RUMBLESLAM REGELBUCH

Präsentiert von:

&

Nanostrategie.de **nerd-x.de**

Übersetzung aus dem Englischen von D.Bauer

Alle Rechte in Verbindung mit RumbleSlam verbleiben natürlich vollständig bei TTCombat.
Diese Übersetzung ist Fanmade und erhebt keinen Anspruch auf 100% Richtigkeit.

Inhalt

Grundlegendes	**3**
Regeln	**6**
Die Initiative übernehmen	7
Bewegung	8
Aktionen & Keine Klasse	9+10
Prügel & Gegenangriffe	11
Niederschlag & KO	12
Crowd Pleasers	13
Schlagen & Grappling	13+14
Aktive, Passive & Wahlfähigkeiten	14+15
Vom Seil abstoßen & Seilfähigkeiten	15+16
Turnbucklefähigkeiten	16+17
Heben	18+19
Werfen	19-21
Mehrspieler Match-Ups	22
Spezialregeln	**23-26**
Dein Team zusammenstellen	**27**
Wrestler und Superstars anheuern	28
Tag Teams	28+29
Sponsorenboni	30+31
Kurzübersicht	**32-35**

Grundlegendes

Stats (Statistiken)

In der Welt von RUMBLESLAM werden teuflische Kämpfe zwischen Kasinos ausgefochten, deren professionelle Wrestlingteams, auf der Suche nach ultimativem Ruhm, im Ring aufeinanderprallen. Du bist ein Sponsor, der ein Wrestlingteam zusammenstellen will, um dieses durch geschickte Zurschaustellung, Sportgeist und das Rauschmeißen aller Gegner aus dem Ring, zum Sieg zu führen.

Die Wrestler in RUMBLESLAM verfügen über verschiedene Statistiken (Stats), die sie bei ihrem Ziel unterstützen, das einzig übriggebliebene Team im Ring zu sein. Diese Stats unterscheiden sich zwischen den Wrestlern und es liegt an dem Spieler, den besten Nutzen aus ihren Fähigkeiten zu ziehen.

Unten siehst du ein Beispiel einer Charakterprofilkarte. Links siehst du die Vorder-, rechts die Rückseite. Jeder einzelne Wrestler besitzt verschiedene Stats. Behalte deshalb deine Charakterprofilkarten auf dem Spieltisch im Auge.

Name des Wrestlers
Aktionen und Fähigkeiten: Alle Wrestler haben eine Auswahl an Aktionen, die sie beherrschen. Die Aktionen kosten AP, um sie zu durchzuführen. Bestimmte Fähigkeiten haben eventuell einen permanenten Effekt und andere werden ausgelöst, wenn etwas passiert. Soweit nicht im Regelbuch vermerkt, dürfen Wrestler nur die auf ihren Charakterprofilkarten aufgelisteten Aktionen oder Fähigkeiten durchführen. Jede Aktion hat einen AP Kostenpunkt und einen DMG Wert. Einige Aktionen haben einen ATT Wert, der anstelle des ATT Stats des Wrestlers angewendet wird, und wiederum andere haben außerdem eine angegebene Reichweite. Es gibt verschiedene Typen von Fähigkeiten, jede mit ihrem dazugehörigen Symbol: Grappleingähigkeiten, Seilfähigkeiten, Turnbucklefähigkeiten, Aktive Fähigkeiten, Passive Fähigkeiten, Tag Team Fähigkeiten und Wahlfähigkeiten. Später im Regelbuch werden wir auf jede Fähigkeit im Detail eingehen.

Stats: Jede der auf der Charakterprofilkarte abgebildeten Würfel bezieht sich auf den jeweiligen Grundwert des Wrestlers. Wenn du angewiesen bist, für einen gewissen Stat zu würfeln, würfle die angegebenen Würfel und addiere die Ergebnisse zusammen und addiere anschließend eventuell angegebene Boni (z.B. +1).

Angriff (ATT): Die Anzahl und Art der Würfel, die der Wrestler nutzt, um andere Wrestler anzugreifen.

Verteidigung (DEF): Die Anzahl und Art der Würfel, die der Wrestler nutzt, um sich gegen Angriffe zu verteidigen.

Grappling (GRP): Die Anzahl und Art der Würfel, die der Wrestler nutzt, um einen anderen Wrestler zu greifen (Im Wrestlingjargon „Grappling" genannt).

Geschicklichkeit (DEX): Die Anzahl und Art der Würfel, die der Wrestler nutzt, um bei einem Rauswurf im Ring zu bleiben, und um den Wrestler zuerst zu aktivieren.

Gewichtsklasse (WEIGHT): Je höher die Zahl, desto schwerer ist der Wrestler. Jeder Gewichtsklasse 3-Wrestler verwendet eine 50mm Basis, jeder andere eine 25mm Basis. Jeder Gewichtsklasse 3-Wrestler wendet die (IMPACT) Spezialregel an (siehe S. 25).

Beliebtheit (POP): Anzahl der Aktionspunkte, die es kostet, eine Crowd Pleaser Aktion durchzuführen.

Wurf (Throw): Anzahl der Quadrate, die der Wrestler einen anderen Wrestler werfen kann.

♥ Ausdauer (STA): Anzahl des Schadens, den ein Wrestler erleiden kann, bevor dieser KO geht. Jeder dem Wrestler hinzugefügte Schadenspunkt (DMG) zieht ihm einen STA-Punkt auf seiner Ausdauerskala ab.

Ein Wrestler kann nicht unter 0 STA sinken oder über seinem STA Startwert sein.

Verliert ein Wrestler STA, ist es nützlich entweder Wundmarker zu nutzen oder die Karte in eine Plastikhülle zu stecken und mit einem abwaschbaren Stift die entsprechenden STA Punkte durchzustreichen.

★**Aktionspunkte (AP)**: AP werden genutzt, um gewisse Aktionen und Angriffe durchzuführen.

🡅 **Bewegungspunkte (MP)**: Die Anzahl der Quadrate, die sich ein Wrestler bewegen kann.

Dosh: Alle Wrestler in RUMBLESLAM kosten Dosh, um sie anzuheuern. Schließlich will niemand umsonst arbeiten.

Doshwerte werden mit K abgekürzt. K steht für 1000. 1000K sind also eine Million Dosh.

Zudem ist hier auch das Kasinosymbol des Wrestlers abgebildet.

MARKER

Es gibt viele Bewegungen und Fähigkeiten in RUMBLESLAM, die erfordern, Marker auf den Charakterprofilkarten der Wrestler zu platzieren. Diese Marker gibt es in Form von **–AP, -MP, +AP, +MP, Bluten** und **Niederschlag.**
Jeder Charakter, der einen dieser Marker zu Beginn seiner Aktivierung auf seiner Charakterprofilkarte besitzt, ist dem dazugehörigen Effekt ausgesetzt.

Falls ein Wrestler **eine Aktivierung** mit einem Plus oder Minus AP oder MP Marker **beginnt,** entferne diese umgehend. Dieser Wrestler bekommt die Menge von seinen AP oder MP für diese Runde hinzugefügt oder abgezogen. Gewinnt ein Wrestler einen dieser Marker während seiner Aktivierung, tritt dieser nicht vor der **nächsten Aktivierung** in Kraft.

Ein Wrestler darf nur jeweils einen von jedem Marker im Spiel haben, außer er ist von einer Fähigkeit beeinflusst, die mit „2“ aufgelistet ist. In diesem Fall kann er maximal zwei derselben Marker im Spiel haben (bspw. Ein Angriff mit der (-2AP) Spezialregel oder eine Fähigkeit, die besagt „Platziere 2 (-AP) Marker auf der Wrestlerkarte“).

Ein Beispiel: Ein Wrestler mit 5MP wird von einem erfolgreichen Angriff mit der (-2MP) Spezialregel getroffen. Er hat bereits einen –MP Marker, erhält also einen weiteren. Wenn der Wrestler aktiviert ist, wird der -2MP Marker von der Karte entfernt, so dass der Wrestler nur ein Maximum von 3MP während seiner Aktivierung ausgeben darf.

Es gibt zudem sogenannte „Crowd Pleaser (Die Menge zufriedenstellen)“ Token in der RUMBLESLAM Spielbox. Diese Token spielen zu Regelzwecken keine Rolle. Sie sind im Lieferumfang enthalten, um dem Spieler zu helfen, sich zu erinnern, welche Wrestler ihre Crowd Pleaser Fähigkeit in dieser Runde bereits erfolgreich eingesetzt haben, da die Fähigkeiten oftmals einen anhaltenden Effekt haben.

Würfel

RUMBLESLAM verwendet 4 einzigartige Typen von Würfeln:

Kupfer (K), Silber (S), Gold (G) und Publikumswürfel. Der potentielle Wert der Würfel steigt mit der Qualität der Würfel: Ein Silberwürfel hat ein größeres Trefferpotenzial als ein Kupferwürfel und ein Goldwürfel wiederum hat ein größeres Potenzial als ein Silberwürfel.

Alle Würfel besitzen Leerseiten, die nichts wert sind; Der Wrestlingring ist ein unbeständiger Ort und manchmal verlaufen die Dinge nicht nach Plan!

Der Publikumswürfel wird verwendet, um Crowd Pleaser Aktionen durchzuführen oder wenn eine Aktion dich auffordert einen Publikumswürfel zu werfen. Verschiedene Charaktere verhalten sich unterschiedlich, abhängig vom Ergebnis des Publikumswürfels, wobei einige Fähigkeiten Jubel-Ergebnisse(Cheer) behandeln und einige Buh-Ergebnisse (Boo) behandeln.

BASISGRÖßE

Die Wrestler in RUMBLESLAM verwenden entweder eine 25mm runde Basis oder eine 50mm runde Basis. Wrestler, die eine 25mm Basis verwenden, nehmen nur ein Quadrat auf dem Spielfeld ein, während Wrestler auf einer 50mm Basis 4 Quadrate einnehmen.

Jedes zu einem Wrestler angrenzende Quadrat (inklusive der Diagonalen) wird als „im Kontakt mit der Basis sein“ gezählt. Ein Wrestler kann im Basiskontakt mit anderen Wrestlern, dem Seil und dem Turnbuckle stehen.

Die Matte

Die RUMBLESLAM Spielmatte hat 104 Quadrate, in denen die Wrestler platziert werden können.
Wrestler können normalerweise in jedem unbesetzten Quadrat, außer auf den Seilen, platziert werden. Wrestler können, als Aktion, den Turnbuckle (Ringpfosten) erklimmen, der einzige Weg hierfür ist jedoch das Turnbuckle-Quadrat.

RUMBLESLAM REGELN

Ziel des Spiels

Zwei RUMBLESLAM Teams hat es in den Ring gezogen. Ihre Sponsoren haben genug Dosh gezahlt, um sie kämpfen zu lassen, aber nur ein Team kann den Ring mit dem Ruhm des Sieges verlassen.

Sobald die Glocke klingt, beginnt das Chaos, wenn ein Team versucht, alle gegnerischen Wrestler aus dem Ring zu werfen.

Wenn zu einem Zeitpunkt ein Spieler keine Wrestler mehr im Ring hat, ist er aus dem Spiel raus.

Sobald nur noch ein Spieler Wrestler im Ring hat, ist das Spiel vorbei und er wird zum Sieger des Spiels gekrönt!

RUNDEN

RUMBLESLAM wird über 5 Runden gespielt. Eine Runde startet, wenn der Spieler mit der Initiative seinen ersten Wrestler aktiviert, und endet, wenn der letzte Wrestler aktiviert worden ist.

Sobald eine Runde beendet ist, beginnt unmittelbar danach eine neue.

Falls es nach Ende von Runde 5 keinen klaren Gewinner gibt, ist der Spieler der Gewinner, dessen verbleibende Wrestler im Ring den höchsten Doshwert besitzen! Wrestler, die KO sind, sich aber noch im Ring befinden, werden mit ihrem jeweils halben Doshwert hinzugerechnet.

Spielaufbau

Nach Wahl der Teams müssen du und dein Gegner entscheiden, wer zuerst aufstellt.

Beide Spieler würfeln einen G Würfel

Der Gewinner kann nun entscheiden, seinen ersten Wrestler im Ring mit Basiskontakt zum Turnbuckle (nicht auf ihm) zu platzieren, oder verlangen, dass sein Gegner dies zuerst tut.

Der gegnerische Spieler platziert daraufhin seinen ersten Wrestler mit Basiskontakt zum gegenüberliegenden Turnbuckle.

Als Nächstes platziert der erste Spieler dann einen weiteren Wrestler in Basiskontakt zu einem anderen freundlichen Wrestler. Beide Spieler wiederholen dies so lange, bis alle Wrestler im Ring platziert worden sind und das Spiel beginnen kann!

Wenn Wrestler platziert werden, dürfen diese nicht weiter als 1 Quadrat vom Seil entfernt platziert werden. Wrestler dürfen zudem nicht innerhalb eines Quadrates von einem anderen Turnbuckle als dem eigenen platziert werden. Des Weiteren darfst du niemals einen Wrestler in Basiskontakt zu einem gegnerischen Wrestler platzieren.

DIE INITIATIVE ÜBERNEHMEN

Jeder Spieler versucht die Initiative zu übernehmen, indem er seinen Wrestler zuerst aktiviert.

Der Spieler, der einen Wrestler zuerst im Ring platziert, erhält die Initiative-Karte.

Wer auch immer die Initiative-Karte hat, wählt zuerst einen zu spielenden Wrestler aus, danach wählt der Gegner einen.

Beide Spieler würfeln dann den DEX Stat dieses Wrestlers. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis erhält die Initiative und aktiviert seinen Wrestler zuerst. Unabhängig davon, wer den Initiativewurf gewinnt, muss der gewählte Wrestler der erste sein, der vom Spieler in dieser Runde aktiviert wird.

Am Ende der Runde gibt der Spieler mit der Initiative-Karte diese an seinen Gegner und der Initiativeprozess beginnt erneut.

WRESTLER AKTIVIEREN

Die Spieler aktivieren abwechselnd ihre Wrestler. Jeder Spieler aktiviert immer nur einen Wrestler, bevor er die Aktivierung an den Gegner übergibt. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle Wrestler aktiviert worden sind.

Falls ein Team über mehr Wrestler verfügt als das andere, setzt dieser Spieler die Aktivierung seiner übrigen Wrestler so lange fort, bis alle Wrestler aktiviert worden sind.

Aktivierungen benutzen zwei Schlüssel-Stats: Bewegungspunkte (MP) und Aktionspunkte (AP).

Ein Wrestler muss nicht all seine MP oder AP während der Aktivierung ausgeben, verbleibende MP oder AP gehen allerdings verloren. Zu Beginn einer neuen Runde werden die MP und AP aller Wrestler wieder auf ihren Startwert aufgefüllt.

BEWEGUNG

Jeder Wrestler verfügt in seinem Profil über eine gewisse Menge an Bewegungspunkten (MP), die er ausgeben kann, um sich im Ring zu bewegen.

Die Bewegung um ein Quadrat auf dem Spielfeld kostet 1 MP. So kann sich ein Wrestler, der über 5 MP verfügt, während seiner Aktivierung bis zu 5 Quadrate im Ring bewegen.

Jede Bewegung kann in jede Richtung, einschließlich diagonal, erfolgen. Ein Wrestler kann zudem zwischen der Ausgabe von Bewegungspunkte Aktionen durchführen.

Wrestler könne sich nicht durch oder auf andere Wrestler (freundlich und gegnerisch) bewegen, es sei denn, dies ist anderweitig durch einen Angriff oder Aktion angegeben.

AKTIONEN

Eine Aktion ist ein Allgemeinbegriff für alles, was ein Wrestler im Ring tun kann. Jeder Wrestler verfügt über eine Anzahl von Aktionspunkten (AP), die er für Aktionen wie Brawling (Schlagen), Crowd Pleasing oder jegliche Spezialfähigkeiten ausgeben kann.

Die Menge an AP, die für jede Aktion verwendet wird, variiert und ist neben jeder Aktion angegeben, entweder hier im Regelbuch oder auf der Charakterprofilkarte.

Manche Aktionen beeinflussen nur den durchführenden Wrestler, aber die meisten Aktionen wirken sich zudem auf alle gegnerischen Wrestler aus. Diese Aktionen werden oft als Angriffe bezeichnet. Wenn ein Angriff durchgeführt wird, muss jeder Spieler Würfel gemäß seines ATT. DEF, GRP oder DEX Wertes würfeln, abhängig von der Art des Angriffs.

Wenn das Würfelergebnis des angreifenden Wrestlers das Ergebnis des verteidigenden Wrestlers schlägt, gilt dieser Angriff als erfolgreich. Füge den angewendeten Schaden zuerst zu, und wende anschließend alle Spezialregeln an, die für den Angriff angegeben sind, wobei der Spieler hierbei die Reihenfolge selbst bestimmt.

Wenn das Würfelergebnis des verteidigenden Wrestlers das Ergebnis des angreifenden Wrestlers schlägt oder unentschieden ist, gilt dieser Angriff als erfolglos und es wird in der Regel keine weitere Aktion durchgeführt.

Nachdem eine Aktion vollständig durchgeführt wurde, kann der Wrestler seine Aktivierung, soweit nicht anderweitig angegeben, fortsetzen.

KEINE KLASSE!

Das Publikum ist wankelmütig und will nicht sehen, dass die Wrestler wieder und wieder die gleichen Moves anwenden. Falls ein Wrestler drei identische Aktionen in einer einzelnen Aktivierung durchführt, muss der kontrollierende Spieler einen Publikumswürfel werfen, bevor er dies versucht. Würfelt er ein Jubel-Ergebnis oder eine Leerseite, wird die Aktion normal durchgeführt. Würfelt er jedoch ein Buh-Ergebnis, bekommt der Wrestler einen (-AP) Marker und seine Aktivierung endet unverzüglich.

Ein Beispiel: Ein Wrestler führt zwei Schlagangriffe gegen einen gegnerischen Wrestler durch. Anschließend bewegt er sich zwei Quadrate und führt dann einen Greifangriff gegen einen anderen gegnerischen Wrestler durch. Danach versucht er einen weiteren Schlagangriff gegen diesen Wrestler durchzuführen. Für den in dieser Aktivierung dritten Schlagangriff muss der Spieler nun einen Publikumswürfel würfeln, bevor er für den Schlagangriff würfeln darf. Glücklicherweise würfelt er eine Leerseite, darf also ganz normal weitermachen. Der Wrestler führt sofort danach einen vierten Schlagangriff durch! Der Spieler würfelt nun zwei Publikumswürfel. Einer mit einem Jubel-Ergebnis, der andere mit einem Buh-Ergebnis. Der Wrestler bekommt also einen (-AP) Marker und beendet sofort seine Aktivierung, ohne den Schlagangriff durchzuführen.

Es gibt einige verschiedene Arten von Aktionen, die zu „Keine Klasse!“ gehören:

- Schlagangriff (Brawl Attack)
- Grapplingfähigkeit
- Seilangriff (inklusive Seilfähigkeiten)
- Turnbucklefähigkeit
- Heben (Lift)
- Aktive Fähigkeiten

Jede Aktion, die den Wrestler 0 AP kostet, gilt als „freie“ Aktion und zählt nicht zu „Keine Klasse!“ (wie beispielsweise die (WUT/FURY) Spezialregel, die dem Wrestler einen zusätzlichen Schlagangriff verschafft).

PRÜGEL (BEATDOWN)

Wenn du einen Angriff durchführst und dein ATT oder GRP Ergebnis um 4 oder höher ist als das DEF oder GRP Ergebnis deines Gegners, hat dein Wrestler dem Gegner eine ordentliche Tracht PRÜGEL verpasst. Merke dir die Höhe des Ergebnisses, um das du deinen Angriff gewonnen hast und entnimm der Prügeltabelle die zusätzlichen Effekte:

Das DEF oder GRP Ergebnis des Gegners geschlagen um:	**Zusätzlicher Angriffseffekt:**
0-3	Kein zusätzlicher Effekt
4	+ 1DMG
5	+ 1 DMG (SCHUBSEN/SHOVE 2)
6	+ 2DMG (BENOMMEN/DAZED)
7	+ 2 DMG (NIEDERSCHLAG/KNOCKDOWN)
8+	Gegner reduziert STA sofort auf 0

GEGENANGRIFF (REVERSAL)

Wenn das DEF oder GRP Ergebnis deines Gegners um 4 oder höher ist als dein ATT oder GRP Ergebnis, konnte der Wrestler den Angriff deines Wrestlers unterbinden und führt einen GEGENANGRIFF durch. Merke dir die Höhe des Ergebnisses, um das du deinen Angriff verloren hast und entnimm der Gegenangrifftabelle die zusätzlichen Effekte:

Das ATT Ergebnis des Gegners geschlagen um:	**Effekt für den Angreifer:**
0-3	Kein zusätzlicher Effekt
4	Die Aktivierung wird sofort beendet
5	Die Aktivierung wird sofort beendet, + 1 DMG und wird so bewegt, als wäre er von der (SCHUBSEN/SHOVE 2) Spezialregel getroffen.
6	Die Aktivierung wird sofort beendet und der Angriff wird automatisch stattdessen gegen ihn durchgeführt
7	Die Aktivierung wird sofort beendet und der Angriff wird automatisch stattdessen gegen ihn durchgeführt mit +1DMG
8+	Die Aktivierung wird sofort beendet und der Angriff wird automatisch stattdessen gegen ihn durchgeführt mit +2DMG und der (CROWD PLEASE) Spezialregel

NIEDERSCHLAGEN (KNOCKDOWN)

Wenn ein Wrestler niedergeschlagen wird, ist er wesentlich einfacher zu treffen, bis er wieder aufsteht. Ein niedergeschlagener Wrestler erhält einen NIEDERSCHLAG Marker.

Ein Wrestler mit einem NIEDERSCHLAG Marker muss 1AP ausgeben, um den Marker während seiner Aktivierung zu entfernen. Ein niedergeschlagener Wrestler ist nicht in der Lage Aktionen oder Bewegungen durchzuführen.Zusätzlich zählt der DEF Wert des niedergeschlagenen Wrestler als 0, nach allen Modifizierungen.

Ein niedergeschlagener Wrestler kann sich, unter Verwendung seines GRP Stats, immer noch gegen Greiferfähigkeiten verteidigen, sowie dagegen, gehoben zu werden, durch Anwendung seines GRP oder DEX.Ein Beispiel: Ein Wrestler mit DEF 2C+1 wird niedergeschlagen. Er wird dann mit einem Schlagangriff angegriffen, also zählt sein DEF stattdessen als 0.

KO (KO'D)

Falls der STA Wert eines Wrestlers bei 0 liegt, gilt dieser sowohl als niedergeschlagen, als auch als KO (k.o. geschlagen).

Zu Beginn der Aktivierung eines k.o. geschlagenen Wrestlers muss der kontrollierende Spieler einen Publikumswürfel werden. Würfelt er ein Jubel-Ergebnis, regeneriert der Wrestler 1STA und gilt nicht länger als KO. Du kannst den Wrestler dann normal aktivieren, dieser behält alledings seinen NIEDERSCHLAG Marker. Würfelt der kontrollierende Spieler jedoch ein Buh-Ergebnis oder eine Leerseite, wird die Aktivierung sofort beendet. Der Wrestler ist dann weiterhin KO.

Der GRP Wert eines niedergeschlagenen Wrestlers wird wie sein GEWICHT-1 gezählt, der DEX Wert als 0 für alles außer bei der Übernahme der Initiative. Bei der Verteidigung gegen Hebeangriffe zählt ein k.o. geschlagener Wrestler alle Erfolg als Unentschieden.

Ein Beispiel: Ein Wrestler versucht einen k.o. geschlagenen Wrestler mit einem GEWICHT 2 zu heben. Der anvisierte Wrestler verfügt daher über einen GRP Wert von 1 und einen DEX von 0. Der verteidigende Spieler entscheidet sich klugerweise daher den GRP Wert zu nutzen, so dass der hebende Wrestler eine 2+ würfeln muss, um erfolgreich heben zu können.

NACHWÜRFE /RE-ROLLS

In RUMBLESLAM gibt es verschiedene Zeitpunkte, in denen sich das Schicksal fast unmerklich ändern kann und von dir verlangt wird, einen oder mehrere Würfel nachzuwürfeln. Wichtig hierbei ist anzumerken, dass ein Würfel nur einmal nachgeworfen werden darf. Ein nachgewürfelter Würfel darf NIEMALS erneut nachgewürfelt werden!

Wenn beide Spieler ihr Würfel simultan geworfen haben und beide die Möglichkeit besitzen, einen oder mehrere Würfel nachzuwürfeln, muss der Spieler mit der Initiative-Karte seine Würfel zuerst nachwürfeln.

CROWD PLEASER (Die Menge anheizen) – Verschiedene AP-Kosten

Jeder Wrestler verfügt über eine einzigartige Crowd Pleaser Fähigkeit. Der Beliebtheitswert (POP) auf der Charakterprofilkarte gibt an, wie viel AP es kostet, um eine Crowd Pleaser Aktion durchzuführen (je höher die Zahl, desto unbeliebter der Wrestler). Sobald du die notwendigen AP ausgegeben hast, um einen Crowd Pleaser durchzuführen, würfle einen einzelnen Publikumswürfel. Würfelst du einen Jubel (Cheer), wird deine Crowd Pleaser Fähigkeit aktiviert. Folge hierzu den Anweisungen für den individuellen Crowd Pleaser.

Würfelst du ein Buh-Ergebnis (Boo), erhält dein Charakter einen (-AP) Marker und du kannst in dieser Aktivierung keine weiteren Crowd Pleaser durchführen.

Ein Wrestler kann pro Runde nur einen erfolgreichen Crowd Pleaser durchführen, kann aber gezwungen sein, innerhalb einer Runde für mehrere Crowd Pleaser zu würfeln (beispielsweise falls ein Wrestler mehrere Aktionen mit der (CROWD PLEASER) Spezialregel durchführt). Behandle dann einfach alle folgenden Jubel-Ergebnisse (Cheer) als Leerseiten.

GAUNER (HEEL)

Manche Wrestler wollen den Ring einfach brennen sehen! Diese „Bad Guys“ blühen auf, wenn das Publikum spottet und johlt und führen alle Arten von hinterhältigen Moves durch, wenn der Schiri nicht hinschaut.

Wenn ein GAUNER Wrestler für einen Crowd Pleaser würfelt, zählen alle Jubel-Ergebnisse (Cheer) als Leerseiten und alle Buh-Ergebnisse (Boo) als Erfolg. Beachte, dass diese Regel nur bei Crowd Pleaser Aktionen Verwendung findet, und nicht jedes Mal, wenn ein Wrestler einen Publikumswürfel würfelt.

SCHLAGANGRIFF (BRAWLING) – 1 AP

Eine Schlagaktion ist ein Basisangriff, der Faustschläge, Tritte, Kratzen usw. beinhaltet. Für 1AP kann ein Wrestler jeder gegnerischen Wrestler schlagen, mit dem er in Basiskontakt steht. Sage zuvor an, auf welchen gegenerischen Wrestler du einen Schlagangriff durchführen möchtest.

Würfle den ATT Stat deines Wrestlers, dein Gegner würfelt den DEF Stat seines angegriffenen Wrestlers.

Wenn dein Würfelergebnis höher ist, gewinnst du den Schlagabtausch und der gegnerische Wrestler nimmt 1 DMG.

Falls das Würfelergebnis deines Gegners gleichwertig oder höher ist, scheitert dein Angriff und erzeugt keinen Effekt.

Greifen (Grappling) – VERSCHIEDENE AP-KOSTEN

Einige Wrestler verfügen über Grappling (Greifen oder Ringen) Fähigkeiten auf ihren Charakterprofilkarten. Dies sind Spezialangriffe, die in der Regel mehr Schaden als ein Standardangriff verursachen oder Bonuseffekte verzeichnet haben. Um einen Wrestler zu greifen, musst du in Basiskontakt zu ihm stehen.

Wenn du für einen Grapplingangriff würfelst, müssen Angreifer und Verteidiger ihren GRP Stat würfeln. Würfelt der Angreifer ein höheres Ergebnis, werden die Effekte des Angriffs ausgeführt. Würfelt der Verteidiger ein gleichwertiges oder höheres Ergebnis, wird kein weiterer Effekt ausgeführt.

Beachte hierbei, dass Grapplingfähigkeiten einen ATT-Wert auf der Rückseite der Charakterprofilkarte verzeichnet haben. Hierbei handelt es sich lediglich um einen Verweis auf den GRP Stat des Wrestlers. Jegliche Boni oder Nachteile für den GRP Stat des Wrestlers werden bei der Durchführung einer Grapplingfähigkeit angewendet.

AKTIVE FÄHIGKEITEN – VERSCHIEDENE AP-KOSTEN

Einige Wrestler verfügen über zusätzliche Bewegungen und Fähigkeiten.

Aktive Fähigkeiten haben dazugehörige AP-Kosten. Ein Wrestler kann diese zu jeder Zeit, in der er in der Lage ist, eine Aktion während seiner Aktivierung durchzuführen, anwenden. Um sie anzuwenden, sage einfach an, dass du eine Aktive Fähigkeit durchführen möchtest, zahle die entsprechenden AP-Kosten, und folge den Anweisungen auf der Karte des Wrestlers.

Einige Aktive Fähigkeiten verfügen, ähnlich wie andere Angriffe, über eine Stat-Zeile. Behandle diese wie bei einem normalen Angriff und würfle den angegebenen ATT-Wert gegen den DEF-Wert deines Gegners. Dein Wrestler muss in Basiskontakt zu seinem Ziel stehen, um diese Aktiven Fähigkeiten anzuwenden.

PASSIVE FÄHIGKIETEN – 0AP

Passive Fähigkeiten werden durch unterschiedliche Situationen ausgelöst. Passive Fähigkeiten erzeugen ihren Effekt, wenn sie relevant werden und folgen den Anweisungen auf der Karte des Wrestlers. Sie erzeugen keine AP-Kosten und sind immer aktive, solange sich ein Wrestler im Ring befindet.
Dennoch wirken Passive Fähigkeiten eines Wrestlers nicht, wenn dieser KO ist.

WAHLFÄHIGKEITEN – 0AP

Wahlfähigkeiten sind besondere Arten von Passiven Fähigkeiten. Zu Beginn der Aktivierung eines Wrestlers mit einer Wahlfähigkeit wählst du eine einzelne Regel der aufgelisteten Optionen aus. Der Wrestler erhält dann diese Passive Fähigkeit. Ein Wrestler kann in der Regel nur ein Wahl gleichzeitig aktiviert haben – trifft er zur vorherigen Aktivierung eine neue Wahl, verliert der Wrestler die vorherige Regel.

VON DEN SEILEN ABSTOßEN & SEILANGRIFFE – 1AP

Sich von den Seilen abzustoßen, um in den Gegner zu fliegen ist ein Hauptbestandteil der Kämpfe in den Wrestlingringen von RUMBLESLAM. Es geht doch nichts über den Anblick eines wütenden Oger, der auf einen hilflosen Goblin zurollt, um das Publikum zum Aufspringen zu bringen!

Wrestler, die in Basiskontakt zum Seil stehen, können sich von diesem abstoßen. Steht ein Wrestler in Basiskontakt zu 2 Seilen, muss er die Richtung ansagen, in die er sich abstoßen möchte (ein Wrestler kann sich nicht diagonal vom Seil abstoßen).

Es kostet 1 AP, sich von den Seilen abzustoßen.

Der Wrestler bewegt sich dann 5 Quadrate in einer geraden Linie von dem Seil weg, von dem er sich abgestoßen hat. Dies kostet keinerlei MP und kann nicht genutzt werden, um sich durch ein besetztes Quadrat hindurchzubewegen.

Wird die Bewegung des Wrestlers durch ein besetztes Quadrat unterbrochen, endet seine Bewegung sofort.

Wird die Bewegung des Wrestlers von einem gegnerischen Wrestler unterbrochen, stoppt der Wrestler seine Bewegung und führt sofort einen Seilangriff durch. Dieser wird mit dem ATT-Wert + 1C des freundlichen Wrestlers gegen den DEF-Wert des gegnerischen Wrestlers durchgeführt.

SEILFÄHIGKEITEN – VERSCHIEDENE AP-KOSTEN

Einige Wrestler haben Seilfähigkeiten auf ihren Charakterprofilkarten aufgeführt. Eine Seilfähigkeit ist eine bestimmte Art von Seilangriff. Ein Spieler muss die Seilfähigkeit, die er nutzen möchte, ansagen, wenn er sich von den Seilen abstößt.

Zahle die in der Seilfähigkeit aufgeführten AP-Kosten an Stelle der regulären 1AP für das Abstoßen von den Seilen.

Die Bewegung wird hierbei genauso wie beim regulären Abstoßen von den Seilen behandelt (unterliegt die Seilfähigkeit allerdings der (ROCKET) Spezialregel, bewegt sich der Wrestler weiter – siehe S. 25 für weitere Informationen). Wird die Bewegung von

einem gegnerischen Wrestler unterbrochen, wende die in der Seilfähigkeit aufgeführten Regeln an, anstatt einen regulären Seilangriff durchzuführen.

VON DEN SEILEN ZURÜCKPRALLEN

Wird ein Wrestler entweder in Basiskontakt mit einem Seil geworfen oder wird von einem Angriff getroffen, der ihn zwingt, sich zu bewegen (wie durch einen Angriff mit der (SCHUBSEN) Spezialregel) und seine Bewegung wird durch ein Seil unterbrochen, prallt dieser von den Seilen zurück. Beende seine Bewegung sofort bei Basiskontakt mit den Seilen und bewege ihn fünf Quadrate direkt von den Seilen weg, die seine Bewegung unterbrochen haben. Wird diese Bewegung von einem gegnerischen Wrestler unterbrochen, wird er wie gewohnt gestoppt und der dort stehende Wrestler führt einen Seilangriff gegen den sich bewegenden Wrestler durch; mit seinem ATT-Wert + 1C wie gewohnt.

Der stehende Wrestler darf keine Seilfähigkeit anwenden und der Angriff kann keine Prügel oder einen Gegenangriff auslösen. Wenn die Bewegung des zurückprallenden Wrestlers durch zwei stehende Wrestler gestoppt werden kann (bspw. Wenn ein GEWICHTSKLASSE 3 Wrestler von den Seilen zurückprallt), darf der Spieler der stehenden Wrestler entscheiden, mit welchem Wrestler er angreifen möchte.

AUF DEN TURNBUCKLE KLETTERN – 1AP

Wrestler, die in Basiskontakt zum Turnbuckle stehen, können 1AP ausgeben, um diesen zu besteigen. Erklimmt ein Wrestler den Turnbuckle, platzieren ihn auf dem Turnbucklequadrat. GEWICHTSKLASSE 3 Wrestler werden so platziert, dass sie sowohl auf dem Eckquadrat des Ringes als auch auf dem Turnbucklequadrat stehen.

Ein Wrestler auf dem Turnbuckle kann von gegnerischen Wrestlern heruntergehauen und so aus dem Spiel genommen werden. Jeder Wrestler, der entweder von einem erfolgreichen Angriff getroffen oder DMG nimmt, während er auf dem Turnbuckle steht, muss (nach Anwendung von DMG und Spezialregeln) prüfen, ob er im Ring bleibt, so als ob er aus dem Ring geworfen wird)siehe S. 21 für Details). Wenn erfolgreich, bleibt der Wrestler auf dem Turnbuckle.

Auf dem Turnbuckle stehend kannst du einen Turnbuckleangriff durchführen. Sage zuerst an, welche der auf der Charakterprofilkarte aufgeführten Turnbucklefähigkeit du versuchen willst und wähle dann ein gegnerischen Wrestler als Ziel aus.

Der gegnerische Wrestler muss innerhalb des RNG (Reichweite) Stats der Turnbucklefähigkeit sein. Reichweite wird genauso gemessen wie Bewegung und muss nicht in einer geraden Linie liegen. Allerdings darfst du alle Wrestler ignorieren, die sich auf dem Bewegungspfad befinden.

Messe so, als ob du den freundlichen Wrestler zum Quadrat, welches vom gegnerischen Wrestler besetzt wird, bewegst. Befindet er sich in Reichweite, kannst du die aufgeführten AP ausgeben, um den Angriff durchzuführen. Hast du dich für ein Ziel

entschieden, bewege deinen Wrestler auf irgendein unbesetztes Quadrat, das in Basiskontakt zum Ziel liegt.

Dieses Quadrat kann den Wrestler weiter weg als die Reichweite des Angriffs vom Turnbuckle bewegen. Die Reichweite wird nur zum Zielwrestler gemessen. Gibt es kein unbesetztes Quadrat in Basiskontakt zum Zielwrestler, kannst du keinen Turnbuckleangriff gegen ihn durchführen.

Würfle für den Turnbucklangriff dann die ATT-Würfel, die auf der von dir gewählten Turnbucklfähigkeit aufgeführt sind. Dein Gegner würfelt seine DEF-Würfel , um den Angriff zu unterbinden. Ist dein Ergebnis höher, gilt der Angriff als erfolgreich. Ist das Ergebnis deines Gegners gleichwertig oder höher, missglückt der Angriff und beide Wrestler bleiben in Basiskontakt zueinander. Sollte es die Reichweite zulassen, darfst du auch einen Gegner angreifen, der auf einem anderen Turnbuckle steht.

Alle Turnbucklefähigkeiten unterliegen sowohl der (SPRUNG) als auch (CROWD PLEASE) Spezialregel. Zusätzlich wenden alle GEWICHTSKLASSE 3 Wrestler die (AUFPRALL) Spezialregel an, wenn sie eine Turnbucklefähigkeit durchführen.

GEGEN DEN TURNBUCKLE KNALLEN

Jedes Mal, wenn ein Wrestler, der in Basiskontakt zum Turnbuckle steht, von einem erfolgreichen Angriff getroffen wird, gewinnt dieser Angriff die (BENOMMEN) Spezialregel und macht +1DMG. Wird ein gegnerischer Wrestler entweder in Basiskontakt zum Turnbuckle geworfen oder von einem Angriff getroffen, der ihn zwingt, sich zu bewegen (wie durch einen Angriff mit der (SCHUBSEN) Spezialregel) und ihre Bewegung durch einen Turnbuckle unterbrochen, gewinnen diese Angriffe auch diesen Vorteil.

VOM TURNBUCKLE ABSTEIGEN – 1AP

Manchnmal ersteigt ein Wrestler den Turnbuckle mit den besten Absichten (runterspringen und einen Gegner zerquetschen), doch bevor er die Chance bekommt, bewegen sich alle gegnerischen Wrestler weg! In dieser Situation aknn man nichts anderes tun, als voller Scham zurück in den Ring zu schleichen. Der Menge mag es zwar nicht gefallen, aber immerhin wird dein Wrestler nicht vom Turnbuckle gehauen!
Du kannst dich dazu entscheiden, einen Wrestler, der auf einem Turnbuckle steht, absteigen statt einen Angriff durchführen zu lassen. Der Abstieg kostet diesen Wrestler 1AP. Bewege den Wrestler mit Basiskontakt zum Turnbuckle zurück in den Ring und würfle einen Publikumswürfel. Bei einem Buh-Ergebnis (Boo) erhält der Wrestler 1 (-AP) Marker. Bei einem Jubel (Cheer) oder einer Leerseite gibt es keinen Effekt. In jedem Fall kann der Wrestler, nach Absteigen vom Turnbuckle, seine Aktivierung normal fortsetzen.

Gewichtsklasse 3 Wrestler unterliegen zusätzlich der (AUFPRALL) Spezialregel, wenn sie vom Turnbuckle herunterklettern.

HEBEN /LIFTING– 1AP

Es kostet 1 AP, um einen gegnerischen Wrestler hochzuheben. Um den Versuch zu unternehmen, einen Wrestler hochzuheben, müssen die Wrestler in Basiskontakt zueinander stehen. Würfle dann den GRP Stat deines Wrestlers.

Dein Gegner kann sich aussuchen, entweder den GRP oder DEX seinen Wrestlers zu würfeln.

Schlägst du das Würfelergebnis des Gegners, wird sein Wrestler hochgehoben. Platziere dann den gegnerischen Wrestler auf die Charakterkarte deines Wrestlers, um anzuzeigen, dass er von ihm hochgehoben wurde.

Hat sich dein Gegner beim Würfeln für den GRP Stat entschieden und würfelt ein höheres Ergebnis als der Angreifer, wird sein Wrestler nicht hochgehoben und der Angreifer erhält sofort 1 DMG.

Hat sich der Gegner beim Würfeln für den DEX Stat entschieden und würfelt ein höheres Ergebnis als der Angreifer, wird sein Wrestler nicht hochgehoben und bewegt sich 1 Quadrat in irgendeine Richtung seiner Wahl.

Endet der Würfelwurf in einem Unentschieden, passiert weiter nichts. Im Zuge eines Hebeversuchs entstehen weder Prügel noch Gegenangriffe.

Jeder Wrestler kann pro Aktivierung immer nur einen Versuch unternehmen, einen einzelnen Wrestler hochzuheben (kann aber innerhalb einer Aktivierung versuchen, einen anderen als den zuvor gewählten Wrestler hochzuheben), es sei denn, der Wrestler ist KO.

Ein hochgehobener Wrestler kann von keiner Aktion angegriffen werden, behält aber jegliche Marker, die er bereits vor dem Hochheben hatte und gewinnt oder verliert neue Marker wie gewohnt. Hochgehobene Wrestler können aber weiterhin von anderen Fähigkeiten beeinflusst sein, die keine Angriffe sind (wie z.B. Passive Fähigkeiten).

Wrestler können sich normal bewegen, während sie einen Wrestler tragen, können aber keine Aktionen außer einer Wurfaktion durchführen.

Nimmt ein Wrestler, der einen anderen Wrestler hochgehoben hat, Schaden, wird niedergeschlagen oder wird selbst hochgehoben,muss er sofort den Wrestler, den er trägt fallenlassen.

Der Spieler, der die Kontrolle über den hochgehobenen Wrestler hat, platziert seinen Wrestler dann in Basiskontakt zu dem Wrestler, der ich zuvor hochgehoben hat (oder auf das nächste unbesetzte Quadrat).

EINEN FREUNDLICHEN WRESTLER HOCHHEBEN

Du kannst versuchen, deine Teamkameraden hochzuheben! Um dies zu tun, würfle wie gewohnt den GRP Stat deines Wrestlers. Der Zielwrestler rollte keinerlei Würfel; Der hebende Wrestler muss stattdessen ein Würfelergebnis würfel, das dem GEWICHT des anvisierten Wrestlers entspricht oder höher ist. Gelingt dies nicht, entstehen keine weiteren Effekte.

Innerhalb einer Aktivierung darfst du so oft du willst versuchen einen freundlichen Wrestler hochzuheben.

AKTIVIEREN WÄHREND DU HOCHGEHOBEN BIST

Ein Spieler kann einen Wrestler, der hochgehoben wurde, in der gleichen Weise aktivieren wie jeden anderen Wrestler. Tut er dies, muss der Spieler 1 AP zahlen und entweder seinen GRP oder DEF würfeln. Dein Gegner würfelt dann der GRP Stat des Wrestlers, der den Wrestler des Spielers hochgehoben hat.

Gewinnt der hochgehobene Wrestler den Würfelwurf, befreit er sich und du kannst ihn irgendwo in Basiskontakt zum gegnerischen Wrestler platzieren und die Aktivierung deines Wrestler wie gewohnt fortsetzen.

Endet der Würfelwurf in einem Unentschieden, kannst du erneut versuchen dich zu befreien.

Verliert der hochgehobene Wrestler seinen Würfelwurf endet seine Aktivierung sofort.

Wird der hochgehobene Wrestler niedergeschlagen (oder erholt sich von einem KO und wird so in einen Niederschlag versetzt), kannst du 1AP ausgeben, um den Effekt zu entfernen, bevor du würfelst, um dich zu befreien.

WERFEN – 1AP

Hat ein Wrestler einen anderen Wrestler hochgehoben, kann der kontrollierende Spieler 1 AP ausgeben, um den hochgehobenen Wrestler die Anzahl an Quadraten zu werfen, die im THROW (WURF) Stat des Wrestlers angegeben ist.

Die Distanz des Wurfes wird in der gleichen Weise gemessen wie bei der Bewegung.

Wenn du einen anderen Wrestler wirfst, wähle ein Quadrat aus, auf dem er landen soll. Ignoriere hierbei jeden Wrestler, der auf dem Wurfweg liegt (aber nicht auf dem Quadrat, auf dem der Wrestler landet – siehe auch Lebende Munition) und platziere den geworfenen Wrestler auf diesem Quadrat.

Wird ein GEWICHTSKLASSE 3 Wrestler geworfen, muss er entweder komplett innerhalb oder komplett außerhalb des Ringes platziert werden.

LEBENDE MUNITION

Wird ein Wrestler auf ein Quadrat, das von einem Wrestler besetzt ist geworfen, zählt dies als Angriff mit Lebender Munition. Der werfende Spieler platziert den geworfenen Wrestler in Basiskontakt zum Ziel, in einem Quadrat so nah wie möglich zum werfenden Wrestler. Kann der geworfene Wrestlernicht in Basiskontakt platziert werden, platziere ihn so nah wie möglich zum Zielwrestler.

Der Zielwrestler muss einen 3+ DEX Würfelwurf schaffen (also mit seinen DEX Würfeln mindestens ein Ergebnis von 3 würfeln). Gelient ihm dies, gilt der Angriff als erfolglos und es entsteht kein weiterer Effekt.

Missglückt der DEX Würfelwurf des Zielwrestlers, gilt der Angriff als erfolgreich und der Zielwrestler nimmt DMG in Höhe der GEWICHTSKLASSE des geworfenen Wrestlers.

Unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war oder nicht, nimmt der geworfene Wrestler 1 DMG.

EINEN WRESTLER AUF DEN TURNBUCKLE WERFEN

Du kannst versuchen, einen freundlichen Wrestler auf einen leeren Turnbuckle zu werfen (für einen GEWICHTSKLASSE 3 Wrestler müssen alle Quadrate unbesetzt sein). Der Wrestler vollzieht den gleichen Prozess wie beim Herauswerfen aus dem Ring (siehe S. 21), gewinnt aber +1 zu seinem DEX Würfelwurf. Ist dies erfolgreich, platziere den Wrestler auf den Turnbuckle.

GEGEN DIE SEILE ODER DEN TURNBUCKLE WERFEN

Wirfst du einen Wrestler in Basiskontakt zu den Seilen, prallt dieser von den Seilen zurück (siehe S. 16). Wirfst du einen Wrestler in Basiskontakt zum Turnbuckle, knallt dieser gegen den Turnbuckle (siehe S. 17).

EINEN WRESTLER AUS DEM RING WERFEN

Wenn du einen gegnerischen Wrestler wirfst, kannst du dich entscheiden, ihn aus dem Ring zu werfen, sofern dein Wrestler über die entsprechende THROW Reichweite verfügt. Wirf den Wrestler wie gewohnt, wobei das Zielquadrat in Basiskontakt zum Rand des Ringes stehen muss (AUF dem Seil).

Wird ein Wrestler aus dem Ring geworfen, muss der Wrestler einen 3+ DEX Würfelwurf schaffen, um weiterhin im Ring zu bleiben.

Schafft er dies, platziert der verteidigende Spieler den Wrestler in Basiskontakt zum Seil; so nah wie möglich zum Zielquadrat.

Schafft er den 3+ DEX Wurf nicht, wird der Wrestler aus dem Ring geworfen und aus dem Spiel entfernt.

EINEN KO GESCHLAGENEN WRESTLER AUS DEM RING WERFEN

EIN KO geschlagener Wrestler hat einen DEX Wert von 0, kann also nicht testen, ob er es schafft im Ring zu bleiben. Wird ein Ko geschlagener Wrestler aus dem Ring geworfen, gibt es keine Chance ihn zu retten!

MEHRSPIELER MATCH-UPS

Ein Standardspiel RUMBELSLAM wird von zwei Spielern gespielt, kann aber von bis zu vier Spielern gespielt werden! Spielt ihr mit 3 oder mehr Spielern, spielt es sich allerdings ein wenig anders.

SPIELAUFBAU

Bei einer Partie bestehend aus drei oder mehr Spielern ist der Spielaufbau ein wenig anders als gewöhnlich. Wechselt euch bei der Platzierung eurer Wrestler wie gewohnt ab, platziert sie aber nicht weiter als 5 Quadrate vom Turnbuckle entfernt (also bis zur Hälfte einer Ringseite).

Freundliche Wrestler dürfen weiterhin nicht in Basiskontakt zu gegnerischen Wrestlern platziert werden.

DIE INITIATIVE ÜBERNEHMEN

Nach Wahl der Wrestler und des Initiativwurfes, beginnt der Spieler mit dem höchsten Ergebnis, anschließend der mit dem zweithöchsten Ergebnis usw.

AN DER SEITENLINIE

Auf Grund des geringeren Platzes, passen beim Aufstellen deines Teams eventuell nicht all deine Wrestler in den Ring! Geht dir der Platz aus, zählt jeder unplatzierte Wrestler als „an der Seitenlinie“. Zu Beginn einer Runde, bevor für die Initiative gewürfelt wird, darf für jeden aus dem Ring geworfenen Wrestler, ein Wrestler von der Seitenlinie ins Spiel gebracht werden.

Platziere hierzu den neuen Wrestler in einem der Felder, in denen du dein Team zu Beginn des Spiels aufgestellt hattest. Er wird normal aktiviert und kann, wenn du möchtest auch als Erstes aktiviert werden (was bedeutet, dass du zur Übernahme der Initiative den DEX-Wert dieses Wrestlers benutzen musst). Der Doshwert jedes Wrestlers, der sich am Ende des Spiels noch an der Seitenlinie befindet, wird bei einer Zählung des Teamdoshwertes zur Bestimmung eines Gewinners nicht mitgezählt!

Jeder Spieler aktiviert immer nur einen Wrestler gleichzeitig. Hat dies jeder Spieler getan, aktiviert der Spieler mit dem höchsten Ergebnis des Initiativwurfes den nächsten Wrestler und es wird in gewohnter Weise fortgefahren. Am Ende der Runde wird die Initiativekarte im Uhrzeigersinn weitergegeben.

SPEZIALREGELN

Ist zu einer Aktion eines der folgenden Schlüsselwörter angegeben, unterliegt diese der dazugehörigen Spezialregel

(-AP)

Ein erfolgreicher Treffer eines Angriffs mit dieser Spezialregel platziert die entsprechende Anzahl roter (-AP) Marker auf die Charakterprofilkarte des verteidigenden Wrestlers.

(-MP)

Ein erfolgreicher Treffer eines Angriffs mit dieser Spezialregel platziert die entsprechende Anzahl roter (-MP) Marker auf die Charakterprofilkarte des verteidigenden Wrestlers.

(BLEEDING/BLUTEN)

Eine erfolgreiche Aktion mit dieser Spezialregel fügt den Bleeding (Bluten) Zustand zu. Platziere einen Bluten-Marker auf den betroffenen Wrestler.

Ein Wrestler mit einem Bluten-Marker muss zu Beginn seiner Aktivierung einen Publikumswürfel werfen (auch bevor er dafür würfelt, sich von einem KO zu erholen). Bei einem Jubel-Ergebnis (Cheer), stoppt die Blutung and der Bluten-Marker wird entfernt. Bei einem Buh-Ergebnis (Boo), bleibt der Marker liegen und der Wrestler nimmt 1 DMG.

BOUNCEBACK/ABPRALLEN X)

Ein erfolgreicher Treffer eines Angriffs mit dieser Spezialregel bewegt den Angreifer X Quadrate in direkter Linie vom Gegner entfernt.

(CROWD PLEASE)

Für jede erfolgreiche Aktion mit dieser Spezialregel muss der freundliche Wrester sofort eine Crowd Pleaser-Aktion für 0AP durchführen. Alle Turnbucklefähigkeiten unterliegen dieser Spezialregel, ebenso erfolgreiche Versuche, einen gegnerischen Wrestler aus dem Ring zu werfen.

(DAZED/BENOMMEN)

Ein erfolgreicher Treffer eines Angriffs mit dieser Spezialregel lässt den gegnerischen Spieler einen Publikumswürfel würfeln und füge die aufgelisteten Effekte dem Zielwrestler zu:

Publikumswürfelergebnis	**Effekt**
Leerseite	Der Wrestler erhählt einen Niederschlag-Marker, 1 (-AP) Marker und 1 (-MP) Marker
Buh! (Boo)	Der Wrestler erhält 1 (-AP) Marker und 1 (-MP) Marker
Jubel! (Cheer)	Kein Effekt

(DEVASTATING/VERHEEREND)

Eine Aktion mit dieser Spezialregel trifft jeden Wrestler in Basiskontakt zu diesem Wrestler (Freundlich du gegnerisch!)

Würfle einmal den ATT der Aktion und wende das Würfelergebnis für alle betroffenen Wrestler an, wobei jeder Wrestler seinen DEF Wurf separat durchführt (der angreifende Wrestler in welcher Reihenfolge die Wrestler angegriffen werden).

Prügel und Gegenangriffe können nicht durch eine Aktion mit der (DEVASTATING) Spezialregel ausgelöst werden.

(DIRTY/DRECKIG)

Ein erfolgreicher Treffer einer Aktion mit dieser Spezialregel lässt den angreifenden Spieler einen Publikumswürfel werfen. Bei einem Buh-Ergebnis (Boo) erhält der aktivierte Wrestler 1 (-AP) Marker. Bei einem Jubel (Cheer) oder einer Leerseite entsteht kein weiterer Effekt.

(FURY/WUT)

Ein erfolgreicher Treffer einer Aktion mit dieser Spezialregel erzeugt einen weiteren Schlagangriff des Wrestler für 0AP gegen dasselbe Ziel, falls es noch in Basiskontakt steht.

(HEEL/GAUNER)

Wenn ein Wrestler mit dieser Spezialregl für einen Crowd Pleaser würfelt, werden alle Jubel-Ergebnisse (Cheer) als Leerseite und alle Buh-Ergebnisse (Boo) als Erfolg gezählt.

(IMPACT/AUFPRALL)

Führt ein Wrestler mit dieser Spezialregel eine Turnbucklefähigkeit durch, steigt vom Turnbuckle ab oder wird als Lebende Munition geworfen, darf er in einem Quadrat, welches von einem anderen Wrestler (freundlich und gegnerisch, der Zielwrestler eingeschlossen) besetzt ist, platziert werden. Der Spieler, der den aktiven Wrestler kontrolliert bewegt den eingreifenden Wrestler in Basiskontakt auf ein unbesetztes Quadrat. Falls alle angrenzenden Quadrate besetzt sind, bewege die besetzenden Wrestler auf die gleiche Weise weg, so dass genug Platz herrscht, um den Wrestler platzieren zu können. Ist er platziert, setzte deine Aktion wie gewohnt fort.

Alle Gewichtsklasse 3 Wrestler unterliegen dieser Spezialregel.

(JUMP/SPRINGEN)

Angriffe mit dieser Spezialregel erlauben es dem Wrestler, sich durch von anderen Wrestlern besetzte Quadrate zu bewegen. Die Angriffsbewegung des Wrestlers darf nicht auf dem Quadrat eines anderen Wrestlers enden, sondern er muss auch in einem unbesetzten Quadrat platziert werden.

Alle Turnbuckleangriffe unterliegen dieser Spezialregel.

(KNOCKDOWN/NIEDERSCHLAG)

Alle Wrestler die einen erfolgreichen Treffer durch einen Angriff mit dieser Spezialregel erleiden erhalten einen Niederschlag-Marker.

(LIFTED/GEHOBEN)

Ein erfolgreicher Angriff mit dieser Spezialregel lässt den Wrestler den Zielwrestler automatisch für 0AP hochheben, ohne seinen GRP dafür würfeln zu müssen. Der Zielwrestler kann weder seinen DEX noch seinen GRP-Wurf nutzen, um sich zu verteidigen, folgt aber allen anderen Regeln für einen hochgehobenen Wrestler.

(ROCKET/RAKETE)

Eine Seilfähigkeit mit dieser Spezialregel erlaubt es dem Wrestler, sich bis zu 8 statt der üblichen 5 Quadrate zu bewegen.

(SHOVE/SCHUBSEN X)

Ein erfolgreicher Treffer eines Angriffs mit dieser Spezialregel schiebt den angegriffenen Gegner sofort um X Quadrate in eine durch den Angreifer bestimmte Richtung. Dies kann in jeder Richtung, einschließlich diagonal, erfolgen, muss aber in einer geraden Linie und nicht direkt in Richtung des Angreifers erfolgen.

(WURF/THROW X)

Ein erfolgreicher Angriff mit dieser Spezialregel lässt den Wrestler den Zielwrestler automatisch für 0AP hochheben, ohne seinen GRP dafür würfeln zu müssen. Der Zielwrestler kann weder seinen DEX noch seinen GRP-Wurf nutzen, um sich zu verteidigen, folgt aber allen anderen Regeln für einen hochgehobenen Wrestler.

Der angreifende Wrestler muss dann sofort eine Wurf Aktion für 0AP durchführen. Der hochgehobene Wrestler wird bis zu X Quadrate, die in der Spezialregel angegeben sind, geworfen, an Stelle der im THROW Stat des Wrestlers angegebenen Wurfreichweite. Abgesehen davon, wird die Wurfaktion wie gewohnt behandelt.

DEIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN

DOSH&CASINOS

Die Teams in RUMBLESLAM gehören Kasinos, bezahlt von dir, dem Sponsor, mit kalten, harten Dosh. Wenn du dein Team anheuerst, müssen du und dein Gegner dieselbe Menge Dosh ausgeben.

Es gibt keine Einschränkungen darüber, welche Wrestler du nimmst oder wofür du Dosh ausgibst. Allerdings verschafft es dir einen Bonus, wenn alle deiner angeheurten Wrestler aus demselben Kasino stammen.

Neuwürfe

Jeder Spieler kann sich bis zu 8 Würfelneuwürfe für jedes Match erkaufen. Ein Neuwurf kostet 25K Dosh.

Ein Nachwurf kann zu jeder Zeit des Spiels genutzt werden, um einen einzelnen neu zu würfeln. Dies kann ein G, S, C oder Publikumswürfel sein, aber nur einer pro Neuwurf (unabhängig wie viele Würfel insgesamt in einem Wurf gewürfelt wurden). Nur deine eigenen Würfel dürfen neu gewürfelt werden – du kannst nicht deinen Gegner dazu zwingen seine Würfel neu zu würfeln. Jeder Neuwurf kann nur einmal pro Partie genutzt werden, allerdings kannst du so viele Neuwürfe wie du erkauft hast in einer Runde, Aktivierung oder sogar während eines einzelnen Wurfs nutzen. Denk nur daran: Ein neu gewürfelter Würfel darf niemals ein weiteres Mal neu gewürfelt werden!

SPIELGRÖßE

Ein Spiel RUMBLESLAM beginnt bei etwa 30 Minuten, kann aber bis zu einigen Stunden dauern, abhängig von der Menge Dosh, die ausgegeben wird und der Anzahl an Spielern! Je nachdem, wie viel du für dein Team ausgeben willst, wirst du gewöhnlich einen von drei Matchstilen nutzen. Dies sind die empfohlenen Spielgrößen, du kannst aber gerne auch deine eigenen definieren!

Leichtgewichtsrunde (Lightweight Bout)
– 1 Million Dosh, 2 Spieler (30 Minuten)

Mittelgewichtsmatch (Middleweight Match)
– 1,5 Millionen Dosh, 2 Spieler (45 Minuten)

RUMBLESLAM Wahnsinn (RUMBLESLAM MADNESS)
– 2,5+ Millionen Dosh (2 Spieler (90 Minuten und mehr)

WRESTLER ANHEUERN

Es gibt in der Regel keine Begrenzung wie viele (oder wenige) Wrestler du in deinem Team hast. Die einzige Regel ist, dass alle deine Wrestler zu Beginn des Spiels im Ring aufgestellt sein müssen (mit Ausnahme von Tag Team-Partner oder Mehrspieler-Match-Ups). Dies bedeutet, dass du in einem Zweispieler-Spiel zum Aufstellen 28 Quadrate hast.

Über je mehr Wrestler du verfügst, über desto mehr Flexibilität wirst du in einem Spiel haben, doch die teureren Wrestler verfügen oft auch über bessere Fähigkeiten oder bessere Stats.

Es gibt keine Grenze bezüglich darüber, wie viele eines einzelnen Wrestler-Typs du anheuerst. Sei dir aber bewusst, dass eine breite Vielfalt an Fähigkeiten nützlich im Ring ist! Du kannst natürlich auch ein komplettes Team, welches nur aus Halblingen und Grapplern besteht, in den Ring schicken, wenn du möchtest. Erwarte aber nicht, dass du damit viel Matches gewinnst!

SUPERSTARS

Du kannst beliebig viele Superstarsfür dein Team anheuern, allerdings kosten diese auch mehr als normale Wrestler!

Jeder Superstar ist einzigartig, du kannst also von jedem nur jeweils einen für dein Team engagieren. Es gibt allerdings keine Einschränkungen, wie viele eines einzelnen Superstars sich im Ring befinden dürfen. Also kann es vorkommen, dass dein Orkishi gegen den Orkishi deines Gegners kämpft!

Hat dein Gegner einen gleichen Superstar wie du im Ring, handelt es sich natürlich auf dessen Seite um einen Betrüger und sollte auch als solcher behandelt werden!

TAG TEAMS

Ein Tag Team ist ein besonderer Superstar – Zwei Spieler in einem! Wenn du ein Tag Team anheuerst, hast du zwei Optionen: Exhibition Tag Team oder Traditional Tag Team.

EXHIBITION TAG TEAM

In einem Exhibition Tag Team wird jeder Wrestler normal bezahlt und du kannst beide Wrestler gleichzeitig im Ring nutzen und baust das Spiel auch wie gewohnt auf.

Alternativ kannst du auch einen einzelnen Wrestler eines Tag Teams für seine Kosten anheuern, genau wie jeden anderen Superstar. Beachte aber, dass Tag Teams am Besten als Paar funktionieren.

TRADITIONAL TAG TEAM

In einem Traditional Tag Team erhälst du einen Rabatt auf die Superstars. Die Tag Team Superstars kosten ihren regulären Preis, aber mit einem einmaligen -150K Dosh Rabatt für beide.

Wenn du das Spiel aufbaust, wird nur ein Tag Team Superstar im Ring platziert, der andere wird gar nicht platziert.

Der andere Tag Team Superstar muss an der Seitenlinie außerhalb des Ring verbleiben bis er von seinem Tag Team Partner in den Ring gezogen wird (ein sogenannter Tag In).

TAG OUT – 1AP

Dies ist eine Spezialfähigkeit, die nur Traditional Tag Teams nutzen können.

Wenn ein Mitglied eines Tag Teams in Basiskontakt zum Seil steht, kann er 1AP ausgeben um einen so genannten Tag Out durchzuführen. Das heißt, er tauscht seinen Platz mit seinem Teampartner. Platziere den Partner dazu einfach auf dasselbe Quadrat, auf dem zuvor sein Tagpartner stand und fahre mit der Aktivierung des Wrestlers ganz normal fort. Der neue Wrestler startet mit seinen kompletten AP und MP, ganz gleich, wie viele sein Partner zuvor in der Aktivierung bereits getan hat.

Du kannst pro Runde nur einen Tag Out durchführen.
Hat einTag Team Partner eine Tag Out durchgeführt, wird er aus dem Ring entfernt und kann nicht andere Wrestler beeinflussen oder von ihnen beeinflusst werden (abgesehen vom Tag In durch seinen Tag Team Partner). Wir platzieren ihn an den Seilen, bereit jeden Moment von seinem Partner in den Ring geholt zu werden.

Wird ein Tag Team Partner aus dem Ring geworfen, entferne ihn wie gewohnt aus dem Spiel. Passiert dies, kann sein Partner aus dem Tag Out den Ring zu Beginn der nächsten Runde betreten, bevor für die Initiative gewürfelt wird. Platziere dann den Wrestler in Basiskontakt zu einem Seil. Er kann dann in dieser Runde normal aktiviert werden.

Der Doshwert eines Tag Team Partners, der am Ende des Spiels, wenn der Gewinner berechnet wird, noch an der Seitenlinie steht, niemals miteiberechnet. Ansonsten wird der Doshwert der Superstars gemäß ihrer Kosten auf der Charakterprofilkarte voll eingerechnet (der -150K Dosh-Rabatt wird hier ignoriert).

TAG TEAM FÄHIGKEITEN

Tag Teams haben spezielle Tag Team Fähigkeiten, die sie gemeinsam nutzen können.
In einem Exhibition Tag Team müssen beide Wrestler in Basiskontakt zueinander stehen.
In einem Traditonal Tag Team muss der aktive Tag Team Wrestler in Basiskontakt zum Seil stehen.

Behandle die Aktion genau wie eine Aktive Fähigkeit.

Jedes Tag Team kann pro Runde nur einen Tag Out oder eine Tag Team Fähigkeit durchführen.

Sponsoren Boni

In der Welt von RUMBLESLAM kann jeder Wrestler angeheuert werden um an der Seite anderer Wrestler jedes anderen Kasinos zu kämpfen. Die Dramatik des Rings ist in ständiger Bewegung und zwei Wrestler, die sich in einem Match noch als Gegner gegenüberstanden, könnten sich im nächsten schon wieder als Teammitglieder zusammentun.

Es gibt jedoch nichts mehr, was das Publikum mehr liebt, als zu sehen, dass ein klassischer Stall zusammenkommt, um dem Gegner den Rotz aus der Nase zu prügeln. Und die Sponsoren lieben nichts mehr, als dies zu promoten.

Wenn dein gesamtes Team aus Wrestlern eines Kasinos, oder eines Kasinos und einer beliebigen Anzahl an Free Agents (Freiberufler, die keinem Kasiono zugehörig sind), besteht, erlangst du den Vorteil eines Sponsorings für dein Spiel.

Wähle einfach einen der unten aufgelisteten Sponsoren zu Beginn des Spiels aus.

Jedes Sponsoring gewährt dir eine spezifische Regel, die einmal im Spiel verwendet werden darf. Erkläre zu Beginn einer beliebigen Runde, bevor die für die Initiative würfelst, dass du dein Sponsoring benutzen möchtest.

Mana Mania Muscle Maker

- Würfle 1G. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die bis zum Ende der Runde +1ATT erhalten.

Alchemist's Guild Protein Potion

- Würfle 1G. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die bis zum Ende der Runde +1GRP erhalten.

Snori's Stoneskin Supplements

- Würfle 1G. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die bis zum Ende der Runde +1DEF erhalten.

Woodland Wonder Sprite Steroids

- Würfle 1G. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die bis zum Ende der Runde +1DEX erhalten

Phoenix Fizz

- Würfle 1S. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die sofort 1STA regenerieren und entferne alle Niederschlagsmarker, die sie haben.

Orka-Cola

- Würfle 1G. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die sofort 1(+AP) Marker erhalten.

Eagle Airways

- Würfle 1G. Das Ergebnis ist die Anzahl der Wrestler, die auf ein leeres Feld bewegt werden dürfen, inklusive des Turnbuckles.

Tauran Tacos

- Jeder Wrestler addiert bis zum Ende der Runde +2 zu seiner Bewegung , wenn er sich von den Seilen abstößt oder eine Seilfähigkeit anwendet.

KURZÜBERSICHT

Grundlegendes

Brawl (Schlagangriff): 1AP – ATT vs. DEF.
1DMG

Grappling (Greifen): GRP vs. GRP.

Crowd Pleaser: AP Kosten = POP
Würfle 1 Publikumswürfel:
Jubel (Cheer): Text beachten. Einmal pro Runde.
Buh (Boo): Erhalte 1 (-AP) Marker. Einmal pro Runde
Leerseite: Kein Effekt

Heel (Gauner): Wenn du für einen Crowd Pleaser würfelst:
Jubel (Cheer): Kein Effekt
Buh (Boo): Erfolg, Text beachten.
Einmal pro Runde.
Blank: Kein Effekt.

Aktive Fähigkeit: AP Kosten zahlen, dann entweder dem Text folgen oder als ATT vs. DEF behandeln.

Tag Fähigkeit: AP Kosten zahlen bei Basiskontakt mit den Seilen (bei Traditional Tag Teams) oder zum Tag Team Partner (bei Exhibition Tag Teams). Als Aktive Fähigkeit behandeln.

Passive Fähigkeit: Immer im Spiel solange der Wrestler im Ring ist, außer der Wrestler ist KO.

Wahlfähigkeit: Wähle eine Option zu Beginn der Aktivierung. Diese Option wird die Passive Fähigkeit für den Wrestler. Jeweils nur eine Option gleichzeitig im Spiel.

Die Seile
1 AP um von den Seilen abzustoßen. 5 Quadrate bewegen. Wenn Bewegung unterbrochen, folgendes durchführen:

Seilangriff: Zahle die auf der Karte angegebenen AP Kosten an Stelle von 1AP, um dich von den Seilen abzustoßen. Führe den auf der Karte angegebenen Angriff durch.

Von den Seilen abprallen: Wenn in Basiskontakt zu den Seilen geworfen oder von einem Angriff getroffen, der dich zur Bewegung zwingt und die Bewegung von den Seilen unterbrochen wird, pralle 5 Quadrate zurück. Wenn diese Bewegung von einem Gegner unterbrochen wird, greift dich dieser Gegner mit seinem ATT +1C vs. DEF an.

Der Turnbuckle

Auf den Turnbuckle klettern: 1AP.

Herunterklettern: 1AP, würfle einen Publikumswürfel:
Jubel (Cheer): Kein Effekt.
Buh (Boo): Erhalte 1 (-AP) Marker

Turnbucklefähigkeiten: Zahle die auf der Karte angegebenen AP Kosten. Wähle eine Ziel innerhalb der RNG (Reichweite). Kann andere Wrestler auf seinem Weg ignorieren. Platziere den Wrestler in Basiskontakt zum Ziel, würfle dann den auf der Karte angegebenen ATT vs. DEF.

Bei allen erfolgreichen Turnbucklefähigkeiten wird für einen Crowd Pleaser gewürfelt.

Gegen den Turnbuckle knallen: Wird ein Wrestler in Basiskontakt zum Turnbuckle angegriffen oder bewegt sich als Teil eines Angriffs in Basiskontakt zum Turnbuckle, gewinnt der Angriff +1DMG und (DAZED/BENOMMEN).

Heben & Werfen

Heben/Lift: GRP vs. GRP/DEX. Freundliche Wrestler anhand ihrer GEWICHTSKLASSE (WEIGHT) heben.
Gewinnt der Verteidiger mit: GRP – Angreifer nimmt +1DMG, DEX – 1 Quadrat bewegen.

Werfen: 1 AP – Platziere den Wrestler innerhalb der WURF/RANGE Reichweite.

Das Zielquadrat kann sein:
- Besetzt von einem gegnerischen Wrestler: Lebende Munition. Geworfener Wrestler nimmt 1DMG. Verteidiger würfelt 3+ DEX. Gelingt dies nicht, wird DMG in Höhe der GEWICHTSKLASSE (WEIGHT) des Wrestlers genommen.

- Basiskontakt zu den Seilen: Prallt von den Seilen ab.

- Basiskonakt zum Turnbuckle: Prallt gegen den Turnbuckle.

- Auf dem Turnbuckle: Würfle, ob du aus dem Ring geworfen wirst +1DEX.

Außerhalb des Rings: Würfle 3+ DEX, um im Spiel zu bleiben. Würfle bei Erfolg für einen Crowd Pleaser.

Niederschlag (Knocked Down)

DEF auf 0 reduziert. 1AP, um den Marker zu entfernen.

KO

Ebenfalls niedergeschlagen. DEX auf 0 reduziert. GRP auf GEWICHTSKLASSE (WEIGHT) - 1 reduziert.

Würfle zu Beginn der Aktivierung einen Publikumswürfel:
Jubel (Cheer): gewinne 1STA zurück.
Buh (Boo) und Leerseite: Beende die Aktivierung.

Marker

Entferne (-AP) und (-MP) Marker und wende die Effekte zu Beginn der Aktivierung an. Nie mehr als jeweils einer, außer ein Angriff gibt dies anderweitig an.

Bluten (Bleeding)

Würfle zu Begginn der Aktivierung einen Publikumswürfel:

Jubel (Cheer): Marker entfernen.
Buh (Boo) und Leerseite: Nimm 1DMG, Marker nicht entfernen.

Benommen (Dazed)

Würfle sofort einen Publikumswürfel:

Jubel (Cheer): Kein Effekt
Buh (Boo): Erhalte 1 (-AP) und 1 (-MP) Marker.
Leerseite: Erhalte Niederschlag, 1 (-AP) und 1 (-MP) Marker.

Keine Klasse!

Bei der dritten identischen Aktion in einer Aktivierung, würfel zuerst einen Publikumswürfel. Bei der vierten oder mehr, würfle zwei.
Jubel (Cheer) und Leerseite: Kein Effekt.
Buh (Boo): Erhalte 1 (-AP) Marker, beende sofort die Aktivierung.

Prügel (Beatdowns)

Das DEF oder GRP Ergebnis des Gegners geschlagen um:	**Zusätzlicher Angriffseffekt:**
0-3	Kein zusätzlicher Effekt
4	+ 1DMG
5	+ 1 DMG (SCHUBSEN/SHOVE 2)
6	+ 2DMG (BENOMMEN/DAZED)
7	+ 2 DMG (NIEDERSCHLAG/KNOCKDOWN)
8+	Gegner reduziert STA sofort auf 0

Gegenangriffe (Reversals)

Das ATT Ergebnis des Gegners geschlagen um:	**Effekt für den Angreifer:**
0-3	Kein zusätzlicher Effekt
4	Die Aktivierung wird sofort beendet
5	Die Aktivierung wird sofort beendet, + 1 DMG und wird so bewegt, als wäre er von der (SCHUBSEN/SHOVE 2) Spezialregel getroffen.
6	Die Aktivierung wird sofort beendet und der Angriff wird automatisch stattdessen gegen ihn durchgeführt
7	Die Aktivierung wird sofort beendet und der Angriff wird automatisch stattdessen gegen ihn durchgeführt mit +1DMG
8+	Die Aktivierung wird sofort beendet und der Angriff wird automatisch stattdessen gegen ihn durchgeführt mit +2DMG und der (CROWD PLEASE) Spezialregel