

MONSTER

Einführung

Moonstone™ ist ein Charakter-basiertes Fantasy Skirmish Spiel für 2-4 Personen in der mysteriösen Welt von Tauber.

Neben der menschlichen Bevölkerung, wird Tauber von böartigen Feen, hinterhältigen Goblins, grummeligen Gnomen, revoltierenden Riesen und starrsinnigen Trollen bewohnt, um nur eine Auswahl der bunten Welt, die alle Heimat nennen, aufzuzeigen.

Die unbestritten wertvollste Ressource, die die Bewohner von Tauber kennen, nennt sich „Moonstone“ (Mondstein).

So benannt wegen ihres unberechenbaren Auftauchens im Schein des Mondlichtes und ihrer unwiederbringlichen Auflösung in der aufgehenden Sonne. Ein geschäftstüchtiger Anführer oder eine gerissene Anführerin kann ein königliches Vermögen in nur einer Nacht verdienen, in dem er oder sie die kostbaren Steine vor Sonnenaufgang ausgräbt und an die Zauberer-Gilde in Ihrer Hauptstadt verkauft.

Jeder stellt sich in Moonstone™ eine eigene Truppe von Abenteurern zusammen, die dann auszieht, um die seltenen Steine einzusammeln. Selbstverständlich verbreiten sich solche Neuigkeiten schnell und ihr werdet nicht die einzigen sein, die ein Auge auf den Schatz geworfen haben. Eine erbitterte Auseinandersetzung scheint unvermeidbar...

Was benötigst du zum Spielen?

Um Moonstone™ zu spielen benötigst du:

- 2-4 Spieler:innen, jeder mit seiner eigenen Sammlung an Moonstone™-Charakteren
- Eine 3x3' Fuß (ca. 90 x 90cm) große Spielfläche
- Ein 21 Karten Arkana-Deck (Fernkampf und Magie)
- Ein 18-Karten Nahkampf-Deck (Auge in Auge)
- Ungefähr 50 blaue Energie Steine
- 7 vierseitige Würfel
- 1 sechsseitigen Würfel für jeden
- Ein Maßband oder andere Hilfsmittel zum Messen von Entfernungen in Zoll (entspricht 2,54cm)

Fortgeschrittenen Regeln

Dieses Regelheft enthält Regeln für Fortgeschrittene, welche erfahreneren Spieler:innen tiefere, strategischere Möglichkeiten bieten. Diese werden in helleren Boxen, wie dieser hier, angegeben.

Um schneller in das Spiel einzusteigen, empfehlen wir diese Regeln vorerst zu ignorieren und diese erst nach ein paar Spielen aufzunehmen.

Spiel Definitionen

Charakter – Ein einzigartiger Bewohner Taubers, repräsentiert durch eine Spielfigur und der dazugehörigen Charakterkarte.

Ziel – Viele Fähigkeiten verlangen die Auswahl eines Zieles. Ein Ziel ist ein ausgewählte, einzelne Spielfigur (befreundet, feindlich oder der Initiator selbst), welche die Bedingungen der Fähigkeit erfüllt, wie z.B. Reichweite oder Schlüsselwort.

Initiator – Ein Charakter, der die aktuelle Fähigkeit auf ein Ziel ausführt, oft auch als „Aktiv“ bezeichnet.

Reichweite – Eine maximale Entfernung in Zoll. Es darf zu jeder Gelegenheit und Zeit gemessen werden!

Innerhalb – Ein Ziel ist innerhalb der Reichweite, wenn der kürzeste Abstand zwischen der Base des Initiators und der Base des Zieles kleiner als die Reichweite ist.

Vollständig Innerhalb – Die Entfernung der Base des Initiators (oder ein andere Punkt) und der am weitesten entfernten Teil der Base des Zieles muss kleiner der Reichweite sein. Die Base muss also vollständig innerhalb der Reichweite liegen.

Radius – Ein Gebietseffekt, welcher alle Spielfiguren innerhalb der entsprechenden Reichweite, inklusive dem Initiator, betrifft.

Befreundet – Charaktere, die du ins Spiel gebracht hast

Gegner/Gegnerisch – Charaktere, die von einer anderen Spieler:in ins Spiel gebracht wurden

Schaden – Ein häufiger Effekt die eine Spieler:in dazu zwingt, Gesundheitspunkte auf der Charakterkarte zu streichen. Schaden hat immer einen bestimmten Typ: *stumpfer*, *stechender*, *schneidender* oder *magischer* Schaden. Die Höhe des Schadens kann von Effekten, Fähigkeiten oder Attributen beeinflusst werden. Wird manchmal mit „Sdn.“ abgekürzt.

Wunden – Ähnlich wie Schaden, allerdings nicht mehr in der Höhe beeinflussbar. Manchmal als „Wnd.“ abgekürzt

Erschlagen – Ein Charakter, bei welchem alle Gesundheitspunkte durch Wunden gestrichen sind. Er muss vom Spielfeld entfernt werden.

Charaktere

Jeder Charakter in Moonstone muss durch eine entsprechende Spielfigur im 32mm Maßstab repräsentiert werden. Jede Spielfigur hat zusätzlich eine eigene Charakterkarte.

Name: Der Name des Charakters

Schlüsselwörter: Bestimmt die Rasse und andere Attribute des Charakters. Schlüsselwörter haben keinen eigenen Effekt, es können sich aber Regeln und Fähigkeiten darauf beziehen.

Nahkampfwert: Die Anzahl an Kampfkarten, die der Charakter pro Kampfrunde zieht.

Nahkampfreichweite: Die maximale Reichweite in der sich zumindest ein Teil der feindlichen Spielfigur befinden muss, um sie als Ziel für einen Nahkampf auswählen zu können.

Passive Fähigkeiten: Diese „immer aktiv“ Effekte addieren Boni oder Mali auf Gegebenheiten im Spiel.

Arkane Fähigkeiten: Dies sind spezielle Fähigkeiten, die durch die Abgabe von Energie, angegeben in Klammern, aktiviert werden. Die aktive Spieler:in zieht eine Anzahl an Arkana Karten gleich dem Arkana Wert und bestimmt durch diese den Erfolg oder Misserfolg der Aktion, während eine andere Spieler:in „Widerstand“ leistet. Detaillierte Beschreibung Seite 10.

Gesundheitsleiste: Jeder Charakter hat eine bestimmte Anzahl an Gesundheitspunkten. Diese zeigen die Höhe an Wunden, die ein Charakter einstecken kann, bevor er Erschlagen ist. Jedes Mal wenn der Charakter Wunden erleidet, muss die Spieler:in, beginnend vom rechten Rand, eine entsprechende Anzahl an Feldern abstreichen. Sobald alle Felder gestrichen sind, ist der Charakter *Erschlagen*. Trug der Charakter Moonstones bei sich, so darf die Spieler:in, die den letzten Schaden verursacht hat, diese in Basenkontakt des erschlagenen Charakters in einer *Tiefe* von 1 ablegen. Die erschlagene Spielfigur wird vom Spielfeld entfernt und spielt im weiteren Verlauf des Spiels keine Rolle mehr.

Arkanawert: Gibt die Anzahl an Arkanakarten an, die dieser Charakter ziehen darf, um eine Arkana Fähigkeit auszulösen. (Fernkampf und Magie)

Fraktionssymbol: Gibt an, ob der Charakter für das Commonwealth (Sonnen-Symbol), oder für das Dominion (Mond-Symbol) ausgewählt werden kann. Kombinationen von Symbolen sind ebenfalls möglich, dann kann der Charakter für beide Fraktionen gewählt werden.

Ausweichen: Repräsentiert wie schwer der Charakter mit Arkana Angriffen zu treffen ist. Modifiziert die Anzahl der gezogenen Arkanakarten des Initiators um den angegebenen Wert.

Aktive Fähigkeiten: Dies sind einfache Fähigkeiten, die als Aktion mit Hilfe der entsprechend in Klammern angegebenen Anzahl an Energie ausgelöst werden können. Detaillierte Beschreibung Seite 9.

Base: Der Durchmesser der Base, auf der die Spielfigur steht.

Energie: Energie ist die Hauptressource des Charakters. Sie wird für das Auslösen von Aktionen und Fähigkeiten ausgegeben und wird jede Runde in der Auffrischungsphase aufgefüllt. Ein Charakter regeneriert Energie in Höhe der verbliebenen blauen Punkte in der Gesundheitsleiste. Erleidet der Charakter Wunden, regeneriert er auch weniger Energie.



Ein Spiel beginnen

1. Das Spielfeld vorbereiten

Moonstone wird auf einer 3'x3' Fuß (90x90cm) großen Spielfläche gespielt. Die Spieler:innen sollten in gemeinsamer Absprache einige Geländestücke auf der Spielfläche verteilen um ein interessantes Spielfeld zu kreieren.

Vermeidet Geländestücke in der Mitte des Spielfeldes!



2. Wählt eure Truppe

Jeder Spieler:in beginnt das Spiel mit der gleichen Anzahl an Charakteren aus der eigenen Sammlung. Einigt euch einfach mit welcher Anzahl ihr spielen möchtet. Je mehr Charaktere, desto länger die Spieldauer.

Es gibt (bisher) zwei Fraktionen in Moonstone:



Commonwealth



Dominion

Das *Commonwealth* enthält typischerweise Menschen, Riesen und Gnome. Und das *Dominion* umfasst typischerweise Goblins, Feen und Trolle.

Die Spieler:innen wählen zuerst eine Fraktion, um dann die Charaktere entsprechend aus dieser Fraktion auszuwählen (angegeben durch das kleine Wappen oben Rechts auf der Charakterkarte). Innerhalb der Fraktion gibt es keinerlei Einschränkungen welche Charaktere gewählt werden dürfen.

Für eine Spieldauer von 1,5 – 2 Stunden wird die folgende Anzahl empfohlen:

2-Personen Spiel	6 Charaktere pro Spieler:in
3-Personen Spiel	4 Charaktere pro Spieler:in
4-Personen Spiel	3 Charaktere pro Spieler:in

Drafting – Das ziehen von Charakteren

Für das kompetitive Spiel sollten die Spieler:innen abwechselnd einen Charakter wählen. Wenn nach dieser Regel gespielt wird, ist jeder Charakter einzigartig und kann nur von einer Person gewählt werden. Er ist dann für die anderen Mitspieler:innen nicht mehr verfügbar.

Um zu „draften“ wählen alle Spieler:innen ihre Fraktion im Geheimen und enthüllen sie dann gleichzeitig. Jetzt wirft jeder einen W6 (sechseitigen Würfel), wer das höchste Ergebnis hat, bestimmt, wer mit dem „drafting“ beginnt. Gleichstände werden wiederholt. Die gewählte Spieler:in wählt einen Charakter aus der eigenen Sammlung und der gewählten Fraktion aus, dann geht es in Uhrzeigerrichtung weiter mit der linken Spieler:in. Dies geschieht solange, bis alle die abgesprochene Anzahl an Charakteren gewählt haben.

3. Moonstones wachsen lassen

Nach der Charakterauswahl werden die Positionen der Moonstones auf dem Spielfeld bestimmt.

Dafür nimmt eine Spieler:in sieben 4-seitige Würfel, hält sie in einer Hand mit der Handfläche nach unten ungefähr 12-16“ (ca. 30 cm) über der Mitte des Spielfeldes und lässt sie fallen. Lasst die Würfel dort liegen wohin sie gefallen sind. Würfel die das Spielfeld verlassen haben, sollten erneut über dem Spielfeld fallengelassen werden.



Jeder Würfel repräsentiert den Fundort eines Moonstones. Die gewürfelte Zahl der einzelnen Würfel gibt dabei die Schwierigkeit der Extraktion aus dem Boden an und wird als „Tiefe“ bezeichnet. Im Beispiel oben liegt der Moonstone also in *Tiefe* 2.

Im Spielverlauf können Charaktere einen Moonstone in Besitz nehmen, in dem sie die *Ernten* Aktion durchführen. Spielfiguren können sich frei über Moonstones bewegen, dürfen aber am Ende der Bewegung nicht mit der Base überlappen. Optional kann bei einem Spiel mit weniger Charakteren wie üblich auch mit fünf statt der sieben Moonstones gespielt werden.

Mulligan – Neuer Versuch

Ist eine Spieler:in mit der Lage der Moonstones unzufrieden, darf ein neuer Versuch gefordert werden (dabei werden alle Moonstones erneut fallen gelassen). Jede Spieler:in darf dabei nur einmal einen neuen Versuch fordern.

4. Truppe aufstellen

Jetzt werfen alle Spieler:innen einen sechsseitigen Würfel. Bei Gleichstand wird erneut gewürfelt.

2-Personen Spiel

Die Spieler:in mit dem höchsten Ergebnis wählt, ob sie der „**frühe Vogel**“ ist oder die **Initiative** haben möchte.

Der „**frühe Vogel**“ wählt eine Spielfeldseite und platziert als erstes eine Spielfigur innerhalb von 10“ von der gewählten Spielfeldseite. Danach platziert die andere Spieler:in eine Spielfigur auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite innerhalb von 10“ von dieser Seite. Und so geht es abwechselnd weiter, bis alle Spielfiguren auf dem Spielfeld platziert worden sind.

3-4 Personen Spiel

Die Spieler:in mit dem höchsten Würfelergebnis wählt eine Spielfeldseite und platziert eine Spielfigur innerhalb von 10“.

Jetzt wählt die Spieler:in mit dem zweithöchstem Ergebnis eine andere, nicht besetzte Spielfeldseite und platziert dort eine seiner Spielfiguren. Dann folgt die Spieler:in mit dem dritthöchstem Ergebnis und wählt eine nicht bereits besetzte Spielfeldseite und platziert eine Spielfigur innerhalb von 10“. Bei vier Personen muss nun die letzte Spieler:in die verbliebene Seite nehmen und eine Spielfigur platzieren.

In der gleichen Reihenfolge werden nun Spielfigur für Spielfigur auf dem Spielfeld platziert bis alle Charaktere auf dem Spielfeld sind.

Keine Spieler:in hat die **Initiative**!

Beachte, bei einem Gleichstand werden nur die Würfel mit dem gleichen Ergebnis neu geworfen, um zwischen diesen Spieler:innen die Reihenfolge zu bestimmen. Die Reihenfolge der anderen Spieler:innen bzw. deren Ergebnisse bleiben davon unberührt.

Das Spiel gewinnen

Die Spieler:in, mit den meisten Moonstones am Ende der vierten Runde (Sonnenaufgang) im besitzt, hat gewonnen! Sollten zwei oder mehr Spieler:innen die gleiche Anzahl an Moonstones besitzen, wird eine weitere Entscheidungsrunde gespielt. In der Entscheidungsrunde gewinnt die Spieler:in sofort, die als erstes mehr Moonstones im Besitz hat als alle anderen Mitspieler:innen.

Eine Runde spielen

1. Auffrischungsphase

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Charakter einen blauen Energiespielstein für jedes verbliebene (nicht gestrichene) blaue Feld auf seiner Gesundheitsleiste.



Beispiel:

In der Auffrischungsphase würde Beaky Bobby bei voller Gesundheit 4 Energiespielsteine erhalten, einen für jedes blaue Feld in seiner Gesundheitsleiste. Unglücklicherweise hat Beaky in einer vorherigen Runde bereits 2 Wunden erhalten und entsprechend zwei Felder auf der Gesundheitsleiste abgestrichen. Jetzt sind nur noch 3 blaue Felder verblieben und Beaky Bobby erhält daher auch nur 3 Energiespielsteine.

2. Aktivierungsphase

In der Aktivierungsphase wählt eine Spieler:in einen, in dieser Runde nicht bereits aktivierten Charakter und aktiviert diesen. Innerhalb der Aktivierung kann dieser Charakter nun solange Aktionen ausführen, wie er kann oder möchte. Sobald die Aktivierung des Charakters abgeschlossen ist, folgt die Spieler:in zur *linken* mit einem ihrer Charaktere und so weiter.

Sobald alle Charaktere einer Spieler:in aktiviert wurden, wird diese übersprungen, alle andere Spieler:innen können solange, wie sie noch Charaktere zur Aktivierung haben, fortfahren.

Sobald alle Spieler:innen alle ihre Charaktere aktiviert haben, geht es weiter zur Aufräumphase.

3. Aufräumphase

Wenn alle Charaktere ihre Aktivierungen abgeschlossen haben, werden alle verbliebenen Energiespielsteine auf allen Charakterkarten abgelegt und eine neue Runde beginnt.

Wer aktiviert zuerst

Um zu bestimmen, welche Spieler:in in der aktuellen Runde beginnen darf, würfelt jeder einen sechsseitigen Würfel. Das höchste Ergebnis gewinnt und diese Spieler:in darf bestimmen, wer als erstes aktivieren muss. Gibt es eine Spieler:in mit **Initiative** hat diese automatisch den Würfelwurf in der ersten Runde gewonnen und erhält Boni auf die Würfelwürfe in Runde 2 und 3. Gleichstände werden wie immer erneut gewürfelt.

Runde 1: Hat eine Spieler:in die **Initiative** wird nicht gewürfelt, diese hat automatisch den Würfelwurf gewonnen. Hat niemand die **Initiative** wird normal gewürfelt.

Runde 2: Würfeln. Die Spieler:in mit **Initiative** erhält +2 auf das gewürfelte Ergebnis.

Runde 3: Würfeln. Die Spieler:in mit **Initiative** erhält +1 auf das gewürfelte Ergebnis.

Runde 4+: Würfeln

Aktivierung eines Charakters

Während seiner Aktivierung kann ein Charakter beliebig viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

Schritt Kosten (1) Energie

Die Spielfigur entfernt einen Energiespielstein von der Charakterkarte und führt eine 1“ Bewegung in beliebiger Richtung mit der Spielfigur aus.

Sprint Kosten (0) Energie – Einmal pro Runde

Die Spielfigur darf sich bis zu 4“, mit beliebig vielen Richtungsänderungen bewegen. Kommt die Spielfigur dabei allerdings in die Nahkampfreichweite einer gegnerischen Spielfigur ist sie *gebunden*. Nun darf sich der Abstand zu dieser Spielfigur **nicht** mehr vergrößern. Näher heran oder im Kreis im gleichen Abstand um die gegnerische Spielfigur herum ist erlaubt.

Überqueren Kosten (2) Energie

Diese Aktion kann nur in Basenkontakt mit einem Hindernis, welches kleiner als 1“ ist, wie ein Zaun, eine Mauer/Hecke oder eine Türe, durchgeführt werden. Die Spielfigur gibt 2 Energie ab und wird auf die andere Seite, in maximal 1“ Entfernung zum Startpunkt, des Hindernisses gestellt. Mehr Details zum Thema Gelände auf Seite 12.

Sichtlinie

Sofern nicht anders angegeben, benötigen Charaktere eine Sichtlinie zwischen der Spielfigur und dem Ziel um die Aktion auszuführen.

Eine Sichtlinie besteht dann, wenn du eine gerade Linie von einem beliebigen Punkt der Base des Initiators zu einem beliebigen Punkt der Base des Zieles ziehen kannst, ohne durch andere Spielfiguren oder Geländestücke blockiert zu werden.

Nahkampfangriff Kosten (1) Energie

Die Spielfigur gibt 1 Energie ab und führt einen Nahkampf mit einer anderen Spielfigur innerhalb der eigenen Nahkampfreichweite und Sichtlinie aus.

Aktive Fähigkeit Kosten (X) Energie

Die Spielfigur führt eine Fähigkeit von seiner Charakterkarte aus, gibt die dort in Klammern angegebene Energie dafür ab und erhält den dort angegebenen Effekt oder führt die dort angegebene Aktion aus.

Arkane Fähigkeit Kosten (X) Energie

Die Spielfigur gibt die bei der Fähigkeit in Klammern angegebene Energie ab und führt die entsprechende Arkane Fähigkeit (Fernkampf oder Magie) aus. Mehr zu Arkanen Fähigkeiten auf Seite 10.

Ernten Kosten (1) Energie

Die Spielfigur gibt eine Energie ab um die *Tiefe* eines Moonstones in Basenkontakt um 1 zu reduzieren. Ist die Spielfigur in Basenkontakt zu einem Moonstone in *Tiefe* 1, nimmt es den Moonstone in Besitz, wenn es die Aktion ausführt. Lege den Moonstone auf die entsprechende Charakterkarte der Spielfigur. Diese Aktion darfst du nicht ausführen, wenn die Spielfigur *gebunden* ist!

Gebunden

Eine Spielfigur **bindet** eine gegnerische Spielfigur wenn diese sich innerhalb der eigenen Nahkampfreichweite und Sichtlinie befindet.

Eine Spielfigur gilt als **gebunden** wenn sie sich in der Nahkampfreichweite und Sichtlinie einer gegnerischen Spielfigur befindet.

Charaktere müssen nicht ihre komplette Energie während ihrer Aktivierung aufbrauchen. In den fortgeschrittenen Regeln gibt es Möglichkeiten, die übrige Energie auch während des gegnerischen Zuges zu nutzen.

Reaktion

Nach dem Abschluss einer einzelnen Aktion eines Charakters kann jede Gegner:in, beginnend mit der zur Linken der aktiven Spieler:in, mit einer der eigenen Spielfiguren die Aktion **Schritt** (1) als **Reaktion** ausführen.

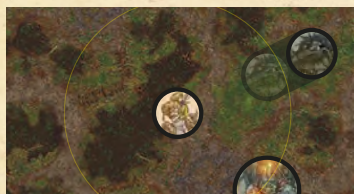
Die Spielfigur, welches die **Reaktion** ausführt, muss dabei die Aktion normal mit Energie bezahlen. Nur eine Spielfigur pro Spieler:in darf auf eine Aktion in dieser Form reagieren.

Beispiel:

Baron von Fancyhat beginnt seine Aktivierung mit einer Sprint Aktion, die sowohl Beaky Bobby als auch Firespitter in seine Nahkampfreichweite bringt und damit bindet. Beide Goblins werden von Sarah kontrolliert. Nachdem der Baron seine Aktion vollzogen hat, hat Sarah die Option

mit einem ihrer Charaktere eine Reaktion durchzuführen. Ahnend, dass die nächste Aktion des Barons eine Nahkampfaction gegen Beaky Bobby sein wird, gibt Sie eine Energie von Beaky Bobby aus um die Spielfigur 1'' vom Baron wegzubewegen, um so wieder aus der Nahkampfreichweite zu entkommen. .

Die nächste Aktion vom Baron könnte eine Nahkampfaction gegen den Firespitter sein. Er entscheidet sich allerdings, Beaky Bobby mit einer Schritt Aktion weiter zu verfolgen. Nachdem der Baron nun seine 1'' bewegt wurde, hat Sarah wieder die Option eine Reaktion durchzuführen. Dies kann zu dem Ergebnis führen, dass beide Charaktere ihre gesamte Energie für die Verfolgungsjagd ausgeben und Beaky dem Baron letztendlich entkommt, aber dann keine Energie mehr für seine Heilen Fähigkeit hat – ein lohnender Preis oder vielleicht alles Teil des Planes?!



Das Tragen & Fallenlassen von Moonstones

Wenn ein Effekt im Spiel einem Charakter ermöglicht von einem Moonstone Besitz zu ergreifen (wie z.B. die **Ernten** Aktion), wird der Moonstone auf der entsprechenden Charakterkarte der Spielfigur platziert, um anzuzeigen, dass dieser Charakter einen Moonstone besitzt.

Hat ein Charakter erst einmal einen Moonstone in Besitz, lässt er ihn so schnell nicht wieder los. Es gibt allerdings Charaktere mit bestimmten Fähigkeiten, die es erlauben andere zum Fallenlassen oder zum Übergeben eines Moonstones zu zwingen. Besagt die Fähigkeit, dass ein Moonstone fallengelassen werden muss, so platziert die aktive Spieler:in den Moonstone (den 4-seitige Würfel) in Basenkontakt mit dem Ziel.

Zusätzlich wird ein Moonstone automatisch fallengelassen, wenn ein Charakter erschlagen wurde. Die momentan aktive Spieler:in (meist auch die, die den tödlichen Schaden ausgeteilt hat) platziert alle vom Opfer getragenen Moonstones in einer *Tiefe* von 1 und im Basenkontakt des Opfers, bevor dieses vom Spielbrett entfernt wird.

Langsam

Moonstones sind unhandlich und schwer zu Tragen. Um dies darzustellen, erhält eine Spielfigur sobald es einen oder mehrere Moonstones besitzt die folgende, passive Eigenschaft:

Langsam: Die **Sprint** Aktion dieser Spielfigur ist auf 2'' reduziert

Hat ein Charakter bereits die **Langsam** Eigenschaft ist diese nicht kumulativ. Langsamer als langsam geht nicht.

Ereignisse und Agenden

Um mehr Variation in das Spiel zu bringen, können sich die Spieler:innen auf die Verwendung von 'Ereignissen und Agenden' im Spiel einigen. Agenden gewähren für gewöhnlich bestimmten Fraktionen anhaltende Boni. Ereignisse sind typischerweise einmalige, aber sehr mächtige Effekte.

Aktuell stehen je 6 Ereignis- und Agendakarten zur Verfügung. Die Karten werden zwischen den Spielern aufgeteilt.

Um die Karten auszuwählen, muss in der Vorbereitung, nachdem die Fraktionen und die Charaktere ausgewählt wurden, aber noch bevor der Wurf zur Tischseitenwahl/ Initiative durchgeführt wird, ein extra Würfelwurf mit einem sechseitigem Würfel pro Spieler:in durchgeführt werden. Gleichstände werden wiederholt.

Die Spieler:in mit dem höheren Ergebnis bestimmt, ob sie zuerst oder als zweite wählen möchte. Die Spieler:in, die zuerst auswählt, wählt eine der verfügbaren Ereignis- oder Agendakarten. Die zweite Spieler:in wählt dann je eine Ereignis- und eine Agendakarte. Danach darf die Spieler:in, welche zuerst ausgewählt hat, seine zweite Karte auswählen,

sodass beide Spieler:innen am Ende je eine Ereignis- und eine Agendakarte besitzen. Übrige Karten werden beiseitegelegt.

3-4 Personen Spiel

Bildet einen Stapel mit allen Ereignis- und Agendakarten mit dem Bild nach unten. Die Spieler:in mit dem höchsten Würfelergebnis durchsucht nun den Kartenstapel und nimmt sich eine Karte, ohne sie den anderen Spieler:innen zu zeigen. Danach wählt die Spieler:in zur Linken eine Karte (geheim) aus dem Stapel aus, und reicht den Stapel an die nächste Spieler:in weiter. So geht es weiter, bis jeder eine Karte besitzt (Ereignis oder Agenda). Dann ist die erste Spieler:in wieder an der Reihe und wählt nun eine weitere Karte, gegensätzlich zur vorherig gewählten Karte. (Also entweder Ereignis oder Agenda). Der Stapel geht wieder linksherum, bis alle je eine Ereignis und Agenda Karte gewählt haben. Übrige Karten werden verdeckt beiseitegelegt und spielen in diesem Spiel keine Rolle mehr.

Die ausgewählten Karten der Spieler:innen werden erst aufgedeckt, wenn die Spieler:in sie einsetzen und von den jeweiligen Vorteilen profitieren möchte.



Das Arkana Deck

Das Arkana Deck wird von allen Spieler:innen benutzt. Eines für alle. Es enthält 21 Arkanakarten.



Einsetzen von aktiven Fähigkeiten

Das Einsetzen von aktiven Fähigkeiten geschieht einfach durch das Ankündigen der Aktion, das Abgeben der entsprechenden Menge an Energie (angegeben in Klammern nach dem Namen der Fähigkeit) und das Ausführen der Fähigkeit wie im Text angegeben.

Benötigt die Fähigkeit ein Ziel, so ist auch eine Reichweite in Zoll angegeben. Das Ziel muss zumindest teilweise in Reich- und Sichtlinie liegen. Sofern nicht anders angegeben und nur wenn die Voraussetzungen erfüllt sind, kann ein Charakter auch sich selbst als Ziel auswählen.

Example:

Blick in die Zukunft (1) 10" - Einmal pro Runde.
Ein Mensch erhält +2 Arkanawert bis zum Ende der Runde.

Der Charakter Quack hat die aktive Fähigkeit „Blick in die Zukunft“. Seine Spieler:in erklärt, dass die nächste Aktion von Quack „Blick in die Zukunft“ ist. Quack gibt eine Energie ab und wählt ein Ziel mit dem Schlüsselwort Mensch innerhalb von 10" und Sichtlinie (inklusive Quack selbst). Dieser Charakter erhält +2 Arkanawert bis zum Ende der Runde.

Einige aktive Fähigkeiten verlangen das Aufdecken einer Arkanakarte, um den Effekt zu bestimmen. Decke dann die oberste Karte des Arkana Decks auf. Ersetze mögliche „X“ Symbole in der Fähigkeit mit dem Wert der aufgedeckten Karte. Hast du unglücklicherweise eine **Katastrophe** aufgedeckt, ignoriere den gesamten Text der Fähigkeit, abgesehen von dem Abschnitt der hinter **Katastrophe** aufgeführt ist. Wenn die Aktion vollständig abgewickelt wurde, mische die Arkanakarte wieder zurück in das Arkana Deck.

Beispiel:

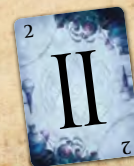
Rammgeschwindigkeit (3) 6"

Beweg die Spielfigur 6" auf ein gegnerisches Ziel zu. Wenn du dadurch Basenkontakt herstellst, decke eine Arkanakarte auf. Das Ziel erleidet 2X Aufprallschaden und wird X" direkt wegbewegt. X entspricht dem aufgedeckten Wert der Arkanakarte.

Katastrophe: Das Ziel erleidet keinen Schaden und darf bis zu 3" bewegt werden.

Billy hat die Aktive Fähigkeit „Rammgeschwindigkeit“. Sein Spieler bestimmt diese als seine nächste Aktion, gibt 3 Energie dafür ab und wählt ein gegnerische Spielfigur innerhalb von 6" und

seiner Sichtlinie als Ziel aus. Die Spieler:in bewegt nun Billy direkt auf sein Ziel bis zum Basenkontakt zu und deckt eine Arkanakarte auf.



Die Aufgedeckte Karte ist eine blaue 2. Nur der Wert der Karte ist hier relevant, nicht die Farbe. Also $X=2$: Billy verursacht $2*2 = 4$ Aufprallschaden und das Ziel wird 2" auf direktem Wege wegbewegt.

Einsetzen von Arkana Fähigkeiten





Um eine Arkana Fähigkeit einzusetzen, erklärt die Spieler:in des Charakters (aktive Spieler:in) den Einsatz der Fähigkeit, legt die entsprechende Anzahl an Energie ab (Wert in Klammern) und wählt ein gültiges Ziel innerhalb der Reichweite und in Sichtlinie zur Spielfigur.

Die aktive Spieler:in zieht eine Anzahl vom Arkana Deck entsprechend der Höhe des Arkanawertes des Charakters. Ist das Ziel der Fähigkeit ein anderer Charakter, wird die Anzahl der zu ziehenden Karten durch den Ausweichenwert des Zieles modifiziert. Dies kann die Anzahl der zu ziehenden Karten erhöhen oder verringern. Die aktive Spieler:in zieht aber immer mindestens eine Karte!

Beispiel:



Flintlock zielt mit seiner „Muskete schießen“ Fähigkeit auf Shabaroon. Flintlock hat einen Arkanawert von 3 und Shabaroon einen Ausweichenwert von -1, also zieht die Spieler:in von Flintlock nur 2 Arkanakarten.

Ist das Ziel der Arkana Fähigkeit eine gegnerischer Spielfigur, so wird die Besitzer:in des Charakters zur verteidigenden Spieler:in und zieht 6 Arkanakarten. Ist das Ziel keine gegnerische Spielfigur, so zieht die Spieler:in links der aktiven Spieler:in 6 Arkanakarten.

Anders als bei den aktiven Fähigkeiten, enthalten Arkana Fähigkeiten immer farbige Markierungen wie zum Beispiel „“ oder „“ oder „“ vor der Beschreibung der Fähigkeit.

Um den entsprechenden Effekt auszulösen, muss die Spieler:in eine der passenden Karten nennen. Ein „X“ bedeutet jeder Wert in der entsprechenden Farbe ist passend.

Beispiel:

Muskete schießen (1) 12“ - Einmal pro Spiel, Nachladen 
: Das Ziel erleidet X+2 stumpfen Schaden
Katastrophe: Diese Spielfigur erleidet 2 Wunden und die Nachladen Fähigkeit kann für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden.

„Muskete schießen“ fordert irgendeine grüne Karte um den Effekt „Das Ziel erleidet X +2 stumpfen Schaden“. Wenn also die aktive Spieler:in eine „Grün 2“ auspielt erleidet das Ziel 2+2=4 stumpfe n Schaden. Spielt sie allerdings eine „Blau 2“ Arkanakarte, erfüllt es die Bedingungen nicht und die Aktion hat keinen Effekt.

Die aktive Spieler:in wählt eine Arkanakarte aus der eigenen Hand aus und legt sie mit dem Bild nach unten vor sich ab. Jetzt nennt sie den Kartenwert und dessen Farbe. Sie muss dabei nicht die Wahrheit sagen!


Die verteidigende Spieler:in muss sich nun zwischen „**Wahrheit**“ oder „**Bluff!**“ entscheiden.

Wenn sich die Spieler:in für „**Wahrheit**“ entschieden hat, zeigt die aktive Spieler:in die ausgewählte Karte nicht! Sie prüft, ob die genannte Karte die Voraussetzungen der Fähigkeit erfüllt und führt den entsprechenden Text der Fähigkeit aus. Ein „X“ wird dabei durch den von der aktiven Spieler:in genannten Wert ersetzt (1,2 oder 3).

Wird die Aussage angezweifelt, also „**Bluff!**“ entschieden, muss die aktive Spieler:in die abgelegte Karte umdrehen und zeigen. Hat die aktive Spieler:in gelogen, die Karte entspricht also nicht der genannten, so darf die verteidigende Spieler:in die Karte durch eine aus der eignen Hand ersetzen – Idealerweise mit einer Katastrophe, da diese Karte den Text hinter Katastrophe in der Fähigkeit auslöst.

Beispiel:

Jenny nutzt die Fähigkeit „Feuerstoß“ von Firespitter und erklärt Bills Fritz als Ziel. Firespitter hat einen Arkanawert von 5 und Fritz hat einen Ausweichenwert von +1, also zieht Jenny 6 Arkanakarten und Bill als verteidigender Spieler ebenfalls.

Feuerstoß (2) 8“
: Das Ziel erleidet 2X magischen Schaden.
Katastrophe: Diese Fähigkeit kann für den Rest des Spieles nicht mehr eingesetzt werden. Alle Spielfiguren in einem 3“ Radius erleiden 4 magischen Schaden. Diese Fähigkeit kann nicht eingesetzt werden, wenn das Modell gebunden ist.

Jenny wählt eine Karte aus ihrer Hand, legt sie verdeckt vor sich und sagt: „Blau 3“. Reagiert nun Bill mit „Wahrheit“ erleidet Fritz 2X (mit X=3) also 6 magischen Schaden. Bill hat aber die Blau 3 in seiner Hand und weiß, dass es nur eine Blaue 3 im Deck gibt. Er weiß also ganz sicher, dass Jenny lügt, also ruft er „Bluff!“. Jenny dreht die gespielte Karte um und es ist die Rosa 3. Dadurch wird die Fähigkeit nicht ausgelöst und Bill darf die gespielte Karte durch eine andere auf seiner Hand ersetzen. Zu Jennys Unglück hat Bill eine Katastrophe auf der Hand und legt diese ab. Der Feuerstoß hat also keinen Effekt und der Text hinter Katastrophe wird ausgelöst. Firespitters Tank explodiert und fügt ihm 4 Wunden zu. Nicht ganz das was Jenny sich erhofft hatte...

Wurde „**Bluff!**“ erklärt und die aktive Spieler:in hat aber die Wahrheit gesagt, wird der Effekt normal ausgelöst. Allerdings kann die aktive Spieler:in nun die Fähigkeit erneut, mit einer der verbliebenen Handkarten, ohne zusätzliche Energiekosten spielen. Sie kann auch ein anderes Ziel als das vorherige benennen, solange es von der gleichen gegnerischen Spieler:in kontrolliert wird. Die verteidigende Spieler:in behält die Handkarten und kann erneut zwischen „Wahrheit!“ und „Bluff!“ entscheiden. Auch Fähigkeiten, die normalerweise nachgeladen werden müssen, können so mehr als einmal ausgelöst werden!

Sobald die Arkana Aktion vollständig abhandelt wurde, werden alle Arkanakarten wieder in das Arkana Deck gemischt.

Gelände

Moonstone nutzt eine Handvoll einfacher Geländetypen, die Einfluss auf die Spielfiguren nehmen. Die verschiedenen Geländeoptionen bieten Raum für kreativen Projekt- und Geländebau und lassen die Spieler in die Spielwelt eintauchen.

Offenes Gelände

Jede gewöhnliche Oberfläche, auf der eine Spielfigur mit der ganzen Base stehen kann, gilt als offenes Gelände. Grass, Kopfsteinpflaster oder Innenräume von Gebäuden und Torbögen.

Bewegung: kein Effekt

Sichtlinie: kein Effekt

Wassergelände

Wassergelände ist ebenes Gelände, welches Flüsse oder Seen darstellt.

Bewegung: Eine Spielfigur kann sich nicht mit einer *Sprint* Aktion auf oder durch Wassergelände bewegen. *Schritt* Aktionen sind aber weiter möglich.

Sichtlinie: kein Effekt

Wäldchen

Wäldchen sind Geländestücke, die eine Ansammlung von Bäumen oder Unterholz darstellen. Hier gilt die vom Geländestück eingenommene Fläche komplett als Wäldchen und nicht jeder einzelne Baumstumpf.

Bewegung: Eine Spielfigur kann sich nicht mit einer *Sprint* Aktion auf oder durch Wäldchen bewegen. *Schritt* Aktionen sind aber absolut möglich.

Sichtlinie: Ein Wäldchen bietet Deckung. Es ist möglich eine Sichtlinie in ein Wäldchen hinein oder heraus zu ziehen aber nicht komplett hindurch auf ein Ziel auf der anderen Seite.

Hindernisse

Ein Hindernis ist ein kleines dreidimensionales Geländestück, welches mit ein wenig Aufwand überwunden werden kann. Dazu zählen beispielsweise Kisten, Fässer, niedrige Mauern, Zäune oder Hecken.

Bewegung: Eine Spielfigur kann nicht mit einer *Sprint* oder *Schritt* Aktion durch ein Hindernis hindurch bewegen. Es kann aber, sobald das Modell in Basenkontakt mit dem Hindernis steht, mit der *Überqueren* Aktion hinüberklettern. Die *Überqueren* Aktion kostet 2 Energie. Stellt die Spielfigur einfach auf die andere Seite des Hindernisses. Allerdings darf die Spielfigur dabei nicht weiter als 1“ von der Startposition weg bewegt werden. Zwingt ein Effekt eine Spielfigur sich durch ein Hindernis zu bewegen, bleibt es bei Basenkontakt mit dem Hindernis unverzüglich stehen.

Sichtlinie: Hindernisse blockieren die Sichtlinie nicht, bieten aber Deckung gegen Arkana Fähigkeiten.

Barrieren

Barrieren sind größere dreidimensionale Objekte, durch die ein Charakter nicht hindurchsehen kann. Auch kann ein Charakter sie ohne entsprechende Ausbildung oder Equipment nicht überqueren. Dazu gehören beispielsweise Baumstämme, hohe Mauern oder Gebäude.

Bewegung: Eine Spielfigur kann sich nicht mit einer *Sprint*, *Schritt* oder *Überqueren* - Bewegung auf oder durch Barrieren bewegen. Zwingt ein Effekt eine Spielfigur sich durch eine Barriere zu bewegen, bleibt es bei Basenkontakt mit der Barriere unverzüglich stehen.

Sichtlinie: Barrieren blockieren die Sichtlinie vollständig. Sobald jede Linie zwischen der initiiierenden Spielfigur und dem Ziel durch eine Barriere führt, kann die Spielfigur nicht als Ziel ausgewählt werden. Barrieren bieten Deckung, sobald die Sichtlinie nur teilweise blockiert ist.

Feen

Sprint Aktionen von Feen werden nicht von Wassergelände oder Wäldchen beeinflusst. Genauso können Feen ungehindert über Hindernisse und andere Spielfiguren bewegt werden, solange sie am Ende ihrer Bewegung mit keinem Teil der Base überlappen.

Gebäude

Stellt euch Gebäude wie ein „großes Ganzes“ aus Barrieren (die Mauern), Hindernissen (die Fenster und Türen) und offenem Gelände (der gesamte Innenraum und offene Türen) vor. Auf diese Art können Spielfiguren das Gebäude mit einer *Überqueren* Aktion über die Fenster und Türen betreten und weitere Aktionen im Inneren des Gebäudes durchführen.

Treppen

Treppen werden wie offenes Gelände behandelt, Spielfiguren können sich also mit *Sprint* oder *Schritt-* Aktionen beliebig hoch und runter bewegen. Wenn nötig kann die genaue Position einer Spielfigur mit Hilfe eines Spielsteines markiert werden, sollte zum Beispiel die Base nicht auf die Treppe passen.

Leitern

Leitern sollten wie Hindernisse betrachtet werden, die 1“ Zoll Regelung wird aber außer Kraft gesetzt. So kann eine Spielfigur am Anfang oder am Ende einer Leiter mithilfe einer *Überqueren* Aktion an das entsprechend andere Ende gestellt werden. Allerdings sollte so nicht mehr als eine Etage überwunden werden können. Wirklich lange Leitern benötigen also mehrere *Überqueren* Aktionen. Markiert die Position der Spielfigur einfach entsprechend auf/an der Leiter wenn diese nicht in einer Aktivierung überwunden werden kann.

Erhöhte Position

Spielfiguren auf Balkonen oder Dächern oder hinter Fenstern in anderen Etage können einfacher eine Sichtlinie ziehen. Um dies spieltechnisch darzustellen kann eine Spielfigur in erhöhter Position die Reichweiten seiner Fähigkeiten um +2“ erweitern, sowie den Malus von leichter Deckung komplett ignorieren und von schwerer Deckung von -2 auf -1 reduzieren.

Deckungs Modifikationen

Bei dem Einsatz von Arkana Fähigkeiten können sich Geländestücke in der Sichtlinie als störend erweisen und es schwerer machen, ein Ziel zu treffen. Das nennt sich Deckung.

Leichte Deckung: Führt bei der Bestimmung der Sichtlinie mindestens eine Linie von der Base des Initiators zur Base des Zieles durch andere Spielfiguren oder Hindernisse, Barrieren und Wäldchen hindurch, wird der Arkana Wert des aktiven Spieler um 1 reduziert (bis zum Minimum von 1).

Schwere Deckung: Führt die Linie von Zentrum zu Zentrum (Mittellinie) der Bases durch eine andere Spielfigur, Hindernisse, Barrieren oder Wäldchen, wird der Arkanawert des aktiven Spielers um 2 reduziert (bis zum Minimum von 1).

Die aktive Spieler:in kann andere Spielfiguren, Hindernisse, Barrieren und Wäldchen innerhalb von 1“ um seine Spielfigur in Bezug auf Deckung ignorieren (es wird davon ausgegangen, dass sich der Charakter darüber oder daneben lehnt)



Im Beispiel oben nutzt Flintlock seine „Muskete schießen“ Aktion. Seasick Stu (oben im Bild) profitiert von schwerer Deckung, da die Mittellinie von Base zu Base durch einen Baum (Barriere) führt. Beaky Bobby (unten im Bild) bekommt nur leichte Deckung, da die Mittellinie frei und nur andere, gedachte Linien durch den Baum führen.

Das Kampf Deck

Das Kampf-Deck wird von allen Spieler:innen geteilt und besteht aus den folgenden 18 Karten, je 3x:

Obere Deckung
High Guard

Gegnerisches Manöver Austeilen / Einstecken

Obere Deckung	☉ / ☉
Oberhau	☉ / ☉
Stoß	☉ / 0
Mittelhau	☉ / ☉
Unterhau	☉ / 2
Untere Deckung	☉ / ☉

Defensives Manöver

Dein Charakter hält seine Waffe hoch und blockiert Angriffe auf seinen Kopf und die Schultern.

Dieses Manöver teilt keinen Schaden aus und lässt kaum bis keinen Schaden der meisten Karten zu. Es wirkt aber verheerend gegen einen Oberhau und erlaubt dort eine Gegenmanöver.

Stoß
Thrust

Schadensart:
Stechend

Gegnerisches Manöver Austeilen / Einstecken

Obere Deckung	0 / ☉
Oberhau	2 / 0
Stoß	3 / 3
Mittelhau	☉ / ☉
Unterhau	2 / 1
Untere Deckung	1 / ☉

Aggressives Manöver

Dein Charakter stößt direkt nach vorn, um den Gegner mit der Spitze der Waffe zu treffen.

Der Stoß hat ordentliches Potential Schaden zu verursachen und ist ein starkes Manöver gegen einen Oberhau. Allerdings ist es ein sehr riskantes Manöver gegen einen gegnerischen Stoß und kann eine blutige Angelegenheit werden. Auch ein Mittelhau ist ein gefährliches Gegenmanöver...

Unterhau
Rising Attack

Schadensart:
Wähle **Stumpf** Schneidend oder Stechend

Gegnerisches Manöver Austeilen / Einstecken

Obere Deckung	2 / ☉
Oberhau	1 / 3
Stoß	1 / 2
Mittelhau	2 / 2
Unterhau	1 / 1
Untere Deckung	☉ / ☉

Aggressives Manöver

Dein Charakter schwingt die Waffe von unten nach oben oder sticht von unten zu, ein schwer zu parierendes Manöver.

Ein verlässlicher Angriff, der alle Arten von Schaden ermöglicht (stumpf, schneidend und stechend) und moderaten Schaden verursacht. Vorsicht vor einer Unteren Deckung!

Oberhau
Falling Swing

Schadensart:
Wähle **Stumpf** oder **Schneidend**.

Gegnerisches Manöver Austeilen / Einstecken

Obere Deckung	☉ / ☉
Oberhau	0 / 0
Stoß	0 / 2
Mittelhau	3 / 2
Unterhau	3 / 1
Untere Deckung	2 / ☉

Aggressives Manöver

Dein Charakter teilt einen schweren Schlag von oben, mit der Unterstützung der Schwerkraft, aus.

Der Oberhau teilt ordentlich Schaden gegen die meisten Gegner aus, besonders bestraft er Unterhau und untere Parade Manöver. Allerdings musst du auch immer ein wenig selbst einstecken und eine gegnerische Obere Deckung versaut dir den Tag...

Mittelhau
Sweeping Cut

Schadensart:
Schneidend

Gegnerisches Manöver Austeilen / Einstecken

Obere Deckung	☉ / ☉
Oberhau	2 / 3
Stoß	0 / ☉
Mittelhau	0 / 0
Unterhau	2 / 2
Untere Deckung	☉ / ☉

Neutrales Manöver

Dein Charakter schwingt die Waffe horizontal, wehrt gegnerische Attacken ab oder zielt auf die Hände des Gegners.

Ein Mittelhau verursacht eher geringen Schaden, ist aber brutal effizient gegen einen Stoß und erlaubt ein Gegenmanöver.

Untere Deckung
Low Guard

Gegnerisches Manöver Austeilen / Einstecken

Obere Deckung	☉ / ☉
Oberhau	☉ / 2
Stoß	☉ / 1
Mittelhau	☉ / ☉
Unterhau	☉ / ☉
Untere Deckung	☉ / ☉

Defensives Manöver

Dein Charakter hält seine Waffe niedrig, um Angriffe auf die Beine oder den Bauch zu blockieren.

Dieses Manöver teilt keinen Schaden aus, man muss aber auch kaum Schaden einstecken. Kann verheerend gegen einen Unterhau eingesetzt werden und erlaubt dann sogar einen Gegenmanöver.

Einen Nahkampfangriff ausführen

Um eine Nahkampfrunde zu beginnen, führt der aktive Charakter, der Angreifer, eine Nahkampfkarte aus. Er gibt dafür (1) Energie ab und wählt eine gegnerische Spielfigur in der eigenen Nahkampfreichweite als Ziel, den Verteidiger. Beide beteiligten Spieler:innen ziehen entsprechend des Nahkampf-wertes ihres jeweiligen Charakters Kampfkarten aus dem Nahkampfsdeck. Der **Angreifer** bekommt **+2 Karten** für den Angriff.

Jeder Spieler:in zieht immer mindestens 1 Nahkampfkarte, auch wenn der Nahkampfwert 0 oder negativ durch Spieleffekte wurde.

Jeder Kontrahent:in wählt geheim eine seiner Handkarten aus und beide decken dann gleichzeitig ihre jeweilig gewählte Nahkampfkarte auf.

Die Spieler:innen vergleichen dann ihre gewählte Nahkampfkarte mit der der Gegner:in. Der neben dem Namen der gegnerischen Karte aufgeführte Wert, ist der verursachte Schaden am gegnerischen Modell.

Es ist durchaus üblich, dass beide Charaktere Schaden bei ihrem jeweiligen Gegner verursachen. Ist der Angreifer allerdings außerhalb der Nahkampfreichweite des Verteidigers, kann der Verteidiger keinen Schaden beim Angreifer verursachen! Das Ergebnis wird automatisch zu ☉.

Kritische Treffer

Gelegentlich schafft es eine geübte Kämpfer:in den Angriff genau richtig zu platzieren, um den maximal möglichen Schaden auszurichten. Nachdem beide Kontrahent:innen ihre Kampfkarten aufgedeckt haben, kann jeder noch etwaige Duplikate der Kampfkarten von der Hand dazu ausspielen. Für jede zusätzliche so ausgespielte Karte wird der Schaden mit 2x beziehungsweise 3x multipliziert. Dies geschieht bevor jegliche andere Effekte den Schaden beeinflussen können.

Schadensmodifikatoren und Schadensarten

Viele Charaktere haben passive Fähigkeiten, die den ausgeteilten oder empfangenen Schaden erhöhen oder senken können. Einige dieser Fähigkeiten beziehen sich auf die Schadensart. Zum Beispiel:

Scharfes Schwert: Wenn dieser Charakter schneidenden Schaden verursacht, erhöhe den Schaden um +1.

Oben auf jeder Nahkampfkarte sind die mit der Karte möglichen Schadensarten angegeben (entweder *schneidend*, *stumpf* oder *stechend*). Spieler:innen müssen eine der angegebenen Schadensarten für diesen Angriff auswählen. Je nach gewählter Schadensart können eigene oder gegnerische Fähigkeiten die Schadenshöhe beeinflussen und modifizieren. Alle Modifizierungen durch Fähigkeiten erfolgen gleichzeitig.

Beispiel: Billy hat die passive Fähigkeit Scharfes Schwert. (siehe oben) Wählt die Spieler:in nun eine Angriffskarte, die die passende Schadensart angegeben hat (Oberhau, Mittelhau oder Unterhau), kann sie entsprechend die Schadensart schneidend auswählen und +1 zum Schaden hinzuaddieren. Spielt sie allerdings einen Stoß, welcher nur stechenden Schaden verursachen kann, gilt der Bonus nicht.

Nachdem alle Modifikatoren addiert und subtrahiert wurden, müssen die Kontrahent:innen Gesundheitspunkte auf der jeweiligen Charakterkarte in Höhe des erlittenen Schadens streichen.

Das "☉" Symbol

Das ☉-Symbol bedeutet, es kann überhaupt kein Schaden verursacht werden, unabhängig jedweder möglicher Modifikatoren. Eine „0“ kann aber unter bestimmten Umständen modifiziert werden.

Schlussphase

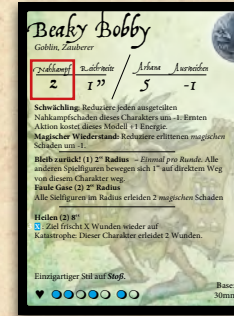
Nachdem beide Spieler:innen die entsprechenden Wunden auf den Charakterkarten abgestrichen haben, folgt die Schlussphase. Spielt ihr mit den „Einzigartiger Stil“-Regeln können jetzt noch mögliche Effekte ausgelöst werden. Nachdem auch diese abgewickelt wurden, werden alle Kampfkarten wieder zurück in das Nahkampfsdeck gemischt.

Eine Beispiel Nahkampfrunde 1

1) Billy sagt eine Nahkampf Aktion auf den 1“ entfernten Beaky Bobby an.

Angreifer

Billys Nahkampfwert ist 4, daher zieht er 4 Kampfkarten +2 zusätzliche, da er der Angreifer ist; also 6 Karten insgesamt



Verteidiger

Beaky Bobby hat einen Nahkampfwert von 2, also zieht er 2 Kampfkarten.

2) Die kontrollierenden Spieler:innen studieren ihre gezogenen Karten und entscheiden geheim, welche sie einsetzen möchten und legen diese Karte dann verdeckt vor sich ab.



Billy's Hand



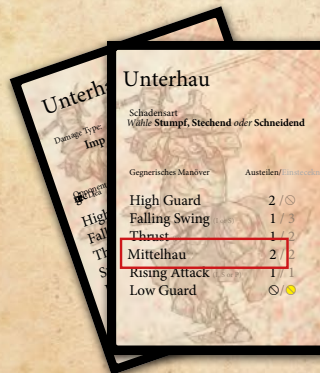
Beaky Bobby's Hand

Als Angreifer möchte Billy natürlich möglichst viel Schaden verursachen und wählt daher den Unterhaut, den er 2x auf der Hand hat und bereitet sich auf einen kritischen Angriff vor.

Mit nur zwei Karten auf der Hand, entscheidet er sich für den Mittelhaut.

3) Sobald beide bereit sind, werden die gewählten Karten gleichzeitig aufgedeckt und mit der gespielten Karte der Gegner:in verglichen, um den Schaden zu ermitteln.

Billys Unterhaut teilt gegen Beaky Bobbys Mittelhaut 2 Schaden aus. Da aber Billy jetzt noch einen zweiten Unterhaut dazu ausspielt, wird der Schaden kritisch und x2 genommen. Somit teilt er 4 Schaden aus.



Der Mittelhaut von Bobby teilt 2 Schaden gegen den Unterhaut aus.

4) Nun entscheiden sich die Spieler:innen für eine mögliche Schadensart und die möglichen Modifikatoren werden angewendet.

Der Unterhaut erlaubt drei unterschiedliche Schadensarten: *stumpf*, *schneidend* oder *stechend*. Billy wählt *schneidend*, was ihm zusätzlich +1 Schaden durch seine passive Fähigkeit „Scharfes Schwert“ erlaubt. Das Endergebnis ist also 5 Schaden.

Mittelhaut erlaubt ausschließlich *schneidenden* Schaden, also hat Bobby keine Wahl, der Schaden ist *schneidend*. Bobby hat leider auch keinerlei passive Fähigkeiten um den *schneidenden* Schaden zu modifizieren. Unglücklicherweise trägt Billy auch noch eine wattierte Rüstung, welche den *schneidenden* Schaden um -1 reduziert. Und zu allem Überflus hat Bobby auch noch die passive Fähigkeit **Schwächling**, die jeden ausgeteilten Schaden um -1 reduziert. Dies führt dazu, dass Bobby 0 Schaden verursacht.

5) Zum Abschluss streichen beide die entsprechenden Gesundheitsboxen auf den Charakterkarten ab

Billy erleidet keine Wunden



Bobby erleidet 5 Wunden!



Ablenkungen

Während eines Nahkampfes ziehst du -1 Kampfkarte weniger für jede zusätzliche gegnerische Spielfigur, in dessen Nahkampfreichweite du dich befindest, bis zu einem Minimum von 1.

Drauf anlegen

Nachdem beide Kontrahent:innen ihre Kampfkarten gezogen haben, aber bevor sich die Spieler:innen für eine entschieden haben, kann jeder (1) Energie der eignen Spielfigur abgeben, um +2 zusätzliche Kampfkarten zu ziehen. Dies ist nur einmal pro Modell und pro Nahkampfrunde erlaubt!

Folgemanöver

Einige Schadensresultate auf den Kampfkarten sind gelb hinterlegt. Das heißt, du bekommst die Gelegenheit für ein Folgemanöver. Der Nahkampf wird wie gewohnt abgewickelt, allerdings hat der Charakter, sollte er nicht erschlagen worden sein, vor der Schlussphase noch die Gelegenheit eine weitere, zusätzliche Karte von der Hand auszuspielen. Der ausgeteilte Schaden basiert auf der von der Gegner:in vorher bereits gespielten Karte und wird wie gewohnt modifiziert. Dies ist ein komplett freier Angriff,



Obere Deckung	0/0
Oberhau (1 or 5)	2/3
Stoß (PY)	0/0
Mittelhau (S)	0/0
Unterhau	2/2

ohne zusätzliche Energiekosten. Kritische Treffer können ebenfalls normal gespielt werden. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass beide Charaktere ein Folgemanöver ausführen dürfen, wählen beide ihre Karten wieder geheim aus, decken beide gleichzeitig auf und handeln den neuen Nahkampf wie gewohnt gegeneinander, neue Karte gegen neue Karte, ab. Dabei können beide Schaden verursachen (und erhalten)! Auch Folgemanöver erlauben eine Aufwertung zum „Einzigartigen Stil“, wenn mit diesen Regeln gespielt wird und die gespielte Karte dies ermöglicht. Siehe Einzigartiger Stil

Einzigartiger Stil

Auf der Rückseite jeder Charakterkarte, die aussieht wie eine Nahkampfkarte, ist ein charakterspezifischer „Einzigartiger Stil“ angegeben. Jeder „Einzigartiger Stil“ ist eine verbesserte Version einer der sechs normalen Kampfkarten. Die Standard-karte, die diesen Einzigartigen Stil erlaubt, ist jeweils unterhalb des Namens angegeben.



Ein ganz Großer!	
Verbesserung von Stoß	
Schadensart: Stechend	
Gegnerisches Manöver	Ausgeteilt
Obere Deckung	0
Oberhau	3
Stoß	4
Mittelhau	0
Unterhau	3
Untere Deckung	0

Schlussphase: Wenn das gegnerische Modell mindestens 1 Wunde erlitten hat, kann es bis zum Ende der Runde keine Sprint Aktion durchführen

Der „Einzigartiger Stil“ kann in einer Nahkampfrunde, nachdem die Kampfkarten gespielt und bevor der Schaden ermittelt wurde, eingesetzt werden. Beide Spieler:innen vergleichen ihre gespielte Karte mit den Voraussetzungen ihrer einzigartigen Manöver und können gegebenenfalls die gespielte Karte aufwerten. Wird die Karte durch das einzigartige Manöver aufgewertet, wird der Schaden der auf dem einzigartigen Manöver angegeben ist ausgeteilt. Die Gegner:in vergleicht dabei aber den ausgeteilten Schaden ganz normal mit der ursprünglich gespielten Karte! Außer sie hat ebenfalls sein einzigartiges Manöver genutzt, dann gelten die Werte des jeweiligen „Einzigartigen Stils“ für beide.

Zusätzlich haben viele einzigartige Manöver noch Schlussphasen Effekte. Nachdem der Schaden entsprechend abgestrichen und ausgewertet wurde, werden diese ausgelöst. Schlussphasen Effekte finden, soweit möglich, gleichzeitig statt. Sollte das nicht möglich sein, bestimmt der Angreifer die Reihenfolge der Effekte. Vorher ausgespielte kritische Treffer wirken auch auf das einzigartige Manöver, das bedeutet, der Schaden des einzigartigen Manöver wird x2 oder x3 genommen und die zusätzlichen Schlussphasen-Effekte werden ebenso multipliziert!

Ein paar Augenblicke zuvor...

Seasick Stu nutze seine Sprint Aktion, um Baron von Fancyhat in seine Nahkampfreichweite von 3“ zu bringen, ohne selbst in die Nahkampfreichweite von 2“ von Fancyhat zu kommen (Abb. I). Ahnend, dass der hinterlistige alte Pirat als nächstes wohl einen Nahkampf auslösen wird, reagiert nun die Spieler:in von Fancyhat mit einer Schritt Aktion. Sie könnte einen Schritt zurück machen, um aus der Nahkampfreichweite von Stu zu kommen, entscheidet sich aber für die Konfrontation und bewegt sich mit einer Schritt Aktion auf Stu zu, um diesen in die eigene Nahkampfreichweite zu bekommen. Fancyhat kann im kommenden möglichen Nahkampf nun seinerseits ebenfalls Schaden austeilen (Abb. II).

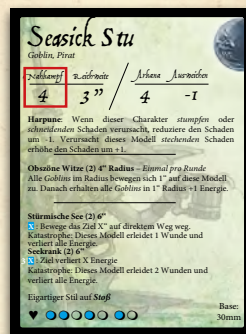


Eine Beispiel Nahkampf Runde (mit fortgeschrittenen Regeln)

1) Seasick Stu erklärt einen Nahkampfangriff.

Angreifer

Seasick Stu hat einen Nahkampfwert von 4, daher zieht er 4 Kampfkarten +2 zusätzliche, da er der Angreifer ist.



Verteidiger

Baron von Fancyhat hat einen Nahkampfwert von 5, daher zieht er 5 Kampfkarten.

2) Die kontrollierende Spieler:in studieren ihre gezogenen Karten und entscheiden geheim, welche sie einsetzen möchten.

3) Sobald beide bereit sind, werden die gewählten Karten gleichzeitig aufgedeckt.



Seasick Stu's Hand



B.V. Fancyhat's Hand

Seasick Stu ist erfreut, zwei Mal „Stoß“ auf der Hand zu haben, diese Karten ermöglicht ihm, seinen „Einzigartigen Stil“ einzusetzen und einen kritischen Treffer zu landen. Er legt den ersten Stoß auf den Tisch und spielt dann seinen Zweiten, um einen kritischen Treffer anzuzeigen.



Fancyhat ergibt sich aber nicht kampfflos und spielt seinen Oberhau, ebenfalls mit der Möglichkeit seinen „Einzigartigen Stil“ einzusetzen.

4) Nun entscheiden die Spieler:innen, ob sie ihren „Einzigartigen Stil“ einsetzen möchten

Beide Spieler:innen haben Kampfkarten gespielt, die ihnen ihren jeweiligen „Einzig-artigen Stil“ erlauben und beide entscheiden sich dafür diesen einzusetzen in dem sie Ihre Charakterkarte umdrehen.

5) Jetzt werden die Schadensart und etwaige Modifikatoren bestimmt

6) Nachdem nun alle Modifikatoren verrechnet wurden, streichen die Kontrahent:innenn die entsprechenden Gesundheitsboxen auf ihren Charakterkarten ab.

7) Gegenmanöver

8) Nachdem wieder sämtliche Modifikatoren verrechnet wurden, wird der Schaden markiert.

9) Schlussphase



Stu's „Einzigartiger Stil“ verursacht 1 Schaden mehr gegen einen Oberhau und erlaubt einen Schlussphasen Effekt.

Stus „Einzigartiger Stil“ erlaubt nur *magisch* Schadensart, was ihm ganz gut passt, da seine passive Fähigkeit „Harpune“ diese Schadensart um +* erhöht. Seine Attacke verursacht also: 3 als Basis seines „Einzigartigen Stils“, +3 für den kritischen Schaden, +* durch die Harpune = 0 *stechenden* Schaden!

Leider reduziert von Fancyhat's passive Fähigkeit Plattenrüstung jeden Schaden (außer *magischen*) um -2. Somit erleidet Fancyhat nur 5 Punkte Schaden.

Stu erhält 2 Wunden.



Stu hat keine Möglichkeit auf ein Gegenmanöver, daher bleiben seine Kampfkarten liegen und er kann keinen weiteren Schaden gegen Fancyhat austeilen.



Stu erleidet weitere 4 Wunden durch das Gegenmanöver, macht insgesamt in diesen Nahkampf 6.



Nach einem sehr blutigen Nahkampf haben beide Charaktere mit wenig verbliebenen Wunde überlebt. Jetzt folgt noch Seasick Stus Schlussphasen Effekt welcher Fancyhat in der nächsten Runde keine Sprint Aktion erlaubt.



Fancyhat's „Einzigartiger Stil“ erhöht den Schaden gegen einen Mittelhau auch um 1 Punkt und noch besser, er erlaubt ein Gegenmanöver, angezeigt durch den gelben Kreis.

Fancyhat „Einzigartiger Stil“ erlaubt ebenfalls ausschließlich *schneidenden* Schaden. Seine passive Fähigkeit Langschwert addiert +1 auf diese Schadensart. Also verursacht er 1 + 1 = 2 *schneidenden* Schaden.

Stu hat keine passiven Fähigkeiten, die den Schaden reduzieren also bleibt es bei 2 Punkten Schaden

Fancyhat erhält 5 Wunden



Da Fancyhats „Einzigartiger Stil“ gegen den Stoß von Stu einen gelben Kreis zeigt, kann er ein Gegenmanöver durchführen. Die kontrollierende Spieler:in schaut sich ihre verbliebenen Handkarten an und wählt nun ihrerseits einen Stoß (ah, der Klassiker Parieren-Riposte, du

alter Hund!). Fancyhat's Stoß verursacht gegen den gespielten Stoß von Stu 3 *stechenden* Schaden, +1 durch die Langschwert Fähigkeit, macht 4 *stechenden* Schaden gegen Stu.

Fancyhat erleidet keinen zusätzlichen Schaden, da Stu kein Gegenmanöver möglich war



