

KÄMPFER-HANDBUCH

Die Kämpfer in diesem Handbuch sind fiktive Charaktere, die lose auf außergewöhnlichen Persönlichkeiten aus Geschichte, Literatur und Legenden basieren.



JEANNE

S. 2



DIE WILDE MEUTE

S. 2



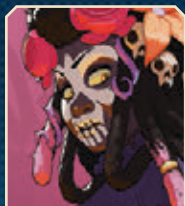
BÖDVAR

S. 3



SHANGO

S. 4



MAMAN BRIJIT

S. 5



MEPHISTO

S. 5



DAS WALDVOLK

S. 6



Mordres

S. 7



MILADY

S. 8



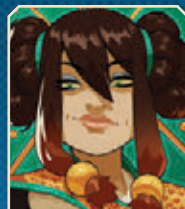
DER GOLEM

S. 10



WONG FEI-HUNG

S. 11



CHING SHIH

S. 12

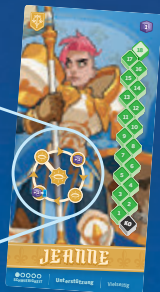
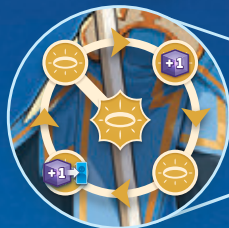


JEANNE

Die heilige Verteidigerin

SPEZIALLEISTE

„Heilige Stimme“-
Leiste



VORBEREITUNG



Platziere 1 Spezial-
marker ☀️ auf dem
mittleren Feld ☀️
der „Heilige Stimme“-
Leiste.

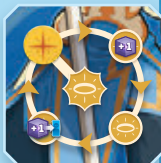
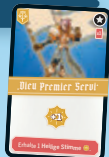
REGELN



HEILIGE STIMME

Wenn **Jeanne** eine Heilige
Stimme erhält, rücke den
Spezialmarker ☀️ auf
der Leiste um 1 Feld im
Uhrzeigersinn weiter.

Erreicht der Marker das
Feld oben rechts, erhältst
du 1 Stärke; erreicht er das
Feld unten links, erhält dein
Partner 1 Stärke.



DIE WILDE MEUTE

BERÜHMT UND BERÜCHTIGT

ZUSÄTZLICHES MATERIAL



1 Sheriff-Plättchen

Dieser korrupte Sheriff wechselt im Verlauf
des Kampfes die Seiten und beeinflusst
möglicherweise beide Teams. Kannst du
den Sheriff auf deiner Seite halten?



VORBEREITUNG



Lege das Sheriff-
Plättchen 🌟 neben
das Tableau der
Wilden Meute.

REGELN

SCHADEN UND HEILUNG

Da jedes Feld auf der LP-Leiste
der **Wilden Meute** ein Stopp
ist, bewegt sich ihr LP-Marker
immer nur um 1 Feld.

Wird die **Wilde Meute** geheilt
und verliert gleichzeitig LP,
gilt: Verliert sie mehr LP als
sie heilt, bewegt sich der
Marker um 1 Feld nach unten.
Heilt sie mehr, als sie LP verliert,
bewegt er sich 1 Feld nach oben.





BÖDVAR

DER BÄRSEKER

VORBEREITUNG

Bödvars Kämpfertableau hat zwei Seiten. Lege es bei der Vorbereitung mit der **Bödvar**-Seite nach oben. Platziere dann 1 Spezialmarker 🟡 auf dem untersten Feld der Wut-Leiste 🐾.



SPEZIALKARTEN

Manche von **Bödvars** Karten haben zwei Spalten: Die eine Spalte gilt, wenn die **Bödvar**-Seite seines Tableaus sichtbar ist, die andere gilt für die **Berseker-Bär**-Seite. Wende nur die Effekte der Spalte an, die zur aktuellen Seite seines Tableaus gehört.



SPEZIALLEISTE



WUT-LEISTE



Spielst du eine Karte, die die Wut 🐾 erhöht, rücke den Spezialmarker 🟡 auf der Wut-Leiste um 1 Feld nach oben.



VERWANDLUNG

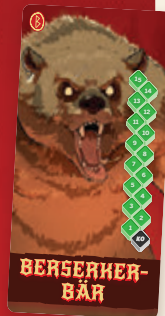
Erreicht der Spezialmarker 🟡 das oberste Feld 🟡, führe den Effekt aus (+3 Stärke) und wende dann das Tableau auf die **Berseker-Bär**-Seite.



- In dem Zug, in dem **Bödvar** sich verwandelt, ignoriert er **JEDEN LP-Verlust** und **JEDE Heilung** aus allen Quellen.
- Alle Plättchen, die **Bödvar** zugewiesen sind (wie Konzentrationsplättchen von **Wong Fei-Hung** oder **Shangos** Feuer-Plättchen), müssen auf den **Berseker-Bär** übertragen werden.

DER BERSEKER-BÄR:

Die anfänglichen Lebenspunkte des **Berseker-Bären** entsprechen **Bödvars** Stärke, wenn das Tableau umgedreht wird. Zähle seine Stärkewürfel und platziere den LP-Marker auf dem entsprechenden Feld der LP-Leiste des Berseker-Bären. Behalte bei der Verwandlung alle von **Bödvars** Stärkewürfeln, aber jeglicher Überschuss über 15 wird bei der Platzierung des LP-Markers ignoriert.



HINWEIS: Das sind die Start-LP des **Berseker-Bären** – nicht sein Maximum. Er kann sich auf bis zu 15 LP heilen.



FRAGEN?

- Falls Bödvars Partner angegriffen wird, wenn Bödvar seine Karte Kraft schöpfen spielt, nimmt er dann auch 2 direkten Schaden? Nein, **Bödvar** nimmt den direkten Schaden nur, wenn er selbst angegriffen wird.





SHANGO

DER GEBIETER ÜBER
FEUER UND DONNER

ZUSÄTZLICHES MATERIAL



5 Feuer-Plättchen

VORBEREITUNG



Lege die 5 Feuer-Plättchen neben Shangos Tableau.

REGELN



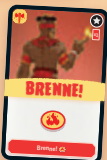
AKTION: BRENNE!

Lege 1 Feuer-Plättchen auf das Tableau des aktiven Kämpfers deines Gegenübers.

- Hat der Kämpfer bereits ein oder mehrere Feuer-Plättchen, wird das neue Plättchen einfach dazugelegt.
- Hat er **noch** kein Feuer-Plättchen, gib ihm eines und nimm außerdem alle Feuer-Plättchen vom Tableau seines Partners zurück neben dein **Shango**-Tableau.

Es ist gar nicht so einfach, 5 Feuer-Plättchen auf denselben Kämpfer zu legen!

Die Aktion **Brenne!** verursacht selbst **KEINEN** Schaden und ist kein Angriff, daher kann sie nicht geblockt werden.



IN FLAMMEN AUFGEHEN

Sobald ein Kämpfer 5 Feuer-Plättchen auf seinem Tableau hat, geht er sofort in Flammen auf und verliert den Kampf! Geht ein Kämpfer im Rahmen eines Doppel-KOs (→ Spielanleitung, S. 15) in Flammen auf, gilt das nicht als Unentschieden, sondern dieser Kämpfer verliert.



WICHTIG: In Flammen aufzugehen, ist kein LP-Verlust. Daher werden keine Symbole auf der LP-Leiste des Kämpfers ausgelöst. Unabhängig davon, wie viele LP-Leisten ein Kämpfer hat, gilt: Wer in Flammen aufgeht, verliert den Kampf.



FLAMMENSTÄRKE



Dies ist ein spezieller Angriff von **Shango**: Der anvisierte Kämpfer verliert LP in Höhe von **Shangos** Stärke, **plus** 1 LP pro Feuer-Plättchen, das der anvisierte Kämpfer hat.



BEISPIEL: **Shango** spielt **Feueratem** gegen **Bödvar**. **Shango** hat eine Stärke von 1 und **Bödvar** hat bereits 2 Feuer-Plättchen auf seinem Tableau. Damit hat **Shangos** Angriff eine Stärke von 3.

FRAGEN?

• **Shango** beginnt mit 0 Stärke. Gelten seine nicht geblockten Angriffe trotzdem als erfolgreich, auch wenn sie zu keinem LP-Verlust führen? Ja, sie gelten als erfolgreich.

• **Wehrt ein Block den gesamten Blitzschlag-Angriff ab?**
Ja, eine Block-Aktion wehrt die Angriffe auf alle Kämpfer ab.





MAMAN BRIJIT

DIE UNVERGÄNGLICHE

SYMBOLS DER LP-LEISTE

Unsterblich:

Maman Brijit hat 2 KO-Felder. Falls sich ihr LP-Marker am Ende eines Zuges auf einem der beiden KO-Felder befindet, ist sie KO. Zieht er jedoch darüber hinweg auf das „+1 Stärke“-Feld, wird ihr neues Leben eingehaucht! Am Ende des Zuges erhält sie 1 Stärke und setzt ihren Marker zurück auf das Feld mit 4 LP!



HINWEIS: Sobald *Maman Brijits* LP-Marker das letzte Feld ihrer Lebenspunkteleiste erreicht, verliert sie keine weiteren LP. Noch nicht zugewiesene LP-Verluste verfallen, sobald sie ihren Marker auf Feld 4 zurücksetzt.

FRAGEN?

- *Nimmt Maman Brijit trotzdem 1 direkten Schaden, wenn ihr Feuerpunsch geblockt wird?* Ja.
- *Wenn Maman Brijit Ewige Jugend spielt, aber nicht heilt, erhält sie trotzdem 2 Stärke?* Nein, sie erhält die 2 Stärke nur, wenn sie erfolgreich heilt.
- *Hebt Ewige Jugend nur die Heil-Aktion auf oder alle Aktionen der Karte des Gegners?* Es wird nur die Heil-Aktion aufgehoben, die anderen Aktionen der Karte bleiben bestehen.
- *Wenn Jeanne Göttliche Vision spielt und damit sich und ihren Partner heilt, stiehlt Ewige Jugend BEIDE Heilungen oder nur die für Jeanne?* *Maman Brijit* übernimmt SÄMTLICHE Heilung. Sie heilt sich um den Betrag, den der aktive Kämpfer hätte erhalten SOLLEN, plus jegliche Heilung, die ggf. sein Partner erhalten hätte.



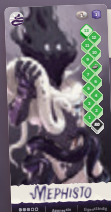
MEPHISTO

Der Böte der Finsternis

ZUSÄTZLICHES MATERIAL



1 Schlangenplättchen
(doppelseitig weiß/schwarz)



VORBEREITUNG

Schneide das **Schlangenplättchen** in die Luft und lege es mit der nach oben zeigenden Seite neben *Mephistos* Tableau.

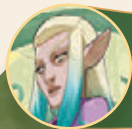
— SPEZIALSYMBOL —

Jedes Mal, wenn *Mephistos* LP-Marker dieses Feld erreicht oder überschreitet, wende das **Schlangenplättchen** sofort auf die andere Seite, ohne einen der Effekte anzuwenden.



FRAGEN?

- *Kann ich die Seite des Schlangenplättchens auswählen, die ich verwenden möchte?* Nein, du musst die Seite verwenden, die sichtbar ist, wenn du die Karte spielst.
- *Wenn ich das Plättchen während meines Zuges wende, kann ich den Effekt der neuen Seite ebenfalls aktivieren?* Nein.
- *Wird Zorn der Verdammten von Stopps unterbrochen, und löst die Karte Symbole auf der LP-Leiste aus?* Ja. Es handelt sich um direkten Schaden, daher trifft beides zu.
- *Wenn Mephisto im selben Zug „in Flammen aufgeht“, in dem er Höllenschlund spielt, gewinnt er trotzdem den Kampf?* Ja.
- *Wenn Mephistos Partner im selben Zug KO geht, in dem Mephisto Höllenschlund spielt, gewinnt er trotzdem den Kampf?* Ja! Du gewinnst, falls du den Kampf auf irgendeine Weise verlieren würdest!



DAS WALDVOLK

Die Hüter der Lichtung

SPEZIALLEISTE

Geist-Leiste



VORBEREITUNG

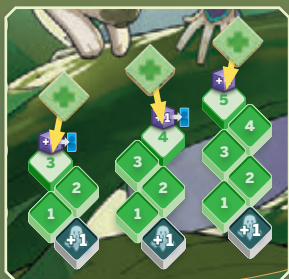
Platziere 1 Spezialmarker  auf dem untersten Feld der Geist-Leiste .

Platziere je 1 LP-Marker  auf den 3 Porträt-Feldern der *Waldvolk*-Wesen.



EIN WESEN AUSWÄHLEN:

Bevor das Spiel beginnt, musst du ein Wesen auswählen, mit dem du starten möchtest. Platziere den Lebenspunktemarker dieses Wesens auf dem Startfeld seiner LP-Leiste und wende den Effekt dieses Feldes an (entweder erhältst du 1 Stärke oder dein Partner).



REGELN

LP-LEISTEN

Das *Waldvolk* verfügt über drei Lebenspunkteleisten – eine für jedes Wesen des *Waldvolks*. Nur das Wesen, dessen Lebenspunktemarker sich aktuell auf seiner Leiste befindet, kann Lebenspunkte verlieren und geheilt werden.

Das Symbol auf dem Startfeld jeder LP-Leiste funktioniert wie alle anderen Symbole auf LP-Leisten und kann daher mehrfach in einem Kampf ausgelöst werden.

GEISTER

Die LP-Leisten der *Waldvolk*-Wesen haben kein KO-Feld. Wenn ein Wesen alle seine Lebenspunkte verliert, befindet sich der LP-Marker stattdessen auf dem Geist-Feld. Dieses Wesen ist nun ein Geist.

Der restliche Zug wird normal fortgesetzt, **allerdings kann dieses *Waldvolk*-Wesen nicht mehr geheilt werden.**

Am Ende eines Zuges, in dem ein *Waldvolk*-Wesen zum Geist geworden ist, musst du – unmittelbar bevor die nächste Karte aufgedeckt wird – folgende Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

- Rücke den Spezialmarker auf der Geist-Leiste um 1 Feld nach oben.
- Wähle ein *Waldvolk*-Wesen aus, mit dem du als Nächstes spielen möchtest.
- Platziere den LP-Marker dieses Wesens auf dem Startfeld seiner LP-Leiste und wende den Effekt dieses Feldes an.

DEN KAMPF VERLIEREN

Das Waldvolk geht nicht KO, sobald alle seine Wesen zu Geistern geworden sind: Es geht erst dann KO, wenn alle drei Wesen Geister sind (der Spezialmarker befindet sich auf dem obersten Feld der Geist-Leiste) UND die Karte *Alles ist vergänglich* aufgedeckt wird.



FRAGEN?

- **Zählt der anfängliche Geist bereits für Karten wie Geistersturm?**
Ja. Das Waldvolk beginnt den Kampf mit 1 Geist. Wenn das erste Wesen zum Geist wird, hat das Waldvolk 2 Geister – und so weiter.
- **Wenn ein Wesen des Waldvolks zum Geist wird, wird der noch nicht zugewiesene LP-Verlust auf das nächste Wesen übertragen?**
Nein. Du wählst erst am Ende des Zuges ein neues Wesen. Das bedeutet auch, dass ein doppelter Angriff durch die *Wiedergeburt*-Karte des *Golems* kein zweites Wesen im selben Zug betreffen kann.
- **Kann das Waldvolk noch Aktionen ausführen, wenn alle Wesen Geister sind?**
Ja, es kann weiterhin die Aktionen seiner Karten ausführen, jedoch nicht mehr heilen oder LP verlieren.
- **Wenn mein letztes Waldvolk-Wesen im selben Zug zum Geist wird, in dem ich *Alles ist vergänglich* spiele, geht das Waldvolk dann KO?**
Nein, denn dafür müssen alle Wesen bereits zu Beginn des Zuges, in dem die Karte gespielt wird, Geister sein!
- **Wenn *Alles ist vergänglich* durch Maman Brijits Karte *Unheiliges Ritual* aufgehoben wird, während alle Wesen Geister sind – ist das Waldvolk dann trotzdem KO?**
Nein, denn die Karte wurde aufgehoben! Das Waldvolk ist also noch mal davongekommen.
- **Falls *Alles ist vergänglich* durch Wong Fei-Hungs Karte *Lähmender Schlag* aus dem Kampf entfernt wird – ist das Waldvolk dann unbesiegbar?**
Ja, genauso ist es!



Mordred DER SCHWARZE RITTER

VORBEREITUNG UND MATERIAL

Mordred hat keine besonderen Vorbereitungs-schritte und kein zusätzliches Material.

FRAGEN?

- **Wenn *Mordred Versteckter Dolch* spielt, sein Gegner aber blockt, greift *Mordred* trotzdem an?**
Ja, und das löst die Block-Bonusaktion des Gegners aus.
- **Wird *Todesstoß* durch Stopps auf der LP-Leiste unterbrochen?**
Ja, und da es sich um direkten Schaden handelt, werden auch die Symbole auf der LP-Leiste ausgelöst.
- **Wenn ein Waldvolk-Wesen im selben Zug zum Geist wird, in dem ich *Geistersturm* oder *Kreis des Lebens* spiele, zählt dieser Geist dann für den Effekt der Karte?**
Nein, diese Karten richten sich nach der Anzahl der Geister zu Beginn des Zuges.



BESCHWÖRUNG-KARTEN:

- **Ersetzt die neue Kartenaktion vollständig die alte Aktion?**
Ja.
- **Kann ich die neue Aktion sofort nutzen, wenn ich die Karte auf den Kopf drehe?**
Nein, sie tritt erst beim nächsten Ausspielen der Karte in Kraft.
- **Dreht sich die Karte wieder zurück, nachdem ich die neue Aktion genutzt habe?**
Nein, einmal umgedreht, behält die Karte ihre neue Ausrichtung für den Rest des Kampfes.





MILADY

Mit Charme und Schwert

ZUSÄTZLICHES MATERIAL



11 List-Plättchen

VORBEREITUNG



Mische die 11 List-Plättchen und lege sie als verdeckten Stapel neben *Miladys* Tableau.

REGELN



EINE LIST VORBEREITEN

Wenn *Milady* eine List vorbereitet, nimmt sie das oberste Plättchen von ihrem verdeckten Stapel und legt es (ebenfalls verdeckt) oberhalb ihres Tableaus bereit. Sobald *Milady* kein List-Plättchen mehr hat, kann sie keine neue List vorbereiten.



EINE LIST ENTHÜLLEN

Eine List kann durch Kartenaktionen enthüllt werden oder wenn *Miladys* LP-Marker ein solches Feld auf ihrer LP-Leiste erreicht oder überschreitet.

Um eine List zu enthüllen, drehe eine zufällige vorbereitete List (die oberhalb des Tableaus liegt) um und wende ihren Effekt an. Entferne das Plättchen dann für den Rest des Kampfes aus dem Spiel.



LIST ENTHÜLLEN ALS KARTENAKTION

Eine List, die durch eine Kartenaktion enthüllt wird (*Schachmatt, So vorhersehbar, Auge um Auge*), gilt als die Aktion jener Karte. Das bedeutet, dass ihre Aktionen gleichzeitig mit den Kartenaktionen des Gegners ausgeführt werden.

BEISPIEL: *Milady* spielt *Auge um Auge* und ihr Gegner, *Der Golem*, spielt gleichzeitig *Lehmfaust*. Da sie angegriffen wird, enthüllt sie eine List. Bevor sie den Angriff ihrer Karte ausführt, deckt *Milady* das List-Plättchen auf: ein Angriff auf ihren Gegner und dessen Partner.

Miladys Stärke beträgt 2, daher hat ihr Angriff auf den Gegner eine Gesamtstärke von 4 (*Angriff auf der Karte: 2, plus Angriff auf der List: 2*). Der Angriff auf den Partner ihres Gegners hat eine Stärke von 2 (*nur der Angriff auf der List*).



SYMBOLE DER LP-LEISTE

Wenn Symbole auf *Miladys* Lebenspunkteleiste ausgelöst werden, werden sie alle erst aktiviert, nachdem alle Kartenaktionen und Effekte abgehandelt worden sind. Das Enthüllen von List-Plättchen durch Symbole auf der LP-Leiste erfolgt in einer Art „Mini-Phase“ nach der Ausführung der Karten. Dadurch können LP-Marker auf Stopps durch List-Plättchen erneut bewegt werden.



MEHR ALS EINE LIST ENTHÜLLEN

Falls mehr als eine List im selben Zug enthüllt wird, achte darauf, zunächst alle entsprechenden Plättchen aufzudecken (auch die durch  auf List-Plättchen), sodass alle Aktionen sichtbar sind. Führe dann erst alle Angriffe, direkten Schaden, Heilung und Stärkezuwachs ganz normal aus, und erst danach jegliche Gift-Effekte.



GIFT IMMER ZULETZT

Gift wird immer erst angewendet, nachdem alle anderen Aktionen auf List-Plättchen ausgeführt worden sind.

Der Effekt von Gift wird immer auf die neuen LP des Kämpfers angewendet, also **nach** allen LP-Veränderungen durch enthüllte List-Plättchen (Verluste durch Angriffe und/oder direkten Schaden bzw. Zugewinne durch Heilung).

Falls mehr als 1 Gift im selben Zug enthüllt wird, wird jedes Gift-Plättchen auf die jeweils neuen LP angewendet.

FRAGEN?

- *Falls Milady direkten Schaden nimmt, wenn sie Auge um Auge spielt, enthüllt sie dann eine List?*
Nein, sie enthüllt nur eine List, wenn sie angegriffen wird.
- *Falls Miladys Partner angegriffen wird, wenn sie Auge um Auge spielt, enthüllt sie dann eine List?*
Nein, sie enthüllt nur eine List, wenn sie selbst angegriffen wird.

EFFEKTE DER LIST-PLÄTTCHEN



Enthülle eine List und greife an.



Greife beide Gegner an.



Heile deinen Partner um 6 LP.



ALLE Kämpfer nehmen je 1 direkten Schaden.



Erhalte 2 Stärke.



Dein Partner erhält 2 Stärke.



Enthülle eine List und dein Partner erhält 1 Stärke.



Du erhältst 1 Stärke und dein Partner erhält 1 Stärke.



Gift

Dein Gegner nimmt direkten Schaden in Höhe der Hälfte seiner aktuellen LP. Ist die Anzahl seiner LP ungerade, wird der genomme direkte Schaden abgerundet (bspw. führen 11 LP zu 5 direktem Schaden). Daher kann ein Kämpfer nicht durch Gift KO gehen.



- *Was passiert, wenn ich eine „List vorbereiten“-Aktion spiele, aber keine List mehr zum Vorbereiten habe? Darf ich abgelegte List-Plättchen erneut verwenden?* Nein. Wenn du kein List-Plättchen mehr in deinem Stapel hast, wird die Aktion ignoriert. Einmal enthüllte List-Plättchen werden aus dem Spiel entfernt.



DER GOLEM

DER KOLOSS AUS LEHM

ZUSÄTZLICHES MATERIAL



1 Golem-Plättchen

VORBEREITUNG



Lege das Golem-Plättchen  neben das Tableau des Golems.

REGELN

Das Golem-Plättchen verwenden:

Falls der Partner des Golems das Golem-Plättchen auf seinem Tableau hat und erfolgreich angegriffen wird (der Angriff also nicht geblockt wurde), verliert er keine LP. Stattdessen nimmt der Golem das Golem-Plättchen zurück.

Das Golem-Plättchen schützt nur vor Angriffen . Es schützt nicht vor direktem Schaden  und anderen Effekten, die zu einem LP-Verlust führen.



HINWEIS: Wenn du das Golem-Plättchen an deinen Partner gibst, lege es auf seine LP-Leiste. So vergesst ihr es nicht, wenn dein Partner einen LP-Verlust erleidet.

FRAGEN?

Schützt das Golem-Plättchen den Golem, wenn er es selbst hat?

Nein, es schützt nur den Partner des Golems.

Gilt ein Angriff, der das Golem-Plättchen entfernt, als geblockt oder erfolgreich?

Er gilt als erfolgreicher Angriff. Zwar wurden keine LP verloren, aber der Angriff ist nicht geblockt worden.

Wenn Shango Feueratem auf einen Kämpfer mit dem Golem-Plättchen spielt, bekommt dieser trotzdem ein Feuer-Plättchen zugewiesen?

Ja, alle Plättchen eines erfolgreichen Angriffs werden dem Kämpfer mit dem Golem-Plättchen trotzdem zugewiesen.

Wenn Die Unschuldigen beschützen im selben Zug gespielt wird, in dem der Partner angegriffen wird, schützt das Plättchen den Partner bereits?

Nein, das Plättchen wird erst nach dem LP-Verlust des Partners zugewiesen und wirkt ab dem nächsten Zug.

WIEDERGEURT:

Die Karte, die auf Wiedergeburt folgt, wird zweimal aktiviert.

Die erste Aktivierung erfolgt ganz normal. Die zweite Aktivierung wird jedoch so ausgeführt, **als würde für diesen Kämpfer ein neuer Zug beginnen** (nicht aber für dessen Gegner).



Das bedeutet, dass die Aktionen der Karte auf Basis des **neuen Zustands** des Kämpfers und seiner Gegner ausgeführt werden.

- Plättchen, die während der ersten Aktivierung zugewiesen wurden, werden bei der erneuten Aktivierung bereits berücksichtigt.

BEISPIEL: Falls der **Golem** die Karte **Die Unschuldigen beschützen** erneut aktiviert, gibt er sein Plättchen mit der ersten Aktivierung an seinen Partner und greift mit der zweiten Aktivierung der Karte seinen Gegner an.



WONG FEI-HUNG DER EHRWÜRDIGE MEISTER

ZUSÄTZLICHES MATERIAL



2 Konzentrations-
plättchen

VORBEREITUNG

Lege die 2 Konzentrations-
plättchen neben das Tableau
von Wong Fei-Hung.



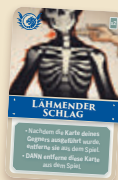
FRAGEN?

- **Nimmt Wong Fei-Hung auch dann sein Plättchen zurück, falls sein Angriff mit In der Ruhe liegt die Kraft geblockt wird?**
Ja, auch dann nimmt er sein Plättchen zurück.
- **Falls Wongs Gegner weniger Stärkewürfel hat als er selbst, greift Wong trotzdem mit dieser geringeren Stärke an, wenn er In der Ruhe liegt die Kraft spielt?**
Ja, auch wenn diese geringer als seine eigentliche Stärke ist.
- **Wenn Wong Fei-Hung In der Ruhe liegt die Kraft spielt und Maman Brijit mit Du gehörst mir! das Ziel ändert – verwendet Wong dann immer noch Maman Brijits Stärke oder die des neuen Ziels?**
Er verwendet weiterhin Maman Brijits Stärke, da sie das ursprüngliche Ziel war.
- **Falls Wongs Partner weniger Stärkewürfel hat als er, gleicht Wong seine eigene Stärke durch Innere Balance dann trotzdem entsprechend an?**
Ja, in diesem Fall verliert er Stärke.

- Falls die erneut aktivierte Karte ein Angriff ist, sind dies 2 separate Angriffe. Das bedeutet: Sollte der erste Angriff durch ein Stopp-Feld unterbrochen worden sein, bewegt der zweite Angriff den LP-Marker erneut nach unten.
- Falls die erneut aktivierte Karte ein Angriff ist und dein Gegner einen Block spielt, werden beide Angriffe geblockt, aber die Bonusaktion wird trotzdem nur einmal ausgeführt (da die Person, die den Block gespielt hat, trotzdem nur einen Zug hat, nicht zwei).
- Falls die erneut aktivierte Karte ein Block ist und bei der ersten Aktivierung erfolgreich war, wird die Bonusaktion bei der zweiten Aktivierung der Karte erneut ausgeführt.
- Falls die erneut aktivierte Karte etwas nimmt, das von einem anderen Kämpfer erzeugt wurde, nimmt die Karte es zweimal. (Zum Beispiel nimmt **Maman Brijits** Karte **Ewige Jugend** die Heilung, die der Gegner erzeugt hat, doppelt.)
- Falls sich der Zustand einer Karte während der ersten Aktivierung ändert (wie bei den **Beschwörung**-Karten des **Waldvolks**), wird bei der zweiten Ausführung ihr neuer Zustand verwendet.
- Stärke, die in der ersten Aktivierung erhalten wurde, kann in der zweiten Aktivierung verwendet werden.

WIEDERGEURT + LÄHMENDER SCHLAG:

- Wenn **Wiedergeburt** durch **Lähmender Schlag** entfernt wird, gilt ihr Effekt, die nächste Karte doppelt zu aktivieren, trotzdem.
- Wenn **Lähmender Schlag** die von **Wiedergeburt** betroffene Karte entfernt, wird diese Karte trotzdem zweimal aktiviert, bevor sie schließlich entfernt wird.
- **Wiedergeburt** hat keinerlei Effekt auf die Karte, die auf jene folgt, die durch **Lähmender Schlag** entfernt worden ist.
- **Lähmender Schlag** kann nicht durch **Wiedergeburt** verdoppelt werden, weil **Lähmender Schlag** nach seiner Aktivierung zerstört wird.





CHING SHIH

Die Piratenkönigin

SPEZIALLEISTE

Flotten-Leiste



VORBEREITUNG

Platziere 1 Spezialmarker 🟡 auf dem Schiff-Feld 🚢.



REGELN



FLOTTEN-LEISTE

Wenn **Ching Shih** Schiffe 🚢 erhält, rücke den Spezialmarker 🟡 auf der Flotten-Leiste entsprechend viele Felder vor. Sobald der Marker Feld 20 erreicht, werden weitere erhaltene Schiffe ignoriert. Die Anzahl der Schiffe auf der Flotten-Leiste beeinflusst einige von **Ching Shihs** Karten, behaltet das im Blick!



FRAGEN?

,SCHRECKEN DER MEERE' BEI 20 SCHIFFEN:

- **Werden dadurch Symbole auf der LP-Leiste ausgelöst?**
Ja, und da es sich um direkten Schaden handelt, kann er nicht geblockt werden.
- **Falls ein Kämpfer (wie das Waldvolk) mehr als eine LP-Leiste hat, verringert der 20-Schiffe-Effekt von Schrecken der Meere alle LP-Leisten auf 1?**
Nein, nur die aktuell aktive LP-Leiste wird auf 1 verringert.
- **Wenn Maman Brijit ihren Feuerpunsch im selben Zug spielt wie Ching Shih den 20-Schiffe-Effekt von Schrecken der Meere, was passiert dann?**
Maman Brijit verringert ihre LP auf 1, greift **Ching Shih** an, nimmt aber nicht den 1 direkten Schaden, den sie eigentlich bekommen würde.
- **Wenn Milady im selben Zug, in dem ihre LP durch Schrecken der Meere auf 1 verringert werden, ein List-Plättchen enthüllt, das allen Kämpfern 1 direkten Schaden zufügt – wer erleidet Schaden? Und was, wenn sie die List enthüllt, die ihren Partner heilt?**
Milady und ihr Partner ignorieren den direkten Schaden, aber **Ching Shih** und ihr Partner erleiden je 1 direkten Schaden. Die List mit der Heilung wird in dieser Situation ignoriert.

