MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

SPIELANLEITUNG

©2024 Archon ©2024 Mattel.

INHALT

1. Übersicht 3
a. Spielmaterial 4
2. Grundkonzepte 6
a. Trupp..... 6
b. Charaktere..... 6
c. Schlachtfeld..... 6
3. Das erste Spiel..... 8
4. Spielablauf..... 10
a. Vorbereitungsphase..... 10
b. Aktivierungsphase..... 10
c. Aufräumphase..... 12
5. Proben..... 13
a. Verteidigungsproben..... 13
b. Bereich..... 14
6. Charakteraktionen..... 14
a. Konzentration..... 14
b. Bewegen..... 15
c. Angriff..... 17
d. Aktive Fertigkeit nutzen... 21
e. Bereitschaft..... 21
7. Weitere Regeln..... 22
a. Gesundheit und Wunden..... 22
b. Bereichsmodifikatoren..... 22
c. Unterbrechungen..... 23
d. Gelegenheitsangriffe..... 23
e. Flächenangriffe..... 24
f. Stärkung und Schwächung..... 24
g. Fertigkeiten..... 25
h. Freie Aktionen..... 25
i. Nebenmissionen..... 25
j. Objekte..... 26
k. Mana..... 26
l. Bewegungseffekte..... 26
m. Große Figuren..... 27
n. Fahrzeug..... 28
o. Effekt-Timing..... 28
p. Häufig Gestellte Fragen..... 29
8. Impressum..... 30
9. Index..... 31
10. Schnellreferenz..... 32
11. Begriffe..... 32

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

ÜBERSICHT

Masters of the Universe: Battleground ist ein Fantasy-Skirmish-Spiel. Es handelt vom Krieg zwischen den stärksten Mächten auf Eternia – den Masters of the UniverseTM und den Evil Warriors. Ihr übernehmt im Spiel jeweils Charaktere dieser beiden Mächte und rüstet sie mit Waffen und Objekten aus, um Ziele einzunehmen, Nebenmissionen zu erfüllen und den gegnerischen Trupp zu besiegen.

Mit Hunderten von Charakter- und Ausrüstungskombinationen sowie einem innovativen Aktivierungssystem wird euch ***Masters of the Universe: Battleground*** jedes Mal aufs Neue ein einzigartiges und fesselndes Spielerlebnis bieten.

Seid ihr bereit für die Masters of the Universe?

Version 2.0

SPIELMATERIAL

FIGUREN

He-Man | Stratos | Orko | Ram Man | Man-At-Arms

MASTERS OF THE UNIVERSE

Skeletor | Tri-Klops | Evil-Lyn | Trap Jaw | Mer-Man

EVIL WARRIORS

KARTEN

10× Charakter

18× Ruhm

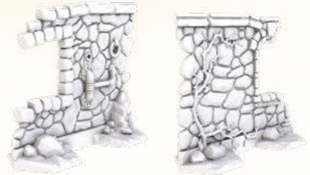
96× Schicksal

55× Waffe

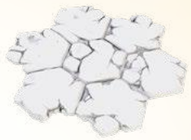
48× Objekt

GELÄNDE

8× Hohes Hindernis (3 Hexfelder)



4× Gemischtes Hindernis (3 Hexfelder)

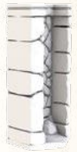


2× Plattform

6× Hohes Hindernis (4 Hexfelder)

2× Gemischtes Hindernis (4 Hexfelder)

2× Leiter



4× Säule (1 Hexfeld)

10× Niedriges Hindernis (2 Hexfelder)

2× Niedriges Hindernis (3 Hexfelder)

MARKER

20× Mana

10× Mana

16× Wunde

8× Wunde

6× Ziel

3× Lähmung (Schwächung)

3× Am Boden (Schwächung)

3× Geblendet (Schwächung)

3× Schutz (Stärkung)

3× Verbesserung (Stärkung)

3× Schnelligkeit (Stärkung)

3× Regeneration (Stärkung)

3× Fluch (Schwächung)

1× Tri-Klops (Schwächung)

10× Bereitschaft

10× Konzentration

2× Austausch

1× Mer-Man (Zeichen)

WEITERES MATERIAL

Schlachtfeld *„Castle Grayskull – Ödnis"*

Spielanleitung

Buch des Schlachtfelds

10× Würfel

Messleiste 12 Zoll

Messleiste 16 Zoll

GRUNDKONZEPTE

In diesem Abschnitt erfahrt ihr mehr über die Grundkonzepte von ***Masters of the Universe: Battleground***. Sie sind besonders hilfreich, wenn ihr das Spiel noch nicht kennt.

TRUPP

Im Spiel übernehmt ihr jeweils einen **TRUPP**, der aus einem oder mehreren Charakteren besteht. Jeder Trupp steht für eine der spielbaren Fraktionen. Jede Fraktion hat ein eigenes Symbol, das ihr auch auf dem zugehörigen Spielmaterial findet.

Masters of the Universe

Evil Warriors

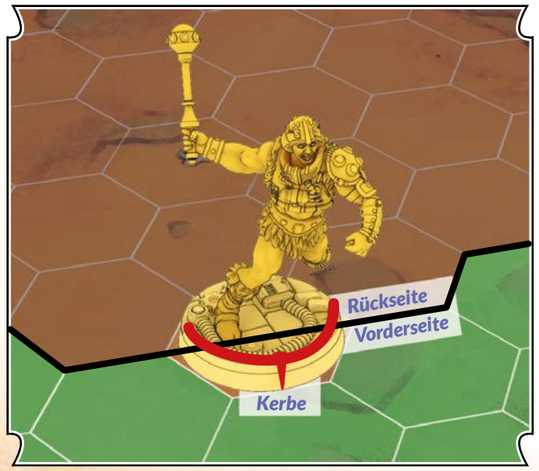
Alle Charaktere des gleichen Trupps sind **VERBÜNDETE**. Charaktere, die zu anderen Trupps gehören, sind **FEINDE**.

CHARAKTERE

Jeder Charakter hat eine eigene Figur und Charakterkarte.

FIGUR

Die Figur eines Charakters zeigt an, wo sich dieser auf dem Schlachtfeld befindet. Die Base (=Basis) von Figuren hat eine Vorder- und Rückseite. An der Vorderseite findet ihr eine Kerbe, die euch die Ausrichtung anzeigt: Figuren müssen immer zu genau einer Grenze des Hexfelds ausgerichtet sein, auf dem sie sich befinden.



Figur

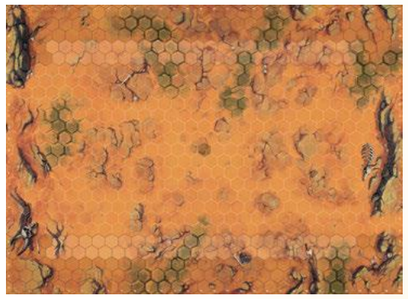
CHARAKTERKARTE

Auf der Charakterkarte findet ihr die Werte und Fertigkeiten eures Charakters. Dazu später mehr.

Charakterkarte

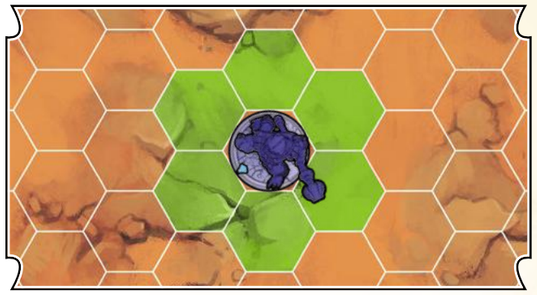
SCHLACHTFELD

Ihr spielt auf einem Spielplan, der ein Schlachtfeld auf Eternia zeigt. Das Schlachtfeld, auf dem ihr eure Trupps bewegt, setzt sich aus einem Raster aus 25×30 Hexfeldern zusammen. Hexfelder, die zum Schlachtfeld gehören, haben die Standardhöhe.



Castle Grayskull – Ödnis

Jedes Hexfeld kann Charaktere und Gelände aufnehmen. Teilen sich 2 Hexfelder eine Grenze, gelten sie als **ANGRENZEND**. Sind 2 Hexfelder durch ein Geländeteil getrennt oder auf verschiedener Höhe, gelten sie nicht als angrenzend.



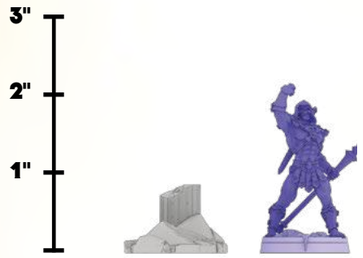
Der Charakter grenzt an 6 Hexfelder.

Jede Partie in ***Masters of the Universe: Battleground*** findet auf einer festgelegten Karte statt. Sie besteht aus verschiedenen Geländetypen und Einsatzzonen, in denen ihr eure Trupps platziert. Außerdem gibt es Zielmarker, die euer Gegenüber einzunehmen versucht.

GELÄNDE

Es gibt mehrere Geländetypen, die sich auf die Bewegung und Angriffe der Charaktere auswirken.

Geländeteile, die weniger als ½ Zoll (auch: ") hoch sind und Hexfelder enthalten, auf denen Charaktere stehen können, gelten als **SCHWIERIGES GELÄNDE**. Hexfelder von schwierigem Gelände haben die Standardhöhe. Geländeteile, die weniger als 2 Zoll hoch sind und keine Hexfelder enthalten, auf denen Charaktere stehen können, gelten als **NIEDRIGES HINDERNIS**. Ein Geländeteil kann nicht gleichzeitig niedriges Hindernis und schwieriges Gelände sein.

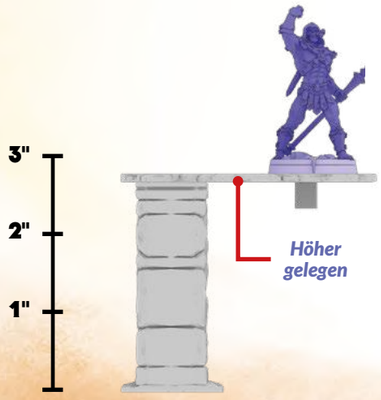


Niedriges Hindernis

Geländeteile, die mindestens 2 Zoll hoch sind, gelten als **HOHES HINDERNIS**.

Hohes Hindernis

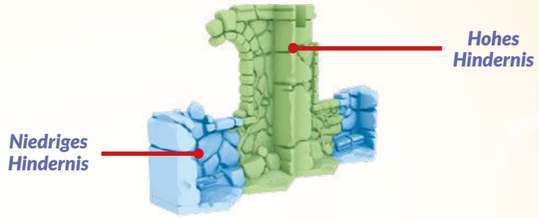
Geländeteile, die an hohen Hindernissen angebracht werden können und Hexfelder enthalten, auf denen Charaktere stehen können, gelten als **PLATTFORM**. Hexfelder, die zu einer Plattform gehören, liegen **HÖHER** als Hexfelder mit der Standardhöhe (Schlachtfeld oder schwieriges Gelände).



Angebrachte Plattform an hohem Hindernis.

Manche Geländeteile enthalten sowohl hohe als auch niedrige Hindernisse. Hat ein Geländeteil an einer Stelle eine große Öffnung, z. B. ein Fenster, gilt es ungeachtet seiner eigentlichen Höhe als niedriges Hindernis.

Jedes Geländeteil gilt als einzelnes Element.



Dieses Geländeteil besteht aus einem hohen und mehreren niedrigen Hindernissen.

GOLDENE REGEL

Ist eine Situation unklar, da sie nicht in den Regeln beschrieben ist, und könnt ihr euch nicht einigen, würfelt beide mit je 1 Würfel. Wer von euch das höhere Ergebnis hat, entscheidet, wie die Situation gelöst wird. Bei gleichem Ergebnis würfelt ihr noch einmal.

Denkt immer daran, dass der Spielspaß im Vordergrund steht, nicht das Sammeln von Siegpunkten.

RANGFOLGE DER REGELN

Widersprechen sich zwei oder mehr Regeln, könnt ihr den Konflikt anhand der folgenden Rangfolge auflösen:

1. Regeln auf Charakterkarten gelten vor allen in dieser Liste folgenden Regeln.
2. Regeln auf Schicksals- und Ruhmkarten gelten vor allen in dieser Liste folgenden Regeln.
3. Regeln auf Waffenkarten gelten vor allen in dieser Liste folgenden Regeln.
4. Regeln auf Objektkarten gelten vor allen Regeln aus der Spielanleitung.
5. Regeln der Spielanleitung gelten nach allen oben in der Liste genannten Regeln.

DAS ERSTE SPIEL

Wenn ihr das Spiel noch nicht kennt, könnt ihr euch nach dem hier erläuterten Spielaufbau richten. Diese Vorbereitung ist für ein Spiel zu zweit. Seid ihr mit den Grundkonzepten vertraut, geht zur Standardvorbereitung über, die ihr auf Seite 4 des Buchs des Schlachtfelds findet. Dort könnt ihr euren Trupp und euren Stapel anpassen. Spielt ihr ***Masters of the Universe: Battleground*** zum ersten Mal, führt folgende Schritte aus:

1 Spielplan auslegen: Legt das Schlachtfeld zwischen euch. Lasst an den Seiten etwas Platz für die Charakterkarten, Waffen, Objekte und Schicksalsstapel.

2 Trupps aufstellen: Entscheidet, wer von euch die Masters of the Universe und wer die Evil Warriors spielt. Nehmt dann die Charaktere und Ausrüstung für euren Trupp, wie hier beschrieben, in euren Spielbereich:

Masters of the Universe

- He-Man mit „Schwert der Macht“
- Stratos mit „Flammenwerfer“
- Man-At-Arms mit „Armkanone“ und „Streitkolben“

Evil Warriors

- Skeletor mit „Havoc-Stab“ und „Magieschlag“
- Mer-Man mit „Dreizack“
- Trap Jaw mit „Hakenaufsatz“

3 Schlachtfeld vorbereiten: Platziert das Gelände, die Zielmarker und eure Figuren so auf dem Schlachtfeld wie auf der nächsten Seite angegeben.

4 Vorrat bilden: Legt die Marker für Konzentration, Mana, Bereitschaft, Wunden, Zeichen, Stärkung und Schwächung als einzelne Haufen gut erreichbar neben den Spielplan.

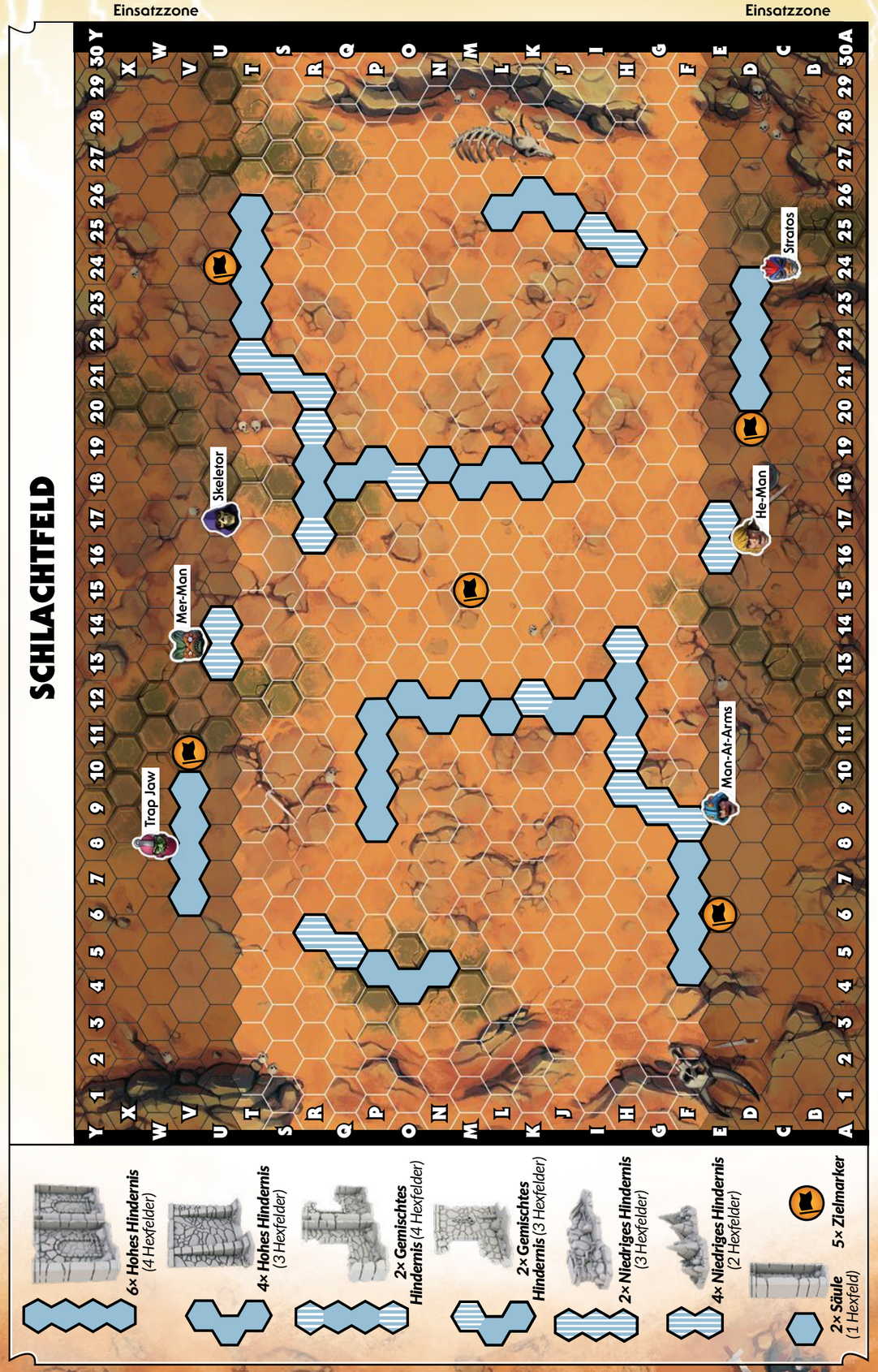
5 Schicksals- und Ruhmstapel bilden: Nehmt jeweils die 20 Schicksalskarten und 2 Ruhmkarten mit dem Symbol eurer Fraktion. Mischt die Schicksalskarten, um euren Schicksalsstapel zu bilden und legt diesen und die beiden Ruhmkarten verdeckt in euren Spielbereich.

6 Karten ziehen: Zieht jeweils 5 Schicksalskarten von eurem Stapel und nehmt diese sowie eure beiden Ruhmkarten auf die Hand.

Ihr beginnt das Spiel mit einer Hand aus 5 Schicksalskarten und 2 Ruhmkarten.

7 Vorrang bestimmen: Würfelt jeweils mit 1 Würfel, bis ihr unterschiedliche Ergebnisse habt. Wer das höhere Ergebnis hat, entscheidet, wer von euch im Spiel den Vorrang hat. Im Spielverlauf werden Gleichstände bei der Initiative zugunsten des Vorrangs aufgelöst.

Nun kann das Spiel beginnen!



SPIELABLAUF

Jede Partie von ***Masters of the Universe: Battleground*** setzt sich aus 4 Runden zusammen. Jede Runde hat 3 Phasen, die ihr in der folgenden Reihenfolge durchführt:

1. **Vorbereitungsphase:** Ihr zieht jeweils Schicksalskarten.
2. **Aktivierungsphase:** Ihr aktiviert abwechselnd eure Charaktere.
3. **Aufräumphase:** Ihr erreicht Ziele, prüft Siegbedingungen und entfernt genutzte Karten und Marker.

VORBEREITUNGSPHASE

In dieser Phase zieht ihr jeweils Schicksalskarten von eurem Stapel, bis ihr 5 Schicksalskarten auf der Hand habt. Davor dürft ihr eine beliebige Anzahl Karten von der Hand abwerfen. Ihr dürft nie mehr als 5 Schicksalskarten auf der Hand haben und könnt keine weiteren Ruhmkarten erhalten.

Überspringt diesen Schritt in der 1. Runde, da ihr schon beim Spielaufbau Schicksalskarten gezogen habt.

AKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase führt ihr die folgenden Schritte in Reihenfolge durch:

1. Karten wählen
2. Charakter aktivieren
3. Karte abhandeln
4. Aktionen ausführen
5. Aktivierung beenden

Wiederholt diese Phase, bis ihr beide alle eure Charaktere aktiviert habt, alle Schicksals- oder Ruhmkarten ausgespielt habt oder passt.

KARTEN WÄHLEN

Wählt jeweils 1 Schicksals- oder Ruhmkarte von eurer Hand und legt sie verdeckt ab. Anschließend dreht ihr beide die Karte gleichzeitig um.

Jede Schicksals- und Ruhmkarte hat einen Initiativewert.

Die Schicksalskarte hat einen Initiativewert von 3.

Wer von euch die Karte mit der höheren Initiative aufdeckt, ist **aktiv am Zug** und aktiviert zuerst 1 eigenen Charakter. Deckt ihr Karten mit demselben Initiativewert auf, beginnt, wer Vorrang hat.

CHARAKTER AKTIVIEREN

Wenn du aktiv am Zug bist, aktiviere 1 deiner **EINSATZFÄHIGEN** Charaktere. Ein Charakter ist einsatzfähig, wenn auf der Charakterkarte keine Schicksals- oder Ruhmkarte liegt.

Einsatzfähig

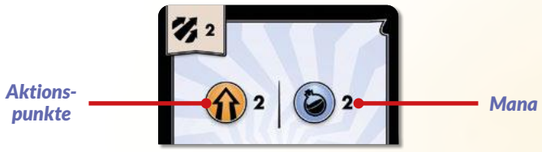
Aktiviert

DOPPELTE AKTIVIERUNG
Der in einer Runde zuletzt aktivierte Charakter kann nicht der erste aktivierte Charakter der nächsten Runde sein.

KARTE ABHANDELN

Hast du einen Charakter gewählt und aktiviert, wird dieser zum **AKTIVEN CHARAKTER** und erhält so viele **Aktionspunkte (AP)** und so viel **Mana** wie auf der gewählten Schicksals- oder Ruhmkarte angegeben. Mit den AP führt dein Charakter in seinem Zug Aktionen aus. Mana benötigst du für Zauber, Fähigkeiten und erneutes Würfeln bei Proben. Dazu später mehr.

Lege für jedes Mana, das ein Charakter erhält, 1 Mana-Marker auf die Charakterkarte. Es dürfen maximal 5 Mana-Marker darauf liegen.



Der aktivierte Charakter erhält 2 Aktionspunkte und 2 Mana.

BONI ERHALTEN

Führe anschließend den **Bonus** auf der Karte aus. Hast du eine **Schicksalskarte** gespielt, bringt dir der Bonus entweder eine einzigartige Fähigkeit oder zusätzliches Mana. Nimm dieses aus dem Vorrat und lege es auf die Karte deines aktiven Charakters (höchstens 5).

Der Charakter erhält entweder 1 zusätzliches Mana oder darf die Fähigkeit ausführen.

Hast du eine Ruhmkarte gespielt, bringt dir der Bonus entweder 1 Nebenmission oder 1 AP zusätzlich. Mehr zu Nebenmissionen findest du auf Seite 25.

Erhalte 1 zusätzlichen AP oder 1 Nebenmission.

BEISPIEL FÜR DAS SPIELEN VON SCHICKSALSKARTEN

1. Du aktivierst Man-At-Arms mit der folgenden Karte:

2. Man-At-Arms beginnt seine Aktivierung mit 2 AP (durch den Basiswert der Karte) und 2 Mana (durch den Bonus der Karte).
3. Während der Aktivierung von Man-At-Arms spielst du eine weitere Schicksalskarte:

4. Das ist eine zusätzliche, während der Aktivierung gespielte Karte. Man-At-Arms erhält nur den Bonus dieser Karte, nicht die Basiswerte. Folglich erhält Man-At-Arms zusätzlich 1 AP.

AKTIONEN AUSFÜHREN

In diesem Schritt führt dein aktiver Charakter die folgenden Aktionen beliebig oft aus. Sie werden später näher erläutert:

- Konzentration
- Bewegen
- Angriff
- Aktive Fertigkeit nutzen
- Bereitschaft

Du darfst jede Aktion beliebig oft ausführen. Nutzt du die Aktion **Konzentration, Bewegen** oder **Bereitschaft** zum ersten Mal in der Aktivierung, kostet diese 1 AP. Jedes Mal, wenn du eine dieser Aktionen innerhalb der Aktivierung ein weiteres Mal nutzt, kostet sie jeweils 1 AP mehr.

Beispiel: He-Man führt erst die Aktion „Konzentration" und dann die Aktion „Bewegen" aus. Beide kosten je 1 AP. Möchte er die Aktion „Bewegen" erneut nutzen, kostet sie 2 AP und beim dritten Mal sogar 3 AP.

Die Kosten einer **aktiven Fertigkeit** richten sich nach der Fertigkeit. Du darfst jede aktive Fertigkeit nur 1× pro Aktivierung oder Unterbrechung nutzen. Mehr zu Fertigkeiten findest du auf Seite 25.

Die Kosten der Aktion **Angriff** steigen jedes Mal, wenn du einen bestimmten Waffentyp innerhalb einer Aktivierung einsetzt. Du erfährst mehr dazu unter „Angriff" auf Seite 17.

WEITERE KARTEN SPIELEN
Wenn du aktiv am Zug bist, darfst du vor oder nach dem Ausführen einer Aktion weitere Schicksals- und Ruhmkarten ausspielen, um zusätzliche Boni zu nutzen. Bei jeder der ausgespielten Karten darfst du genau 1 der Boni wählen.

AKTIVIERUNG BEENDEN

Möchtest oder kannst du keine Aktionen mehr mit deinem Charakter ausführen, lege alle ausgespielten Schicksals- und Ruhmkarten verdeckt auf die entsprechende Charakterkarte. So zeigst du, dass dieser Charakter bereits aktiviert wurde (Ruhmkarten mit erfüllten Nebenmissionen legst du offen ab). Du kannst diesen Charakter erst wieder aktivieren, wenn er in der Aufräumphase oder durch einen anderen Spieleffekt wieder einsatzfähig gemacht wird. Gibst du nicht alle Aktionspunkte aus, sind diese für die nächste Aktivierung deines Charakters verloren. Mana, das dein Charakter noch übrig hat, bleibt aber erhalten.

Lege alle ausgespielten Schicksals- und Ruhmkarten am Ende der Aktivierung auf die Charakterkarte.

Nun ist dein Gegenüber aktiv am Zug und nutzt ausgespielte Schicksals- oder Ruhmkarten, um einen Charakter nach denselben Regeln zu aktivieren (Schritte 2–5).

Habt ihr beide eure Aktivierungen beendet, aber noch einsatzfähige Charaktere und Schicksals- oder Ruhmkarten auf der Hand, wiederholt diese Phase, indem ihr neue Karten wählt (Schritt 1). Kannst oder möchtest du keine Charaktere mehr aktivieren, **PASST** du und beendest damit deine Runde. Dein Gegenüber darf die Phase fortsetzen, Karten wählen und Charaktere aktivieren, bis auch hier gepasst wird.

Habt ihr beide gepasst, folgt die Aufräumphase.

AUFRÄUMPHASE

In dieser Phase nehmt ihr Zielmarker ein und bereitet das Schlachtfeld für die nächste Runde vor. In der 4. Runde endet das Spiel und ihr ermittelt, wer gewonnen hat.
In der Aufräumphase führt ihr die folgenden Schritte in Reihenfolge durch:

1. Zielmarker einnehmen
2. Marker entfernen
3. Sieg prüfen
4. Charaktere einsatzfähig machen und Mana erhalten

Anschließend fahrt ihr mit der Vorbereitungsphase der nächsten Runde fort.

ZIELMARKER EINNEHMEN

In diesem Schritt nehmen eure Charaktere Zielmarker ein – ihr könnt dies in beliebiger Reihenfolge tun. Dein Charakter nimmt einen Zielmarker ein, wenn die folgenden Bedingungen vollständig erfüllt sind:

- Es ist kein Feind auf einem angrenzenden Hexfeld zu deinem Charakter.
- Dein Charakter ist auf oder angrenzend zu dem Hexfeld mit dem Zielmarker.
- Es sind keine Feinde auf oder angrenzend zu dem Hexfeld mit dem Zielmarker.
- Der Zielmarker ist nicht in der eigenen Einsatzzone deines Charakters.

Sind alle Bedingungen erfüllt, darf dein Charakter den Zielmarker einnehmen. Nimm den Marker vom Schlachtfeld und lege ihn in deinen Spielbereich. Am Ende des Spiels erhältst du 20 Siegpunkte für jeden Zielmarker, den du besitzt.

MARKER ENTFERNEN

Entfernt alle Stärkungs-, Schwächungs- und Zeichenmarker vom Schlachtfeld. Mehr dazu findest du unter „Stärkung und Schwächung“ auf Seite 24 sowie unter „Zeichen“ auf Seite 25.

SIEG PRÜFEN

Seid ihr in der 4. Runde des Spiels oder wurde ein gesamter Trupp vom Schlachtfeld entfernt, ermittelt ihr eure Siegpunkte und wer gewonnen hat. Mehr dazu findest du unter „Wertung“ weiter unten. Bei ***Masters of the Universe: Battleground*** gewinnst du, wenn du den gesamten Trupp deines Gegenübers ausschaltest oder am Ende des Spiels mindestens 20 Siegpunkte mehr hast.

SIEG DURCH AUSSCHALTEN

Sind in der Aufräumphase alle Charaktere eines Trupps ausgeschaltet, gewinnt, wer von euch dann noch mindestens 1 Charakter auf dem Schlachtfeld hat.

Sind bei euch beiden alle Charaktere ausgeschaltet, endet das Spiel unentschieden.

SIEG DURCH PUNKTE

Habt ihr beide bis zur Aufräumphase der 4. Runde keinen Sieg durch Ausschalten erreicht, endet das Spiel und ihr ermittelt jeweils eure gesammelten Siegpunkte.

Wer mindestens 20 Siegpunkte mehr hat als sein Gegenüber, gewinnt.

Habt ihr beide nicht 20 Siegpunkte mehr als euer Gegenüber, endet das Spiel unentschieden.

WERTUNG

Ihr könnt auf folgende Arten Siegpunkte sammeln:

- Zielmarker einnehmen (je 20 SP).
- Nebenmissionen erfüllen (SP wie auf der Ruhmkarte angegeben).
- Einen gegnerischen Charakter ausschalten (SP entsprechend den Kosten des Charakters und seiner gesamten Ausrüstung). Mehr zu den Kosten von Charakteren und Objekten findet ihr auf Seite 12 im Buch des Schlachtfelds.

Ihr könnt euch im Spielverlauf auf ein Unentschieden einigen. Und natürlich darfst du eine Partie auch jederzeit aufgeben – dann hat dein Gegenüber gewonnen.

CHARAKTERE EINSATZFÄHIG MACHEN UND MANA ERHALTEN

Jeder einsatzfähige Charakter, den du in einer Runde nicht aktiviert hast, bringt dir 1 Mana-Marker (höchstens 5). Danach macht ihr jeweils eure Charaktere wieder einsatzfähig, indem ihr alle gespielten Schicksals- und Ruhmkarten der letzten Runde auf die entsprechenden Ablagestapel legt. Ruhmkarten mit erfüllten Nebenmissionen legt ihr offen in euren Spielbereich.

PROBEN

Deine Charaktere müssen im Spielverlauf immer wieder Proben durchführen. Bei einer Probe würfelst du, um das Resultat verschiedener Interaktionen im Spiel zu ermitteln, darunter Angriffe, Verteidigungen sowie das Anwenden und Abwehren von Stärkungen und Schwächungen. Die Werte und Modifikatoren deines Charakters bestimmen, mit wie vielen Würfeln du würfelst und wann du erfolgreich bist.

Hier ist eine Liste mit den Grundwerten eines Charakters, auf die sich die Proben beziehen:

Stärke: Dieser Wert steht dafür, wie gut dein Charakter mit Nahkampfwaffen umgeht und andere Dinge bewältigt, bei denen es auf körperliche Kraft ankommt.

Wahrnehmung: Dieser Wert steht dafür, wie gut dein Charakter mit Fernkampfwaffen umgeht und andere Dinge bewältigt, bei denen es auf Koordination ankommt.

Macht: Dieser Wert steht dafür, wie gut dein Charakter Zauber sprechen kann und andere Dinge bewältigt, bei denen es auf magische Kräfte ankommt.

Zähigkeit: Dieser Wert steht dafür, wie gut dein Charakter Schaden durch physische Angriffe abwehrt und andere Dinge bewältigt, bei denen es auf Ausdauer ankommt.

Geist: Dieser Wert steht dafür, wie gut dein Charakter Schaden durch Zauber und feindliche Fertigkeiten abwehrt und andere Dinge bewältigt, bei denen es auf schnelles Denken ankommt.

Fällt beim Würfeln ein Würfel vom Tisch, zählt das Ergebnis nicht. Würfle den Würfel noch einmal.

Bei einer Probe führst du die folgenden Schritte in Reihenfolge durch:

1 Wert prüfen: Prüfe den Wert auf deiner Charakterkarte, der dem Probenwert entspricht. Dieser Wert gibt an, mit wie vielen Würfeln du bei der Probe würfelst. Modifikatoren werden erst danach angewendet. He-Man hat z. B. eine Stärke von 5. Bei einer Stärkeprobe würfelst du also mit 5 Würfeln – vor dem Anwenden von Modifikatoren.

2 Modifikatoren bestimmen: Modifikatoren erhöhen oder verringern den Wert eines Charakters und somit auch die Anzahl der Würfel. Du erhältst Modifikatoren auf verschiedene Weise, z. B. durch Fertigkeiten auf Karten. Sie sind immer kumulativ.

Fügt ein Modifikator eine Zahl zu einer Probe hinzu oder entfernt sie (z. B. Stärkeprobe +1 oder Stärkeprobe -1), wird dieser Charakterwert für die Dauer der Probe entsprechend verändert.

3 Bereich bestimmen: Der Bereich legt das niedrigste Würfelergebnis fest, das noch als Erfolg gilt. Standardmäßig ist der Bereich bei jeder Probe 4. Du kannst den Bereich auf verschiedene Weise modifizieren, z. B. durch Fertigkeiten auf Karten. Sie sind immer kumulativ (siehe auch „Bereich“ auf dieser Seite).

4 Normaler Wurf: Führst du die Probe durch, würfle mit Würfeln entsprechend deinem modifizierten Probenwert.

5 Anfangserfolge bestimmen: Zähle deine Erfolge. Jedes Ergebnis, das mindestens den Bereich erreicht, gilt als Erfolg (normalerweise 4+).

6 Kostenlos neu würfeln: Manche Spieleffekte lassen dich kostenlos neu würfeln – das machst du in diesem Schritt. Du musst alle Würfel, mit denen du kostenlos neu würfelst, gleichzeitig würfeln.

7 Mit Mana neu würfeln: Du darfst bis zu 5 Mana ausgeben, um jeweils mit 1 Würfel neu zu würfeln. Lege ausgegebenes Mana von deiner Charakterkarte in den Vorrat. Wenn du mit Mana neu würfelst, musst du mit allen betroffenen Würfeln gleichzeitig würfeln.

8 Würfelexplosion: Würfelst du eine 6, explodiert der Würfel und lässt dich mit 1 weiteren Würfel würfeln. Dieser kann ebenfalls explodieren, es gibt keine Einschränkung. Lege die zusätzlichen Würfel, mit denen du durch Explosionen würfelst, nicht zu den Würfeln, mit denen du ursprünglich gewürfelt hast.

9 Abschlusserfolge bestimmen: Zähle deine Erfolge wie folgt zusammen:

- Bei den am Anfang gewürfelten Würfeln gilt jedes Ergebnis, das im Bereich liegt, als Erfolg.
- Bei den zusätzlichen Würfeln, mit denen du durch Explosionen würfelst, gilt jede 5 oder höher als Erfolg. Du kannst dies **nicht durch Spieleffekte modifizieren**.

10 Verteidigungsproben (optional): Es kann erforderlich sein, dass das Ziel der Probe eine Verteidigungsprobe durchführt (siehe dazu „Verteidigungsproben“ auf dieser Seite).

11 Erfolge anwenden: Wende die Erfolge je nach Beschreibung der Probe oder der Waffenkarte (bei Angriffsproben) an, um das Resultat zu ermitteln. Gibt es bei einer Probe mehr als 1 mögliches Resultat, wird nur das Resultat angewendet, das die meisten Erfolge erfordert.

VERTEIDIGUNGSPROBEN

Mit einer **VERTEIDIGUNGSPROBE** kann dein Charakter das Resultat einer Probe abschwächen, z. B. bei einem Angriff (siehe dazu auch „Angriff“ auf Seite 17). Eine Verteidigungsprobe führst du immer dann aus, nachdem dein Gegenüber für eine Probe gewürfelt hat, aber noch vor dem Anwenden der Erfolge. Jeder Erfolg bei der Verteidigungsprobe hebt 1 Erfolg der feindlichen Probe auf. Es werden danach alle Erfolge angewendet, die nicht aufgehoben wurden. Eine Verteidigungsprobe läuft genauso ab wie eine normale Probe.

Du darfst immer dann eine Verteidigungsprobe durchführen, wenn in der Beschreibung der Probe oder in den Spielregeln das Wort „gegen“ verwendet wird und der Wert für die Verteidigungsprobe angegeben ist.

Beispiel: Steht in der Beschreibung zu einer Probe, dass du eine Stärkeprobe gegen Zähigkeit durchführst, führst du die Probe mit deinem Stärkewert durch. Dein Gegenüber führt dann eine

Verteidigungsprobe mit dem eigenen Zähigkeitswert durch. Jeder Erfolg bei dieser Verteidigungsprobe (Zähigkeit) hebt 1 Erfolg der vorherigen Stärkeprobe auf.

BEREICH

Bei einer Probe ist der **BEREICH** das niedrigste Ergebnis der am Anfang gewürfelten Würfel, das als Erfolg gilt. Normalerweise ist der Bereich bei Proben 4, also gelten alle Ergebnisse von 4 oder höher bei den am Anfang gewürfelten Würfeln als Erfolge. Spieleffekte können den Bereich vergrößern oder verkleinern und damit auch die benötigten Ergebnisse für Erfolge.

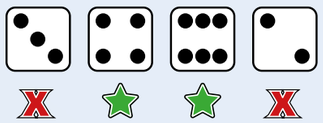
Vergrößert bspw. ein Spieleffekt den Bereich um 1, beginnt dieser bei 3. Alle Ergebnisse, die bei den am Anfang gewürfelten Würfeln mindestens eine 3 erreichen, gelten also als Erfolge. **Verkleinert** ein Spieleffekt den Bereich um 1, beginnt dieser bei 5. Nur Ergebnisse mit 5 oder höher bei den am Anfang gewürfelten Würfeln gelten als Erfolge.

Alle Vergrößerungen und Verkleinerungen des Bereichs sind kumulativ. **Unabhängig vom Bereich gelten alle 6er-Ergebnisse immer als Erfolg und alle 1er-Ergebnisse immer als Scheitern.**

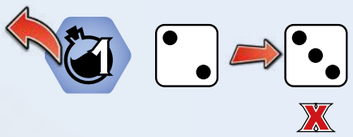
BEISPIEL EINER PROBE

1. Ram Man führt eine Stärkeprobe durch. Sein Stärkewert ist 4, also würfelt er mit 4 Würfeln.

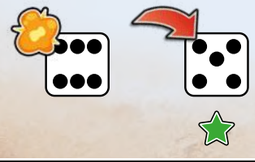
2. Er würfelt folgende Ergebnisse: „3“, „4“, „6“ und „2“. Jedes Ergebnis mit mindestens 4 gilt als Erfolg.



3. Ram Man gibt 1 Mana aus und würfelt das 2er-Ergebnis neu. Diesmal erhält er eine „3“.



4. Nun explodiert Ram Mans „6“, er darf also mit einem zusätzlichen Würfel würfeln. Das Ergebnis ist eine 5. Die Probe endet mit 3 Erfolgen.



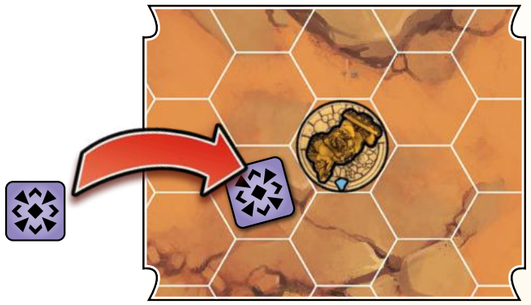
CHARAKTER-AKTIONEN

In diesem Abschnitt erfahrt ihr mehr darüber, wie ihr mit euren Charakteren Aktionen ausführt.

KONZENTRATION

Mit der Aktion „Konzentration“ kann dein Charakter seine nächste Aktion oder Probe verbessern.

Bist du aktiv am Zug und möchtest die Aktion „Konzentration“ ausführen, lege 1 Konzentrationsmarker zu deinem aktiven Charakter auf dem Schlachtfeld. Hat dein Charakter einen Konzentrationsmarker, gilt er als **KONZENTRIERT**. Du kannst einem konzentrierten Charakter keinen weiteren Konzentrationsmarker geben.



Lege einen Konzentrationsmarker zu deinem aktiven Charakter auf dem Schlachtfeld, damit dieser konzentriert ist.

KONZENTRATION AUSGEBEN

Du kannst Konzentrationsmarker ausgeben, um das Tempo deines Charakters zu erhöhen oder um den Bereich bei einer Probe zu vergrößern.

- **Aktion „Bewegen“:** Führt dein konzentrierter Charakter die Aktion „Bewegen“ aus, **darfst** du seinen Konzentrationsmarker entfernen, um stattdessen den zweiten Tempowert (rechts) auf seiner Charakterkarte zu nutzen.
- **Proben:** Führt dein konzentrierter Charakter eine Probe durch, **musst** du den Konzentrationsmarker entfernen. Dadurch wird der Bereich bei dieser Probe um 1 größer. Du musst den Konzentrationsmarker auch dann entfernen, wenn ein Spieleffekt eine Bereichsänderung verhindert.

Lege entfernte Konzentrationsmarker zurück in den Vorrat. Dein Charakter ist dann nicht mehr konzentriert.

BEWEGEN

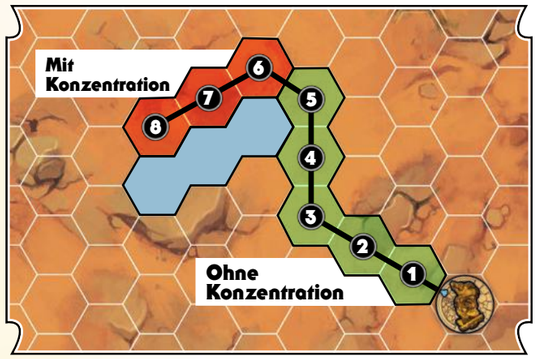
Mit der Aktion „Bewegen“ kannst du deinen Charakter bewegen. Dieser erhält so viele Bewegungspunkte, wie der normale (linke) Tempowert auf der Charakterkarte angibt. Ist dein Charakter konzentriert und gibt den Konzentrationsmarker aus, erhält er Bewegungspunkte entsprechend dem konzentrierten (rechten) Tempowert. Modifiziert ein Spieleffekt den Tempowert deines Charakters, sind dadurch stets beide Werte (normal/konzentriert) betroffen.

Nutzt du die Aktion „Bewegen“, kannst du mit deinem Charakter eine beliebige Anzahl seiner Bewegungspunkte einsetzen. Nicht genutzte Bewegungspunkte verfallen. **Betritt dein Charakter ein Hexfeld, das an einen Feind angrenzt, endet deine Aktion „Bewegen“ sofort.**

Hat sich dein Charakter bewegt, darfst du die Figur in eine beliebige Richtung ausrichten. Die Kerbe an der Base muss zu genau einer der 6 Grenzen des Hexfelds zeigen. Sofern nicht ein Spieleffekt dies angibt, darfst du eine feindliche Figur nicht ausrichten – auch nicht, wenn du sie durch einen Spieleffekt bewegt hast.

STANDARD-BEWEGUNG

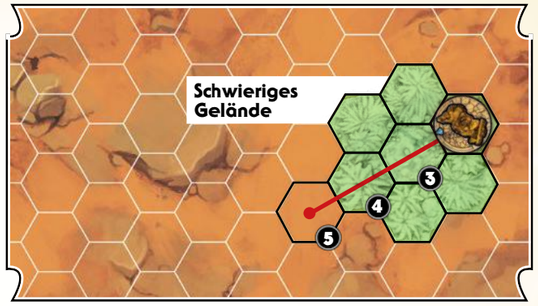
Für 1 Bewegungspunkt darf sich dein Charakter von einem Hexfeld auf ein angrenzendes Hexfeld bewegen, wenn dieses Folgendes nicht enthält: Charakter, Leiter, niedriges Hindernis, hohes Hindernis.



He-Man kann sich 5 Hexfelder weit bewegen, da sein Tempowert 5 ist. Gibst du seinen Konzentrationsmarker aus, darf er sich bis zu 8 Hexfelder weit bewegen.

BEWEGEN UND SCHWIERIGES GELÄNDE

Betritt ein Charakter während einer Bewegung zum ersten Mal ein Hexfeld mit schwierigem Gelände, kostet diese Bewegung 2 zusätzliche Bewegungspunkte.

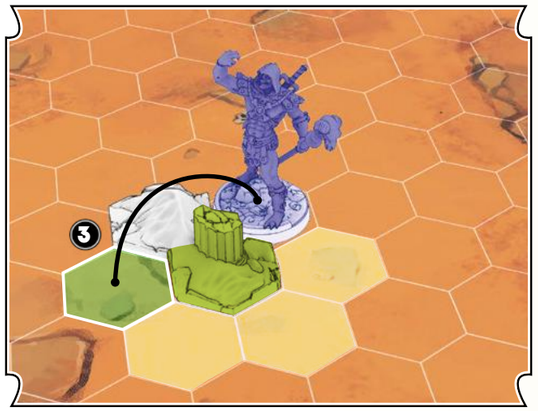


He-Man hat 5 Bewegungspunkte. Er betritt mit seinem ersten Schritt schwieriges Gelände, was ihn insgesamt 3 Bewegungspunkte kostet. Anschließend gibt er seine übrigen Bewegungspunkte für 2 weitere Schritte aus.

BEWEGEN UND NIEDRIGE HINDERNISSE

Dein Charakter kann sich über niedrige Hindernisse bewegen. Bei der Aktion „Bewegen“ darfst du 3 Bewegungspunkte ausgeben, um dich von einem Hexfeld, das eine gemeinsame Grenze mit einem Teil eines niedrigen Hindernisses hat, auf ein anderes Hexfeld zu bewegen, das ebenfalls an genau diesen Teil des Hindernisses grenzt.

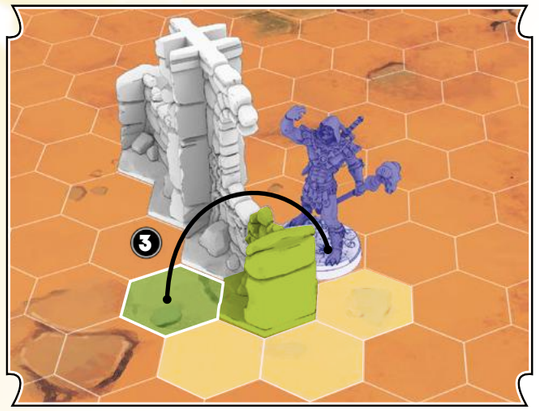
Ein „Teil eines Hindernisses“ belegt immer genau ein ganzes Hexfeld.



Skeletor gibt 3 Bewegungspunkte aus, um sich über 1 Hexfeld mit einem niedrigen Hindernis zu bewegen.

HINDERNISSE MIT ÖFFNUNGEN

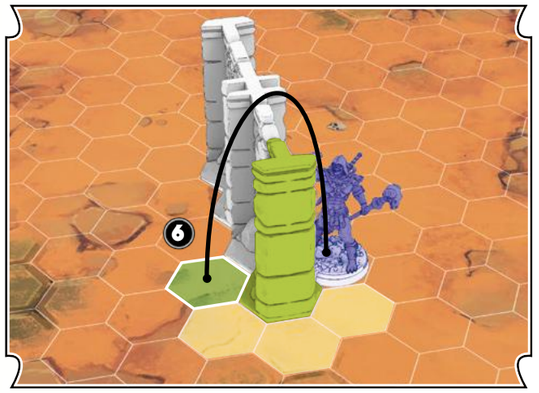
Jeder Teil eines Hindernisses, der eine große Öffnung enthält (z. B. ein Fenster), gilt ungeachtet der eigentlichen Höhe als niedriges Hindernis.



Skeletor kann sich nach den normalen Bewegungsregeln für niedrige Hindernisse durch diese Öffnung bewegen.

BEWEGEN UND HOHE HINDERNISSE

Dein Charakter kann sich über hohe Hindernisse bewegen. Gib dazu bei der Aktion „Bewegen“ 6 Bewegungspunkte aus, um dich von einem Hexfeld, das eine gemeinsame Grenze mit einem Teil eines hohen Hindernisses hat, auf ein anderes Hexfeld zu bewegen, das ebenfalls an genau diesen Teil des Hindernisses grenzt.



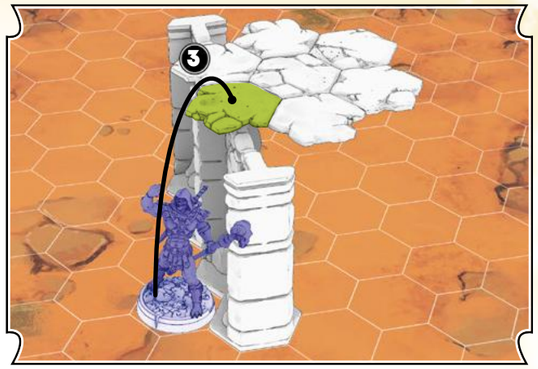
Skeletor gibt 6 Bewegungspunkte aus, um sich über 1 Hexfeld mit einem hohen Hindernis zu bewegen.

PLATTFORMEN UND LEITERN

Plattformen bestehen aus Hexfeldern, die höher liegen – dein Charakter kann seine Bewegung darauf beenden. Du erreichst Plattformen mithilfe von Leitern oder indem du hochkletterst.

HOCHKLETTERN

In der Aktion „Bewegen“ darf dein Charakter 3 Bewegungspunkte ausgeben, um auf eine Plattform zu klettern. Dein Charakter muss dafür auf einem Hexfeld stehen, das an ein Plattform-Hexfeld angrenzt. Stelle die Figur dann auf die Plattform. Dein Charakter kann nicht von einem Hexfeld hochklettern, das sich direkt unter einer Plattform befindet.



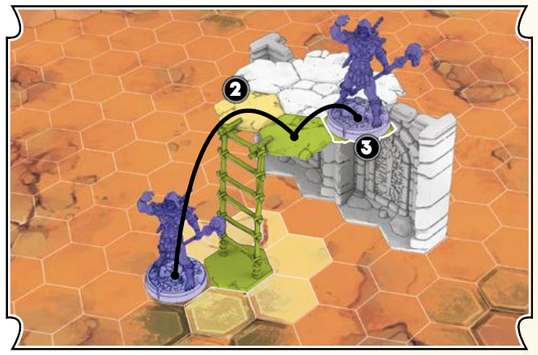
Skeletor gibt 3 Bewegungspunkte aus, um auf die Plattform zu klettern.

RUNTERKLETTERN

In der Aktion „Bewegen“ darf dein Charakter 3 Bewegungspunkte ausgeben, um von einer Plattform zu klettern. Dein Charakter muss dazu auf einem Plattform-Hexfeld stehen, das an ein Hexfeld darunter angrenzt. Stelle die Figur dann auf dieses Hexfeld. Dein Charakter kann nicht von einer Plattform auf ein Hexfeld klettern, das direkt darunter liegt.

LEITERN

In der Aktion „Bewegen“ darf dein Charakter 2 Bewegungspunkte ausgeben, um sich von einem Hexfeld, das an eine Leiter grenzt, auf ein anderes Hexfeld zu bewegen, das ebenfalls an genau diese Leiter grenzt (unabhängig in welcher Höhe).



Skeletor gibt 2 Bewegungspunkte aus, um über die Leiter auf die Plattform zu klettern. Mit 1 weiteren Bewegungspunkt bewegt er sich auf der Plattform weiter.

Falls eine Figur einmal nicht unter eine Plattform passen sollte, legst du vorübergehend einen Austauschmarker für sie ab.

Austauschmarker

SCHIEBEN

Klettert dein Charakter auf eine Plattform oder von einer Plattform herunter, schiebt er einen Charakter weg, der sich auf dem Ziel-Hexfeld befindet. Kann dieser Charakter nicht geschoben werden, darf dein Charakter das Hexfeld nicht betreten. Wenn du einen Charakter **schiebst**, bewege ihn auf ein Hexfeld, das an sein Hexfeld angrenzt. Du entscheidest immer selbst, wohin deine eigenen Charaktere geschoben werden.

ANGRIFF

Mit der Aktion „Angriff“ kann dein Charakter einen Feind angreifen, um diesen auszuschalten und vom Schlachtfeld zu entfernen.

Bei jedem Angriff muss dein Charakter eine der ausgerüsteten Waffen verwenden – der Angriff verläuft je nach gewählter Waffe anders. Es gibt 4 Waffentypen: **Nahkampf**, **Fernkampf**, **Zauber** und **Schwer**. Jede Waffe hat eine eigene Karte, auf der du eines der folgenden Symbole findest:

Nahkampf *Fernkampf* *Zauber* *Schwer*

Wie viel AP ein Angriff kostet, richtet sich nach dem Waffentyp, den du einsetzt. Setzt dein Charakter einen Waffentyp zum ersten Mal in der Aktivierung ein, kostet dies 1 AP. Jedes weitere Mal in der Aktivierung, wenn du denselben Waffentyp erneut einsetzt, kostet 1 AP mehr als zuvor.

Beispiel: Mer-Man hat 2 Waffen: „Magieschlag“ (Zauber) und „Lasergewehr“ (Fernkampf). Er greift mit „Lasergewehr“ an und gibt dafür 1 AP aus. Dann folgt ein weiterer Angriff mit „Magieschlag“, der ebenfalls 1 AP kostet, da der Zauber-Waffentyp in der Aktivierung zum ersten Mal eingesetzt wurde. Führt Mer-Man eine weitere Aktion „Angriff“ mit dem „Lasergewehr“ aus, muss er 2 AP ausgeben, da er in dieser Aktivierung bereits zum zweiten Mal mit einer Fernkampfwaffe angreift.

Bei jeder Aktion „Angriff“ muss dein Charakter eine **ANGRIFFSPROBE** durchführen. Das Resultat der Probe wendest du entsprechend der ausgewählten Waffenkarte an.

Waffen können eine Angriffsprobe modifizieren, indem du mit mehr oder weniger Würfeln würfeln darfst. Die Anzahl der Würfel, die du bei der Angriffsprobe hinzufügen oder entfernen musst, erkennst du auf der Waffenkarte am Wert neben dem Würfelsymbol.

1 Würfel mehr *1 Würfel weniger* *kein Modifikator*

Jede Waffe hat eine Spezialfähigkeit. Sofern nicht anders angegeben, darfst du diese Fähigkeiten nur einsetzen, wenn dein Charakter mit dieser Waffe die Aktion „Angriff“ ausführt. Deine Waffenkarte gibt an, wie du das Resultat einer Angriffsprobe anwendest. Unten stehen mehrere Effekte – meistens Wunden –, die du entsprechend der Anzahl an Erfolgen (★) bei der Probe anwendest.

Bei der Waffenkarte „Dreizack“ fügst du zur Angriffsprobe 1 Würfel hinzu, wenn dein Ziel in schwierigem Gelände ist.

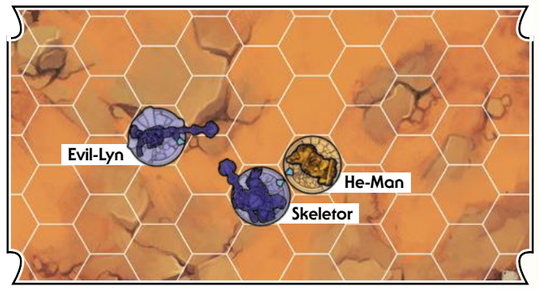
Eine Angriffsprobe mit „Schwert der Macht“ fügt 1 Wunde bei 1 oder 2 Erfolgen, 2 Wunden bei 3 oder 4 Erfolgen oder 3 Wunden bei 5 oder mehr Erfolgen zu.

Bei jeder Aktion „Angriff“ wendest du nur **1 Effekt** der Waffenkarte an – du **musst** den Effekt anwenden, der die meisten Erfolge erfordert und aufgrund der Anzahl deiner Erfolge bei der Probe möglich ist. Hast du bei der Probe keine Erfolge erzielt, reichen die Erfolge nicht aus oder wurden alle Erfolge durch Verteidigungsproben oder andere Spieleffekte aufgehoben, wendest du keinen Waffeneffekt an.

NAHKAMPFANGRIFF

Für einen Nahkampfangriff wählst du 1 der ausgerüsteten Nahkampfwaffen deines Charakters. Anschließend bestimmst du 1 Feind als Ziel des Angriffs und richtest die Figur deines angreifenden Charakters in Richtung des Ziels aus.

Das Ziel deines Nahkampfangriffs muss ein Feind sein, der mit deinem angreifenden Charakter **im Gefecht** ist. Zwei Charaktere feindlicher Trupps sind miteinander im Gefecht, wenn sie sich auf angrenzenden Hexfeldern befinden.



He-Man und Skeletor sind im Gefecht, He-Man und Evil-Lyn jedoch nicht.

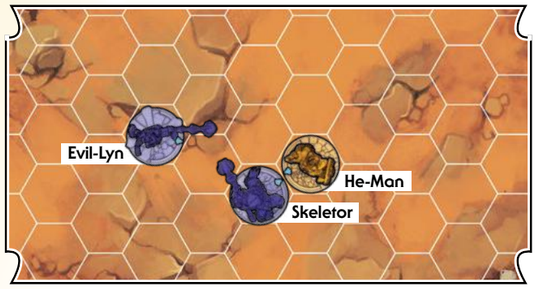
Hast du ein gültiges Ziel und eine Waffe ausgewählt, führe 1 Stärkeprobe gegen die Zähigkeit des Feindes durch.

Falls dein Charakter keine Nahkampfwaffe ausgerüstet hat, kannst du einen Nahkampf mit den Fäusten ausführen. Dieser gilt als Angriff mit einer Nahkampfwaffe und nutzt den Grundstärkewert deines Charakters. Erreichst du bei der Probe mindestens 1 Erfolg, fügt dein Angriff genau 1 Wunde hinzu.

FERNKAMPFANGRIFF

Möchtest du einen Fernkampfangriff ausführen, wähle 1 der ausgerüsteten Fernkampfwaffen deines Charakters. Anschließend bestimmst du 1 Feind als Ziel des Angriffs und richtest die Figur deines angreifenden Charakters in Richtung des Ziels aus. Deine Figur muss zum angrenzenden Feld zeigen, das dem Ziel am nächsten ist – gemessen von der Mitte dieses Feldes. Sind 2 Hexfelder gleich weit entfernt, darfst du entscheiden, zu welchem Hexfeld deine Figur zeigen soll.

Dein Charakter kann keinen Fernkampfangriff ausführen, wenn er im Gefecht ist.



He-Man kann keinen Fernkampfangriff gegen Evil-Lyn ausführen, da er mit Skeletor im Gefecht ist.

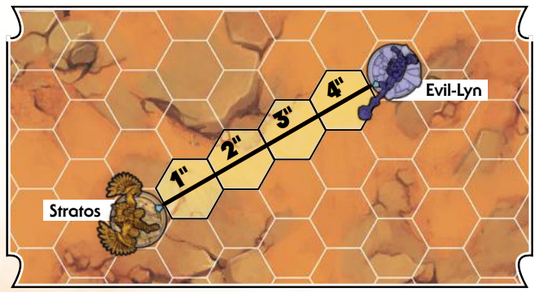
Das Ziel deines Fernkampfangriffs muss innerhalb der Reichweite der gewählten Waffe und in Sichtlinie deines angreifenden Charakters sein.

Hast du ein gültiges Ziel und eine Waffe ausgewählt, führe eine Wahrnehmungsprobe gegen die Zähigkeit des Feindes durch.

REICHWEITE BESTIMMEN

Jede Fernkampfwaffe hat eine maximale Reichweite, die in Zoll angegeben ist. Um herauszufinden, ob dein Ziel in Reichweite deiner Waffe ist, miss mithilfe der Messleiste den Abstand zwischen den **Hexfeldern**, auf denen sich dein angreifender Charakter und das feindliche Ziel befinden. Ist der Abstand zwischen beiden Charakteren – gemessen ab den zueinander am nächsten gelegenen Punkten ihrer beiden Hexfelder – höchstens so groß wie die maximale Reichweite der Waffe, ist das feindliche Ziel in Reichweite des Angriffs.

Maximale Reichweite von 8.



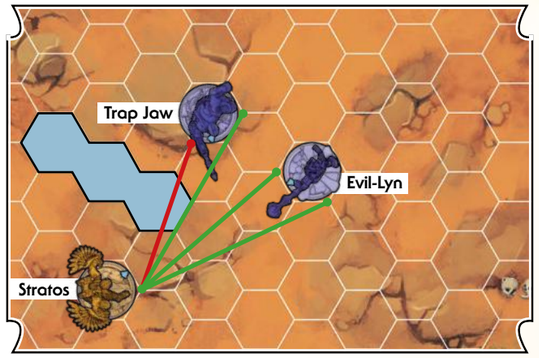
Stratos greift Evil-Lyn mit dem Flammenwerfer an. Dieser hat eine Reichweite von 8. Evil-Lyns und Stratos' Abstand beträgt 4 Zoll, also ist Evil-Lyn in Reichweite des Flammenwerfers.

MESSEN

Du darfst jederzeit im Spiel beliebige Abstände auf dem Schlachtfeld messen. Sofern nicht anders angegeben, gelten Abstände immer zwischen den zueinander am nächsten gelegenen Punkten von 2 Hexfeldern.

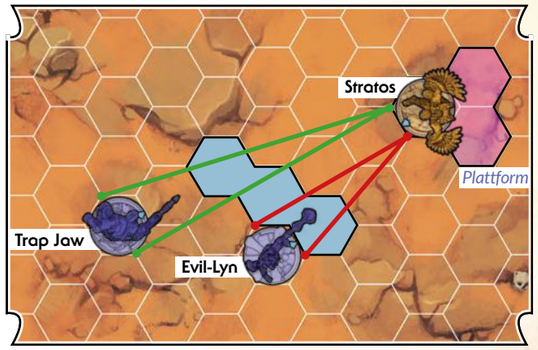
SICHTLINIE BESTIMMEN

Um eine freie Sichtlinie zu finden, musst du 2 nicht blockierte Linien von genau 1 beliebigen Ecke des Hexfelds deines angreifenden Charakters zu mindestens 2 verschiedenen Ecken des Hexfelds deines Ziels ziehen können. Die Linien dürfen durch schwieriges Gelände, niedrige Hindernisse, Leitern, Charaktere und Marker führen. Führt eine Linie durch ein **hohes Hindernis**, ist die Sichtlinie blockiert. Die Linien, die du ziehst, dürfen sich nicht überschneiden.



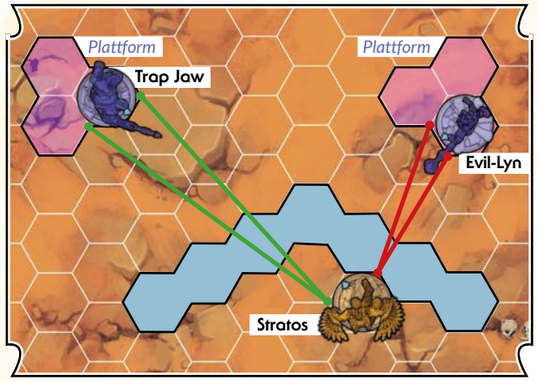
Stratos hat eine Sichtlinie zu Evil-Lyn, aber keine Sichtlinie zu Trap Jaw. Alle möglichen Linien zu Trap Jaw – bis auf eine – sind durch ein hohes Hindernis blockiert.

Ist dein angreifender Charakter auf einer höheren Höhe als dein Ziel, wird die Sichtlinie nur von hohen Hindernissen auf Hexfeldern blockiert, die an das Hexfeld des Ziels angrenzen. Ist dein Charakter auf einer Plattform, hat dieser keine Sichtlinie zu Hexfeldern, die sich direkt unter der Plattform befinden. Befindet sich dein Charakter direkt unter einer Plattform, hat dieser keine Sichtlinie zu Hexfeldern auf der Plattform.



Stratos hat von der Plattform aus keine Sichtlinie zu Evil-Lyn, da das hohe Hindernis an Evil-Lyns Hexfeld angrenzt. Stratos kann aber über das hohe Hindernis eine Sichtlinie zu Trap Jaw ziehen.

Ist dein angreifender Charakter auf einer niedrigeren Höhe als dein Ziel, wird die Sichtlinie nur von hohen Hindernissen blockiert, die an das Hexfeld deines angreifenden Charakters angrenzen.

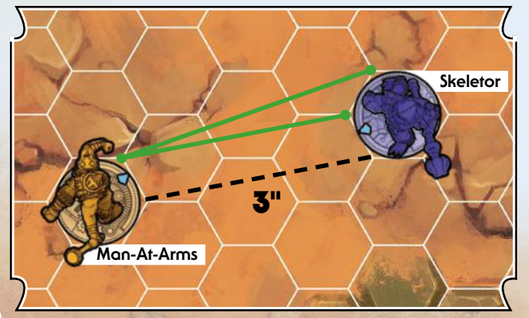


Stratos kann über das hohe Hindernis eine Sichtlinie zu Trap Jaw auf der Plattform ziehen. Er hat jedoch keine Sichtlinie zu Evil-Lyn, da ein hohes Hindernis an Stratos' Hexfeld grenzt.

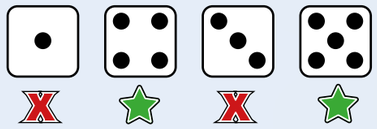
BEISPIEL FÜR EINEN FERNKAMPF

1. Man-At-Arms nutzt seine Armkanone für einen Fernkampfangriff gegen Skeletor. Man-At-Arms hat eine Wahrnehmung von 4, die Reichweite der Armkanone liegt bei 12 Zoll.

2. Skeletor ist mit 3 Zoll in Reichweite und auch in der Sichtlinie von Man-At-Arms.



3. Es gibt keine Würfel- oder Bereichsmodifikatoren, also würfelst du als Angreifer mit 4 Würfeln (dem Wahrnehmungswert von Man-At-Arms). Du würfelst „4", „1", „3" und „5". Jedes Ergebnis von 4 oder höher gilt als Erfolg.



4 Skeletor hat eine Zähigkeit von 3, also würfelt dein Gegenüber mit 3 Würfeln für die Verteidigungsprobe. Das Ergebnis ist „3", „1" und „4". Jedes Ergebnis von 4 oder höher gilt als Erfolg.

5. Der Erfolg der Verteidigungsprobe hebt 1 Erfolg deiner Angriffsprobe auf – also ist noch 1 Erfolg übrig. Laut den Waffeneffekten von Man-At-Arms' Armkanone führt 1 Erfolg zu 1 Wunde. Skeletor erhält also 1 Wunde und der Angriff ist abgeschlossen.

ZAUBERANGRIFF

Ein Zauberangriff folgt den Regeln eines Fernkampfangriffs mit den folgenden Änderungen:

- Dein angreifender Charakter muss eine ausgerüstete Zauberwaffe einsetzen.
- Dein Angriff wird mit einer Machtprobe gegen den Geist des Ziels ausgeführt.
- Dein angreifender Charakter muss die Manakosten des Zaubers zahlen.

SCHWERE ANGRIFFE

Abgesehen von den folgenden Ausnahmen folgen schwere Angriffe den Regeln von Fernkampfangriffen:

- Der angreifende Charakter muss eine schwere Waffe anstatt einer Fernkampfwaffe einsetzen.
- Der angreifende Charakter darf einen schweren Angriff ausführen, auch falls er mit einem Feind im Gefecht ist.
- Schwere Waffen dürfen bei Gelegenheitsangriffen anstatt Nahkampfwaffen eingesetzt werden.

MANAKOSTEN

Manakosten

Jede Zauberkarte hat Manakosten. Dein angreifender Charakter muss diese zahlen, um den entsprechenden Zauber bei der Aktion „Angriff“ einzusetzen. Hast du einen Zauber für deinen Angriff gewählt, nimm Mana-Marker in Höhe der Manakosten des Zaubers von der Karte deines angreifenden Charakters und lege sie in den Vorrat.

VERBÜNDETE ALS ZIEL

Manche Zauber bringen vorteilhafte Effekte und können Verbündete als Ziel haben. Möchtest du einen Verbündeten als Ziel eines Zaubers wählen, gelten dabei alle gewohnten Regeln zu Reichweite, Sichtlinie, Ausrichtung und Manakosten.

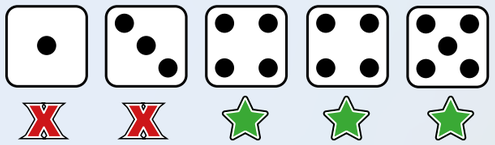
ZUSÄTZLICHE EFFEKTE

Fertigkeiten, Waffen und Schicksalskarten können deinen angreifenden Charakteren zusätzliche Vorteile bringen. Du wendest sie an, wenn dein Angriff eine bestimmte Anzahl Erfolge erreicht. Die Erfolge werden nach der Verteidigungsprobe deines Ziels gezählt.

Beispiel:

1. He-Man hat die Karte „Grayskull-Ring“ ausgerüstet und greift Skeletor an.

2. Du würfelst mit 5 Würfeln und erhältst „1“, „3“, „4“, „4“ und „5“. Jedes Ergebnis von 4 oder höher gilt als Erfolg.



3. Nun führt dein Gegenüber die Verteidigungsprobe für Skeletor durch und würfelt „3“, „2“ und „4“. Der Erfolg der Verteidigungsprobe hebt 1 Erfolg deiner Angriffsprobe auf, sodass der Angriff 2 Erfolge gebracht hat.

4. Die passive Fertigkeit von „Grayskull-Ring“ erfordert mindestens 3 Erfolge, du kannst ihren Effekt also nicht anwenden.

AKTIVE FERTIGKEIT NUTZEN

Mit dieser Aktion kann dein Charakter eine seiner aktiven Fertigkeiten nutzen. Eine aktive Fertigkeit ist eine beliebige Fertigkeit mit AP- oder Manakosten. Diese Fertigkeiten stehen auf Charakterkarten und Objekten.

Die Fertigkeit „Genialer Taktiker“ von Man-At-Arms hat sowohl AP- als auch Manakosten.

Wenn du eine aktive Fertigkeit einsetzen möchtest, zahle die angegebenen AP- und Manakosten und führe dann aus, was im Text der Fertigkeit steht. **Du darfst jede aktive Fertigkeit nur 1× pro Aktivierung oder Unterbrechung ausführen.**

BEREITSCHAFT

Mit dieser Aktion kannst du deinen aktiven Charakter in Bereitschaft versetzen, um Feinde abzufangen, die sich nähern. Du führst die Aktion aus, indem du einen Bereitschaftsmarker aus dem Vorrat zu deinem aktiven Charakter auf dem Schlachtfeld legst. Der Marker zeigt an, dass der aktive Charakter in Bereitschaft ist. Die Aktivierung deines aktiven Charakters endet danach sofort.

Ist dein Charakter in Bereitschaft, muss dieser die Aktivierung oder Unterbrechung eines Feindes unterbrechen (siehe „Unterbrechungen“ auf Seite 23), wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

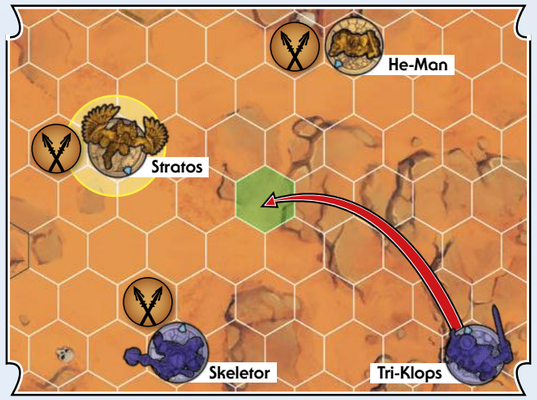
- Der Feind beendet seine Bewegung auf einem Hexfeld, das in Sichtlinie deines Charakters in Bereitschaft ist.
- Ein beliebiger Teil der Base des Feindes ist im Bereich der Vorderseite deines Charakters in Bereitschaft.
- Der Feind ist entweder in Reichweite einer ausgerüsteten Fernkampfwaffe deines Charakters in Bereitschaft oder dein Charakter in Bereitschaft kann mit einer einzelnen Aktion „Bewegen“ mit dem Ziel ins Gefecht kommen (bei Konzentration darfst du den Konzentrationsmarker berücksichtigen).

In folgenden Situationen ist dein Charakter nicht mehr in Bereitschaft und der Bereitschaftsmarker wird entfernt:

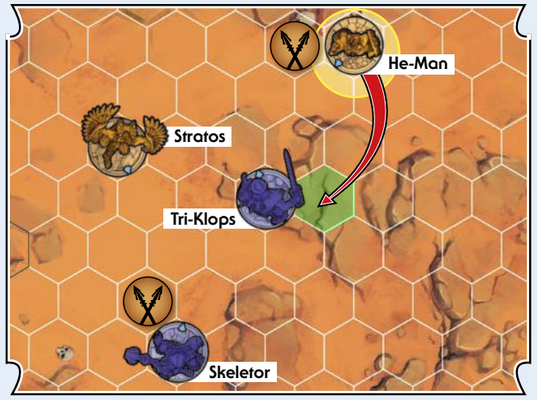
- Dein Charakter in Bereitschaft beginnt eine Bereitschaftsunterbrechung.
- Dein Charakter in Bereitschaft beginnt seine Aktivierung.

Es ist möglich, dass mehrere deiner Charaktere dieselbe feindliche Aktion unterbrechen. In diesem Fall wählst du selbst, welche Unterbrechung zuerst ausgeführt wird.

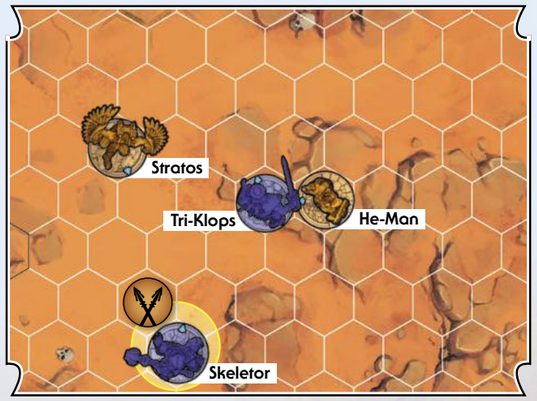
BEISPIEL FÜR BEREITSCHAFT



Skeletor, He-Man und Stratos sind in Bereitschaft. Tri-Klops beendet seine Bewegung und löst die Bereitschaft von He-Man und Stratos aus. Spielst du die Masters of the Universe, darfst du wählen, dass Stratos' Unterbrechung zuerst ausgeführt wird.



Hat Stratos seine Unterbrechung ausgeführt, beginnt He-Man seine Unterbrechung und bewegt sich zu Tri-Klops ins Gefecht.



He-Mans Bewegung löst die Bereitschaft von Skeletor aus.

WEITERE REGELN

In diesem Abschnitt erfahrt ihr mehr über weitere Regeln, die ihr für das Spiel benötigt.

GESUNDHEIT UND WUNDEN

Gesundheitswert

Jeder deiner Charaktere hat einen Gesundheitswert, der angibt, wie viele Wunden der Charakter erhalten kann, bis er **AUSGESCHALTET** ist. Erhält dein Charakter eine Wunde, lege einen Wundenmarker aus dem Vorrat auf die Charakterkarte.

Liegen mindestens so viele Wundenmarker auf der Charakterkarte, wie der Gesundheitswert angibt, ist der Charakter ausgeschaltet. Nimm seine Figur vom Schlachtfeld – die Charakterkarte und Ausrüstung darfst du im weiteren Spielverlauf nicht mehr nutzen.

Wird dein Charakter ausgeschaltet, erhält dein Gegenüber Siegpunkte entsprechend den Kosten des ausgeschalteten Charakters und seiner Ausrüstung (siehe „Kostenübersicht“ auf Seite 12 im Buch des Schlachtfelds).

BEREICHSMODIFIKATOREN

Die Anzahl der Würfel bei einem Angriff und ihr Bereich können durch verschiedene Dinge beeinflusst werden.

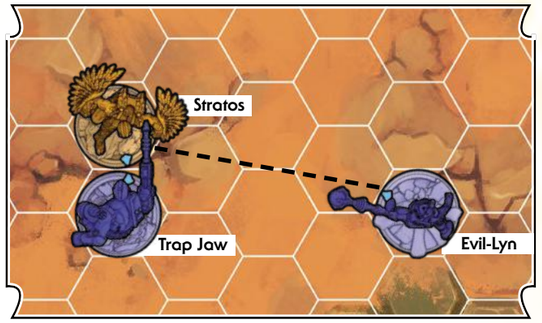
FLANKENANGRIFFE

Die Ausrichtung deines Charakters und seiner Vorder-und Rückseite beeinflussen die Wirksamkeit eingehender Angriffe. Ein Angriff von einem Hexfeld auf der **RÜCKSEITE** deines Charakters ist ein **FLANKENANGRIFF**. Alle anderen Angriffe sind **FRONTALANGRIFFE**. Bei jedem Flankenangriff ist der Bereich des angreifenden Charakters ungeachtet des Angriffstyps (Nahkampf, Fernkampf, Schwer, Zauber) um 1 größer.

Hexfelder, die zur Hälfte zwischen der Vorder- und Rückseite deines Charakters liegen, gelten nicht als Flanke. Bei Angriffen von diesen Hexfeldern ist der Bereich nicht um 1 größer.

CHARAKTERE IM GEFECHT ALS ZIEL WÄHLEN

Ist das Ziel deines Fernkampfangriffs oder schweren Angriffs mit einem anderen Charakter im Gefecht, ist der Bereich deines Angriffs um 1 kleiner. Dies gilt nicht bei Zauber- und Nahkampfangriffen.



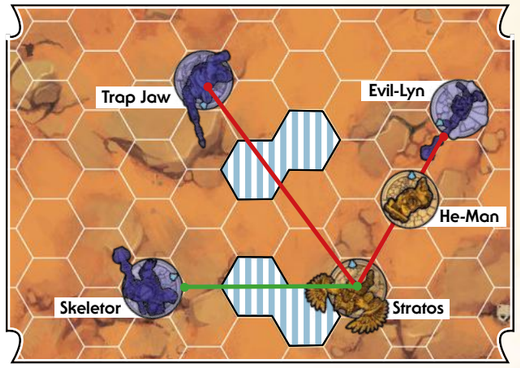
Evil-Lyn wählt Stratos als Ziel für einen Fernkampfangriff. Da Stratos mit Trap Jaw im Gefecht ist, ist der Bereich von Evil-Lyns Angriff um 1 kleiner.

DECKUNG

Deine Charaktere können Hindernisse und Höhenunterschiede nutzen, um vor eingehenden Fernkampf-, schweren und Zauberangriffen in Deckung zu gehen. Wenn das Ziel deines Angriffs in Deckung ist, ist der Bereich deines Angriffs um 1 kleiner.

Um zu ermitteln, ob ein Charakter in Deckung ist, ziehe eine gerade Linie vom Mittelpunkt der Base deiner angreifenden Figur zum Mittelpunkt der Base deines Ziels. Führt diese Linie durch Charaktere oder durch niedrige oder hohe Hindernisse, die nicht an das Hexfeld des angreifenden Charakters grenzen, ist das Ziel in Deckung.

Das Ziel ist nicht in Deckung, wenn die Linie nur durch schwieriges Gelände, Leitern oder Marker führt.

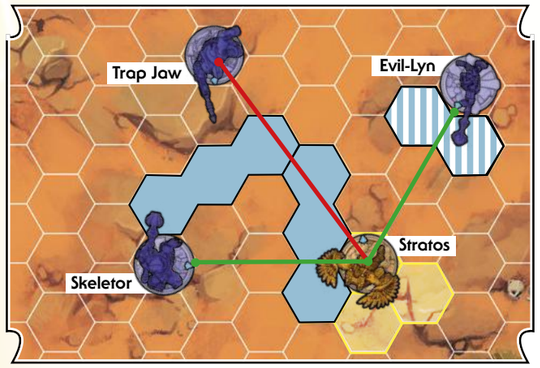


Stratos wählt ein Ziel für einen Fernkampfangriff. Skeletor ist ein gutes Ziel, da er nicht in Deckung ist. Die Linie zwischen Stratos und Trap Jaw führt durch ein niedriges Hindernis, also ist Trap Jaw in Deckung. Evil-Lyn ist ebenfalls in Deckung, da die Linie zwischen ihr und Stratos durch He-Man führt.

DECKUNG UND HÖHE

Ist dein angreifender Charakter auf einer niedrigeren Höhe als das Ziel, ist das Ziel in Deckung.

Ist dein angreifender Charakter auf einer Plattform, sind Charaktere auf niedrigerer Höhe nur in Deckung, wenn sie sich hinter hohen Hindernissen befinden. Niedrige Hindernisse bieten hier keine Deckung. Um die Deckung zu bestimmen, folge den gewohnten Regeln; dein Ziel ist nur in Deckung, wenn die Linie durch ein hohes Hindernis führt, das nicht an Hexfelder grenzt, die sich direkt unter der Plattform befinden.



Stratos ist auf einer Plattform und wählt ein Ziel für den Fernkampfangriff. Trap Jaw ist in Deckung, da die Linie zwischen ihm und Stratos durch ein hohes Hindernis führt. Die Linie zwischen Stratos und Skeletor führt auch durch ein hohes Hindernis, aber da es an Hexfelder unter Stratos' Plattform grenzt, bietet es keine Deckung. Evil-Lyn ist hinter einem niedrigen Hindernis, das keine Deckung bietet, da Stratos auf einer höheren Höhe ist.

UNTERBRECHUNGEN

Manchmal kann dein Charakter im Spielverlauf eine Aktion ausführen, während ein anderer Charakter aktiviert ist. Das ist eine **Unterbrechung.**

Bei einer Unterbrechung erhält dein unterbrechender Charakter 1 AP. Du kannst mit deinem Charakter die Aktionen **Bewegen** oder **Angriff** ausführen oder **eine aktive Fertigkeit** nutzen. Du kannst für deinen unterbrechenden Charakter auch Schicksals- und Ruhmkarten für Boni ausspielen, als wäre der Charakter aktiviert. Die AP-Kosten bei Unterbrechungen entsprechen den Regeln für eine normale Aktivierung.

Sofern nicht anders angegeben, gelten für Unterbrechungen folgende Regeln:

- Alle Angriffe oder Fertigkeiten, die einen Feind als Ziel haben, müssen den unterbrochenen Charakter als Ziel haben. Alle Angriffe während einer Unterbrechung gelten als Unterbrechungsangriffe.
- Alle Bewegungen müssen zu dem unterbrochenen Charakter führen und in der Sichtlinie dieses Charakters enden.
- Bei allen Proben des unterbrechenden Charakters ist der Bereich um 1 kleiner.
- Kommt durch eine Fertigkeit oder einen Angriff ein Markierungsmarker auf das Schlachtfeld, lege diesen, sofern nicht anders angegeben, auf ein Hexfeld, das an den unterbrochenen Charakter angrenzt.
- Wirf alle Karten ab, die du während einer Unterbrechung ausspielst. Lege sie nicht auf die Karte des unterbrechenden Charakters.
- Lege Ruhmkarten mit erfüllten Nebenmissionen offen in deinen Spielbereich.

Hat der unterbrechende Charakter alle Aktionen abgeschlossen oder keine AP mehr, endet die Unterbrechung und der unterbrochene Charakter fährt mit seiner Aktivierung fort.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Ist dein Charakter im Gefecht und möchte sich von seinem Hexfeld wegbewegen, dürfen alle Feinde, die mit ihm im Gefecht sind, eine Unterbrechung ausführen. Dieser **GELEGENHEITSANGRIFF** wird ausgeführt, nachdem die Aktion „Bewegen“ angesagt wurde. Ist dein unterbrochener Charakter mit mehreren Feinden im Gefecht, darf jeder dieser Feinde 1 Gelegenheitsangriff ausführen – die Reihenfolge bestimmt dein Gegenüber.

Gelegenheitsangriffe werden nach den normalen Regeln für Unterbrechungen abgehandelt, es gelten aber folgende Änderungen:

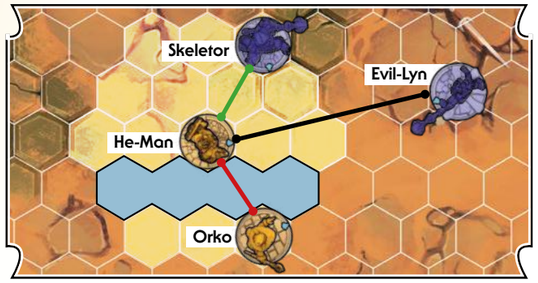
- Der unterbrechende Charakter darf nur die Aktion „Angriff“ ausführen.
- Alle Angriffe müssen Nahkampfangriffe sein.
- Bei Gelegenheitsangriffen ist der Bereich des unterbrechenden Charakters um 1 größer.

FLÄCHENANGRIFFE

Manche Spieleffekte lassen dich mehrere Ziele treffen – das sind **FLÄCHENANGRIFFE**. Bei einem Flächenangriff führst du zuerst einen Angriff gegen ein einzelnes Ziel nach den normalen Angriffsregeln aus. Das Ziel dieses Angriffs ist das **ERSTE ZIEL**. Anschließend **musst** du in beliebiger Reihenfolge Angriffe gegen weitere Charaktere ausführen, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Der weitere Charakter (darunter auch Verbündete) ist im Wirkungsfeld des Flächenangriffs.
- Der weitere Charakter ist in der Sichtlinie des ersten Ziels.
- Der weitere Charakter ist auf der gleichen Höhe wie das erste Ziel.

Jeder Angriff gegen weitere Charaktere erfordert eine neue Angriffsprobe mit derselben Waffe. Der erste Angriffund alle weiteren Angriffe gehören zur selben Aktion „Angriff" und gelten als 1 Angriff.



Evil-Lyn möchte ihre Feinde mit einem Feuerball treffen. Zuerst führt sie einen Angriff gegen He-Man aus. Dann prüft sie, welche weiteren Charaktere im Wirkungsfeld des Zaubers und in Sichtlinie von He-Man sind. Das Wirkungsfeld von „Feuerball" ist 2 Hexfelder, also sind Orko und Skeletor im Explosionsradius. He-Man hat jedoch keine Sichtlinie zu Orko, da Orko hinter einem hohen Hindernis ist. Also ist Skeletor das einzige gültige weitere Ziel und Evil-Lyn führt einen weiteren Angriff gegen ihn aus.

Beim Ausführen von Angriffen gegen weitere Charaktere gelten folgende Regeln für Bereichsmodifikatoren:

- **Flankenangriffe:** Liegt die Base des ersten Ziels auf der Rückseite des weiteren Ziels, führst du einen Flankenangriff aus und der Bereich ist wie gewohnt um 1 größer.
- **Angriff im Gefecht:** Ist das weitere Ziel im Gefecht, ist der Bereich von Fernkampfangriffen wie gewohnt um 1 kleiner. Dieser Malus gilt nicht für Nahkampf- und Zauberangriffe.
- **Deckung:** Die Deckungsmodifikatoren bei Angriffen gegen weitere Ziele werden durch eine Linie vom ersten Ziel zum weiteren Ziel ermittelt.
- **Konzentriert:** Führt dein konzentrierter Charakter einen Flächenangriff aus, ist der Bereich für alle Angriffsproben während dieser Aktion wie gewohnt um 1 größer.

AUSSCHALTEN DURCH FLÄCHENANGRIFF
Schaltest du ein Ziel durch einen Flächenangriff aus, lass die Figur des Ziels bis zum Ende des gesamten Angriffs auf dem Schlachtfeld stehen.

STÄRKUNG UND SCHWÄCHUNG

Angriffe und Fertigkeiten können deinem Charakter einen andauernden Effekt verleihen. Positive Effekte sind **STÄRKUNGEN**, negative Effekte **SCHWÄCHUNGEN**. Es gibt verschiedene Arten von Stärkungen und Schwächungen – sie werden durch eigene Marker gekennzeichnet.

Erhält dein Charakter eine Stärkung oder Schwächung, lege einen entsprechenden Marker aus dem Vorrat zu deiner Figur auf dem Schlachtfeld, um den andauernden Effekt anzuzeigen.

Jeder Charakter kann immer nur 1 Stärkung und 1 Schwächung gleichzeitig haben. Erhält dein Charakter 1 Stärkung oder Schwächung, hat aber bereits 1, lege den Marker der vorherigen Stärkung oder Schwächung vom Schlachtfeld zurück in den Vorrat.

Dies sind die 4 häufigsten Stärkungen:

Schnelligkeit: Hat dein Charakter diese Stärkung, ist der Tempowert (auch konzentriert) um 2 erhöht.

Verbesserung: Hat dein Charakter diese Stärkung, ist der Bereich bei Angriffsproben um 1 vergrößert.

Schutz: Hat dein Charakter diese Stärkung, ist der Bereich bei Verteidigungsproben um 1 vergrößert.

Regeneration: Diese Stärkung hat keinen direkten Effekt. Wird die Stärkung entfernt und dein Charakter ist nicht ausgeschaltet, entferne 1 Wundenmarker von seiner Charakterkarte.

Dies sind die 4 häufigsten Schwächungen:

Lähmung: Hat dein Charakter diese Schwächung, ist der Tempowert (auch konzentriert) um 2 verringert. Dein Charakter ignoriert diese Schwächung, wenn seine Bewegung in schwierigem Gelände beginnt.

Geblendet: Hat dein Charakter diese Schwächung, ist der Bereich bei Angriffsproben um 1 verringert.

Am Boden: Hat dein Charakter diese Schwächung, ist der Bereich bei Verteidigungsproben um 1 verringert.

Fluch: Diese Schwächung hat keinen direkten Effekt. Wird die Schwächung entfernt, erhält der Charakter 1 Wundenmarker.

Es gibt Angriffe und Fertigkeiten, die deinem Charakter eine einzigartige Stärkung oder Schwächung verleihen, die hier nicht beschrieben ist. Jede dieser einzigartigen Stärkungen und Schwächungen hat einen eigenen Marker. Dein Trupp darf jede von ihnen nur 1× zur gleichen Zeit erhalten.

Einzigartige Stärkungen und Schwächungen folgen den Standardregeln für normale Stärkungen und Schwächungen.

FERTIGKEITEN

Fertigkeiten, die ihr auf Charakterkarten und Objekten findet, haben unterschiedliche Effekte. Es gibt zwei Arten von Fertigkeiten: **AKTIVE** und **PASSIVE**.

Fertigkeiten mit Kosten (AP, Mana oder beides) sind aktive Fertigkeiten. Du kannst sie nur nutzen, indem du eine Aktion ausführst. Siehe auch „Aktive Fertigkeit nutzen" auf Seite 21.

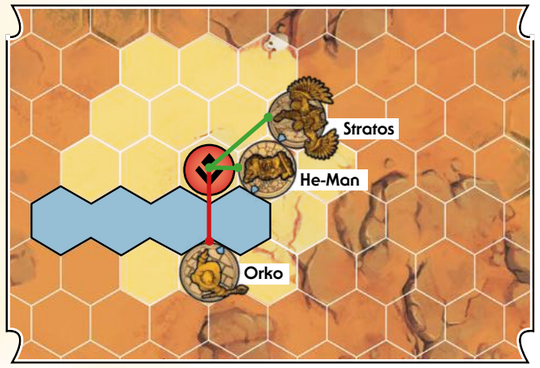
Eine passive Fertigkeit hat keine Kosten. Ist dein Charakter auf dem Schlachtfeld, sind alle passiven Fertigkeiten auf der Charakterkarte oder von ausgerüsteten Objekten immer in Kraft. Bei jeder passiven Fertigkeit ist beschrieben, wann und wie du sie ausführst. Du kannst eine passive Fertigkeit beliebig oft im Spiel ausführen, aber immer nur genau 1× zu dem Zeitpunkt, wenn die Fertigkeit ausgelöst wird.

ZEICHEN

Manche Fertigkeiten lassen dich ein **ZEICHEN** platzieren. Dabei handelt es sich um einen Marker auf dem Schlachtfeld, der Charaktere in der Nähe beeinflusst. Zeichen bleiben bis zum Ende der Runde auf dem Schlachtfeld, du entfernst sie erst in der Aufräumphase.

Ein Zeichen legst du immer auf ein leeres Hexfeld – es dürfen keine Charaktere, Geländeteile oder andere Marker darauf sein. Bei jeder Fertigkeit ist eine Reichweite angegeben: Du musst das Zeichen innerhalb dieser Reichweite und in Sichtlinie des Charakters ablegen, der die Fertigkeit ausführt.

Bei der Fertigkeit ist außerdem angegeben, welchen Effekt das Zeichen auslöst, welche Charaktere das Ziel sind und wie nah diese sein müssen, um betroffen zu sein. Zeichen betreffen nur Charaktere auf gleicher Höhe. Damit ein Zeichen ein Ziel betreffen kann, muss es sich in Reichweite und Sichtlinie des Zeichens befinden. Nutze dieselben Reichweite- und Sichtlinienregeln wie für den Fernkampf und behandle die Zeichen dabei als angreifenden Charakter.



He-Man und Stratos sind in Reichweite und Sichtlinie des Zeichens und dadurch von ihm betroffen. Orko ist nicht in Sichtlinie des Zeichens und entgeht den Effekten.

Jeder Zeichentyp hat einen eigenen Marker. Bei deinem Trupp darf jeder Typ immer nur 1× gleichzeitig aktiv sein.

ZIELE UND PROBEN

Bezieht sich eine Fertigkeit auf einen Charakter einer Charaktergruppe in einer bestimmten Reichweite, müssen sich alle Charaktere in Sichtlinie des Charakters befinden, der die Fertigkeit ausführt. Bei manchen Fertigkeiten musst du ein Ziel auswählen – dieses muss sich dann in Sichtlinie deines Charakters befinden, der die Fertigkeit ausführt, und du musst deinen Charakter in Richtung des Ziels ausrichten. Folge den Sichtlinien- und Ausrichtungsregeln bei Fernkämpfen. Mehr dazu findest du unter „Fernkampfangriff" auf Seite 18.

Erfordert eine Fertigkeit eine Probe, ist dies eine Fertigkeitsprobe, die nach den normalen Regeln für Proben abgehandelt wird. Mehr dazu findest du unter „Proben" auf Seite 12.

FREIE AKTIONEN

Manche Spieleffekte gewähren deinem Charakter freie Aktionen. Diese Aktionen kosten keine AP und gelten nicht als normale Aktionen, wenn es um das Ermitteln steigender Aktionskosten geht.

Beispiel: He-Man erhält eine freie Aktion „Bewegen" zu Beginn seiner Aktivierung. Nach der Aktion möchte er eine weitere Aktion „Bewegen" ausführen. Da die erste Aktion eine freie Aktion war, kostet ihn die zweite Aktion nur 1 AP (es ist die erste Standardaktion „Bewegen" in seiner Aktivierung).

NEBENMISSIONEN

Auf Ruhmkarten sind Nebenmissionen angegeben. Erfüllst du die Bedingung einer Nebenmission, wenn diese **während** einer Aktivierung oder Unterbrechung im Spiel ist, erhältst du die SP, die auf der Karte angegeben sind. Du musst die Nebenmission bereits ausgespielt haben, damit du ihre Bedingungen erfüllen kannst.

Schaltet dein Charakter in der gleichen Aktivierung oder Unterbrechung, in der du diese Karte gespielt hast, einen Gegner mit einer Nahkampfwaffe aus, erhältst du die SP.

Hast du eine Nebenmission erfüllt, lege sie offen in deinen Spielbereich, um dies anzuzeigen.

OBJEKTE

Objekte sind Schmuck, Schilde, Panzer und Module deines Charakters. Jedes Objekt hat eine eigene Karte, auf der du eines der folgenden Symbole findest:

Schmuck *Schild* *Panzer* *Module*

Jedes Objekt hat eine Fertigkeit, die nur den Charakter betrifft, der das Objekt ausgerüstet hat (sofern nicht anders angegeben). Zum Ausführen der Fertigkeit folge einfach den Anweisungen im Text.

Diese passive Fertigkeit erhöht den Geistwert deines Charakters um 1, solange das Objekt ausgerüstet ist.

Fertigkeiten von Objekten können AP- und/oder Manakosten haben. Möchtest du sie einsetzen, zahle zuerst die Kosten und nutze sie dann als aktive Fertigkeit.

Um die aktive Fertigkeit „Machtgewinn" einzusetzen, muss dein Charakter 1 AP und 1 Mana zahlen.

VERBRAUCHSOBJEKTE

Manche Objekte kannst du nur 1× nutzen. Diese sind mit „Verbrauchbar" gekennzeichnet. Du kannst vor und nach einer Standardaktion mit deinem Charakter beliebig viele Verbrauchsobjekte als freie Aktionen einsetzen. Bei einer Unterbrechung darf dein Charakter Verbrauchsobjekte einsetzen, bevor der Feind seine Unterbrechung ausführt.

Hast du ein Verbrauchsobjekt eingesetzt, drehe es auf die verdeckte Seite – du kannst es nicht mehr nutzen. Wird dein Charakter ausgeschaltet, zählen benutzte Verbrauchsobjekte immer noch zum Punktewert dieses Charakters.

Dein Charakter darf diese Karte 1× im Spiel einsetzen, um 1 AP zu erhalten.

MANA

Mana ist eine Ressource, mit der du verschiedene Effekte ausführen kannst. Erhält dein Charakter Mana, lege einen Mana-Marker aus dem Vorrat auf die Charakterkarte. Gibt dein Charakter Mana aus, lege entsprechend viel Mana von der Charakterkarte zurück in den Vorrat.

Mana

Du kannst Mana für Folgendes nutzen:

- Aktive Fertigkeiten mit Manakosten
- Zauberangriffe
- Neu würfeln bei Proben

Ein Charakter darf immer nur höchstens 5 Mana besitzen.

BEWEGUNGSEFFEKTE

Viele Spieleffekte verleihen euren Charakteren spezielle Bewegungsmöglichkeiten. In diesem Abschnitt erfahrt ihr mehr darüber:

GEZIELT

Gezieltes Bewegen folgt den Regeln der Aktion „Bewegen" mit der folgenden Änderung: Bewegt sich dein Charakter, muss er die kürzeste mögliche Route zum gewählten Charakter oder Gegenstand nehmen. Am Ende der Bewegung musst du die Figur deines Charakters zu dem Charakter oder dem Gegenstand ausrichten, zu dem du dich bewegt hast.

STÜRMEN

Stürmen folgt den Regeln der Aktion „Bewegen" mit der folgenden Änderung: Dein Charakter muss die kürzeste mögliche Route zum gewählten Charakter nehmen. Beim Stürmen **muss** dein Charakter seine Bewegung auf einem angrenzenden Hexfeld zu dem Ziel beenden, zu dem er gestürmt ist. Außerdem musst du deine Figur in Richtung des Ziels ausrichten.

TELEPORTIEREN

Teleportieren folgt den Regeln der Aktion „Bewegen" mit der folgenden Änderung: Teleportiert sich dein Charakter, ignorierst du alle Charaktere, niedrigen und hohen Hindernisse sowie Malusse durch schwieriges Gelände. Außerdem musst du deine Bewegung nicht beenden, wenn du ein Hexfeld betrittst, das an einen Feind grenzt. Ein Charakter, der sich teleportiert, behandelt alle umliegenden Hexfelder ungeachtet ihrer Höhe als angrenzend. Hast du dich teleportiert, darfst du die Ausrichtung deines Charakters ändern.

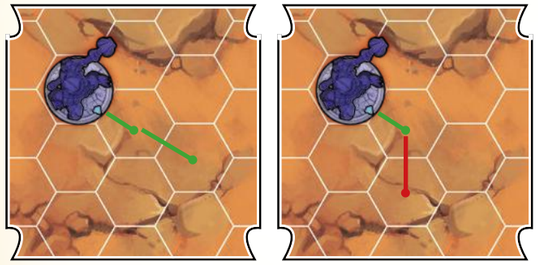
Diese Bewegung kann keine Unterbrechungen durch Gelegenheitsangriffe und Bereitschaft auslösen.

SPRINGEN

Springen folgt den Regeln für die Aktion „Bewegen" mit der folgenden Änderung: Springt dein Charakter, ignorierst du alle Charaktere, niedrigen und hohen Hindernisse sowie Malusse durch schwieriges Gelände. Außerdem musst du deine Bewegung nicht beenden, wenn du ein Hexfeld betrittst, das an einen Feind grenzt. Ein Charakter, der springt, behandelt alle umliegenden Hexfelder ungeachtet ihrer Höhe als angrenzend.

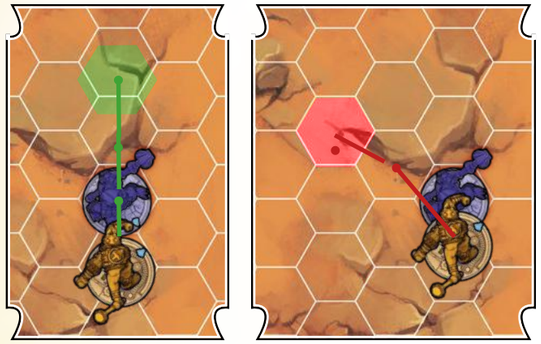
SCHIEBEN UND ZIEHEN

Wird dein Charakter durch einen Spieleffekt geschoben oder gezogen, bewege die Figur auf ein angrenzendes Hexfeld. Wird der Charakter über mehrere Hexfelder geschoben oder gezogen, muss dies in einer geraden Linie erfolgen.



Korrekt *Falsch*

Wird ein Ziel von einem anderen Charakter geschoben oder gezogen, muss dies in einer geraden Linie erfolgen, die die Mitten der Bases beider Charaktere verbindet.



Korrekt *Falsch*

Wird ein Ziel durch einen anderen Charakter geschoben oder gezogen, muss dies in einer geraden Linie erfolgen, die beide Charaktere verbindet.

Würde ein Ziel auf ein Hexfeld mit Geländeteil oder anderer Figur bewegt, endet die Bewegung sofort.

Wird ein Ziel von einer erhöhten Position geschoben oder gezogen, muss es eine freie Aktion „Runterklettern" ausführen. Seine Bewegung endet danach sofort.

Charaktere, die geschoben oder gezogen werden, **dürfen** ihre Ausrichtung **nicht ändern**.

Diese Bewegung **kann keine** Unterbrechungen durch Gelegenheitsangriffe und Bereitschaft auslösen.

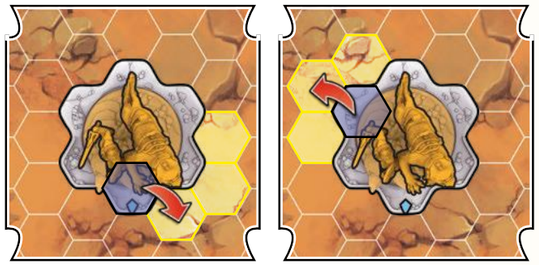
TAUSCH

Gibt ein Spieleffekt an, dass 2 Charaktere die Position tauschen, stelle die Figuren auf das zuvor besetzte Hexfeld des jeweils anderen Charakters. Diese Bewegung **kann keine** Unterbrechungen durch Bereitschaft auslösen, Gelegenheitsangriffe **sind** aber **möglich.**

Charaktere, die die Position tauschen, **dürfen** ihre Ausrichtung **nicht ändern.**

GROSSE FIGUREN

Figuren mit größeren Bases, die mehrere Hexfelder belegen, gelten als **GROSS**. Für große Figuren gelten zum Teil andere Regeln, die ihr in diesem Abschnitt findet.



Bei der Aktion „Bewegen" kostet diese Bewegung 1 AP.

ANGRENZEN

Eine große Figur ist zu jedem Hexfeld angrenzend, das eine gemeinsame Grenze zu einem der belegten Hexfelder der Figur hat.

BEWEGEN

Bewegt sich eine große Figur, wähle 1 der belegten Felder der Figur und bewege sie auf ein dazu angrenzendes Hexfeld. Jede Bewegung muss so enden, dass die gesamte Base der großen Figur in einer gültigen Position ist.

ÜBER NIEDRIGE HINDERNISSE BEWEGEN

Bei einer Aktion „Bewegen" darf eine große Figur 3 Bewegungspunkte ausgeben, um sich von einem Hexfeld mit einer Grenze zu einem Teil eines niedrigen Hindernisses auf ein anderes Hexfeld zu bewegen, das ebenfalls an genau diesen Teil des Hindernisses angrenzt. Kein Teil der Base der großen Figur darf das Hindernis belegen.

ÜBER HOHE HINDERNISSE BEWEGEN

Bei einer Aktion „Bewegen“ darf eine große Figur 6 Bewegungspunkte ausgeben, um sich von einem Hexfeld mit einer Grenze zu einem Teil eines hohen Hindernisses auf ein anderes Hexfeld zu bewegen, das ebenfalls an genau diesen Teil des Hindernisses angrenzt. Kein Teil der Base der großen Figur darf das Hindernis belegen.

HOCHKLETTERN

Große Figuren können nach den Standardregeln auf eine Plattform klettern, es gilt aber folgende Änderung:
Die Bewegung der großen Figur muss so enden, dass ihre gesamte Base in einer gültigen Position ist.

RUNTERKLETTERN

Große Figuren können nach den Standardregeln von einer Plattform klettern, es gilt aber folgende Änderung:
Die Bewegung der großen Figur muss so enden, dass ihre gesamte Base in einer gültigen Position ist.

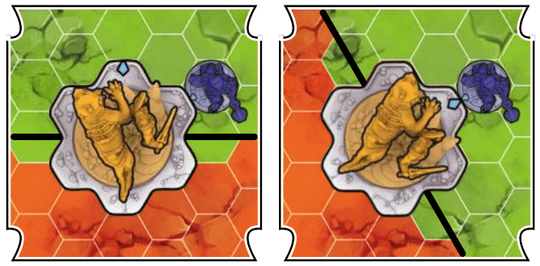
LEITERN

Große Figuren können keine Leitern nutzen und behandeln sie wie niedrige Hindernisse.

AUSRICHTUNG

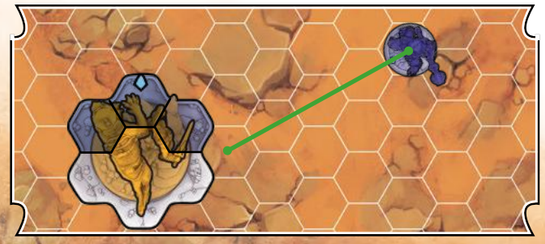
Greift dein Charakter eine große Figur an, muss er zu einem Hexfeld ausgerichtet sein, das die große Figur belegt.

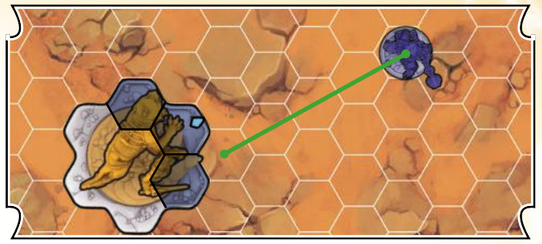
Große Figuren haben eine Markierung auf ihrer Base, um anzuzeigen, zu welchen Hexfeldern sie ausgerichtet sind. Alle Angriffe einer großen Figur gehen von dem Hexfeld aus, das die Ausrichtung angibt.



Musst du eine große Figur zu einem angrenzenden Ziel ausrichten, drehe die große Figur, bis das Hexfeld mit der Ausrichtungsmarkierung eine gemeinsame Grenze mit dem Hexfeld des Ziels hat.

Musst du eine große Figur zu einem nicht angrenzenden iel ausrichten, drehe sie, bis das Hexfeld mit der Ausrichtungsmarkierung eine gemeinsame Grenze mit dem am nächsten zum Ziel gelegenen Hexfeld hat (ausgehend vom Mittelpunkt dieses Hexfelds). Haben 2 Hexfelder denselben Abstand, darfst du wählen, zu welchem der Hexfelder die große Figur ausgerichtet wird.





SICHTLINIE

Beim Bestimmen der Sichtlinie von oder zu einer großen Figur kannst du ein beliebiges einzelnes Hexfeld nutzen, das die große Figur belegt.

DECKUNG

Um zu ermitteln, ob eine große Figur in Deckung ist, ignoriere alle Charaktere sowie niedrigen und hohen Hindernisse, die an ein von der großen Figur belegtes Hexfeld angrenzen.

SCHIEBEN UND ZIEHEN

Du kannst große Figuren weder schieben noch ziehen.

TAUSCH

Große Figuren können die Position nicht mit Standardfiguren tauschen.

FAHRZEUG

Charaktere mit der Fertigkeit „Fahrzeug“ gelten als Fahrzeuge. Fahrzeuge befolgen dieselben Regeln wie große Figuren, mit folgenden Änderungen:

- Fahrzeuge können sich nicht über hohe Hindernisse bewegen.
- Fahrzeuge können Gelegenheitsangriffe nur gegen große Figuren ausführen.

EFFEKT-TIMING

Bei den meisten Fertigkeiten und Spezialfähigkeiten ist beschrieben, wann du sie nutzt.

- Effekte, die „bei Aktivierung“ ausgelöst werden, führst du zwischen Schritt 3 und 4 der Aktivierung aus – nachdem ein Charakter Boni erhält, aber bevor er Aktionen ausführen kann. Gibt es mehrere solcher Effekte, entscheidet über die Reihenfolge, wer von euch aktiv am Zug ist.
- Effekte, die „am Ende der Aktivierung“ ausgelöst werden, führst du nach Schritt 5 der Aktivierung aus – direkt nachdem ein Charakter seine Aktivierung beendet hat. Gibt es mehrere solcher Effekte, entscheidet über die Reihenfolge, wer von euch aktiv am Zug ist.
- Effekte, die „bei Unterbrechung“ ausgelöst werden, führst du vor der Unterbrechung deines unterbrechenden Charakters aus. Gibt es mehrere solcher Effekte, entscheidet über die Reihenfolge, wer von euch die Unterbrechung ausführt.
- Effekte, die „am Ende der Unterbrechung“ ausgelöst werden, führst du nach der Unterbrechung deines unterbrechenden Charakters aus. Gibt es mehrere solcher Effekte, entscheidet über die Reihenfolge, wer von euch die Unterbrechung ausführt.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

FRAGE 1

Wenn ich während einer Aktivierung oder Unterbrechung eine zusätzliche Karte spiele, profitiert mein Charakter dann von allen Effekten der Karte?

ANTWORT

Nein. Jede Karte, die du während der Aktivierung eines Charakters (abgesehen von der Karte, die den Charakter aktiviert) oder während einer Unterbrechung spielst, gibt dem Charakter nur 1 der 2 auf der unteren Seite der Karte angegebenen Boni. Verfügbare Boni befinden sich immer unter der horizontalen Linie, die die Karte teilt. Der Abschnitt über der horizontalen Linie gibt die Basiswerte für AP und Mana an, die nicht als Boni gelten. Folglich erhält sie dein Charakter bei zusätzlichen Karten nicht.

FRAGE 2

Wann darf ich meine Ruhmkarten spielen?

ANTWORT

Ruhmkarten darfst du immer dann spielen, wenn du auch Schicksalskarten spielen darfst. Also entweder als erste Karte, um einen Charakter zu aktivieren, oder während einer Aktivierung oder Unterbrechung als zusätzliche Karte. Im zweiten Fall erhält dein Charakter nur einen der Boni der Karte (wie üblich), nicht beide.

FRAGE 3

Darf ich eine Ruhmkarte spielen, nachdem ich ihre Nebenmission bereits erfüllt und Siegpunkte erhalten habe?

ANTWORT

Nein. Um eine Nebenmission zu erfüllen und ihre Siegpunkte zu erhalten, musst du die entsprechende Ruhmkarte spielen, bevor du die Voraussetzungen der Nebenmission erfüllst.

FRAGE 4

Welcher Teil des Schlachtfelds gilt als schwieriges Gelände?

ANTWORT

Schwieriges Gelände ist nicht auf dem Schlachtfeld aufgedruckt. Nur bestimmte Geländeteile machen bestimmte Hexfelder zu schwierigem Gelände (sowie Hexfelder rund um Mer-Mans Tümpel!). Im Grundspiel gibt es solche Geländeteile nicht.

FRAGE 5

Haben explodierende Würfel denselben Bereich wie übliche Würfel?

ANTWORT

Nein, explodierende Würfel sind nur bei 5+ Erfolge, egal, welche Modifikatoren im Spiel sind (siehe S. 13 der Spielanleitung).

FRAGE 6

Kann ein explodierender Würfel explodieren?

ANTWORT

Ja. Würfelst du auf einen explodierten Würfel eine 6, explodiert auch dieser Würfel. Das darf unendlich oft passieren.

FRAGE 7

Zählen Zauberangriffe als Fernkampfangriffe?

ANTWORT

Nein, Zauber- und Fernkampfangriffe sind zwei unterschiedliche Arten von Angriffen.

FRAGE 8

Funktioniert die Fähigkeit der „Kampfaxt“ nach der Fertigkeit von Ram Mans „Rammtempo“?

ANTWORT

Ja.

FRAGE 9

Funktioniert Orkos Fähigkeit „Reisender von Trolla“ mit Zauberangriffen, die 0 Mana kosten?

ANTWORT

Ja.

FRAGE 10

Darf ein Charakter mit 0 Mana einen Effekt einsetzen, der X Mana benötigt?

ANTWORT

Ja, außer der Effekt gibt explizit an, dass der Charakter mindestens 1 Mana einsetzen muss.

IMPRESSUM

Regeln: Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk
Technische Redaktion: Adam Baker
Spielanleitung und Redaktion: Natalia Rachowska
Deutsches Lektorat: Board Game Circus (Florian Gräfe)
Deutsche Übersetzung: Board Game Circus (Frank Thuro, Jens Borcherding), Paul Wilhelm, unterstützt von Malte Kühle, für The Geeky Pen.
Illustration: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki
Cover-Gestaltung: Aleksandr Utkin
Illustration und Figuren: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencel, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko, Sylwia Kubiak
Projektleitung: Jakub S. Olekszyk
Produktionsbetreuung: Michał Pawlaczyk
Studioleitung: Jarosław Ewertowski
Hintergrund und Beratung: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk
Spieltests und Beratung: Kamil Białkowski, Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ und zugehörige Warenzeichen sowie Handelsaufmachungen sind im Besitz und unter Lizenz von Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio und das Archon Studio-Logo sind Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein eingetragenes Warenzeichen von Archon Studio. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Inhabern vorbehalten. ©2024 Archon.

Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Magazynowa 17, Piła 64-920, Polen.
Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen.
Gedrucktes Spielmaterial produziert in China und Polen.
Figuren hergestellt in Polen.

Die folgenden Begriffe sind Warenzeichen von Mattel: Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.

INDEX

A
Aktionen..... S. 11
Aktionspunkt..... S. 10, 11, 17, 21
Aktivierungsphase.... S. 10, 11
Angrenzend..... S. 6, 28
Angriffe..... S. 17
Aufräumphase..... S. 11, 12
Ausrichtung..... S. 6, 28
Ausschalten..... S. 22

B
Bereich..... S. 13, 22
Bereitschaft..... S. 21
Bewegen..... S. 14, 26, 28

C
Charakter..... S. 6
Charakterkarte..... S. 6

D
Deckung..... S. 22, 23, 29

F
Fahrzeug..... S. 28
Fernkampfangriff..... S. 18, 19
Fertigkeit..... S. 21, 25
Flankenangriffe..... S. 22
Freie Aktion..... S. 25

G
Geist..... S. 12
Gelegenheitsangriffe.. S. 23
Gesundheit..... S. 22
Gezielt bewegen..... S. 26
Große Figuren..... S. 28

H
Hohes Hindernis..... S. 7, 15

I
Im Gefecht..... S. 17, 22

K
Konzentration..... S. 14

L
Leiter..... S. 16

M
Macht ..... S. 12
Mana..... S. 10, 26

N
Nahkampfangriff..... S. 17
Nebenmissionen..... S. 25
Niedriges Hindernis.. S. 15

O
Objekte..... S. 26

P
Panzer..... S. 26
Plattform..... S. 7, 16
Probe..... S. 13, 14

R
Reichweite..... S. 18
Ruhmkarten..... S. 8, 10, 11, 25

S
Schicksalskarten..... S. 8, 10, 11
Schieben..... S. 16, 27, 28
Schild..... S. 26
Schlachtfeld..... S. 6
Schmuck..... S. 26
Schwächung..... S. 24
Schwer..... S. 17
Schwerer Angriff..... S. 20
Schwieriges Gelände.. S. 7, 15
Sichtlinie..... S. 18, 19
Siegpunkte..... S. 12
Springen..... S. 27
Stärke..... S. 13
Stärkung..... S. 24
Stürmen..... S. 26

T
Tausch..... S. 27, 28
Teleportieren..... S. 26
Tempo..... S. 14
Trupp..... S. 6

U
Unterbrechung..... S. 23

V
Verbrauchsobjekte..... S. 26
Verteidigungsprobe.... S. 13
Vorbereitungsphase... S. 10

W
Waffen..... S. 17
Wahrnehmung..... S. 13
Wunde..... S. 22

Z
Zähigkeit..... S. 12
Zauberangriff..... S. 20
Zeichen..... S. 25
Ziehen..... S. 27, 28
Zielmarker..... S. 12

SCHNELLREFERENZ

SPIELRUNDE

1. **Vorbereitungsphase:** Zieht jeweils Schicksalskarten (höchstens 5 auf der Hand).
2. **Aktivierungsphase:** Aktiviert abwechselnd eure Charaktere.
3. **Aufräumphase:** Nehmt Ziele ein, entfernt Zeichen-, Stärkungs- und Schwächungsmarker, prüft Siegbedingungen, erhaltet 1 Mana pro einsatzfähigem Charakter und werft gespielte Karten ab.

AKTIVIERUNGSPHASE

1. Karten wählen
2. Charaktere aktivieren
3. Karte abhandeln
4. Aktionen ausführen
5. Aktivierung beenden

BEREICH (STANDARD: 4)

- Ziel ist in Deckung: Bereich ist um 1 kleiner.
- Ziel eines Fernkampfangriffs ist im Gefecht: Bereich ist um 1 kleiner. Betrifft keine Zauber- und Nahkampfangriffe.
- Flankenangriff: Bereich ist um 1 größer.
- Angreifender Charakter ist konzentriert: Bereich ist um 1 größer (muss Marker entfernen).
- Angriffe während Unterbrechungen: Bereich ist um 1 kleiner (außer bei Gelegenheitsangriffen).
- Gelegenheitsangriffe: Bereich ist um 1 größer.

GELÄNDEREGELN (STANDARDHÖHE)

- **Hohe Hindernisse** bieten Deckung und blockieren die Sichtlinie. Charaktere können für 6 Bewegungspunkte über hohe Hindernisse klettern.
- **Niedrige Hindernisse** bieten Deckung und blockieren nicht die Sichtlinie. Charaktere können für 3 Bewegungspunkte über niedrige Hindernisse klettern.
- **Schwieriges Gelände** bietet keine Deckung und blockiert nicht die Sichtlinie. Beginnt dein Charakter Aktion „Bewegen“ darauf, ist das Tempo (auch konzentriert) um 2 verringert.

PROBEN

1. Werte prüfen
2. Modifikatoren bestimmen
3. Bereich bestimmen
4. Normaler Würfelwurf
5. Anfangserfolge bestimmen
6. Kostenlos neu würfeln
7. Mit Mana neu würfeln
8. Würfelexplosionen
9. Abschlusserfolge bestimmen
10. Verteidigungsprobe (optional)
11. Erfolge anwenden

SYMBOLÜBERSICHT

BEGRIFFE

Aktive Fertigkeiten: Alle Fertigkeiten mit Kosten (AP und/oder Mana) in ihrer Beschreibung. Du kannst aktive Fertigkeiten nur nutzen, wenn dein Charakter aktiviert ist oder unterbricht. Du darfst jede aktive Fertigkeit nur 1× pro Aktivierung und Unterbrechung einsetzen.

Aktivierung: Alle Situationen, in denen du einen deiner Charaktere mit einer Schicksals- oder Ruhmkarte aktivierst, um Aktionen auszuführen.

Andauernde Effekte: Alle aktiven Stärkungen, Schwächungen und Zeichen gelten als andauernde Effekte.

Angriffsprobe: Probe des Angriffswerts des angreifenden Charakters.

Charakter: Eine Figur auf dem Schlachtfeld.

Feind: Ein Charakter, der zum Trupp des Gegners gehört.

Fertigkeitsprobe: Jede Probe, die sich auf die Fertigkeit deines Charakters bezieht (passiv oder aktiv).

Kartenlimit: Du darfst immer nur höchstens 5 Schicksalskarten gleichzeitig auf der Hand haben. Ruhmkarten sind davon ausgenommen.

Passive Fertigkeiten: Alle Fertigkeiten ohne Kosten (AP und/oder Mana) in ihrer Beschreibung. Du kannst passive Fertigkeiten ausführen, wenn der Charakter auf dem Schlachtfeld ist.

Sofort: Muss dein Charakter eine Aktion sofort nach einer anderen ausführen, darf dieser dazwischen keine anderen Aktionen ausführen (auch keine freien Aktionen).

Unterbrechungen: Alle Situationen, in denen Charaktere andere Charaktere unterbrechen, um eigene Aktionen auszuführen. Wenn du unterbrichst, darfst du Karten von der Hand ausspielen, um deinem unterbrechenden Charakter Boni zu verleihen.

Verbündeter: Alle Charaktere desselben Trupps sind miteinander verbündet. Ein Charakter ist nicht mit sich selbst verbündet.

Verteidigungsprobe: Eine Probe zum Verringern der Erfolge einer feindlichen Angriffs- oder Fertigkeitsprobe.