FILIP NEDUK

ADRENALIN DLC

CHARAKTER-REGELHEFT

Du hast schon immer gewusst, dass Sprog mehr als nur ein hübsches Gesicht ist. Du hast schon immer vermutet, dass Banshee Hintergedanken hat. Du hast schon immer gedacht, dass :D-struct-OR selbst seine stärkste Waffe sein könnte.

Du hattest recht. Willkommen zur DLC-Erweiterung für Adrenalin, welche die Figuren in echte Charaktere verwandelt.

DIESES REGELHEFT ZUERST LESEN

» Dies ist das DLC-Charakter-Regelheft. Es erklärt, wie aus den Figuren Charaktere werden, die alle eine einzigartige Sonderfähigkeit und eine charakterspezifische Waffe haben.

» Dieses Regelheft erklärt, wie die Charaktere im Standardmodus von Adrenalin (dem Deathmatch) verwendet werden können.

» Die DLC-Waffenübersicht beschreibt die Fähigkeiten und Waffen jedes Charakters.

» Das Teamplay-Regelheft erläutert, wie alle Bestandteile dieser Erweiterung im neuen Teammodus für 2 bis 6 Spielern verwendet werden können.

NEUER CHARAKTER

Für den Teammodus ist ein sechster Charakter an Bord – allerdings nicht nur für den Teammodus. Echo hat ihre eigenen Fähigkeiten und Waffen, die ebenso im Standardmodus verwendet werden können.

ECHO

Hersteller: Cybernetic Guardian Enterprises

Produktlinie: nach der Rebellion der Roboter eingestellt

Hobbies: Kryptografie, Kommunikation, Peng Fu

Prozessorgeschwindigkeit: 5,3 Gigaschmerz

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Jeder Charakter hat nun eine Sonderfähigkeit, die auf seiner Fähigkeitskarte abgebildet ist.

4 Überspannungsmarker

6 Fähigkeitskarten

5 Giftmarker

5 Gedanken-kontrollmarker

6 fünfeckige Figurenbasen

Hinweis: Die Figurenbasen haben zwei Farben für den Teammodus. Sie werden auch ohne Teams für Banshees Gedankenkontrollmarker genutzt.

Jede Charakterfähigkeit ist eng mit zwei neuen Waffen verknüpft, die ausschließlich von dem Charakter genutzt werden können.

12 charakterspezifische Waffen

Der Adrenalinschub ist eine neue Mechanik, mit der du dir selbst Schaden zufügen kannst, um erstaunliche Leistungen zu vollbringen.

6 Adrenalinschub-plättchen

SPIELAUFBAU

In dieser Erweiterung wählt jeder seinen Charakter zusammen mit seiner ersten Waffe aus.

CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Sobald der Spielplan vorbereitet ist, mischt ihr alle Fähigkeitskarten der Charaktere. **Zieht von diesem Stapel nun eine Karte mehr als Spieler teilnehmen.** Im Spiel zu fünft nehmt ihr alle. Im Spiel zu sechst nehmt ihr ebenfalls alle – in diesem Fall könnt ihr nicht eine Karte mehr als Spieler nehmen. Deckt die Karten dann auf.

Jede Karte gehört zu einem Charakter. **Zieht für jeden dieser Charaktere zufällig eine seiner zwei charakterspezifischen Waffen und deckt sie auf.** Die übrigen dieser Waffen benötigt ihr für diese Partie nicht.

Jetzt wählt jeder Spieler einen der Charaktere mit zugehöriger Waffe. Der Startspieler wählt zuerst und die anderen sind **im Uhrzeigersinn an der Reihe**. Der Vorteil, früh wählen zu können, wird dadurch ausgeglichen, dass manche Fähigkeiten erst Auswirkungen haben, wenn es Ziele auf dem Spielplan gibt.

Oder ihr teilt die Charaktere einfach zufällig aus und fangt an zu spielen. Manche nehmen das wohl ernster als ich.

Legt alle Fähigkeits- und Waffenkarten, die nicht ausgewählt wurden, zurück in die Schachtel. Nehmt dann alle für die Charaktere benötigten Figuren, Spielertableaus und Adrenalinschubplättchen heraus.

SPIELERAUFBAU

Baue dein Spielertableau wie üblich auf und lege deine Fähigkeitskarte daneben. Manche Fähigkeiten (Sprogs, Banshees und Dozers) benötigen besondere Marker. Sieh in der DLC-Waffenübersicht nach und lege die benötigten Marker auf deine Fähigkeitskarte.

Lege dein Adrenalinschubplättchen wie abgebildet auf dein Tableau. **Die Seite mit einer Rachemarkierung beim Overkill sollte nach oben zeigen.** Die andere Seite ist für den Teammodus.

DURCHLADEN

Du musst vor Beginn der Partie die Kosten für deine charakterspezifische Waffe bezahlen. Falls die Nachladekosten einen Würfel betragen, ist die Waffe umsonst. Betragen sie zwei Würfel, ignoriere den obersten Würfel und zahle den unteren, um die Waffe zu nehmen. Diese Waffe ist nun bereits zu Beginn der Partie geladen.

SPIELABLAUF

Der generelle Ablauf des Spiels bleibt größtenteils unverändert. Die Fähigkeiten der Charaktere bieten zusätzliche Möglichkeiten.

ADRENALINSCHUB

Ein Adrenalinschub erlaubt dir, richtig coole Sachen zu machen, indem du dir selbst Schaden zufügst.

KOSTEN BEZAHLEN

Um für einen Adrenalinschub zu bezahlen, musst du dein Adrenalinschubplättchen ein Feld nach links verschieben. Damit braucht es 1 Schaden weniger, um dir einen Todesschuss zu verpassen.

Warum du das tun solltest? Nun ja, manche Waffeneffekte erfordern es. Du kannst einen Adrenalinschub aber auch nutzen, um all deine Adrenalin-Aktionen für den Rest deines Zugs freizuschalten.

WAFFENEFFEKTE

Jede charakterspezifische Waffe hat einen Effekt mit diesem Symbol als Teil der Kosten. Du bezahlst diesen Teil der Kosten mit einem Adrenalinschub.

Beispiel: Wenn Sprog den Giftgasmodus seines Zersetzers einsetzen möchte, bezahlt er die Kosten, indem er sein Adrenalinschubplättchen ein Feld nach links verschiebt.

ADRENALIN-AKTIONEN NUTZEN

Stattdessen kannst du mit einem Adrenalinschub auch beide deiner Adrenalin-Aktionen für einen Zug freischalten. Du könntest zum Beispiel 2 Felder gehen und Zeug nehmen oder 1 Feld gehen und rumballern – oder beides –, selbst wenn auf deinem Tableau noch keine Schadenstropfen liegen.

Natürlich kannst du die Adrenalin-Aktionen auch wie im Grundspiel ohne Adrenalinschub nutzen, wenn sie durch Schaden freigeschaltet wurden.

Ein Adrenalinschub, mit dem du deine Adrenalin-Aktionen freischaltest, deckt nicht gleichzeitig die Kosten für einen Waffeneffekt ab. Dafür musst du extra bezahlen.

KOSTENLOSER ADRENALINSCHUB

Aber was kannst du tun, wenn es dich töten würde, dein Plättchen ein Feld nach links zu verschieben?

Wenn dein Plättchen unmittelbar vor einem Todesschuss liegt, zahlst du nichts für einen Adrenalinschub. Du bist kurz davor, zu sterben – du hast mehr als genug Adrenalin!

In dieser Situation darfst du deine Adrenalin-Aktionen nutzen, auch wenn dir deine Gegner noch nicht genügend Schaden verpasst haben, um sie freizuschalten. Wenn ein Effekt einen Adrenalinschub benötigt, gilt dieser Teil der Kosten automatisch als bezahlt.

Hinweis: Diese Regel zum kostenlosen Adrenalinschub gilt auch dann, wenn du das Plättchen niemals verschoben hast.

TODESSCHÜSSE

Wenn du Schaden erhältst, **markiert das Adrenalinschubplättchen das Ende deiner Schadensleiste** – logisch, oder? Ein Tropfen, der auf das Todesschussfeld gelegt wird, gilt als Todesschuss, der nächste ist ein Overkill. Weiterer Schaden danach ist verschwendet.

Wenn du neu spawnst, wird dein Adrenalinschubplättchen zurückgesetzt – dein Tableau hat also wieder Platz für 10 Schadenstropfen, bevor ein Todesschuss möglich ist.

OVERKILL

Wenn du einen Overkill erzeugst, gibt dir dein Ziel wie üblich eine Rachemarkierung. Zur Belohnung darfst du dich einmal heilen: Verschiebe dazu dein Adrenalinschubplättchen ein Feld nach rechts – du hast jetzt einen Platz mehr für Schadenstropfen.

Du kannst dein Adrenalinschubplättchen nicht über das Todesschussfeld deines Tableaus hinaus nach rechts verschieben. Falls es noch auf der ursprünglichen Position ist, verfällt die Bonusheilung.

CHARAKTER-SPEZIFISCHE WAFFEN

Eure charakterspezifischen Waffen folgen größtenteils den Regeln für normale Waffen. Sie zählen jedoch nicht zum Waffenlimit von 3 und werden somit niemals abgeworfen.

Ich würde meine Waffe nie fallen lassen. Sie ist viel zu cool.

Jede charakterspezifische Waffe hat spezielle Kosten und Effekte, die zu den Fähigkeiten der Charaktere passen. Sie werden in der DLC-Waffenübersicht genauer erklärt.

FÄHIGKEITEN AM ZUGENDE

Jeder Charakter hat eine Fähigkeit, die am Ende des Zugs genutzt wird. Diese Fähigkeiten werden in der DLC-Waffenübersicht erklärt.

ABFOLGE DES ZUGENDES

1. Ersetze alle fehlenden Munitionsplättchen und Waffen.
2. Nutze die Sonderfähigkeit deines Charakters.
3. Werte alle Spielertableaus, die einen Todesschuss erhalten haben.
4. Lade so viele Waffen neu, wie du willst.

Dies ist nicht genau die Reihenfolge, wie sie im Regelheft des Grundspiels steht. Im Grundspiel war die Reihenfolge dieser Punkte unwichtig und wir wollten euch nur daran erinnern. Jetzt gibt es jedoch einen Charakter, dessen Fähigkeiten von seiner Munition abhängen. Es gibt außerdem Charaktere, die am Ende des Zugs noch Schaden erzeugen können, und im Teammodus gibt es Methoden, um nach einem Todesschuss Munition zu bekommen.

Dies ist nun die offizielle Reihenfolge, mit der ihr das Maximum aus euren Fähigkeiten rausholen könnt.

Es wird weiterhin Situationen geben, in denen du auf einmal erkennst, dass ein Munitionsplättchen ein paar Züge gefehlt hat. Oder vielleicht sagt dein Freund plötzlich „Oh, warte, ich wollte noch meine Schrotflinte nachladen“, und wie immer ist die Korrektur dieser Problemchen keine große Sache.