

FILIP NEDUK

# ADRENALIN DLC

## WAFFENÜBERSICHT

### FÄHIGKEITEN UND WAFFEN

Jeder Charakter hat nun eine characterspezifische Fähigkeit und beginnt das Spiel mit einer Waffe, die diese Fähigkeit sehr effektiv nutzt. Diese Startwaffe wird zufällig ausgewählt, wie im DLC-Charakter-Regelheft erklärt.

### ALLGEMEINE PRINZIPIEN

Die grundlegenden Regeln für Waffen werden in der Waffenübersicht des Grundspiels erklärt. Die Regeln dieser Erweiterung sind grundsätzlich die gleichen. Wir wiederholen hier einige von ihnen, um manche Situationen aufzuklären, die im Zusammenspiel mit dieser Erweiterung auftreten können:

- » Wenn ein Effekt bei einem Ziel eine bestimmte Menge Schaden erzeugt, kannst du nie wählen, weniger zu erzeugen.
- » Wenn dir ein Effekt erlaubt, mehrere Ziele zu wählen, darfst du auch weniger wählen und sie frei aussuchen, auch wenn es eine Möglichkeit gäbe, mehr Schaden zu erzeugen.
- » Wenn ein Effekt jeden an einem Ort betrifft, kannst du nie wählen, jemanden zu verschonen.
- » Du kannst nie von deiner eigenen Waffe verletzt werden. Im Teammodus kann niemand aus deinem Team von deiner Waffe verletzt werden. Wenn eine Waffe „jeden“ an einem Ort betrifft, heißt das „jeden, der nicht in deinem Team ist“.
- » Du darfst generell den optionalen Effekt einer Waffe auch dann nutzen, wenn du kein Ziel für den Basis-effekt auswählst. (Dieser Aspekt wurde im Grundspiel nicht erklärt, da es bei diesen Waffen keinen Sinn ergeben hat, den optionalen Effekt ohne den Basiseffekt zu nutzen.)



# SPROGS TÖDLICHES GIFT



Sprogs Waffen können gegnerische Gladiatoren vergiften.

Die grünen Schädel sind Sprogs Giftmarker. Lege sie beim Spielaufbau auf Sprogs Fähigkeitenskarte. Du benötigst 1 Schädel pro gegnerischem Charakter.



Wenn eine Waffe **ein Ziel vergiftet**, lege einen Giftmarker auf das Adrenalinschubplättchen neben das Feld für den Overkill, außer wenn dort bereits ein Giftmarker liegt.

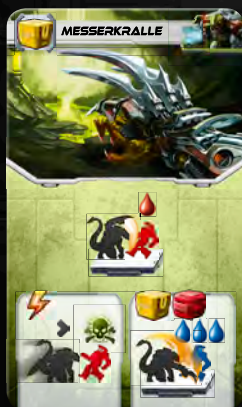
Ein Charakter ist entweder vergiftet (er hat genau einen Giftmarker) oder nicht (er hat keinen). Wenn du einen bereits vergifteten Charakter erneut vergiftest, bekommt er keinen zweiten Giftmarker.

**Am Ende von Sprogs Zug erhalten alle vergifteten**

**Charaktere 1 Schaden von Sprog.** (Dies ist nicht optional. Sprog muss diesen Schaden austeilen.) Im Teammodus wird dieser Schaden direkt erzeugt, statt erst auf den Schadensring zu gehen.

Der Giftmarker bleibt liegen und schadet dem Ziel in jeder Runde. Lege den Schädel erst wieder zurück auf Sprogs Fähigkeitenskarte, wenn der vergiftete Charakter stirbt.

Giftmarker werden nicht durch Sprogs Tod und Neuspawnen beeinflusst.



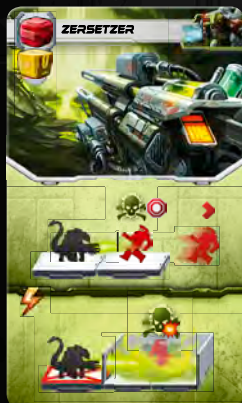
## MESSERKRALLE

**Basiseffekt:** Gib 1 Ziel auf deinem Feld 1 Schaden.

**Mit Giftklinge:** Vergifte das Ziel des Basiseffekts. Du darfst dich vor oder nach dem Basiseffekt 1 Feld weit bewegen.

**Mit linkem Haken:** Gib 1 anderem Ziel auf deinem Feld 3 Schaden. Die Bewegung der Giftklinge kann vor oder nach diesem Effekt genutzt werden.

**Hinweis:** Die drei Effekte dürfen in beliebiger Reihenfolge genutzt werden. Du kannst dich auf ein Feld bewegen und 2 Ziele angreifen. Du kannst auch erst 2 Ziele angreifen und dich dann bewegen. Du kannst sogar erst angreifen, dich dann bewegen und ein anderes Ziel angreifen. Die 3 Schaden können entweder dem ersten oder dem zweiten Ziel gegeben werden. In jedem Fall ist das Ziel, das 3 Schaden erhält, nicht das gleiche, das vergiftet werden kann. Es ist erlaubt, die Bewegung und den linken Haken zu nutzen, ohne ein Ziel für den Basiseffekt auszuwählen.



## ZERSETZER

**Basismodus:** Wähle 1 Ziel, das genau 1 Bewegung weit weg ist. Vergifte es und gib ihm 1 Markierung. Dann darfst du das Ziel 1 Feld weit bewegen.

**Im Giftgasmodus:** Wähle 1 Raum, den du sehen kannst, jedoch nicht den Raum, in dem du bist. Vergifte jeden in diesem Raum.

**Hinweis:** Sprog und seine Teammitglieder können nie von Sprogs Waffen vergiftet werden.





# BANSHEES GEDANKENKONTROLLE



Banshee kann ihre Gegner kontrollieren.

Staple beim Spieldaufbau 1 Gedankenkontrollmarker pro gegnerischem Charakter auf Banshees Fähigkeitskarte. Wenn Banshee ein Ziel hypnotisiert, stecke einen Gedankenkontrollmarker in die Figurenbasis. (Nutze die Basen aus dem Teammodus.) Der Marker bleibt dort, bis Banshee ihn einsetzt, selbst wenn der Charakter stirbt und neu spawnnt. Ein Charakter ist entweder hypnotisiert (er hat genau einen Marker) oder nicht (er hat keinen). Wenn du einen bereits hypnotisierten Charakter erneut hypnotisierst, bekommt er keinen zweiten Marker.

**Wenn ein Effekt ein hypnotisiertes Ziel erfordert, muss der Marker des Ziels eingesetzt werden.** Lege ihn dazu zurück auf die Fähigkeitskarte, sobald die Aktion durchgeführt wurde. Das Ziel ist nun nicht mehr hypnotisiert (aber es kann

später wieder hypnotisiert werden).

**Am Ende von Banshees Zug darf sie 1 Ziel, das sie sehen kann, hypnotisieren.** Banshee kann außerdem Ziele mit dem Hypnostrahler hypnotisieren. Sie kann niemals sich selbst oder ihre Teammitglieder hypnotisieren.

Gedankenkontrollmarker werden nicht durch Banshees Tod oder Neuspawnen beeinflusst.

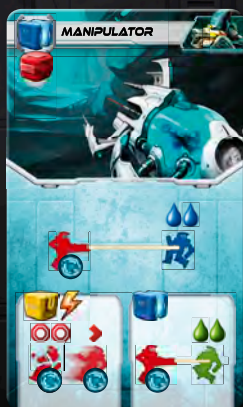


## HYPNOSTRAHLER

**Basiseffekt:** Wähle 1 Ziel, das du sehen kannst und das mindestens 1 Bewegung weit weg ist. Hypnotisiere es und gib ihm 1 Markierung.

**Mit Puppenspieler:** Wähle 2 andere, hypnotisierte Ziele. Du darfst sie je 1 Feld weit bewegen. Sie müssen beide auf Feldern landen, von denen aus sie dein erstes Ziel sehen können. Gib dann deinem ersten Ziel 4 Schaden.

**Hinweis:** Dies gilt als Schaden, der von Banshee erzeugt wird (und sie kann mit einer Markiergranate angegriffen werden). Wenn das erste Ziel bereits hypnotisiert ist, bekommt es eine Markierung, aber keinen zweiten Gedankenkontrollmarker. Um den Puppenspieler-Effekt zu nutzen, muss Banshee zuerst den Basiseffekt nutzen und dann 2 andere Ziele wählen, die das erste Ziel sehen können (und sie ggf. vorher bewegen, sodass sie es sehen können). Banshee muss die zwei hypnotisierten Ziele, die ihre Befehle ausüben, selbst nicht sehen können.



## MANIPULATOR

**Basiseffekt:** Wähle 1 hypnotisiertes Ziel und gib einem zweiten Ziel, das vom hypnotisierten Ziel gesehen werden kann, 2 Schaden.

**Mit Voodoo-Puppe:** Gib dem hypnotisierten Ziel 2 Markierungen. Du darfst es vor oder nach dem Basiseffekt 1 Feld weit bewegen.

**Mit Telepathie:** Gib einem dritten Ziel, das vom hypnotisierten Ziel gesehen werden kann, 2 Schaden. Dieser Effekt darf vor oder nach der Voodoo-Puppe genutzt werden.

**Hinweis:** Es ist unwichtig, wen oder was Banshee sehen kann, weil du den Blickwinkel des hypnotisierten Ziels einnimmst. Du kannst auf 2 Ziele schießen, die es sehen kann, und es dann bewegen. Du kannst auf ein Ziel schießen, es bewegen und dann auf das andere schießen. Du kannst es bewegen und dann auf 2 Ziele schießen. Dies gilt als Schaden, der von Banshee erzeugt wird (und sie kann mit einer Markiergranate angegriffen werden). Es ist erlaubt, diese Waffe nur für den Effekt der Voodoo-Puppe einzusetzen.

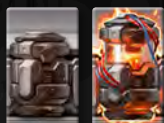


# DOZERS ÜBERSPANNUNG



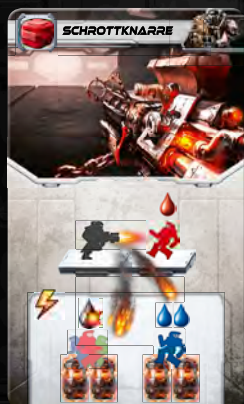
Dozer kann seinen Waffen eine Überspannung verpassen.

Lege die 4 Überspannungsmarker beim Spielaufbau auf Dozers Fähigkeitskarte. Sie liegen zu Beginn wie abgebildet mit der kalten Seite nach oben.



**kalte Seite** **heiße Seite**

**Am Ende von Dozers Zug darf er seine charakterspezifische Waffe mit einer Überspannung aufladen.** Drehe dazu einen der Überspannungsmarker von kalt auf heiß. Du darfst zusätzlich 1 Munition beliebiger Farbe bezahlen, um einen zweiten Marker von kalt auf heiß zu drehen. Falls bereits alle deine Marker heiß sind, drehst du keinen von ihnen um. Überspannungsmarker werden nicht durch Dozers Tod oder Neuspawnen beeinflusst.



## SCHROTTKNARRE

**Basiseffekt:** Gib 1 Ziel, das genau 1 Bewegung weit weg ist, 1 Schaden.

**Mit Splitterschuss:** Drehe alle deine heißen Überspannungsmarker auf kalt. Wenn du mindestens 2 umgedreht hast, darfst du einen dieser beiden Effekte auswählen: Gib entweder jedem auf einem Feld, das du sehen kannst, 1 Schaden, oder gib 1 anderen Ziel, das du sehen kannst, 2 Schaden. Wenn du alle 4 Marker umgedreht hast, darfst du beide Effekte nutzen.

**Hinweis:** Das Ziel des Basiseffekts und das Ziel, das 2 Schaden erhält, können auf demselben oder unterschiedlichen Feldern stehen; einer oder beide können sogar auf dem Feld stehen, auf dem jeder 1 Schaden erhält. Wenn du den Splitterschuss verwendest, kannst du keine heißen Überspannungsmarker für später aufheben. Du darfst den Splitterschuss auch dann nutzen, wenn du kein Ziel für den Basiseffekt ausgewählt hast. Wie üblich werden Dozer und seine Teammitglieder nicht durch den Splitterschuss verletzt.



## BRUZZLER

**Basiseffekt:** Gib 1 Ziel auf deinem Feld 2 Schaden.

**Mit Kurzschluss:** Drehe alle deine heißen Überspannungsmarker auf kalt. Gib deinem Ziel für jeden so umgedrehten Marker 1 zusätzlichen Schaden.

**Hinweis:** Wenn du den Kurzschluss verwendest, kannst du keine heißen Überspannungsmarker für später aufheben.





## ECHOS MUNI-HACK

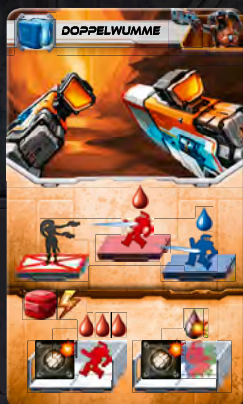


Echo kann sich in die Munitionsversorgung der Arena hacken.

**Am Ende von Echos Zug darf sie ein Munitionsplättchen auf einem Feld hacken, das sie sehen kann, aber nicht ihr eigenes ist.** Drehe das Plättchen um, um zu zeigen, dass es gehackt wurde.

Ein gehacktes Munitionsplättchen kann immer noch von jedem Spieler genommen werden. Es bringt 2 beliebige Munitionswürfel. Echo kann gehackte Munition auch **in die Luft jagen**, um ihre Waffeneffekte zu aktivieren. In diesem Fall wird das Plättchen abgeworfen.

Wenn ein gehacktes Munitionplättchen genommen oder in die Luft gejagt wird, wird es wie üblich am Ende des Zugs durch normale Munition ersetzt. Beachte, dass Echo ihre Fähigkeit am Ende des Zugs ausführt, nachdem alle fehlenden Munitionsplättchen ersetzt wurden.

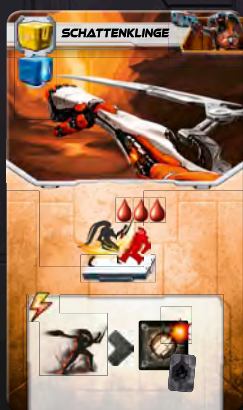


## DOPPELWUMME

**Basismodus:** Gib 1 oder 2 Zielen auf unterschiedlichen Feldern, die du sehen kannst (aber nicht deinem), 1 Schaden.

**Im Kabumm-Modus:** Du kannst ein gehacktes Munitionsplättchen in die Luft jagen, um 1 Ziel in dem Raum 3 Schaden zu geben. Du kannst ein gehacktes Munitionsplättchen in die Luft jagen, um jedem in dem Raum 1 Schaden zu geben.

**Hinweis:** Du darfst im Kabumm-Modus eine oder beide der Möglichkeiten wählen. Wenn du beide wählst, musst du 2 verschiedene Plättchen in die Luft jagen, sie dürfen aber im selben Raum sein. Die Plättchen können auf Feldern liegen, die du nicht sehen kannst. Wie üblich werden dadurch Echo und ihre Teammitglieder nicht verletzt.



## SCHATTENKLINGE

**Basiseffekt:** Gib 1 Ziel auf deinem Feld 3 Schaden.

**Mit Schattensprint:** Jage 1 gehacktes Munitionsplättchen in die Luft, um dich auf dessen Feld zu teleportieren und 1 Power-Up zu ziehen. Diese Teleportation kann vor oder nach dem Basiseffekt genutzt werden.

**Hinweis:** Es ist natürlich cooler, sich irgendwohin zu teleportieren und dann jemanden aufzuschlitzen. Es ist aber auch erlaubt, erst jemanden aufzuschlitzen und dann zu teleportieren. Es ist sogar erlaubt, kein Ziel zu wählen und nur den Schattensprint-Effekt zu nutzen.



## :D-STRUCT-ORS UPGRADES



:D-struct-OR kann sich selbst mit Power-Up-Karten upgraden.

:D-struct-ORs Waffen haben Spezialeffekte, die Power-Up-Karten benötigen. Wirf die abgebildete Anzahl an Power-Ups ab, um die Kosten zu bezahlen. (Die Power-Up-Kosten können nicht mit Munition bezahlt werden.)

**Am Ende von :D-struct-ORs Zug darf er entweder 1 Munition bezahlen, um 1 Power-Up zu ziehen, oder 1 Munition und 1 Power-Up bezahlen, um 2 Power-Ups zu ziehen.** (Es ist wie üblich erlaubt, die Munitionskosten mit einem Power-Up zu bezahlen.)

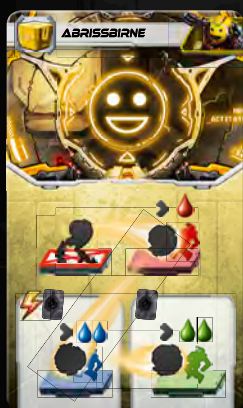


### HANDGRANATE

**Basismodus:** Wähle 1 Feld, das du sehen kannst, aber nicht dein eigenes. Wähle bis zu 3 Ziele auf diesem Feld. Gib 1 Ziel 2 Schaden und den anderen beiden je 1 Schaden.

**Im Bomberman-Modus:** Wähle bis zu 3 unterschiedliche Ziele auf Feldern, die du mit geradlinigen Bewegungen erreichen könntest. Gib 1 Ziel 3 Schaden, 1 anderen Ziel 2 Schaden und dem dritten Ziel 1 Schaden.

**Hinweis:** Stell dir für den Bomberman-Modus vor, dass Bomben in gerader Linie fliegen, auch durch Türen, aber nicht durch Wände. Diese Bomben können Ziele in unterschiedlichen Richtungen und sogar auf deinem eigenen Feld treffen. In beiden Modi ist es erlaubt, nur Ziele auszuwählen, die geringeren Schaden erhalten. Mit dem Bomberman-Modus kannst du zum Beispiel 3, 2 oder 1 Schaden erzeugen, wenn du nur 1 Ziel auswählst.



### ABRISSBIRNE

**Basiseffekt:** Bewege dich auf ein angrenzendes Feld. Du darfst 1 Ziel dort 1 Schaden geben.

**Mit 1. Nachschlag:** Bewege dich nach dem Basiseffekt auf ein weiteres angrenzendes Feld. Du darfst 1 Ziel dort 2 Schaden geben.

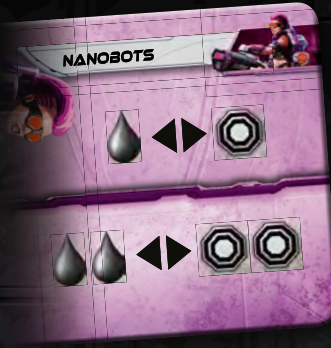
**Mit 2. Nachschlag:** Bewege dich nach dem 1. Nachschlag auf ein weiteres angrenzendes Feld. Du darfst 1 Ziel dort 2 Schaden geben.

**Hinweis:** Die Effekte dürfen nur in dieser Reihenfolge genutzt werden. Jede Bewegung ist verpflichtend, aber es ist optional, den Schaden zu erzeugen. Deine Bewegungen dürfen dich weder auf dein Ausgangsfeld noch auf ein anderes Feld zurück bringen, auf dem du mit einer vorherigen Bewegung schon warst.





# VIOLETS NANOBOTS



Violets Markierungen sind eigentlich Nanobots, die Schaden erzeugen können.

**Am Ende von Violets Zug darf sie 1 Gegner wählen und bis zu 2 ihrer Markierungen auf diesem Gegner in Schaden umwandeln oder andersrum.**

Wenn ihr nicht in Teams spielt, wählst du das Tableau eines Gegners und vollziehst die Umwandlung, indem du die Schadenstropfen auf die entsprechenden Felder verschiebst. Deine Markierungen darfst du immer umwandeln, deinen Schaden allerdings nur dann, wenn sie die neusten Schadenstropfen auf dem Tableau sind – also ganz am Ende liegen. Wenn du deinen Todesschuss in eine Markierung umwandelst, zählt er nicht mehr als Todesschuss.

Im Teammodus liegen alle deine Markierungen auf dem gegnerischen Schadensring. Alle Tropfen dort gelten als „deine“ und du kannst jeden von ihnen zum Umwandeln auswählen. Falls du 2 Tropfen umwandelst, müssen beide die gleiche

Farbe haben. Beachte, dass diese Umwandlung vor der Auswertung des Schadensrings geschieht.

Vergiss nicht die Regel, dass ein Spieler maximal 3 Markierungen von dir haben kann, wenn du Schaden in Markierungen umwandelst.

Wenn du Violets Fähigkeit nutzt, um Markierungen in Schaden umzuwandeln, werden keine anderen Markierungen als Schaden aktiv. Wenn du allerdings Markierungen entfernst, um für einen Waffeneffekt zu bezahlen, erzeugt dieser Effekt normalen Schaden, der andere Markierungen aktiv werden lässt. Es dürfen beliebige Markierungen von Violet entfernt werden, um dafür zu bezahlen, auch Markierungen, die von Waffen und Power-Ups aus dem Grundspiel gesetzt wurden. Im Teammodus gelten auch die Markierungen als Violets, die von ihren Teammitgliedern gesetzt wurden.

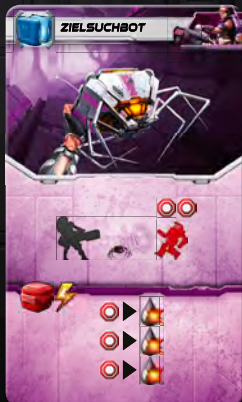


## NANOMARKER

**Basiseffekt:** Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 2 Schaden.

**Mit Nanoexplosion:** Wähle 1 anderes Ziel, das mindestens 1 Markierung von dir hat. Entferne 1 Markierung, um ihm 3 Schaden zu geben. Du darfst dann eine zweite Markierung entfernen, um ihm zusätzlich 2 Schaden zu geben.

**Hinweis:** Der Basiseffekt und die Nanoexplosion müssen unterschiedliche Ziele haben. Es ist erlaubt, kein Ziel für den Basiseffekt zu wählen und nur die Nanoexplosion durchzuführen. Du musst das Ziel der Nanoexplosion nicht sehen können. Die Nanoexplosion verursacht entweder 3 oder 5 Schaden, abhängig davon, ob du 1 oder 2 Markierungen entfernst.

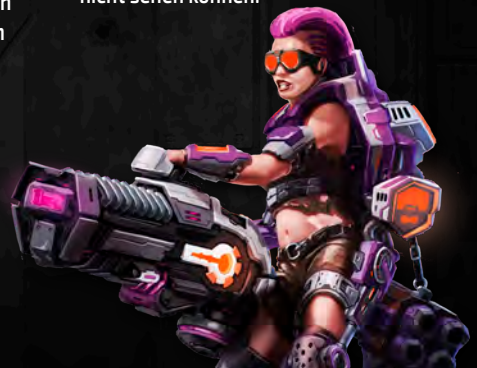


## ZIELSUCHBOT

**Basismodus:** Gib 1 Ziel, das du sehen kannst, 2 Markierungen.

**Detonationsmodus:** Wähle 1 Ziel, das mindestens 1 Markierung von dir hat. Entferne 1, 2 oder 3 Markierungen von diesem Ziel und gib jedem auf seinem Feld genauso viel Schaden.

**Hinweis:** Wie üblich werden im Teammodus weder Violet noch ihre Teammitglieder vom Detonationsmodus verletzt. Du musst das Ziel im Detonationsmodus nicht sehen können.



# CHARAKTERREGELN - ZUSAMMENFASSUNG

## SPIELERAUFBAU IM DEATHMATCH-MODUS

1. Zieht zufällige Charaktere, einen mehr als Spieler teilnehmen. (Nehmt alle sechs für ein Spiel zu fünf oder sechst.) Gebt jedem Charakter eine zufällige seiner charakterspezifischen Waffen.
2. Jeder sucht sich reihum einen Charakter aus. (Der übrige Charakter wird zurück in die Schachtel gelegt.)
3. Legt eure Spielertableaus mit Fähigkeitskarten und Adrenalinschubplättchen bereit.
4. Bezahlte die Kosten für eure charakterspezifischen Waffen, falls vorhanden.

## ADRENALINSCHUB

- » Das Adrenalinschubplättchen wird zu Beginn auf die Todesschuss- und Overkill-Felder des Spielertableaus gelegt.
- » Verschiebe das Plättchen ein Feld nach links, um für einen Adrenalinschub zu bezahlen.
- » Ein Adrenalinschub kann genutzt werden, um:
  - alle Adrenalin-Aktionen für den Rest des Zugs freizuschalten.
  - für manche Effekte von charakterspezifischen Waffen zu bezahlen.
- » Das Plättchen markiert das Ende deiner Schadensleiste.
- » Wenn du 1 Schaden von einem Todesschuss entfernt bist, sind all deine Adrenalinschübe kostenlos.

## ENDE DES ZUGS

1. Ersetze alles Zeug, das weggenommen wurde. (Oder in die Luft gejagt wurde!)
2. Nutze die Fähigkeit deines Charakters.
3. Werte alle Tableaus, die einen Todesschuss erhalten haben.
  - Wenn du einen Overkill verursacht hast, darfst du dein Adrenalinschubplättchen um ein Feld nach rechts verschieben, es sei denn, es liegt schon am rechten Ende.
4. Lade nach.

## EIN SPIEL VON FILIP NEDUK

Illustrationen: **Jakub Politzer**

Hauptentwickler: **Petr Čáslava**

Entwickler: **Filip Murmak**  
**Vít Vodička**  
**Petr Murmak**

Art-Direction

und Layout: **Filip Murmak**

Layout: **František Horálek**

Spielregeln: **Jason Holt**

Haupttester: **Michal Štach**

3D-Künstler: **Radim „Finder“ Pech**

Übersetzung: **Veronika Stallmann**

**Redaktion und Lektorat:** Sebastian Klinge, Christian Kox, Veronika Stallmann und Sebastian Wenzlaff

**Tester:** Zhan Shi, Filip, Kreten, Vítek, Elwen, Tom, Chasník, Justin, V. Bogdanić, H. Čop, I. Hamarić, M. Salopek, T. Munda, L. Krleža, Z. Grom, J. Zuppa, J. Hladek, Š. El Assadi, I. Ferenčak, H. Kordić, M. Romić, M. Plačko, E. Hrelja und zahlreiche Mitglieder der Brettspielvereine deskoherní přístav Zlín, Deskoviště Hradec Králové und iHRYsko Banská Bystrica und Bratislava.

**Besonderer Dank an:** Petr Čáslava dafür, dass er dieses Projekt mit klarem Blick und tollen Ideen geleitet hat, Petr Murmak für seine Geduld und Unterstützung, Filip Murmak für das benötigte Upgrade, Jakub Politzer für all die coolen Waffen und Artwork, Paul Grogan für all die Hilfe, das CGE-Entwicklerteam für die zahllosen Stunden, die es in dieses Spiel gesteckt hat, die tollen Leute von Czechgaming, meine kroatische Crew, jeden, den ich vergessen habe, und zu guter Letzt meiner großartigen Ehefrau Anja.

© Czech Games Edition,  
Oktober 2018.

[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)