

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 gerade eine Aktion/Reaktion ausführt. 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.

Weitere Regeln

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: Ein Spieler kann jederzeit während seines eigenen Zuges 3 beliebige Handkarten ablegen und 1 beliebige nachziehen. Dies ist keine Aktion.

Geworfene Nahkampfwaffen: Manche Waffen, wie etwa die Keule, können einmalig geworfen werden. Sie gelten für diese Attacke als Fernkampfwaffe. Nach dem Wurf wird die Waffe abgelegt.

Ein Held kann solch eine Waffe auch direkt von der Hand des Spielers aus werfen ohne diese vorher auszurüsten zu müssen. Er muss jedoch min. eine Hand frei haben.

Spielende

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

Die zum Download bereitstehenden Szenarien auf kleine-helden.de geben die Möglichkeit, mit alternativen Siegbedingungen zu spielen.

Ein paar Tipps zum Schluss

- Wenn bei Manövern und Zaubersprüchen der Kartentext lautet „muss vor dem ersten Würfelwurf 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 mit einem Kartentext, geht der Kartentext im Zweifel vor.

Kampfablauf:

Der aktive Spieler erklärt welcher seiner Helden/Kreaturen seine Aktion für einen Angriff verwenden will und welche Waffe/Zauber er verwendet.

Der aktive Spieler bestimmt das Ziel des Angriffs. Dies kann ein Held oder eine Kreatur sein.

Der aktive Spieler darf bereits Tränke, Manöver oder spontane Ereignisse von seiner Hand spielen.

Der verteidigende Spieler bestimmt, ob der angegriffene Held/Kreatur selber pariert, von einem anderen Helden/Kreatur der eigenen Gruppe beschützt wird oder den Schaden hinnimmt und dadurch die Reaktion aufspart.

Der verteidigende Spieler bestimmt, wie der Held/Kreatur verteidigt. (Waffe, Schild, Verteidigungsmagie ...)

Beide Spieler dürfen noch Tränke, Manöver oder spontane Ereignisse von ihrer Hand spielen.

Erst wenn niemand mehr eine Karte spielen möchte, würfeln beide Spieler miteinander einen sechsseitigen Würfel und bestimmen ihre Attacke-/Paradewerte.

Ist der Attackewert höher als der Paradowert wird der Schaden unter Berücksichtigung der Rüstungswerte des Verteidigers errechnet und der getroffene Held/Kreatur verliert dementsprechend Lebenspunkte.

Karten wie z.B. der Gegenangriff oder Verteidigungszauber können den hier beschriebenen Kampfablauf beeinflussen.

Impressum

Spielentwicklung, Satz und Layout: Malte aus dem Siepen

Illustration: Laura aus dem Siepen

Lektorat: Antonia & Carsten Terres, Roland Wyler

Wir bedanken uns für besondere Unterstützung bei:

Arne aus dem Siepen & Daniel Stanke

Zum Gelingen der Neuauflage haben ganz besonders beigetragen:

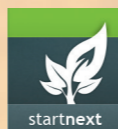
Roland Wyler

Anna Balzer
Andreas Finkernagel
Stefan Flüchter
Marc Franke

Thomas Bender
Kay & Isabel Beyen
Markus Czyborra
Thomas Franz
Ulrich Hacke
Nico Kammel
Florian Kast

Christian Haaga
Pegasus Spiele GmbH
Christian Kalin
Stefan Sorgen

Rayk Nachtigall
Guido Richter
Jana Rülck
Franken Spielt e.V.
Tim Dustin Walter
Matthias Weise
Lennard Woelke



Dieses Spiel wurde über startnext.de finanziert.
www.kleine-helden.de

© 2013 bei Kleine-Helden.de
Alle Rechte vorbehalten.

Kleine Helden

DAS KARTENSPIEL



Für 2-5 kleine Helden ab 10 Jahren

Spielinhalt

180 Spielkarten (16 Heldenkarten, 55 Ausrüstungskarten, 47 Magiekarten, 57 Taktikkarten, 5 Übersichtskarten) · sechsseitiger Würfel · diese Anleitung



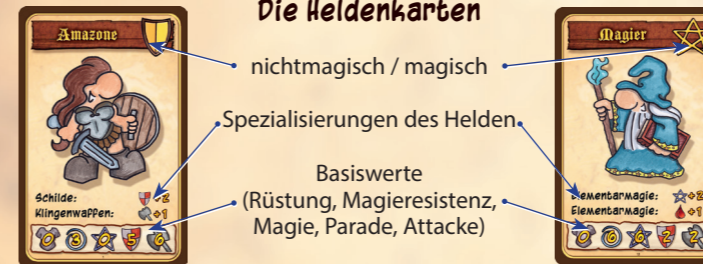
Spielziel

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

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

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 griffbereit für alle Spieler bereit gelegt. Jeder Kartenstapel bekommt im Laufe des Spiels seinen eigenen Ablagestapel.

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

Kartenname und Kategorie

Sonderregeln

Auswirkungen



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

Grüne Taktik- und blaue Tränkkarten 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 Ausstattungs- 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 oder Kreatur - mit Waffen oder Angriffszaubern,
- das Wirken eines allgemeinen Zaubers (auch: Beschwörungen),
- das Verzicht auf die vorstehenden Aktionen und Ziehen 1 weiteren Unterstützungskarte.

Pro Zug eines Spielers verfügt jeder Held jedes Mitspielers außerdem über 1 Reaktion.

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 Ereignisses,
- das Trinken eines Zauberspruches,
- das Einsetzen einer besonderen Artefaktfähigkeit (z.B. Feenstaub)
- das Eintauschen von 3 Handkarten gegen 1 Unterstützungskarte von den Kartenstapeln,
- 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.
- Schilde: 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 als Waffen benutzt werden, manche als Rüstungen, andere geben allgemeine oder spezielle Boni.

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: Die Hexe ist ausgerüstet mit dem Hexenbesen und dem Zauber Magischer Pfeil. Sie hat einen magischen Attackewert (☆) von 5. Der Magische Pfeil gibt ihr +3. Weitere +2 bekommt sie, da es sich bei dem Magischen Pfeil um einen Fluch handelt und die Hexe auf diese Kategorie spezialisiert ist. Zusätzlich gibt der Hexenbesen noch einen weiteren Bonuspunkt. Sie kann also mit einem Gesamtwert von 11 Punkten magisch attackieren und würde bei einer erfolgreichen Attacke mit dem Magischen Pfeil 5 Punkte Schaden (♠) verursachen. Der Schadenswert auf dem Hexenbesen wird nicht addiert. Er gilt nur wenn mit dem Besen als Waffe zugeschlagen wird.

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.
- Zaubersprüche. Diese Karten werden spontan von der Hand gespielt.

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 von 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 und (grüne) Taktikkarten können nicht zum Ausstatten verwendet werden.
- Keine Körperstelle kann doppelt geschützt werden: So kann ein Held nicht gleichzeitig mit der Amazonenrüstung und der Zwergenrüstung 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. Ein Held kann also nur 1 zweihändige Waffe besitzen, 2 einhändige Waffen/Artefakte oder 1 einhändige Waffe/Artefakt und 1 Schild. 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 Attacken wie Paraden.

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 einen Gegner attackieren will, kündigt dies an. Es gibt 3 verschiedene Arten der Attacke:

- Nahkampf (Nahkampfwaffe erforderlich),
- Fernkampf (Fernkampfwaffe erforderlich),
- Magischer Kampf (Angriffszauber 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. Ohne Waffe oder Zauber kann nicht attackiert werden.

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

Nahkampf

Attacke: Jeder Held hat einen Basiswert für seine Attacke (♠). Zu diesem Wert addiert der angreifende Held alle gültigen ♠-Modifikationen (Ausstattung, Spezialisierung, gespielte Handkarten u.a.). Zum Schluss rollt er einen sechsseitigen 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 Krieger greift mit seinem Zweihänder – einer Klingenswaffe - den Ork 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: Klingenswaffe) + 6 (1. Würfelwurf) + 6 (2. Würfelwurf) + 3 (3. Würfelwurf) = 25. Das wird ganz schön schwer zu verteidigen für den armen Ork.

Parade: Jeder Held hat einen Basiswert für seine Parade (♠-Symbol). Zu diesem Wert addiert der verteidigende Held alle gültigen ♠-Modifikationen (Ausstattung, Spezialisierung, gespielte Handkarten u.a.). Ein Waffenangriff kann nicht mit Magie abgewehrt werden. (Eine Ausnahme bilden einige Verteidigungszauber.) Zum Schluss rollt er den 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 Paradowert zu ermitteln. Ist der Paradowert gleich oder höher dem Attackewert war die Parade erfolgreich und der Verteidiger erleidet keinen Schaden.

Fortsetzung des Beispiels: Der Ork wehrt sich tapfer mit seinem Orkschild und seiner Streitaxt gegen den Angriff des Kriegers. Er würfelt eine 6 und darf deswegen gleich nochmal würfeln. Der zweite Würfelwurf ergibt eine 5. Sein Paradowert ist nun: Basiswert 6 + 4 (Orkschild) + 1 Bonus (Spezialisierung: Schilde) + 6 (erster Würfelwurf) + 5 (zweiter Würfelwurf) = 22. Autsch! Das hat nicht gereicht, um den Schlag des Kriegers abzuwehren. Den Verteidigungspunkt der Streitaxt durfte der Ork nicht mit einrechnen, da er mit dem Schild pariert hat.

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 Gegner wurde getroffen. Er muss jetzt so viele Schadenspunkte hinnehmen, wie das ♠-Symbol auf der Waffe des Angreifers plus allen gültigen Boni zeigt. Seinen Rüstungsschutz (♠) plus ♠-Boni seiner Ausstattung kann der Getroffene grundsätzlich vorher abziehen. Pro beim Angriff gewürfelte 6 wird 1 Punkt mehr Schaden verursacht; pro bei der Verteidigung gewürfelte 6 wird der Schaden um 1 reduziert.

Fortsetzung des Beispiels: Der Ork nimmt 8 Punkte Schaden: 8 (Zweihänder des Kriegers) + 2 (2 gewürfelte 6er des Kriegers) - 1 (1 gewürfelte 6 des Orks) - 1 (Rüstungsschutz des Orks). Sein Lebenspunkteanzeiger wird entsprechend angepasst, falls er 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 Paradowerte (♠-Symbole) noch die Magieresistenz (♠-Symbole), sondern der Held setzt seine Magiewerte (☆-Symbole) ein, da er aktiv einen Zauber wirkt.

Sonderfall Kampf: Beschützen

Ein Held/Kreatur kann einen anderen Helden/Kreatur, 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. Magieresistenzwert 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 nicht ablehnen. Ein beschützender Held/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 haben.

Der Held würfelt (wie sonst auch darf bei einer 6 erneut gewürfelt werden) und addiert seinen Basiswert für Magie (☆) sowie alle gültigen 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 geschützt 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. Die Zauberspruchkarte wird für die Dauer der Abklingzeit um 90° gereht. 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 verwenden. Es dürfen beliebig viele Tränke auf einmal gespielt werden. Nach ihrem Einsatz kommt eine Trankkarte immer auf den Ablagestapel für Magiekarten.