

MARVEL

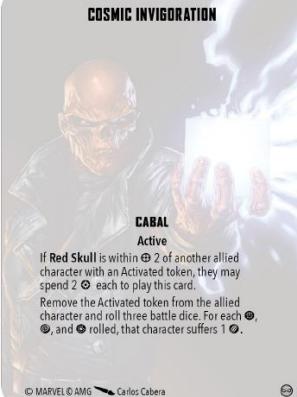
CRISIS

PROTOCOL

MINIATURES GAME

**Zusammenfassung Regelbuch
und Hilfestellung**

Karten Typen

 <p>DAILY BUGLE RIOTS SPARK OVER EXTREMIS 3.0</p> <p>SETUP: Place four Extremis Consoles (target of Opportunity) as shown on map D.</p> <p>SCORING: Players score 1 VP for each Extremis Console they secure during the Cleanup Phase.</p> <p>Interact (Extremis Console): Remove 1 ⚡ from a non-dazed character within ⚡ 2 of the Extremis Console.</p> <p>© MARVEL © AMG</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Name Mission 2. Missionstyp (Secure Blau oder Extraction Rot) 3. Missionslevel (Thread Level) 4. Setup (Aufstellung siehe Deployment Karte) 5. Missionsziele (Victory Points) 6. Spezielle Szenario Regeln 7. Set Symbol
 <p>CAPTAIN AMERICA STEVE ROGERS</p> <p>STRIKE • After this attack is resolved, this character gains ⚡ equal to the ⚡ dealt. • ⚡ Push: If the target character is Size 2 or less, before damage is dealt, it may be pushed away from this character ⚡.</p> <p>SHIELD THROW • This attack ignores LOS, and the defending character does not benefit from Cover. • ⚡ Ricochet: After this attack is resolved, this character may make an additional Shield Throw attack. This attack must target another character within ⚡ 3 of the original target character and may be any distance from this character. This additional attack does not have the Ricochet special rule.</p> <p>SHIELD SLAM • If the target character is Size 2 or less, after this attack is resolved it may be thrown ⚡.</p> <p>A DAY UNIKE ANY OTHER (AFFILIATION: AVENGERS) Each turn you may reduce the ⚡ cost of the first superpower used by each allied character by 1, to a minimum of 1.</p> <p>Bodyguard When an allied character within ⚡ 2 is targeted by an attack, this character may use this.</p> <p>CAPTAIN AMERICA STEVE ROGERS</p> <p>STRIKE • If the attack is blocked, this character gains ⚡ equal to the ⚡ dealt. • ⚡ Push: If the target character is Size 2 or less, before damage is dealt, it may be pushed away from this character ⚡.</p> <p>SHIELD THROW • After this attack is resolved, this character gains 1 ⚡. • ⚡ Ricochet: After this attack is resolved, this character may make an additional Shield Throw attack. This attack must target another character within ⚡ 3 of the original target character and may be any distance from this character. This additional attack does not have the Ricochet special rule.</p> <p>SHIELD SLAM • If the target character is Size 2 or less, after this attack is resolved, it may be thrown ⚡.</p> <p>A DAY UNIKE ANY OTHER (AFFILIATION: AVENGERS) Each turn you may reduce the ⚡ cost of the first superpower used by each allied character by 1, to a minimum of 1.</p> <p>Bodyguard When another allied character within ⚡ 2 is targeted by an attack, this character may use this superpower. This character becomes the target of the attack regardless of range and LOS.</p> <p>VENOMOUS SHIELD When this character is targeted by a ⚡ attack, it may use this superpower. Add two dice to this character's defense roll against that attack.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Character Name 2. Alter Ego (darf nicht 2x in Roster vorkommen) 3. Angriffe • Physisch / ⚡ Energy / ⚡ Mystisch • Reichweite / ⚡ Anzahl Würfel / ⚡ Kosten 4. ⚡ Leadership Fertigkeit 5. Superkräfte • Aktive Superkraft Kan während einer Aktivierung eines Charakters eingesetzt werden. Sofern nicht beschrieben kostet dies keine Aktion. • Reaktive Superkraft Löst aus bei Ereignis wie beschrieben. • Passive Superkraft Immer aktiv ohne Kosten. 6. Kosten Superkraft Wieviel Power die Superkraft kostet. 7. Lebenspunkte 8. Geschwindigkeit (Schablone S / M / L) 9. Grösse des Models 10. Model Kosten 11. Physische (⚡) Verteidigung 12. Energie (⚡) Verteidigung 13. Mystische (⚡) Verteidigung
 <p>CABAL Active</p> <p>If Red Skull is within ⚡ 2 of another allied character with an Activated token, they may spend 2 ⚡ each to play this card.</p> <p>Remove the Activated token from the allied character and roll three battle dice. For each ⚡, and ⚡ rolled, that character suffers 1 ⚡.</p> <p>© MARVEL © AMG Carlos Cabera</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kartenname 2. Team Zugehörigkeit (Karte kann nur von einem solchem Team eingesetzt werden) 3. Typ (Aktiv / Reaktiv / Passiv) Wann diese Karte eingesetzt werden kann. 4. Wie die Karte eingesetzt wird und Effekt. <u>Achtung:</u> Sofern nicht anders beschrieben darf jede Karte nur einmal pro Spiel aktiviert werden.

Allgemein	
Roster / Team	10 Modelle (doppelte Alter Ego nicht erlaubt) 8 Team Taktik Karten (keine doppelten erlaubt) 3 Secrue Missionen 3 Extraction Missionen
Spielfeld	Spieldfeld ist 36" auf 36" (1m auf 1m) und muss 12 oder mehr Geländestücke enthalten. Gelände darf sich nicht innerhalb von Range 2 einer Spielkante befinden.
Power	⊗ Modell kann maximal 10 Power auf sich haben. Erleidet ein Modell Schaden durch gegnerische Angriffe bekommt es die gleiche Menge als Power über. Beachte das Schaden durch Effekte keine Power generieren (z.b. "Bleed").
Würfeln	Critical ⊗ - Zählt als Erfolg bei Angriff und Verteidigung und man kann ein Zusätzlichen Würfel dazu würfeln (zählt nicht, wenn Zusatz Würfel Critical hat). Wild ⊗ - Kann Spezielle Triggers aktivieren und zählt als Erfolg (Angriff und Verteidigung) Hit ⊗ - Zählt als Erfolg für Angriffe Block ⊗ - Zählt als Erfolg für Verteidigungen Blank - (Leerseite) kein Effekt Failure ⊗ - Misserfolg darf nicht wiederholt/modifiziert werden.
Marker	Mit einem Marker kann in Range 1 für 1 Power interagiert/aufgehoben werden (gilt nicht als Aktion). Ein Modell darf mit dem gleichen Marker nur 1x pro Zug interagieren. Um ein Marker zu halten, muss man in Range 1 Stehen. Spieler mit den meisten Charakteren, die nicht verletzt sind, halten den Marker. Bei unentschieden oder wenn keine unverletzten Charakteren vorhanden sind, zählt man die verletzen. Dazed Modelle können keinen Marker halten. Marker Typen: <ul style="list-style-type: none"> • <u>Civilian tokens</u>: Zivilisten sie haben in der Power Phase meistens einen Effekt. • <u>Asset tokens</u>: Spezielle Gegenstände die meistens Effekte geben. • <u>Target of Opportunity tokens</u>: Spezielle Standorte, zum Interagieren oder halten. <p>Wenn ein Modell mit einem oder mehreren Marker Dazed oder KO geht, lässt er alle Marker fallen. Der Gegner darf die Marker nach seinem Belieben in Range 2 vom Modell legen das Dazed oder KO geht.</p>

Angriffe und Verteidigung	<p>Bei einem Angriff ermittelt man zuerst was für ein Typ es ist und der Verteidiger nimmt dann den entsprechenden Verteidigungstyp. Dann würfelt man die Anzahl Würfel.</p> <p>Schaden = Anzahl Erfolge Angreifer – Anzahl Erfolge Verteidiger.</p>
Sichtlinie	<p>Ein Modell hat Sichtlinie, wenn eine gerade Linie von Base zu Base gezogen werden kann. Sichtlinie kann durch Gelände geblockt werden, die <u>Grösser</u> ist als das Ziel. Andere Modelle blocken nie die Sichtlinie. Ein Modell hat immer Sichtlinie zu sich selbst.</p>  <p>Luke hat Sichtlinie zu Dog, denn das Geländestück ist gleichgross wie das Zielmodell. Falls das Geländestück Grösse 4 wäre, würde die Sichtlinie blockiert werden. Die Psychische Grösse des Models ist irrelevant, sondern was als Grösse definiert worden ist und auf der Modell Karte steht.</p> <p>Wenn ein Modell auf ein Geländestück steht, addiere die Grösse des Geländes zur Grösse des Models dazu, wenn man die Sichtlinie ziehen will.</p>  <p>Luke mit Grösse 2 steht auf einem Container, der Grösse 2 hat. Beim Ermitteln der Sichtlinie zählt er, als hätte er Grösse 4.</p>
Squad Affiliation (Team Angehörigkeit)	<p>Wenn die Hälfte (aufgerundet) des Teams aus Modellen von einer bestimmten "Squad Affiliations" besteht, zählt dein Team als diese Angehörigkeit. Eine entsprechende Leadership Fertigkeiten kann dann eingesetzt werden (wenn mehrere zur Auswahl, kann man nur 1 wählen). Auf der Offiziellen MCP Seite hat es eine Auflistung welche Charakter zu welchen Angehörigkeit gelten.</p>

Sonderregeln	Effekt
Immunity [X]	Modell kann nicht die aufgelistete Kondition erleiden, falls es sie besitzt wird sie automatisch entfernt.
Flight Wall Crawler	Bei Bewegung zählt es als Grösse 5 (Geländestücke von 5 oder kleiner können bei der Bewegung ignoriert werden).
Bleed	Am Ende einer Aktivierung erleidet es 1 Schaden.
Hex	Bei "Critical" Wurf darf man <u>keinen</u> Zusatz Würfel würfeln.
Incinerate	Bei der Vereidigung würfele 1 Würfel weniger.
Judgment	Bekommt keine Power, wenn er Schaden erleidet von Angriffen.
Poison	Verliert 1 Power in der Power Phase.
Root	Es muss 1 Power einsetzen bevor er eine oder verwenden darf.
Shock	1 Würfel weniger bei Angriffen.
Slow	Kann sich nur Short (S) bewegen.
Stagger	Erste Aktion muss ein Erholen (Shake) sein, um diesen Zustand zu entfernen.
Stun	Wenn durch Effekt 1 oder mehr Power gewinnen würde, bekommt es nur 1 Power stattdessen.
Healing Factor X	Am Ende der Aktivierung entferne X Schaden.
TRANSFORM	Modelle die sich verwandeln können stellen sich immer auf die Normale Seite auf. Sie können dann durch Effekte verwandeln. Entferne das Modell und stelle das verwandelte Version des Modells in Range 1 von seiner alten Position auf. Modell bleibt gleich und behalten alle schaden und power wie vor der Verwandlung. Falls es zusätzliche Fertigkeiten wie "Immunity" bekommt kann man diesen Zustand falls vorhanden entfernen.
Gem Bearer (X) 	Erlaubt es das Modell ein Infinity Stein zu tragen. Infinity Steine sind separate Karten, die für 1 Level (Threat-Value) gekauft werden können und verleihen spezielle Effekte. Zusätzlich erhalten Modelle, die in Infinity Steine tragen in der "Power Phase" 1 zusätzliche power. Ausser anders beschrieben (z.b Thanos) darf jedes Modell nur 1 Infinity Stein tragen.
Grunts (X)	Können nicht im Roster/Squad enthalten sein (zählen nicht zu den 10 Modellen). Modell wird zu gleichem Zeitpunkt aufgestellt, wie der Charakter, der sie mit führt (z.b Nick Fury).

Mission Aufbau

- Ermittle welche Spieler Priorität hat.
- Spieler mit Priorität wählt von seinem Crisis Karten Secure oder Extraction.
- Spieler ohne Priorität muss das den anderen Typ Crisis Karten nehmen.
- Jeder Spieler zieht 1 Karte zufällig von seinem gewählten Crisis Karten Typ.
- Spieler ohne Priorität wählt das Missionslevel aus einer der zwei Karten.
- Spieler ohne Priorität wählt eine Spielfeldkante als seine Aufstellungszone aus.
- Stelle die Missionen und Marker gemäss Karten auf.
- Spieler stellen ein Team (von den 10 Modellen, Max Level beachten)
- Spieler wählen aus den 10 Team Karten 5 davon aus.
- Aufstellungszone ist Range 3 von einem Spielfeldkante.
- Beginnend mit dem Spieler mit Priorität stellt jeder Spieler abwechselnd 1 Modell auf.

Spielrunde

Power Phase

Jeder Charakter bekommt 1 Power. Führe Effekte, die in der Power Phase kommen aus.

Activation Phase

Abwechselnd beginnend mit dem Spieler mit Priorität 1 Charakter aktivieren. Während einer Aktivierung können evtl. Team Karten aktiviert werden.

Jeder Charakter hat zwei Aktionen dies können ausfolgende bestehen:

- **Bewegen:** Bewege entsprechend Geschwindigkeit mit dem Marker (S/M/L).
- **Klettern:** Ist wie Flight und Wall Crawler aber mit der Bewegung Short (S)
- **Angriffe:** Darf nie ohne Ziel angesagt werden und nie auf freundliche Modelle
- **Power:** Evtl. Superpower die eine Aktion erfordern
- **Erholen (Shake):** Entferne 1 Status-Effekt "special condition" vom Model
- **Interagieren:** Erfordert keine Aktionen und kostet 1 Power

Passen

Zu Beginn eines Zugs eines Spielers (wenn er ein Modell aktivieren müsste) kann er seinen Zug Passen, wenn der Spieler weniger Aktivierbare Modelle (Modelle ohne Aktiviert Token oder mit Dazed Token) hat als der Gegenspieler. Während dem Passen kann der Spieler aber immer noch Taktik Karten spielen.

Cleanup Phase

Missionspunkte werden gezählt.

Modelle die "Dazed" sind werden auf die verletzte Seite gedreht (entferne die Schaden Marker und Konditionen aber nicht die Power Marker auf dem Model).

Priorität

Die Priorität (Priority Token) wird am nächsten Spieler weitergegeben, wenn das letzte Aktivierte Modell vom Spieler stammt, dass bisher die Priorität hatte.

Spieler A mit Priorität: Aktivierte dieser Spieler das Letze Modell in der Runde, würde die Priorität für die nächste Runde an Spieler B gehen.

Spieler B ohne Priorität: Aktivierte dieser Spieler das Letze Modell in der Runde würde die Priorität beim Spieler A bleiben.

Regeln	
Fertigkeiten / Taktik Karten Abhandlung	Beim Abhandeln von Fertigkeiten / Taktik Karten / Reaktive Superpowers die gleichzeitig geschehen werden diese nach der Reihe nach abgehandelt beginnend mit dem Spieler, der gerade am Zug ist (mit dem Modell das aktiv ist).
Deckung	<p>Ein Model hat Deckung beifolgenden Bedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Range 1 von einem Geländestück, das gleich oder grösser ist wie das Model. • Angriffsline geht durch Gelände von irgendein punkt aus zwischen Angreifen und Verteidiger. • Angriff Erfolg nicht in Range 2 oder weniger. <p>Beim Defense-Wurf kann ein Modell in Deckung einen Würfel in einem Block ☰ umwandeln (ausser ☱). Das gilt als Modifikation eines Würfels. Beachte das gewisse Effekte verhindern das Modifizieren von Würfeln und daher kann auch nicht der Deckungs-Modifikation durchgeführt werden.</p>  <p>In diesem Beispiel schießt Starlord auf Luke Cage. Starlord ist ausserhalb von Range 2 und die Linie zu Luke Cage geht durch Gelände und er ist innerhalb von 1 Zoll vom Geländestück, daher bekommt Luke Cage hier Deckung.</p>
Dazed / KO	<p>Wenn ein Modell all seine Leben verloren hat, wird er "dazed". Ein solches Modell kann nicht mehr aktiviert, bewegt durch Effekte und als ziel gewählt werden. In der "clean phase" entferne alle schaden Marker und Konditionen dann drehe die Karte zur verletzen Seite um.</p> <p>Wenn bereits auf der verletzen Seite wird er stattdessen vom spiel entfernt (KO).</p> <p>Bemerkung: Überschüssiger Schaden wird nicht auf die Verletzte Seite übertragen.</p> <p>Achtung: Es gibt Modelle, die keine verletzte Seite haben diese Modelle werden dann direkt entfernt (KO).</p>
Beam Attacks (Range "B") 	Fernkampfangriffe mit Range "B" brauchen Sichtlinie. Entsprechendes Range Marker Platzieren und alle Modelle, die in der drauf sind (Freund und Feind) werden von der Attacke betroffen. Für jedes ziel wird ein separater Angriffswurf gewürfelt. Freundliche Modelle erleiden direkt 1 Schaden ohne Wurf und erleiden keine sonstigen Effekte.

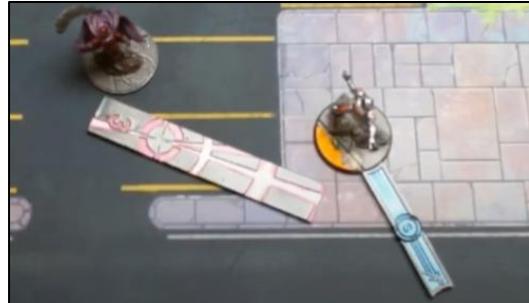
Area Attacks (Range "A")	<p>Spezialangriffe mit Range "A" brauchen Sichtlinie. Entsprechendes Range Marker Platzieren und alle Modelle, die in Range sind (rundherum, Freund und Feind) werden von der Attacke betroffen. Für jedes Ziel wird ein separater Angriffswurf gewürfelt. Freundliche Modelle erleiden direkt 1 Schaden ohne Wurf und erleiden keine sonstigen Effekte.</p>
Ausweichen (Dodge)	<p>Wenn man ein geworfenes Geländestück oder Modell ausweichen muss:</p> <p>Modell erleidet Schaden in Höhe der Grösse des geworfenen Geländes/Modells +1.</p> <p>Betroffenes Modell kann auf seine  Verteidigung Würfeln, um den Schaden abzuwehren.</p> <p>Beachte das bei gewissen Modelle Wiederholungswürfe möglich sind diese aber sich teils nur auf Defense Würfe beziehen und nicht auf Dodging würfe.</p>

Throwing and Pushing

Allgemein

Es gibt verschiedene Fertigkeiten/Superpowers das einen Push oder einen Throw auslöst. Benutze das Bewegungswerkzeug, das angegeben wird (S/M/L) in einer geraden Linie (Werkzeug muss auch gerade sein und nicht gebogen). Es muss immer die volle Distanz gepusht oder geworfen werden, außer wenn beim Werfen/Pushen ein Geländestück oder anderes Modell im Weg kommt bleibt es dort stehen. Beim Werfen kann immer nur 1 Modell/Geländestück getroffen werden, wenn zwei Ziele gleichzeitig getroffen würden, entscheidet der Werfende welche getroffen werden.

Werfen und Pushen beliebige Richtung (Any)

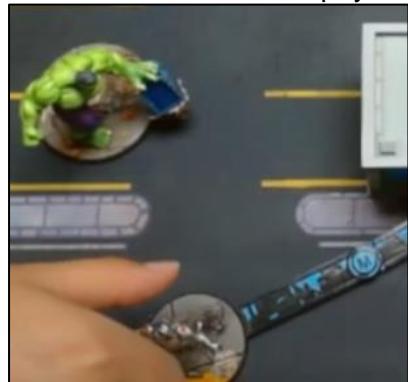


Beispiel:

Magneto kann Ultron in eine beliebige Richtung Pushen. Es gibt hier nicht weiter zu beachten außer wenn ein Geländestück/Modell in dem Weg kommt.

Gelände / Modell werfen Unterschied

Der grösste Unterschied beim Werfen von Gelände und Modellen ist die Abmessung. Modelle werden vom geworfenen Modell aus gemessen und Gelände wird vom ausführenden Modell aus gemessen. Gelände wird ebenfalls vom Spiel entfernt. Distanz vom Gelände wird nicht physisch an dem Bewegungswerkzeug angehängt.



Beispiel 1 Modell:

Hulk wirft Ultron (in Range 2) M ins Gebäude. Messe von Ultron aus die M Distanz.



Beispiel 2 Modell:

Hulk wirft Ghost-Spider (in Range 2) M in Magneto. Messe von Ghost-Spider aus die M Distanz. Falls Magneto in einem anderen Winkel stehen würde und Ghost-Spider Base mit Ultron überlappen würde, wird Ultron getroffen.



Beispiel 1 Gelände:

Hulk wirft das gelbe Auto (in Range 2) auf Ultron M. Messe von Hulk aus die M Distanz. Beachte noch:

- Das Auto wird vom Spiel entfernt.
- Reichweite ist nur M. Das Auto wird nicht physisch wie bei Modellen am Schluss von dem Werkzeug gelegt.



Beispiel 2 Gelände:

Hulk wirft das gelbe Auto auf Magneto. Da das Auto nicht physisch gelegt wird und nur das Bewegungswerkzeug verwendet wird kann Hulk hier das Auto werfen, ohne dabei Ultron zu treffen da das Werkzeug Ultron nicht berührt. Reichweite ist nur das Werkzeug selbst, falls Magneto ausserhalb sein würde (auch 1mm) dann würde er nicht getroffen werden.

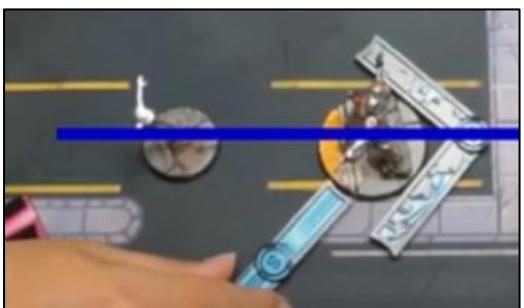
Weg oder zu sich Ziehen (Away/Toward)

Wenn bei einer Fertigkeit steht das man ein Modell zu sich Ziehen/Werfen oder weg Ziehen/Werfen muss beachte werden: Als erstes mental eine die Mittellinie von Modell zu Modell ziehen dann ein Bewegungswerkzeug platzieren wie bei den Beispielen:



Beispiel:

In diesem Beispiel drängt (Push away) Hulk > Ultron von sich weg. Ultron kann in jede Richtung bewegt werden, die keinen der Arme des Bewegungs-Werkzeugs (90 Grad Winkel) kreuzt.

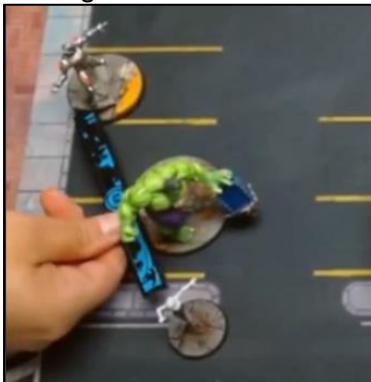


Beispiel:

In diesem Beispiel zieht (Push toward) Ghost Spider Ultron an sich ran. Ultron kann in jede Richtung bewegt werden, die keinen der Arme des Bewegungs-Werkzeugs (90 Grad Winkel) kreuzt.

Ausführende Modell

Beim Pushen und Werfen wird das Modell, das es ausführt, ignoriert. Man kann also durch das eigene Modell Werfen/Pushen, ohne das es dort in dem weg kommt.



Beispiel:

Hulk wirft Ghost-Spider in Ultron. Er kann also sich selbst beim Werfen Ignorieren.

Von Gelände pushen/werfen

Wenn man ein Modell auf einem Geländestück wirft, wird das Geländestück selbst ignoriert. Wenn vom Geländestück weg etwas im Weg steht, wie ein anderes Modell oder ein anderes Geländestück (auch wenn es kleiner ist, wie das wo man draufsteht) blockiert dieser die Linie. Beachte dadurch das am Schluss das Base vollständig platziert werden kann, es darf nicht halb in die Luft hängen, verkürze die Reichweite dementsprechend.



Beispiel:

Hulk Pusht den Baron um M vom Geländestück weg. In diesem Beispiel würde er stehen bleiben entweder bei Ultron oder dem Container. Würde nichts im Weg stehen würde der Baron einfach vom Gebäude runter gepusht (es gibt keinen Fallschaden oder der gleichen).

Auf Gelände Werfen

Wenn ein Modell sich auf einem Geldstück befindet und man etwas auf das Modell wirft, wird in der Regel zuerst das Geländestück getroffen und nicht das Modell. Beispiel:



Hulk will den Container oder Ultron auf Ghost-Spider werfen:

Da Ghost-Spider sich auf dem Auto befindet würde das Auto getroffen und nicht Ghost-Spider. Denn wenn man das Bewegungswerkzeug legt, würde das Auto zuerst auf der Linie sein. In diesem Beispiel würde das Auto einfach zerstört werden.

Der Korrekte weg hier würde sein das Auto, wo Ghost-Spider stehen würde zu nehmen und dann auf Ghost-Spider oder Ultron zu werfen. Ghost-Spider würde an gleichen Ort einfach auf den Boden stehen, nach dem das Auto entfernt würde.

Kollision (Collision)

Modell wird geworfen und kollidiert mit Geländestück:

- Geworfenes Modell 1 Schaden.
- Ist die Grösse des geworfenen Modells gleichgross oder grösser als das kollidierte Geländestück > Zerstöre das kollidierte Geländestück.

Modell wird geworfen und kollidiert anders Modell:

- Geworfenes Modell 1 Schaden.
- Kollidiertes Modell erleidet Schaden in Höhe der Grösse des geworfenen Modells +1. Schaden kann durch Ausweiche (Dodge) Wurf abgewehrt werden.

Geländestück wird geworfen und kollidiert mit Geländestück:

- Ist die Grösse des geworfenen Geländestück gleichgross oder grösser als das kollidierte Geländestück > Zerstöre das kollidierte Geländestück

Geländestück wird geworfen und kollidiert mit einem Modell:

- Kollidiertes Modell erleidet Schaden in Höhe der Grösse des geworfenen Geländestück +1. Schaden kann durch Ausweiche (Dodge) Wurf abgewehrt werden.

Gelände

Vor dem Spiel sollten man noch das Gelände definieren:

Grösse

Gelände hat immer eine Grösse. Hier ein paar Beispiele aus dem Regelwerk:

Size 1	Benches, small crates, lampposts
Size 2	Dumpsters, cryo tubes, cars
Size 3	Kiosks, billboards, food trucks
Size 4	Trucks, market stands
Size 5	Buildings, monoliths, pyramids

Interaktives Gelände

Kann geworfen werden und zerstört.

Statisches Gelände

Kann weder geworfen noch zerstört werden.

Werfen von Gelände

Geworfenes Gelände wird im Anschluss zerstört. Geworfenes Gelände (oder Modell), das auf ein anderes Geländestück das gleichgross oder kleiner ist als das geworfene Gelände trifft wird es ebenfalls zerstört. Geworfenes Gelände, das auf ein Modell trifft, erleidet dieser Schaden in Höhe der Grösse des Geländes +1 (Dodge Wurf benötigt).

Zerstörtes Gelände und Modelle

Wenn ein Modell auf einem Geländestück steht, das zerstört wird, platziere das Modell an der gleichen Position am Boden wieder.

