

REFERENZ

Spielablauf

- Spielpläne auslegen.
- Missionsziele platzieren.
- Karten ziehen.
- Kämpfer aufstellen.
- Runde 1
 - Aktionsphase
 - Endphase
- Runde 2
 - Aktionsphase
 - Endphase
- Runde 3
 - Aktionsphase
 - Endphase
- Sieg

Aktivierungsoptionen

- Lass einen Kämpfer eine Bewegungsaktion ausführen.
- Lass einen Kämpfer eine Angriffsaktion ausführen.
- Lass einen Kämpfer Verteidigungsstellung einnehmen.
- Lass einen Kämpfer eine auf einer Kämpfer- oder Verbesserungskarte abgedruckte Aktion (wie zum Beispiel eine Attackenaktion) ausführen.
- Zieh die oberste Kraftkarte von deinem Kraftstapel.
- Wirf eine Missionskarte ab und zieh die oberste Missionskarte von deinem Missionsstapel.
- Passe (tu nichts).

Kraftschritt-Sequenz

- Der aktive Spieler spielt eine Kraftkarte aus oder passt.
- Der nächste Spieler spielt eine Kraftkarte aus oder passt.
- Dies wird wiederholt, bis beide Spieler nacheinander gepasst haben.
- Nächste Aktivierung.

Kampf-Sequenz

- Wähle ein Ziel, das sich innerhalb der Reichweite der Attackenaktion befinden muss. Beachte, dass du keine Attackenaktion ausführen kannst, wenn sich kein Ziel innerhalb der Reichweite und in Sichtlinie befindet. Du kannst keinen befreundeten Kämpfer als Ziel wählen.
- Wirf eine dem Würfelwert der Attackenaktion entsprechende Anzahl Attackenwürfel und zähle die gewürfelten Erfolge.
- Dein Gegner wirft eine dem Verteidigungswert des als Ziel gewählten Kämpfers entsprechende Anzahl Verteidigungswürfel und zählt die gewürfelten Erfolge. Der Verteidigungswert des als Ziel gewählten Kämpfers besagt, welches Symbol für einen Erfolg gewürfelt werden muss (♣ oder ♠). Ein ♣ ist ein kritischer Erfolg, der immer als Erfolg gilt.
- Vergleiche deine Erfolge (das „Attackenergebnis“) mit den Erfolgen deines Gegners (dem „Verteidigungsergebnis“).
 - Wenn das Attackenergebnis kleiner ist als das Verteidigungsergebnis, hat die Attackenaktion keinen Effekt – die Attackenaktion misslingt. Wenn weder du noch dein Gegner irgendwelche Erfolge gewürfelt hat, hat die Attackenaktion ebenfalls keinen Effekt – die Attackenaktion misslingt.
 - Wenn das Attackenergebnis gleich dem Verteidigungsergebnis ist, du aber mindestens einen Erfolg gewürfelt hast, misslingt die Attackenaktion. Aber das Ziel darf zurückgetrieben werden.

Gefangen: Wenn das Ziel zurückgetrieben werden darf, aber nicht geschoben werden kann, weil alle Hexfelder, in die es geschoben werden könnte, blockiert oder belegt sind, ist die Attackenaktion erfolgreich, statt zu misslingen. Das Ziel erleidet Schaden – nimm eine Anzahl von Wundmarkern, die dem Schadenswert der Attackenaktion entspricht, und lege sie auf die Kämpferkarte des Ziels.

- Wenn das Attackenergebnis höher ist als das Verteidigungsergebnis, ist die Attackenaktion erfolgreich. Das Ziel erleidet Schaden – nimm eine Anzahl von Wundmarkern, die dem Schadenswert der Attackenaktion entspricht, und lege sie auf die Kämpferkarte des Ziels. Das Ziel darf zudem zurückgetrieben werden. Wenn es nicht geschoben werden kann, weil alle Hexfelder, in die es geschoben werden könnte, blockiert oder besetzt sind, wird es nicht zurückgedrängt und erleidet keinen zusätzlichen Schaden.

Endphasen-Sequenz

Jeder Spieler durchläuft diese Sequenz, beginnend mit dem Spieler, der in dieser Runde die erste Aktivierung durchgeführt hat.

- Missionskarten werten.
- Ungewollte Missionskarten abwerfen.
- Verbesserungskarten spielen.
- Ungewollte Kraftkarten abwerfen.
- Missionskarten und Kraftkarten ziehen (bis zu einem Handkartenmaximum von drei Missionskarten und fünf Kraftkarten).

KRITISCHE ERFOLGE

Wenn der Attacker mehr kritische Erfolge (dieses Symbol: ♣) hat als das Ziel, ist die Attackenaktion erfolgreich, ganz gleich wie viele Erfolge der andere Spieler gewürfelt hat. Die Attackenaktion hat zudem einen kritischen Treffer zur Folge (Seite 22).

Wenn das Ziel mehr ♣-Symbole hat als der Attacker, misslingt die Attackenaktion und das Ziel darf nicht zurückgetrieben werden.

Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl an ♣-Symbolen haben, hängt der Erfolg oder das Misslingen der Attackenaktion von der Anzahl der anderen von den Spielern gewürfelten Erfolge ab.