

Ereignisse

Ereignisse finden sich bei den grünen Taktikkarten. Jeder Spieler darf pro Runde maximal ein Ereignis spielen. Er kann dies zu jeder Zeit während seines eigenen Zuges tun, außer wenn er sich im Kampf befindet. Während ein Spieler im Kampf seinen letzten Helden (bzw. seine letzte Kreatur), darf er kein Ereignis mehr spielen. Nach ihrem Einsatz kommt die Karte auf den Ablagestapel für Taktikkarten.

Zaubertränke

Zaubertränke finden sich bei den blauen Magiekarten. Sie werden unmittelbar vor einem Würfelwurf im Rahmen einer Aktion/Reaktion von der Hand gespielt, wenn der Kartentext nichts anderes besagt. 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.

Weiteres aus dem Reich der Kleinen Helden

Heldentod: Hat ein Held alle Lebenspunkte verloren, ist er sofort tot. Der Spieler, dessen Helden den entscheidenden Schlag geführt hat, darf eine 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.

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 acht beliebige seiner Handkarten gegen einen neuen Helden eintauschen. In diesem Fall kommt der Heldenstapel wieder ins Spiel.

Mehr als einen Helden darf kein Spieler im Laufe des Spiels nachkaufen. Ein neuer Held darf sofort nach „Erscheinen“ eine Aktion ausführen.

Eintauschen: Die Spieler können jederzeit während ihres eigenen Zuges drei beliebige Unterstützungskarten von der Hand ablegen und eine beliebige nachziehen.

Spielende

Verliert ein Spieler alle seine Helden und Kreaturen, scheidet er sofort aus dem Spiel aus. Er darf dann keine Karten mehr ausspielen. Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler mindestens einen Helden oder eine Kreatur hat. Er hat dann gewonnen.

Ein paar Tipps am Ende

- Natürlich ist es auch möglich, dass sich die Spieler anfangs ihre Helden aussuchen.
- 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.
- Um das Spiel zu verkürzen, können sich die Spieler zu Beginn auf eine feste Spielzeit einigen. Nach Ablauf dieser Zeit gewinnt der Spieler, dessen Helden und Kreaturen addiert die meisten Lebenspunkte haben.



© 2007 bei Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.



Die Symbole

Dieses Symbol oben rechts auf den Heldenkarten gibt an, ob ein Held magisch oder nichtmagisch ist. Nur magische Helden dürfen Zaubersprüche oder Beschwörungen sprechen.



Lebenspunkte symbolisieren den aktuellen Gesundheitszustand eines Helden/einer Kreatur. Sinkt der Wert auf 0, ist er/sie sofort tot.



Nichtmagischer Attackewert. Bei einer nichtmagischen Attacke werden alle nichtmagischen Attackewerte (Held, Ausrüstung, weitere Boni) zu einem Würfelwurf dazugerechnet.



Nichtmagischer Paradowert. Bei einer nichtmagischen Parade werden alle nichtmagischen Paradowerte (Held, Ausrüstung, weitere Boni) zu einem Würfelwurf dazugerechnet. Ist ein Held nicht mit einer Waffe ausgerüstet, kann er mit seinem Parade-Basiswert (auf der Heldenkarte) ausweichen.



Aktiver Magiewert. Bei einer magischen Attacke bzw. dem Wirken eines Zaubers werden alle magischen Attackewerte (Held, Ausrüstung, weitere Boni) zu einem Würfelwurf dazugerechnet.



Magieresistenz. Bei der Verteidigung gegen eine magische Attacke werden alle Magieresistenzwerte (Held, Ausrüstung, weitere Boni) zu einem Würfelwurf dazugerechnet.



Rüstung. Bei einer erfolgreichen Attacke werden alle Rüstungswerte (Held, Ausrüstung, weitere Boni) von den Schadenspunkten abgezogen. Manche Zauber ignorieren Rüstungen.



Der Schadenswert einer Waffe oder eines Zaubers zeigt an, wie viele Punkte Schaden ein getroffener Held erleidet. Zuvor werden in der Regel jedoch noch seine Rüstungsschutzpunkte abgezogen.



Die Abklingzeit von Zaubersprüchen zeigt an, wie viele Runden gewartet werden muss, bis ein Held einen Zauber wieder einsetzen kann.

Dem Spiel liegt für jeden Spieler eine Übersichtskarte mit den Symbolen bei.

Mehr über die Kleinen Helden finden Sie im Internet:

www.pegasus.de/kleine-helden
(Spielbeispiele, FAQs)

www.kleine-helden.de

Impressum

Spielentwicklung: Malte aus dem Siepen · Illustration: Laura Balzer

Unterstützung bei der Spielentwicklung:
Markus Czyborra und Lennard Woelke

Redaktionelle Bearbeitung
Jan Christoph Steines, Karsten Esser, André Bronswijk

Grafikdesign: Christine Conrad · Satz und Layout: Malte aus dem Siepen

Pegasus Spiele bedankt sich bei: Birgitt Anton, Kim und Dirk Balzer, Mathias Bockwoldt, Jan Helke, Arne aus dem Siepen, Daniel Stanke, Christian Stenner, Tanja Süßkraut



Für 2-5 kleine Helden ab 10 Jahren

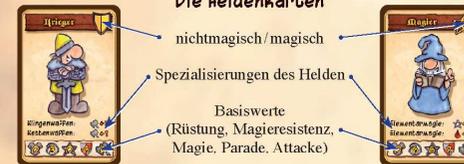
Spielinhalt
162 Spielkarten (16 Heldenkarten, 51 Ausrüstungskarten, 40 Magiekarten, 50 Taktikkarten, 5 Symbolkarten)
sechsstufiger Würfel · diese Anleitung

Spielziel

Du führst eine Gruppe niedlicher, aber äußerst angriffslustiger Fantasy-Helden. Deine Aufgabe ist es, sie mit Waffen, Rüstungen, Zaubersprüchen und magischen Tränken auszustatten. So gerüstet schickst du sie in den Kampf, wo die Helden der Mitspieler bereits warten. Du gewinnst, wenn mindestens ein Held deiner Gruppe als letzter überlebt.

Spielvorbereitungen

Die Heldenkarten



Die 16 Heldenkarten (goldene Rückseite) werden aussortiert und zwei Stapel mit jeweils 8 magischen und 8 nichtmagischen Helden gebildet; beide werden anschließend gemischt. Jeder Spieler zieht reihum von jedem Stapel eine 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 zwei Helden von einem einzigen Stapel mit allen 16 Heldenkarten.

Jeder Held hat bestimmte Grundwerte für Kämpfe und Zauber, 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.

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.

Die Symbole werden am Ende dieser Anleitung erklärt. Zudem liegt dem Spiel für jeden Helden eine Übersichtskarte mit allen Symbolen bei.

Die Unterstützungskarten

Aus den Unterstützungskarten werden drei Kartenstapel gebildet: Ausrüstungskarten (rot), Magiekarten (blau) und Taktikkarten (grün). Alle drei Kartenstapel werden gemischt und gut 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 kommen sofort wieder ins Spiel.

Ausrüstungskarte:



- einhändige oder zweihändige Waffe
- Kategorie
- Boni
- Regeltext

Magiekarte:



- Kategorie
- Regeltext
- Boni und Abklingzeit

Taktikkarten:



- Kategorie
- Regeltext
- Auswirkungen



Die Spieler ziehen nun vier Unterstützungskarten. Mit roten Ausrüstungskarten und blauen Magiekarten 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.

Spielablauf

Nun geht es los. Der kleinste Spieler fängt an. Alle Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn dran.

Zu Beginn eines Zuges zieht jeder Spieler zwei beliebige Unterstützungskarten, die er zunächst auf die Hand nimmt. Nun kann er für jeden eigenen Helden eine Aktion durchführen. Danach endet sein Zug.

Als eine Aktion gilt:

- das Ausstatten eines Helden mit einer beliebigen Anzahl an Ausrüstungskarten und Magiekarten
- das Attackieren eines gegnerischen Helden (mit Waffen oder Angriffszubern)
- das Wirken eines allgemeinen Zaubers (auch Beschwörungen)
- das Ziehen einer weiteren Unterstützungskarte

ACHTUNG: Keine Aktionen sind:

- das Ausspielen eines Manövers
 - das Ausspielen eines Ereignisses
 - das Trinken eines Zaubers
 - das Eintauschen von drei Handkarten gegen eine Unterstützungskarte
 - das Kaufen eines neuen Helden
- Diese Handlungen sind also zusätzlich zu einer Aktion oder Reaktion möglich (siehe den Text der betreffenden Karte). Ereignisse können allerdings nur während des eigenen Zuges gespielt werden.

Pro Zug eines Gegners verfügt jeder Held eines Spielers außerdem über eine Reaktion, es sei denn, der Spieler hat die richtige Karte parat.

Reaktionen sind:

- das Parieren einer magischen oder nichtmagischen Attacke
- das Wirken eines Verteidigungszaubers

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

Das Ausstatten

Ein Spieler kann eigene Helden in seinem Zug mit einer beliebigen Anzahl von Ausrüstungs- und Magiekarten ausstatten (außer Zaubersprüchen). Dabei darf er maximal zwei ausliegende Karten wieder auf die Hand nehmen.

Ausrüstung (rot)

Unter den 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 Schadenspunkte 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 zu den Grundwerten der Heldenkarten addiert werden.

Magie (blau)

Unter den 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.
- Beschwörungen (siehe unten Beschwörungsmagie).
- Zaubersprüche. Trankkarten werden nicht zu den Helden gelegt, sondern spontan von der Hand gespielt (siehe unten Zaubersprüche).



Zauberspruch



Beschwörung



Zaubertrank

Helden können mit Zaubersprüchen und Beschwörungen ausgestattet werden. Diese werden quasi in das Zauberbuch geschrieben und können immer wieder verwendet werden.

ACHTUNG: Zaubersprüche und Beschwörungen können auch direkt aus der Hand verwendet werden: sie werden quasi direkt von der Spruchrolle benutzt, allerdings kommen sie dann nach einmaliger Verwendung auf den Ablagestapel für Magiekarten.

Beim Ausstatten gelten folgende Einschränkungen:

- Nur magische Helden dürfen Zaubersprüche und Beschwörungen einsetzen.
- Zaubersprüche und Taktikkarten können nicht angelegt werden.
- Keine Körperstelle kann doppelt geschützt werden: So kann ein Held nicht gleichzeitig mit dem Plattenharnisch und der Lederrüstung ausgestattet sein. Auch zwei Schilde sind nicht möglich.
- Der Held hat nur zwei Hände! Laut Kartentext sind manche Waffen einhändig, andere zweihändig. Ein Held kann also nur eine zweihändige Waffe besitzen, zwei einhändige Waffen oder eine einhändige Waffe und einen Schild. Hat der Held zwei einhändige Waffen, addieren sich deren Boni nicht. Er kann aber von Fall zu Fall entscheiden, welche zum Einsatz kommt. Das gilt bei Attacke wie Parade (bei Parade kann er natürlich auch den Schild wählen).

Die Spieler können ihren Helden beliebig viele Ausrüstungskarten und Magiekarten pro Zug wegnehmen, sie ein einem anderen ihrer Helden zu geben. Für jeden der an dieser Umrüstung beteiligten Helden zählt dies als Aktion.

Kampf

Ein Held, der den Helden einer gegnerischen Gruppe attackieren will, kündigt dies an. Es gibt drei verschiedene Arten der Attacke:

- Nahkampf (Nahkampfwaffe erforderlich)
- Fernkampf (Fernkampfwaffe erforderlich)
- Magischer Kampf (Angriffszauber erforderlich, erkennbar am Symbol unten rechts)

Nur magische Helden können eine magische Attacke machen.

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 Zaubersprüche/Manöver).

Nahkampf

Attacke: Jeder Held hat einen Grundwert für seine Attacke (). Zu diesem Wert addiert der angreifende Held alle Boni (Ausstattung, Spezialisierung, von der Hand gespielte Karten). Zum Schluss wirft er den beiliegenden sechsseitigen Würfel und zählt das Ergebnis dazu. Wirft er eine 6, darf er solange weiterwürfeln, bis keine 6 mehr fällt. Alle Würfelwürfe werden zusammengerechnet.

Beispiel: Die Amazone greift mit ihrem Zweihänder die Fee an, und wirft eine 6. Daher wirft sie erneut – noch eine 6! Also wirft sie ein drittes Mal ... diesmal eine 3. Ihr Attackewert ist nun: Basiswert 6 + 2 Bonus (durch Waffe) + 1 Bonus (Klingensymbol) + 6 (1. Würfelwurf) + 6 (2. Würfelwurf) + 3 (3. Würfelwurf) = 24. Das wird ganz schön schwer zu verteidigen für die kleine Fee ...

Parade: Jeder Held hat einen Grundwert für seine Parade (). Zu diesem Wert addiert der verteidigende Held alle Boni seiner Ausstattung und gegebenenfalls seiner Spezialisierung. Zum Schluss wirft er den beiliegenden sechsseitigen Würfel und zählt das Ergebnis hinzu. Wirft er eine 6, darf er solange weiterwürfeln, bis keine 6 mehr fällt. Alle Würfelwürfe werden zusammengerechnet.

Fortsetzung des Beispiels: Die kleine Fee wehrt sich tapfer mit ihrem Speer gegen den Angriff der Amazone. Sie wirft eine 6 und darf deswegen gleich nochmal würfeln. Der zweite Würfelwurf

ergibt eine 5. Ihr Paradedwert ist nun: Basiswert 1 + 2 Bonus (durch Waffe) + 6 (erster Würfelwurf) + 5 (zweiter Würfelwurf) = 14. Ausreichend, um den Schlag der Amazone abzuwehren.

Hat der Held weder Nahkampfwaffe noch Schild, muss er ausweichen; es zählt dann nur der Grundwert für Parade auf der Heldenkarte. Er würfelt allerdings trotzdem.

ACHTUNG: Die Parade ist freiwillig. Der Angreifende muss sich nicht verteidigen, wenn er nicht will; 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.

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 aller Boni zeigt. Seinen Rüstungsschutz (plus Boni seiner Ausstattung kann der Getroffene grundsätzlich vorher abziehen. Pro beim Angriff gewürfelte 6 wird ein Punkt mehr Schaden verursacht; pro bei der Verteidigung gewürfelte 6 wird der Schaden um eins reduziert.

Fortsetzung des Beispiels: Die Fee nimmt 7 Punkte Schaden: 8 (Zweihänder der Amazone) + 2 (zwei 6er der Amazone) - 1 (eine 6 der Fee) - 2 (Lederrüstung).

ACHTUNG: Der Rüstungsschutz (zusätzlich aller Boni durch Ausstattung) zählt auch dann, wenn der Held von derselben Gruppe innerhalb eines gegnerischen Zuges zweimal angegriffen wird, aber nur eine Reaktion hat. Der Grundwert für Parade zählt in diesem Fall hingegen nicht; die Attacke ist automatisch erfolgreich.

Fernkampf

Der Fernkampf funktioniert grundsätzlich genauso wie oben für den Nahkampf beschrieben. Allerdings benötigt der verteidigende Held im Fernkampf ein Schild, um für die Parade würfeln zu dürfen, eine Nahkampfwaffe reicht hier nicht. Boni durch Waffen zählen nicht. Hat er keinen Schild, so muss er ausweichen. Es zählt dann der Grundwert für Parade auf der Heldenkarte zusätzlich des Würfelergebnisses.

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. Umgekehrt kann ein Waffenangriff nicht mit Magie abgewehrt werden. (Eine Ausnahme bilden die beiden Karten **Schildzauber** und **Zweites Ich**.) Auch bei einem magischen Kampf dürfen die Spieler bei einer 6 erneut würfeln. Bei einigen Angriffszaubern wird der Rüstungsschutz ignoriert.

Eine Besonderheit stellt die **Verteidigungsmagie** dar. Sie wird im Gegensatz zu allen anderen Zaubern nur in der Reaktionsphase eines Helden gewirkt. Es zählen dann weder die Paradedwerte (Symbole) noch die Magieresistenz (Symbole), sondern der Held setzt seine Magiewerte (Symbole) ein.

Beschützen

Ein Held kann einen anderen Helden, der attackiert wird, beschützen. Der zu Hilfe eilende Held muss einen Malus von -2 auf seine Parade bzw. Magieresistenz hinnehmen. Es darf auch ein Held eines anderen Spielers beschützt werden; in diesem Fall beträgt der Malus -4. 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, ob ein Held einen anderen beschützt, muss sofort zu Beginn eines Kampfes getroffen (und kann auch nicht mehr zurückgenommen) werden, noch bevor

- die ersten Zaubersprüche gespielt wurden,
- die ersten Manöverkarten gespielt wurden,
- einer der Kämpfer bereits gewürfelt hat.

Wirken eines allgemeinen Zaubers



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

Der Held wirft den Würfel (wie sonst auch darf bei einer 6 erneut gewürfelt werden) und addiert seinen Grundwert für Magie (sowie alle Boni hinzu). Erreicht er mindestens den Wert auf dem Zauberspruch, so ist sein Zauber erfolgreich.

Das Wirken eines allgemeinen Zaubers ist eine eigene Aktion.

Beschwörungsmagie



Beschwörungen werden wie allgemeine Zauber behandelt. Eine Kreatur wird beschworen, indem ein magischer Held mindestens den Wert auf ihrem Symbol erreicht. (Eine dabei gewürfelte 6 erhöht nicht den Schadenswert der Kreatur, erlaubt aber einen weiteren Würfel.) Eine beschworene Kreatur kämpft an der Seite der Heldengruppe und wird wie ein Held behandelt – es sei denn, ein Kartentext besagt etwas anderes. Für die Kreatur hat der Spieler also eine eigene Aktion zur Verfügung. Allerdings kann er sie nicht ausstatten, und sie darf nicht zaubern.

Die Lebenspunkte einer Kreatur erkennt man an ihrem Symbol. Wird sie vernichtet, kommt sie als Zauber zu dem magischen Helden 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.

ACHTUNG: 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.

Karte ziehen

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

Taktik (grün) und Zaubersprüche (blau)

Keine Aktion benötigt man für Manöver, Ereignisse und das Trinken von Zaubersprüchen.

Manöver

Manöver finden sich bei den grünen Taktikkarten. Sie werden unmittelbar vor einem Würfelwurf im Rahmen einer Aktion/Reaktion von der Hand gespielt. Es können beliebig viele Manöver auf einmal gespielt werden. Manöver sind zwar keine Aktion/Reaktion, setzen aber voraus, dass der Held noch eine Aktion/Reaktion hat. Nach ihrem Einsatz kommt die Karte auf den Ablagestapel für Taktikkarten.

ACHTUNG: Manche Manöver gelten nur für die Attacke, andere nur für die Parade.