

Heroscape

Miniaturen-Taktikkampfspiel

Autoren: Vermutl. Daviau, Van Ness, Baker / Verlag: Milton Bradley (Hasbro)
Regelzusammenfassung: Jan Stetter (Vers. 4.8.2009)

Hintergrund / Spielziel: 2 oder mehr Spieler führen ihre Armeen in die Schlacht um Missionsziele oder das Schlagen gegnerischer Einheiten. Es gewinnt, wer nach der letzten Missionsrunde noch die meisten Armeepunkte auf dem Feld hat.

Spielaufbau:

1) Das Szenario wird ausgewählt, das Schlachtfeld aufgebaut und der weiße Rundenmarker auf Runde 1 des Szenarios gelegt. Glyphen werden gemäß Szenario oder nach Gutdünken verteilt, aber immer nur auf Landfelder.

2) Jeder Spieler erhält 4 Befehlsanzeiger (jeweils 1, 2, 3, X), stellt seine Armee zusammen, indem er beliebige Armeekarten seiner Wahl nimmt, und darf dabei den für das Szenario erlaubten Gesamtpunktwert der Armee nicht überschreiten. (Im Masterspiel benutzt man die Armeekartenseite mit den ausführlicheren Informationen.) Normal sind Gesamtpunktwerte zwischen 300 und 600 pro Armee.

- **Vorgegebene Armee:** Alle Spieler würfeln 1W20. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis wählt zuerst seine Armee aus und stellt ihre Figuren in seiner Startzone auf, dann folgt der Spieler zur Linken usw.

- **Gezogene Armee:** Die Spieler wählen abwechselnd Armeekarten aus und stellen die jeweilige(n) Figur(en) in ihren Startzonen auf. Bei 2 Spielern wählt der Spieler mit dem höchsten W20-Würfelergebnis 1 Armeekarte, der andere Spieler wählt 2 Karten, dann abwechselnd beide je 1 Karte, bis beide Armeen gewählt und aufgestellt sind. Bei 3 Spielern wählt der Spieler mit dem höchsten Würfelergebnis 1 Armeekarte, der nächste 1 Karte usw., der letzte 2 Karten, dann, beginnend mit dem letzten Spieler, rückwärts alle wieder je 1 Karte bis zum ersten, der dann wieder 2 Karten zieht usw., bis alle Armeen gewählt und aufgestellt sind.

Einzigartige Helden und Gruppen dürfen in derselben Armee während des gesamten Spieles unter keinen Umständen mehrmals vorkommen; von gewöhnlichen Figuren darf man dagegen beliebig viele namensgleiche Armeekarten nehmen. (Oder man nimmt sich eine Karte und nutzt sie für ein volles Vielfaches der auf ihr angegebenen Figuren, denn man muß die einzelnen Figuren nicht pro Karte speziell kennzeichnen, weil sie stets als eine zusammengehörige Einheit agieren. Natürlich zählt der Punktwert dieser Karte dann entsprechend dem Vielfachen der Figuren.)

Figuren, die keinen Platz in der Startzone finden, dürfen nicht benutzt werden.

Spielablauf: Das Spiel besteht aus einer vom Szenario vorgegebenen Anzahl von Spielrunden, und jede Spielrunde besteht aus 4 festen Phasen, die jeweils nacheinander vollständig abgehandelt werden müssen.

1) **Befehlsanzeiger aufstellen:** Alle Spieler stellen entweder gleichzeitig alle ihre 4 Befehlsanzeiger verdeckt auf eine oder mehrere ihrer Armeekarten oder jeder nacheinander je 1 seiner 4 Befehlsanzeiger. Damit wird festgelegt, mit welchen Armeen jeder Spieler zu welchem Zeitpunkt in der Runde Aktionen durchführen möchte, denn die Nummern der Marker geben in Phase 3 die Zugreihenfolge der Armeen an. (Der Befehlsanzeiger X dient nur zur Täuschung der Mitspieler.)

2) **Initiative auswürfeln:** Jeder Spieler würfelt 1W20. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt, dann folgt der Spieler mit dem zweithöchsten usw. Bei Gleichstand würfeln die würfeligenden Spieler jeweils erneut und legen damit speziell unter sich noch einmal die Reihenfolge fest.

3) **Spierzüge:** Jeder Spieler hat in dieser Phase genau 3 Züge, die jeweils reihum in Initiativreihenfolge erfolgen (erst alle Spieler Zug 1, dann Zug 2 usw.). Ein Spielerzug besteht aus folgenden festen Aktionen, die jeweils vollständig abgehandelt werden müssen, bevor die nächste beginnt:

3a) **Befehlsanzeiger aufdecken:** Der aktive Spieler deckt seinen Befehlsanzeiger mit der niedrigsten Zahl auf und aktiviert damit die zugehörige Armeekarte.

Aktiviert ein Spieler mit mehreren namensgleichen Armeekarten irgendeine dieser Karten, darf er pro Aktivierung mit der auf der Karte angegebenen Anzahl an Figuren handeln; welche der Figuren er nimmt, bleibt ihm überlassen.

3b) **Bewegung:** Der aktive Spieler darf die Figur(en) der aktiven Armeekarte bewegen, sofern diese Figuren nicht vorher bereits zerstört worden sind.

3c) **Angriff:** Der aktive Spieler darf mit den aktiven Figuren angreifen.

3d) **Befehlsanzeiger hinlegen:** Der in diesem Zug aufgedeckte Befehlsanzeiger wird offen auf die aktive Armeekarte gelegt. Der Spielerzug ist damit beendet.

4) **Rundenmarker setzen:** Der Rundenmarker wird auf die nächste Ziffer gesetzt.

Bewegung: Figuren dürfen maximal ihre Bewegungspunkte (BEW) in Feldern ziehen, bewegt sich eine Figur nicht, zählt das als BEW 0. Figuren dürfen durch Felder mit verbündeten, nicht kampfgelundenen Figuren ziehen (s.u.), aber niemals durch Felder mit feindlichen Figuren. Figuren derselben Truppe (= mehrere Figuren auf dem Armeekartenbild) werden nacheinander in beliebiger Reihenfolge gezogen. Jede Bewegung muß auf einem freien Feld enden.

Bei einer Doppelfeldfigur muß vor der Bewegungsaktion angesagt werden, welcher Teil der Figur der führende ist; der andere Teil muß der Bewegung des führenden Teiles folgen und wird von Terrainbehinderungen nicht beeinflusst (Ausnahme: Lava jeder Art). Ein Umdrehen ("Flip-Flop") der Figur ist jederzeit während ihrer Bewegung möglich, ändert aber nicht automatisch die Richtung der Bewegung. Beide Teile der Figur müssen am Ende der Bewegung immer auf Feldern derselben Ebene stehen.

Ein Spieler (und NUR er) darf während der Bewegungsaktion seines Zuges beliebig viele seiner Figur(en) drehen.

- **Wasser:** Die Bewegungsaktion einer Figur endet sofort, wenn sie ein Wasserfeld betritt und mit ihrer gesamten Grundfläche im Wasser steht. (Doppelfeldfiguren dürfen einzelne Wasserfelder zwischen Landfeldern also ohne Halt überqueren.)

Der Zug von einem Wasser- auf ein Landfeld kostet jede Figur 2 Bewegungspunkte.

- **Sumpfwasser:** Sumpfwasser gilt für Spezialfähigkeiten als Wasser und wird wie Wasser gehandhabt, aber das Betreten beendet nicht die Bewegung.

- **Straßen/Wehrgänge:** Steht eine Figur mit ihrer gesamten Bodenfläche auf Straßenfeldern, erhält sie +3 zu ihrer normalen BEW, wenn sie die Straßenfelder während ihres Zuges nicht verläßt. Das gilt auch für fliegende Figuren, sofern sie die ganze Strecke laufen.

- **Sand:** Sand wird je nach Szenario in Sand oder Schlamm unterschieden. Sand behindert die Bewegung nicht, Schlamm kostet dagegen pro Feld 2 BEW. Auch fliegende oder springende Figuren, die mit einem Teil oder ihrer gesamten Bodenfläche auf Schlamm landen, müssen für das Landefeld 2 BEW ausgeben.

- **Lava:** Steht eine Figur am Rundenende mit einem Teil oder ihrer gesamten Bodenfläche auf einem Lavafeld, muß sie 1W20 würfeln und wird bei 1-19 zerstört.

- **Geschmolzene Lava:** Geschmolzene Lava wird wie Wasser gehandhabt, aber sobald eine Figur mit einem Teil oder ihrer gesamten Bodenfläche ein solches Feld betritt, muß sie 1W20 würfeln und wird bei 1-19 zerstört.

- **Schnee:** Schnee wird je nach Szenario in Leichten und Tiefen Schnee unterschieden. Leichter Schnee behindert die Bewegung nicht, Tiefer Schnee kostet dagegen pro Feld 2 BEW. Auch fliegende oder springende Figuren, die mit einem Teil oder ihrer gesamten Bodenfläche auf Tiefem Schnee landen, müssen für das Landefeld 2 BEW ausgeben.

- **Eis:** Eis wird wie Wasser gehandhabt, aber Figuren, die auf ein Eisfeld fallen, erhalten den normalen Fallschaden. Darüber hinaus wird Eis je nach Szenario in Normales Eis und Glatteis unterschieden. Normales Eis behindert die Bewegung nicht, Glatteis kostet dagegen pro Feld 2 BEW. Auch fliegende oder springende Figuren, die mit einem Teil oder ihrer gesamten Bodenfläche auf Glatteis landen, müssen für das Landefeld 2 BEW ausgeben.

- **Klettern:** Eine Figur darf beim Bewegen auf ein benachbartes Feld max. ihr eigene Höhe erklettern. Beim Klettern zählt die Seite jeder Ebene als 1 Feld (unabhängig davon, um welches Terrain es sich dabei handelt), das oberste Feld der Erhöhung bzw. das Zielfeld zählt also durch seine Seite und seine Grundfläche mehrfach. Wasser-, Eis- und Schmelzlavafelder sowie Glyphen haben zwar dieselbe Höhe wie die Ebene, auf der sie sich befinden, aber der Zug von einem Wasser- oder wasserähnlichen Feld auf ein Landfeld kostet jede Figur 2 Bewegungspunkte, so als würde sie eine Ebene klettern.

Eine Figur kann mittels "Unterstützungsfeldern", die am Rande eines kleinen Überhangs oder einer Brücke sind (= 1 Ebene hoch), auch auf einen Überhang klettern, wenn sie benachbart zu diesen Feldern steht.

Hindernisse mit Ausnahme von Bäumen, Pflanzen und Gletschern dürfen nach denselben Regeln überklettert werden, sofern die Figur hoch genug ist und genügend Bewegungspunkte für die Höhe des Hindernisses hat. (Nach dem Überklettern muß evtl. Fallschaden beachtet werden.)

- **Fallen:** Fallen erfolgt auf ein freies, angrenzendes Zielfeld auf einer tiefer liegenden Ebene, und nur das Zielfeld des Falls kostet Bewegungspunkte, die Feldseiten der höheren Ebenen werden ignoriert.

Entspricht die Fallhöhe mind. der Höhe der fallenden Figur, muß die Figur 1 Kampfwürfel werfen, falls sie nicht in ein Wasserfeld fällt. Übersteigt die Fallhöhe die eigene Höhe der Figur um 10 Ebenen, muß sie 3 Kampfwürfel werfen. Für jeden gewürfelten Schädel erhält die Figur 1 Wunde. (Der oder die Würfel dürfen nicht verteidigt werden!) Übersteigt die Fallhöhe die Figurenhöhe um 20 Ebenen, muß die Figur 1W20 würfeln und wird bei einem Ergebnis von 1-18 zerstört.

Beim Fall oder Sprung über eine Mauer oder Zinne zählt die Höhe dieses Hindernisses zur Fallhöhe hinzu.

- **Fliegen (desgl. Springen):** Für fliegende Figuren gelten keine Höhenunterschiede, und sie können im Flug Gegner, Hindernisse und jedes hinterlicke Terrain ignorieren. Das gilt jeweils nicht, wenn sich fliegende Figuren ganz oder teilweise während ihres Zuges zu Fuß fortbewegen.

- **Leitern:** Leitern erleichtern den Ebenenwechsel und müssen genau die Höhe der Ebenen haben, an denen sie befestigt sind. Jede "Sprosse" einer Leiter zählt für die Bewegung als ein (Höhen-)Feld, daher ist z.B. auf derselben Leiterebene auch ein Wechsel zwischen zwei Leitern auf benachbarten Feldern möglich oder das Betreten einer Leiter von einem höherliegenden, benachbarten Feld aus.

Leitersprossen dürfen nur von kleinen oder mittleren Einzelfeldfiguren benutzt werden, große Einzelfeldfiguren dürfen sie aber als Kletterhilfe benutzen; in diesem Fall werden die tatsächlichen Ebenen des Höhenunterschiedes gezählt, und es gelten die normalen Kletterregeln.

Läßt eine Figur eine Sprosse aus, fällt sie von der Leiter herunter auf das Feld unter der Leiter. Bei diesem Fall zählen die normalen Ebenen als Fallhöhe, nicht die Leitersprossen.

Fliegende oder hoch springende Figuren können sich einen beliebigen Platz auf einer Leiter aussuchen und ignorieren während ihrer Bewegung auch bei Leitern Höhenunterschiede im Rahmen ihrer Spezialfähigkeit.

- **Überhänge:** Ein Überhang existiert, wenn sich ein oder mehrere Felder oberhalb eines anderen Feldes befinden und dazwischen Platz ist. Nur Figuren, die mit ihrer Höhe unter Überhänge passen, dürfen unter diesen hinwegziehen.

- **Engpässe:** Eine Figur darf sich nur auf Felder bewegen, auf die sie genau paßt.

Kampfbindung: Steht eine Figur neben einem oder mehreren Gegnern (= benachbart), ist sie von diesem/n kampfgelunden, es sei denn, der Höhenunterschied beider Figurensokkel beträgt mind. die Höhe der unteren Figur. (Dann stehen die Figuren NICHT nebeneinander bzw. sind NICHT benachbart!) Ist ein Hindernis zwischen zwei Figuren, sind diese nur kampfgelunden, wenn beide höher sind als das Hindernis.

Diese Regeln gelten auch für Figuren auf und neben Leitern, allerdings werden für den Höhenunterschied nicht die Leitersprossen, sondern die normalen Ebenen zwischen den Figuren gezählt. Darüber hinaus sind zwei Figuren auf derselben Leiter kampfgelunden, wenn zwischen ihnen keine betretbare Sprosse mehr frei ist. Werden zwei Figuren dagegen von einer Leiter komplett voneinander getrennt, sind sie nicht benachbart und daher nicht kampfgelunden.

- **Gelegenheitsangriff:** Eine Figur darf um einen Gegner, durch den sie gebunden ist, herumgehen, solange sie benachbart zu ihm bleibt. Löst sie sich jedoch vom Gegner oder von mehreren Gegnern, indem sie die benachbarten Felder verläßt, erhält jeder dieser Gegner sofort einen Gelegenheitsangriff (GA) gegen diese Figur und würfelt dafür 1 Kampfwürfel, der nicht verteidigt werden darf. (Das gilt i.d.R. auch für Figuren, die sich fliegend von Gegnern lösen.) Dieser Angriff erfolgt noch vor der Bewegung der Figur.

Kampf: Jede Figur der aktiven Armeekarte, die eine Zielfigur oder ein zerstörbares Objekt in Reichweite und direkter, ununterbrochener Sichtlinie hat, darf angreifen. Jede Figur der Karte greift einzeln in beliebiger Reihenfolge an und hat nur 1 Angriff pro Zug. Eine Figur, die durch einen oder mehrere Gegner kampfbunden ist, darf nur diese(n) angreifen.

(**Beachte:** Figuren darf man NUR während der Bewegungsaktion bewegen/drehen.)

- **Sichtlinie:** Zwischen dem Zielpunkt des Angreifers (grüner Punkt im Figurensymbol auf der Armeekarte) und der Trefferzone des Verteidigers (rote Flächen des Figurensymbols) muß für einen Angriff eine ununterbrochene "Direkte Sichtlinie" (DSL) bestehen. Steht bei einer Spezialfähigkeit dagegen "Klare Sichtlinie" (KSL), betrifft die Sichtlinie JEDEN Teil einer Figur ungeachtet der roten Trefferzonenangaben. Figuren in der Sichtlinie zwischen Angreifer und Angriffsziel blockieren nicht automatisch die Sichtlinie.

Die Sichtlinie kann vom Zielpunkt aus mit 360° Rundumsicht gezogen werden. (Bei vielen Figuren spielt der Blickwinkel also i.d.R. keine Rolle, bei manchen dagegen schon, weil ihre eigenen Körperteile ihnen die Sicht nehmen können.) Zur Überprüfung der Sichtlinie neigt man seinen Kopf hinter die angreifende Figur und prüft, ob man vom Zielpunkt aus einen Teil der Trefferzone der Zielfigur sehen kann; im Zweifelsfall benutzt man einen Laserpointer. Besteht Uneinigkeit, entscheidet der höhere W20-Wurf.

Benachbarte Figuren haben immer eine Sichtlinie zueinander. Trennt zwei Figuren auf angrenzenden Feldern dagegen ein größerer Höhenunterschied, darf sich die höher stehende Figur "vorlehnen" und ihren Zielpunkt mit der Kante/dem Geländer/der Zinne o.ä. am Rande ihres Feldes ersetzen. Auf Leitern gelten die Sockel von Figuren ebenfalls als Trefferzonen und der Sockelrand einer Figur als Ersatz für ihren Zielpunkt. So ist eine Sichtlinie direkt nach oben und unten möglich. **Beachte:** Wird auf der Armeekarte nichts anderes vermerkt, ist der Zielpunkt einer Figur immer ihr Kopf, und die Ausnahmen von der Trefferzone sind Schilde, Helmzier, Standarten, Flügel und künstliche Waffen inkl. Stäbe (als natürliche bzw. fest installierte Waffen gelten z.B. Klauen, Hörner, Waffenarme von Robotern usw.).

- **Reichweite:** Die Zielfigur muß in Reichweite (RW) der angreifenden Figur stehen. Das Reichweitzählen beginnt im Nachbarfeld des Angreifers und endet im Zielfeld; verschiedene Höhen zählen nicht mit. (Eine Figur mit einer Reichweite von 1 kann also nur direkt benachbarte Figuren angreifen.) Angriffe gegen benachbarte Figuren (= RW 1) gelten dabei unabhängig von der benutzten Waffe als Nahkampfangriffe, alle anderen als Fernkampfangriffe.

Verläßt die Sichtlinie das Spielfeld, wird die Reichweite anhand der Felder entlang des Spielfeldrandes ermittelt.

- **Kampfwürfe:** Der Angreifer muß sovielen Kampfwürfel werfen, wie auf seiner aktiven Armeekarte für den Angriff verzeichnet sind. Der Verteidiger muß danach sovielen Kampfwürfel werfen, wie auf seiner Armeekarte für die Verteidigung verzeichnet sind. Betrifft ein Angriff mehrere Gegner, kann der Angreifer auswählen, in welcher Reihenfolge die Gegner nach dem Hauptziel verteidigen sollen.

- **Höhenvorteil:** Eine Figur, deren Sockel auf einer höheren Ebene steht als jener der gegnerischen Figur, erhält +1 Kampfwürfel und sogar +2, wenn ihr Sockel 10 oder mehr Ebenen höher steht. Das gilt auch für Figuren, die auf Leitern stehen; in diesem Fall werden die normalen Ebenen gezählt, nicht die Leitersprossen. Eine Figur auf einem Landfeld erhält diesen Bonus ebenfalls gegen eine Figur auf gleicher Ebene, die auf einem Feld mit Wasser, Eis oder Schmelzlava steht.

- **Dschungelbonus:** Eine kleine, mittlere oder große Figur, die benachbart zu einer oder mehreren Dschungelpflanze(n) steht, erhält +1 VW gegen Angriffe nicht benachbarter Figuren. ("Benachbart" wird zwischen der Dschungelpflanze und einer Figur ebenso ermittelt wie zwischen zwei Figuren; s. "Kampfbindung".)

- **Spezialfähigkeiten und Glyphen:** Beim Kampf müssen die entsprechenden Modifikatoren von Spezialfähigkeiten und Glyphen berücksichtigt werden; einige Fähigkeiten setzen z.B. die Grundregeln außer Kraft.

- **Spezialangriffe:** Ein Spezialangriff wird auf der Armeekarte immer als solcher bezeichnet und kann nach Wahl des Angreifers den normalen Angriff ersetzen; er wird aber nicht durch Glyphen, Höhenvorteile und Spezialfähigkeiten modifiziert.

- **Flächenangriffe** (z.B. Explosionen): Einen Flächenangriff verteidigt das Primärziel gegen den Angreifer wie gewohnt und alle weiteren Betroffenen so, als wären sie vom Feld des Primärzieles aus angegriffen worden.

- **Schaden und Lebenspunkte:** Jeder Totenschädel des Angriffswurfes, der nicht mit einem Schild des Verteidigungswurfes ausgeglichen werden kann, fügt dem Verteidiger 1 Wunde zu (1 roter Wundmarker wird auf dessen Armeekarte gelegt). Hat eine Figur Wunden in Höhe ihrer Lebenspunkte, wird sie sofort zerstört und auf ihre Armeekarte gestellt. Sind alle Figuren der Karte zerstört, ist die Karte aus dem Spiel und wird aus ihrer Armee entfernt. Hat ein Spieler dabei mehrere namensgleiche Armeekarten, kann er sich bei der ersten zerstörten Figur dieser Art aussuchen, auf welche Karte er sie stellt. Danach muß er mit jeder weiteren zerstörten Figur dieser Art zuerst die bereits bestückte Armeekarte auffüllen.

Sonstiges:

- **Spezialfähigkeiten/-angriffe:** Setzen mehrere Spieler gleichzeitig dieselbe Spezialfähigkeit ein, werden die Effekte nach Initiativreihenfolge abgehandelt.

- **Marro Schwarmstock:** Der Schwarmstock kann niemals bewegt werden und steht immer auf dem großen Sumpffeld, welches auf Landfeldern liegen muß und keinen Überhang bilden darf. Er blockiert die Bewegung auch für alle verbündete Figuren (ungeachtet deren Spezialfähigkeiten). Ist er Teil einer Spielerarmee, wird mit ihm zusammen auch das Sumpffeld aus der Startzone entfernt; ist er Teil eines Szenarios, bleibt das Sumpffeld bei seiner Vernichtung auf dem Feld liegen.

- **Zerstörbare Objekte:** Diese Objekte kann man wie Figuren mit normalen und speziellen Angriffen sowie wundenverursachenden Spezialfähigkeiten angreifen, aber sie gelten nicht als Figuren, haben keine Größe und können nicht automatisch zerstört werden. Flächenangriffe auf ein zerstörbares Objekt und Angriffe, die auch Nachbarfelder betreffen, betreffen auch alle zu diesem Objekt benachbarten Felder.

- **Festungstor** (LP 10, VW 4, +2 Schilde gg. kleine bis mittlere Gegner, +1 Schild gg. große und riesige): Das Tor kann vom Spieler, dessen Figur auf dem Feld steht, auf welches die Tür bei geöffnetem Zustand zeigt, während seines oder eines Teammitglieds Zuges nach Belieben geöffnet und geschlossen werden. Sind die anderen drei Felder der Tür (die Schwingfelder) besetzt, kann das Tor nicht geöffnet oder geschlossen werden.

- **Terrainarten:** *Hellgrün* = Gras; *Dunkelgrün* = Sumpf; *Dunkelgrau* = Fels; *Weiß* = Schnee; *Beige* = Sand; *Rotschwarz* = Lava; *Hellgrau* = Straße/Wehrgang; *Blau* (flach) = Wasser; *Aquamarin* (flach) = Sumpfwasser; *Hellblau* (flach) = Eis; *Rot* (flach) = Geschmolzene Lava.

- **Höhen:** *Ruinen* = 6; *Steinmauer* = Außen 3, Innen 2; *Festungssäule* = 9; *Säulensockel* = 1; *Festungstor* = 10; *Zinne* = Komplett 5, Absatz 3/2; *Bäume* = 1 Feld Bodenfläche 10/11/12, 4 Felder Bodenfläche 15; *Dschungelpflanzen* = Busch 9, Palmen 14/15/16; *Gletscher* = 1 Feld Bodenfläche 7, 3 Felder 5/7/9, 4 Felder 7/9/2x11, 6 Felder 2x9/4x17.

Glyphen: Glyphen werden laut Szenario entweder mit der Symbol- oder Machtseite nach oben auf das Schlachtfeld ausgelegt und sind i.d.R. stationär. Bewegt sich eine Figur auf eine Glyphe (Doppelfeldfiguren mit ihrem führenden Teil), endet ihre Bewegungsaktion sofort, und eine Glyphe, deren Symbolseite oben liegt, wird dann auf ihre Machtseite gedreht. Die Macht einer betretenen Glyphe wird sofort wirksam. Im nächsten Zug darf die Glyphe wieder verlassen werden.

- **Dauerhafte Glyphen:** Die Macht dieser Glyphen bleibt wirksam, solange eine Figur auf ihnen steht.

(**A**)**strid:** Verbündete erhalten +1 AW.

(**B**)**randar:** Artefakt mit unterschiedlichen Effekten je nach Szenario.

(**C**)**revcor:** Gewöhnliche Verbündete erhalten +1 AW.

(**D**)**agmar:** +8 auf den eigenen Initiativwurf.

(**G**)**erda:** Verbündete erhalten +1 VW.

(**I**)**vor:** Verbündete mit RW 4 und mehr erhalten +4 RW.

(**J**)**algard:** Verbündete erhalten +2 VW.

(**L**)**jodin:** Die Figur darf +1 zu all ihren W20-Würfen addieren.

(**P**)**roftaka:** Die Figur kann die Glyphe solange nicht mehr verlassen, bis ein Verbündeter neben ihr steht.

(**R**)**annveig:** Keine Figur darf fliegen, solange diese Glyphe besetzt ist. Flugfähige Figuren, die auf dieser Glyphe stehen, müssen beim Verlassen der Glyphe das erste Feld gehen.

(**T**)**horian:** Normale Angriffe gegen Verbündete können nur noch von benachbarten Feldern aus unternommen werden.

(**U**)**laniva:** Einzigartige Verbündete erhalten +1 AW.

(**V**)**alda:** Verbündete erhalten +2 zu ihrer normalen BEW. (Gilt nicht beim Verlassen der Glyphe!)

(**W**)**annok:** Am Ende jeder Runde muß die Figur 1W20 würfeln. Bei einer 1 erhält sie 1 Wunde, bei einer 2+ darf ein gegnerischer Spieler ausgewählt werden, der seinerseits eine seiner Figuren auswählen muß, die dann 1 Wunde erhält.

- **Kurzzeitige Glyphen:** Die Macht dieser Glyphen ist nur einmal wirksam, danach werden sie aus dem Spiel genommen.

(**E**)**rland:** Die Figur darf 1 beliebige andere Figur herbeirufen und auf ein zur Glyphe benachbartes Feld stellen. Ist keines frei, darf niemand herbeirufen werden, und die Glyphe bleibt auf dem Feld. War die gerufene Figur kampfbunden, ignoriert sie Gelegenheitsangriffe.

(**K**)**jelda:** Die Figur wird sofort komplett geheilt, falls sie verwundet ist.

(**M**)**itonsoul:** Jede Figur auf dem Schlachtfeld muß 1W20 würfeln und wird bei einem Ergebnis von 1 vernichtet.

(**N**)**ilrend:** Die Figur darf einen einzigartigen Gegner auswählen und 1W20 würfeln. Bei 5+ erhält die Karte dieses Gegners den goldenen Marker, der seine Spezialfähigkeiten (außer Spezialangriffen) für den Rest des Spieles blockiert.

(**O**)**reld:** Die Figur darf 1W20 würfeln. Bei 10+ darf sie einen noch verdeckten Befehlsanzeiger von einer gegnerischen Armeekarte nehmen.

(**S**)**turla:** Wenn sie diese Glyphe aktivieren möchte, muß die Figur für jede bisher zerstörte Figur 1W20 würfeln und sie bei 19+ wieder zurück in eine beliebige Startzone setzen.

Spielende: Das Spielziel wird vom jeweiligen Szenario vorgegeben (meistens Schlagen der gegnerischen Armee) und das Erreichen dieses Spielziels am Ende jeder Runde überprüft. Ein Punktsieg ist auch möglich, wenn das Spiel nach einer bestimmten Anzahl von Runden endet: Jeder Spieler/jedes Team bekommt die volle Punktzahl für die Armeekarten, die noch mind. eine Figur auf dem Schlachtfeld haben.

Glossar:

- **Verbündete:** Alle Figuren derselben Armee. Je nach Absprache können als "Verbündete" bzw. "Befreundete" auch alle Einheiten eines Teampartners gelten.

- **KSL:** Klare Sichtlinie = Alle Zonen einer Figur.

- **DSL:** Direkte Sichtlinie = Rote Trefferzonen einer Figur.

- **BEW:** Bewegungspunkte.

- **RW:** Reichweite.

- **AW:** Angriffswürfel.

- **VW:** Verteidigungswürfel.

- **KW:** Kampfwürfel (= AW und VW).

- **LP:** Lebenspunkte.

- **GA:** Gelegenheitsangriff.

Interessante Varianten und Hausregeln (u.a. von Heroscapers.com):

Armeezusammenstellung:

- **Exklusivrechte bei Armeen bis ca. 1000 Punkte:** Jeder Held und jede Gruppe, den/die sich ein Spieler zu Spielbeginn bereits ausgesucht hat, darf nicht mehr von einem anderen Spieler gewählt werden. Nur Teammitglieder dürfen dieselben gewöhnlichen Armeekarten auswählen.
- **Einheitliche Armee:** Jede Armee darf nur aus Anhängern von maximal 2 Generälen bestehen.
- **Punkte-Ungleichgewicht:** Pro angefangene 20 Punkte, die ein Spieler unter dem Gesamtpunktlimit bleibt, erhält er +1 zu seinen Initiativwürfen, pro angefangene 20 Punkte, die er es überschreitet, erhält er -1 auf seine Initiativwürfe (max. jeweils 3). (Das Gesamtpunktlimit darf nur geringfügig und mit Zustimmung der Mitspieler überschritten werden.)
- **Machtpunkte:** Jede Armeekarte erhält zu Spielbeginn einen Machtpunkt, den NUR sie im Verlauf des Spiels für eine (komplette) Wurfwiederholung mit KW oder dem W20 einsetzen kann. Pro angefangene 20 Punkte, die ein Spieler unter dem Gesamtpunktlimit bleibt, erhält er 1 frei einsetzbaren Machtpunkt, pro angefangene 20 Punkte, die er es überschreitet, verliert er 1 Machtpunkt von einer seiner Armeekarten (max. jeweils 3). (Das Gesamtpunktlimit darf nur geringfügig und mit Zustimmung der Mitspieler überschritten werden.)

Spielvorbereitung:

- **Verbundene Einheiten:** Vor dem Spiel mit Armeen ab ca. 500 Punkten wird jedem Held eine Gruppe desselben Generals zugeordnet. Held und Gruppe erhalten zusammen einen Befehlsmarker und ziehen jeweils zusammen und in beliebiger Reihenfolge.
- **Missionen:** Pro Spiel werden bestimmte Szenarien festgelegt, z.B.: Flagge an einem bestimmten Punkt hissen, Mehrere Schreine besuchen, Burgflaggen oder Edelsteine einsammeln bzw. erobern, König des Hügels, Flagge entführen usw.

Terrain:

- **Sumpf und Stein:** Sumpf kann vor dem Spiel als Dichter Sumpf und Stein als Zerklüftete Felsen deklariert werden. In beiden Fällen kostet jedes dieser Felder 2 BEW. Auch fliegende oder springende Figuren, die mit einem Teil oder ihrer gesamten Bodenfläche darauf landen, müssen für das Landefeld 2 BEW ausgeben. Darüber hinaus gelten Figuren auf solchen Feldern als zu 50% gedeckt.
- **Pflanzenbonus:** Eine kleine, mittlere oder große Figur, die benachbart zu einer oder mehreren Bäumen/Büscheln steht, erhält einen Deckungsbonus von +1 VV. ("Benachbart" wird zwischen einer Pflanze und einer Figur ebenso ermittelt wie zwischen zwei Figuren; s. "Kampfbindung".) Zwei Bäume auf nebeneinanderstehenden Feldern blockieren zwischen ihnen die Sichtlinie bis zur Höhe des kleineren Baumes.
- **Wassertypen:** Wasser wird in Flaches und Tiefes Wasser unterschieden. Flaches Wasser ist Wasser, an das mind. 1 Landefeld angrenzt; es kostet 3 BEW pro Feld, aber eine Figur kann ihre Bewegung immer auf einem Flachwasserfeld beenden. Für Tiefes Wasser gelten die normalen Wasserregeln.
- **Sumpfwasser:** Sumpfwasser kostet pro Feld 2 BEW, aber eine Figur kann ihre Bewegung immer auf einem Sumpfwasserfeld beenden.
- **Tiefschnee:** Tiefer Schnee reduziert Fallschaden um 1 KW.
- **Straßen:** Eine Figur, die sich mind. die Hälfte der Felder, um die sie sich bewegt, auf Straßefeldern bewegt, erhält für ihren Zug +1 BEW.
- **Vulkan:** Ein Schmelzlavagebiet des Geländes wird als aktiver Vulkan deklariert. Am Ende jeder Runde wird 1W20 gewürfelt. Bei 15-19 (alt. 12-19) erfolgt eine kleine Eruption mit 1 AW, gegen den sich jede Figur in RW 4 KSL des Vulkans separat verteidigen muß. Bei 20 erfolgt eine große Eruption mit 3 AW, gegen die sich jede Figur in RW 8 KSL des Vulkans separat verteidigen muß. (Deckung u.ä. gilt ebenfalls.)
- **Geysir:** Ein Wassergebiet des Geländes wird als aktiver Geysir deklariert. Am Ende jeder Runde wird 1W20 gewürfelt. Bei 15-19 (alt. 12-19) erfolgt eine kleine Eruption, die jede Figur auf dem Geysirfeld 1W20-10 Ebenen hoch und 4 Felder weit in gerader Richtung vom Geysirzentrum weg schleudert. Bei 20 erfolgt eine große Eruption, die jede Figur auf dem Geysirfeld 1W20 Ebenen hoch und 8 Felder weit in gerader Richtung vom Geysirzentrum weg schleudert. (Fallschaden kommt jeweils zum Tragen.)

Rundenablauf:

- **Initiative vor Befehlen:** Erst wird die Initiative ausgewürfelt, dann werden die Befehlsanzeiger aufgestellt.
- **Bewegung und Angriff variabel:** Man darf die Reihenfolge von Bewegung und Angriff ändern; Spezialfähigkeiten mit "Zwischen Bewegung und Angriff" werden dann zu "Direkt vor dem Angriff".

Befehlsanzeiger:

- **Mehr Täuschung:** Jeder Spieler erhält 2 X-Befehlsanzeiger zum Bluffen.
- **4. Spielzug:** Der X-Anzeiger gilt als 4. Spielzug, es gibt keinen Bluff.
Variante 1: Nur bei zahlenmäßig ungleichen Teams gilt der X-Anzeiger des kleineren Teams als 4. Spielzug.
Variante 2: Es wird mit 2 X-Anzeigern und 4 Spielzügen gespielt. Einer der X-Anzeiger gilt als 4. Spielzug, der andere als Bluff. Man kann sich jeweils flexibel aussuchen, welcher X-Anzeiger was davon sein soll.
- **X-Joker:** Der X-Anzeiger dient als Joker, den man während der 3 Spielzüge statt eines anderen Anzeigers aktivieren kann.
- **Befehlsanzeiger nur als Spielzugsanzeiger:** Statt einzelnen Armeekarten im voraus Befehlsanzeiger zuzuordnen, dienen die Anzeiger nur zum Kennzeichnen der Spielzüge (3 bei Armeen mit bis zu 500 Punkten, 4 bei Armeen zwischen 500 und 800 Punkten, 6 bei Armeen über 800 Punkten). In jedem Spielzug darf eine beliebige Armeekarte aktiviert werden.
- **Mehr Befehlsanzeiger:** Bei großen Armeen ab 1000 Punkten erhält jeder Spieler 2 Sätze von Befehlsanzeigern und kann somit pro Befehlsnummer zweimal eine Armeekarte aktivieren. Anzeiger mit derselben Nummer dürfen jedoch nicht auf dieselbe Karte gestellt werden, und auf keiner Karte dürfen mehr als 3 Anzeiger stehen. Die Spieler aktivieren zunächst reihum den ersten Anzeiger einer Nummer, danach den zweiten derselben Nummer. Sie können sich jeweils aussuchen, welche Armeekarte der aktuellen Befehlsnummer sie zuerst aktivieren wollen.

- **Flexible Anzeiger und Bewegung:** Zu Beginn jeder Runde erhält jeder Spieler 4 Befehlsanzeiger, deren Zahlenwerte ignoriert werden. Diese Befehlsanzeiger werden nun wie gewöhnlich auf die Armeekarten verteilt, aber auf keiner Karte dürfen jemals mehr als 4 stehen. Zu Beginn jedes der nach wie vor 3 Spielzüge darf ein Spieler von einer Karte einen oder mehrere Anzeiger entfernen und die Karte damit wie gewohnt aktivieren (= 1 Bewegungsaktion, 1 Angriff, Einsatz der Spezialfähigkeiten wie im Originalspiel). Pro entfernten Anzeiger darf die Armee aber jeweils +1 Vielfaches ihrer normalen BEW ausgeben (also bei 1 Anzeiger BEW x1, bei 2 Anzeigern BEW x2 usw.). Modifikationen z.B. durch Straßen werden erst nach der Multiplikation zugerechnet. Entfernt ein Spieler in einem frühen Zug der Runde so viele Anzeiger, daß er in einem späteren Zug keine Anzeiger mehr auf seinen Karten stehen hat, muß er während dieser Spielzüge aussetzen. Behält ein Spieler dagegen am Ende der Runde noch Anzeiger auf seinen Karten, so kann er diese Anzeiger in die nächste Runde übertragen (in der es ja zu Beginn wieder 4 neue Marker gibt). Einheiten die ihren Zug wiederholen dürfen (z.B. durch Kampfrausch), machen einen normalen Zug, so als hätten sie dafür 1 Befehlsanzeiger ausgegeben.
- **Reorganisation:** Muß ein Spieler eine Armeekarte aus dem Spiel nehmen, auf der sich noch unaufgedeckte Befehlsanzeiger befinden, darf er diese Anzeiger auf seine verbleibenden Karten verteilen. Anschließend dürfen alle gegnerischen Spieler dieselbe Anzahl unaufgedeckter Befehlsanzeiger bei ihren Armeen umverteilen.

Spielerische und taktische Elemente:

- **Deckung:** Sind nur noch ca. 50% einer Figur zu sehen, erhält sie +1 VV gegen Angriffe nicht benachbarter Gegner. Ist nur noch ca. 1/10 zu sehen (Arm, Mantelstück usw.), erhält sie +2 VV; das gilt aber NICHT, wenn die sichtbare Zone ihr Zielpunkt ist. (Im Zweifel entscheidet der höhere d20-Wurf.) Verschiedene Deckungsboni (z.B. durch Terrain und Bäume) sind nicht kumulativ.
- **Flankierenbonus:** Sind mehrere Angreifer zum selben Gegner benachbart, ohne anderweitig kampfgelungen zu sein, erhalten sie jeweils +1 AW gegen diesen Gegner.
- **Verteidigung stärken:** Die Blankoseite auf jedem KW zählt bei (Spezial-)Angriffen und Verteidigungen (nicht bei Fallschaden, Gelegenheitsangriffen, Spezialfähigkeiten usw.) als Joker und kann sowohl Schädel als auch Schild sein.
- **Realistischer Höhenbonus:** Den Höhenbonus erhält nur, wer mit seiner Ebene + Höhe mind. so hoch ist wie der Gegner mit seiner Ebene + Höhe.
- **Abstand durch Höhe:** Je 10 volle Ebenen Höhenunterschied gelten bei der RW-Berechnung und für die Bewegung von Fliegern und Springern als 1 Feld.
- **Wasserschutz:** Figuren, die im Wasser stehen, erhalten +1 VV gegen Feuerangriffe (z.B. von Mirming).
- **Figurdrehung:** Das Drehen einer Figur ist auch direkt vor ihrem Angriff möglich.
- **Flugvorteil:** Fliegende oder springende Figuren müssen für Landefeldern niemals zusätzliche BEW ausgeben.
- **d20-Verbesserung:** Alle Spezialfähigkeiten, die einen D20-Wurf erhöhen, erhöhen diesen um das Doppelte ihres Kartenwertes.
- **Sprungschaden:** Landet eine fallende (also weder fliegende noch springende) Figur auf einer anderen, erhält die andere Figur denselben Fallschaden +/-1 KW pro Unterschied in der Größenkategorie. Die fallende Figur landet danach auf einem freien, regulären Feld neben der anderen Figur. Gibt es kein solches Feld, landet sie auf dem nächstmöglichen Feld und erhält pro Feld Entfernung vom eigentlich Zielfeld des Falles einen weiteren KW Fallschaden. Nach dem Fall kann die Bewegung wie gewohnt fortgesetzt werden.
- **Schubsen:** Eine Figur kann statt eines Angriffs einen benachbarten Gegner wegschubsen, wenn sie auf derselben oder einer höheren Ebene wie der Gegner steht, noch genügend BEW von ihrer Bewegungsaktion übrigbehalten hat und das Feld des Verteidigers regulär betreten darf. Der Angreifer würfelt seine Größenkategorie an AW (klein = 1, mittel = 2, groß = 3, riesig = 4) und erhält pro Unterschied in der Größenkategorie einen Bonus von +1 AW, wenn er größer ist, oder einen Malus von -1 AW, wenn er kleiner ist. Der Verteidiger würfelt dagegen seine Größenkategorie als VV. Für jeden unverteidigten Schädel darf der Verteidiger um 1 Feld in gerader Linie (Linie zwischen den Zentren der Felder beider Kontrahenten) versetzt werden, und der Angreifer nimmt dessen Ausgangsfeld ein. Figuren können dabei nicht über Hindernisse geschubst werden. Ein Verteidiger, der weggeschubst wird, erhält durch das Schubsen selbst keinen Schaden und ignoriert dabei gegnerische GA.

Einheiten und Objekte:

- Die **Festungstür** erhält keine automatischen Schilde, dafür aber 5 VV.
- **Taelord** kostet nur 140 Punkte.
- Die **Elite Luftlandetruppen** dürfen in der ersten Runde (alt. in den ersten beiden Runden) eines Spiels nicht für ihren Absprung würfeln.
- Ein **zerstörter Soulborg** muß 1W20 würfeln und explodiert bei 18+ mit der Hälfte seines normalen AW-Wertes (aufgerundet). Der Explosionswurf trifft jede benachbarte Figur, und Getroffene müssen sich separat verteidigen.
- **Bäume** gelten als zerstörbare Objekte für alle Angreifer mit Feuer, Hieb- und Äxten usw. Jeder Baum hat seine Höhe an LP und 4 VV.

Glyphen:

- **Brandar 1:** Die Brandar-Glyphe gilt, wenn nichts anderes gesagt wird, entweder als einmalige Glyphe, die der Armeekarte der Figur, die sie eingesammelt hat, einen weiteren Machtpunkt gibt, oder als dauerhafte Glyphe, die der Figur +1 KW gibt. Zwischen beiden Möglichkeiten kann z.B. ein d20-Wurf entscheiden.
- **Brandar 2:** Eine Heilquelle erlaubt es einem Helden, sich zu heilen: pro Runde 1 Wunde, solange er auf ihr steht.
- **Dagmar:** Die Initiativeglyphe erhöht die Ini nur um +6.
- **Erland:** Mit der Glyphe zum Herbeirufen kann auch eine Figur auf ein benachbartes Feld gesetzt werden, das auf einer tieferen Ebene liegt. Diese Figur nimmt dann je nach Höhenunterschied zur Glyphe Fallschaden.