

# Heroscape (inkl. Hausregeln)

## Miniaturen-Taktikkampfspiel

Autoren: Vermutl. Daviau, Van Ness, Baker / Verlag: Milton Bradley (Hasbro)  
Regelzusammenfassung: Jan Stetter (Vers. 3.9.2009)

### 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 i.d.R. 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. Der Punktwert dieser Karte zählt dann entsprechend dem Vielfachen der Figuren.) Pro angefangene 10 Punkte, die ein Spieler unter dem Gesamtpunktlimit bleibt, erhält er +1 zu seinen Initiativwürfeln, pro angefangene 10 Punkte, die er es überschreitet, erhält er -1 auf seine Initiativwürfe. (Max. erlaubt sind dabei +30 Punkte, und das Gesamtpunktlimit darf nur geringfügig und mit Zustimmung der Mitspieler überschritten werden.)

Figuren, die keinen Platz in der Startzone finden, dürfen entweder nicht benutzt werden oder erfordern das Absprechen einer größeren Startzone.

Opt.: Jede Armee darf nur aus Anhängern von maximal 2 Generälen bestehen.

Opt.: Vor dem Spiel mit Armeen ab ca. 500 Punkten wird jedem Held eine Gruppe desselben Generals zugeordnet. Held und Gruppe ziehen jeweils zusammen und in beliebiger Reihenfolge.

- **Machtpunkte (opt.):** 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 10 Punkte, die ein Spieler unter dem Gesamtpunktlimit bleibt, erhält er 1 frei einsetzbaren Machtpunkt, pro angefangene 10 Punkte, die er es überschreitet, verliert er 1 Machtpunkt von einer seiner Armeekarten.

- **Missionen (opt.):** 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. Außerdem werden alle Optionalregeln festgelegt.

### Spielablauf

Das Spiel besteht aus einer vom Szenario vorgegebenen Anzahl von Spielrunden (i.d.R. 10-12). Jede Spielrunde besteht aus 4 festen Phasen, die jeweils nacheinander vollständig abgehandelt werden müssen.

1) **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 würfgleichen Spieler jeweils erneut und legen damit speziell unter sich noch einmal die Reihenfolge fest.

2) **Befehlsanzeiger aufstellen:** Die Befehlsanzeiger dienen als Zuzähler (3 bei Armeen mit bis zu 500 Punkten, 3-4 bei Armeen zwischen 500 und 800 Punkten, 4-6 bei Armeen über 800 Punkten). Pro Zug wird der zugehörige Befehlsanzeiger hingelegt, und jeder Spieler darf eine beliebige seiner Armeekarten aktivieren (aber jede Armeekarte nur max. dreimal pro Runde).

3) **Spielezüge:** Jeder Spieler hat in dieser Phase genau 3 Züge (bzw. 4 oder 6 je nach Menge der Befehlsanzeiger), die jeweils reihum in Initiativreihenfolge erfolgen (erst alle Spieler Zug 1, dann Zug 2 usw.). Jeder Spielerzug besteht aus 1 Armeekartenaktivierung, die jeweils 1 Bewegungsaktion und danach 1 Angriffsaktion der noch im Spiel befindlichen Figur(en) dieser Armeekarte umfaßt. Jede Aktion muß vollständig abgehandelt werden, bevor die nächste beginnt.

4) **Marker und Anzeiger setzen:** Der Rundenmarker wird auf die nächste Ziffer gesetzt, die Zuzähler werden wieder aufgestellt.

### 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 kampfgelunden 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 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 darf während der Bewegungsaktion seines Zuges beliebig viele seiner Figur(en) drehen.

- **Wasser:** Wasser wird in Flaches und Tiefes Wasser unterschieden. Flaches Wasser grenzt an mind. 1 Landfeld an und kostet pro Feld 3 BEW, wenn die Figur mit ihrem gesamten Sockel im Wasser steht. Tiefe Wasserfelder grenzen ausschließlich an andere Wasserfelder an und beenden die Bewegungsaktion einer Figur sofort, wenn diese ein Tiefes Wasserfeld betritt und mit ihrem gesamten Sockel im Wasser steht. (Doppelfeldfiguren dürfen einzelne Wasserfelder zwischen Landfeldern also ohne zusätzliche BEW oder Zwangshalt überqueren.) Eine Figur kann ihre Bewegung immer auf einem Wasserfeld beenden.

- **Sumpfwasser:** Sumpfwasser gilt für Spezialfähigkeiten als Wasser und wird regeltechnisch wie Flaches Wasser gehandhabt, aber es kostet pro Feld nur 2 BEW.

- **Straßen und Wehrgänge:** Steht eine Figur mit ihrem gesamten Sockel auf Straßefeldern, erhält sie +3 zu ihrer normalen BEW, wenn sie die Straßefeldern während ihres Zuges nicht verläßt. (Das gilt auch für fliegende Figuren, sofern sie die ganze Strecke laufen.) Eine Figur, die sich mind. die Hälfte der Felder, um die sie sich bewegt, auf Straßefeldern bewegt, erhält für ihren Zug +1 BEW.

- **Sumpf, Sand, Stein und Schnee:** Sumpf kann vor dem Spiel als Dichter Sumpf, Sand als Schlamm, Stein als Zerklüftete Felsen und Schnee als Tiefer Schnee deklariert werden. Jedes dieser Felder kostet dann 2 BEW, wenn der gesamte Sockel einer Figur auf ihnen steht.

Eine Figur kann ihre Bewegung immer auf einem solchen Feld beenden.

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

- **Geschmolzene Lava:** Geschmolzene Lava gilt für Spezialfähigkeiten nicht als Wasser, wird aber regeltechnisch wie Tiefes Wasser gehandhabt. Sobald eine Figur mit einem Teil oder ihrem gesamten Sockel ein solches Feld betritt, muß sie 1W20 würfeln und wird bei 1-19 zerstört.

- **Eis:** Eis gilt für Spezialfähigkeiten als Wasser und wird vor dem Spiel in Normales Eis und Glatteis unterschieden. Normales Eis behindert die Bewegung nicht, Glatteis kostet dagegen pro Feld 2 BEW. Figuren, die auf ein Eisfeld fallen, erhalten normalen Fallschaden.

Eine Figur kann ihre Bewegung immer auf einem Eisfeld beenden.

- **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 Schmelzavafelder 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 BEW, so als würde sie 1 Ebene hochklettern.

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 BEW 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 BEW, die Feldseiten der höheren Ebenen werden ignoriert.

Entspricht die Fallhöhe in Ebenen mind. der Höhe der fallenden Figur, muß die Figur 1 KW werfen. Übersteigt die Fallhöhe die eigene Höhe der Figur um 10 Ebenen, muß sie 3 KW werfen. Für jeden gewürfelten Schädler 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.

Wasser negiert Fallschaden komplett, Tiefschnee reduziert ihn um 1 KW.

- **Fliegen (desgl. Springen):** Fliegende Figuren können im Flug Höhen, Gegner, Hindernisse und jedes hinderliche Terrain ignorieren und müssen für Landfelder, die normalerweise mehr BEW kosten, keine zusätzlichen BEW ausgeben. (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 (= kampfbart), wird sie von diesem/n kampfgelunden, es sei denn, der Höhenunterschied zwischen beiden Figurensockeln beträgt mind. die Höhe der unteren Figur. (Dann stehen die Figuren NICHT nebeneinander bzw. sind NICHT kampfbart!) 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 kampfbart 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, erhalten die davon betroffenen Gegner sofort einen Gelegenheitsangriff (GA) gegen diese Figur und würfeln dafür 1 KW, 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 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 kampfgelassen ist, darf nur diese(n) angreifen.

- **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. Die angreifende Figur darf in diesem Fall für eine günstigere Sichtlinie gedreht und auch umgedreht werden.) 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 beider Kontrahenten.

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.

Zwei Bäume auf nebeneinanderstehenden Feldern blockieren zwischen ihnen die Sichtlinie bis zur Höhe des kleineren Baumes.

**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 nach der kürzest möglichen Felderlinie im Zielfeld; Höhenebenen zählen nicht mit. (Eine Figur mit einer Reichweite von 1 kann also nur direkt benachbarte Figuren angreifen.) Angriffe gegen benachbarte Figuren (= RW 1) gelten 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 so viele KW werfen, wie auf seiner aktiven Armeekarte für den Angriff (AW) verzeichnet sind. Der Verteidiger muß danach so viele KW werfen, wie auf seiner Armeekarte für die Verteidigung (VW) verzeichnet sind. Beim Kampf müssen darüber hinaus die entsprechenden Modifikatoren von Spezialfähigkeiten und Glyphen berücksichtigt werden (einige Fähigkeiten setzen z.B. die Grundregeln außer Kraft), und die Würfelmenge normaler Angriffe oder Verteidigungen kann noch von Taktikelementen, Glyphen, Spezialfähigkeiten u.ä. modifiziert werden. Ein Spezialangriff (der immer als solcher bezeichnet wird) kann dabei nach Wahl des Angreifers den normalen Angriff ersetzen, wird jedoch niemals durch Glyphen, Höhenvorteile und Spezialfähigkeiten o.ä. modifiziert. 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 KW 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 +1-Bonus ebenfalls gegen eine Figur auf gleicher Ebene, die auf einem Feld mit Wasser, Eis oder Schmelzlava steht.

- **Deckung:** Steht eine Figur zu 50% in Deckung, erhält sie +1 VW gegen Angriffe nicht benachbarter Gegner. Eine kleine, mittlere oder große Figur, die benachbart zu einem oder mehreren Bäumen/Büschen steht, erhält diesen Deckungsbonus ebenfalls. ("Benachbart" wird zwischen einer Pflanze und einer Figur ebenso ermittelt wie zwischen zwei Figuren; s. "Kampfbindung"). Verschiedene Deckungsboni sind nicht kumulativ! Ist nur noch ca. 1/10 einer Figur zu sehen (Arm, Mantelstück usw.), erhält sie nochmals +1 VW; das gilt NICHT, wenn die sichtbare Zone ihr Zielpunkt ist. (Im Zweifelsfall entscheidet der höhere W20-Wurf.)

**Opt.:** Figuren auf Dichtem Sumpf und Zerklüfteten Felsen gelten auf diesen Feldern ebenfalls als zu 50% gedeckt.

- **Wasserschutz (opt.):** Figuren, die im Wasser stehen, erhalten +1 VW gegen Feuerangriffe (z.B. von Mimring).

- **Flankieren (opt.):** Sind mehrere Angreifer zum selben Gegner benachbart, ohne anderweitig kampfgelassen zu sein, erhalten sie +1 AW gegen diesen Gegner.

- **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 VW. 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.

- **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.

- **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 Schädel des Angriffswurfs, der nicht mit einem Schild des Verteidigungswurfs 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. 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. Sind alle Figuren einer Karte zerstört, ist die Karte aus dem Spiel.

- **Stärkere Verteidigung (opt.):** 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.

## Sonstiges

- **Glyphen:** Glyphen werden laut Szenario entweder mit der Symbol- oder der 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: Die Brandar-Glyphe gilt, wenn nichts anderes gesagt wird, entweder als einmalige Glyphe, die der Armeekarte der Figur, die sie eingesammelt hat, 3 Machtpunkte gibt, oder als dauerhafte Glyphe, die der Figur +1 KW gibt, oder als dauerhafte Glyphe, die einem Helden pro Runde 1 Wunde heilen kann, solange er auf ihr steht. Soll das per Zufall bestimmt werden, wird 1 KW gewürfelt: Schädel = 3 Machtpunkte, Schild = +1 KW, Leerseite = Heilquelle.

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

(D)jagmar: +8 auf den eigenen Initiativewurf.

(G)erda: Verbündete erhalten +1 VW.

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

(J)algar: 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 herbeigerufen werden, und die Glyphe bleibt auf dem Feld. Eine Figur kann auch auf ein benachbartes Feld gesetzt werden, das auf einer tieferen Ebene liegt. Diese Figur nimmt dann je nach Höhenunterschied zur Glyphe Fallschaden. War die gerufene Figur kampfgelassen, ignoriert sie Gelegenheitsangriffe.

(K)elda: 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 Spezialangriffe) 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)urla: 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.

- **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 5, keine automatische Schilde): 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 einmal pro Zug geöffnet oder geschlossen werden. Sind die anderen drei Felder der Tür (die Schwingfelder) besetzt, kann das Tor nicht geöffnet oder geschlossen werden.
- **Bäume** (LP = Höhe, VW 3): Bäume gelten als zerstörbare Objekte (opt.: nur für alle Angreifer mit Feuer, Hieb Waffen, Äxten usw.).
- **Einheiten:**
  - **Taelord:** Dieser Held kostet nur 140 statt 180 Punkte.
  - **Elite Luftlandtruppen:** Die Luftlandtruppen dürfen in der ersten Runde eines Spiels nicht für ihren Absprung würfeln.
  - **Reaktorexpllosion** (opt.): 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.
  - **Vulkan:** Ein Schmelzlavagebiet des Geländes kann als aktiver Vulkan deklariert werden. 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 kann 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.)
  - **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* = Komplet 5, Absatz 3/2; *Bäume* = 1 Feld Sockel 10/11/12, 4 Felder Sockel 15; *Dschungelpflanzen* = Busch 9, Palmen 14/15/16; *Gletscher* = 1 Feld Sockel 7, 3 Felder 5/7/9, 4 Felder 7/9/2x11, 6 Felder 2x9/4x17.

### 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.