



# CRYSTAL COLLAPSE

- TACTICAL TABLETOP WARGAME -





# CRYSTAL COLLAPSE

-TACTICAL TABLETOP WARGAME-

## Willkommen zu Crystal Collapse

Crystal Collapse ist ein taktisches Miniaturenspiel, inspiriert von den großen Taktik Japano Rollenspielen (T-JRPG) der 1990er Jahre.

Freue dich auf ein actiongeladenes Skirmish-Kampfsystem, mit der wunderschönen Ästhetik aus Fernost.

Mit der Entwicklung dieses Spiels wird der Traum eines Tabletops im JRPG-Style wahr und wir hoffen, dass du beim Spielen genauso viel Spaß haben wirst wie wir beim Entwickeln hatten.

Eine neue Welt erwartet dich...

*Wir wünschen uns, dass Crystal Collapse allen Spielenden Freude bereiten wird. Alle sind willkommen, aber wir. Zur besseren Lesbarkeit werden in diesem Regelwerk Begriffe, die sich gleichermaßen auf Alle beziehen, mit dem generischen Maskulinum bezeichnet.*



## **Lead Game Design**

Maximillian Witt

## **Game Design**

Maximillian Witt

Vuong Ngo

## **Lead Artist**

Alexsandro Oukino

## **Artwork**

Alexsandro Oukino

Agustín Graham

Nakamura

## **Lead Design Print**

Vuong Ngo

## **Grafikdesign**

Esteban Moreno

Vuong Ngo

Maximilian Witt

## **Miniaturen**

Daniel Kelly

## **Text**

Maximillian Witt

## **Alpha Testspieler**

Fabian Eggers

Stefan Godot

Robert Haarberger

Daniel Kelly

Marcel Torz

## **Testspieler**

Marcel Torz

Fabian Eggers

Stefan Godot

Robert Haarberger

Carsten (Komma)

Christopfer Doll

Simon Feuerstein

Stefanie Bolg

Pascal Bolg

Tobias Knoll

Florian Vāth

## **Mininaturenbemalung**

Simon Feuerstein

Daniel Kelly

## **Foto und Video**

Vuong Ngo

Maximilian Witt

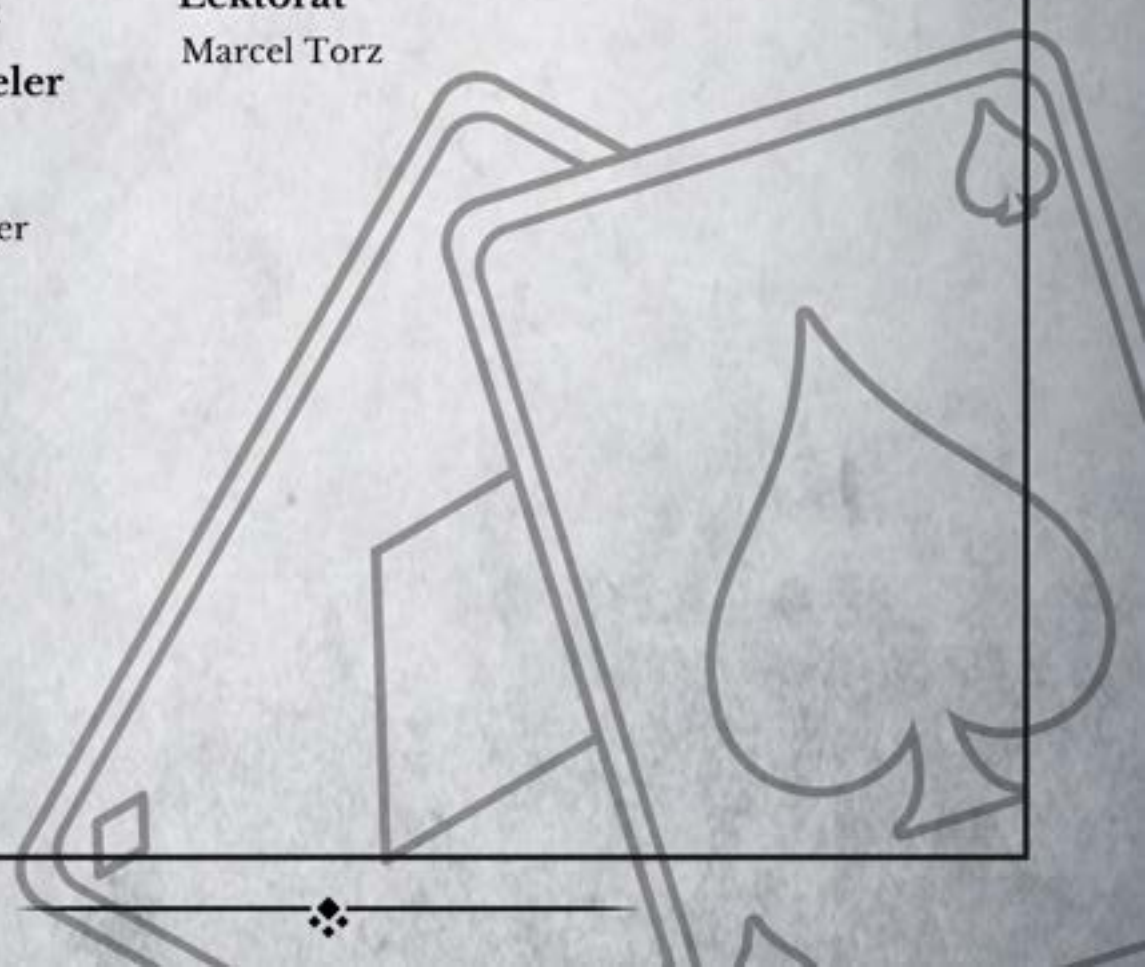
Esteban Moreno

## **Photo Matching**

Maximillian Witt

## **Lektorat**

Marcel Torz



# Inhaltsverzeichnis

## Grundregeln

Spielaufbau  
Spielkonzept  
Questpunkte und Quests  
Teambildung  
Farben  
Spielkarten und Decks  
Heldenmarker  
Würfel  
Schadensmarker  
Kampfmarker  
Statusmarker  
Profilkarten  
Profilattribute  
Bewegung  
Felder vorrücken  
Neupositionierung  
Ausrichtung  
Sichtlinie  
Arealbereiche  
Gültiges Ziel wählen  
Spielfeld und Gelände  
Spezifikation für Felder und Höhen  
Anhöhen und Bewegung  
Geländearten  
Blockierendes Gelände  
Teilweise blockierendes Gelände  
Anhöhenblöcke  
Standardbestückung eines Spielfeldes  
Eigenes Spielfeld

## Rundenübersicht

Zu Beginn des Spiels  
Rundenübersicht  
Phasenübersicht  
Taktikphase  
Aktivierungsphase  
Endphase

## Aktionen

Standardaktionen  
Fähigkeiten der Helden  
Angriffsübersicht  
Spielerreihenfolge während eines Angriffs  
Schritte während eines Angriffs  
Beispiel für Angriffsaktion

## Effekte und Modifikatoren

Kampfmarker  
Götterkarten  
Statuseffekte  
Soforteffekte  
Manövereffekte  
Manövereffekte während einer Fernkampfangriffsaktion  
Phönixfedern  
Beispiel für eine Angriffsaktion mit Modifikatoren

## Hintergrund

Valeria  
Das Leben unter der Herrschaft der Richter  
Der Kontinent Valeria und seine Gebiete  
Helden von Valeria

## Grenzfälle



Ich bin Nagold, der Schwarzmagier, und ich begleite dich durch dieses Regelbuch. Halte immer Ausschau nach mir, denn ich habe stets hilfreiche Tipps parat. Also, keine Zeit verlieren und gleich loslegen!



# NEUJEREGELTEN GRUNDORLEGGEN





# Spielaufbau



## 1 Spielkarten

Jeder Spieler bereitet zwei Kartenstapel vor: Das **Skill-Deck** (bestehend aus den Karten 5-Ass) und das **Fate-Deck** (bestehend aus den Karten 2-4). Beide Decks werden gemischt und gut erreichbar im eigenen Spielbereich platziert! Hierbei wird ein handelsübliches Pokerkartendeck (56 Blatt) verwendet.

## 2 Heldenmarker

Jeder Held erhält einen **Heldenmarker**. Diese Marker werden auf den jeweiligen **Profilkarten** abgelegt.

## 3 Würfel

Bildet einen Vorrat aus **W20 Würfeln** und legt sie gut erreichbar für beide Spieler ab.

## 4 Profilkarten

Alle Fertigkeiten und Werte der Helden werden durch die **Profilkarten** dargestellt. Jeder Spieler legt die **Profilkarten** vor sich auf dem Tisch aus und stellt die passenden **Modelle** dazu. Diese werden später auf dem Spielfeld platziert.

## 5 Questbuch

In jeder Partie **Crystal Collapse** dreht es sich um eine **Quest** und ihren **Fortschritt**. Alle Informationen zu den **Quests** findet ihr im **Questbuch**.

## 6 Spielfeld

**Crystal Collapse** wird auf einem **Spielfeld** mit **9x13 Feldern** gespielt.

## 7 Marker

In **Crystal Collapse** werden verschiedene Zustände durch **Marker** angezeigt. Die Spieler legen diese **Marker** griffbereit neben das Spielfeld.



## Spielkonzept

In Crystal Collapse geht es darum, als Erster **8 Questpunkte** zu erreichen. Diese **Questpunkte** können durch das Erfüllen von Fortschrittsbedingungen einer **Quest** gesammelt werden.

Mit einem Team bestehend aus **4 Helden**, von denen jeder jeweils eine Farbe aus dem **Skill-Deck** repräsentiert, bestreiten die Spieler dieses actiongeladene Skirmish-Spielerlebnis.

Abwechselnd aktivieren die Spieler ihre **Helden**, führen Aktionen durch und arbeiten Schritt für Schritt an ihrem **Questfortschritt**.

Im Laufe der Zeit bauen die Spieler sich eine Sammlung ihrer liebsten **Helden** auf, bilden neue Teams und messen sich mit anderen Spielern im Rahmen herausfordernder **Quests**.



Die Start Collecting beinhaltet alles Nötige für 2 Spieler. Ihr könnt also sofort loslegen. Die Idee hätte von mir kommen können...

## Questpunkte und Quests

Manchmal ist es möglich, eine Partie Crystal Collapse ausschließlich durch die Jagd auf gegnerische **Helden** zu gewinnen. In der Regel führt jedoch eine Kombination aus Kampf sowie dem Sammeln von Questerfolgen zum Sieg. **Quests** haben unterschiedliche **Siegbedingungen**, um Fortschritte auf der **Questleiste** zu erzielen. Näheres dazu findet ihr in separat erhältlichen Questbüchern.

Ferner beschreiben die **Quests** den **Spielaufbau**, die **Aufstellungszonen** und vieles mehr.

**Quests** werden nach **Standardverfahren**, oder wie in den **Casualregeln** beschrieben, ausgewählt. Weitere Informationen findet ihr im Verlauf des Regelwerkes.

## Teambildung

Jeder Spieler hat eine Auswahl an **Helden** zur Verfügung, um ein Team zu bilden. Jedes Team besteht aus je einem Held jeder Farbe (**Herz, Karo, Kreuz, Pik**), die eine bestimmte Rolle ausfüllen.

So können Spieler ein Team nach ihren Wünschen bilden.

## Farbe

Jede Farbe repräsentiert bestimmte Aspekte, die sich in den **Helden** widerspiegeln:

### Pik

**Pik-Helden** sind außergewöhnliche Charaktere und stellen keinen spezifischen Archetypen dar. Sie sind voller Überraschungen und bilden das Rückgrat deines Teams.

### Herz

**Herz-Helden** sind mächtige Magienutzer. Auf unterschiedliche Weisen verwenden sie ihre Kräfte, um dein Team zu unterstützen.

### Kreuz

**Kreuz-Helden** sind Weltenbummler, Abenteurer, Halsabschneider, Jäger und vieles mehr. Sie bilden meist die zweite Linie in deinem Team, um aus der Ferne das Ziel zu beschießen oder ein Flankenmanöver durchzuführen.

### Karo

**Karo-Helden** bilden die Front der Schlachtlinie. Sie sind die Charaktere, vor der sich das gemeine Volk verneigt. Ihr Mut ist grenzenlos, ihre Heldentaten zahlreich und für dein Team sind sie unverzichtbar.



Gar nicht so einfach, das richtige Team zu bilden! Keine Sorge: das Grundspiel ist so ausgelegt, dass jede Kombination erfolgreich sein kann. Um direkt loszulegen, wählt abwechselnd einen Held jeder Farbe aus und bildet so euer Team. Viel Spaß beim Ausprobieren und wählt natürlich mich als Erstes!



## Spielkarten und Decks

Als Spielkartenstapel bezeichnen wir das **Skill-Deck** und das **Fate-Deck**, die aus 54 Spielkarten (Standard-Pokerkarten) gebildet werden.

Die **Skill-Deck** Karten stellen die taktischen Möglichkeiten der Spieler in einer Partie Crystal Collapse dar. Das **Fate-Deck** hingegen stellt die unvorhersehbaren Gegebenheiten während eines Spiels dar.

Beide Spieler bilden ihre Decks, indem sie: das **Skill-Deck** aus den Karten 5 bis Ass (5-10 sowie Bube, Dame, König und Ass) in allen 4 Farben (Herz, Karo, Kreuz und Pik), sowie das **Fate-Deck** aus den restlichen Zahlen (2-4 in allen 4 Farben) plus einem **Joker** bilden (Farbe des Jokers ist hierbei nicht wichtig). Wird der **Joker** im Verlauf des Spiels aus dem **Fate-Deck** gezogen, wird er zur Hand hinzugefügt und steht für den Rest des Spiels zur Verfügung.

Der verbleibende **Joker** wird griffbereit zu den Decks gelegt.

## Heldenmarker

**Heldenmarker** helfen dabei, die Aktivierungen der **Helden** im Blick zu behalten. Jeder Spieler benötigt 4 Heldenmarker.



## Würfel

Crystal Collapse wird mit 20-seitigen Würfeln bestritten. Die Spieler verwenden hier handelsübliche, unsortierte W20 Varianten.



## Schadenmarker

**Schadenmarker** zeigen an, wie viele Wunden die Helden erhalten haben.



## Kampfmarker

**Kampfmarker** haben einen Pfeil nach oben zu ihrem Icon und symbolisieren spezielle Effekte, die während einer **Angriffsaktion** ausgegeben und eingesetzt werden können.



## Statusmarker

Diese Marker zeigen **Statuseffekte**, an denen Helden leiden können, wie bspw. **Paralyse** oder **Schaden über Zeit**.





# Profilkarten

2
1



**Kurado**  
"Königsmörder"



♦ **Sturmangriff**  
Kurado führt eine **Bewegungsaktion** durch. Nach der **Bewegungsaktion** führt Kurado eine **Angriffsaktion** durch. Der Angriff erhält **Verdrängen 2**.

Ⓢ **"Ich bin das Ziel, ihr greift an!"**  
Befreundete Helden in Reichweite A2 erhalten eine zusätzliche **Fate-Karte** im Schritt **"Trefferwert ermitteln"**, wenn sie eine **Angriffsaktion** durchführen.

 **-4**

**>> 4**

 **8 > 1**

 **3**

 **1/0**

5

## 1 Name und Titel

Name und Titel des **Helden**. So kannst du deinen Lieblingsheld immer identifizieren.

## 2 Fraktion

**Helden** gehören Fraktionen an. Diese stellen ihre Loyalität zu bestimmten Gruppierungen in der Welt von Crystal Collapse dar.

## 3 Fähigkeiten

Jeder Held hat sich im Verlauf seines Lebens bestimmte Fähigkeiten angeeignet. Diese werden in eine aktive und eine passive Fähigkeit unterteilt.

## 4 Farbe

Die Farbzugehörigkeit von **Helden** werden durch das Symbol dargestellt. Die Farbe ist wichtig für die Teamauswahl, das Aktivieren von Fähigkeiten, sowie weiteren Vorteilen im Spiel.

## 5 Profilwerte

Ein Held hat individuelle Stärken und Schwächen, die in Crystal Collapse durch Profilwerte dargestellt werden.

## 6 Klasse

Jeder Held gehört einer spezifischen Klasse an. Klassen geben Aufschluss darüber, welchen Kampfstil der Held bevorzugt und welche Rolle er in deinem Team ausfüllen soll.

HEY!



Haben sie diesen Mann gesehen? Nein?  
\*seufz\* Nun gut..

Mit einer Profilkarte sind alle Informationen an einem Ort. Diese Informationen sind, bei aller Präzision, dennoch stark komprimiert. Es bedarf eines sorgfältigen Studiums, um ihren Inhalt zu erfassen. Mein Skriptor wird alles weitere erörtern...



## Profilattribute

Schnelligkeit, Ausdauer, Kampstil und Verteidigung. Das sind alles Aspekte von Helden, die in den Profilattributen dargestellt werden.



Der **Lebenspunktewert** oder auch **LP-Grenzwert** stellt die Ausdauer von Helden dar. Sie gibt die Anzahl an **Schadenmarkern** an, die Helden erhalten können.

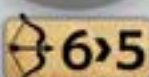
Wenn ein Held gleich viel oder mehr **Schadenmarker** erhalten hat, wie sein **LP-Grenzwert** angibt, wird der Held vom Spielfeld entfernt.



Der **Bewegungswert** gibt die Reichweite der Felder an, die sich Helden mit einer Bewegung fortbewegen dürfen. Während einer **Bewegung** können sich Helden vertikal und diagonal bewegen.



Der **Waffenwert** setzt sich aus 3 Attributen zusammen: Das Symbol stellt hierbei die **Art des Angriffs** dar (von oben nach unten, **Nahkampf**, **Fernkampf** und **Magisch**).



Der erste Wert gibt den **Grundtrefferwert** an, welcher beim Würfelwurf getroffen oder unterwürfelt werden muss.



Der zweite Wert gibt die **Reichweite des Angriffs** an. Hierbei wird wie beim Bewegungswert die Entfernung in Feldern diagonal und vertikal bestimmt. Die Reichweite startet mit dem ersten Feld in der Front des Modells.

**Reichweite 1** oder **Nahkampfreichweite** ist immer nur das Feld in der Front angrenzend zum Modell. Die **Reichweite** gibt auch die **maximale Höhe** an, in der ein Ziel gewählt werden kann. Mehr dazu im Abschnitt 'gültiges Ziel wählen'.



Der **Würfelwert** oder auch die **Würfelfanzahl** ist die Basisanzahl an Würfeln, die Helden in ihrem **Würfelpool** bei **Angriffsaktionen** erhalten.



Der **Verteidigungswert** setzt sich aus 2 Werten zusammen. Ersterer stellt die **physische Grundverteidigung**, der zweite Wert die **Grundverteidigung gegen magische Angriffe** dar. Diese Werte werden im Schritt 'Trefferwert ermitteln', während einer Angriffsaktion, je nach Typ der Attacke, zum **Verteidigungswert** hinzu addiert.



## Bewegung

Ob bei der regulären **Bewegung** oder während einer zusätzlichen **Bewegung als Aktion** werden Bewegungen immer in zwei Abschnitten betrachtet: der eigentlichen **Fortbewegung in Feldern** und der **Neupositionierung**.

**Helden** dürfen bei der Bewegungsaktion die **maximale Anzahl an Feldern** vorrücken, die in ihrem Profil als **Bewegungswert** angegeben sind. Nach dem Vorrücken führen sie die **Neupositionierung** durch, indem sie sich zu einer der **4 Feldkanten** drehen.

*Beispiel: Joshua führt eine Bewegung durch, rückt 4 Felder von seiner aktuellen Position vor und richtet sich dann auf die gewünschte Feldkante aus.*



## Felder vorrücken

Während einer **Bewegung** muss ein **Held** nicht um die maximale Anzahl an Feldern bewegt werden. Er darf sogar komplett auf das Vorrücken verzichten.

**Helden** dürfen sich **Horizontal, Vertikal oder Diagonal** bewegen, wobei nach jedem Feld die **Ausrichtung** neu gewählt werden kann. Hierbei dürfen sie auch **Helden** aus dem **eigenem Team überspringen**. Jedes Feld, das beim Vorrücken betreten wurde, muss angrenzend zum vorherigen Feld sein. Diese Felder werden auch **benachbarte Felder** genannt, welche durch die Ecken und Kanten der Felder verbunden sind.





Belegte Felder durch Helden der Gegenseite können nicht als Zielfeld der Bewegung gewählt werden. Diese Felder können auch nicht übersprungen werden.

Erhalten **Helden** während des Vorrückens einen **Status Effekt** welcher die Bewegung einschränkt, so endet die Bewegung auf dem Feld, in dem der **Status Effekt** erhalten wurde. Es darf noch eine **Neupositionierung** durchgeführt werden.



Bewegen und Neupositionieren ist eine einfache und gleichzeitig komplexe Angelegenheit. Achtet darauf, wohin ihr euch bewegt und wie ihr danach ausgerichtet seid!  
Viele Effekte bauen darauf, euch in einer unvorteilhaften Position zu erwischen. Mich hat man noch nie erwischt, ich habe sie vorher zu Asche verwandelt... ♥





## Neupositionierung

Während einer **Neupositionierung** wird der **Held** mit der **Frontseite** des Modells zu einer der **4 Kanten** eines Feldes gedreht.

Die **Frontseite** wird bei **Helden** anhand der **Markierung an der Base** des Modells bestimmt.

Beim **Ausrichten** eines Modells muss immer klar ersichtlich sein, welche **Feldkante** als **Frontseite** gewählt wurde. Die Ecken von Feldern können nicht gewählt werden, da keine klare Feldkante ersichtlich ist.



## Ausrichtung

In Crystal Collapse spielt die **Ausrichtung** von **Helden** eine entscheidende Rolle. Je nach **Ausrichtung** des Modells erhalten **Helden** Vor- und Nachteile bei verschiedenen Aktionen.

Die **Ausrichtung** des Modells nach einer **Neupositionierung** bestimmt die Zonen bzw. Bereiche und Sichtlinie eines Modells.

Als **Frontbereich A** wird der gesamte Bereich vor der Feldkante des Modells bezeichnet, auf welche die Markierung des Modells zeigt. Die **Seitenbereiche B** links und rechts eines Modells werden als Flankenbereiche bezeichnet, der Bereich hinter einem Modell ist der **Rückenbereich C**.

Es kann den Fall geben, dass ein Modell **mehrere Frontbereiche** aufweist. In dem Fall, werden **Rücken-** oder **Flankenbereiche** als **Frontbereiche** behandelt.

Manche Modelle werden **keine Bereiche** oder **Ausrichtung** aufweisen. Alle Bereiche solcher Modelle werden in allen Belangen als **Frontbereich** gewertet.



HEY!



Die Nase an unseren Bases ist immer die **Sichtrichtung** des Helden. Das hilft dir, immer genau zu wissen, in welche Richtung deine **Helden** schauen. Achte beim **Zusammenbauen** deiner Modelle darauf, dass sie entsprechend der Nase auf der Base ausgerichtet angebracht werden.



## Sichtlinie

Als **Sichtlinie** wird eine imaginäre Linie bezeichnet, die von der Markierung eines Modells zu einer Feldkante des Ziels gezogen werden kann. Dies ist wichtig, um mit Zielen interagieren zu können. **Sichtlinien** können immer nur vom **Frontbereich** eines Modells aus gezogen werden.

**Geländestücke** (über Höhe H1) sowie andere **Helden** (hier auch als **Hindernisse** bezeichnet), die zwischen dem aktiven **Held** und dem Ziel stehen, **blockieren** die **Sichtlinie**. **Helden** werden als **Hindernisse** mit Höhe H2 betrachtet. Ist nur eine der imaginären Linien, die zwischen Modellmarkierung und Feldkante gezogen werden kann, durch ein Feld, auf dem ein **Hindernis** platziert ist blockiert, so kann der **aktive Held** keine Sichtlinie zum Ziel ziehen.

Es kann beim **Fernkampf** vorkommen, dass eine Sichtlinie zu **2 Feldkanten des Ziels** gezogen werden können. In diesem Fall kann der **aktive Spieler** die **Feldkante wählen**, die als **Basisfeldkante** für diesen Angriff fungieren soll - mit allen Vor- und Nachteilen in Bezug auf Manövereffekten. Mehr dazu im Kapitel **Effekte und Modifikatoren**.

Es ist möglich, für **Helden** eine **Sichtlinie** auf ein Ziel zu ziehen, welches sich in Höhe H2 befindet und sich **nicht direkt** an einer **Kante** eines **Geländestückes** befindet.





## Arealbereiche

In Crystal Collapse gibt es Effekte, die in einem bestimmten Bereich aktiv sind. Diese Bereiche werden **Arealbereiche** genannt. Die Reichweite der **Arealbereiche** werden in **Ax** angegeben, wobei x die Reichweite bzw. die Ausdehnung des Arealbereichs angibt.

Das Ursprungsfeld, von dem der Arealbereich ausgeht, wird als das Feld **A0** bezeichnet. Alle angrenzenden Felder in Reichweite 1 werden als **Arealbereich A1**, Felder in Reichweite 2 als **Arealreichweite A2** und so weiter bezeichnet.





## Gültiges Ziel wählen

Durch die Felderstruktur des Spielfeldes und den Angriffstypen der Helden ergeben sich bestimmte **Reichweitenbereiche** für die einzelnen Angriffstypen **Nahkampf**, **Fernkampf** und **magischer Angriff**.

**Reichweitenbereiche**, auch **Zieltrichter** genannt, bilden kleinere Flächen, in denen **Helden** ein gültiges Ziel wählen können.

Von einem gültigen Ziel sprechen wir wenn:

- zum Ziel eine **Sichtlinie** gezogen werden kann und
- das Ziel in **Reichweite** des **Helden** steht.

In diesem resultierenden **Zieltrichter** kann ein gültiges Ziel gewählt werden und **Helden** können es angreifen.

Der Nahkampf, oder auch Angriff auf **Reichweite 1**, wird gesondert betrachtet, da hier **das erste Feld direkt im Frontbereich** vor dem Modell den Reichweitenbereich bildet.

Ferner gibt die **Reichweite** die maximale Höhe an, in der ein Ziel gewählt werden kann. **Helden mit Reichweite 1** können nur Ziele mit einem Höhenunterschied von **H1** bekämpfen. Somit kann ein Modell in **Reichweite 1** mit einem Höhenunterschied **H1** im Nahkampf als gültiges Ziel gewählt werden. Mit **Reichweite 3** kann man ein Ziel an der Kante einer Anhöhe mit Höhe **H3** beschießen.



*Beispiel: Viktoria möchte Nagold angreifen. Die Spieler prüfen ob das Ziel gültig ist, indem sie die Reichweite und Sichtlinie ermitteln.*



*Beispiel: Kurado möchte Joschua angreifen. Da er eine Angriffsreichweite von 1 hat, kann er nur Ziele wählen, die sich direkt in seinen Frontbereich befinden.*

HEY!



Der Reichweitenbereich ist immer trichterförmig und fängt mit dem ersten Feld direkt vor einem Modell an. Im Nahkampf ist diagonal zuschlagen nicht drin, also muss man sich klug positionieren, um zum Schlag ausholen zu können.



## Spiefeld und Gelände

Crystal Collapse wird auf einen Spielfeld bestehend aus **9x13 Feldern** gespielt. Ihr könnt das mitgelieferte Spielfeld nutzen, um eure Abenteuer in Valeria zu erleben. Das Spiel wird mit verschiedenen Arten von **Gelände** bestückt. Wir empfehlen euch einen Satz an **Standardgelände**, um ein für beide Spieler ausgewogenes Spielfeld zu erschaffen. Der **Rand des Spielfelds** wird wie **blockierendes Gelände** gehandhabt. Mehr dazu auf den nächsten Seiten.



## Spezifikationen für Felder und Höhen

Felder und Höhen in Crystal Collapse haben fest definierte Maße. Ein Feld hat eine Grundfläche von **40mm x 40mm** und ist mit einer Höhe **H1** von **20mm** definiert. Damit das Spielerlebnis vergleichbar und fair bleibt, wird den **Spielern** empfohlen, Geländestücke nach diesen Vorgaben zu gestalten.





## Anhöhen und Bewegung

Crystal Collapse hat ein 3-dimensionales Spielfeld mit Feldern in verschiedenen Höhen. Jedes Höhenlevel  $H_x$  gibt die Höhe eines Feldes an mit  $H_0$  als Basishöhe.

Helden können während einer Bewegung Felder mit einem Höhenunterschied von  $H_1$  betreten, ohne eine weitere Aktion durchführen zu müssen.

Höhen über  $H_1$  können nicht direkt durch eine Bewegung betreten oder übersprungen werden. Um ein solches Feld zu erklimmen, müssen Helden klettern oder andere Fähigkeiten einsetzen.

Ein Held kann sich dazu entscheiden, auf ein niedriger gelegeneres Feld **herunter zu springen**. Ist der Höhenunterschied  $H_2$  oder höher, erhält der Held **Fallschaden** in Höhe des Höhenunterschieds.

*Beispiel: Kurado springt über eine Kante von einem Feld mit Höhe  $H_2$  zu einem Feld mit Höhe  $H_0$ . Er erhält, nachdem er auf das Feld vorgerückt ist, 2 Schadenmarker.*

## Geländearten

In einer Crystal Collapse Partie können verschiedene **Geländestücke** hinzugefügt werden, um ein spannendes Spielfeld zu erschaffen. Dies gibt dem Spiel zusätzliche taktische Tiefe beim Manövrieren auf dem Spielfeld.

Folgende Arten von Gelände gibt es

- teilweise blockierendes Gelände
- blockierendes Gelände
- Anhöhenblöcke



Gelände bietet Deckung und Möglichkeiten für verschiedene Manöver. Schaut euch immer genau an, was das Spielfeld zu bieten hat und führt eure Feinde in raffinierte Hinterhalte. So würde ich das machen, wenn ich es nötig hätte...



## Blockierendes Gelände

Als **blockierendes Gelände** bezeichnet man Gelände, das auf Grund seiner Beschaffenheit **unpassierbar** ist und die **Sichtlinie blockiert**. Für diese Art von Gelände eignen sich Häuser und große Felsen. Helden können sich durch dieses Gelände **nicht bewegen** oder ihre **Bewegung auf diesem Gelände beenden**.



*Blockierendes Gelände 4x4  
Felder.*

## Teilweise blockierendes Gelände

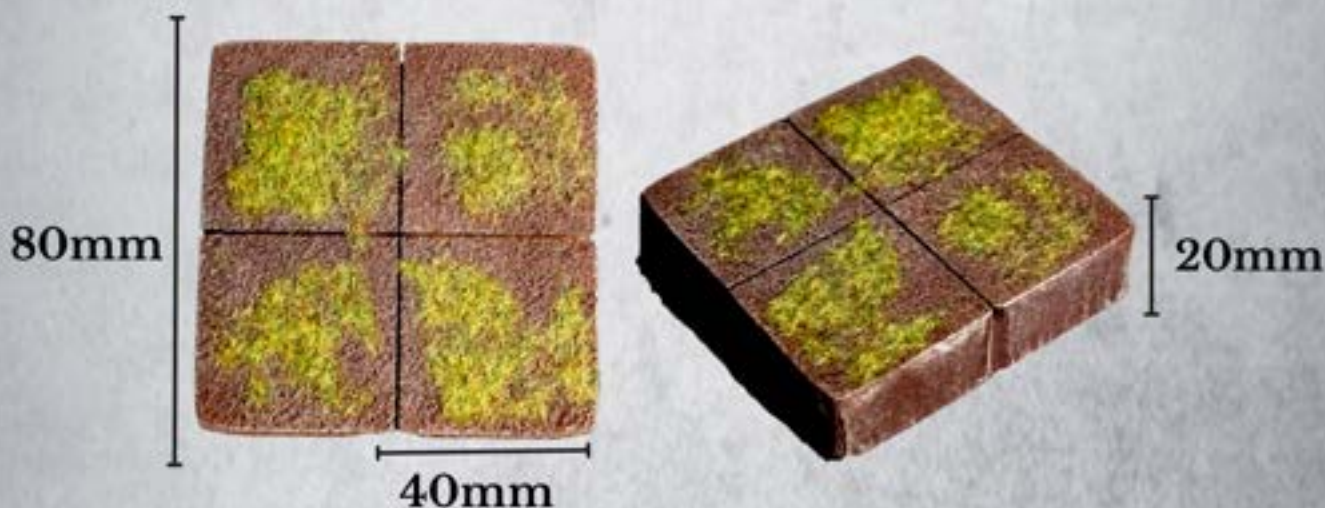
Durch diese Art von Gelände wird die **Sichtlinie der Helden nicht blockiert**, jedoch ihre Bewegung. Helden können sich daher **nicht durch diese Geländestücke bewegen** oder ihre **Bewegung auf diesem Gelände beenden**.



*Teilweise blockierendes Gelände 1x1  
Felder*

## Anhöhenblöcke

Um das Gelände modular, vielseitig und taktisch einsetzbar zu machen, empfiehlt sich das Hinzufügen von mehreren **Anhöhenblöcken**. Diese lassen sich günstig und einfach aus Styrodur fertigen. Wir empfehlen 4 - 6 Anhöhenblöcke 2x2 Felder mit H1.





Anhöhenblöcke lassen sich in vielen verschiedenen Formen bauen. Mit verschiedenen Formen könnt ihr komplexere und aufregendere Spielfelder bauen. Beachtet aber, dass das Spiel schwieriger wird, je mehr Geländestücke ihr verwendet.



Das Gelände aus dem 2-Spieler Starterdeal ist super, um die ersten Spiele zu bestreiten. Wenn ihr mit dem Spiel und der Welt vertraut seid, freue ich mich auf eure Adaption von Valeria, um in die Schlacht zu ziehen.



Beispielformen für Anhöhen.

## Standardbestückung eines Spielfeldes

Geländestücke geben einer Partie Crystal Collapse taktische Tiefe. Neben dem Verfahren zum Definieren von Geländemerkmale für eigene Spielfelder gibt es hier eine Liste an standardisiertem Gelände, um den Aufbau eines Spielfelds noch einfacher zu gestalten.

Für ein ausgewogenes Spielfeld wird folgende Zusammenstellung empfohlen. Hiermit seid ihr perfekt ausgerüstet für Crystal Collapse.

4x Teilweise blockierendes Gelände 1x1 Felder H1.

2x Blockierendes Gelände 2x2 Felder H2.

5x Anhöhenblöcke 2x2 Felder H1.





## Eigenes Spielfeld

In einer Crystal Collapse Partie können verschiedene **Geländestücke** hinzugefügt oder komplett eigene Spielfelder gebaut werden, um ein spannendes Spielerlebnis zu erschaffen. Eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Vor dem Spiel sollte jedes **Geländestück** von den Spielern mit den folgenden Merkmalen spezifiziert werden:

- Welche **Höhe** hat das Geländestück?
- Ist das Geländestück **blockierend** oder **teilweise blockierend**?

Es können noch weitere **Merkmale** zu **Geländestücken** hinzugefügt werden. Mehr dazu in den Sonderregeln.



*Ein Bild unserer Demoplatte, auf dem ein Haus steht. Das Haus ist als 3x3 Felder großes blockierendes Gelände definiert.*

Beim Bauen einer eigenen Platte sollten die Spieler sich schon im Vorfeld Gedanken über die Höhen der Felder sowie der einzelnen Geländestücke machen. Je mehr Klarheit ihr euch im Vorfeld verschafft, um so leichter geht das Spiel von der Hand. Natürlich könnt ihr euch ganz einfach von eurem Lieblings T-JRPG inspirieren lassen.







RUNDENÜBERSICHT



## Zu Beginn des Spiels

Zu Beginn einer Partie Crystal Collapse werden folgende Schritte zum Spielaufbau durchgeführt (als **Standard-Verfahren** bezeichnet):

1. **Teamauswahl:** Jeder Spieler wählt aus seinem eigenen **Heldenpool** 4 Helden (einen von jeder Farbe!) aus und legt Modelle sowie Profilkarten bereit.
2. **Questauswahl:** Jeder Spieler wählt eine Quest aus.
3. **Spiefeldaufbau:** Das Spielfeld wird ohne Gelände auf dem Tisch aufgebaut.
4. **Spielmaterial vorbereiten:** Die Spieler bilden das **Skill-** (alle Karten von 5-Ass) und **Fate-Deck** (alle Karten von 2-4 & 1 Joker) und mischen beide Decks. Benötigte Marker sowie Würfel werden neben dem Spielfeld in Griffreichweite platziert.
5. **Handkarten ziehen:** Beide Spieler ziehen jeweils 5 Handkarten vom Skill-Deck und fügen einen Joker ihrer Hand hinzu.
6. **Initiative ermitteln:** Wie in Schritt 4 der Taktikphase werfen beide Seiten einen Würfel. Das Ergebnis können beide Spieler mit einer beliebigen Anzahl an Handkarten modifizieren. Beide Spieler platzieren ihre Karten verdeckt auf dem Tisch und decken sie gleichzeitig auf. Die **Quest** des Gewinners (vgl. Schritt 2 Questauswahl) wird gespielt, der Verlierer hat die **Initiative** während der ersten Runde. Bildkarten werden hierbei mit dem Wert 10 gewertet und haben keine weiteren Effekte.
7. **Spiefeldvorbereitung:** Wie in der ausgewählten Quest beschrieben, wird das Spielfeld vorbereitet. Passende Geländestücke werden nach eigenem Ermessen der Spieler hinzugefügt.
8. **Deklariere die Geländestücke:** Die Spieler definieren das Spielfeld und die Geländestücke mit Merkmalen passend zum Layout.
9. **Helden vorbereiten:** Die Spieler platzieren ihre **Helden** gemäß der Questbeschreibung in den Aufstellungszonen. Auf jede Profilkarte wird jeweils ein Heldenmarker platziert. Je nach Quest werden eine Anzahl von **Phönixfedermarker** gleichmäßig auf den Profilkarten verteilt.

Wurden alle Schritte durchgeführt, kann die erste Runde Crystal Collapse beginnen.





## Rundenübersicht

Crystal Collapse wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**. Nach jeweils 3 Phasen beginnt eine neue Runde, bis die Siegbedingung der Quest erreicht wurde und das Spiel damit endet. Eine Runde besteht aus folgenden Phasen: **Taktikphase**, **Aktivierungsphase** und **Endphase**.

### Taktikphase

Eine Spielrunde beginnt immer mit der **Taktikphase**, in der folgende Schritte nacheinander abgehandelt werden:

1. Effekte, die zur Taktikphase aktiviert werden.
2. Karten bis zum Handkartenlimit ziehen.
3. Alle Jokerkarten auf die Hand nehmen.
4. Initiative ermitteln (wird für die erste Runde vor der Taktikphase gemacht)

### Aktivierungsphase

Während der Aktivierungsphase wechseln sich die Spieler ab und aktivieren nacheinander jeweils einen **Held**, bis alle **Helden** einmal aktiviert wurden. Während der Aktivierung werden folgende Schritte durchgeführt:

1. Held wählen
2. In beliebiger Reihenfolge:
  - a. eine reguläre Bewegung durchführen
  - b. eine Aktion durchführen
3. Aktivierung beenden und den Heldenmarker entfernen

### Endphase

Am Ende der letzten Aktivierung folgt die Endphase mit den Schritten:

1. Auf jeder Profilkarte einen Heldenmarker platzieren
2. Effekte abhandeln, die zur Endphase aktiviert werden
3. Neue Runde beginnen





## Phasenübersicht

Wie in der Rundenübersicht erläutert, haben Phasen einzelne Schritte. Alle Schritte innerhalb der Phasen werden nacheinander abgehandelt. Wir beleuchten hier jeden einzelnen Schritt innerhalb der Phasen für eine bessere Übersicht.

## Taktikphase

### Schritt 1: Effekte abwickeln

Ob nun von Heldenfähigkeiten oder Effekten von Quests, in diesem Schritt werden alle diese Effekte ausgeführt. Sollten beide Spieler Effekte haben, die in der Taktikphase durchgeführt werden, beginnt der Spieler, der die Initiative letzte Runde hatte, diese Effekte abzuwickeln. Ist dies die erste Runde, wird per Würfelwurf ermittelt, wer anfängt. Neutrale Effekte oder Questeffekte werden immer als Letztes abgehandelt.

### Schritt 2: Karten bis zum Handkartenlimit ziehen

Das Handkartenlimit liegt bei **5 Handkarten + Jokerkarten**. Sollten die Spieler mehr als 5 Handkarten ohne Joker in der Hand halten, müssen diese aus der Hand abgeworfen werden.

*Beispiel: Der Spieler hat durch verschiedene Effekte zur Taktikphase 7 Handkarten mit einem Joker. Er entscheidet sich dazu eine 5 und eine 6 abzuwerfen und hat somit wieder 5 Handkarten sowie einen Joker auf der Hand.*

Spieler können sich dazu entscheiden, Karten abzuwerfen. Sind weniger Karten auf der Hand (ausgenommen Joker) als das das Handkartenlimit angibt, wird nach dem Abwerfen auf das Handkartenlimit aufgezogen (**5 Handkarten**).

*Beispiel: Der Spieler wirft 2 Handkarten ab und behält eine Karte. Um auf das Handkartenlimit aufzuziehen, zieht er 4 Karten.*

Sollte es jemals vorkommen, dass das Skill-Deck eines Spielers keine Karten mehr beinhaltet, ist das Spiel beendet und er verliert das Spiel.

### Schritt 3: Joker hinzufügen

Die Spieler durchsuchen den **Skill-Deck Ablagestapel** nach **allen Joker-Karten** und fügen diese der Hand hinzu. Jokerkarten werden nie zum Handkartenlimit hinzugezählt.

### Schritt 4: Initiative ermitteln

Zum Ermitteln der Initiative jeder Runde werfen beide Seiten einen W20 Würfel. Beide Spieler können eine Handkarte ausspielen und zur Augenzahl hinzuaddieren. **Das höhere Ergebnis gewinnt die Initiative.**

Zuerst würfeln beide Spieler einen Würfel. Beide geben daraufhin an, ob sie mit einer Handkarte das Ergebnis modifizieren möchten. Der Spieler, der in der letzten Runde die Initiative hatte **sagt zuerst an**, ob er eine Karte ausspielen möchte. Es kann auch darauf verzichtet werden, eine Karte zu spielen. Haben sich beide Spieler entschieden, werden beide Karten gleichzeitig aufgedeckt. Bildkarten werden hierbei mit dem Wert 10 gewertet und haben keine weiteren Effekte. **Jokerkarten gewinnen immer.** Spielen beide Seiten einen Joker, gilt wiederum das höhere Ergebnis.



## Aktivierungsphase

Der Spieler mit der Initiative beginnt mit der ersten Aktivierung. Beide Spieler wechseln sich mit der Aktivierung ihrer **Helden** ab, bis alle Modelle aktiviert wurden. Wer an der Reihe ist wird auch als aktiver Spieler oder Spieler mit Priorität bezeichnet.

### Schritt 1: Held wählen

Der aktive Spieler wählt den gewünschten Held für die aktuelle Aktivierung aus.

### Schritt 2: Bewegen und Aktion

Der aktive Spieler wählt, ob vor oder nach der Aktion eine Bewegung durchgeführt werden soll. Die Aktionen werden in einem eigenen Abschnitt in diesem Regelwerk erläutert. Die Bewegung wird gemäß den Grundregeln durchgeführt. Auf die Bewegung sowie die Aktion darf auch verzichtet werden.

### Schritt 3: Aktivierung beenden

Wurden Bewegung und Aktion durchgeführt (oder auch nicht), beendet der aktive Spieler die Aktivierung und übergibt die Priorität an die gegnerische Seite. Der Heldenmarker auf der Profilkarte wird entfernt.

## Endphase

Wurden alle **Helden** aktiviert, (es liegen auf keiner Profilkarte mehr Heldenmarker) wird am Ende der letzten Aktivierung die Endphase durchgeführt.

### Schritt 1: Heldenmarker platzieren

Zum Auffrischen der Helden wird auf jeder Profilkarte jeweils ein Heldenmarker platziert.

### Schritt 2: Effekte abwickeln

Effekte, die während der Endphase ausgelöst werden, werden nun abgewickelt. Sollten beide Spieler Effekte haben, die in der Endphase abgehandelt werden beginnt der Spieler, der die Initiative hat, diese Effekte abzuwickeln. Neutrale Effekte werden als Letztes ausgeführt.

### Schritt 3: Neue Runde beginnen

Alle Phasen sind abgehandelt und eine neue Runde kann beginnen.



Legt euch während dem Spielen am besten die Rundenübersicht neben das Spielfeld und geht Schritt für Schritt durch die Runden. Es wird klarer, wenn ihr das Gelernte gleich in die Praxis umsetzt.





# AKTIONEN



## Aktionen

**Aktionen** spielen eine große Rolle in Crystal Collapse. Sie repräsentieren die Möglichkeiten von **Helden** ihre epischen Heldentaten im Spiel darzustellen. Dieser Abschnitt erläutert, welche Aktionen Spieler in einer Aktivierung der **Helden** durchführen können.

### Standardaktionen

Es gibt eine Vielzahl an Aktionen, die den **Helden** zur Auswahl stehen. Hier werden alle Standardaktionen aufgeführt, manche Aktionen können aber auch von Quests vorgegeben werden. Sollten Quests eine Standardaktion überschreiben, hat der Regeltext der Quest Vorrang.



Das Überschreiben der Standardaktionen stellt die Dynamik in Crystal Collapse dar. Mal ist die Bewegung eingeschränkt oder manche Aktionen können nicht angewendet werden. Ihr findet diese Informationen immer in der Questbeschreibung.



### Standardaktion: Bewegung

Zusätzlich zur regulären Bewegung, können **Helden** eine zusätzliche Bewegung als Aktion durchführen. Diese Bewegungsaktion folgt den Regeln von Bewegung aus den Grundregeln.

### Standardaktion: Klettern

Ein **Held** kann eine Kletteraktion durchführen, um ein angrenzendes Feld mit Höhe H2 oder höher zu betreten. Hat sich ein **Held** auf das Zielfeld bewegt, darf der **Held** sich Neupositionieren.

### Standardaktion: Karte ziehen

Ein Spieler kann sich dazu entscheiden, eine Skill-Karte vom Deck zu ziehen und der Hand hinzuzufügen.

### Standardaktion: Questaktion

Ein **Held** kann eine Aktion aus der Questbeschreibung durchführen.



## Standardaktion: Aktive Fähigkeiten einsetzen

Ein Held kann für seine Aktion eine **aktive Fähigkeit** einsetzen. Hierzu wird eine Handkarte mit der Farbe des Helden als Kosten gespielt und in die **Skill-Deck Ablage** gelegt. Wurden die Kosten bezahlt, wird der Effekt auf der Profilkarte durchgeführt.

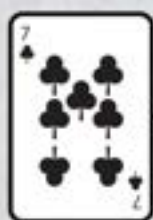
**Aktive Fähigkeiten** bestehen oft aus mehreren Standardaktionen (wie z.B. Bewegen und Angreifen oder Klettern zusammen mit Karte ziehen). Wenn passive Fähigkeiten durch bestimmte Standardaktionen aktiviert werden, dann werden sie auch von aktiven Fähigkeiten aktiviert, die diese Standardaktionen beinhalten.

**Bildkarten und Joker** können ebenfalls zum Aktivieren von Fähigkeiten verwendet werden. Sie fügen aber **keine weiteren Effekte** hinzu.

## Fähigkeiten der Helden

Jeder Held hat seine eigenen speziellen Fähigkeiten. Diese werden in **aktive** und **passive Fähigkeiten** unterteilt. **Aktive Fähigkeiten** werden im Rahmen von **Aktionen** während der **Aktivierung** durchgeführt, **passive Fähigkeiten** hingegen aktiviert, wenn **bestimmte Gegebenheiten** und **Auslöser** vorhanden sind. Wenn **passive Fähigkeiten** aktiviert werden, werden deren Effekte immer **direkt abgehandelt**. Eine **Ausnahme** bilden hier **passive Aktionen**, die **Angriffsaktionen modifizieren**. Diese Effekte werden während einer **Angriffsaktion** im Schritt **„Trefferwert ermitteln und Effekte abwickeln“** abgehandelt.

*Beispiel: Viktoria steht in Reichweite A2 zu Kurado und möchte ihre Fähigkeit „Das Ziel anvisieren“ einsetzen. Sie bezahlt die Kosten und bekommt eine Fate-Karte zusätzlich während der Ausführung ihrer Fähigkeit, da sie mit „Das Ziel anvisieren“ eine Angriffsaktion durchführt.*



### 🕒 „Ich bin das Ziel, ihr greift an!“

Befreundete Helden und Heldinnen in Reichweite A2 erhalten eine **zusätzliche Fate-Karte** im Schritt **„Trefferwert ermitteln“**, wenn sie eine **Angriff-Aktion** durchführen.

### ♣️ Das Ziel anvisieren

Viktoria erhält 1 **Angriff-Marker** und führt eine **Angriff-Aktion** durch.

*Beispiel: Kurado sagt seine „Sturmangriff“ Fähigkeit an und steht nach der Bewegungsaktion von „Sturmangriff“ in Reichweite A3 zu Viktoria. Wie beschrieben, führt Kurado nun eine Angriffsaktion aus, in der er im Schritt „Trefferwert ermitteln und Effekte abwickeln“ einen **Angriffsmarker** von Viktorias passiver Fähigkeit erhält.*

### 🕒 „Deckungsfeuer? Kommt sofort!“

Befreundete Helden und Heldinnen in Reichweite A3 erhalten 1 **Angriff-Marker**, wenn sie eine **Angriff-Aktion** durchführen.



## Standardaktion: Angriff

Ein **Held** kann für seine Aktion eine Angriffsaktion durchführen. Der **Held** wählt hierzu ein Ziel aus und prüft dabei: Befindet sich das Ziel in **Reichweite**? Hält sich das Ziel im **Frontbereich** des Angreifers aus? Kann eine **Sichtlinie** zum Ziel gezogen werden? Im Nahkampf (Reichweite A1) kann nur ein Ziel im Feld im Frontbereich angegriffen werden, welches angrenzend zum eigenen Feld des Modells steht. Sind all diese Voraussetzungen erfüllt, ist das Ziel gültig und die Schritte für einen Angriff können durchgeführt werden.

## Angriffsübersicht

Ein Angriff besteht aus mehreren Schritten, welche die Spieler abhandeln müssen. Die Schritte sind wie folgt:

1. Ziel wählen
2. Skill-Karte spielen
3. Trefferwert ermitteln und Effekte abwickeln
4. Würfelpool ermitteln
5. Wunden ermitteln
6. Schaden und Effekte zuweisen

## Spielerreihenfolge während eines Angriffs

Während eines Angriffs hat der aktive Spieler Vorrang. Das heißt, dass der aktive Spieler seine Effekte in jedem Schritt immer als Erster abhandelt, bevor die Gegenseite ihre Effekte abhandelt. Die Reihenfolge der Effekte werden immer vom Spieler selbst festgelegt.





## Schritte während eines Angriffs

Dieser Bereich beleuchtet die einzelnen Schritte während eines Angriffs im Detail.

### Schritt 1: Ziel wählen

Wie in den Grundregeln beschrieben, kann ein gültiges Ziel gewählt werden, wenn folgende Punkte gegeben sind:

- zum Ziel kann eine Sichtlinie gezogen werden und
- das Ziel steht in Reichweite des Helden.

Ist das Ziel im Zieltrichter, ist es ein gültiges Ziel.

### Schritt 2: Skill-Karte spielen

Beide Seiten (angreifender und verteidigender Spieler) wählen **eine Skill-Karte** aus der Hand und **legen sie verdeckt vor sich aus**. Haben beide Seiten gewählt, werden die **Skill-Karten gleichzeitig aufgedeckt**. Diese Karten modifizieren den Angriff und werden in Schritt 3 ausgewertet. Spielt ein Spieler seine **letzte Handkarte**, so wird die Hand sofort auf **5 Skill-Karten** aufgefüllt und die gegnerische Seite erhält einen **Questpunkt**.

### Schritt 3: Trefferwert ermitteln und Effekte abwickeln

Beginnend mit dem aktiven Spieler wird die gespielte Skill-Karte und alle zusätzlichen Effekte ausgewertet. Hierbei können Marker generiert oder der Trefferwert modifiziert werden.

Der **Basistrefferwert** ergibt sich aus:

- dem **Basiswert** auf der Profilkarte **des Helden**,
- plus dem Wert der gespielten Skill-Karte,
- plus den **Fate-Karten** aus verschiedenen Effekten und Fähigkeiten, die vom Fate-Deck gezogen werden.

Ferner werden alle weiteren Effekte der aktiven Seite durchgeführt (bspw. **Angriffsmarker** erhalten)

Der verteidigende Spieler ermittelt danach den **Basisverteidigungswert** aus:

- dem Verteidigungswert auf der Profilkarte **des Helden** je nach Schadensart des Angriffs (**physische Verteidigung** für Nah- und Fernkampf, **magische Verteidigung** bei einem magischen Angriff)
- und dem Wert der gespielten Skill-Karte,
- plus den **Fate-Karten** aus verschiedenen Effekten und Fähigkeiten, die vom Fate-Deck gezogen werden.

Zusätzlich führt der **verteidigende Spieler** alle weiteren Effekte durch. (bspw. **Schutzmarker** erhalten)

Der **effektive Trefferwert** wird aus dem **Basistrefferwert** minus dem **Basisverteidigungswert** ermittelt.



## Schritt 4: Würfelpool ermitteln

Der aktive Spieler ermittelt den Basiswürfelpool aus:

- dem Würfelwert aus dem Profil des Helden,
- plus zusätzlichen Würfeln durch Ausgeben von Angriffsmarkern (1 Würfel pro Marker).

Wurde der Basiswürfelpool ermittelt, kann dieser noch modifiziert werden.

Der verteidigende Spieler kann den Würfelpool durch Ausgeben von Schutzmarkern verringern. Ein ausgegebener Schutzmarker verringert den Würfelpool pro Marker um 1 Würfel.

## Schritt 5: Wunden ermitteln

Der aktive Spieler ermittelt die Wundenanzahl, indem die Anzahl Würfel (ermittelt in Schritt 4) geworfen werden. Eine Wunde wird für jeden Würfelwurf erzielt, der unter dem **effektivem Trefferwert** aus Schritt 3 liegt.

Es können auch **kritische Treffer** mit 2 Wunden erzielt werden, wenn:

- eine 1 gewürfelt wurde,
- eine 20 gewürfelt wurde,
- oder der **effektive Trefferwert** gewürfelt wurde.

Alle dadurch erzielten Wunden ergeben - aufsummiert - die **Wundenanzahl**!

Ist der **effektive Trefferwert** 0 oder negativ, können nur durch **kritische Treffer** (1 oder 20) Wunden erzielt werden.

## Schritt 6: Schaden und Effekte zuweisen

Das Ziel erhält die **Anzahl Schadenmarker**, die die **Wundenanzahl** aus Schritt 5 angibt sowie Effekte (bspw. **Statuseffekte**), sofern der Angriff das Ziel mit Effekten belegt.

Es werden zuerst Schadenmarker dann **Effekte** zugewiesen.

Sollte die Anzahl **Schadenmarker** gleich oder **höher** als der **LP-Grenzwert** des Ziels sein, wird das Zielmodell **sofort vom Spielfeld entfernt** und gilt als **besiegt**. Effekte kommen hier nicht mehr zum Tragen. Besiegte Modelle verlieren alle **Status- und Kampfmarker**, wenn sie das Spiel verlassen.





## Beispiel einer Angriffsaktion:

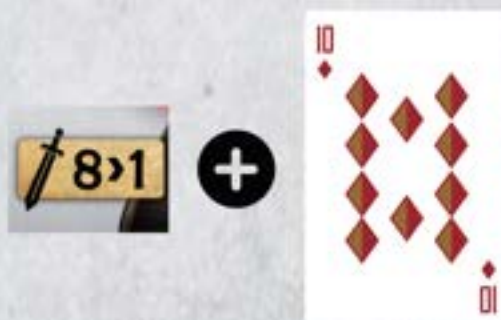
Max wählt Kurado aus, bewegt den Held in Nahkampfreichweite und führt eine Angriffsaktion aus. Kurados Ziel ist im Frontbereich auf dem Feld gegenüber und ist somit ein gültiges Ziel. Das Ziel ist Joshua.



Beide Spieler wählen eine Skill-Karte aus der Hand und decken sie gleichzeitig auf. Max hat eine 10♦ gewählt, Vuong eine 8♣.

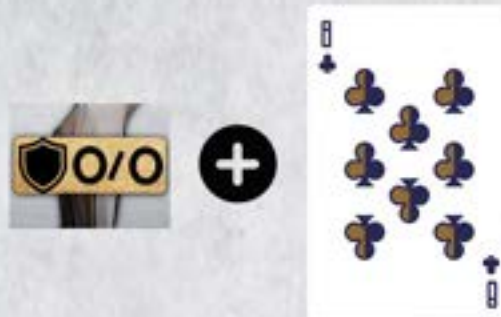


Max ermittelt nun den Basistrefferwert und handelt alle Effekte ab. Kurado hat einen Profilwert von 8 und addiert 10 hinzu. Der Basistrefferwert berechnet sich also aus  $8+10=18$ .

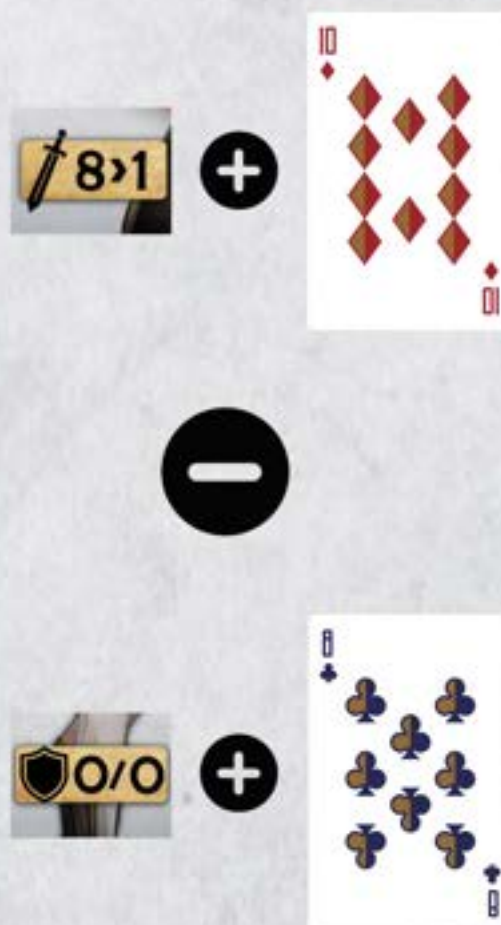




*Vuong ermittelt den Basisverteidigungswert aus dem Profilwert für physische Verteidigung (0), da Kurados Angriff eine Nahkampfattacke ist. Hinzu kommt der Wert der Skill-Karte (8). Der Basisverteidigungswert ist also 8.*



*Um den effektiven Trefferwert zu ermitteln, wird der Basisverteidigungswert vom Basistrefferwert abgezogen:  $18 - 8 = 10$ .*



*Der effektive Trefferwert ist also 10.*



Mit dem effektiven Trefferwert im Hinterkopf bildet Max den Würfelpool mit 3 Würfeln gemäß dem Profilwert von Kurado. Es liegen weder Angriffsmarker auf Kurado, noch hat Joshua Schutzmarker auf sich liegen. Somit bleibt der Würfelpool bei 3 Würfeln.



Max nimmt 3 Würfel und wirft diese. Es werden eine 2 eine 14 und eine 20 gewürfelt. 2 liegt unter dem effektiven Trefferwert, ergibt somit einen normalen Treffer; 14 liegt über dem effektiven Trefferwert und erzielt somit keinen Treffer. Die 20 ist ein Kritischer Treffer!

Kurados Angriff fügt 1 Wunde und 2 zusätzliche Wunden für den kritischen Treffer zu. Joshua hat noch eine Wunde aus einem vorangegangenen Angriff. Alle Wunden zusammen entsprechen seinem LP-Grenzwert ( $3+1=4$ ). Er wird vom Spielfeld entfernt. Armer Joshua - aber er hat ja noch einen Phönixfedermarker...



Damit ist die Angriffsaktion beendet und alle gespielten Karten werden in den Ablagestapel der jeweiligen Decks gelegt (Skill-Karten in den Skill-Karten Ablagestapel, Fate-Karten in den Fate-Karten Ablagestapel).





# EFFEKTE UND MODIFIKATOREN



## Effekte und Modifikatoren

Eine Partie **Crystal Collapse** lebt von seinen taktischen Entscheidungen, den raffinierten Manövern und der Vielzahl an kombinierbaren Effekten. Wir beleuchten hier alle Regeln dazu.

### Kampfmarker

**Kampfmarker** können während einer Angriffsaktion ausgegeben werden, um ihre Effekte zu aktivieren. Alle Kampfmarker werden zur **Endphase** entfernt.



**Angriffsmarker** können während Schritt 4 ("Würfelpool ermitteln") einer Angriffsaktion ausgegeben werden, um dem Würfelpool 1 Würfel hinzuzufügen.



**Schutzmarker** können während Schritt 4 ("Würfelpool ermitteln") einer Angriffsaktion ausgegeben werden, um 1 Würfel aus dem Würfelpool zu entfernen.



Diese Marker sind eine wichtige Ressource im Kampf gegen die finsternen Mächte. Sie modifizieren neben den Fate-Karten den Schaden enorm.





## Götterkarten

Bildkarten (Bube, Dame, König, Ass und Joker) im Skill-Deck werden als Götterkarten bezeichnet. Jede Karte hat einen besonderen Effekt:



### Shiva die Eiskönigin

Shiva (Dame), wird beim Ausspielen mit dem Wert 10 gewertet.

Während einer Angriffsaktion erhält der Verteidiger eine Fate-Karte.



### Ifrit der Feuerquell

Ifrit (Bube), wird beim Ausspielen mit dem Wert 10 gewertet.

Während einer Angriffsaktion erhält der Angreifer eine Fate-Karte.



### Winddrache Garuda

Winddrache Garuda (Ass), wird beim Ausspielen mit dem Wert 10 gewertet.

Während einer Angriffsaktion erhält der Held einen Schutzmarker.



### Brahma der Titan

Brahma der Titan (König), wird beim Ausspielen mit dem Wert 10 gewertet.

Während einer Angriffsaktion erhält der Held einen Angriffsmarker.







## Gottkönig Odin

Gottkönig Odin (Joker), kann als **jede Karte** im Skill-Deck gewertet werden, mit **allen zusätzlichen Fähigkeiten**. Der Gottkönig könnte zum Beispiel als König eingesetzt werden. In dem Fall würde er dessen Wert 10 annehmen und der Held erhält einen Angriffsmarker.



Neben den Fähigkeiten der Karten beim Ausspielen während einer Angriffsaktion können Bildkarten auch eingesetzt werden, um aktive Fähigkeiten zu aktivieren. Bildkarteneffekte werden während dieser Aktivierung der Fähigkeit nicht angewendet.

*Beispiel: Ein Karo-König wird für Kurados Fähigkeit Sturmangriff verwendet. Diese Fähigkeit kann durch das Karosymbol aktiviert werden. Der Sturmangriff erlaubt eine Angriffsaktion. Während der Ausführung der Fähigkeit erhält der Angreifer keinen Angriffsmarker, da der Brahma-Effekt nicht aktiv ist.*

*Um den Brahma-Effekt zu erhalten, muss eine andere Karo-Karte zum Aktivieren von Sturmangriff verwendet und der Karo-König während der Angriffsaktion gespielt werden.*





## Statuseffekte

Statusmarker zeigen bestimmte **Statuseffekte** an, worunter **Helden** leiden können. Diese Marker können durch verschiedene Fähigkeiten zugewiesen werden.

### Paralyse



Fügt ein Angriff oder eine Fähigkeit **Paralyse** zu, erhält das Ziel einen **Paralysemarker**. Ein Held mit einem **Paralysemarker** kann während seiner Aktivierung **keine Bewegung** durchführen. Alle **Paralysemarker** werden am Ende der Aktivierung des Modells, das den Marker erhalten hat, entfernt.

### Verzögerter Schaden



Der **verzögerte Schaden**, oder auch **Dot-Effekt** (aus dem englischen "Damage over Time") kann durch Fähigkeiten auf gegnerische **Helden** gewirkt werden. Der gegnerische **Held** erhält dabei einen **Dotmarker**. Ein **Dotmarker** fügt einem Modell nach seiner Aktivierung **1 Schadenmarker pro Dotmarker** zu. Es kann nach der Aktivierung immer **1 Dotmarker** abgelegt werden.

### Stille



Der **Stilleffekt** verhindert, dass **Helden** Fate-Karten ziehen können. Modelle mit einem **Stillemarker** dürfen keine Fate-Karten ziehen und ignorieren alle Effekte, die das Ziehen von Fate-Karten ermöglichen würden (bspw. Götterkarten, Manövereffekte oder Fähigkeiten von Helden). Nach der Aktivierung des Modells, das unter **Stille** leidet, können **alle Stillemarker** abgeworfen werden.

### Blenden



Geblendete Modelle erhalten einen **Blindmarker**, wenn sie diesen Effekt erhalten. **Helden** mit **Blindmarker** können keine Kampfmarker ausgeben. Nach der Aktivierung des Modells, das **Blindmarker** hat können alle **Blindmarker** abgeworfen werden.



Oh, die kann ich gar nicht leiden. Statuseffekte behindern Helden enorm. Meidet am besten die Auswirkungen dieser Effekte und ihre Benutzer.

Ich persönlich brauche solche Tricks nicht, das Feuer wird sie schon lehren...



## Soforteffekte

Manche Effekte werden einmal durchgeführt und haben keine weiteren Auswirkungen. Diese Effekte werden als **Soforteffekte** bezeichnet. Wenn nicht anders beschrieben, werden diese **Soforteffekte** während einer **Angriffsaktion** im Schritt 6 ("Schaden und Effekte zuweisen") abgehandelt.

## Verdrängen X

Ein Ziel wird um X Felder vom angreifenden Modell wegbewegt. Der aktive Spieler bestimmt die Richtung diagonal oder orthogonal in einer Linie. Ziele stoppen vor Hindernissen. Sollte ein Ziel an einem Hindernis stoppen, bevor es X Felder bewegt wurde, so erhält das Ziel einen **Schadenmarker**, auch als **Aufprallschaden** bezeichnet. **Helden** (befreundet und gegnerisch) werden in diesem Fall wie Hindernisse betrachtet. Sollte auf ein Feld mit einem Heldenmodell oder zerstörbaren Geländestück verdrängt werden, erhält das Modell ebenfalls einen Schadenmarker.

Wird ein Modell über eine Kante von einem Feld mit Höhe **H2** oder höher auf ein niedrigeres Feld verdrängt, so erhält das Ziel **Fallschaden**. Das Ziel wird nicht weiter bewegt.





## Sekundärschaden X

Manche Fähigkeiten fügen Sekundärschaden zu. Hierbei wird ein Angriff ohne Skill-Karte aber **X Würfeln** im Würfelpool durchgeführt, wobei X die Anzahl der Würfel wiedergibt (**Sekundär-Schaden 1** entspricht also einem Würfel).

Der **effektive Trefferwert** wird ausschließlich durch den **Basistrefferwert** des aktiven **Helden** dargestellt. Es werden **keine weiteren Modifikatoren** hinzugefügt und Ziele können sich nicht **verteidigen** (weder **Skill-Karten** noch **Fate-Karten** einsetzen). Der **Verteidigungswert** des Ziels wird **ignoriert**.

Während der Abwicklung von Sekundärschaden können **keine Kampfmarker** eingesetzt werden.

Sekundärschaden kann auch **kritischen Schaden** zufügen.

*Beispiel:*

*Gil führt eine Attacke gegen sein Hauptziel Hector durch. Nach der Abwicklung des Hauptkampfes muss jedes Modell in A1 zu Gil Sekundärschaden 1 erleiden.*

*Gil hat einen Basistrefferwert von 5, muss also für jedes Ziel, das Sekundärschaden erhalten soll, einen Würfel werfen und wie gewohnt die Wunden ermitteln.*

### 📍 “Ihr seid mir im Weg!”

Während einer Angriffsaktion, fügen Gil's Angriffe, Helden die in Reichweite A1 zu ihm stehen, Sekundär-Schaden 1 zu.





## Manövereffekte

Crystal Collapse belohnt gute **Positionierung der Helden** mit **zusätzlichen Effekten**. Dadurch können sich Spieler durch die **Anatomie der Geländestücke** des Spielfelds oder durch **Fehlentscheidungen des Gegenübers** bei der Bewegung einen taktischen Vorteil verschaffen.

### Im Rücken stehen

Steht der aktive **Held** im **Rückenbereich** des **Ziels**, erhält das Modell eine zusätzlich **Fate-Karte** und einen **Angriffsmarker** während der **Angriffsaktion**.



### Höhenvorteil

Stehen die involvierten **Helden** während einer Angriffsaktion auf unterschiedlichen Höhenebenen, so erhält der Held mit dem **Höhenvorteil** (höhere Position) eine Fate-Karte während einer Angriff-Aktion.



*Beispiel: Lisara greift Feena an, Feena befindet sich auf einem niedrigeren Höhenlevel als Lisara. Lisara erhält daher für die Angriffsaktion auf Feena 1 Fate-Karte auf den Basistrefferswert.*



*Beispiel: Lisara greift Feena an, Feena befindet sich auf einer höheren Position als Lisara, daher erhält Feena 1 Fate-Karte auf ihren Verteidigungswert gegen den Angriff von Lisara.*



## Zangenangriff

Wenn ein Ziel zwischen zwei Modellen angegriffen wird (bspw. ein Modell jeweils im Front- und Rückenbereich oder jeweils auf einer Flanke links und rechts), so erhält das angreifende Modell einen **Angriffsmarker** für diese **Angriffsaktion**.



## Überzahl

Wenn während einer **Angriffsaktion** ein **befreundetes Modell** in **Reichweite A1** zum Ziel steht, erhalten angreifende **Helden 1 Fate-Karte** für diesen Angriff. Wenn ein **befreundetes Modell des Ziels** in **Reichweite A1** zum Ziel steht, **erhält das Ziel 1 Fate-Karte**. Wenn sich befreundete Modelle in **Reichweite A1** zu anderen feindlichen Modellen befinden, werden sie für das Ermitteln von **Überzahl** nicht gewertet.



*Beispiel: Lisara wählt Roland als Ziel einer Angriffsaktion und Joschua befindet sich in A1 zu Roland. Da Joschua aber ebenfalls in A1 zu Kurado steht, erhält Lisara nicht den Bonus "Überzahl" für ihre Angriffsaktion.*



## Frontalangriff

Zeigt ein Ziel seinen **Frontbereich** zum aktiven Modell während eine **Angriffsaktion** durchgeführt wird, erhält das Ziel eine **Fate-Karte**, während es **verteidigt**.



Wenn man den Gegner vor sich hat, kann man den Angriff auch besser abwehren. Das wird Lisara trotzdem nicht aufhalten!

## Manövereffekte während einer Fernkampfangriffsaktion

Um den **Manövereffekt** bei einer Angriffsaktion im Fernkampf zu ermitteln, zieht der aktive Spieler eine Linie von der Nase der Base seines Modells zu einer beliebigen Feldkante des Ziels zu welchem er Sichtkontakt hat und wählt eine Angriffsposition zum Ermitteln der **Manövereffekte**. Dadurch können vorteilhaftere Modifikatoren für den Angriff realisiert und ausgewählt werden.

*Beispiel: Viktoria führt eine Fernkampfangriffsfaktion gegen Hana durch. Sie kann eine freie Sichtlinie zu 2 Feldkanten ziehen.*

*A: den Frontbericht von Hana, wodurch Hana den Manövermodifikator für einen Frontalangriff bekommen würde.*

*B: den Seitenbereich von Hana. Hier würde kein Held einen Manövermodifikator erhalten.*

*Der aktive Spieler entscheidet sich für Variante B, einen Angriff in den Seitenbereich.*





## Phönixfedern

In Crystal Collapse geben die **Quests** die Anzahl an **Wiedereintritten** bzw. Resawns der **Helden** vor. Diese Regel wird als **Phönixfeder X** bezeichnet, wobei X die Anzahl der **Phönixfedernmarker** ist, welche **Helden** beim Spielaufbau erhalten.

*Beispiel: In der Quest "Das Kristallrätsel" wurde Phönixfeder 1 vorgegeben. Dies bedeutet, dass jeder Held einen Phönixfedermarker erhält.*

Wenn ein **Held** vom Spielfeld entfernt wird und er noch **Phönixfedernmarker** hat, dann kann er durch Ausgeben eines Markers während der **Taktikphase** wieder in der **Aufstellungszone** platziert werden.

*Beispiel: Kurado nimmt durch einen Angriff 3 Schaden, hat somit seinen LP-Grenzwert erreicht und wird vom Spielfeld entfernt.*

*Da laut der Quest "Das Kristallrätsel", Phönixfeder 1 aktiv ist und er zum ersten Mal fällt, kann Kurado in der nächsten Taktikphase wieder aufgestellt werden, indem ein Phönixfedermarker ausgegeben wird. Seine Zeit war noch nicht gekommen!*

Der Wiedereintritt von Modellen findet während der Taktikphase im Schritt "Effekte abwickeln" statt.



Phönixfedern-Marker





## Beispiel für eine Angriffsaktion mit Modifikatoren:

Vuong wählt Hana als nächste Heldin aus. Er bewegt sein Modell in Reichweite 1 zu seinem Ziel, Nagold. Um Hanas aktive Fähigkeit "Schattensprung" zu aktivieren, spielt Vuong eine ♠ Karte aus und platziert Hana auf dem Feld im Rücken von Nagold.



HEY!



Ahh, kleines Kätzchen! Ich werde dir zeigen.... Wo ist sie hin?!



### Hana

Windläuferin



#### Schattensprung

Wähle ein Ziel in Reichweite A1. Hana kann sich auf das Feld im Rücken des Ziels bewegen und führe eine Neu-Positionierung durch. Ignoriere alle Hindernisse auf dem Weg. Hana führt eine Angriff-Aktion durch.



Nach dem Bewegen führt Hana eine Angriffsaktion durch. Max und Vuong wählen ihre Karten. Vuong spielt einen Joker, Max wählt ein Ass. Als aktiver Spieler führt Vuong zuerst alle seine Effekte sowie die Ermittlung seines Basistrefferwertes durch.

- Für seinen Joker wählt Vuong einen Buben und erhält dadurch eine Fate-Karte.
- Hana steht im Rücken von Nagold. Sie erhält dafür einen Angriffsmarker sowie eine weitere Fate-Karte.
- Hanas passive Fähigkeit gewährt ihr einen weiteren Angriffsmarker.





Vuong zieht 2 Fate-Karten, eine 3 und eine 4 und errechnet einen Basistrefferwert von  $6+10+4+3=23$  mit 2 Angriffsmarkern.

Ⓢ "Es wird nur kurz weh tun"

Immer wenn Hana eine Angriff-Aktion im Rücken eines Ziels durchführt, erhält sie 1 Angriff-Marker.



Nun ist Max an der Reihe, seinen Verteidigungswert zu ermitteln.

- Er erhält eine Fate-Karte für den Überzahlmodifikator, da Hector in Reichweite A1 zu ihm steht.
- Er erhält eine weitere Fate-Karte, da er im Wirkungsbereich von Lisaras passiver Fähigkeit positioniert ist.

Ⓢ "Schildwall!"

Befreundete Helden in Reichweite A2 erhalten eine Fate-Karte beim Verteidigen, wenn sie, während einer Angriffsaktion, als Ziel ausgewählt wurden.



Für die erste Fate-Karte zieht Max 2 Karten, eine 4 und eine 2 und wählt die 4 aus. Für die zweite Fate-Karte zieht Max wiederum 2 Karten, beide jeweils eine 2 und wählt somit eine 2. Er kann dies durch die passive Fähigkeit von Nagold machen. Sein Basisverteidigungswert errechnet sich aus  $0+10+4+2=16$ .

Ⓢ "Keiner entgeht seinem Schicksal"

Nagold und befreundete Helden in Reichweite A2 dürfen eine zusätzliche Fate-Karte ziehen. Wähle eine der beiden Karten aus und werfe die andere Fate-Karte ab.







*Dadurch ergibt sich ein effektiver Trefferwert aus  $23-16=7$ . Vuong bildet seinen Würfelpool aus 2 Grundwürfeln sowie +2 für die Angriffsmarker.*

*Vuong würfelt und erhält als Ergebnis 1,8,13 und 17. Außer dem kritischen Treffer durch die 1 hat leider nichts getroffen. Dennoch ist Nagold gefährlich nah am LP-Grenzwert...*

Achtet beim Auswerten der Modifikatoren immer auf die Reihenfolge der Spieler, zuerst die angreifende Seite, dann die verteidigende Seite. Die Effekte und Modifikatoren können von den Spielern in beliebiger Reihenfolge abgehandelt werden. Hier muss nacheinander Effekt für Effekt angesagt werden, um Verwirrung zu vermeiden.



**HAHAHAH** dachtest du, ich falle so einfach, kleines Kätzchen!? Nun werde ich dich von der Erde tilgen!!... IST DAS ETWA BLUT!!!







# HINTERGRUND





## Valeria

*Valeria wird von einem Netzwerk mächtiger Mutterkristalle geschützt. Diese Kristalle sind das Herz von vier bedeutenden Städten: Vaaland, Besalia, Rosenberg und dem versunkenen Nabodies. Die Kraft dieser Mutterkristalle ist von entscheidender Bedeutung, da sie den gefürchteten Giftnebel namens "Odins Atem" in Schach halten, der unaufhaltsam dabei ist, den Kontinent zu verschlingen.*

*Jede dieser Städte beheimatet einen einflussreichen Ritterorden, dessen oberste Aufgabe es ist, die Mutterkristalle zu schützen. Diese Ritterorden werden von Adligen und den Herrschern der Hauptstädte angeführt. Doch trotz ihrer königlichen Stellung haben die Hände dieser Adligen enge Fesseln, denn an der Spitze eines jeden Ordens sitzt ein mysteriöser und mächtiger Richter. Diese Richter sind unsterblich und ihre wahre Identität ist hinter prächtigen magischen Rüstungen verborgen.*

*Durch die Macht der Mutterkristalle herrschen die Richter streng über die Bewohner von Valeria. Ihre Kontrolle erstreckt sich über jeden Aspekt des Lebens. Die Menschen leben in Ehrfurcht vor diesen unsterblichen Richtern, die über die Schicksale der Bevölkerung entscheiden.*

*Valeria ist eine Welt voller Magie, Mysterien und Geheimnisse. Die Beziehung zwischen den Mutterkristallen, den Ritterorden und den Richtern ist der Schlüssel zur Stabilität dieses Kontinents. Während die Menschen ihr tägliches Leben führen, liegt das Schicksal von Valeria in den Händen dieser mächtigen und rätselhaften Kräfte.*



## Das Leben unter der Herrschaft der Richter

*Das Leben unter der Regierung der Richter ist für die Menschen von Valeria alles andere als einfach. Der Grundstein aller Technologie und Magie in Valeria sind die sogenannten Splitter, kleine Kristallfragmente, die über die ganze Welt verstreut sind. Diese Splitter werden von den Menschen genutzt, um Magie zu bändigen oder ihre Luftschiffe anzutreiben. Doch diese wertvollen Ressourcen werden hart erarbeitet, viele Menschen schuften in Minen oder suchen sie auf der ganzen Welt.*

*Unzählige arbeiten unter schwierigen Bedingungen, in Armut lebend, während der Reichtum, der aus diesen Splittern gewonnen wird, in den Händen weniger Privilegierter landet, den Adligen und der wohlhabenden Elite in den Hauptstädten.*



*Doch entlang der Macalania-Handelsstraße, die von Vaaland bis nach Rosenberg reicht, hat sich eine blühende Wirtschaft entwickelt, die auf Kristallen basiert. Der Reiz des schnellen Reichtums lockt viele junge und abenteuerlustige Seelen auf die Handelsstraße in der Hoffnung, ihr Glück als Mitglied einer Gilde entlang der Macalania-Handelsstraße zu finden.*

*Dieser deutliche Kontrast in Bezug auf Chancen und die Verteilung von Reichtum hat eine komplexe und herausfordernde soziale Dynamik geschaffen. Während junge und eifrige Abenteurer sich auf ihre Reise begeben, suchen sie nicht nur nach Reichtum, sondern auch nach der Möglichkeit, den Status quo, den die Richter etabliert haben, herauszufordern.*

*In diesem Land der Gegensätze stehen die Menschen von Valeria vor dem täglichen Kampf um ein besseres Leben, in dem die Jagd nach Splittern und der Traum vom Wohlstand ein mit Schwierigkeiten und Herausforderungen gepflasterter Weg ist.*





## Der Kontinent Valeria und seine Gebiete



*Vaaland, das stolze Königreich in der Mitte von Valeria, ist der Inbegriff von Macht und Innovation. Hier thront der größte Mutterkristall, Quelle unglaublicher magischer Energie und Symbol der Verbindung zwischen Menschen und Göttern. Unter der Herrschaft des mächtigen Richters Barbatos sind politische und technologische Entwicklungen eng miteinander verwoben. Vaaland ist das Herz des Kontinents und der Ort, an dem die Zukunft geschrieben wird.*



*Besalia ist nicht nur ein Zentrum der Macht, sondern auch die Heimat der besten Schwertkämpfer auf dem gesamten Kontinent. Sie bilden das Rückgrat der militärischen Stärke Valerias und sind für ihre herausragenden Fähigkeiten und ihre Tapferkeit bekannt. Unter der Führung von Richter Bahamut spielt Besalia eine entscheidende Rolle in der Verteidigung und Sicherung des Kontinents.*

*Die Stadt des Schwertes ist ein Ort, an dem die Künste des Schwertkampfs verehrt und perfektioniert werden. Hier werden Legenden geboren und die Krieger von Besalia sind Symbole von Stärke und Ehre in der Welt von Valeria.*





*In der Wüste von Giza findet man das geheimnisvolle Volk der Myra, einst Menschen, die von den Richtern ins Exil geschickt wurden und nun als katzenartige Wesen in dieser Wüste leben. Die Wüste birgt Rätsel und Geheimnisse, während die Myra nach Erlösung und Antworten auf ihren Fluch suchen. Hier, in Zurückgezogenheit und Spiritualität, leben sie im Einklang mit der Natur und hüten die Geheimnisse ihrer einzigartigen Existenz.*



*Einst war Rosenburg der stolze Sitz der mächtigen Rosenritter und ein bedeutender Machtfaktor in Valeria. Hier schlummert Richterin Albedo seit über 2000 Jahren den eisigen Schlaf im prächtigen Rosengarten. Dies ist der Grund, warum die revolutionäre Armee die schöne Stadt Rosenburg so leicht einnehmen konnte.*

*Heute ist Rosenburg ein Symbol der Demokratie und Freiheit, das den Richtern ein Dorn im Auge ist. Ein Krieg würde das empfindliche Gleichgewicht stören, und die Richter beobachten Rosenburg aufmerksam auf der Suche nach Fehlern und Lücken, um die noch freien Länder wieder unter ihre Kontrolle zu bringen. Rosenburg hat seine Vergangenheit hinter sich gelassen und ist zu einem Ort der Hoffnung und Freiheit geworden.*



*Nabidies, einst ein prächtiges Land, wurde vom unstillbaren Verlangen des Richters Hanma, dem Titan, in den Abgrund gestürzt. Vor 800 Jahren verschlang Odins Atem das gesamte Land und niemand weiß, was aus seinen Bewohnern geworden ist. Doch die Richter halten Nabodies als abschreckendes Beispiel hoch, um die Menschen gefügig zu halten.*

*Nabodies erinnert an die zerstörerische Kraft der Gier und die unerbittliche Kontrolle der Richter. Es ist ein Ort, der in den Geschichtsbüchern als Warnung vor Machtmissbrauch und Selbstsucht dient. Die einst blühende Nation ist nun in den Tiefen von Odins Atem verschwunden, und ihr Schicksal steht als mahnende Botschaft für alle, die sich gegen die Richter auflehnen würden.*

## Helden von Valeria

Auf den folgenden Seiten findest du alle Informationen zu den einzelnen **Helden** aus Crystal Collapse, sowie eine Beschreibung zu ihren Klassen. Jeder **Held** gehört einer Klasse an, die eine Typisierung der Charaktere darstellt, wie sie auf dem Feld agieren.

Sie sind einzigartig in ihren Ausprägungen, um die Gefahren Valerias zu meistern. Dies sind die Protagonisten der ersten Welle, doch auf ihren Reisen werden sie noch auf weitere mutige Abenteurer, Halsabschneider und gefährlichere Individuen treffen...







## Hector de Maris XIV

*Hector de Maris XIV, der stolze Prinz von Vaaland, ist ein erfahrener Kämpfer, der von einer Welt träumt, in der die Menschen ihre eigene Herrschaft ausüben, ohne die Einmischung der Richter ertragen zu müssen.*

*Hector ist entschlossen, seine Ziele durch eigene Stärke zu erreichen und ist bereit, in den Palantorien der Macht nach Antworten zu suchen. Er ist der erste Mensch, von dem bekannt ist, dass er die Macht der Kristalle in sich aufgenommen hat, was seine Entschlossenheit und seine Bereitschaft, Grenzen zu überschreiten, unterstreicht.*



### Adlige

*Adlige sind, wie der Name schon sagt, von edlem Geblüt. Macht, Einfluss und Reichtum ermöglicht ihnen ausgefallene Ausrüstung und Fähigkeiten, die das gemeine Volk niemals erwerben könnte. Ein Kampf mit ihnen ist sowohl tollkühn, als auch töricht.*



## Lisara von Rosenberg

*Lisara von Rosenberg ist die letzte verbliebene Adlige aus der ehrwürdigen Rosenberg-Linie. Nach dem Verlust ihrer Heimatstadt an die Revolutionstruppen fand sie Zuflucht in Vaaland. Hier hat sie geschworen, für die Wiedereroberung von Rosenberg zu kämpfen und den Ruhm ihrer Familie wiederherzustellen.*

*Lisara ist eine tapfere und entschlossene Anführerin, die bereit ist, alles zu opfern, um ihre Mission zu erfüllen und Rosenberg zurückzuerobern. Ihre Entschlossenheit ist eine Quelle der Inspiration für alle, die an ihrer Seite kämpfen.*



### Paladin

*Die Paladine von Valeria sind berühmt für ihre Standhaftigkeit, ihren Mut und ihre Unerschütterlichkeit. Unüberwindbar, stellen sie die Krieger-Elite dar.*



## Joschua Loxford

*Joschua wurde in eine Adelsfamilie des Königreichs Vaaland geboren, die für ihre magischen Fähigkeiten bekannt war. Doch er fühlte sich nicht von der Vorstellung angezogen, ein Magier zu werden. Stattdessen träumte er von Abenteuern und Heldentaten.*

*Joschua trat dem königlichen Militär bei, weit weg von den Augen seiner Familie und der Adelsgesellschaft. Er arbeitete hart, um sich zu beweisen, und zeigte eine natürliche Begabung für den Kampf und die Aufklärung. Schließlich wurde er Mitglied der legendären Drachentöter, einer Elite-Aufklärungseinheit des Königreichs Vaaland.*



### Drachenritter

*Drachenritter geben, im Gegensatz zu ihren kriegerischen Verwandten, ihre defensiven Fähigkeiten für höhere Beweglichkeit und Angriffskraft auf. Dies ist auch nötig, um ihrer bevorzugten Beute entgegenzutreten, den stärksten Geschöpfen in Vaaland. Drachen...*

## Nagold Edel

*Nagold, der Magier, wurde in eine Welt geboren, die von Magie durchdrungen war. Doch sein Herz sehnte sich nach Wissen, das tiefer ging als die gewöhnlichen Zauber. In der renommierten magischen Schule Allmanach erlernte er die Künste der Magie von den Besten.*

*Doch während seine Mitschüler sich in den mystischen Künsten vertieften, trieb Nagold eine unstillbare Neugier und der Drang nach Wissen an, das über die Grenzen der Magie hinausging.*



### Schwarzmagier

*Schwarzmagier sind Meister der mystischen Künste. Sie beherrschen mächtige Zauber, die ihre Feinde in Sekundenbruchteilen von der Erde tilgen. Sie vernichten ihre Gegner mit elementaren Angriffen.*







## Kurado Besalia

*Kurado Besalia, der angesehene Fürst von Besalia, wird beschuldigt, den König Norfrom de Maris IX von Vaaland getötet zu haben. Diese Anschuldigung hat das Königreich in Aufruhr versetzt, da Kurado Besalia nicht nur ein angesehener Adliger, sondern auch der oberste Ritter von Besalia ist, der immer als treuer Anhänger Vaalands bekannt war.*

*Kurado, der einst als edler Ritter und Fürst verehrt wurde, steht nun im Zentrum eines der größten Rätsel und Skandale in der Geschichte von Vaaland. Die Menschen sind gespalten zwischen der Hoffnung auf seine Unschuld und der Ungewissheit über das, was tatsächlich geschehen ist.*



### Ritter

*Die Ritterklasse stellt die vorderste Front, die erste Angriffslinie dar. Sie zeichnen sich durch hohe Widerstandskraft gegenüber physischen Attacks aus, gepaart mit einer enormen Stärke und Treffsicherheit im direkten Nahkampf. Sie sind eine solide Auswahl um eine stabile Basis in einem Team aufzubauen.*



## Roland Besalia

*Roland Besalia, der schüchterne Bruder von Kurado, wurde von den jüngsten Entwicklungen tief erschüttert. Er ist kein Blutsbruder von Kurado, aber ihre enge Freundschaft hat sie zu Brüdern gemacht. Roland ist ein Meister im Kampf mit zwei Schwertern und hat sich immer auf Kurados Weisheit und Führung verlassen. Die Anschuldigung gegen seinen Freund und Bruder hat seine Welt in Stücke gerissen.*

*Gemeinsam mit seiner Jugendfreundin Viktoria hat sich Roland auf den Weg gemacht, um Kurado zu finden, mit der Hoffnung, Antworten zu erhalten und das Rätsel um die schreckliche Anschuldigung zu lösen.*



### Schwertmeister

*Die Schwertmeister sind Virtuosen mit ihren Klingen. Geschmeidig, fast anmutig, trennen sie sauber die Gliedmaßen ihrer Gegner ab und scheinen dabei nicht mal ins Schwitzen zu kommen. Sie sind immer bereit, ihr Können in einem Duell unter Beweis zu stellen.*





## Viktoria

*Viktoria ist eine entschlossene und mutige Gefährtin, die Seite an Seite mit Roland Besalia auf der Suche nach Kurado ist. Als Jugendfreundin von Roland und enge Vertraute der Besalia-Familie fühlt sie sich tief mit Kurado verbunden und ist fest entschlossen, die Wahrheit über die Anschuldigungen aufzudecken.*

*Gemeinsam mit ihrem treuen Begleiter, dem Eichhörnchen Noodles, hat sie es geschafft, die Fährte von Roland zu entdecken, als dieser ohne sie aufgebrochen war.*



### Waldläufer

*Waldläufer durchstreifen die Wildnis und sind eins mit der Natur. Sie meiden die Zivilisation, wo sie können. Ihre Lebensart ist hart und formte sie zu mächtigen Gefährten für euer Team.*

## Lily

*Lily mag wie ein junges, unerfahrenes Mädchen wirken, aber unterschätze sie nicht. Hinter ihrer unschuldigen Fassade verbirgt sich eine Illusionsmagierin mit ausgefeilten Fähigkeiten. Aus der Magierschule von Allmanach ausgeschlossen, brachten ihre Taten sie in eine Zelle in Oldenburg, dem Sitz der Rotmagier, wo sie auf Kurado traf.*

*Gemeinsam mit Kurado schaffte sie die Flucht und seither sind die beiden unfreiwillige Gefährten.*



### Blaumagier

*Blaumagier sind selten, da ihre Macht nur wenigen Auserwählten vergönnt wird. Sie sind Meister der Täuschung, manipulieren ihre Opfer und belegen sie mit Sprüchen, die sie schlussendlich in ihr Verderben laufen lassen.*





## Taro der Meister Alchemist

*Taro stammt von einem geheimnisvollen Volk der Myra ab, einer Gruppe von nomadischen Katzenmenschen, die einst Menschen waren, bevor sie von einem uralten Fluch heimgesucht wurden.*

*Taro verbrachte Jahre damit, die Geheimnisse der Alchemie zu erforschen und zu studieren. Er entdeckte eine Formel, die den Fluch seines Volkes aufzuheben schien. Doch bei seinem Experiment den Fluch zu brechen ging etwas schief und Taro fand sich in der Gestalt eines kleinen, elefantenähnlichen Wesens wieder.*



### Alchemisten

*Gelehrte wie die Alchemisten bedienen sich der Künste der Wissenschaft. Ohne magische Kräfte verlassen sie sich auf ihr Können und ihr Wissen. Ihre schwaches Äußeres unterschätzten schon viele Raufbolde und bezahlten mit ihrem Leben.*



## Gil

*Gil war schon immer ein hitzköpfiger Krieger mit einem starken Sinn für Gerechtigkeit. Er stammte aus einer stolzen Linie von Kämpfern in der Myra-Gemeinschaft, und von klein auf wurde er auf die Rolle des Beschützers seines Volkes vorbereitet.*

*Doch obwohl er in der Kunst des Kampfes hervorragend war, hatte er wenig Geduld und seine temperamentvolle Art bringt ihn oft in Schwierigkeiten, aus denen er sich meistens nur mit roher Gewalt befreien kann.*



### Vollstrecker

*Die Vollstrecker liefern einen imposanten Anblick. Mit ihrer Größe und ihren schweren Zweihandwaffen sind sie regelrechte Kampfmaschinen auf dem Feld. Die wenigen Glücklichen, die eine Begegnung mit diesen Kampfkolossen überlebt haben, frisst ihr Dasein als gebrochene Individuen, ihrem Kampfsgeist völlig beraubt.*



## Feena

Die Kristalle üben eine geheimnisvolle Anziehungskraft auf Feena aus und sie spürt, dass sie etwas in ihnen entdecken muss. Diese innere Verbindung ist so stark, dass sie sogar ihre Verlobung aufgeben musste.

Feena ist entschlossen und mutig. Sie ist bereit, die Wüsten von Giza zu durchstreifen und sich den Herausforderungen zu stellen, um die Wahrheit über ihre Verbindung zu den Kristallen zu erfahren. Ihre Reise ist voller Gefahren und Rätsel.



### Weißmagier

Weißmagier ziehen ihre Kraft aus dem Glauben und wirken ihre heilenden und schützenden Kräfte im Namen ihrer göttlichen Entitäten. Jede Gruppe kann sich glücklich schätzen, mit dem Segen der Götter in die Schlacht ziehen zu können.

## Hana

Hana war eine der letzten Überlebenden der geheimnisvollen Windläufer, einer Bruderschaft von Assassinen, die in den Schatten der Berge Myras lebten. Sie waren eine Gemeinschaft, die dem Schutz der mächtigen Magier von Myra verpflichtet war.

Die Windläufer waren Meister der Tarnung und der verdeckten Missionen und ihre Fähigkeiten im Feld hatten Legendenstatus erreicht. Mit der Zeit jedoch war ihre Bruderschaft geschrumpft und Hana war eine der Wenigen, die noch übrig geblieben waren.



### Attentäter

"...und im nächsten Moment, fiel er tot um." Die Attentäter in Valeria sind der Schrecken der Straßen. In den Schatten agierend, kann man die Gegenwart der Attentäter erst wahrnehmen, wenn es schon zu spät ist...







**GRENZFÄLLE**



## Grenzfälle und besondere Situationen

Crystal Collapse lebt von seinen vielen Effekten und taktischen Entscheidungen. Es können Situationen entstehen, die wir hier im Regelbuch nicht detailliert betrachtet haben, obwohl wir sehr genau darauf achten, für alles eine passende Regel formuliert zu haben. In diesem Abschnitt betrachten wir ein paar davon. Sollten Spieler dennoch auf eine solche Situation treffen, meldet euch gerne bei uns.

Im Spiel könnt ihr einen Regeldisput auch mit einem Würfel entscheiden. Hierbei werfen beide Seiten wie gewohnt einen Würfel, der höhere Wert gewinnt. Wie in der Initiative, könnt ihr den Wert mit einer Karte modifizieren. Recht zu haben, kostet in diesem Spiel nun mal Ressourcen ....

### Grenzfälle mit passiven Fähigkeiten

Jeder Held hat spezielle passive Fähigkeiten, die in bestimmten Situationen aktiviert werden.

Fähigkeiten, die auf befreundete **Helden** wirken (auch **Aurafähigkeiten**) genannt, betreffen immer nur befreundete **Helden**. Sie wirken sich nicht auf den **Held** mit der Fähigkeit aus (**Auraträger**), außer es ist explizit beschrieben.

Fähigkeiten sind stapelbar, heißt ein **Held** kann von mehreren Fähigkeiten profitieren. Die **wirksame Reichweite** der Aura wird durchgängig während einer Aktion geprüft, das bedeutet, die Ziele müssen während Durchführung der Aktion innerhalb der **Aurareichweite** stehen. Sollten **Helden** während einer aktiven Fähigkeit aus dem Aurabereich treten, verlieren sie den Bonuseffekt.

Soweit nicht genau definiert, werden alle Effekte, die in der Angriffsaktion aktiv werden, im Angriffsaktionsschritt Schritt 3 ("Trefferwert ermitteln und Effekte abhandeln") ausgeführt.

Sollten auf beiden Seiten passive Fähigkeiten aktiv werden, wird wie in Angriffsaktionsschritt 3 ("Trefferwert ermitteln und Effekte abhandeln") beschrieben, zuerst die Effekte des Angreifers, dann die des Verteidigers abgehandelt.

*Beispiel: Lisara gibt Hector, während er angegriffen wird, eine Fate-Karte, die im Angriffsaktionsschritt 3 gezogen wird, sofern Lisara in Reichweite A2 zu Hector steht.*

*Kurado führt seine aktive Fähigkeit "Sturmangriff" durch und steht aktuell in Reichweite A2 zu Viktoria. Durch die Bewegungsaktion von "Sturmangriff" verlässt Kurado den Aurabereich von Viktoria. Seine Angriffsaktion profitiert nicht mehr von der passiven Fähigkeit von Viktoria. Wäre Kurado in Aurareichweite geblieben, während der Initiierung der Angriffsaktion, hätte er einen Angriffsmarker im Angriffsaktionsschritt 3 ("Trefferwert ermitteln und Effekte abhandeln") erhalten.*

Spieler können entscheiden, ob sie den Einfluss bzw. den Effekt einer befreundeten Aurafähigkeit für ihren aktiven Helden anwenden möchten.



## Grenzfälle Siegbedingungen

Es kann vorkommen, dass beide Seiten in einer Runde die Siegbedingungen erreichen - meistens, indem beide Seiten 8 Questpunkte gesammelt haben. In diesem Fall gewinnt die Seite, die noch mehr Phönixfedern im Spiel hat. Ist hier immer noch ein Unentschieden, gewinnt der aktive Spieler.

## Grenzfälle Verdrängen

Verdrängen gegen den Spielfeldrand wird gehandhabt, als wäre dieser blockierendes Gelände und fügt im Schadensfall dem verdrängten Modell Schaden zu.





# Willkommen zu Crystal Collapse



Die Flammen des Krieges ziehen über den Kontinent Valeria. Die Ermordung des Königs von Vaaland droht das Machtgleichgewicht zu erschüttern, denn während sich Odins Atem im Süden langsam ausbreitet, versinkt der Kontinent im durch die Ressourcenknappheit ausgelösten Revolutionskrieg.

Crystal Collapse ist ein taktisches Miniaturenspiel, inspiriert von den großen Taktik-Japano-Rollenspielen (T-JRPG) der 1990er Jahre.

Dieses Buch enthält alle Regeln die ihr benötigt, um Crystal Collapse zu spielen.