgt ihr dafür, dass der Held bessere Würfe erzielt! (Nun ja, theoretisch. Wenn ihr einen der zufällig enthaltenen verfluchten W20s™ erhalten habt, wird euch auch ein großartiger Modifikator nicht vor dauerhaft miesen Würfeln retten. Keine Rückerstattung.)



Erhaltet einen zusätzlichen -Marker. Markiert das nächste Herzsymbol auf dem Heldenbogen und legt sofort einen -Marker darauf, rote Seite nach oben.



Erhöht die Tragekapazität eures Helden. Markiert einen zusätzlichen Gegenstandsplatz.



1 Schaltet eine neue Fähigkeit frei. Klappt die passende nummerierte Lasche um.



2 Trennt mit einer Schere oder geschickten Fingern die Fähigkeiten an der gestrichelten Linie voneinander, damit sie einzeln freigeschaltet werden können. Der Held kann diese Fähigkeit für den Rest der Kampagne verwenden!



Wählt und markiert eine der 2 aufgeführten Verbesserungen. Ignoriert die andere.



KEINE HEILUNG!

Ihr levelt zwar immer, aber ihr habt nicht immer Gelegenheit, zu heilen. Helden heilen zwischen Missionen nicht von selbst – stellt sicher, dass sie die nächste Mission mit derselben Anzahl an  und  beginnen, die sie am Ende der letzten Mission hatten. Selbst eine erfolgreiche Mission kann eure Heldengruppe am Ende in eine verzweifelte Lage bringen!

FÄHIGKEITEN

Jeder Held hat einzigartige Fähigkeiten, doch für alle freischaltbaren Fähigkeiten gelten die gleichen Grundsätze. **Der Einsatz jeder Fähigkeit ist immer optional.**

ZEITPUNKT

Jede freischaltbare Fähigkeit ist einzigartig, aber alle haben Folgendes gemeinsam: Sie können nur zu bestimmten Zeitpunkten eingesetzt werden.

1. BEI MISSIONSBEGINN: Du darfst diese Fähigkeiten verwenden, nachdem die Mission aufgebaut und der Prolog gelesen wurde, aber bevor der erste Hinweis gegeben wird.

2. NACHDEM DER SL EINEN HINWEIS GIBT: Du darfst die Fähigkeit nach jedem Hinweis einsetzen. Du musst dies aber vor dem Rateversuch des Helden tun.

3. BEVOR EIN HELD RÄT: Du darfst diese Fähigkeit jedes Mal einsetzen, wenn der Held rät. Verwende sie unmittelbar bevor du den Aufsteller des Helden auf ein Wort stellst. Nachdem die Fähigkeit abgehandelt wurde, darfst du den Helden für diesen Rateversuch nicht mehr wechseln.

4. NACHDEM DER RATEVERSUCH EINES HELDEN AUSGEWERTET WURDE: Du darfst diese Fähigkeit jedes Mal einsetzen, nachdem der Rateversuch des Helden ausgewertet wurde. Diese Fähigkeiten können auch nach einem gescheiterten Rateversuch eingesetzt werden, aber nicht, wenn ihr die Mission verloren habt.

5. JEDERZEIT EINMAL PRO MISSION: Diese Fähigkeit kann zu jedem der zuvor genannten Zeitpunkte eingesetzt werden, sogar vor oder nach dem Rateversuch eines anderen Helden. Diese Fähigkeiten sind sehr mächtig und können daher nur einmal pro Mission eingesetzt werden.



Durch die komplexen Verbindungen zwischen Heldenfähigkeiten, Missionsregeln und Gegenständen kann es vorkommen, dass sich die Zeitpunkte von 2 Effekten überschneiden. Die Spielergruppe wählt immer die Reihenfolge, in der Effekte ausgewertet werden. **Effekte müssen vollständig ausgelöst werden, bevor eine weitere Fähigkeit oder ein weiterer Gegenstand eingesetzt werden darf.**

KOMMUNIKATION IN DER SPIELERGRUPPE

Wenn es einen Effekt gibt, den die Helden vergessen haben, einzusetzen oder auszulösen, darf der SL die Spielergruppe darauf aufmerksam machen. Diese Erinnerungen dürfen aber nicht dazu führen, dass der SL das Spiel für die Helden spielt: Der SL darf niemals strategische Ratschläge geben – nur Regelerinnerungen.

WÜRFELN



Immer wenn ein Held angewiesen wird, den 20-seitigen Würfel  zu werfen, muss er seinen Grund-Wurfmodifikator addieren. Manche Gegenstände und Fähigkeiten geben zusätzliche Modifikatoren – diese werden immer zusätzlich zum Grund-Wurfmodifikator angewendet. Berechnet das Gesamtergebnis und lest die Ergebnistabelle der entsprechenden Fähigkeit.



3. Platziere entsprechend viele :

13+5=18

10+	1
9-10	2
9-14	3
4-8	4
≤ 3	5

Beispiel: Beim Einsatz von Partystarter würfelt Jester eine 13 und addiert +5.

MARKER

Manche Fähigkeiten platzieren Marker mit Effekten, die ausgelöst werden, wenn ein Held auf das markierte Wort gestellt wird. **Löst den Effekt des Markers sofort aus, bevor der SL ein Plättchen legt und die Folgen des Rateversuchs aufdeckt.**

- Ist der Marker  oder , nimmt der Held ihn an sich.
- Ist der Marker heldenspezifisch, lest auf dem Heldenbogen nach, was zu tun ist.

Manchmal weist eine Fähigkeit den SL an, eine Wortkarte abzudecken, obwohl kein Held darauf platziert wurde. Dadurch werden Marker auf dem Wort nicht ausgelöst – lasst sie oben auf dem Abdeckplättchen liegen.

FORTGESCHRITTENES RATEN – DEDUKTIONSMARKER

Heldenfähigkeiten können der Spielergruppe viele zusätzliche Informationen liefern. Um den Überblick über alles zu behalten, was ihr erfahren habt, könnt ihr die Deduktionsmarker verwenden.



Deduktionsmarker sind doppelseitig. Auf einer Seite zeigen sie ein Symbol, das zu einem Plättchen passt (z. B. ). Verwendet diese Seite, um anzuzeigen, dass ein bestimmtes Wort diese Farbe hat. Auf der anderen Seite haben sie ein X (z. B. ). Damit könnt ihr anzeigen, dass ein bestimmtes Wort nicht diese Farbe hat.

Deduktionsmarker können auf viele Arten verwendet werden. Wenn Nott/Veths Fähigkeit **Glücksfall** ihr zum Beispiel sagt, dass sich im Umfeld eines bestimmten Felds 2 -Wörter und 0 -Wörter befinden, könnt ihr 2 -Deduktionsmarker und 1 -Deduktionsmarker auf dieses Feld legen, jeweils mit der passenden Seite nach oben.



MÜNZEN UND GEGENSTÄNDE



Immer wenn ein Held eine Münze **1** erhält, teilt er sie mit der Heldengruppe: Legt sie auf das Schatzfeld der Kampagnenkarte. Münzen können in den Läden ausgegeben werden, auf die ihr während einer Kampagne stoßt.

Wenn ihr auf einer Kampagnenkarte einen Laden **1** erreicht, präsentiert euch der SL dessen Waren, indem er das Gegenstandskartendeck mischt und die angegebene Kartenanzahl offen in einer Reihe auslegt. Während des Einkaufs dürft ihr beliebig oft Folgendes tun – solange ihr es euch leisten könnt:

- **Einen beliebigen Gegenstand kaufen**, indem ihr die Kosten bezahlt.
- **Einen beliebigen Gegenstand verkaufen** (erhaltet **1** weniger als seinen ursprünglichen Wert).
- **Heilen**: Beahlt **1** um 1  auf  umzudrehen.
- **Trainieren**: Beahlt **1**, um einem beliebigen Helden 1  zu geben.

Ausgegebene Münzen werden in den Vorrat zurückgelegt. Wenn ihr mit dem Einkauf fertig seid, legt alle nicht gekauften Gegenstände unter das Gegenstandskartendeck.

 Streicht den Laden auf der Karte durch, sobald ihr ihn nutzt. Selbst wenn ihr die Mission wiederholen müsst, kauft ihr dort nur einmal ein.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände gehören der Heldengruppe. Kein Held „besitzt“ einen bestimmten Gegenstand – stattdessen können erworbene **Gegenstände zu Beginn einer Mission von beliebigen Helden ausgerüstet werden**.

Nach dem Aufbau einer Mission, aber bevor ihr zu spielen beginnt, entscheidet die Spielergruppe, wie sie ihre Gegenstände auf die Helden verteilt. bedenkt dabei, dass die Gegenstände während einer Mission nicht getauscht werden dürfen. Jeder Held kann nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen ausrüsten, daher muss die Spielergruppe sorgfältig wählen, wer was trägt.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Gegenständen im Spiel:

Orange Gegenstände haben **Einmal-pro-Mission-Effekte** **1**. Jeder orangefarbene Gegenstand kann einmal pro Mission eingesetzt werden und wird danach umgedreht. Orangefarbene Gegenstände werden zwischen Missionen wieder bereit, unabhängig davon, ob die Gruppe erfolgreich war oder gescheitert ist.

GRÜNE Gegenstände haben **dauerhafte Effekte** **∞**. Sie sind immer aktiv, wenn ein Held sie trägt, und gelten für die gesamte Mission.



WEITERMACHEN – ODER EUREN FORTSCHRITT SPEICHERN?

Ihr seid bereit, eure Kampagne fortzusetzen! Ihr könnt jetzt die nächste Mission spielen und dazu alle Aufbauschritte auf den Seiten 4 und 5 wiederholen. Das bedeutet, dass ihr für die nächste Mission einen neuen SL wählen könnt (und unserer Meinung nach, solltet).

Wenn ihr eine Kampagne nicht in einer einzigen Sitzung beenden möchtet, **könnt ihr euren Fortschritt ganz einfach für das nächste Mal speichern**. Stellt sicher, dass eure Kampagnenkarte aktuell ist, damit klar ist, welche Missionen ihr bereits gespielt habt und welche Missionen als Nächstes verfügbar sind.

Notiert für jeden Helden direkt auf der Rückseite seines Heldenbogens, wie viel Gesundheit ihm noch bleibt. Auf der Rückseite der Kampagnenkarte notiert ihr, wie viele Münzen ihr habt und welche Gegenstände ihr erworben habt. Wenn ihr weiterspielt, sucht die erworbenen Gegenstände einfach wieder aus dem Deck heraus.



VEX' AHLIA (& TRINKET)

Vex wird immer von **Trinket**, begleitet, ihrem treuen **Bärengefährten**. Bewahrt Trinkets Aufsteller zusammen mit Vex' Aufsteller auf ihrem Heldenbogen auf.



Trinket ist hervorragend darin, die Heldengruppe während einer Mission zu schützen, und eignet sich bestens für den riskantesten Rateversuch, den sich die Spielergruppe ausdenken kann. Trinket ist kein Held – er muss keinen Rateversuch unternehmen und hindert keinen Helden daran, ein zweites Mal zu raten.



Als Meisterspurenleserin folgt Vex der Spur der Hinweise und erkennt Muster, die sonst niemand sieht. Ihre Fähigkeit, **Spurenlesen** identifiziert Gruppen von Wörtern derselben Farbe, die auf der Schlüsselkarte orthogonal miteinander verbunden sind. Wenn der SL die Größe einer Farbgruppe bestimmt, verwendet er die Schlüsselkarte und ignoriert, ob die Wörter abgedeckt oder nicht abgedeckt sind.



Beispiel: Vex steht auf einem goldenen Plättchen innerhalb einer Gruppe aus 5 Feldern. Der SL nennt die Gruppengröße 5, ohne ihre Form zu verraten.

FRESH CUT GRASS

FCG beginnt eine Kampagne mit **1 Stress-Marker**, ☀️-Seite nach oben. Die anderen 3 erhält er mit der ☀️-Seite nach oben, wenn er ☀️-Verbesserungen auf der XP-Leiste erreicht.

Trotz seiner äußerlichen Zerbrechlichkeit kann FCG mit seinen Stress-Markern die gesamte Heldengruppe schützen. Immer wenn jemand (einschließlich FCG!) 1 Schaden nehmen würde, kann FCG ihn verhindern, indem er einen ☀️ auf seine ⚡️-Seite dreht.

Zu Beginn jeder Ratephase muss FCG, falls er mindestens 1 ⚡️ hat, einen Stressüberlastungsscheck durchführen. Ist das Ergebnis seines 🎲-Wurfs niedriger als seine aktuelle Belastbarkeitsschwelle, beginnt eine **Stressüberlastung**. Eine Stressüberlastung dauert eine ganze Ratephase und endet nur, wenn FCG mit seinem Rateversuch die Mission gewinnt oder einen gescheiterten Rateversuch unternimmt. Während einer Überlastung kann FCG ☀️ nicht verwenden, um Schaden zu verhindern, er darf aber weiterhin Gegenstände und andere Fähigkeiten einsetzen. Nach dem Ende einer Stressüberlastung läuft das Spiel wieder normal weiter.

Stress-Marker werden nur infolge einer Stressüberlastung wieder auf ihre ☀️ Seite gedreht. Haltet den Status der Stress-Marker genauso fest wie den Status von ❤️.



PERCY

Als Sohn eines Adelshauses ist Percy in der geheimen Kunst der Schusswaffen bestens bewandert. Die Banalitäten des Ratens aus nächster Nähe genügen ihm nicht; stattdessen **rät er immer aus der Distanz**. Er kann auf jedem Wort (offen oder abgedeckt) stehen, errät aber nur das orthogonal benachbarte Wort, auf das seine Waffe zeigt. Er löst nur Marker aus, die auf seinem tatsächlichen Feld liegen.

Percy verwendet die **Gleich-/Ungleich-Deduktionsmarker**, um Informationen festzuhalten, die er durch seine Fähigkeit **Genialität** erhalten hat. Wenn Percy diese Fähigkeit einsetzt, während er auf einem Wort steht, dürft ihr auf ein beliebiges Wort zeigen, nicht nur auf benachbarte.



Beispiel: Percy rät PHÖNIX.



DORIAN

Dorian verwendet 3 **Lied-Marker**.

Jedes Mal, wenn Dorian eine Fähigkeit freischaltet, erhält er den entsprechenden Lied-Marker.



Dorian unterstützt und ermutigt andere Gruppenmitglieder, indem er Lieder darbietet. Er versucht jedes Mal, **wenn er rät**, seine freigeschalteten Lieder darzubieten, aber weiß nie genau, wie frei seine Kreativität fließen wird. Da Dorians Lieder die anderen Gruppenmitglieder beeinflussen, ist es oft am besten, Dorian zuerst raten zu lassen. So kann der Rest der Heldengruppe von seinen wunderschönen Akkorden profitieren.

Shan'ty kann 1 verhindern, den ein Held auf einem geschützten Feld während oder nach der Auswertung seines Rateversuchs erhalten würde. Und **Lulla-Bye** kann sogar das gefürchtete auf seinen Stapel zurücklegen!



Beispiel: Lied-Marker erfolgreich dargebotener Lieder werden unter Dorians Aufsteller gestapelt.

NOTT/VETH

Diese Heldin **beginnt die Kampagne in einer verfluchten Form** und ist mit der Identität von Nott geschlagen. Der Fluch scheint auf andere Gruppenmitglieder abzufärben und zwingt sie, den Schaden zu nehmen, den eigentlich Nott erhalten sollte.

Sorgfalt (und eine Menge Glück) können dazu führen, dass Nott ihre wahre Gestalt zurückerlangt und sich in Veth verwandelt, sobald eine natürliche 1 und eine natürliche 20 gewürfelt wurden (von irgendwem, auch in verschiedenen Missionen). Sind beide Zahlen durchgestrichen, ersetzt den **Nott-Aufsteller für den Rest der Kampagne durch Veth**.

Nott/Veth besitzt scheinbar übernatürliche Deduktionsfähigkeiten, mit denen sie mühelos Informationen aus Umständen gewinnt, die andere Charaktere vielleicht nie erkennen würden. Genau herauszufinden, wo und wann Nott/Veth raten sollte, kann der gesamten Heldengruppe enorme Vorteile bringen.



JESTER

Jester verwendet **Einhorn-Marker**. Zu Beginn der Kampagne braucht sie sie noch nicht, aber sobald Jester ihre erste Fähigkeit freischaltet, beginnt sie, die Marker auf Wörter zu legen.



Jester verbreitet Schabernack und Launenhaftigkeit in ganz Exandria und überzieht das Wortraster mit bunten Streichen. Streiche hinterlassen eine fiese „Überraschung“ für alle, die auf sie treten, und zwingen sie, zu würfeln, mit dem Risiko, zu nehmen.



*Habt keine Angst vor ein bisschen Chaos.
Glaubt mir, zusätzliche helfen sehr!*

Im Gegenzug erlauben Streiche Jester, mächtige Fähigkeiten zu aktivieren, die Heldengruppe zu heilen und Bonus- zu gewähren. Die richtige Balance zwischen Ordnung und Chaos zu finden, ist der Schlüssel, um Jesters Trickereien zu meistern.



GROG

Mit mehr Muskeln als Verstand gesegnet, nutzt Grog seine enorme Körperkraft, um Schaden einzustecken und sich mit roher Gewalt durch schwierige Hinweise zu kämpfen.

Beide Fähigkeiten können Grog Schaden zufügen, wenn sie eingesetzt werden, aber er macht das Beste draus: Sein Spezial-Modifikator gibt ihm +2 auf jeden für jeden , den er hat. Seine Haupteigenschaft heilt zu Beginn jeder Mission 1 seiner . Habt nicht zu viel Angst vor Schaden – Grog hält das aus!

Wenn ihr **Twin Fury** einsetzt, könnt ihr immer normal raten, falls euch der Wurf nicht gefällt. Wenn ihr **Mit dem Kopf durch die Wand** einsetzt, erhaltet keine für , die vom SL abgedeckt werden. Zählt nur Wörter um Grog herum, auf denen noch keine / liegen, um zu bestimmen.



Beispiel: Grog's Grund-Wurfmodifikator beträgt -2. Jeder , den Grog hat, gibt aber +2, insgesamt also +4. Dadurch beträgt sein aktueller Wurfmodifikator +2.

CODENAMES-HINWEISE

Eure Hinweise sollten im Sinne der Regeln des Brettspiels Codenames folgen.

Gebt Hinweise zur Bedeutung der Wörter, nicht zu ihren Buchstaben oder ihrer Position auf dem Tisch. Sagt nicht *H: 2* für HUND und HORN. Sagt nicht *links: 3* für drei Karten am linken Rand.

Sagt keine Form der Wörter auf dem Tisch. Solange EARTHBREAKER nicht von einem Plättchen abgedeckt ist, dürft ihr keine Hinweise wie *erdig*, *Erdbeben* oder *gebrochen* geben.

NULLER-HINWEISE

Manchmal ist es einfacher zu sagen, was **nicht** geraten werden soll. Wenn der SL einen Hinweis wie *Muh: 0* gibt, bedeutet das: „Ratet keine Wörter, die mit Muh zu tun haben.“

Wenn also STEPPENKUH eines der Wörter auf dem Tisch ist, ratet es nicht!

Ihr fragt euch: „Warum nicht?“ Vielleicht gibt es andere Tiere, die ihr erraten solltet, aber STEPPENKUH macht es schwer, einen Hinweis dafür zu geben. Oder vielleicht ist „nicht STEPPENKUH“ das letzte Puzzleteil und ihr habt nun genug Informationen, um zu gewinnen.

VERPASST KEINE NEUEN INHALTE!

Wenn ihr erfahren möchtet, wann **etwas Neues für Codenames: Critical Role Adventures angekündigt wird** (kostenlose Download-Inhalte, neue Erweiterungen, Updates und mehr), **meldet euch für unseren Newsletter an.**



MITWIRKENDE

Ein Spiel von Vlaada Chvátil & Felix Podlesný

Illustration: Štěpán Drašák, David Aghamyan

Art Direction: Dávid Jablonovský

Grafikdesign: Tibor Vizi, Michaela Zaoralová

3D-Assets: Roman Bednář

Wörter: Tony Gullotti, Stephen Hayward

Entwicklung: Tomáš Uhlíř, Tomáš Helmich,
Regina Urazajeva, Jakub Uhlíř, Lea Červeňanská

Regelheft: Gus Cook

Kampagnenbuch: Regina Urazajeva (story),
CGE crew (writing)

Produktion: Vit Vodička

Projektmanagement: Lea Červeňanská

Projektleitung: Petr Murmak

Besonderer Dank gilt Stephen Hayward und Tony Gullotti – unseren eingefleischten Critical Role-Fans, die diese Partnerschaft angestoßen haben. Vielen Dank auch an Ondřej “Kew” Kurka, Alča Chvátilová, und viele weitere Kolleginnen und Kollegen für ihre wertvollen Einblicke während der Entwicklung. Dank gilt außerdem A. Holt und Anthony Arias für ihre Hilfe während der Schreibphase.

Vielen Dank an unsere Testerinnen und Tester: Honza Šafař, John McDonald, Eva Hřebíčková, Šarlote Simsone, Dominik Pastorek, David Melichar, Mára Vodička, Zemoon, Šimon, Katy Puglis, Holly Puglis, Alyx Cadotte, Katie Gibilterra, Taylor Pratt, Ali Allison, Chris Sink, Chris Zoglmann, Toni Spath, Katie Rademacher, Deb Knutsen, Becky Warren, Darrell Postema, Matthew Sandlin.



Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollte etwas fehlen oder ersetzt werden müssen, helfen wir dir gerne weiter unter: service.heldebauer.de

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Heiko Eller-Bilz
und Sarah-Marie Böken

Lektorat: Melanie Döring

Unter Mitarbeit von: Dirk Nielsen



Copyright © 2015–2026 Czech Games Edition s. r. o.
www.czechgames.com
© 2026 by Gilmore's Glorious Goods LLC. 2026
Critical Role Productions LLC. Alle Namen, Logos
und Charaktere sind Marken von Critical Role LLC.
www.critrole.com

RUNDENÜBERSICHT

- 1 Der SL gibt einen Hinweis aus 1 Wort und 1 Zahl.
- 2 Die Spielergruppe rät, wählt den Helden für den Rateversuch und stellt ihn auf das geratene Wort:

ERFOLGREICHE RATEVERSUCHE



Der ratende Held erhält 1 .



Lest die Missionsregeln im Kampagnenbuch.

Die Spielergruppe darf **weiter raten**.

GESCHEITERTE RATEVERSUCHE



Der ratende Held nimmt .



Da das -Plättchen gelegt wurde, hat die Spielergruppe nun 1 Runde weniger, um die Mission abzuschließen. Der Held, der den Rateversuch unternommen hat, muss 1  nehmen.



Die gesamte Mission ist verloren.

Die Spielergruppe **muss aufhören**, zu raten.

Wenn die Ratephase endet, nimmt die Spielergruppe die Helden aufsteller zurück.

- 3 Der SL prüft die Siegbedingung.
- 4 **Wenn die Siegbedingung nicht erfüllt wurde, muss der SL die Zeit voranschreiten lassen:** Der SL zieht das oberste , sieht sich die Zahl auf der anderen Seite an und deckt das passende Wort ab. Ist dieses Wort bereits abgedeckt, deckt er die nächste Zahl in der Reihenfolge ab.



Würfel und addiere deine Modifikatoren, um das Ergebnis zu bestimmen.



Drehe einen  auf seine -Seite.

Hellen

Drehe einen  zurück auf seine -Seite.

Umgebung

Wenn ihr jemals Felder **um etwas herum** auswerten sollt, berücksichtigt jedes orthogonal und diagonal angrenzende Feld.



UMGEBUNG

Zufälligen Gegenstand erhalten

In den Kampagnen könnt ihr angewiesen werden, einen zufälligen Gegenstand mit bestimmten Kosten zu erhalten. Zieht dazu Gegenstände oben vom Deck, bis ihr einen findet, der die angegebenen Kosten hat. Nehmt ihn und mischt dann die anderen gezogenen Karten zurück in das Deck.