



GORGASALI

BATTLE ROYALE

REGELBUCH

INHALT

Einleitung	3
Komponenten	5
Landkarte	6
Spielvorbereitung	7
Charakterkarten	8
Grundlagen des Spiels	9
Spielerkarten	15
Gefecht	27
Partnerspiel-Szenario	28
Zusätzliche Regeln	29

EINLEITUNG

In einer längst vergangenen Zeit vereinte Gorgasali, der König der Könige, zehn Königreiche unter einheitlicher Herrschaft. Er war der erste große Anführer, der es schaffte, den Menschen aller Reiche, die unter der schweren Last von Krieg und Chaos litten, Frieden und Harmonie zu bringen. Gorgasali war der mächtigste Mann, der jemals über den Elbrus wandelte. Seine Fähigkeiten dominierten unter den größten Kriegern der bestehenden Welt. Unter der Anwesenheit seines allmächtigen Geistes würde es niemand wagen, seine Autorität in Frage zu stellen. Seltsamerweise begann König Gorgasali ganz plötzlich, seine Untertanen aus seiner Burg und seinen Diensten zu entlassen. Im Laufe einiger Monate entließ er sie alle und befahl ihnen, niemals zurückzukehren. Lange Zeit ließ sich König Gorgasali nirgends blicken, daher glaubten die Leute, er habe seinen Thron aufgegeben. Im Laufe der Zeit nahmen die Spannungen zwischen den Königreichen zu und ohne einen einzelnen Herrscher erlangten die Dynastien ihre alten Einflüsse zurück und die Welt begann sich zu verändern. Die Königreiche gerieten in ein völliges Chaos, sie begannen sich mit unmoralischen Gewalttaten Vorteile zu erkämpfen. Da es keine Vorgabe mehr gab, sich gegenseitig keinen Schaden zuzufügen, wurde Kriminalität zu einem natürlichen Zustand. Die Anarchie breitete sich durch alle Strukturen der zehn Königreiche aus und die Welt, wie sie davor war, gab es nicht mehr. Kein Ort in Elbrus war sicher und die Zivilisation war vom Aussterben bedroht. Nur wenige der angesehenen Mitglieder aller Königreiche bildeten einen Ältestenrat, um eine Lösung zu finden und die längst vergessene friedliche Zeit zurückzubringen. Die Entscheidung wurde getroffen, einen einzelnen Herrscher mit unbestreitbarer Tugend zu finden, um den König der Könige zu ersetzen und das Gleichgewicht wiederherzustellen. Der Kampf um den König wurde angekündigt und zehn Königreiche entsandten ihre besten Krieger, die auf einem neutralen Schlachtfeld um die Krone des Königs Gorgasali kämpften.

ZIEL DES SPIELS

Du gewinnst das Spiel, wenn alle deine Gegner eliminiert sind.

Beginne vom Sektor aus zu spielen und betrete die Karte durch das Tor. Bewege dich über die Karte und versuche, den Schatz zu öffnen, um die für den Kampf erforderlichen Karten zu sammeln. Kämpfe mit den Gegnern, um sie auszuschalten und alle ihre Karten zu erhalten. Je höher die Qualität der Karten, die du sammelst, desto höher die Gewinnchance. Hüte dich vor der schrumpfenden Zone, da du im Laufe des Spiels weniger Platz hast, um dich zu bewegen, ohne Schaden zu nehmen.

ZUM ERSTEN MAL SPIELEN

Wenn du zum ersten Mal spielst, lies das Regelbuch in der folgenden Reihenfolge:

- ◆ Lies das Kapitel „Spielvorbereitung“ sorgfältig durch und befolge es Schritt für Schritt, um das Spiel vorzubereiten.
- ◆ Lies das Kapitel „Ziel des Spiels“, um die Idee des Spiels zu verstehen.
- ◆ Lies das Kapitel „Grundlagen des Spiels“ sorgfältig durch, um zu verstehen, wie du dich auf der Karte bewegst und Karten sammelst.
- ◆ Finde deinen Charakter im Kapitel "Charaktere", um mehr über die besonderen Fähigkeiten deines Charakters zu erfahren und zu verstehen, wie die Abklingzeit der besonderen Fähigkeiten funktioniert.
- ◆ Lies das Kapitel „Charakterkarten“, um zu verstehen, wie du eine Charakterkarte verwendest und wie du gesammelte Karten richtig auf deine Karte legst.
- ◆ Lies das Kapitel „Kampf“, um zu verstehen, wie du Schaden zufügen kannst und wie die Spieler aus dem Spiel ausscheiden.
- ◆ Einer der wichtigsten Teile des Spiels ist es, zu verstehen, welche Aktionen die Spieler während ihres Zuges ausführen können. Lies das Kapitel "Aktionsliste" sorgfältig durch, um mehr über die Abfolge der Aktionen zu erfahren und um zu verstehen, welche Aktionen optional oder obligatorisch sind.
- ◆ Im Kapitel „Spielerkarten“ werden die Eigenschaften jeder Karte detailliert erklärt. Es ist nicht erforderlich, ein ganzes Kapitel zu lesen, um mit dem Spiel zu beginnen. Du kannst die Informationen über die gesammelten Karten finden, während du das Spiel spielst.

KOMPONENTEN

72 Schatztruhen



10 Markierungspfeile



214 Unterstützungskarten



101 Weapon cards



1 Regelbuch
1 Geschichtenbuch



10 Spielerkarten



1 Spielbrett



10 Spielfiguren



6 Wurfbanner



10 Zusätzliche Truhen



10 Figurenbanner



1 Rundenzeichen



7 Sechsstufige Würfel



1 Zwanzigseitiger Würfel



15 Abwehrbanner



7 Abklingmarker



LANDKARTE



SPIELVORBEREITUNG



- 1 Lege das Spielbrett in die Mitte des Spielfelds.
- 2 Platziere 72 Truhen auf den markierten Bereichen des Spielbretts.
- 3 Mische die Waffen- und Unterstützungskarten getrennt und lege sie mit der Vorderseite nach unten neben das Spielbrett.
- 4 Wähle deine Figur und nimm das entsprechende Banner.
- 5 Nimm die Charakterkarte entsprechend deinem Charakterbanner.
- 6 Nimm eine zusätzliche Truhe und stelle sie auf dem zusätzlichen Truhenplatz.
- 7 Bringen Sie einen Markierungspfeil am Gesundheitsbalken bei "100 Gesundheitspunkte" an
- 8 Wenn deine Figur einen Abklingbalken hat, platziere den Marker am Startpunkt.

SPIELVORBEREITUNG

Entscheidet, wer das Spiel beginnt, indem ihr mit dem 6-seitigen Würfel würfelt. Würfle dann mit den 20-seitigen Würfel, um deinen Startpunkt (Sektor) auf der Karte zu bestimmen, und stelle deine Charakterfigur auf der entsprechenden Zahl des Sektors.

- 9 Der Spieler, der das Spiel beginnt, muss das Rundenzeichen neben sich legen und zu Beginn jeder Runde das Rundenzeichen auf die nächste Zahl drehen.

Die Drehung erfolgt vom Startspieler aus im Uhrzeigersinn.

GESUNDHEITSBALKEN

Die maximale Lebenspunktzahl für jeden Charakter beträgt 100, die unter keinen Umständen überschritten werden darf. Der Markierungspfeil zeigt die aktuellen Lebenspunkte deines Charakters an. Bewege den Markierungspfeil nach links oder rechts, um deine Lebenspunkte zu verringern oder zu erhöhen. Wenn du Schaden nimmst, bewege den Markierungspfeil um den entsprechenden Schadensbetrag nach links und wenn du geheilt wirst, bewege den Markierungspfeil um den entsprechenden Heilungsbetrag nach rechts.



GRUNDLAGEN DES SPIELS



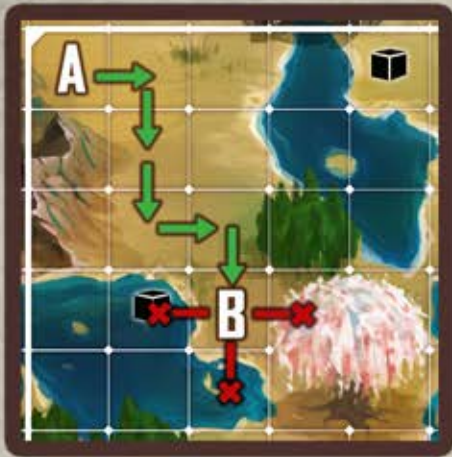
BEWEGUNG

Du kannst dich nur vertikal oder horizontal zu einem bestimmten Punkt bewegen. Dafür musst du zwei 6-seitige Würfel würfeln. Die gewürfelte Zahl auf dem Würfel bestimmt die Anzahl der Felder, die du abdecken musst (mit Ausnahme von Strafen für Hindernisse).

Das Feld, das du bereits abgedeckt hast, kann während des gleichen Zugs nicht mehr überquert werden.



Du musst entweder deine Bewegung überspringen oder die exakte Anzahl von Feldern abdecken, die durch die Würfel angezeigt werden. Wenn du während deiner Bewegung das Feld mit der Schatztruhe überquerst, kannst du deine Bewegung dort beenden und die Truhe öffnen (ungeachtet der Zahl, die du gewürfelt hast) oder deine Bewegung fortsetzen und auf das Öffnen der Truhe verzichten. Wenn du während deiner Bewegung nicht mehr genügend Züge hast, um die umliegenden Hindernisse zu überwinden, beende deine Runde.



BEISPIEL

Du stehst auf dem Feld "A", du hast zwei und vier gewürfelt, also ist die Gesamtzahl, die auf den Würfeln gewürfelt wurde, 6. Grüne Pfeile zeigen die Felder an, die du abgedeckt hast, und du hast 5 Felder überqueren müssen, um das Feld "B" zu erreichen. Wenn du nur noch einen Zug übrig hast, kannst du keine Wasser- oder Waldhindernisse überqueren. Beende somit deine Runde also auf dem Feld "B".

ZUG ÜBERSPRINGEN

Wenn du an der Reihe bist, hast du die Möglichkeit, deinen Zug nach deinen Wünschen zu überspringen, jedoch darfst du diese Option nicht zweimal nacheinander verwenden. Wenn du ein Pasch würfelst, darfst du den Zug nicht überspringen.

DER GROSSE BAUM

Der große Baum befindet sich in der Mitte der Landkarte. Das Gebiet blockiert die Bewegung und macht es dem Feind unmöglich, dich mit einer Karte anzugreifen, wenn der Feind keine klare Sicht hat. Besondere Fähigkeiten werden vom großen Baum nicht beeinflusst.

Freie Sicht: Feinde haben freie Sicht, wenn die gerade Linie zwischen dir und dem Feind den großen Baum nicht kreuzt.



HINDERNISSE

Es gibt drei Arten von Hindernissen auf der Karte: Wald, Berge und Wasser. Du bekommst Bewegungsstrafen, wenn du diese Hindernisse überwinden musst.

Wald - Du benötigst zwei Züge, um ihn zu überqueren.

Berg - Du benötigst zwei Züge, um ein Bergfeld zu überqueren.

Wasser - Du benötigst drei Züge, um ein Wasserfeld zu überqueren.

REICHWEITE

Reichweite ist der Abstand zwischen zwei beliebigen Feldern. Es stellt eine Distanz dar, die mit deiner Karte und besonderen Fähigkeiten erreicht werden kann.



ÖFFNEN EINER TRUHE

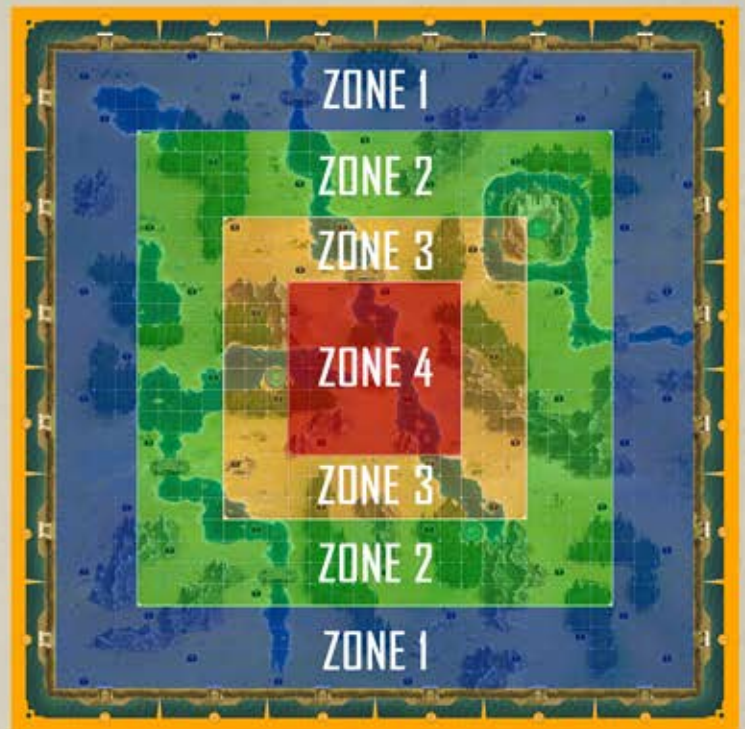
Es gibt 72 Truhen auf der Karte. Wenn du eine Truhe öffnest, erhältst du zwei Gebrauchsgegenstandskarten aus dem Unterstützungsdeck und eine Waffenkarte aus dem Waffendeck. Mit den gesammelten Karten füllst du die leeren Felder deiner Charakterkarte aus. Um eine Truhe zu öffnen, musst du deinen Zug auf einem Truhenfeld beenden. Sobald die Truhe geöffnet ist, wird sie automatisch von der Karte entfernt.

ZUSÄTZLICHE TRUHE

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler eine zusätzliche Truhe. Du kannst deine zusätzliche Truhe jederzeit während des Spiels benutzen. Wenn du eine Truhe öffnest, erhältst du zwei Gebrauchsgegenstandskarten aus dem Unterstützungsdeck und eine Waffenkarte aus dem Waffendeck. Wenn du während des Spiels mehr als eine zusätzliche Truhe erhältst, darfst du, während du dran bist, nur eine zusätzliche Truhe öffnen.

ZONEN DER LANDKARTE

Es gibt vier Zonen auf der Landkarte, die nach jeweils fünf Runden nacheinander verkleinert werden. Das geschrumpfte Gebiet wird als inaktive Zone bezeichnet. Der Spieler wird bestraft, wenn er diese Zonen überquert. Sobald die erste Zone schrumpft, wirst du mit 5 Lebenspunkten pro Feld für das Überqueren einer inaktiven Zone bestraft. Sobald die zweite Zone schrumpft, wirst du mit 10 Lebenspunkten pro Feld für das Überqueren einer inaktiven Zone bestraft. Sobald die dritte Zone schrumpft, wirst du mit 15 Lebenspunkten pro Feld für das Überqueren einer inaktiven Zone bestraft.



Heilungspunkt

Wenn du deine Bewegung auf dem Heilungspunktfeld beendest, stellst du 20 Lebenspunkte wieder her.

RUNDEN

Eine Runde ist erst beendet, wenn alle Spieler an der Reihe waren. Die Anzahl der gespielten Runden wird auf dem Rundenzeichen gezählt.

CHARAKTERE

BESONDERE FÄHIGKEITEN DER CHARAKTERE

Jeder Charakter hat seine eigene besondere Fähigkeit, die von keiner Karte beeinflusst werden kann. Besondere Fähigkeiten können jederzeit während des Spiels eingesetzt werden und einige der besonderen Fähigkeiten haben eine Abklingzeit.

CHARAKTERE MIT AKTIVEN BESONDEREN FÄHIGKEITEN



ARMAZI

BESONDERE FÄHIGKEIT "SUPERNOVA"

Armazi wird von der Energie der Sonne aufgeladen, die an seine Feinde abgegeben wird

EFFEKT

Reichweite 1-2, Abklingzeit 5, Schaden 35.
Wenn zwei deiner Feinde nebeneinander stehen, kannst du sie beide schlagen. Du kannst maximal zwei Ziele treffen.



EBUE

BESONDERE FÄHIGKEIT „HYPNOSE“

Ebue ruft die alten Geister an und hypnotisiert seinen Feind.

EFFEKT

Reichweite 1-5, Abklingzeit 4.
Du kannst deinen Feind zu dir ziehen und ihn an einer beliebigen Stelle neben sich platzieren. Deine Fähigkeit ist deaktiviert, wenn du dich in einer inaktiven Zone befindest.



VARAS

BESONDERE FÄHIGKEIT "STEHLEN"

Mit seiner Geschicklichkeit stiehlt Varas von seinen Feinden nützliche Ausrüstung.

EFFEKT

Reichweite 1-3, Abklingzeit 3.
Mit deiner besonderen Fähigkeit kannst du jede Karte von der Spielerkarte deines Gegners stehlen, mit Ausnahme der Waffen.



MEDEA

BESONDERE FÄHIGKEIT "HEILEN"

Medea hat die Fähigkeit, sich selbst zu heilen.

EFFEKT

Abklingzeit 3, Wiederherstellung der Gesundheit 20.
Heile dich selbst um 20 Lebenspunkte (maximal 100 Lebenspunkte) und erhalte eine Unterstützungskarte vom Kartendeck der Unterstützungskarten.



PRINZESSIN TSIVA

BESONDERE FÄHIGKEIT „FROSTVORTEX“

Mit ihrer uralten Kraft friert Prinzessin Tsiva alle um sich herum ein.

EFFEKT

Reichweite 1-3, Abklingzeit 3.

Mit deiner besonderen Fähigkeit kannst du alle in der Reichweite von 3 Feldern einfrieren. Gefrorene Feinde können sich nicht bewegen, wenn Sie an der Reihe sind.



OCTOR

BESONDERE FÄHIGKEIT "IMITIEREN"

Mit seiner außergewöhnlichen Natur besitzt Octor eine Fähigkeit, die die Erscheinung eines Feindes stehlen kann.

EFFEKT

Reichweite 1-3.

Mit deiner besonderen Fähigkeit kannst du die besondere Fähigkeit eines beliebigen Spielers innerhalb der Reichweite stehlen, mit Ausnahme der von Emoon. Die gestohlene Fähigkeit ist nur zur zeitlich beschränkten Nutzung bestimmt. Wenn du eine Fähigkeit mit Abklingzeit stiehst, beginnst du mit derselben Abklingzeit wie die standardmäßige Abklingzeit dieser Fähigkeit. Zu Beginn des Spiels bestimmst du die Fähigkeit eines Spielers, der neben dir sitzt. Du kannst während deines Spielzugs jede besondere Fähigkeit beliebig oft von einem Charakter stehlen.



KRUBER

BESONDERE FÄHIGKEIT „AUGENKONTAKT“

Mit seinem übernatürlichen Blick tauscht Kruber seinen Platz mit seinen Feinden aus.

EFFEKT

Reichweite 1-6, Abklingzeit 4.

Mit deiner besonderen Fähigkeit kannst du den Platz mit deinen Feinden tauschen, was bedeutet, dass du auf dem Feld deines Feindes erscheinst, während dein Feind auf deinem Feld erscheint. Wenn du nach dem Tausch der Plätze keinen Zug vorwärts machst, hast du die Wahl, zu deinem ursprünglichen Feld zurückzukehren. Deine Fähigkeit ist deaktiviert, wenn du dich in einer inaktiven Zone befindest.

CHARAKTER MIT PASSIVEN BESONDEREN FÄHIGKEITEN



THARSIS

BESONDERE FÄHIGKEIT "ENTZÜNDEN"

Mit seinem züngelnden Feuerkörper verbrennt Tharsis die Feinde, die neben ihm stehen.

EFFEKT

Wenn du mit deiner besonderen Fähigkeit deinen Zug neben deinen Feinden beendest (in ihrer Reichweite) oder wenn deine Feinde ihren Zug neben dir beendigen, fügst du deinen Feinden 10 Gesundheitspunkte zu und deaktivierst die Verwendung von Heilungskarten.



D'RAIN

BESONDERE FÄHIGKEIT "FLÜSSIGKEIT ENTZIEHEN"

Mit seiner phänomenalen Natur entzieht D'rain den Wunden des Feindes Flüssigkeit und nutzt sie, um seine Gesundheit wiederherzustellen.

EFFEKT

Mit deiner besonderen Fähigkeit verursachst du beim Schießen auf deinen Feind mit jeder gewürfelten Zahl über 4 zusätzlichen Schaden von 5 Lebenspunkten und stellst außerdem deine Gesundheit um den gleichen Betrag



E'MOON

BESONDERE FÄHIGKEIT "IMMUNITÄT"

Mit der Hilfe des Mondes ist E'moon immun gegen alle besonderen Fähigkeiten.

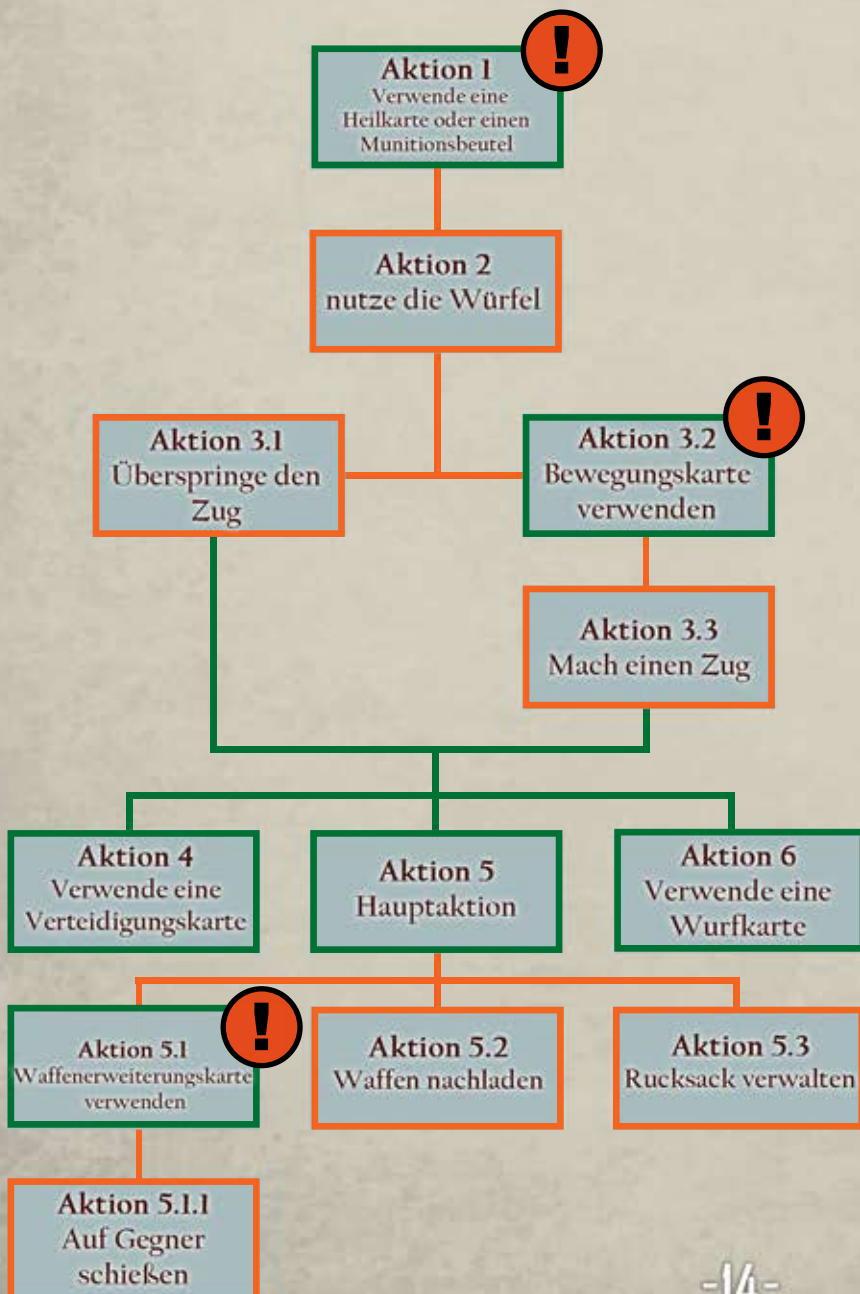
EFFEKT

Du bist gegen alle besonderen Fähigkeiten der anderen Charaktere immun.

ABKLINGZEIT

Aktive Abklingzeit - Um die besondere Fähigkeit nutzen zu können, muss dein Abklingzeitmarker den aktiven Punkt erreichen. Zu Beginn deines Zuges wird deine Abklingzeit um 1 verringert, bis sie den aktiven Punkt erreicht. Nachdem du deine besondere Fähigkeit eingesetzt hast, kehrt dein Abklingmarker zum Startpunkt zurück.

Passive Abklingzeit - Charaktere mit passiven besonderen Fähigkeiten haben keinen Abklingzeitbalken, was bedeutet, dass ihre Fähigkeiten immer aktiv sind.



AKTIONSABLAUF

Die Abbildung links zeigt die Abfolge der Aktionen pro Spielzug.

- Das Quadrat mit dem grünen Rahmen zeigt alle optionalen Aktionen an, die du überspringen darfst.
- Das Quadrat mit dem roten Rahmen zeigt alle obligatorischen Aktionen an, die du nicht überspringen darfst.
- Wenn Aktionen mit der grünen Linie verbunden sind, kannst du alle Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- Wenn Aktionen mit der roten Linie verbunden sind, musst du nur eine der Aktionen auswählen.
- Du darfst nur eine Gebrauchsgegenstandskarte pro Zug verwenden. Aktionen, bei denen du Gebrauchsgegenstandskarten verwenden darfst, sind mit icon markiert.

AKTIONSLISTE

Aktion 1. Heilkarte oder Munitionsbeutelkarte verwenden - Zu Beginn deines Zuges kannst du die ganze Aktion überspringen oder entweder eine Heilkarte oder eine Munitionsbeutelkarte verwenden.

Aktion 2. Würfeln - Du musst zwei 6-seitige Würfel werfen, um dich bewegen zu können.

Aktion 3: Bewegung - Du musst dich entweder bewegen oder an derselben Stelle bleiben (Du kannst die Bewegung nicht überspringen, wenn du ein Pasch würfelst). Falls und bevor du dich für einen Zug entscheidest, hast du die Möglichkeit, die Bewegungskarte zu verwenden. (3.2)

Aktion 4. Abwehrkarte verwenden - Du hast die Möglichkeit, eine Abwehrkarte zu verwenden.

Aktion 5. Hauptaktion - Du hast die Möglichkeit, die Hauptaktion zu verwenden. Bei der Hauptaktion musst du entweder die Waffe (5.2) nachladen, die Karten aus dem Rucksack auf die aktiven Fächer (5.3) legen oder auf den Feind aus der Waffe schießen (5.2).5.1.1). Falls und bevor du dich zum Schießen entschließt, hast du die Möglichkeit, die Waffenerweiterungskarte (5.1) zu verwenden.

Aktion 6. Wurfkarte verwenden - Du hast die Möglichkeit, eine Wurfkarte zu verwenden.

Beispiel: Du hast deinen Zug begonnen und Aktion 1 übersprungen. Aktion 2 ist obligatorisch, du hast also zwei Würfel gewürfelt (Spielwürfel). Als Aktion 3 musst du entweder die Bewegung überspringen oder sich bewegen, und du hast dich entschieden, dich zu bewegen, ohne die Bewegungskarte zu verwenden. Jetzt hast du mehrere Möglichkeiten. Du kannst Aktion 4, Aktion 5, Aktion 6 ausführen oder deinen Zug nach Aktion 3 beenden. Also hast du dich für die Hauptaktion entschieden (Aktion 5 zuerst, du hast die Waffenerweiterungskarte benutzt (Aktion5.1) und den Feind erschossen, dann hast du die Verteidigungskarte benutzt (Aktion 4) und die Aktion, die Wurfkarte (Aktion 6) zu nutzen, übersprungen und den Zug beendet.

SPIELERKARTEN

Es gibt zwei Haupttypen von Karten, Waffenkarten und Unterstützungskarten.



Waffenkarten sind primäre Gefechtskarten und Unterstützungskarten sind strategische Karten. Diese Karten werden aus Truhen, zusätzlichen Truhen und durch Ausschalten von Feinden gesammelt. Die Karten haben vier verschiedene Vorkommenshäufigkeiten: häufig, selten, episch und legendär (von den häufigsten bis zu den seltensten). Karten mit höherer Seltenheit haben eine größere Wirkung und sind daher schwerer zu sammeln.

Die Vorkommenshäufigkeit wird mit folgenden Farben dargestellt:

Häufig

Selten

Episch

Legendär

WAFFENKARTEN

Waffenkarten werden zum Schießen auf Feinde verwendet. Jeder Spieler kann maximal zwei Waffen tragen. Sobald du die Waffenkarte gesammelt hast, behaltest du sie in deiner Charakterkarte, bis du sie durch eine andere Waffe ersetzt. Du kannst nur eine Waffenkarte pro Spielzug verwenden. Du verwendest Waffenkarten, nachdem du deine Bewegung abgeschlossen hast. Nur Waffen der epischen und legendären Seltenheit verfügen über besondere Fähigkeiten. Nachdem du die Waffenkarte verwendet hast, lege sie verdeckt auf deine Spielkarte und kannst sie erst verwenden, wenn du sie erneut lädst.

Es gibt vier Gruppen von Waffenkarten:

SECHS SCHÜTZEN



ANGREIFER



MASSENWAFFEN



SPÄHER



Schaden pro Kugel



Fixer Schaden

Es gibt zwei verschiedene Arten von Schaden, den du deinen Gegnern mit Waffen zufügen kannst: fester Schaden und Schaden pro Kugel. Sechs Schützen und Angreifer verursachen Schaden pro Kugel. Wenn zum Schießen Würfel gewürfelt werden, wird die Summe der gewürfelten Augenzahl mit dem auf der Landkarte angezeigten Schaden multipliziert. Massive Waffen und Späher verursachen den festgelegten Schaden. Du musst die auf der Karte angegebene Mindestanzahl würfeln, um das Ziel zu treffen. Andernfalls verfehlst du deinen Schuss und verursachst keinen Schaden.

SECHS SCHÜTZEN

Sechs Schützen sind leichte Kurzstreckenwaffen. Es gibt vier verschiedene Sechs Schützen im Spiel.



Keine besondere Fähigkeit



Keine besondere Fähigkeit



Würfle genau 7, um maximalen Schaden zu verursachen. 7 zu würfeln wird gleich wie 12 würfeln gewertet (bei Verwendung einer zusätzlichen Sechs wird es als 18 gewertet)



Wenn Sie 4 oder mehr würfeln, können Sie sich ohne Abzug um 2 zusätzliche Felder weiter ohne Schaden bewegen



- ① Name der Waffe
- ② Waffengruppe
- ③ Anzahl der Würfel, die zum Schießen gewürfelt werden sollen
- ④ Schaden pro Augenzahl, die auf den Würfeln gewürfelt wurde
- ⑤ Die Reichweite der Waffe
- ⑥ Besondere Fähigkeit der Waffe

Wenn du dich dazu entscheidest, mit Gemini zu schießen, musst du deine Bewegung in einem Umkreis von 2 Feldern um Ihren Feind beenden, zwei Würfel werfen und die Summe der auf den Würfeln gewürfelten Augenzahlen mit dem Schaden deiner Waffe multiplizieren.

Zum Beispiel: Du würfelst mit zwei Würfeln 3 und 5, die Summe der Zahlen, die du gewürfelt hast, ist 8, der Schaden pro Augenzahl bei Gemini ist 4, also ist der Gesamtschaden, den du verursachst $8 \times 4 = 32$ (Lebenspunkte als Schaden).

ANGREIFER

Angreifer sind schwere Mittelstreckenwaffen. Es gibt vier verschiedene Angreifer im Spiel.



Keine besondere Fähigkeit



Keine besondere Fähigkeit



Wenn du diagonal von deinem Ziel stehst, verursachst du 4 anstatt 3 Schaden pro Augenzahl



Wenn du 5 oder mehr würfelst, fügst du zusätzlich 5 Schadenspunkte pro Wurf zu



- 1 Name der Waffe
- 2 Waffengruppe
- 3 Anzahl der Würfel, die zum Schießen gewürfelt werden sollen
- 4 Schaden pro Augenzahl, die auf den Würfeln gewürfelt wurde
- 5 Die Reichweite der Waffe
- 6 Besondere Fähigkeit der Waffe

Wenn du dich dazu entscheidest, mit Gemini zu schießen, musst du deine Bewegung in einem Umkreis von 3 Feldern um deinen Feind beenden, zwei Würfel werfen und die Summe der auf den Würfeln gewürfelten Augenzahlen mit dem Schaden deiner Waffe multiplizieren.

Zum Beispiel: Mit fünf Würfeln würfelst du 3, 3, 6, 1 und 5, die Summe der Zahlen, die du gewürfelt hast, beträgt 18, der Schaden pro Mantis-Einheit beträgt 2, sodass der Gesamtschaden, den du verursachst, $1,8 \times 2 = 36$ ist. (Lebenspunkte als Schaden).

MASSENWAFFEN

Massenwaffen sind Nahkampfwaffen. Es gibt vier verschiedene Massenwaffen im Spiel



Keine besondere Fähigkeit



Keine besondere Fähigkeit



Wenn du beim Schießen 5 oder mehr würfelst, musst du nicht nachladen



Wenn du das Ziel erreichst, stellst du 15 Lebenspunkte wieder her



- ① Name der Waffe
- ② Waffengruppe
- ③ Anzahl der Würfel, die zum Schießen gewürfelt werden sollen
- ④ Fixer Schaden
- ⑤ Die Reichweite der Waffe
- ⑥ Besondere Fähigkeit der Waffe
- ⑦ Mindestanzahl, die zum Würfeln erforderlich ist, um das Ziel zu treffen

Wenn du mit Tochinator schießen möchtest, musst du deine Bewegung innerhalb der Reichweite von 1 Feld von deinem Feind beenden und mit einem Würfel eine Mindestanzahl von 4 würfeln, um das Ziel zu treffen.

Beispiel 1 (Treffer): Mit einem Würfel würfelst du 4 und triffst den Feind, verursachst du einen fixen Schaden von 45 Lebenspunkten.

Beispiel 2 (Fehlschuss): Mit einem Würfel würfelst du 2, sodass du daneben schießt, was bedeutet, dass du keinen Schaden zugefügt hast.

SPÄHER

Späher sind Langstreckenwaffen. Es gibt zwei verschiedene Späher im Spiel. Um das Ziel zu treffen, müssen Späher abhängig von ihrer Entfernung zum Feind unterschiedliche Zahlen würfeln.



Wenn du beim Schießen 11 oder mehr würfelst, fügst du zusätzlich 15 Schadenspunkte zu



Wenn du einen Gegner triffst, blockieren Rüstungskarten deinen Schaden nicht



- ① Name der Waffe
- ② Waffengruppe
- ③ Anzahl der Würfel, die zum Schießen gewürfelt werden sollen
- ④ Fixer Schaden
- ⑤ Die Reichweite der Waffe
- ⑥ Besondere Fähigkeit der Waffe
- ⑦ Mindestanzahl, die zum Würfeln erforderlich ist, um das Ziel zu treffen

Wenn du mit Breathhold schießen möchtest, musst du deine Bewegung in einer Reichweite von 4 Feldern um deinen Feind beenden. Um das Ziel zu treffen, müssen Späher abhängig von ihrer Entfernung zum Feind unterschiedliche Augenzahlen würfeln.

Reichweite 1 - Um das Ziel zu treffen, muss die Mindestanzahl der auf zwei Würfeln gewürfelten Zahlen 11 oder höher sein. Andernfalls verpasst du den Schuss.

Reichweite 2 - Um das Ziel zu treffen, muss die Mindestanzahl der auf zwei Würfeln gewürfelten Zahlen 7 oder höher sein, sonst verpasst du den Schuss.

Reichweite 3 - Um das Ziel zu treffen, muss die Mindestanzahl der auf zwei Würfeln gewürfelten Zahlen 6 oder höher sein. Andernfalls verpasst du den Schuss.

Reichweite 4 - Um das Ziel zu treffen, muss die Mindestanzahl der auf zwei Würfeln gewürfelten Zahlen 9 oder höher sein. Andernfalls verpasst du den Schuss.

UNTERSTÜTZUNGSKARTEN

Unterstützungskarten bieten dir zusätzliche Möglichkeiten, um deine strategischen und taktischen Fähigkeiten während des Spiels zu verbessern. Unterstützungskarten sind Einmalkarten, das heißt, sie werden nach dem Gebrauch von Ihrer Charakterkarte abgelegt.

Es gibt vier Gruppen von Unterstützungskarten:

Verteidigungskarten, Gebrauchsgegenstandskarten, Wurfkarten und Rüstungskarten.

VERTEIDIGUNGSKARTEN

Verteidigungskarten sind taktische Verteidigungsmechanismen, mit denen du Gefechten ausweichen und ankommenden Schaden verringern können. Sie können nur eine Verteidigungskarte pro Spielzug verwenden. Du verwendest Waffenkarten, nachdem du deine Bewegung abgeschlossen hast. Wenn du dich für die Verwendung der Verteidigungskarte entscheidest, musst du das entsprechende Banner auf der Karte platzieren. Das Banner kann nur auf den freien Feldern platziert werden.



Das Feld auf der Karte ist nicht frei, wenn:

- ◆ Der Feind auf dem Feld steht
- ◆ Auf dem Feld sich eine ungeöffnete Truhe befindet
- ◆ Ein weiterer Verteidigungsmechanismus sich auf dem Feld befindet
- ◆ Auf dem Feld der große Baum steht



Das Verteidigungskartenbanner bleibt 2 Runden auf der Karte, danach muss es entfernt werden.

Beispiel: Du hast dein Verteidigungskartenbanner in zu Beginn deines Zuges in Runde 6 platziert und in Runde 8 das Kartenbanners von der Karte entfernt.



BARRIERE

Die Barriere ist ein Verteidigungsmechanismus auf 5 Feldern, der die Bewegung blockiert und deinen Feind daran hindert, dich mit einer Karte anzugreifen, es sei denn, er hat freie Sicht. Die Barriere ist nicht wirksam gegen besondere Fähigkeiten der Charaktere.

Klare Sicht: Der Feind hat freie Sicht, wenn die Barriere eine gerade Linie zwischen dir und dem Feind nicht blockiert.

Klare Sicht



Keine klare Sicht



Verwendung der Karte: Wenn du die Karte verwendest, platziere das relevante Banner auf der Karte neben sich (in der Reichweite von 1 Feld).





KUGELBLITZ

Der Kugelblitz ist ein Abwehrmechanismus, der auf 1 Feld gelegt wird. Wenn der Gegner seinen Zug innerhalb der Reichweite von 3 vom Kugelblitz beendet, wird er um 35 Lebenspunkte beschädigt.

Verwendung der Karte: Wenn du die Karte verwendest, legst du das entsprechende Banner neben sich auf der Karte (in der Reichweite von 1 Feld).



BAUMLATTFORM

Die Baumplattform ist ein Verteidigungsmechanismus, der auf 1 Feld platziert ist. Wenn du auf der Baumplattform stehst, ist es für den Feind schwerer, dich zu treffen. Wenn der Feind dich auf der Baumplattform trifft, wird jede Augenzahl jedes Würfels um 1 verringert. Die Baumplattform ist nur gegen Waffenkarten wirksam.

Beispiel: Sie stehen auf der Baumplattform und der Feind schießt von Lynx auf dich. Er würfelt 5, 1 und 3. Während du normalerweise die Summe der gewürfelten Zahlen als $5 + 1 + 3 = 9$ zählst, musst du in diesem Fall jeden Wurf um 1 reduzieren $4 + 0 + 2 = 6$, der verursachte Gesamtschaden wäre also $6 \times 3 = 18$.

Verwendung der Karte: Wenn du die Karte verwendest, lege ein entsprechendes Banner auf der Karte unter deinen Charakter. Wenn du die Baumplattform verlässt, kann ein anderer Spieler deinen Platz einnehmen und alle Karteneffekte werden auf diesen Spieler angewendet.



MAGISCHES FELD

Das magische Feld ist ein Verteidigungsmechanismus, der auf 1 Feld gelegt wird. Wenn du im magischen Feld stehst, wird die Hälfte des ankommenden Schadens blockiert, mit Ausnahme der besonderen Fähigkeit des feindlichen Charakters.

Verwendung der Karte: Wenn du die Karte verwendest, lege ein entsprechendes Banner auf der Karte unter deinen Charakter. Wenn du die Baumplattform verlässt, kann ein anderer Spieler deinen Platz einnehmen und alle Karteneffekte werden auf diesen Spieler angewendet.



WURFKARTEN

Wurfkarten bieten dir zusätzliche Möglichkeiten im Kampf. Du kannst nur eine Wurfkarte pro Zug verwenden. Du verwendest eine Wurfkarte, nachdem du deinen Zug abgeschlossen hast.



FLAMMENKUGEL

Wenn du dich für die Flammenkugel entscheidest, musst du deine Bewegung in der Reichweite von genau 2 Feldern von deinem Feind entfernt beenden. Um das Ziel zu treffen, muss die Mindestanzahl der auf zwei Würfeln gewürfelten Zahlen 9 oder höher sein. Andernfalls schießt du daneben. Alle Feinde, die neben deinem Ziel stehen (in der Reichweite von 1 Feld), erleiden ebenfalls den gleichen Schaden. Die Flammenkugel fügt fixen Schaden von 40 Lebenspunkten zu.



MAGISCHER SPEER

Wenn du dich für den magischen Speer entscheidest, musst du deine Bewegung in einem Umkreis von 6 Feldern um deinen Feind beenden. Wenn du den magischen Speer wirfst, muss die Zahl, die auf einem Würfel gewürfelt wird, genau der Abstand zwischen dir und deinem Ziel sein. Der magische Speer fügt einen fixen Schaden von 60 Lebenspunkten zu.

Beispiel: Du benutzt den magischen Speer erneut, um den Feind, der in einer Reichweite von 4 Feldern steht, zu treffen. Um ein Ziel zu treffen, musst du mit einem Würfel genau 4 würfeln, sonst verfehlt du.



NTT KUGEL

Wenn du dich für die NTT Kugel entscheidest, musst du deine Bewegung in einem Umkreis von 3 Feldern um deinen Feind beenden. Wenn du die NTT Kugel wirfst, muss der Feind seine Waffenkarten verdeckt auf seine Charakterkarte ablegen, was bedeutet, dass er sie nicht verwenden kann, bis er sie nicht erneut geladen hat. NTT ist eine Wurfkarte, die auf ein einzelnes Ziel geworfen werden kann.



RAUCHKUGEL

Wenn du die Karte verwendest, lege ein entsprechendes Banner auf der Karte unter deinen Charakter. Das Banner kann nur auf den freien Feldern platziert werden. Während du unter der Einwirkung von Rauchkugeln stehst, können Feinde dich mit keiner Waffe abschießen. Die Rauchkugel wirkt nur gegen die Waffenkarten. Das Verteidigungskartenbanner bleibt 2 Runden auf der Karte, danach muss es entfernt werden. Wenn du dich entscheidest, zu schießen oder dich zu bewegen, während du unter dem Einfluss einer Rauchkugel stehst, verschwindet der Effekt.

Beispiel: Du hast in Runde 11 ein Rauchkugelnbanner platziert, und in Runde 13 wird zu Beginn deines Zuges das Rauchkugelnbanner von der Karte entfernt.



RÜSTUNGSKARTEN

Es gibt zwei verschiedene Arten von Rüstungskarten: Helm und Schutzweste. Rüstungskarten werden verwendet, wenn du vom Feind Schaden erhältst.



Rüstungskarten blockieren jeglichen ankommenden Schaden, mit Ausnahme der besonderen Fähigkeiten der Charaktere. Der Helm blockt den Schaden von 10 Gesundheitspunkten und die Schutzweste blockt den Schaden von 20 Gesundheitspunkten. Nachdem die Rüstungskarte den Schaden geblockt hat, musst du sie von der Charakterkarte entfernen. Wenn der insgesamt geblockte Schaden geringer ist als der maximale Effekt der Rüstungskarte, legst du sie trotzdem weg. Wenn du mit beiden Rüstungskarten ausgerüstet bist und der Effekt einer davon ausreicht, um den gesamten erlittenen Schaden zu absorbieren, wird nur diese Karte abgeworfen.

Beispiel: Du bist sowohl mit Helm als auch mit Schutzweste ausgerüstet.

Situation 1. Eingehender Schaden - 7, Abgeworfen - Helm, Gesundheitsschaden - 0.

Situation 2: Eingehender Schaden - 18, Abgeworfen - 18, Abgeworfen - Schutzweste, Gesundheitsbalkenschaden - 0.

Situation 3. Eingehender Schaden - 23, Abgeworfen - Helm und Schutzweste, Gesundheitsschaden - 0.

Situation 4. Eingehender Schaden - 50 Abgeworfen - Helm und Schutzweste, Gesundheitsschaden - 20.

GEBRAUCHSGEGENSTANDSKARTEN

Es gibt 3 Gruppen von Gebrauchsgegenstandskarten: Heilkarten, Bewegungskarten und Waffenerweiterungskarten. Es gibt auch eine einzigartige Gebrauchsgegenstandskarte namens Munitionsbeutel. Jedes Gruppensymbol wird auf der linken Seite der Gebrauchsgegenstandskarten angezeigt. Vor dem Würfeln werden Heilkarten, nach dem Würfeln Bewegungskarten und vor dem Schießen mit der Waffe Waffenerweiterungskarten verwendet. Der Spieler kann nur eine Gebrauchsgegenstandskarte pro Zug verwenden.



- ① Heilkartensymbol
- ② Symbol der Waffenerweiterungskarten
- ③ Bewegungskartensymbol

HEILKARTEN

Heilkarten werden verwendet, um deine Lebenspunkte wiederherzustellen. Es gibt drei verschiedene Arten von Heilkarten



Der kleine Heiltrank stellt 20 Lebenspunkte wieder her



Der mittlere Heiltrank stellt 50 Lebenspunkte wieder her



Der große Heiltrank stellt die maximalen Lebenspunkte wieder her

BEWEGUNGSKARTEN

Bewegungskarten erhöhen die Bewegungsoptionen auf der Landkarte



Die Axt ermöglicht es dem Spieler, den Wald ohne Strafe zu durchqueren



Das Boot ermöglicht es dem Spieler, das Wasser ohne Strafe zu überqueren



Das Seil ermöglicht es dem Spieler, den Berg ohne Strafe zu überqueren



Der Kompass hebt die diagonale Bewegungseinschränkung auf



Das Adrenalin verdoppelt die auf den Würfeln gewürfelten Bewegungspunkte



Mit Teleport kann der Spieler horizontal oder vertikal auf ein beliebiges Feld in Reichweite von 8 Feldern springen. Nachdem Sie diese Karte verwendet haben, setzen Sie die Bewegung entsprechend der gewürfelten Zahl auf dem Würfel fort (oder Sie können Ihre Bewegung mit der "Überspringen"-Regel überspringen). Du darfst nur auf freie Felder springen (siehe Seite 21 für freie Felder)

WAFFENERWEITERUNGSKARTEN

Waffenerweiterungskarten sind Werkzeuge zur Verbesserung der Waffenstärke. Jede Gruppe von Waffen hat ihre entsprechende Erweiterungskarte. Es gibt 4 verschiedene Erweiterungskarten



Waffengruppe:
Sechs Schützen
Du erhältst zusätzliche Würfel, wenn du mit sechs Schützen schießt.



Waffengruppe:
Angreifer
Nachdem du gewürfelt hast, darfst du noch einmal würfeln (Du kannst jeden Würfel erneut werfen, oder nur einen).



Waffengruppe:
Massive Waffen
Falls du das erste mal nicht triffst, darfst du erneut würfeln.



Waffengruppe:
Späher
Um das Ziel zu treffen, wird die Mindestanzahl der gewürfelten Augen um 2 Punkte verringert.

MUNITIONSBEUTEL



Bei Verwendung des Munitionsbeutels werden alle Waffenkarten sofort nachgeladen.

GEFECHT

SCHADEN ZUFÜGEN

Es gibt drei Möglichkeiten, deinen Feinden Schaden zuzufügen: mit Waffen, Wurfgegenständen und besonderen Fähigkeiten der Charaktere.

Wenn du deinem Feind erfolgreich Schaden zufügst, sollten die Lebenspunkte auf dem Banner entsprechend dem verursachten Schaden reduziert werden, indem der Markierungspfeil bewegt wird.

Waffen - Um mit deiner Waffe Schaden zu verursachen, muss sich der Feind in Reichweite befinden, die auf deiner Waffenkarte angegeben ist. In der Anleitung der Waffe findest du Informationen zum Schaden, die die Waffe zufügen kann. Du kannst nur eine Waffenkarte pro Spielzug verwenden

Wurfobjekt - Es gibt zwei Arten von Wurfobjekten, die Schaden verursachen: Sprengkugel und magischer Speer. Um Schaden mit deinem Wurfobjekt zu verursachen, muss der Feind innerhalb der Reichweite stehen, wie auf deiner Wurfkarte angegeben. Informationen zu den Schäden, die die Karten hervorrufen können, finden Sie in der Anleitung für die Wurfkarte (Seite 23). Du kannst eine Wurfkarte pro Spielzug verwenden. Nachdem du die Wurfkarte verwendet hast, musst du sie ablegen.

Besondere Fähigkeiten - Einige Charaktere verfügen über besondere Fähigkeiten, die verschiedene Arten von Schaden verursachen. Um mit deiner besonderen Fähigkeit Schaden zu verursachen, muss sich der Feind innerhalb der Reichweite aufhalten. Informationen zum Schaden, den die Fähigkeit verursacht, findest du in den Anweisungen zu den besonderen Fähigkeiten.

NACHLADEN

Nachdem du eine Waffenkarte verwendet hast, musst du deine Karte verdeckt ablegen. Du kannst diese Waffe erst benutzen, wenn du sie erneut ladest. Nachladen ist die Hauptaktion, mit der du beide Waffen in einem Zug nachladen kannst. Das Nachladen ist eine alternative Aktion zum Schießen oder Verwalten des Rucksacks. Du darfst nur eine Hauptaktion pro Spielzug wählen.

GEGNER BESEITIGEN

Der Spieler scheidet aus, wenn die Lebenspunkte auf dem Gesundheitsbalken auf Null fällt. Der besiegte Spieler überträgt alle seine Karten auf der Charakterkarte, einschließlich der zusätzlichen Truhe, auf den Gegner, der ihn eliminiert hat. Eine andere Möglichkeit, das Spiel zu verlieren, besteht darin, sich in einer inaktiven Zone zu befinden, da in diesem Fall niemand die Karten des Spielers erhält.

PARTNERSPIEL-SZENARIO

Das Spiel kann auch in Zweier-Teams gespielt werden. Um mit einem Partner zu spielen, muss es eine gerade Anzahl von Spielern geben. Vor dem Start des Partnerspiel-Szenarios müssen die Spieler derselben Mannschaft sich gegenüber sitzen und die gleiche Anzahl an Gegnern von beiden Seiten haben.



Die Mitglieder desselben Teams starten das Spiel aus dem gleichen Sektor. Nur ein Teammitglied muss den 20-seitigen Würfel würfeln, um den Startort des Teams zu bestimmen.

KARTEN HANDELN

Um Gegenstände zu tauschen, muss ein Mitglied des Teams seine Bewegung neben seinem Teamkollegen beenden (in 1 Feld Reichweite). Teammitglieder können jeden Gegenstand (einschließlich zusätzlicher Beute) von ihrer Charakterkarte tauschen. Unabhängig davon, welcher Spieler den Handel initiiert, nehmen beide Mitglieder zu gleichen Teilen teil. Der Handel kann einseitig und zweiseitig sein. Die Anzahl der zu handelnden Karten ist nicht begrenzt. Während des Handels können die Spieler die Karten nicht abwerfen. Wenn du mit dem Handeln fertig bist, beendest du deinen Zug.

TEAMKOLLEGEN WIEDERBELEBEN

Wenn während des Partnerspiels ein Teamkollege eliminiert wird, legt er seinen Charakterbanner auf das Feld, auf dem er zuletzt gestanden ist. Das Banner des ausgeschiedenen Spielers gilt als freier Platz. Um den ausgeschiedenen Teamkameraden wiederzubeleben, muss der Spieler seinen Zug neben seinem Banner beenden (in 1 Feld Entfernung) und eine Heilungskarte verwenden (die Verwendung einer Heilungskarte zur Wiederbelebung gilt als Verwendung einer Gebrauchsgegenstandskarte). Wenn der Spieler wiederbelebt wird und das Feld des Charakterbanners nicht frei ist, stellen Sie die Charakterfigur auf das nächste freie Feld. Die Lebenspunkte eines wiederbelebten Teamkameraden entsprechen dem Effekt der Heilungskarte. Die Charakterkarte des wiederbelebten Spielers ist leer und seine Abklingzeit wird auf einen Startpunkt zurückgesetzt. Nachdem du den Teamkollegen wiederbelebt hast, kannst du Karten tauschen. Wenn du den Spieler wiederbelebst, kannst du die Hauptaktion nicht verwenden.

BESONDERE FÄHIGKEITEN FÜR PARTNERSPIEL-SZENARIOS

Besondere Fähigkeiten einiger Charaktere werden auf ihre Teamkollegen angewendet.

- ◆ **Medea** - Besondere Fähigkeit "Heilen"
Effekt: Medea heilt sowohl sich selbst als auch ihre Teammitglieder um 20 Lebenspunkte (maximal 100 Lebenspunkte) in der Reichweite von 3.
- ◆ **Kruber** - Besondere Fähigkeit "Augenkontakt"
Effekt: Kruber kann mit Feinden und auch mit seinem Teamkollegen die Plätze **taus-**
- ◆ **Ebue** - Besondere Fähigkeit „Hypnose“
Effekt: Ebue kann einen Feind oder seinen Teamkameraden zu sich ziehen und ihn irgendwo neben sich platzieren
- ◆ **Varas** - Besondere Fähigkeit "Stehlen"
Effekt: Varas kann seine besondere Fähigkeit auf seinen Teamkollegen anwenden.
- ◆ **Octor** - Besondere Fähigkeit "Immitieren"
Effekt: Octor kann seine besondere Fähigkeit nicht auf seinen Teamkollegen anwenden.

WEITERE REGELUNGEN

- ◆ Selbst wenn ein Spieler mehr als eine zusätzliche Truhe hat, kann er nur eine zusätzliche Truhe pro Spielzug einsetzen
- ◆ Du kannst kein Rauch- und Verteidigungsbanner auf dem gleichen Feld platzieren
- ◆ Wenn der im magischen Feld erhaltene Schaden eine ungerade Zahl ist, subtrahiere 1 und dividiere sie durch 2. **Beispiel:** Der Feind steht auf dem magischen Feld und du verursachst 23 Schaden, der Gesamtschaden beträgt also $(23-1) / 2 = 11$
- ◆ Ebue kann seinen Gegner nicht aus einer aktiven Zone herausziehen und seinen Teamkollegen nicht auf die Truhe platzieren
- ◆ wenn du die besondere Fähigkeit von Dobergun in einer inaktiven Zone einsetzt, erhältst du keine Zonenstrafe
- ◆ Wenn du mit Teleport außerhalb einer aktiven Zone landest, wirst du mit dem gleichen Schaden bestraft, als wärst du auf einem Feld außerhalb der aktiven Zone gelandet
- ◆ Wenn du mit Breathhold schießt, dringst du in die Rüstung deines Feindes ein, was bedeutet, dass der Effekt der feindlichen Rüstungskarten ignoriert wird, aber nicht von der Spielerkarte abgelegt wird.
- ◆ Wenn du deinen Gegner mit Breathhold eliminiert und der Feind Rüstungskarten auf der Spielerkarte liegen hat, werden diese Karten auf deine Spielerkarte übertragen.