

Dämonen



Dämonen finden sich bei den **blauen Magiekarten**. Ein Dämon kann **jederzeit während des eigenen Zuges**, sofern gerade niemand im Kampf ist, bei einer **gegnerischen Gruppe** ausgelegt werden. Jeder Dämon besitzt eine **negative Eigenschaft**, die sich ab sofort und solange auf die gegnerische Gruppe auswirkt, bis der Dämon vernichtet wird oder die Gruppe auf andere Weise verlässt. Ein Dämon gilt als normaler Gegner, darf aber **nicht beschützt** werden. Die **Lebenspunkte** eines Dämons erkennst du an seinem **♥-Symbol**.

Helden und Kreaturen können den Dämon wie gewohnt **angreifen**. Dämonen haben feste Werte. Sie **würfeln also nicht**, um ihre Parade zu erhöhen. Auf diese Weise können Dämonen alle Attacken parieren.

Dämonen verfügen über **keine eigene Aktion oder Reaktion**: Sie können nicht ausgestattet werden, attackieren, parieren, Zauber wirken oder 1 weitere Unterstützungskarte ziehen. Außerdem dürfen sie keine Tränke verwenden oder Manöver einsetzen.

Jeder Spieler darf nur **1 Dämon gleichzeitig** vor sich liegen haben. Ein Dämon kann aber jederzeit von einem anderen Spieler durch einen neuen Dämon (beispielsweise einen mit voller Lebensenergie) ersetzt werden. Der alte Dämon kommt dann auf den Ablagestapel für Magiekarten.

Verliert ein Dämon seinen letzten Lebenspunkt, kommt er auf den Ablagestapel für Magiekarten. Von diesem Zeitpunkt an wirkt auch die negative Eigenschaft nicht mehr auf die Gruppe.

ACHTUNG: Ein Spieler ist nicht verpflichtet, einen vor ihm liegenden Dämon zu bekämpfen. Er kann die negative Eigenschaft des Dämons auch hinnehmen und etwas anderes tun.

Manöver

Manöver finden sich bei den **grünen Taktikkarten**. Sie werden unmittelbar **vor einem Würfelwurf** im Rahmen einer Aktion/Reaktion von der Hand gespielt, allerdings nur auf einen Held bzw. eine Kreatur der **eigenen Gruppe**.

Es können **beliebig viele** Manöver auf einmal gespielt werden.

Manöver sind zwar keine Aktion/Reaktion, setzen aber voraus, dass der Held bzw. die Kreatur noch eine **Aktion/Reaktion hat**. Nach ihrem Einsatz kommt die Karte auf den **Ablagestapel** für Taktikkarten.

Ereignisse und Spontane Ereignisse

Ereignisse und Spontane Ereignisse finden sich bei den **grünen Taktikkarten**. Jeder Spieler darf **pro eigenem Zug 1 Ereignis** spielen. Er kann dies **jederzeit** während des Zuges tun, außer wenn er sich im Kampf befindet.

Du kannst ein **Spontanes Ereignis** dagegen **jederzeit** spielen, also auch außerhalb deines Zuges und sogar, wenn du dich im Kampf befindest. **Im Kampf** musst du es aber wie Tränke und Manöver vor dem ersten Würfelwurf spielen. Du kannst **beliebig viele** Spontane Ereignisse auf einmal spielen - auch wenn du in dieser Runde bereits ein normales Ereignis gelegt hast. Verliert ein Spieler im Kampf seinen letzten Held (bzw. seine letzte Kreatur), darf er kein Ereignis und auch kein Spontanes Ereignis mehr spielen. Gespielte Ereignisse und Spontane Ereignisse kommen nach ihrem Einsatz auf den **Ablagestapel** für Taktikkarten.

Nichtspielercharaktere

Nichtspielercharaktere (NSC) finden sich bei den **grünen Taktikkarten**. Wenn du einen NSC ziehst, kannst du ihn **sofort vor dir** auslegen, sofern dies möglich ist (siehe unten). Ansonsten kannst du ihn **jederzeit während deines eigenen Zuges** spielen, außer du befindest dich im Kampf. Dies zählt nicht als Aktion.

NSC haben eigene Lebenspunkte und können **getötet werden** (regeltechnisch gelten sie als „Gegner“). Getötete NSC kommen auf den **Ablagestapel** für Taktikkarten. Natürlich können deine Helden einen NSC **beschützen**. NSC verfügen über **keine eigene Aktion oder Reaktion**. Sie können also nicht ausgestattet werden, attackieren, parieren, Zauber wirken oder eine weitere Unterstützungskarte ziehen. Außerdem dürfen sie keine Tränke verwenden oder ein Manöver einsetzen.

Jeder Spieler darf nur **1 NSC gleichzeitig** vor sich liegen haben. Du kannst diesen allerdings während deines eigenen Zuges **gegen einen anderen austauschen**, den du gerade gezogen oder auf der Hand gehalten hast (etwa einen mit vollen Lebenspunkten). Der alte NSC wird dann abgelegt. NSC haben **Sonderfähigkeiten**. Diese Sonderfähigkeiten darfst du **nur**

einmal in einer **Runde** einsetzen – auch in der Runde, in der du den NSC gelegt hast (deine Runde beginnt, wenn du deinen Zug beginnst, und endet mit Beginn deines nächsten Zuges). Du solltest einen bereits eingesetzten NSC dadurch kennzeichnen, dass du ihn für diese Runde seitwärts drehst.

Außerdem sind sie launisch und fühlen sich leicht ausgenutzt: Nach jedem Einsatz musst du daher mit dem sechsseitigen Würfel einen **Loyalitätswurf** machen. Bei einer **1** läuft dir der NSC davon und muss abgelegt werden.

Achtung: Anders als Kreaturen können NSC das Spiel nicht gewinnen. Stirbt dein letzter Held bzw. deine letzte Kreatur, scheidest du aus dem Spiel aus, auch wenn du einen NSC vor dir liegen hast.

Weiteres aus dem Reich der Kleinen Helden

Heldentod: Hat ein Held alle Lebenspunkte verloren, ist er **sofort** tot. Der Spieler, dessen Held den entscheidenden Schlag geführt hat, darf **1 beliebige Ausstattungskarte** des verstorbenen Helden **plündern** und auf die Hand nehmen. Die übrigen Karten des Verstorbenen kommen auf die jeweiligen Ablagestapel. Der getötete Held wird ganz aus dem Spiel genommen.

Verliert ein Spieler **alle** seine Helden und Kreaturen, scheidet er **sofort** aus dem Spiel aus. Seine Handkarten legt er ab.

ACHTUNG: Eine noch lebende Kreatur, die der Getötete beschworen hatte, kann nicht geplündert werden. Sie lebt weiter, bis sie ihrerseits alle Lebenspunkte verloren hat. Dann kommt sie auf den Ablagestapel für Magiekarten.

Neuer Held: **Jederzeit während eines eigenen Zuges** kann ein Spieler **8** beliebige seiner **Handkarten** gegen einen neuen Helden eintauschen. Dies ist keine Aktion.

Ein Spieler darf **nicht mehr als 1 Held** im Laufe des Spiels nachkaufen. Ein neuer Held darf **sofort** nach „Erscheinen“ **1 Aktion** ausführen.

Eintauschen: Du kannst **jederzeit während deines eigenen Zuges 3** beliebige **Handkarten** ablegen und **1** beliebige **nachziehen**. Dies ist keine Aktion.

Einhändige oder zweihändige Waffen: Manche Waffen wie etwa die **Dornenkeule** können einhändig oder zweihändig geführt werden. Als Bonus für Attacke, Parade und Schadenswert gilt dann jeweils die Zahl auf dem entsprechenden Symbol die **vor** (beim einhändigen Führen) oder **hinter** (beim zweihändigen Führen) dem Längsstrich steht.

Der Held darf sich **vor jedem Kampf** – also vor dem Würfelwurf – **entscheiden**, ob er die Waffe einhändig oder zweihändig führt. Voraussetzung für ein zweihändiges Führen ist natürlich, dass er beide Hände frei hat.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch 1 Spieler **mindestens 1 Held oder 1 Kreatur** hat. Er hat dann gewonnen.

Die **Szenarien** in dem beiliegenden Szenarienheft geben die Möglichkeit, mit **alternativen Siegbedingungen** zu spielen.

Ein paar Tipps zum Schluss

- Wenn bei Manövern und Zaubersprüchen der Kartentext lautet „vor dem Würfelwurf eingenommen/gespielt werden“, ist der **erste** Würfelwurf des Kampfes gemeint. Es spielt also keine Rolle, ob der Held attackiert oder pariert.
- Im **2-Personen-Spiel** können die Spieler auch mit drei Helden starten.
- Widersprechen sich diese Regeln und ein Kartentext, **geht der Kartentext** im Zweifel vor.

Impressum

Spielentwicklung, Satz und Layout: Malte aus dem Siepen

Illustration: Laura Balzer

Unterstützung bei der Spielentwicklung:

Markus Czyborra und Lennard Woelke

Grafikdesign: Christine Conrad

Redaktion: Jan Christoph Steines

Pegasus Spiele bedankt sich bei:

Birgitt Anton, André Bronswijk, Céline Karow,

Falk Kalamorz, Arne aus dem Siepen, Daniel Stanke



Pegasus Spiele

www.pegasus.de

www.kleine-helden.de

© 2010 bei Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.



Kleine Helden

SCHURKEN & HALUNKEN

Für 2-5 kleine Helden ab 10 Jahren

Spielinhalt

180 Spielkarten (16 Heldenkarten, 45 Ausrüstungskarten, 50 Magiekarten, 64 Taktikkarten, 5 Übersichtskarten) • sechsseitiger Würfel • Szenarienheft • diese Anleitung



Spielziel

Du führst eine Gruppe niedlicher, aber äußerst angriffslustiger Fantasy-Helden. Deine Aufgabe ist es, sie mit Waffen, Rüstungen, Artefakten, Zaubersprüchen und magischen Tränken auszustatten. So gerüstet schickst du sie in den Kampf, wo die Helden der Mitspieler bereits warten. Mit Manövern, Ereignissen und Nichtspielercharakteren auf deiner Seite kannst du deine Chancen verbessern. Oder du schickst deinen Gegnern lästige Dämonen auf den Hals.

Du gewinnst, wenn mindestens ein Held oder eine Kreatur deiner Gruppe als letzter überlebt.

Ist ein Kartenstapel leer, werden die Karten aus dem betreffenden Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt.

Kartenname und Kategorie

Sonderregeln

Auswirkungen



Spielvorbereitungen

Die Heldenkarten



nichtmagisch / magisch

Spezialisierungen des Helden

Basiswerte

(Rüstung, Magieresistenz, Magie, Parade, Attacke)



Die 16 Heldenkarten (goldene Rückseite) werden aussortiert, und 2 Stapel mit jeweils 8 magischen und 8 nichtmagischen Helden gebildet; beide werden anschließend gemischt. Jeder Spieler zieht reihum **von jedem Stapel 1 Heldenkarte**. Danach werden die restlichen Helden wieder zusammengemischt und kommen als Kartenstapel zur Seite.

Optionale Regel: Die Spieler unterscheiden am Anfang nicht nach magischen und nichtmagischen Helden, sondern ziehen ihre beiden Helden von einem einzigen Stapel mit allen 16 Heldenkarten.

Jeder Held hat bestimmte Basiswerte für magische und nichtmagische Kämpfe, angezeigt durch die Symbole unten auf der Karte. Auf den Umgang mit bestimmten Waffen oder Zaubern ist er besonders spezialisiert; die entsprechenden Boni stehen ebenfalls auf der Karte.

Nur magische Helden können Zaubersprüche einsetzen.

Alle Helden beginnen mit 15 Lebenspunkten. Den aktuellen Wert, der sich im Laufe des Spiels vermutlich reduzieren wird, könnt ihr durch Würfel, Glassteine oder Münzen anzeigen – oder was immer eure Kreativität sonst hergibt.

Optionale Regel: Für kürzere Gefechte oder für Spiele mit mehr Teilnehmern empfehlen wir, die Startlebenspunkte auf 12 oder sogar 10 zu reduzieren.

Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte mit der Erklärung der Symbole.

Die Unterstützungskarten

Aus den Unterstützungskarten werden **3 Kartenstapel** gebildet: Ausrüstungskarten (rot), Magiekarten (blau) und Taktikkarten (grün). Alle 3 Kartenstapel werden gemischt und dann gut griffbereit für alle Spieler bereit gelegt. Jeder Kartenstapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen **Ablagestapel**.

Vor Spielbeginn ziehen die Spieler nun 4 Unterstützungskarten. Mit roten Ausrüstungskarten und blauen Zauberspruchkarten dürfen sie ihre Helden sofort zu Spielbeginn ausstatten (siehe *Das Ausstatten*).

Grüne Taktik- und blaue Trankkarten nehmen die Spieler auf die Hand, ebenso nicht ausgelegte Ausrüstungs- und Magiekarten.

ACHTUNG: Es werden immer erst alle Karten gezogen, bevor sie angesehen werden dürfen.

Optionale Regel: Ein Spieler, unter dessen anfänglich gezogenen Unterstützungskarten (es müssen 2 rote Ausrüstungs- oder 2 blaue Magiekarten dabei sein) sich weder eine Waffe noch ein Angriffszauber befindet, kann diese vorzeigen und sie ablegen. Er zieht dann in derselben Konstellation Unterstützungskarten nach. Diesen Vorgang kann er wiederholen, bis er eine Waffe oder einen Angriffszauber gezogen hat.

Spielablauf

Zu Beginn seines Zuges zieht jeder Spieler **2** beliebige **Unterstützungskarten**, die er zunächst auf die Hand nimmt. Nun kann er **für jeden eigenen Helden 1 Aktion** durchführen.

Wenn der Spieler **erklärt**, dass sein **Zug vorbei** ist, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Als 1 Aktion gilt:

- das Ausstatten eines Helden mit einer beliebigen Anzahl an Ausrüstungskarten und Zaubersprüchen von der Hand,
- das Umlegen von beliebig vielen Ausstattungskarten eines eigenen Helden an einen anderen eigenen Helden (1 Aktion für jeden der beteiligten Helden);
- das Attackieren eines Gegners - Held, Kreatur, NSC oder Dämon - mit Waffen oder Angriffszaubern,
- das Wirken eines allgemeinen Zaubers (auch: Beschwörungen),
- das Verzichten auf die vorstehenden Aktionen und Ziehen 1 weiteren Unterstützungskarte.

Pro Zug eines Mitspielers verfügt **jeder Held** eines Spielers außerdem über **1 Reaktion**, es sei denn, der Spieler hat die richtige Karte parat. **Reaktionen sind:**

- das Parieren einer magischen oder nichtmagischen Attacke,
- das Wirken eines Verteidigungszaubers,
- das beschützen eines anderen Helden.

Ein Held kann also nicht 2 Angriffe aus derselben Gruppe abwehren.



ACHTUNG: Keine Aktionen/Reaktionen sind:

- das Ausspielen eines Nichtspielercharakters oder Dämons,
- das Ausspielen eines Ereignisses,
- das Trinken eines Zauberspruches,
- das Einsetzen einer besonderen Artefaktfähigkeit (z.B. *Voodoo-Puppe*)
- das Eintauschen von 3 Handkarten gegen 1 Unterstützungskarte von den Kartentapeln,
- das Kaufen eines neuen Helden.

Diese Handlungen sind also zusätzlich zu einer Aktion oder Reaktion möglich. Einen Sonderfall stellen die Manöver dar. (Siehe auch die ausführlicheren Erläuterungen weiter unten.)

Aktion: Das Ausstatten

Ein Spieler kann eigene Helden in seinem Zug mit einer beliebigen Anzahl von Ausrüstungs- und Zaubersprüchen ausstatten. Dabei darf er bis zu 2 bei einem eigenen Helden ausliegende Karten wieder auf die Hand nehmen.

Ausrüstung

Unter den (roten) Ausrüstungskarten befinden sich:

- **Waffen:** Diese können für nichtmagische Attacken und Paraden eingesetzt werden.
- **Schilder:** Mit Schilden können nichtmagische Attacken pariert werden.
- **Rüstungen:** Je mehr verschiedene Körperteile durch Rüstung geschützt werden, um so weniger Lebenspunkte verliert ein Held durch Attacken.
- **Artefakte:** Manche Artefakte können auch als Waffen benutzt werden, manche als Rüstungen.

Waffenkarten können rechts unter die jeweilige Heldenkarte geschoben werden, Rüstungskarten links, so dass man die Symbole noch lesen kann. Wer genug Platz am Tisch hat, kann die Karten natürlich wie gewohnt nebeneinander aufreihen.

Jede Ausrüstungskarte hat bestimmte **Werte** (siehe die Symbole auf der Karte), die bei entsprechendem Einsatz zu den Basiswerten der Heldenkarten **addiert** werden.

ACHTUNG: Es werden immer nur die Werte der Gegenstände eingerechnet, die der Held für die geplante Aktion auch wirklich verwendet.



Beispiel: Der *Schwarze Ritter* ist bewaffnet mit dem *Silberschwert* und gerüstet mit den *Schulterplatten* sowie der *Ritterrüstung*. Er hat einen nichtmagischen Attackewert (♣) von 6. Das *Silberschwert* gibt ihm +2. Weitere +2 bekommt er, da es sich bei dem *Silberschwert* um eine Klingenwaffe handelt und sich der *Schwarze Ritter* auf die Kategorie Klingenwaffe spezialisiert ist. Er kann also mit einem Gesamtwert von +10 nichtmagisch attackieren. Er hat einen natürlichen Rüstungswert (♣) von 0. *Schulterplatten* und *Ritterrüstung* geben ihm einen Gesamt-Rüstungswert von +4.

Magie

Unter den (blauen) Magiekarten befinden sich:

- **Zaubersprüche.** Es gibt Angriffszauber (erkennbar am ♠-Symbol unten rechts), Verteidigungsmagie, sowie allgemeine Zauber (erkennbar am ☆-Symbol mit einem festen Wert unten links) – zu denen auch die Beschwörungen zählen. Zudem steht auf der Karte, zu welcher Zauberart (beispielsweise Elementarmagie) der Spruch gehört.
- **Dämonen.**
- **Zaubertränke.**

Magische Helden können mit **beliebig vielen** Zaubersprüchen ausgestattet werden. Diese werden quasi in das Zauberbuch geschrieben und können immer wieder verwendet werden.

ACHTUNG: Alle Zaubersprüche können als Aktion auch direkt aus der Hand verwendet werden; sie werden quasi direkt von der Spruchrolle benutzt, allerdings kommen sie dann nach einmaliger Verwendung – erfolgreich oder nicht – auf den Ablagestapel für Magiekarten.

Einschränkungen beim Ausstatten:

- Nur magische Helden dürfen Zaubersprüche einsetzen.
- Zaubersprüche, Dämonen und (grüne) Taktikkarten können nicht zum Ausstatten verwendet werden.
- Keine Körperstelle kann doppelt geschützt werden: So kann ein Held nicht gleichzeitig mit dem *Ringpanzer* und der *Knochenrüstung* ausgestattet sein, die beide den Torso schützen. Auch 2 Schilde sind nicht möglich.
- Ein Held hat nur zwei Hände! Laut Kartentext sind manche Waffen einhändig, andere zweihändig oder man hat die Wahl. Ein Held kann also nur 1 zweihändige Waffe besitzen, 2 einhändige Waffen oder 1 einhändige Waffe und 1 Schild/Artefakt. Hat der Held 2 einhändige Waffen/Schild, addieren sich deren Boni **nicht**. Er kann aber von Fall zu Fall entscheiden, welche zum Einsatz kommt. Das gilt bei Attacke wie Parade.

Aktion: Das Umlegen

Die Spieler können eigenen Helden beliebig viele Ausrüstungskarten und Zaubersprüche pro Zug wegnehmen, um sie **einem anderen ihrer Helden zu geben**. Für **jeden** der an diesem Umlegen beteiligten Helden zählt dies als **1 Aktion**.

Aktion: Attackieren – der Kampf

Ein Held, der den Heldeiner gegnerischen Gruppe attackieren will, kündigt dies an. Es gibt 3 verschiedene Arten der Attacke:

- **Nahkampf** (Nahkampfwaffe erforderlich – Ausnahme Werwolf),
- **Fernkampf** (Fernkampfwaffe erforderlich),
- **Magischer Kampf** (Angriffszaubersprüche erforderlich) – nur magische Helden können eine magische Attacke ausführen.

ACHTUNG: Möchte ein anderer Held den attackierten Helden **beschützen** (siehe unten *Beschützen*), muss diese Entscheidung jetzt getroffen werden. Sollte der attackierte Held auf seine Parade **verzichten** wollen (siehe unten *Parade*), so muss er das ebenfalls jetzt bekannt geben.

Beide Spieler haben nun die Möglichkeit, geeignete Karten auszuspielen (siehe *Zaubertränke* und *Manöver*).

Nahkampf

Attacke: Jeder Held hat einen Basiswert für seine Attacke (♣). Zu diesem Wert **addiert** der angreifende Held alle ♣-Modifikationen (Ausstattung, Spezialisierung, gespielte Handkarten, Dämonen u.a.). Zum Schluss rollt er den beiliegenden **Würfel** und zählt das Ergebnis dazu. Wirft er eine 6, darf er solange weiterwürfeln, bis keine 6 mehr fällt. Alle Würfelwürfe werden zusammengezählt, um den **Attackewert** zu ermitteln.

Beispiel: Der *Barbar* greift mit seiner *Barbarenaxt* – einer Wuchtwaffe – die *Dunkel elfe* an und würfelt eine 6. Daher würfelt er erneut – noch eine 6! Also würfelt er ein 3. Mal ... diesmal eine 3. Sein Attackewert ist nun: Basiswert 6 + 2 Bonus (durch Waffe) + 2 Bonus (Spezialisierung: Wuchtwaffe) + 6 (1. Würfelwurf) + 6 (2. Würfelwurf) + 3 (3. Würfelwurf) = 25. Das wird ganz schön schwer zu verteidigen für die kleine *Dunkel elfe*.

Parade: Jeder Held hat einen Basiswert für seine Parade (♠-Symbol). Zu diesem Wert **addiert** der verteidigende Held alle ♠-Modifikationen seiner Ausstattung, Spezialisierung, gespielte Handkarten, Dämonen u.a..

Ein Waffenangriff kann nicht mit Magie abgewehrt werden. (Eine Ausnahme bilden einige Verteidigungszauber.)

Zum Schluss rollt er den beiliegenden **Würfel** und zählt das Ergebnis dazu. Wirft er eine 6, darf er solange weiterwürfeln, bis keine 6 mehr fällt. Alle Würfelwürfe werden zusammengezählt, um den **Paradewert** zu ermitteln.

Fortsetzung des Beispiels: Die *Dunkel elfe* wehrt sich tapfer mit ihrem *Silberschwert* gegen den Angriff des *Barbaren*. Sie würfelt eine 6 und darf deswegen gleich nochmal würfeln. Der zweite Würfelwurf ergibt eine 5. Ihr **Paradewert** ist nun: Basiswert 2 + 6 (erster Würfelwurf) + 5 (zweiter Würfelwurf) = 13. **Autsch!** Das hat nicht gereicht, um den Schlag des *Barbaren* abzuwehren.

Hat der Held **weder Nahkampfwaffe noch Schild**, muss er **ausweichen**; es zählt dann nur der **Basiswert** für Parade auf der Heldenkarte. Er würfelt wie gehabt und addiert das Würfelergebnis.

ACHTUNG: Die Parade ist **freiwillig**. Der Angegriffene muss sich nicht verteidigen, wenn er nicht will (weil er sich etwa seine Reaktion aufsparen möchte); er kann seine Entscheidung aber, wenn sie einmal verkündet ist, nicht mehr rückgängig machen. Verzichtet der Spieler auf die Parade, ist die Attacke automatisch erfolgreich. (Der Angreifer würfelt aber trotzdem, denn die Regel der 6 gilt auch hier.)

Schaden: Hat der Angreifer das **höhere** Ergebnis erzielt, war die **Attacke erfolgreich**, und der Held wurde getroffen. Er muss jetzt so viele **Schadenspunkte** hinnehmen, wie das ♠-Symbol auf der Waffe des Angreifers plus allen Boni zeigt. Seinen **Rüstungsschutz** (♣) plus ♣-Boni seiner Ausstattung kann der Getroffene grundsätzlich vorher **abziehen**.

Pro beim Angriff gewürfelter 6 wird 1 Punkt mehr Schaden verursacht; pro bei der Verteidigung gewürfelter 6 wird der Schaden um 1 reduziert.

Fortsetzung des Beispiels: Die *Dunkel elfe* nimmt 7 Punkte Schaden: 8 (*Barbarenaxt* des *Barbaren*) + 2 (2 gewürfelte 6er des *Barbaren*) - 1 (1 gewürfelte 6 der *Dunkel elfe*) - 2 (*Dachenrüstung* der *Dunkel elfe*). Ihr Lebenspunkteanzeiger wird entsprechend angepasst, falls sie nicht sogar tödlich getroffen wurde.

ACHTUNG: Der Rüstungsschutz (zuzüglich aller Boni durch weitere Ausstattung) zählt auch dann, wenn der Held von derselben Gruppe innerhalb eines gegnerischen Zuges **zweimal angegriffen** wird; da er nur 1 Reaktion hat, kann er den erneuten Angriff nicht abwehren. Der Basiswert für Parade zählt in diesem Fall hingegen nicht; die Attacke ist automatisch erfolgreich. (Der Angreifer würfelt aber trotzdem, denn die Regel der 6 gilt auch hier.)

Fernkampf

Der Fernkampf funktioniert grundsätzlich genauso wie oben für den Nahkampf beschrieben. Allerdings darf der verteidigende Held im Fernkampf nur die ♠-Boni eines **Schildes** zu seinem Basiswert für Parade addieren, **nicht** die einer **Waffe**. Hat er keinen Schild, muss er **ausweichen** (siehe oben).

Magischer Kampf

Der magische Kampf funktioniert grundsätzlich genauso wie oben für den Nahkampf beschrieben, jedoch wird hier nicht mit einer Waffe angegriffen, sondern mit einem **Angriffszauber**. Für den Angriff zählen die **Magiewerte** (☆-Symbole). Für die Verteidigung zählen die **Magieresistenzwerte** (⊙-Symbole). Es ist nicht möglich, magische Angriffe mit Schilden und Waffen abzuwehren. Auch bei einem magischen Kampf dürfen die Spieler bei einer 6 erneut würfeln. Bei einigen Angriffszaubern wird der Rüstungsschutz ignoriert – siehe die entsprechende Karte.

Sonderfall Kampf: Verteidigungsmagie

Einen Sonderfall im Kampf stellt die Verteidigungsmagie dar. Sie wird im Gegensatz zu allen anderen Zaubern nur als **Reaktion** eines Helden gewirkt. Es zählen dann weder die **Paradewerte** (♠-Symbole) noch die **Magieresistenz** (⊙-Symbole), sondern der Held setzt seine **Magiewerte** (☆-Symbole) ein, da er aktiv einen Zauber wirkt.

Sonderfall Kampf: Beschützen

Ein Held kann **einen anderen Helden**, der attackiert wird, beschützen. Der beschützende Held muss einen **Malus von -2** auf seine Parade bzw. Magieresistenz hinnehmen, wenn der Held, den er beschützt, der eigenen Gruppe angehört. Der Malus beträgt -4, wenn der Held einem Mitspieler gehört. (Parade- bzw. Magieresistenzwerte können nicht unter 0 sinken.) Der beschützende Held gilt nun als der attackierte Held und führt somit den Kampf. Misslingt die Parade, erleidet der beschützende Held den Schaden. Die Entscheidung, jemanden zu beschützen, muss sofort zu Beginn eines Kampfes getroffen (und kann auch nicht mehr zurückgenommen) werden. Man kann den Schutz ablehnen. Ein beschützender Held/eine beschützende Kreatur verliert die Reaktion.

Aktion: Wirken eines allgemeinen Zaubers



Allgemeine Zauber erkennt man daran, dass sie keinen Bonus auf den Magiewert ☆ besitzen, sondern einen **festen Zielwert**.

Der Held **würfelt** (wie sonst auch darf bei einer 6 erneut gewürfelt werden) und **addiert** seinen Basiswert für Magie (☆) sowie alle weiteren Modifikationen ein. Ist das Ergebnis **gleich oder höher** als der Zielwert des Zauberspruches, ist sein Zauber erfolgreich.

Beschwörungsmagie



Beschwörungen sind **allgemeine Zauber**. Eine **Kreatur** wird beschworen, indem ein magischer Held mindestens den Zielwert auf ihrem ☆-Symbol erreicht. (Eine dabei **gewürfelte 6** erhöht nicht den Schadenswert (♠) der beschworenen Kreatur, erlaubt aber einen weiteren Wurf.)

Eine beschworene Kreatur kämpft an der Seite der Heldengruppe und wird ähnlich wie ein Held behandelt: Für die Kreatur hat der Spieler also pro Zug **1 eigene Aktion/Reaktion** zur Verfügung. Allerdings kann er sie **nicht ausstatten**; sie darf **nicht zaubern** und auch **nicht** auf ihre Aktion verzichten, um **1 Unterstützungskarte** zu **ziehen**. Allerdings kann sie Manöver- und Trankkarten nutzen, wenn die Kartentexte nichts anderes sagen. Ferner kann sie **beschützen** und beschützt werden.

Die **Lebenspunkte** einer Kreatur erkennt man an ihrem ♥-Symbol. Im Gegensatz zu einem erfolgreich gewirkten allgemeinen Zauber **bleibt** eine beschworene Kreatur, **bis** sie **getötet** wird; dann kommt sie als Zauberspruch zu dem magischen Held zurück und kann von diesem erneut beschworen werden. Eine Kreatur lebt auch weiter, wenn ihr Beschwörer getötet wurde. Erleidet sie dann jedoch selbst den Tod, wird sie abgelegt.

ACHTUNG: In der Runde, in der eine Kreatur beschworen wird, kann sie noch nicht angreifen.

Sollte eine Kreatur von der Hand gespielt und beschworen werden, empfiehlt es sich, sie zu markieren. So wird angezeigt, dass die Kreaturenkarte beim Tod der Kreatur abgelegt wird.

Abklingzeit von Zaubersprüchen

Auf jedem Zauberspruch befindet sich ein ⌚-Symbol. Die Zahl darauf gibt die **Abklingzeit** an, also wie viele **Runden** ein Held nach einem **erfolgreichen** Einsetzen des Zaubers warten muss, bevor er ihn erneut spielen darf. Eine Abklingzeit von 0 bedeutet, dass der Zauber bei der nächsten Aktion/Reaktion des Spielers erneut eingesetzt werden kann. Es empfiehlt sich, die Zauberspruchkarte für die Dauer der Abklingzeit mit Glassteinen zu markieren oder um 90° zu drehen. War der Zauberversuch **nicht erfolgreich**, kann sich der Held bei seiner nächsten Aktion/Reaktion erneut daran versuchen.

ACHTUNG: Bei einem spontan von der Hand gespielten Zauberspruch wird die Abklingzeit ignoriert. Er kommt nach seinem Einsatz – erfolgreich oder nicht – auf den Ablagestapel für Magiekarten.

Aktion: Unterstützungskarte ziehen

Wenn der Held **keine der vorstehend beschriebenen Aktionen** machen will, zieht er stattdessen **1 weitere Unterstützungskarte**. Ein Spieler darf beliebig viele Karten auf der Hand halten.

Keine Aktion

Zaubertränke



Zaubertränke finden sich bei den **blauen Magiekarten**. Sie werden unmittelbar **vor einem Würfelwurf von der Hand** gespielt, allerdings nur auf einen Held bzw. eine Kreatur der **eigenen Gruppe**. Auch nichtmagische Helden können Tränke trinken. Es dürfen **beliebig viele** Tränke auf einmal gespielt werden. Nach ihrem Einsatz kommt eine Trankkarte immer auf den **Ablagestapel** für Magiekarten.