



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

MAGE KNIGHT (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Du bist ein Mage Knight, gesandt vom Rat des Nichts, um in das Atlantische Imperium einzudringen. In einer längst von dir vergessenen Vergangenheit hast du deine Eigenständigkeit gegen göttliche Kräfte eingetauscht. Als Gegenleistung forderte der Rat lediglich deine Treue und nun bist du aufgerufen, deine Aufgabe zu vollenden, ohne Fragen zu stellen.

SPIELAUFBAU

Siehe **Seite 1-3** der Anleitung. Beachtet ebenfalls die Sonderregeln des gewählten **Szenarios**.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Angebot:

Das Angebot an Einheiten wird erst zum Rundenende aufgefüllt.

→ Befestigt:

Gegen befestigte Gegner sind **Fernkampfangriffe unwirksam**. Nur Belagerungsangriffe möglich.

*Jeder Gegner in einer **Burg, Magierturm** oder **Stadt** gilt als **befestigt**. Befestigte Gegner an befestigten Orten können auch mit Belagerungsangriffen **nicht** angegriffen werden.*

→ Dummy-Spieler:

Ist der Dummy-Spieler am Zug, decke **3 Karten** von seinem Handlungsdeck auf. Hat die letzte aufgedeckte Karte die Farbe eines oder mehrerer Kristalle auf der Heldenkarte des Dummy-Spielers, decke weitere Karten in der Anzahl dieser Kristalle auf.

*Dies dient nur dazu, die **Rundenlänge** zu variieren. Die Farben der zusätzlich gezogenen Karten spielen **keine** Rolle.*

→ Burgen & Magiertürme:

Bewegst Du dich bei Tag benachbart zu einer Burg/Magiertürme, wird der Token umgedreht. Bei Nacht bleibt das innere verborgen.

→ „Erhalten“:

Erhältst Du **Zauber, Fortg. Aktionen** oder **Artefakte**, lege diese **oben auf dein Handlungsdeck**. Schiebe die Karten des Angebots auf und lege anschließend neue Karten aus.

*Das **Einheiten-Angebot** wird erst **bei Rundenende** erneuert.*

→ Icons auf Handlungskarten (Aktionen):

- Bewegung (Fuß-Symbol, nur in Bewegungsphase)
- Einfluss (Kopf-Symbol, nur in Aktionsphase)
- Kampf (Schwerter-Symbol, nur in Aktionsphase)
- Fähigkeiten (Kreuz-Symbol, jederzeit spielbar)
- Heilung (Hand-Symbol, nur außerhalb des Kampfes)

→ Ineffiziente Angriffe/Blocks:

der Wert des Angriffs/Blocks wird halbiert (abgerundet).

→ Infokarten:

Viele Detailregeln findest Du auf den Infokarten. Lege diese Karten aus, sobald Du die Orte, auf die sie sich beziehen, aufdeckst.

→ Mana:

Kommt in **3 Arten** vor: Manawürfel, -Token & -Kristalle.

→ Manafarben:

- **Weiß, Rot, Blau, Grün, Gold** (nur bei Tag, zählt als beliebige Grundfarbe), & **Schwarz** (nur bei Nacht).

→ Manakristalle & Manamarker:

Beide werden durch Miniaturkristalle dargestellt. Der Unterschied ist lediglich wo diese liegen.

*Manamarker liegen in deinem **Vorrat**, Manakristalle liegen auf deiner **Heldenkarte**.*

→ Manakristalle:

Auf deiner Heldenkarte. Anders als Manamarker bleiben sie über Züge und Runden bestehen, bis sie eingesetzt werden.

*Maximal **3 Kristalle pro Farbe** auf deiner Heldenkarte!*

→ Manamarker:

Aus deinem Vorrat. Du erhältst sie durch andere Karteneffekte.

*Manamarker sind **flüchtig** und werden am Zugende abgelegt!*

→ Manawürfel:

Du darfst **nur 1 Würfel pro Zug** nutzen! Würfle den Würfel anschließend neu und lege ihn zurück in die Manaquelle.

*Zeigt der Manawürfel die Sonderfarbe der **anderen Tageszeit** (Gold bei Nacht bzw. Schwarz bei Tag) ist er für diese Runde **nicht mehr nutzbar!***

→ Manaquelle:

Das Angebot an Manawürfeln auf dem Tableau. Du darfst **nur 1 Würfel pro Zug** nutzen!

→ Rückgängig machen:

Du darfst deinen Zug rückgängig machen, jedoch nur, wenn keine Informationen aufgedeckt wurden, die Du vor Beginn deines Zuges nicht hattest.

KARTEN AUSSPIELEN

In deinem Zug kannst Du beliebig viele deiner Handkarten ausspielen, die anschließend auf deinen Ablagestapel gelegt werden. Die Art der Karte bestimmt dabei, wie sie gespielt werden kann. Es gibt folgende Kartenarten, die Du ausspielen kannst:

01. Basiskarten und fortgeschrittene Aktionen

02. Zaubersprüche

03. Artefakte

Karten können auf **3 Wege** ausgespielt werden:

01. Für ihren Standardeffekt.

02. Für ihren verstärkten Effekt.

03. Quer als ein Basisaktionswert von 1.

[01] STANDARDEFFEKT

Der Standardeffekt steht in der **oberen Hälfte** des Textfeldes.

Du kannst Karten mit demselben Effekt auch addieren.

***Beispiel:** Bewegung 1 + Bewegung 2 = Bewegung 3.*

[02] VERSTÄRKTER EFFEKT

Der verstärkte Effekt steht in der **unteren Hälfte** des Textfeldes. Du kannst Karten mit demselben Effekt auch addieren. Um den Effekt anstatt des Standardeffekts zu nutzen, musst du die Karte mit **1 Mana derselben Farbe** verstärken.

*Siehe **Mana** (Schlüsselbegriff)*

[03] QUER

Quer gespielte Karten zählen für die **Standardaktionen**:

→ Bewegen 1

→ Einfluss 1

→ Angriff 1

→ Blocken 1

***Angriff 1** und **Blocken 1** beziehen sich dabei nur auf die **Standardaktionen**. Quer gespielte Karten zählen z.B. **nicht** als Fernangriff 1.*

WEITERE REGELN ZU KARTEN

Erkläre diesen Abschnitt erst, wenn die Inhalte relevant werden.

ZAUBERSPRÜCHE

Zaubersprüche bestehen aus 2 Hälften. Die obere Hälfte wird per Mana aktiviert. Die untere Hälfte muss mit einem farbigen und einem schwarzen Mana aktiviert werden.

Die untere Hälfte kann demnach nur bei Nacht genutzt werden!

ARTEFAKTE

Artefakte bestehen aus 2 Hälften. Die obere Hälfte kann wie üblich aktiviert werden. Um die untere Hälfte zu nutzen, muss das Artefakt zerstört werden. Entferne nach der Benutzung der unteren Hälfte die Karte aus dem Spiel.

VERLETZUNGSKARTEN

Können nicht ausgespielt werden - sie verstopfen deine Hand und senken die Anzahl deiner spielbaren Karten. Um Verletzungskarten von deiner Hand zu entfernen, kannst Du:

→ **Rasten** (Verletzungen kommen auf den Ablagestapel)

→ **Heilen** (Verletzungen werden aus deinem Deck entfernt)

EHNEITEN

Einheiten werden nicht auf die Hand genommen. Du brauchst pro Einheit einen **Befehlstoken**. Lege die Einheitenkarte unterhalb des Tokens ab. Lege den Token auf die Karte, wenn Du sie eingesetzt hast, um anzuzeigen, dass sie erschöpft ist.

*Haben Einheiten **mehrere Effekte**, musst Du einen wählen.*

Die Icons auf der linken Seite geben an, wie viel Einfluss Du benötigst und wo Du die Einheit rekrutieren kannst. Rekrutierst Du mehr Einheiten als Du Befehlstokens hast, musst du alte Einheiten entfernen.

Neue Einheiten starten immer spielbereit!

***Hinweis:** Mit steigender Stufe wirst Du mehr Einheiten aufnehmen können. Am Ende der Runde werden Befehlstokens wieder von den Einheitenkarten entfernt.*

Dein **Ansehen** beeinflusst **Kosten für Aktionen** an Orten.

*Verletzte Einheiten können **nicht** eingesetzt werden!*

*Siehe **Ruhm & Ansehen***

RUHM & ANSEHEN

Ruhmes- und Ansehenspunkte werden auf der Tafel festgehalten. Ruhm bestimmt, wann Du neue Fähigkeiten und Kommandomarker freischaltest und damit deine Grundwerte für Handkartenlimit und Rüstung deines Helden verbesserst oder neue fortgeschrittene Aktionskarten erhältst. Dein Ansehen hat Einfluss auf die Kosten von Einheiten oder Zaubern.

RUHM

Die Ruhmespunkte werden auf der Tafel festgehalten. Wann immer eine neue Zeile beginnt, erhältst Du entweder:

→ **1 Befehlstoken:**

Deine **Werte für Rüstung und Handkartenlimit** können sich ändern und du kannst **1 weitere Einheit** kontrollieren.

→ **1 fortgeschrittene Aktion und 1 Fähigkeit:**

Wähle eine beliebige **fortgeschrittene Aktionskarte** aus dem Angebot und lege sie auf dein Handlungsdeck. Ziehe ebenfalls **2 Fähigkeiten** von deinem Stapel. Wähle einen und lege die nicht gewählte Fähigkeit in das allgemeine.

***Aus dem allgemeinen Fähigkeitenangebot wählen:** wählst Du eine **Fähigkeit** aus dem **allgemeinen Fähigkeitenangebot**, **musst Du 2 deiner eigenen Fähigkeiten** vom Stapel ablegen und **musst die untere fortgeschrittene Aktionskarte** wählen.*

*Siehe **Fähigkeitenübersicht (Infokarte)***

RUNDEN UND ZÜGE

Das **gewählte Szenario** bestimmt die Anzahl der zu spielenden Runden und die Siegbedingungen. Doch gleich ob die Siegbedingungen erfüllt werden oder nicht könnt ihr eurer Abschneiden anhand der Punktwertung messen.

RUNDEN

Jede Runde stellt einen Tag bzw. eine Nacht dar. Auf Tag folgt Nacht und umgekehrt. Tag und Nacht unterscheiden sich in folgenden Details:

- Tag und Nacht haben eigene Sets von **Taktikkarten**.
- Die **Bewegungskosten** mancher Geländearten ändern sich: Die **Wüste** ist bei Tag schwieriger zu bereisen als bei Nacht, der **Wald** ist bei Nacht schwieriger zu bereisen als bei Tag.
- Die **Sondersymbole** der Manawürfel: Gold (Joker) nur bei Tag, Schwarz nur bei Nacht.

EINE TAKTIK WÄHLEN

Wenn ein Tag oder eine Nacht beginnt, wählt ihr in umgekehrter Reihenfolge eurer Tokens je eine **Tages/Nacht-Taktikkarte**. Diese geben euch spezielle Fähigkeiten für diese Runde. Sortiert eure Reihenfolgetokens nach den Zahlen auf den gewählten Taktikkarten in aufsteigender Abfolge neu.

ZÜGE

In deinem Zug wählst Du zwischen 3 Möglichkeiten:

- 01. Einen regulären Zug spielen**
- 02. Rasten**
- 03. Die Runde (vorzeitig) beenden** (siehe Rundenende)

[01] EINEN REGULÄREN ZUG SPIELEN

Hinweis: Bewegung findet immer **vor** den Aktionen statt. Es ist **nicht** möglich sich nach einer Aktion zu bewegen. Es ist aber möglich die Bewegung zu überspringen und nur eine Aktion auszuführen und umgekehrt.

Ein Zug besteht aus 2 Phasen in fester Reihenfolge:

- 01. Bewegung** (optional)
- 02. Aktionen** (optional)

Siehe **Karten ausspielen**

[01] BEWEGUNG (OPTIONAL)

Du kannst beliebig viele Karten für die Bewegung ausspielen, um die benötigten Bewegungspunkte zu addieren. Es gibt keine andere Begrenzung, wie weit Du dich fortbewegen kannst.

Hinweis: Du brauchst 2 Bewegungspunkte um eine Stadt zu betreten, ungeachtet ihres Terrains.

→ **Neue Geländeplättchen aufdecken:** Stehst Du benachbart zu einer Geländeplättchengrenze, kannst Du **2 Bewegungspunkte** ausgeben um ein neues Geländeplättchen aufzudecken. Du darfst deine Bewegung anschließend fortsetzen. Beachte die **Ausrichtung** und den **Szenarioaufbau!**

[02] AKTIONEN (OPTIONAL)

Beachte die **Infokarten** der unterschiedlichen Orte.

01. Mit Orten/Bewohnern interagieren.

→ **Kloster** besuchen

Sobald Du ein **Kloster aufdeckst**, lege **1 Fortgeschrittene Aktion vom Stapel in das Angebot der Einheiten (nicht der fortg. Aktionen)!**

Sofern erobert, kannst Du **fortg. Aktionen im Angebot der Einheiten für 6 Einfluss kaufen**.

→ **Burgen** überfallen (befestigt)

Bist Du auf oder benachbart zu einer **Burg**, die du kontrollierst, steigert sich dein **Handkartenlimit um 1 pro Burg**, die du kontrollierst.

→ **Magierturm** überfallen (befestigt)

Sofern erobert, kannst Du einen **Zauber für 7 Einfluss kaufen**.

→ **Städte** überfallen (befestigt)

Jeder eigene Schildmarker bringt dir **+1 Einfluss** in der Stadt. Die **4 farbigen Städte** bieten spezielle Möglichkeiten.

02. Heilen

Du kannst dich **außerhalb des Kampfes heilen**, selbst beim Rasten.

Benutze **1 Heilungspunkt**, um 1 Verletzungskarte aus deiner Hand zu entfernen (lege sie auf das Verletzungsdeck zurück). Heilungspunkte können durch **Karten- oder Ortseffekte** generiert werden.

Um eine **verletzte Einheit** zu heilen, musst du Heilungspunkte in Höhe des **Levels der Einheit** bezahlen (die Zahl oben rechts auf der Karte). Entferne **1 Verletzungskarte** von der Einheit und lege sie auf das Verletzungsdeck zurück.

Verletzte Einheiten können nicht eingesetzt werden!

03. Kampf

Siehe **Kampf im Detail**

[02] RASTEN

Beim Rasten darfst Du dich **nicht bewegen oder Aktionen ausführen!**

→ Du darfst **Spezial-** oder **Heilungskarten** sowie **-Wirkungen** nutzen und ebenso Felder, die am Ende des Zugs Vorteile bieten (wie Kristallbergwerke oder Magische Lichtungen).

→ Lege **1 Nicht-Verletzungskarte** ab.

→ Lege **alle Verletzungskarten** von deiner Hand auf deinen Ablagestapel.

Das ist **nicht** dasselbe wie **Heilung**, denn die Karten kommen auf deine Ablage, also werden die Verletzungen bald wieder auf deiner Hand sein.

ERSCHÖPFUNG

Startest Du deinen Zug ausschließlich mit Verletzungskarten auf der Hand, ist dein Held erschöpft. Zeige die Karten vor und lege sie auf deinen Ablagestapel.

Deinen Zug verlierst du aber nicht. Du darfst **Heilungs-** und **Spezialeigenschaften** deiner Einheiten nutzen, aber dich **weder bewegen noch Aktion nutzen** (genau wie beim normalen Rasten). Wenn dein Held auf einem Feld mit einem Vorteil für das Zugende steht, kannst du diesen trotzdem nutzen.

Siehe **Heilen (Aktionen)**

ZUGENDE

01. Würfle genutzte **Manawürfel** neu und lege sie zurück in die Manaquelle.

Nach Schritt 1 kann der **nächste Spieler** in Reihenfolge bereits **seinen Zug starten** um den Spielfluss zu beschleunigen.

02. Lege **Manamarker** (genutzt oder ungenutzt) zurück in den Vorrat.

03. Lege **alle gespielten Karten** ab.

04. Beendest Du deinen Zug auf einer **Kristallmine** oder einer **Magischen Lichtung** erhältst Du den Bonus dieser Orte.

05. Lege beliebig viele **Nicht-Verletzungskarten** von deiner Hand ab. **Verletzungskarten** bleiben auf deiner Hand.

06. Ziehe auf dein **Handkartenlimit** auf, falls möglich.

Bist Du auf oder benachbart zu einer **Burg**, die du kontrollierst, steigert sich dein **Handkartenlimit um 1 pro Burg**, die du kontrollierst.

RUNDENENDE

Wenn das **Handlungsdeck** eines Spielers **zu Beginn seines Zuges** leer ist, **kann** dieser das Rundenende ansagen, statt seinen Zug auszuführen. Hat der Spieler zusätzlich keine Karten auf der Hand, **muss** er das Rundenende ansagen.

Letzte Züge: Der Spieler, der die Runde beendet hat, beendet damit auch **sofort** seinen Zug. Alle anderen Spieler führen noch einen letzten Zug durch.

NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

01. Dreht das **Tag/Nacht-Tableau** und **würfelt alle Manawürfel** der Quelle neu.

Zeigt der Manawürfel die Sonderfarbe der **anderen Tageszeit** (Gold bei Nacht bzw. Schwarz bei Tag) ist er für diese Runde nicht mehr nutzbar!

02. Ersetzt **alle Einheiten** im Angebot.

→ **Zentral-Spielplanteil aufgedeckt?** Legt nun auch **Elite-Einheiten** im Wechsel aus (Elite, Nicht-Elite, Etlite, etc.). Insgesamt **Spieranzahl + 2**.

→ Legt **1 Fortg. Aktion** pro **nicht** niedergebranntem **Kloster** in das **Angebot der Einheiten** (für 6 Einfluss kaufbar).

03. Entfernt die **unterste fortg. Aktion & Zauber**, schiebt die Karten auf und legt jeweils 1 neue fortg. Aktion & Zauber an.

04. Wählt in umgekehrter Reihenfolge **neue Taktikkarten**.

05. Passt die **Reihenfolge** den gewählten Taktikkarten an.

06. Macht eure **Fähigkeitsplättchen** und **Einheiten** spielbereit.

07. Mischt eure **Ablagestapel** und erstellt so neue Handlungsdecks.

08. Zieht auf eure jeweiligen **Handkartenlimits** auf.

Bist Du auf oder benachbart zu einer **Burg**, die du kontrollierst, steigert sich dein **Handkartenlimit um 1 pro Burg**, die du kontrollierst.

KAMPF IM DETAIL

Starte einen Kampf gegen einen **umherziehenden Gegner** (Orcs oder Drakonier) von einem benachbarten Feld aus oder provoziere einen Angriff, indem Du dich benachbart zu ihm bewegst.

Jedes Gegnerplättchen besitzt dieselben Informationen:

- **Rüstungswert/Widerstand** (oben)
- **Angriffsstärke und -Art** (links)
- **Ruhm bei Sieg** (unten)
- **Spezielle Fähigkeiten** (rechts)

Siehe **Rückseite der Anleitung für Symbole**

ABLAUF EINES KAMPFES

01. Belagerung/Fernkampf
02. Blocken (optional)
03. Schaden zuweisen
04. Angriff

[01] BELAGERUNG/FERNKAMPF

Du kannst den Gegner **zuerst** angreifen, jedoch nur mit Angriffen, die „**Belagerung**“ oder „**Fernkampf**“ beinhalten.

Du besiegst den Gegner sofort, wenn dein **Angriffswert** \geq **seinem Rüstungswert** ist.

Gegen **unbefestigte Gegner** können Belagerungs- und Fernkampfangriffe kombiniert werden. Besiegst Du den Gegner in diesem Schritt, **endet der Kampf sofort**.

Schaden **unterhalb** des Rüstungswerts des Gegners hat **keinen Effekt und wird komplett abgewehrt!**

Karten können **nicht** quer gespielt werden, um **Belagerungs- oder Fernkampfpunkte** zu generieren.

[02] BLOCKEN (OPTIONAL)

Du kannst den Schaden des Gegners blocken. Es gibt verschiedene Arten von Angriffen/Blocks:

- **Physisch** (Faust-Symbol)
- **Eis** (Eiskugel-Symbol)
- **Feuer** (Feuerkugel-Symbol)
- **Kaltes Feuer** (Eiskugel/Feuer-Symbol)

Ist dein **Blockwert** \geq **dem Angriffswert des Gegners**, überspringst Du Phase 3 (Schaden zuweisen).

Schaffst Du es **nicht** den Schaden **komplett** zu blocken, so ist dein Block **wirkungslos!**

[03] SCHADEN ZUWEISEN

Überspringe diese Phase, falls Du den **Angriff geblockt** hast.

→ **Optional:** Füge Schaden deinen **unverwundeten Einheiten** zu. Einheiten können **nur 1x verwundet** werden.

Um eine **Einheit** zu verwunden, lege **1 Verletzungskarte** auf sie. Ziehe anschließend den **Rüstungswert deiner Einheit** vom **Angriffswert des Gegners** ab. Bleibt anschließend noch Schaden übrig, musst Du diesen auf **andere unverwundete Einheiten** oder **deinen Helden** anwenden.

Diese Einheiten können **spielbereit oder erschöpft** sein.

Verletzte Einheiten können **nicht** eingesetzt werden!

SCHADEN DEM HELDEN ZUWEISEN:

01. Nimm **1 Verletzungskarte** auf die Hand.
02. Ziehe **deinen Rüstungswert** vom **Angriffswert des Gegners** ab. Bleibt noch Schaden übrig, gehe **zurück zu Schritt 1**.

Helden können **mehrfach** verwundet werden, Einheiten **nur 1x**.

BEWUSSTLOS

Nimmst Du **innerhalb eines Kampfes** eine Anzahl Verletzungskarten auf die Hand, die deinem **Handkartenlimit** entspricht, wirst Du bewusstlos.

Lege **sofort alle Nicht-Verletzungskarten ab!**

- Deine **Einheiten** können noch weiter eingesetzt werden.
- Du kannst **Fähigkeiten** einsetzen und **weitere Verletzungen** erleiden.

[04] ANGRIFF

Spiele **Angriffskarten** um die **Rüstung des Gegners** zu durchbrechen. Auch **Belagerungs- und Fernkampfangriffe** sind möglich. **Befestigungen** haben nun **keinen Einfluss** mehr.

Beachte die Infokarten der Orte für eventuelle Effekte beim Besiegen eines Gegners. Manche Gegner werden nach fehlgeschlagenen Angriffen entfernt, andere nicht. Auch hierzu findest Du Info auf den Infokarten.

RESISTENZEN

Resistenzen stehen **neben dem Verteidigungswert**. **Gegner ohne Resistenzen** kannst Du mit **allen Angriffsarten** angreifen.

→ Resistenzen **gegen eine Angriffsart** machen diese **ineffizient**.

Beispiel: Angriff 4 gegen physische Resistenz = Angriff 2.

→ Gegner mit **Feuer- und Eisresistenzen** sind auch resistent gegen Kaltes Feuer.

Fähigkeiten, die blaues Mana erfordern, haben keine Auswirkungen auf Gegner mit Eisresistenz!
Fähigkeiten, die rotes Mana erfordern, haben keine Auswirkungen auf Gegner mit Feuerresistenz!

ANGRIFFS- & BLOCKARTEN:

- **Physische Angriffe** können mit allen Blocks (Standard, Feuer, Eis, Kaltes Feuer) abgewehrt werden.
- **Feuerangriffe** können nur mit **Eisblocks** oder **Kaltes Feuer-Blocks** abgewehrt werden. Andere Blockarten sind ineffizient.
- **Eisangriffe** können nur mit **Feuerblocks** oder **Kaltes Feuer-Blocks** abgewehrt werden. Andere Blockarten sind ineffizient.
- **Kaltes Feuer-Angriffe** können nur mit **Kaltes Feuer-Blocks** abgewehrt werden. Alle anderen Blockarten sind ineffizient.

Nur **Kaltes Feuer-Angriffe** sind gegen alle Angriffsarten **effizient** und ineffiziente Blocks können **kombiniert** werden.

Siehe **Ineffizient (Schlüsselbegriff)**

KAMPF GEGEN MEHRERE GEGNER

- Jede Phase des Kampfes wird pro Gegner nacheinander abgehandelt.
- Du kannst Gegner gruppieren (z.B. als Ziel eines Angriffs), jedoch teilen sie sich so auch Symbole für Resistenzen, etc.