

Englisches



Regel-Video

SUPER FANTASY BRAWL

A decorative graphic element consisting of three colored gems (yellow, blue, and red) arranged in a triangle, positioned below the main title.

TM



ANLEITUNG



INHALT

EINLEITUNG	3	KAMPFUNFÄHIG	12
MATERIAL	4	EINE STUFE AUFSTEIGEN	12
AUFBAU	6	FALLEN	12
EINE PARTIE GEWINNEN	7	Falleneffekte	13
AUSWAHL DER CHAMPIONS DURCH DRAFT	7	FELDER UND FELDREIHEN	13
Normaler Draft	7	4-SPIELER-VARIANTE: DER GROSSE	
Kompetitiver Draft	7	WIRBELSTURM	14
GRUNDLAGEN	7	REGELÜBERSICHT	14
ABLAUF EINER RUNDE	8	1) Spielverlauf	14
SPIELERZUG	8	2) Handkartenlimit	14
1) Punktphase	8	3) Eine Partie gewinnen	14
2) Aktivierungsphase	8	4) Herausforderungsleiste	14
Bewegung	8	AUFBAU	14
Angriffe	9	AUSWAHL DER CHAMPIONS DURCH	
Fähigkeiten	10	DRAFT	14
Standardaktionen	11	Normaler Draft	15
Reaktionen	11	Kompetitiver Draft	15
3) Versorgungsphase	12	ABLAUF EINER RUNDE	15
HERAUSFORDERUNGSLEISTE		SCHLÜSSELWÖRTER	15
ANPASSEN	12	INDEX	16



MITWIRKENDE

Spieldesign und anfängliche Entwicklung: Jochen Eisenhuth und Artyom Nichipurov

Spielentwicklung: Josh Chambers und Stuart Siddons

Zusätzliche Spielentwicklung: Jake Thornton, Ed Harrison, Babis Giannios, Nick Niotis und Dale Rowe

Charakterdesign: Johannes Helgeson

Künstlerische Leitung: Stéphane Gantiez

Konzept-Illustrationen: Stéphane Gantiez und Christophe Madura

Cover-Illustration: Bayard Wu

Karten-Illustrationen: Johannes Helgeson, Christophe McLean, Ivan Fomin, und Didier Nguyen

Spielplan-Illustration: Emmanuel Bouley

Grafikdesign: Arnaud Marchand, Sandra Tessières, Panagiota Tsalididi, Stuart Siddons, und Anna Faye

Figuren: Irek Zielinski und Olivier Thill

Hintergrundgeschichte und Texte: Stuart Siddons, Anna Faye und Babis Giannios

Übersetzung: Anne Vétillard

Lektorat: Helena Tzioti, Bree Goldman, Chet Zeshonski, Marco Cervone, Chris Chubb, Corina Cretu, Eric Hoath, James Waumsley, Sam Healey, und die Fans

Support: Ben Clapperton, Helena Tzioti, Olli Schneider, und Artyom Nichipurov

Projektleitung: Erwann Le Torrivellec

Kommunikation: Léonidas Vesperini, Helena Tzioti, Sam Healey

Herausgeber: Léonidas Vesperini und Benoît Vogt

Testspieler: Jordy Barber, Tom „Sternly“ Barnaby-Pass, Mark „Sly“ Delaney, Az Drummond, Ioannis Gatsos, David Hansell, Eric Hoath, Simonne Hoath, Callum „Wex“ Johnson, John McDonald, Eamon „Attack“ McFadden, Ross Sampson, Steve Slack, Andrew Summerhill, James Taylor, Helena Tzioti, Philippe Villé, Bethany Ann Young, Andy Cahard, Anthony Kerignard, Sébastien Evrard, Vincent Savidan, Romain Delavie, Mike Monnier

DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung: Peer Lagerpusch unter Mitarbeit von Markus Klapper und Tanja Masche

Redaktion: Ryan Palfreyman & Yara Lal Thiel

Satz: Przemysław Kasztelaniec

EINLEITUNG

Mittlerweile ist es nur noch schwer vorstellbar, aber noch vor ein paar Generationen war Fabulosa eine von endlosen Kriegen geprägte Welt.

Dann kam die Magie und alles änderte sich. Natürlich verursachte sie zuerst eine Menge Probleme, aber dann begannen die Zauberer von Fabulosa das größere Ganze zu sehen. Streit um Land? Erschaffe einfach mehr Land! Hungrig? Zaubere dir selbst einen Apfel. Oder eine Banane. Oder ein Drei-Gänge-Menü. Magie kann alles! Innerhalb von nur einer Generation hatte die Magie jeden Konflikt beendet, und innerhalb einer weiteren Generation war Fabulosa zu einem utopischen Paradies geworden, in dem jeder alles hatte, was er jemals wollte. Und bei den Göttern, es war total langweilig!

Als die Zauberer zu ihrer 19. jährlichen Versammlung in der Ruhmeshalle zusammentrafen, war die alles dominierende Frage, wie man die elende Langeweile aus dem Alltag vertreiben könne. Es war Ragryl der Weise, Meister des Fünften Viertels, der glaubte, die Antwort zu kennen.

„Warum reisen wir nicht in die Vergangenheit?“, sagte er. „Wir schauen uns die Nation der Pan'daa in Aktion an. Das waren die größten Krieger aller Zeiten!“

„Mach dich nicht lächerlich!“, antwortete Garnet vom Vierten Kreis. „Diese Weicheier von Pan'daa waren ein Witz. Aber die Glastrolle von Spitemire, DIE waren die Besten der Besten!“

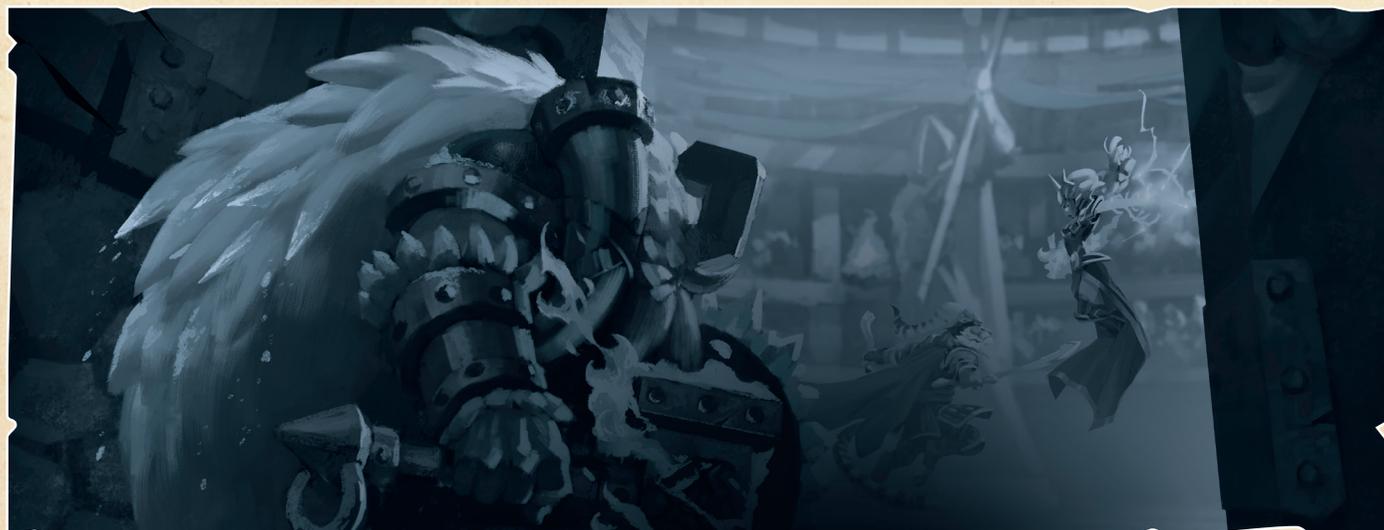
Der Streit zwischen den beiden Zauberern breitete sich wie ein Lauffeuer in der Halle aus und schon gab es nur noch ein Thema. Jeder hatte eine Meinung dazu, wer denn die besten Krieger der Geschichte gewesen seien.

Esmae die Sternensucherin unterband den Disput schließlich mit einer Idee, die zur Legende werden würde. „Nun, dann lasst uns doch einfach beide holen. Wir werden sie gegeneinander antreten lassen und dann WISSEN wir, wer die Größten waren!“

Der darauf folgende Kampf war glorreich. Es kostete das Kollegium der Korrekturen zwar Monate, um das Loch in der Vergangenheit zu flicken, das dadurch entstand. Doch alle waren sich einig, dass diese erste Rauferei absolut berauschend war. Regeln musste man natürlich auch noch konzipieren. Doch alle waren motiviert, denn es war etwas Neues und Besonderes. Und vor allem anderen wäre es ganz sicher nicht langweilig!

Die als „Brawls“ bezeichneten Raufereien wurden über Nacht zur beliebtesten Form der Unterhaltung. Zauberer scheuten keine Mühen, um Teams von Champions aus der gesamten Geschichte zusammenzustellen und sie gegen andere Teams antreten zu lassen, denn es gab Bekanntheit, Ehre und Ruhm zu erlangen. Das Kollegium der Korrekturen, jetzt die herrschende Instanz hinter den „Brawls“, schlichtete nun Streitigkeiten zwischen Zauberern darüber, wann sie einen Krieger aus seiner Zeitlinie herausnehmen durften, und stellte dabei sicher, dass Champions am Höhepunkt ihres Könnens nur den allerbesten Teams vorbehalten waren. Die Popularität der „Brawls“ wuchs mit jedem Match, bis schließlich das größte Turnier in der Geschichte der „Brawls“ angekündigt wurde: der „Super Brawl“.

Heute werden Tausende von „Brawls“ in Dutzenden von Ligen in ganz Fabulosa ausgetragen, wobei die besten Teams einen Platz beim jährlichen „Super Brawl“ erhalten. Die Welt sieht gespannt zu, wie sich die größten Zauberer und ihre heroischen Champions versammeln. Sie alle sind bereit, in der großartigsten Arena aller Zeiten um den Sieg zu kämpfen.



MATERIAL

11 Herausforderungskarten:



Rückseite



Vorderseite

58 doppelseitige Plättchen:



20 Schadensmarker



13 Siegpunktmarker (SP)



1 Startspielermarker

12 Fallen



2x Betäuben



2x Verwurzeln



2x 1 Schaden



4x 2 Schaden



2x 3 Schaden

12 Essenzen der Magie



4x Manipulation



4x Zerstörung



4x Schöpfung

1 Anleitung:



42 Karten:

6 Championkarten



Vorderseite (Basisstufe)



Rückseite (Aufgestiegen)

36 Aktionskarten (6 je Aktionsstapel eines Champions)



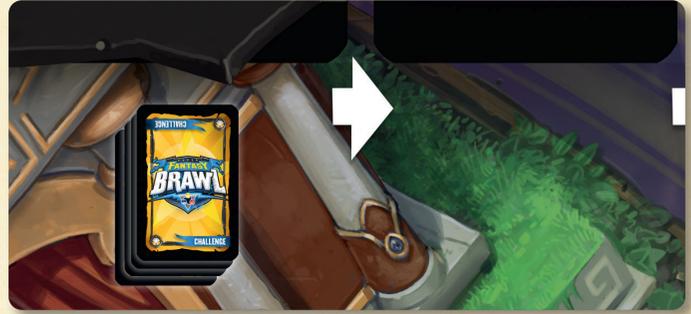
Rückseite

Vorderseite

1 Arena-Spielplan:



1 Overlay für 4-Spieler-Partien:



4 Spielertableaus:



8 Basirringe aus Plastik:



6 Champion-Figuren:



Gold'arr



Gwaien



Kilgore



Deryn



Dugrun



Tzu Xiao

AUFBAU



Manipulation



Esmaes Statue

Zerstörung



Garnets Statue

Schöpfung



Ragryls Statue



Spieler-Tor



Aufstellungsfeld



Fallenfelder

Spielplanfelder

- 1 Bestimmt den Startspieler zufällig. Der Startspieler wählt einen Aufstellungsbereich (bestehend aus den Aufstellungsfeldern einer Farbe) und platziert den Startspielermarker neben seinem Tor. Der zweite Spieler erhält entsprechend den anderen Aufstellungsbereich.
- 2 Entscheidet, ob ihr eure 3 Champions frei wählen wollt, oder eines der auf der nächsten Seite beschriebenen Auswahlverfahren (Draft genannt) verwenden wollt. Nehmt die Basisringe eurer Farbe und macht sie an der Basis eurer Champions fest, um ein Team zu bilden. Platziert eure Champions auf eurem Spieler-Tor und legt ihre Championkarten sowie 3 Essenzen der Magie (je 1 in jeder Farbe) auf euer Spielertableau.
- 3 Nehmt beide die je 3 Aktionsstapel eurer gewählten Champions und mischt sie zusammen, um euren Zugstapel zu bilden.
- 4 Mischt die 11 Herausforderungskarten zu einem Herausforderungsstapel. Zieht 1 Herausforderungskarte und legt sie auf das „Keine Wertung“-Feld (das Feld ohne Trophäensymbol).
- 5 Legt alle Siegpunkt- und Schadensmarker als Vorrat neben den Spielplan.
- 6 Legt alle Fallen als verdeckten Vorrat neben den Spielplan. Der Startspieler platziert 2 Fallen verdeckt auf Fallenfeldern seiner Wahl.
- 7 Der zweite Spieler platziert 2 Fallen verdeckt auf Fallenfeldern seiner Wahl. Nun sollten sich 4 Fallen und 2 leere Fallenfelder auf dem Spielplan befinden.
- 8 Der Startspieler zieht 5 Karten von seinem Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Er darf einmalig beliebig viele dieser Karten abwerfen und für jede so abgeworfene Karte 1 neue ziehen. Anschließend mischt er alle abgeworfenen Karten zurück in seinen Zugstapel.
- 9 Der zweite Spieler zieht 5 Karten von seinem Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Er darf einmalig beliebig viele dieser Karten abwerfen und für jede so abgeworfene Karte 1 neue ziehen. Anschließend mischt er alle abgeworfenen Karten zurück in seinen Zugstapel.
- 10 Der Startspieler platziert seine Champions auf freien Feldern in seinem Aufstellungsbereich.
- 11 Der zweite Spieler platziert seine Champions auf freien Feldern in seinem Aufstellungsbereich.

EINE PARTIE GEWINNEN

Derjenige von euch, der zuerst 5 Siegpunkte erreicht hat, gewinnt sofort.

AUSWAHL DER CHAMPIONS DURCH DRAFT

Normaler Draft

Der normale Draft läuft folgendermaßen ab:

1. Bildet einen gemeinsamen Pool unterschiedlicher Champions, der aus mindestens 6 Champions besteht.
2. Der zweite Spieler wählt seinen ersten Champion aus.
3. Der Startspieler wählt seinen ersten Champion aus.
4. Der zweite Spieler wählt seinen zweiten Champion aus.
5. Der Startspieler wählt seinen zweiten Champion aus.
6. Der zweite Spieler wählt seinen dritten und letzten Champion aus.
7. Der Startspieler wählt seinen dritten und letzten Champion aus.
8. Jeder von euch sollte nun ein aus 3 Champions bestehendes Team haben. Legt die restlichen Champions zurück in die Spielschachtel.

Kompetitiver Draft

Der kompetitive Draft läuft folgendermaßen ab:

1. Jeder von euch bringt 5 verschiedene Champions mit, die er vor der Partie oder dem Turnier auswählt.
2. Der Startspieler wählt einen der Champions des zweiten Spielers. Dieser Champion kann für diese Partie nicht ausgewählt werden.
3. Der zweite Spieler wählt einen der Champions des Startspielers. Dieser Champion kann für diese Partie nicht ausgewählt werden.
4. Beginnend mit dem Startspieler wählen die Spieler abwechselnd einen ihrer Champions aus, um ihn ihrem Team hinzuzufügen, bis sie ein Team zusammengestellt haben, das aus 3 Champions besteht.
5. Jeder von euch hat nun ein aus 3 ausgewählten Champions bestehendes Team und 2 Champions, die in dieser Partie nicht eingesetzt werden.

GRUNDLAGEN

Die goldene Regel

Falls der Effekt einer Karte direkt mit einer oder mehreren Regeln in dieser Anleitung in Konflikt steht, hat der Text auf der Karte Vorrang.

Gegner und Verbündete

Die Figuren stellen große Krieger aus Fabulosas turbulenter Geschichte dar und werden als **Champions** bezeichnet. Champions unter der Kontrolle deines Kontrahenten werden als **Gegner** bezeichnet. Deine eigenen Champions werden **Verbündete** genannt. Beachte: Falls der Effekt einer Karte eines Champions sich auf Verbündete oder einen Verbündeten bezieht, schließt dies niemals den Champion mit ein, zu dem diese Karte gehört.

Ziel des Spiels

Siegpunkte (SP) repräsentieren die Gunst des Publikums, das den Sieger in einem „Brawl“ bestimmt. Derjenige von euch, der zuerst 5 SP erreicht hat, gewinnt sofort. SP erhältst du, indem du die Champions deines Kontrahenten kampfunfähig machst und Herausforderungen auf der Herausforderungsleiste erfüllst.

Die drei Essenzen der Magie

Alle Magie und jegliche Energie in Fabulosa ist untrennbar mit einer der 3 Essenzen der Magie verbunden: **Zerstörung** () , **Schöpfung** () , oder **Manipulation** () . Wann immer du eine Aktion ausführst, erschöpfst du deine Verbindung zu einer dieser Essenzen und musst bis zum Ende deines Zuges warten, bis sie regeneriert ist, bevor du sie wieder ausgeben kannst.

Sich auf etwas zubewegen und von etwas wegbewegen

Wann immer ein Effekt einen Champion anweist, sich auf ein Spielelement **zuzubewegen**, bedeutet das: Nach seiner Bewegung muss der Champion weniger Felder zwischen sich und dem definierten Spielelement haben als vorher. Ist dies nicht möglich, bewegt sich der Champion nicht.

Wann immer ein Effekt einen Champion anweist, sich von einem Spielelement **wegzubewegen**, bedeutet das: Nach seiner Bewegung muss der Champion mehr Felder zwischen sich und dem definierten Spielelement haben als vorher. Ist dies nicht möglich, bewegt sich der Champion nicht.

Denke beim Ausführen/Anwenden eines Heranziehen- oder Wegstoßen-Effektes daran, dass wenn sich ein Champion aus irgendeinem Grund nicht über die volle Distanz bewegen kann, er  in Höhe der verbleibenden Distanz erleidet.

Stärke und Schaden

Einige Karten und Effekte verursachen Schaden () , während andere die Stärke () des Angriffs angeben.  wird immer gegen den Verteidigungswert () des Ziels verrechnet, um Schaden zu ermitteln, wohingegen  den Verteidigungswert ignoriert und den Schaden direkt zufügt.

Eine Karte abhandeln

Falls beim Abhandeln einer Karte ein Teil von deren Effekt nicht ausgeführt werden kann, verfällt dieser Teil.

Ziel auswählen

Sofern auf einer Karte nichts anderes angegeben ist, können Champions nur gegnerische Champions als Ziel auswählen. Angriffe mit einem Wirkungsbereich (WB), in dem sich ein gegnerischer Champion befindet, erfüllen diese Bedingung. Steht auch ein Verbündeter im Wirkungsbereich des Angriffs, gilt dies trotzdem.

Offene und geheime Informationen

Handkarten sind geheime Informationen. Du musst sie nicht mit deinem Kontrahenten teilen, außer ein Spieleffekt weist dich an, dies zu tun. Falls ein Karteneffekt dich anweist, etwas **zu zeigen**, dürfen du und dein Kontrahent die aufgedeckten Informationen sehen.

Abwurfstapel sind offene Informationen. Du darfst dir jederzeit den Abwurfstapel deines Kontrahenten ansehen. Beide Seiten der Championkarten sind ebenfalls offene Informationen. Du darfst dir jederzeit eine oder beide Seiten eines beliebigen Champions ansehen. Falls ein Karteneffekt dich anweist, etwas **anzusehen**, darfst du (und nur du) diese Informationen sehen.

Karten ziehen

Wann immer du angewiesen wirst, Karten zu ziehen, und dein Zugstapel leer ist, mische deinen Abwurfstapel, um einen neuen Zugstapel zu bilden.

ABLAUF EINER RUNDE

DER ZUG EINES SPIELERS

Eine Partie verläuft über eine unbestimmte Anzahl an Runden und endet, sobald ein Spieler 5 oder mehr SP erreicht.

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Schritten: **Zug des Startspielers**, **Zug des zweiten Spielers** und **Herausforderungsleiste anpassen**. IN DEINEM ZUG FÜHRST DU DER REIHE NACH DIE FOLGENDEN PHASEN AUS:

1) **Punktephase**. Überprüfe, ob du die Voraussetzungen einer oder mehrerer aktiver Herausforderungen erfüllst. Tust du das, erhältst du die entsprechende Anzahl SP und wirfst die entsprechenden Herausforderungen ab.

2) **Aktivierungsphase**. Gib deine Essenzen aus, um Aktionskarten aus deiner Hand zu spielen und um deine Champions zu aktivieren.

3) **Versorgungsphase**. Regeneriere deine Essenzen, wirf alle deine Handkarten ab und ziehe anschließend 5 neue Handkarten.

1) Punktephase

Während deiner Punktephase überprüfst du, ob du die Voraussetzung einer oder mehrerer aktiver Herausforderungen erfüllst. Herausforderungen sind der Schlüssel zum Sieg. Durch das Erfüllen dieser Herausforderungen erhältst du SP abhängig von der aktuellen Position der Karten auf der Herausforderungsleiste. Wirf er-

füllte Herausforderungen ab. Da Herausforderungen zu Beginn deines Zuges gewertet werden, hat dein Kontrahent immer die Möglichkeit zu versuchen, dich daran zu hindern, SP zu erhalten. Herausforderungen können nicht in der ersten Runde erfüllt werden.

2) Aktivierungsphase



Während deines Zuges darfst du Champions aktivieren, indem du Aktionskarten ausspielst, die zu dem jeweiligen Champion gehören, oder indem du Standardaktionen benutzt. **Diese Aktionen kannst du ausführen, indem du die Essenz der entsprechenden Farbe aus gibst**. Der andere Spieler darf Reaktionskarten ausspielen. Du darfst Karten in beliebiger Kombination spielen und so viele wie du möchtest, solange du die entsprechende Essenz hast, um sie spielen zu können. Die meisten Aktionskarten erlauben es den Champions, sich zu bewegen und einen Angriff oder eine Fähigkeit auszuführen, die im Textfeld der Karte beschrieben ist. Du darfst einen Champion mehr als 1 Mal pro Zug aktivieren, solange du die entsprechende Essenz ausgeben kannst, um dafür zu bezahlen. Alle ausführbaren Effekte einer Aktionskarte müssen vollständig abgehandelt werden, bevor du eine weitere ausspielen kannst.

Bewegung



Champions dürfen sich max. so viele Felder weit bewegen, wie durch den Bewegungswert  auf der Aktionskarte angegeben ist. Sie müssen diesen jedoch weder voll ausschöpfen, noch müssen sie sich überhaupt bewegen. Felder, auf denen sich Statuen oder Gegner befinden, sind blockiert. Champions können sich auf normalem Wege weder durch diese Felder hindurch bewegen, noch ihre Bewegung auf ihnen beenden. Ebenso können sie ihre Bewegung nicht auf Feldern beenden, auf denen sich Verbündete befinden. Champions dürfen sich jedoch durch Felder hindurchbewegen, auf denen sich Verbündete befinden. Bewegt sich ein Champion auf ein Feld mit einer Falle, führt dies dazu, dass die Falle ausgelöst wird und der Champion den Effekt der Falle erleidet (siehe *Fallen*, S. 12). Hat ein Champion einen Bewegungsbonus, wird dieser auf jede Aktionskarte und jede Standardaktion angewendet, die benutzt wird, um den Champion zu aktivieren, sofern die Aktionskarte einen Bewegungswert  hat. Da alle Karten von oben nach unten abgehandelt werden, wird die auf einer Karte abgebildete Bewegung  immer vor allen anderen Effekten ausgeführt.

Das dunkelgraue Feld im Zielsymbol markiert die relative Position des angreifenden Champions zu den Feldern, auf die der Angriff abzielt (gelbe Felder).

Nahkampfangriff



Ein Nahkampfangriff hat 1 benachbarten Gegner zum Ziel.

Indirekter Schuss



Ein indirekter Schuss hat 1 Gegner zum Ziel. Der Wert neben dem Zielsymbol gibt die max. Reichweite der Aktion an. Ist nur 1 Zahl angegeben, gibt der Zielwert die max. Reichweite der Aktion an. Sind 2 Zahlen angegeben, gibt die erste Zahl die Mindestreichweite und die zweite Zahl die max. Reichweite der Aktion an. Um die Reichweite zu bestimmen, zähle die kürzeste mögliche Anzahl Felder zum Ziel, einschließlich des Feldes des Ziels, aber nicht das Feld des angreifenden Champions. Indirekte Schüsse dürfen Champions durch Statuen und andere Champions hindurch zum Ziel haben.



Beispiel: Mit „Feuerball“ wählt Gwaien 1 gegnerischen Champion als Ziel aus, der sich min. 2 und max. 3 Felder von ihr entfernt befindet.

Direkter Schuss



Ein direkter Schuss funktioniert wie ein indirekter Schuss mit einigen zusätzlichen Einschränkungen. Direkte Schüsse können nur Gegner zum Ziel haben, die sich in derselben Feldreihe wie der angreifende Champion befinden. Außerdem können direkte Schüsse keine Champions zum Ziel haben, falls sich Statuen oder andere Champions (Gegner oder Verbündete) in dieser Feldreihe zwischen dem angreifenden Champion und seinem Ziel befinden.

Beispiel: Mit dem Angriff „Herausforderung“ wählt Tzu Xiao 1 gegnerischen Champion als Ziel aus, der sich bis zu 2 Felder von ihm entfernt und in derselben Feldreihe befindet.



Wirkungsbereich (WB)



Ein Angriff mit einem Wirkungsbereich wirkt sich auf alle Champions aus (einschließlich Verbündeter), die sich auf den gelb markierten Feldern befinden, die im Zielsymbol der Aktionskarte abgebildet sind. Beim Ausführen einer solchen Aktion darfst du die Ausrichtung des Wirkungsbereiches bestimmen.

Reaktionen

Nachdem die Ziele bestimmt wurden, darf dein Kontrahent 1 Reaktionskarte auf 1 beliebigen seiner vom Angriff betroffenen Champions spielen. Um die Reaktion spielen zu dürfen, muss er die entsprechende Essenz ausgeben. Pro Angriff kann nur 1 Reaktion gespielt werden (siehe Reaktionen, S. 11).

Der Verteidigungswert des Ziels wird vom Stärkewert des Angriffs abgezogen

Alle Champions haben einen Verteidigungswert, angegeben auf ihrer Championkarte. Selbst ein Verteidigungswert von 0 darf durch Karteneffekte verändert werden. Der Verteidigungswert eines Champions kann niemals unter 0 sinken.

Während dieses Schrittes wird der aktuelle Verteidigungswert des Ziels vom aktuellen Stärkewert des Angriffs abgezogen. Denke daran, alle Modifikatoren für Angriffsstärke und Verteidigung in diesem Schritt mit einzuberechnen. Der Verteidigungswert wird immer auf jeden Angriff gegen den Champion angewandt, es sei denn, er wird durch einen Karteneffekt reduziert oder umgangen. Das Ergebnis hiervon ist der Angriffsschaden.

Handle den Angriffsschaden ab

Der Angriffsschaden wird allen Zielen des Angriffs zugefügt. Lege Schadensmarker in Höhe des dem Champion zugefügten Schadens auf die Championkarte. Schlüsselwörter, die sich auf den Schaden auswirken, wie zum Beispiel Gift, Verdoppeln und Lebensraub werden in diesem Schritt abgehandelt (siehe S. 15).

Fähigkeiten



Die meisten Champions haben eine oder mehrere Fähigkeitskarten, die durch das Fähigkeitsymbol in der oberen linken Ecke gekennzeichnet sind. Einige Fähigkeiten wirken sich auf bestimmte Ziele aus und haben wie Angriffe Zielsymbole. Sobald du einen Champion mit einer Fähigkeitskarte aktivierst, führst du diese Schritte in der folgenden Reihenfolge aus:

1. Führe deine Bewegung aus.
2. Entscheide, ob du die Fähigkeit nutzen möchtest. Falls du die Fähigkeit nicht nutzt, wird die Aktivierung sofort beendet.
3. Bestimme ggf. die Ziele.
4. Handle den Effekt der Fähigkeitskarte ab.

BEACHTE:

Verteidigungswerte bieten keinen Schutz gegen Effekte, die  zufügen.



Beispiel: Die Spielerin, die Tzu Xiao kontrolliert, entscheidet ihn 2 Felder weit zu bewegen. Anschließend darf sie Tzu Xiaos Fähigkeit aktivieren. Sie wählt 3 Ziele in Nahkampfreichweite aus in einer Ausrichtung ihrer Wahl. Dann handelt sie das Textfeld ab und wendet den Effekt auf die gewählten Ziele an.



Standardaktionen

Zusätzlich zu den Aktionskarten auf deiner Hand, darfst du deine Champions über Standardaktionen, die du auf deinem Spielertableau findest, aktivieren. Diese Aktionen sind absichtlich schwächer als das Ausspielen von Karten, bieten jedoch einige Möglichkeiten, falls du nicht die Essenzen und/oder Karten des Champions hast, die du benötigst.

Jede Standardaktion kann nur 1 Mal pro Aktivierungsphase benutzt werden.

1. Gib die Manipulationssessenz (🌀) aus, um 1 Champion 1 Feld weit zu bewegen und **Plane 1** auszuführen (siehe *Plane*, S. 15).
2. Gib die Schöpfungssessenz (💡) aus, um 1 Champion 1 Feld weit zu bewegen und **Heilen 1** auszuführen (siehe *Heilen*, S. 15).
3. Gib die Zerstörungssessenz (💣) aus, um 1 Champion 1 Feld weit zu bewegen und 1 benachbarten Gegner 1 Schaden zuzufügen. Dieser Schaden ignoriert Verteidigung.
4. Gib 1 Essenz aus (🌀, 💡 oder 💣), um 1 Champion bis zu 2 Felder weit zu bewegen.

ANATOMIE EINER CHAMPIONKARTE



- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1 Verteidigungswert | 5 Kartennummer |
| 2 Trefferpunkte | 6 Illustrator |
| 3 Championsymbol | 7 Fähigkeit des Champions (nur auf der Aufgestiegen-Seite) |
| 4 Name des Champions & Beschreibung | 8 Alternative Illustration für die Aufgestiegen-Version |

Reaktionen



Während des Zuges deines Kontrahenten darfst du auf dessen Angriffe reagieren, indem du Reaktionskarten spielst. Du kannst Reaktionskarten nur während des Zuges deines Kontrahenten spielen und nur, falls min. 1 deiner Champions Ziel einer Angriffsaktion deines Kontrahenten ist.

BEACHTEN:

Reaktionskarten werden von Spielern gespielt, nicht von Champions. Reaktionen müssen nicht den Champion zum Ziel haben, dessen Karte gespielt wird, aber müssen einen Champion zum Ziel haben, der Ziel eines Angriffs ist.

Reaktionen können niemals benutzt werden, um auf eine Fähigkeitskarte zu reagieren.

Du kannst nicht mehr als 1 Reaktionskarte pro Angriffsaktion ausspielen. Das gilt auch, falls mehr als 1 deiner Champions von dem Angriff betroffen ist. Falls du während eines Angriffs mit Wirkungsbereich eine Reaktion ausspielst, musst du wählen, welcher deiner Champions das Ziel der Reaktion ist. Falls Reaktionskarten Effekte wie **Wegstoßen**, **Heranziehen**, oder **🔥** verursachen, ist das Ziel der Reaktionskarte weiterhin der eigene Champion (er verursacht den Effekt). Das Ziel des Effektes wiederum ist auf der Reaktionskarte angegeben. Einige Reaktionen können dazu führen, dass ein Gegner kampfunfähig gemacht wird. Sobald dies geschieht, steigt der Champion, der das Ziel der Reaktionskarte (nicht des Effekts) war, 1 Stufe auf (sofern möglich) und der Spieler erhält 1 SP.



3) Versorgungsphase

Während deiner Versorgungsphase regenerierst du deine Essenzen, sodass sie dir während des Zuges deines Kontrahenten zur Verfügung stehen. Dies bedeutet, dass du immer alle Essenzen zur Verfügung hast, um Reaktionen auf die Aktionen deines Kontrahenten spielen zu dürfen. Gibst du Essenzen während des Zuges deines Kontrahenten aus, stehen sie dir in deinem nächsten Zug nicht zur Verfügung, um eigene Karten auszuspielen.

Anschließend wirfst du alle deine verbleibenden Handkarten ab und ziehst 5 neue Handkarten.

HERAUSFORDERUNGSLEISTE ANPASSEN

Am Ende jeder Spielrunde, nachdem ihr beide je 1 Zug ausgeführt habt, werden alle Herausforderungen 1 Feld nach rechts geschoben und es wird 1 neue Herausforderung gezogen. Diese wird auf das „Keine Wertung“-Feld gelegt. Herausforderungen, die vom äußersten rechten Feld nach rechts geschoben werden, werden abgeworfen (sie werden auf den Abwurfstapel für Herausforderungen gelegt). Falls zu irgendeinem Zeitpunkt der Herausforderungsstapel leer ist, mischt den Abwurfstapel, um einen neuen Herausforderungsstapel zu bilden.

KAMPFUNFÄHIG

Ein Champion ist **kampfunfähig**, sobald er Schaden erleidet, der größer oder gleich seinem Trefferpunktwert ist (wie auf seiner Championkarte angegeben). Falls während der Aktivierung ein Champion einen gegnerischen Champion kampfunfähig macht, erhält der Spieler des angreifenden Champions 1 SP und der angreifende Champion steigt 1 Stufe auf. Der kampfunfähige Champion wird von den Zauberern aus der Gefahrenzone teleportiert und geheilt. Jeglicher Schaden wird vom Champion entfernt. Falls er bereits eine Stufe aufgestiegen war, wird seine Championkarte zurück auf die Vorderseite gedreht. Der kampfunfähige Champion wird dann auf das **Tor** seines Teams gestellt, bis er wieder aktiviert wird.

Während sich ein Champion auf dem Tor befindet, kann er nicht durch Karteneffekte beeinflusst werden, kann niemals als Ziel für Aktionen und Angriffe ausgewählt werden und kann seinerseits keine Champions auf den Feldern der Arena als Ziel auswählen.

Um einen deiner kampfunfähigen Champions zu aktivieren, musst du 1 Aktion mit  ausführen, um diesen Champion zurück in die Arena zu bewegen. Mit der ersten Bewegung musst du den Champion auf eines der Aufstellungsfelder deines Teams bewegen.

Ein kampfunfähiger Champion kann nicht durch Aktionskarten ohne  aktiviert werden. Sobald er wieder in der Arena ist, darf er jede verbleibende Bewegung verwenden, um sich weiter zu bewegen und die Aktion abzuschließen.

Falls einer deiner Champions während seiner Aktivierung sich selbst oder einen Verbündeten kampfunfähig macht, erhält dein Kontrahent 1 SP.

Falls eine Karte dazu führt, dass gleichzeitig ein Champion aus jedem Team kampfunfähig gemacht wird, erhalten du und dein Kontrahent jeweils 1 SP und die beiden Champions steigen je 1 Stufe auf. Falls dies die Partie mit einem Unentschieden beenden würde (da ihr beide jetzt 5 oder mehr SP habt), gewinnt derjenige von euch die Partie, der die Karte nicht gespielt hat.

EINE STUFE AUFSTEIGEN

Wann immer ein Gegner kampfunfähig gemacht wird, steigt der derzeit aktive Champion 1 Stufe auf, nachdem die Aktion vollständig abgehandelt wurde. Drehe die Championkarte um, sodass sie die „Aufgestiegen“-Seite zeigt und lege alle zuvor vorhandenen Schadensmarker auf diese Seite. Der Champion nutzt die Werte und Effekte der „Aufgestiegen“-Seite, bis er kampfunfähig ist. Falls der Champion bereits eine Stufe aufgestiegen war, bevor er den Gegner kampfunfähig gemacht hat, passiert nichts.



Basisstufe

Aufgestiegen

FALLEN



Auf einigen Feldern befinden sich Fallen. Fallen werden immer verdeckt platziert. Fallen werden ausgelöst, sobald ein Champion das Feld mit der Falle betritt. Es spielt keine Rolle, ob der Champion sich absichtlich dorthin bewegt hat, oder auf dieses Feld gestoßen, gezogen oder anderweitig verdrängt wurde. Der Spieler, der den Champion kontrolliert, der die Falle aktiviert hat, dreht die Falle um und wendet den Effekt auf den Champion an. Der Champion darf dann alle verbleibenden Bewegungen ausführen, die ihm zur Verfügung stehen, sofern dies nicht durch den Falleneffekt verhindert wird.

Auf dem Spielplan müssen sich immer 4 Fallen befinden. Sobald eine Falle ausgelöst und ihr Effekt abgehandelt wurde, nimmt der Spieler, dessen Champion die Falle ausgelöst hat, 1 neue Falle aus dem Fallen-Vorrat. Ohne ihn anzusehen, platziert er diesen verdeckt auf einem leeren Fallenfeld. Anschließend mischt er die alte Falle verdeckt zurück in den Fallen-Vorrat. Falls alle Fallenfelder durch Champions und/oder Fallen blockiert sind, darf die Falle an einer beliebigen Stelle neben einem Fallenfeld platziert werden, solange dieses Feld nicht durch einen Champion oder eine Statue blockiert ist. Zusätzlich zu den Fallenfel-

dern auf dem Spielplan gilt jedes Feld, auf dem sich derzeit eine Falle befindet, als Fallenfeld.

Falls eine Falle aufgrund eines Karteneffekts ausgelöst wurde (z.B. falls ein Champion einen Angriff ausführt, der das Ziel des Angriffs in eine Falle stößt), gilt, dass der Schaden durch die Quelle dieses Effekts verursacht wurde. (In diesem Beispiel wäre der angreifende Champion die Quelle des Effekts.) Dies kann dazu führen, dass Champions eine Stufe aufsteigen.

Falleneffekte



Der Champion erleidet die Anzahl Schaden, die auf der Falle angegeben ist. Dieser Schaden ignoriert den Verteidigungswert.



Der Champion erleidet **Verwurzeln**.



Der Champion erleidet **Betäuben**.

VERDRÄNGEN UND VERWURZELN

Furcht, **Zwingen**, **Heranziehen**, und **Wegstoßen** gelten alle als Verdrängungseffekte. Effekte, die Verdrängungseffekte aufheben, heben den Schaden auf, den diese Effekte verursachen würden.

Verwurzeln bedeutet zwar, dass ein Champion nicht bewegt werden kann, aber dies hebt Bewegung selbst nicht auf. Da sich das Ziel nicht bewegen kann, verursachen **Wegstoßen** oder **Heranziehen** entsprechend der normalen Regeln . **Furcht** und **Zwingen** können einen Champion, der von Verwurzeln betroffen ist, nicht bewegen, verursachen jedoch kein , da keines der beiden Schlüsselwörter Schaden verursacht, falls die Bewegung nicht abgeschlossen wird.

FELDER UND FELDREIHEN

Der Spielplan besteht aus Feldern. Eine durchgängige Linie von Feldern wird Feldreihe genannt.



Dies ist eine Feldreihe.



Dies ist keine Feldreihe.

Beispiel:



Gold'arr führt **Sprinten 2** aus. Er darf sich über jede der gezeigten Feldreihen bewegen, aber nicht aus der Feldreihe heraus, da **Sprinten** besagt, dass er in derselben Feldreihe bleiben muss (siehe **Sprinten**, S. 16).



4-SPIELER-VARIANTE: DER GROSSE WIRBELSTURM

Zum Spielen werden mindestens 8 Champions benötigt.

REGELÜBERSICHT

„Der große Wirbelsturm“ ist eine Variante, bei der 4 Spieler an einer Partie teilnehmen können. In dieser Variante bilden die Spieler 2 Teams, in denen jeder Spieler 2 Champions kontrolliert. „Der große Wirbelsturm“ wird wie das Grundspiel gespielt. Es gelten jedoch folgende Änderungen:

1) Spielverlauf

Während deines Zuges darfst du deine Champions aktivieren und gibst wie gewohnt deine Essenzen aus. Alle Aktionen, die du ausführst, und die deine Champions oder Verbündeten betreffen, schließen auch die Champions deines Teammitglieds mit ein. Während des Zuges eines Kontrahenten darfst du wie gewohnt reagieren. Da du in einer Partie „Der große Wirbelsturm“ Reaktionen auf jeden der Champions eines Kontrahenten spielen darfst, darfst du Reaktionen auch auf die Champions deines Teammitglieds spielen.

2) Handkartenlimit

Jeder von euch beginnt die Partie mit 4 Karten und zieht während seiner Versorgungsphase 4 neue Handkarten.

3) Die Partie gewinnen

Das Team, das zuerst eine Gesamt-Siegpunktzahl von 7 erreicht hat, gewinnt. Als Team gewinnt oder verliert ihr gemeinsam.

4) Herausforderungsleiste

In einer Partie „Der große Wirbelsturm“ wird die Herausforderungsleiste durch ein Overlay modifiziert. Wann immer die Herausforderungsleiste angepasst wird, wird jede Herausforderung 2 Felder nach rechts geschoben, anstatt nur 1 Feld. Außerdem werden 2 neue Herausforderungen gezogen. Wann immer du zu Beginn deiner Punktephase überprüfst, ob du die Voraussetzung einer Herausforderung erfüllst, behandelst du die Champions deines Teammitglieds, als wären sie deine eigenen.

AUFBAU

- 1 Bestimmt zufällig, welches Team die Partie beginnt.
- 2 Dieses Team bestimmt, welcher der beiden Spieler zuerst an der Reihe ist und dieser Spieler legt den Startspielermarker in seinen Spielbereich. Sein Teammitglied wird zum dritten Spieler.
- 3 Das andere Team bestimmt dann, welcher seiner Spieler zum zweiten Spieler wird. Sein Teammitglied wird zum vierten Spieler.

- 4 Wählt eure Champions nach dem abgestimmten Auswahlverfahren aus (siehe unten). Nehmt jeweils die Basisinge eurer Farbe und macht sie an der Basis der Champions eures Teams fest. Platziert eure Champions nach der Auswahl auf den entsprechenden Spieler-Toren und legt ihre Championkarten sowie jeweils 3 Essenzen der Magie (je 1 in jeder Farbe) auf eure Spielertableaus.
- 5 Nehmt euch jeder die beiden Aktionsstapel eurer Champions und mischt sie zusammen, um euren Zugstapel zu bilden.
- 6 Legt das Overlay auf das ganz linke Feld der Herausforderungsleiste, sodass es sich mit dem Hintergrund deckt. Das Overlay überdeckt die Herausforderungsleiste und bietet ein zweites leeres Feld. Mischt die 11 Herausforderungskarten zu einem Herausforderungsstapel. Zieht 1 Herausforderungskarte und legt sie auf das ganz linke „1 Siegpunkt“-Feld der Herausforderungsleiste. Zieht dann 1 weitere Herausforderungskarte und legt sie auf das ganz rechte „Keine Wertung“-Feld. Zuletzt zieht 1 dritte Herausforderungskarte und legt sie auf das ganz linke „Keine Wertung“-Feld.



- 7 In Spielerreihenfolge platziert jeder von euch 1 zufällig gezogene Falle verdeckt auf einem freien Fallengebiet seiner Wahl.
- 8 In Spielerreihenfolge zieht jeder von euch 4 Handkarten von seinem Zugstapel. Ihr dürft einmalig beliebig viele dieser Karten abwerfen und für jede so abgeworfene Karte 1 neue ziehen. Mischt anschließend alle abgeworfenen Karten zurück in euren Zugstapel.
- 9 In Spielerreihenfolge platziert jeder von euch seine Champions auf nicht besetzten Feldern im Aufstellungsbereich seines Teams.

AUSWAHL DER CHAMPIONS DURCH DRAFT

Wie im Grundspiel entscheidet ihr gemeinsam, ob ihr eure Charaktere frei wählen wollt, durch den normalen oder kompetitiven Draft.

Normaler Draft

1. Bildet einen gemeinsamen Pool einzigartiger Champions. Oder bildet einen gemeinsamen Pool mit Champions, der Duplikate enthält. Macht ihr das, können Duplikate nicht in das gleiche Team gewählt werden.
2. Der zweite Spieler wählt seinen ersten Champion aus.
3. Der Startspieler wählt seinen ersten Champion aus.
4. Der vierte Spieler wählt seinen ersten Champion aus.
5. Der dritte Spieler wählt seinen ersten Champion aus.
6. Der zweite Spieler wählt seinen zweiten Champion aus.
7. Der Startspieler wählt seinen zweiten Spieler aus.
8. Der vierte Spieler wählt seinen zweiten Champion aus.
9. Der dritte Spieler wählt seinen zweiten Champion aus.
10. Jeder von euch sollte nun 2 Champions für diese Partie haben. Legt die restlichen Champions zurück in die Spielschachtel (sofern vorhanden).

Kompetitiver Draft

1. Jeder von euch wählt 3 einzigartige Champions vor der Partie oder dem Turnier aus. Keiner dieser Champions kann derselbe sein wie der eines Teammitglieds.
2. Der Startspieler wählt 1 der Champions des zweiten Spielers aus. Dieser Champion wird während der Partie nicht eingesetzt.
3. Der zweite Spieler wählt 1 der Champions des Startspielers aus. Dieser Champion wird während dieser Partie nicht eingesetzt.
4. Der dritte Spieler wählt 1 der Champions des vierten Spielers aus. Dieser Champion wird während dieser Partie nicht eingesetzt.
5. Der vierte Spieler wählt einen der Champions des dritten Spielers aus. Dieser Champion wird während dieser Partie nicht eingesetzt.
6. Jeder von euch sollte nun 2 Champions haben, die in dieser Partie eingesetzt werden und 1, der nicht eingesetzt wird.

ABLAUF EINER RUNDE

- 1 Zug des Startspielers
- 2 Zug des zweiten Spielers
- 3 Zug des dritten Spielers
- 4 Zug des vierten Spielers
- 5 Herausforderungsleiste anpassen

SCHLÜSSELWÖRTER

BETÄUBEN: Sobald ein Champion **Betäuben** erleidet, muss der kontrollierende Spieler 1 Karte dieses Champions aus seiner Hand auswählen und abwerfen, oder seine Handkarten zeigen, falls er keine Karte dieses Champions auf der Hand hat.

BLUTEND: Ein Champion gilt als **Blutend**, sobald er 3 oder mehr  erlitten hat.

FURCHT X: Falls eine Aktion oder Reaktion **Furcht** auslöst, muss der Champion, der den **Furcht**-Effekt erlitten hat, in eine Richtung seiner Wahl **Sprinten X**, solange er sich von der Quelle der **Furcht** wegbewegt. Falls mehrere Möglichkeiten zur Verfügung stehen, muss der Champion diejenige wählen, die ihn am weitesten von der Quelle der **Furcht** wegbringt, indem er sich den maximal möglichen **Sprinten**-Wert weit bewegt.

GIFT X: Falls während des Schrittes „Handle den Angriffsschaden ab“ dieses Angriffs Schaden zugefügt wurde, füge dem Ziel X  zu.

HEILEN X: Sobald ein Champion geheilt wird, entferne bis zu X Schaden von diesem Champion. Sofern der Effekt nichts anderes besagt, ist der Champion, der geheilt wird, der aktivierende Champion. Ein Champion ohne Schaden kann nicht geheilt werden.

HERABSTOSSEN X: **Herabstoßen** ist eine Bewegung von bis zu X Feldern in einer geraden Linie, bei der der Champion in derselben Feldreihe bleiben muss. Ein herabstoßender Champion darf sich durch Gegner, Statuen und Fallen bewegen, ohne sie zu aktivieren. Falls der Champion das Herabstoßen auf einer Falle beendet, wird die Falle aktiviert.

HERANZIEHEN X: Der als Ziel ausgewählte Champion wird X Felder in einer geraden Linie in Richtung des Champions gezogen, der **Heranziehen** ausgelöst hat. Er muss in derselben Feldreihe bleiben. Der ausführende Champion muss das Ziel über die volle Distanz **Heranziehen**. Das Ziel stoppt, bevor es ein Feld mit einem Champion (Verbündeter oder Gegner), einer Statue oder den Rand der Arena betritt, und aktiviert Fallen, sobald es darüber oder darauf gezogen wird. Falls ein Champion aus irgendeinem Grund nicht über die volle Distanz herangezogen werden kann, erleidet er  in Höhe der verbleibenden Distanz. Befindet sich das Ziel von **Heranziehen** nicht in der gleichen Feldreihe wie der angreifende Champion, dürft ihr **Heranziehen** ignorieren.

KAMPFUNFÄHIG: Hat ein Champion Schaden in Höhe seiner Lebenspunkte erlitten, ist er kampfunfähig. Stelle ihn auf das Tor seines Teams, entferne allen Schaden von ihm, und drehe seine Championkarte auf die Basisstufe. Das gegnerische Team erhält 1 SP. Der Champion, dessen Aktion bzw. Reaktion die Kampfunfähigkeit verursacht hat, steigt sofort eine Stufe auf (es sei denn, er ist im gleichen Team). Ein Champion, der seinen Zug kampfunfähig beginnt, betritt den Plan neu, indem er eine Aktion mit  nutzt. Dabei muss der 1. Bewegungspunkt ausgegeben werden, um den Champion auf eines der Aufstellungsfelder seines Teams zu bewegen. Ein kampfunfähiger Champion kann nicht Ziel von Fähigkeiten oder Effekten sein.

KONTROLLE: Ein Spieler kontrolliert ein Gebiet, sobald er mehr Champions in diesem Gebiet hat als sein Kontrahent.

LEBENSRAUB: Während des Schrittes „Handle den Angriffsschaden ab“ dieses Angriffs, wird der angreifende Champion um einen Wert in Höhe des Angriffsschadens geheilt.

PLANE X: Der kontrollierende Spieler darf bis zu X Karten aus seiner Hand oben auf seinen Zugstapel legen.

PLATZIEREN: Wann immer ein Champion oder ein Spielelement **platziert** wird, wird er/es von seinem ursprünglichen Standort entfernt und an einen neuen Standort gestellt/gelegt, wie durch den Effekt beschrieben, der das **Platzieren** auslöst.

SPRINTEN X: **Sprinten** ist eine Bewegung von bis zu X Feldern in einer geraden Linie, bei der der sprintende Champion in derselben Feldreihe bleiben muss.

SPRINGEN X: **Springen** ist eine Bewegung, die es dem Champion erlaubt, sich bis zu X Felder weit zu bewegen und sich durch Felder mit gegnerischen Champions, Statuen und Fallen zu bewegen, ohne sie auszulösen. Falls der Champion die Bewegung auf einer Falle beendet, wird die Falle ausgelöst.

VERDOPPELN: Nach dem Schritt „Handle den Angriffsschaden ab“ dieses Angriffs, füge die gleiche Menge  nochmals zu.

VERWURZELN: Sobald ein Champion **Verwurzeln** erleidet, verliert er sofort alle verbleibenden Bewegungspunkte der aktuellen Aktion und kann sich in diesem Zug nicht erneut bewegen, **Sprinten**, **Herabstoßen** oder **Springen**. Der Champion darf normal angreifen und seine Fähigkeiten einsetzen. Ein Champion, der von **Verwurzeln** betroffen ist, kann für die Dauer des Zuges nicht bewegt, darf aber platziert werden.

WEGSTOSSEN X: Der als Ziel ausgewählte Champion wird X Felder in einer geraden Linie vom Champion weggestoßen, der **Wegstoßen** ausgelöst hat. Er muss in derselben Feldreihe bleiben. Der ausführende Champion muss das Ziel über die volle Distanz **Wegstoßen**. Das Ziel stoppt, bevor es ein Feld mit einem Champion (Verbündeter oder Gegner), einer Statue oder den Rand der Arena betritt, und aktiviert Fallen, sobald es darüber oder darauf gestoßen wird. Falls ein Champion aus irgendeinem Grund nicht über die volle Distanz **Weggestoßen** werden kann, erleidet er  in Höhe der verbleibenden Distanz. Befindet sich das Ziel von **Wegstoßen** nicht in der gleichen Feldreihe wie der angreifende Champion, dürft ihr **Wegstoßen** ignorieren.

ZIEHE X: Ziehe X Karten. Ein Spieler darf auch eine beliebige Anzahl von Karten ziehen, die kleiner als X ist, einschließlich 0, muss jedoch angeben, wie viele Karten er ziehen wird, bevor er Karten zieht.

ZWINGEN X: Der Spieler, der die Karte mit dem **Zwingen**-Effekt ausgespielt hat, darf das Ziel um bis zu X Felder weit bewegen.



INDEX

Aktionskarten [8, 9, 11, 12]
Aktivierung von Champions [8]
Aktivierungsphase [8, 9, 10, 11]
Anatomie einer Aktionskarte [9]
Anatomie einer Championkarte [11]
Angriffe [9, 10, 11]
Auf etwas zubewegen [7]
Aufbau [6, 14]
Betäuben [4, 13, 15]
Blutend [15]
Champions [6]
Der große Wirbelsturm [14, 15]
Direkter Schuss [10]
Essenzen [4, 6, 7]
Fallen [6, 8, 12]
Fähigkeiten [10, 15, 16]
Felder [6, 7, 13]
Feldreihen [13]
Furcht [13, 15]
Gegner [7]
Gift [10, 15]

Grundlagen [7]
Handkartenlimit [8, 14]
Heilen [11, 12, 15]
Heranziehen [11, 13, 15]
Herausforderungen [7, 8, 12, 14]
Herausforderungsleiste [6, 7, 8, 12, 14, 15]
Indirekter Schuss [10]
Kampfunfähig [7, 11, 12, 15]
Karten ziehen [6, 8, 14]
Kompetitiver Draft [7, 14, 15]
Kontrolle [16]
Lebensraub [10, 16]
Material [4, 5]
Nach dem Angriff [9]
Nahkampfangriff [10]
Normaler Draft [7, 15]
Plane [16]
Platzieren [6, 9, 16]
Punktephase [8, 14]
Reaktionen [9, 10, 11, 14]
Runde [8, 15]

Schaden [4, 6, 7]
Schlüsselwörter [15, 16]
Siegpunkte [4, 7, 14]
Springen [16]
Sprinten [16]
Standardaktionen [8, 11]
Stufe aufsteigen [12, 13]
Trefferpunkte [11, 12]
Verbündete [7, 8, 10, 14]
Verdoppeln [10, 16]
Versorgungsphase [8, 12, 14]
Verteidigung [7, 9, 10]
Verwurzeln [4, 13, 16]
Von etwas wegbewegen [7]
Vor dem Angriff [9]
Wegstoßen [11, 13, 16]
Wirkungsbereich [8, 10]
Ziehe [16]
Ziel auswählen [8, 9, 10]
Zwingen [13, 16]