



HERES

ZORN DER ELEMENTE

SPIELREGEL



DER ZORN DER ELEMENTE



Seit Anbeginn der Zeiten gibt es die vier Elemente der Macht. Diese Naturgewalten formten das Land und alles Leben willkürlich, bis einige Kreaturen lernten von ihrer Macht Gebrauch zu machen. So entstanden die vier Völker der Macht: Feuer, Wasser, Erde und Luft – Vier Elemente, vier Völker, die sich nicht unähnlicher sein könnten. Doch jeder Fortschritt, den die Magie ihnen brachte, wurde durch Rivalitäten zwischen den verschiedenen Völkern zunichte gemacht. Jahrhunderte des Krieges überzogen das Land. Erst als Burgen, Städte und Felder in Schutt und Asche lagen, fand ein Umdenken statt. Man berief einen Rat mit Vertretern aus allen Völkern ein, der das Gleichgewicht der Elemente wahren sollte. Doch schnell machten Zwist und Machtkämpfe klar, dass dieses hehre Ansinnen zum Scheitern verurteilt war. Also schuf der Rat mit letzter Kraft einen Ritus, der bis heute Fortbestand hat: Der Kampf unter dem Blutmond.

Immer wenn der Blutmond am Nachthimmel erscheint, entsendet jedes Volk einen Streiter. Diese vier Streiter der Elemente liefern sich einen Kampf auf Leben und Tod. Wer als Sieger aus dem Kampf hervorgeht, wird zum neuen Herrscher gekührt. Dabei geht es nicht nur um die Vorherrschaft über Land und Leute sondern auch um die Vorherrschaft über die Elemente selbst. Denn mit der Herrschaft geht unweigerlich auch eine gesteigerte Präsenz des vertretenen Elements einher, wodurch immer eines der Elemente im Fokus steht. So wird der Frieden für ein ganzes Zeitalter gewahrt, bis der nächste Blutmond erneut den Zorn der Elemente entfesselt.

Vergangene Nacht war es wieder soweit. Der Blutmond am düsteren Nachthimmel kündigte den Beginn eines neuen Zeitalters und damit das Ende der Herrschaft des Erdkönigs an. Vier Streiter, gewählt von den Vertretern ihres jeweiligen Elements, befinden sich bereits auf dem Weg zum Platz der Elemente. Obwohl er weit abgelegen von jeder Ansiedlung liegt, wird der Kampf um die Herrschaft schon in wenigen Stunden im ganzen Land zu spüren sein. Die Aufzeichnungen des letzten Blutmondes berichten von Erdbeben, Orkanböen, Hochwasser und Blitzeinschlägen.

Das noch herrschende Volk der Erde schickt Galean den Steinernen in den Kampf, in der Hoffnung an den überragenden Sieg des mittlerweile greisen Erdkönigs anknüpfen zu können. Galeans schiere Größe und seine steinerne Haut, die seine Verbundenheit zum Element seines Volkes deutlich veranschaulicht, machen ihn zu einem eindrucksvollen Kämpfer.

Das Wasservolk entsendet Xantiana, die trotz ihres alterslosen Aussehens schon den letzten Blutmond miterlebt haben soll und daher bestens auf alle Eventualitäten vorbereitet ist. Als skrupellose Gebieterin über das Wasser stellt sie für jeden Gegner eine ernsthafte Gefahr dar.

Für das Volk des Feuers stellt sich Voynaroth dem Kampf, über den außer einigen zweifelhaften Gerüchten absolut nichts bekannt ist. Man hält seine Geschichte und seine Fähigkeiten unter Verschluss. Eines ist jedoch sicher: Mit dem Feuer kann er umgehen.

Zu guter Letzt gibt es noch das Volk der Lüfte. Seine Streiterin Selya umgibt die Energie ihres Elements je nach Gemütslage als sanfter Windhauch oder als tosende Sturmbö. Ihre bisherige Tätigkeit als Wettermeisterin unter dem alten Erdkönig bezeugt ihre Macht und Kontrolle über alles, was sich am Himmel bewegt.

Ebenbürtige Gegner stellen sie auf jeden Fall dar, sodass der Kampf nicht nur ausgeglichen, sondern auch überaus spannend für die wenigen mutigen Zuschauer sein wird, die sich zum Platz der Elemente gewagt haben.

Sollte die Erde weiterhin die Vorherrschaft behalten, so wird das Land weiter gedeihen. Berge werden wachsen, Wälder aus dem Boden schießen, Leben entstehen. Manch einer würde fast sagen, zu viel Leben.

Sollte die Vorherrschaft an das Feuer übergehen, so werden die Herd- und Lagerfeuer höher lodern, einige der schlummernden Vulkane zu neuem Leben erwachen und die steigenden Temperaturen werden für lange Sommer und milde Winter sorgen.

Unter der Herrschaft des Wassers würden regelmäßige Regenschauer das Land ergrünen lassen und so für die Grundlage allen Lebens sorgen. Neue Flüsse und Seen würden entstehen, doch auch das Meer würde sich einen Teil des Landes zurückerobern.

Die Vorherrschaft der Luft würde heftige Winde bringen, durch die das Land kälter und winterlicher werden würde. Doch der Wind würde auch Samen und Ideen quer durch das ganze Land tragen und so neue Möglichkeiten schaffen.

Wer also wird diesen Kampf für sich entscheiden? Das Feuer, die Erde, das Wasser oder die Luft? Welches Volk am Ende auch immer die Vorherrschaft inne haben wird, es werden Jahrzehnte wenn nicht sogar Jahrhunderte vergehen, bis der nächste Blutmond erneut den Zorn der Elemente entfesseln wird.



SPIELZIEL



„**Heroes – Zorn der Elemente**“ ist ein Echtzeit-Strategiespiel. Die Spieler schlüpfen in die Rolle der namensgebenden Helden, wirken magische Zaubersprüche und kommandieren Armeen von Fantasy-Kreaturen, um ihre Gegner niederzustrecken. Das Spiel endet, sobald nur noch ein Held am Leben ist.

SPIELMATERIAL

4 SPIELERTAFELN

20 BASISZAUBERKARTEN
(5 pro Held)

4 SPEZIALZAUBERKARTEN
(1 pro Held)

18 MARKER FÜR PERMANENTE ZAUBER

86 DOPPELSEITIGE
WUNDEN-/MACHTMARKER

60 ZAUBERKARTEN

92 KREATURENKARTEN
(23 pro Held)

25 SECHSSEITIGE WÜRFEL
(6 pro Held) + 1

4 HELDENKARTEN

FÜR NEUEINSTEIGER

„Heroes – Zorn der Elemente“ hat überschaubare Spielregeln, aber da das Spiel in Echtzeit abläuft, kann es beim ersten Mal etwas überwältigend sein. Aus dem Grund empfehlen wir, für den Anfang einige Regeln wegzulassen und eine vereinfachte Variante zu spielen. In Textfeldern wie diesem steht, welche Regeln am Anfang noch weggelassen werden können.

ACHTUNG!

In Textfeldern wie diesem werden wichtige Regeln ausführlich erklärt und an geeigneter Stelle wiederholt. Sie sollten aufmerksam gelesen werden, damit man keine wichtigen Regeln übersieht.

CREDITS

MITARBEITER DER ERSTAUSGABE

AUTOR: Adam Kwapiński
GRAFIKDESIGN: Iga W. Grygiel, Piotr Foksowicz, Jarosław Nocoń, Grzegorz Bobrowski
DTP: Iga W. Grygiel, Adam Kwapiński
HERAUSGEBER: Lion Games
EXKLUSIVE DISTRIBUTION: Rebel Sp. z o.o.

BESUCHT UNS IM WEB:
WWW.HDS-FANTASY.DE

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG: Susanne Kraft
EINLEITENDER TEXT: Jasmin Ickes
REDAKTIONELLE BEARBEITUNG: Sabine Machaczek
LAYOUT UND GRAFISCHE BEARBEITUNG: Marina Fahrenbach
UNTER MITARBEIT VON: Birte Bärmann, Sven Biberstein, Ferdinand Köther, Michael John Wilms
PRODUKTIONSMANAGEMENT: Heiko Eller

DANKSAGUNG:

„Heroes – Zorn der Elemente“ ist aus vielen Gründen ein ganz besonderes Spiel. Wir haben zusammen mit vielen freiwilligen Helfern lange daran gearbeitet, ein Spiel zu gestalten, das viele Stunden Spielspaß bietet. Allen Mitwirkenden wollen wir an dieser Stelle danken. Unser besonderer Dank gilt Hubert Bartos, Wojciech Ingiewicz und dem ganzen Team von Rebels, die „Heroes“ zu einem besseren Spiel gemacht haben. Auch unsere Testspieler sollen nicht unerwähnt bleiben. Unter anderem sind das: Mateusz Albricht, Małgorzata Boryczka, Kamil Bukalski, Wiktoria Drozd, Paweł Grodek, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Iga W. Grygiel, Violetta Kijowska, Mateusz Krakowiak, Kuba Kuliński, Jakub Kurek, Paweł Kurnatowski, Grzegorz Laskowski, Maciej Matuszewski, Michał Ozon, Krzysztof Pilch, Maciej Poleszak, Anna Polkowska, Kuba Polkowski, Marcin Ropka, Adam Sikorski, Michał Sieńko, Piotr Siłka, Jacek Strzyż, Miriam Szałaj, Jakub Wasilewski, Mateusz Wojciechowski, Grzegorz Woźniak, Piotr Zuchowski sowie die zweite Klasse des allgemeinen Gymnasiums von Lublin unter Hetman Jan Zamoyski.

SPIELAUFBAU

STAPEL UND ZUBEHÖR VORBEREITEN

- 1 Die **Kreaturenkarten** werden nach Kartenrückseiten sortiert und neben die zugehörigen Helden gelegt.
- 2 Die **Zauberarten** werden nach Typen sortiert:
 - A Die Spezialzauberarten kommen neben die zugehörigen Helden (welche das sind, steht auf den Karten).
 - B Die Basiszauberarten (erkennbar an der silbernen Vorderseite) werden herausgesucht und in 4 Sets à 5 Karten unterteilt (bestehend aus 2 x *Magisches Geschoss*, 2 x *Befehl* und 1 x *Magie bannen*). Jeder Spieler erhält ein solches Set. Die restlichen Basiszauberarten kommen in die Spielschachtel zurück, da sie für diese Partie nicht benötigt werden.
 - C Die verbleibenden 60 Zauberarten werden gemischt und für alle griffbereit gehalten. Dann zieht man 8 Karten davon und legt sie offen in zwei 4er-Reihen aus. Diese beiden Reihen bilden die Auslage.
- 3 Jeder Spieler nimmt sich 6 Würfel, einen Wundenmarker und eine doppelseitig bedruckte Spielertafel. Die bebilderte Seite ist für Neueinsteiger gedacht, die noch keine eigene Armee zusammenstellen. Nachdem eine Seite gewählt wurde, legt man den Wundenmarker auf die 21.

- 4 Alle anderen Wunden-/Machtmarker und Marker für permanente Zauber kommen in einen gemeinsamen Vorrat in Reichweite aller Spieler.

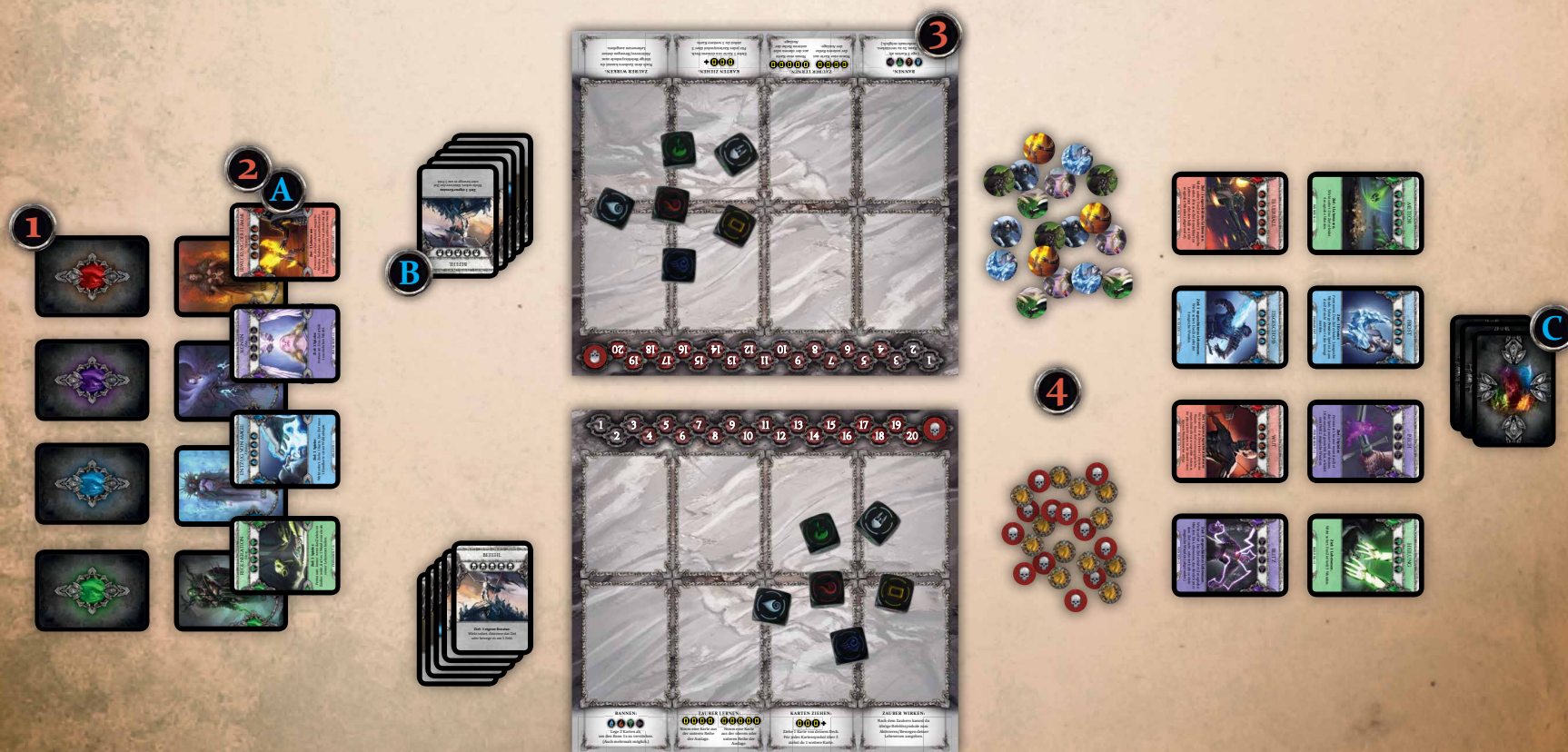
HELDEN UND STARTZAUBER WÄHLEN

Zuerst wird ein Startspieler bestimmt (zufällig oder man wählt den Spieler, der unbedingt einen speziellen Helden haben will). Beginnend bei diesem und weiter reihum im Uhrzeigersinn sucht sich jeder einen Helden oder einen Zauber aus der Auslage aus. Wer am Zug ist, kann einen verfügbaren Helden (sofern er noch keinen hat) sowie dessen Spezialzauber und Kreaturen wählen. Alternativ dazu sucht er sich einen Zauber aus der unteren Reihe der Auslage aus. Dann kommt der nächste Spieler zum Zug. Es geht 4 Mal reihum, bis jeder Spieler genau 1 Helden und 3 zusätzliche Zauber hat.

ZAUBER AUSWÄHLEN

Nachdem ein Zauber aus der unteren Reihe der Auslage gewählt wurde, rückt die darüber liegende Karte nach. Auf den freigewordenen Platz in der oberen Reihe kommt ein neuer Zauber vom Stapel.

Vor Spielbeginn mischt jeder Spieler sein eigenes Zauberdeck (bestehend aus 9 Karten) und zieht davon 4 Karten, um seine Starthand zu bilden.



HELDEN AUSWÄHLEN

Beim Zusammenstellen der Decks muss jeder Spieler auch einen Helden auswählen. Helden wählt man in seinem Zug anstelle eines Zaubers aus der Auslage. Wer sich für einen Helden entscheidet, bekommt die Heldenkarte zusammen mit den zugehörigen Kreaturen und legt die Spezialzauberkarte des Helden in sein Deck. Hat man bereits einen Helden, darf man keinen zweiten wählen.

LEBEWESEN, HELDEN UND KREATUREN

Es gibt zwei Arten von Karten, die man auf seine Spielertafel legen kann: Helden und Kreaturen. Beide gelten als Lebewesen. Immer wenn von Lebewesen die Rede ist, können Helden oder Kreaturen gemeint sein. Texte, die von Kreaturen sprechen, gelten nicht für Helden (und umgekehrt).

GESCHÜTZT UND UNGESCHÜTZT

Oft ist von „ungeschützten Lebewesen“ die Rede. Damit sind Karten gemeint, die in der vorderen (oberen) Reihe einer Spielertafel liegen. Ebenfalls ungeschützt sind Lebewesen in der hinteren Reihe, die ein freies Feld vor sich haben. Ein Lebewesen gilt als „geschützt“, wenn es in der hinteren Reihe steht und ein anderes Lebewesen (Kreatur oder Held) vor sich hat.

HELDEN

Es gibt vier Helden, die durch doppelseitig bedruckte Heldenkarten dargestellt werden. Auf der einen Seite finden sich Portrait, Name und Start-Trefferpunkte des Helden. Auf der anderen Seite werden zusätzlich die Stärken und Schwächen des Helden beschrieben. Beide beziehen sich auf das Element, über das der Held gebietet. Neueinsteigern empfehlen wir, die Seite ohne Text zu verwenden und die Stärken und Schwächen vorerst wegzulassen.

- 1 NAME DES HELDEN**
- 2 TREFFERPUNKTE** – So viele Trefferpunkte hat der Held bei Spielbeginn.
- 3 KARTENTEXT** (auf der Rückseite) – Hier werden die Stärke und Schwäche des Helden beschrieben. Beide beziehen sich auf das Element, über das der Held gebietet.

Wenn du das Spiel pausiert hast, dein Held 1 Wunde pro gewürfeltem Würfelsymbol. Alle Feuerzauber erhalten 1 kostenlose Verstärkung.

ZAUBER

Jeder Spieler beginnt mit einem eigenen Deck, bestehend aus 9 Zauberkarten (5 Basiszauber, 1 Spezialzauber und 3 Zauber aus der Auslage). Im Laufe des Spiels werden Zauberkarten von der Hand ausgespielt. Dazu benötigt man bestimmte Elementsymbole oder Befehlssymbole (für den Zauber *Befehl*). Jede Zauberkarte enthält folgende Informationen:

- 1 NAME DES ZAUBERS**
- 2 VORAUSSETZUNGEN** – Diese Symbole muss man erwürfeln, um den Zauber wirken zu können. Die Symbolart bestimmt, welchem Element der Zauber zugeordnet ist. *Magisches Geschoss*, *Befehl* und *Magie bannen* sind neutrale Zauber, die keinem Element zugeordnet sind.
- 3 ZIEL** – Auf diese Art von Ziel kann der Zauber gewirkt werden. Es gibt verschiedene Möglichkeiten:
 - * **1 Lebewesen** – Das Ziel ist eine beliebige Karte (Kreatur oder Held) auf irgendeiner Spielertafel.
 - * **1 Kreatur** – Wie oben, nur dass das Ziel kein Held sein darf.
 - * **1 Spieler** – Das Ziel ist ein Spielteilnehmer.
 - * **1 ungeschütztes Lebewesen** – Das Ziel ist ein beliebiges Lebewesen (Kreatur oder Held) in der vorderen Reihe einer Spielertafel. Es kann auch in der hinteren Reihe liegen, wenn es ein freies Feld vor sich hat.
 - * **1 eigene Kreatur** – Das Ziel ist eine beliebige Kreatur (kein Held) auf der Spielertafel des zaubernden Spielers.
 - * **1 eigenes Lebewesen** – Wie oben, nur dass auch der Held des zaubernden Spielers gewählt werden kann.
- 4 EFFEKT** – Der Effekt des Zaubers. Jede Beschreibung beginnt mit dem Stichwort „Wirkt sofort“ oder „Permanent“ (permanente Zauber bleiben dauerhaft im Spiel).
- 5 VERSTÄRKUNG** – Zauber können verstärkt werden, um bessere Effekte zu erzielen. Am unteren Kartenrand (und im Textkasten kursiv hervorgehoben) ist angegeben, was genau verstärkt werden kann. Mehr dazu auf S. 8.



ZUSAMMENSTELLUNG DER ARMEE

Nachdem jeder Spieler einen Helden und 3 Zauber gewählt hat, geht man zum nächsten Teil des Spielaufbaus, der Armeezusammenstellung, über.

Jeder Spieler sucht sich aus dem Kreaturen-Pool seines Helden Karten im Gesamtwert von bis zu 10 Punkten aus. Anzahl und Typ der Kreaturen sind egal, solange sie die 10 Punkte nicht überschreiten. Alle Armeen werden im Geheimen zusammengestellt.

Anschließend werden die ausgesuchten Karten auf die Spielertafeln gelegt. Beginnend mit dem Startspieler (der auch als Erster einen Zauber oder Helden gewählt hat) legt jeder reihum im Uhrzeiger ein Lebewesen (Kreatur oder Held) auf seine Spielertafel. Das geht so lange, bis alle Kreaturen und Helden platziert sind.

FÜR NEUEINSTEIGER

Neueinsteigern empfehlen wir, mit den vorgefertigten Armeen und Startaufstellungen zu spielen. Dazu dreht man die Spielertafeln auf die bebilderte Seite und legt die abgebildeten Kreaturen auf die Felder.



BESCHÜTZE DEINEN HELDEN!

Beschütze deinen Helden so gut du kannst, z.B. indem du ihn in die hintere Reihe stellst, wo er von deinen Kreaturen geschützt wird. Sobald die Trefferpunkte deines Helden auf 0 fallen, hast du das Spiel verloren, egal wie viele Kreaturen du noch im Spiel hast.

KREATUREN

Jede Armee besteht aus einem Helden und mehreren Kreaturen, die vor Spielbeginn gewählt werden. Ihre Karten werden auf die Spielertafeln gelegt und erfüllen eine wichtige Funktion. Nicht vergessen: Man kann nur die Kreaturen verwenden, die man sich beim Spielaufbau ausgesucht hat. Armeen sollten mit Bedacht zusammengestellt werden – in der richtigen Kombination liegt der Schlüssel zum Sieg. Jede Kreaturenkarte enthält folgende Informationen:

- 1 NAME DER KREATUR**
- 2 KOSTEN** – Die Punktekosten der Kreatur. Jeder Spieler darf insgesamt 10 Punkte für seine Armee ausgeben.
- 3 AKTIVIERUNGSKOSTEN** – So viele Befehlssymbole (1-3) benötigt man, um die Kreatur zu aktivieren. Stärkere Kreaturen haben höhere Aktivierungskosten. Beim Bewegen spielen die Aktivierungskosten keine Rolle.
- 4 KAMPFKRAFT** – So viele physische Wunden fügt die Kreatur mit ihrem Basisangriff zu.
- 5 AUSDAUER** – So viele Wunden verkraftet die Kreatur. Sobald eine Kreatur gleich viele oder mehr Wunden als Ausdauer hat, wird sie aus dem Spiel entfernt.
- 6 ANGRIFFSRICHTUNGEN** – Die Pfeilsymbole geben an, auf welchen Feldern die Kreatur gegnerische Lebewesen angreifen kann. Mehr dazu auf S. 8.
- 7 SONDERFÄHIGKEIT** – Entweder eine Sonderfähigkeit, die beim Aktivieren der Kreatur genutzt werden kann (anstelle des Basisangriffs), oder eine passive Fähigkeit, die immer wirksam ist und nicht extra aktiviert werden muss. Bei Letzterem steht „Passive Fähigkeit“ über dem Kartentext. Manche Kreaturen haben auch keine Sonderfähigkeit. In dem Fall enthält die Karte einen kursivgedruckten Stimmungstext ohne spieltechnische Bedeutung.



SPIELVERLAUF

„*Heroes – Zorn der Elemente*“ wird in Echtzeit gespielt. Alle Spieler würfeln gleichzeitig und versuchen, möglichst schnell die Symbolgruppen zu erzielen, die sie für ihre Aktionen benötigen. Sobald ein Spieler mit seinem Würfelergebnis zufrieden ist, kann er das Spiel pausieren. In dem Moment hören alle Spieler auf zu würfeln und lassen den Spieler, der pausiert hat, mit seinem Würfelergebnis eine Aktion ausführen. Danach dürfen alle anderen Spieler nacheinander mit ihren Würfelergebnissen eine Aktion ausführen. Anschließend wird weitergewürfelt, bis der nächste Spieler das Spiel pausiert.

Es folgt ein Überblick über den Spielverlauf, unterteilt in verschiedene Phasen:

1. ECHTZEITPHASE

Dies ist die wichtigste Spielphase, da sie komplett in Echtzeit abläuft. Alle Spieler würfeln gleichzeitig (so schnell sie können) und versuchen, die Symbolgruppen zu erzielen, die sie für ihre Aktionen benötigen. Nach dem Wurf darf man beliebig viele Würfel liegen lassen und die anderen (mit den unbrauchbaren Ergebnissen) wieder in die Hand nehmen und neu würfeln. Sobald man ein zufriedenstellendes Ergebnis hat, ruft man laut: „Stopp!“ Wenn das passiert, müssen alle Spieler augenblicklich mit dem Würfeln aufhören (wer noch Würfel in der Hand hat, wirft diese ein letztes Mal, sodass anschließend alle Würfel auf dem Tisch liegen).

2. AKTIONSPHASE DES AKTIVEN SPIELERS

Der Spieler, der „Stopp!“ gerufen hat, darf mit seinem Würfelergebnis 1 Aktion ausführen. Vorher muss er allerdings die Schwäche seines Helden abhandeln sowie die Effekte aller permanenten Zauber, die beim Pausieren des Spiels eintreten.

FOLGEN DES PAUSIERENS

Unmittelbar nach dem Pausieren, noch bevor eine Aktion ausgeführt wird, muss man die Effekte permanenter Zauber abhandeln. Außerdem erleidet der Held des aktiven Spielers Wunden durch seine Schwäche (die Verwundbarkeit gegen das gegensätzliche Element). All dies betrifft nur den Spieler, der gerade „Stopp!“ gerufen hat. Die Helden der anderen Spieler erleiden z. B. keine Wunden durch ihre Schwäche, egal welche Würfelergebnisse vor ihnen liegen.

2.1 VERWUNDUNG DURCH DAS GEGENSÄTZLICHE ELEMENT

Jeder Held hat eine Stärke und eine Schwäche. Die Schwäche des Helden ist seine Verwundbarkeit gegen das gegensätzliche Element (Feuer/Wasser, Erde/Luft). Immer wenn ein Spieler das Spiel pausiert, erleidet sein Held (noch vor der Aktion) 1 magische Wunde pro erwürfeltem Symbol des gegensätzlichen Elements. Trotz der erlittenen Wunden kann der Spieler diese Symbole noch verwenden. Man erleidet die Wunden nur, wenn man selbst das Spiel pausiert, nicht wenn ein Gegenspieler das tut.

FÜR NEUEINSTEIGER

Neueinsteigern empfehlen wir, zunächst die unbeschrifteten Seiten der Heldenkarten, ohne Stärken und Schwächen, zu verwenden.

AUGEN AUF!

Fairplay ist wichtig, vor allem bei extrem dynamischen Spielen wie „*Heroes – Zorn der Elemente*“. Da jeder mal etwas übersieht (vor allem unangenehme Dinge), sollten alle Spieler ein Auge darauf haben, wie viele Wunden der Held des aktiven Spielers durch seine Schwäche erleidet. Der aktive Spieler ist derjenige, der gerade „Stopp!“ gerufen hat.

2.2 AKTIONEN

Nachdem die Schwäche des Helden und alle anderen Folgen des Pausierens abgehandelt wurden, kann der aktive Spieler 1 Aktion ausführen. Dabei hat er folgende vier Möglichkeiten zur Auswahl:

AKTION – ZAUBER WIRKEN

Dies ist die wichtigste Aktion im Spiel. Wer sie wählt, muss eine Zauberkarte von der Hand ausspielen. Jede Karte erfordert eine bestimmte Symbolgruppe und kann nur dann gespielt werden, wenn man die passenden Symbole erwürfelt hat. Pro Aktion darf nur 1 Karte ausgespielt werden.

Nachdem man sich für einen Zauber entschieden hat, wählt man ein zulässiges Ziel und wendet den Effekt an. Permanente Zauber bleiben aktiv, bis sie gebannt werden. Für manche permanente Zauber gibt es spezielle Marker, die auf das Zielobjekt gelegt werden. Ein Ziel kann nicht unter dem Einfluss mehrerer identischer permanenter Zauber stehen (z.B. kann ein Lebewesen nur ein Mal vergiftet werden). Sofort wirkende Zauber kommen nach dem Ausspielen auf den (offenen) Ablagestapel ihres Besitzers. Permanente Zauber werden erst abgelegt, wenn sie gebannt werden.



Zauber verstärken

Die meisten Zauber können verstärkt werden (Ausnahmen sind *Magisches Geschoss*, *Befehl* und *Magie bannen*). Zauberverstärkungen haben unterschiedliche Effekte, je nach den Angaben am unteren Kartenende. Um einen Zauber zu verstärken, muss man beim Zaubern 2 Zauberkarten von der Hand ablegen (sie kommen offen auf den Ablagestapel). Ein Zauber kann beliebig oft verstärkt werden; je 2 abgelegte Karten bringen 1 Verstärkung.

Es gibt folgende Verstärkungsarten:

- * **Permanent +1** – Für jede Verstärkung kommt 1 Machtmarker auf den Zauber. Machtmarker erschweren das Bannen des Zaubers. Diese Verstärkungsart ist nur für permanente Zauber verfügbar.
- * **Ablegen +1** (*Entzug von Magie*) – Für jede Verstärkung muss der Gegner 1 weitere Handkarte ablegen.
- * **Wunden +1** – Jede Verstärkung erhöht den Basisschaden des Zaubers um 1.
- * **Heilung +1** (*Heilung*, *Entzug von Lebenskraft*) – Für jede Verstärkung kann 1 weitere Wunde des gewählten Lebewesens geheilt werden.
- * **Ziel +1** (*Kettenblitz*, *Teleportieren*) – Für jede Verstärkung bekommt der Zauber ein zusätzliches Ziel (gemäß den Regeln auf der Karte).
- * **Keine Verstärkung** (*Magisches Geschoss*, *Befehl*, *Magie bannen*) – Der Zauber kann nicht verstärkt werden.

Außerdem hat jeder Held eine Stärke, mit der er Zauber seines bevorzugten Elements automatisch verstärkt. Alle Zauber dieses Elements erhalten eine kostenlose Verstärkung (für die er keine Karten ablegen muss). Natürlich kann er den Zauber weiter verstärken, indem er Karten ablegt (2 Karten pro Verstärkung).

FÜR NEUEINSTEIGER

Neueinsteigern empfehlen wir, die oben genannten Verstärkungsregeln vorerst wegzulassen. Damit sind alle Möglichkeiten zur Zauberverstärkung gemeint, sei es über das Ablegen von Handkarten oder über die Stärken von Helden bzw. Sonderfähigkeiten von Elementaren (Elementare werden behandelt, als hätten sie keine Sonderfähigkeit). Alle Kartentexte zum Thema Verstärkung können ignoriert werden.

Nach dem Wirken eines Zaubers (und nur dann) kann der aktive Spieler seine Kreaturen aktivieren und bewegen. Die Reihenfolge ist egal und er kann Aktivierungen und Bewegungen beliebig mischen.

KREATUREN AKTIVIEREN

Nach dem Anwenden des Zaubereffekts kann der aktive Spieler seine übrigen Würfel (die er nicht zum Zaubern benutzt hat) verwenden, um seine Kreaturen zu aktivieren. Pro gewürfeltem Befehlssymbol erhält er 1 Aktivierungspunkt. Die Aktivierungskosten einer Kreatur stehen auf ihrer Karte (die Anzahl der Helmsymbole unten links).

Eine aktivierte Kreatur kann entweder ihre Sonderfähigkeit nutzen (falls vorhanden) oder ein gegnerisches Lebewesen nach Wahl angreifen. Man darf beliebig viele Kreaturen aktivieren (solange man genug Aktivierungspunkte hat), aber jede Kreatur nur 1 Mal pro Aktion.

Es gibt zwei Möglichkeiten eine Kreatur zu aktivieren – mit dem Zauber *Befehl* oder mit erwürfelten Befehlssymbolen im Anschluss an das Wirken eines Zaubers. Eine aktivierte Kreatur kann ihre Sonderfähigkeit nutzen (falls vorhanden) oder angreifen. Beim Angreifen wählt der aktive Spieler ein Ziel, das in einer der Angriffsrichtungen der Kreatur liegt, und fügt ihm physischen Schaden in Höhe der Kampfkraft der Kreatur zu.

- * **ANGRIFF EINER KREATUR** – Eine aktivierte Kreatur kann ein gegnerisches Lebewesen angreifen. **Nur ungeschützte Kreaturen können angreifen** (zur Erinnerung – das sind Kreaturen in der vorderen Reihe sowie Kreaturen in der hinteren Reihe, die ein freies Feld vor sich haben). Auch das gegnerische Ziel muss ungeschützt sein. Beim Angreifen überprüft man zunächst, welche Ziele in Reichweite der aktivierten Kreatur sind. Dabei stellt man sich vor, dass alle Spielertafeln an den Vorderkanten miteinander verbunden sind. Das Richtungssymbol der Kreaturenkarte zeigt, welche Felder der gegnerischen Spielertafel angegriffen werden können. Es gibt folgende Möglichkeiten:



Die Kreatur kann ungeschützte Lebewesen angreifen, die direkt vor ihr auf der gegnerischen Spielertafel liegen.



Die Kreatur kann ungeschützte Lebewesen angreifen, die direkt vor ihr oder rechts von ihr auf der gegnerischen Spielertafel liegen.



Die Kreatur kann ungeschützte Lebewesen angreifen, die direkt vor ihr, links oder rechts von ihr auf der gegnerischen Spielertafel liegen.



Die Kreatur kann jedes beliebige ungeschützte Lebewesen auf der Spielertafel eines Gegners angreifen.

Auf der nächsten Seite finden sich mehrere Beispiele für Kreaturenangriffe. Zu Beginn eines Angriffs wählt der aktive Spieler 1 Lebewesen auf der Spielertafel eines Gegners als Ziel. Dabei muss er sich an die möglichen Angriffsrichtungen der aktivierten Kreatur halten.

Das Ziel erleidet physische Wunden in Höhe der Kampfkraft der angreifenden Kreatur.



TRITON

Kann den *Phönix* oder *Feuergeist* angreifen.



EISDRACHE

Kann den *Phönix*, *Ifrif* oder *Feuergeist* angreifen.



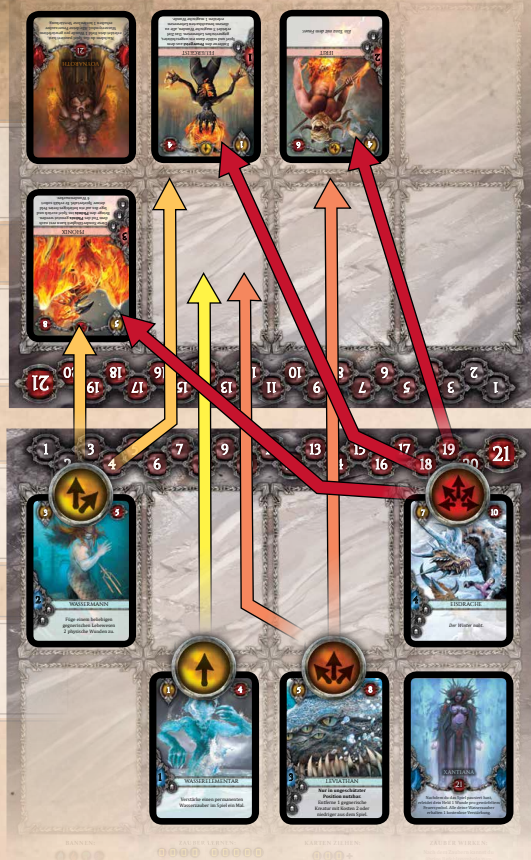
WASSERELEMENTAR

Kann den *Feuergeist* angreifen.



LEVIATHAN

Kann den *Feuergeist* oder *Ifrif* angreifen.



Physische und magische Wunden

Im Laufe des Spiels fügt man gegnerischen Lebewesen mit Zaubern und Kreaturenangriffen Wunden zu. Wegen der Sonderfähigkeiten einiger Kreaturen ist es wichtig, welche Art von Wunden zugefügt wird. Wunden können physisch oder magisch sein. Alle Basisangriffe der Kreaturen fügen physische Wunden zu (was nicht für ihre Sonderfähigkeiten gelten muss). Bei Zaubern und Sonderfähigkeiten ist immer eine Schadensart angegeben. Wunden, die man durch gewürfelte Symbole erleidet (z.B. durch die Schwäche eines Helden), sind immer magisch.

WUNDEN ZUFÜGEN UND HEILEN

Immer wenn eine Kreatur Wunden erleidet, legt man entsprechend viele Wundenmarker auf ihre Karte. Erleidet ein Held Wunden, rückt man den Wundenmarker auf der Spielertafel um entsprechend viele Felder nach links. Werden Wunden geheilt, entfernt man entsprechend viele Wundenmarker von der Kreaturenkarte bzw. rückt den Wundenmarker des Helden auf der Spielertafel um entsprechend viele Felder nach rechts.

* **SONDERFÄHIGKEIT EINER KREATUR** – Hat die aktivierte Kreatur eine Sonderfähigkeit (sprich: einen Text, der nicht durch „Passive Fähigkeit“ eingeleitet wird), kann sie diese anstatt eines Basisangriffs in ihrer Aktivierung nutzen. **Sofern der Kartentext nichts Gegenteiliges besagt**, spielt die Angriffsrichtung bei Sonderfähigkeiten keine Rolle und auch geschützte Kreaturen können als Ziele gewählt werden.

* **LEBEWESEN BEWEGEN** – Nach dem Anwenden des Zaubereffekts kann der aktive Spieler seine übrigen Würfel (die er nicht zum Zaubern benutzt hat) auch nutzen, um seine Lebewesen zu bewegen. 1 Befehlssymbol genügt, um ein beliebiges Lebewesen, ungeachtet seiner normalen Aktivierungskosten, auf ein freies Nachbarfeld zu bewegen (nur orthogonal, nicht diagonal). Anders als beim Aktivieren kann ein Lebewesen mehrmals pro Aktion bewegt werden (jede Bewegung kostet 1 Befehlssymbol). Pro Aktion kann jedes Lebewesen ein Mal aktiviert und beliebig oft bewegt werden – dazwischen können auch die Bewegungen und Aktivierungen anderer Lebewesen liegen.

LEBEWESEN AKTIVIEREN / BEWEGEN

Nur im Anschluss an das Wirken eines Zaubers kann der aktive Spieler als Teil seiner Aktion Lebewesen aktivieren/bewegen. Dazu darf er nur Befehlssymbole verwenden, die er nicht bereits zum Zaubern verbraucht hat. Bei anderen Aktionsarten (Karten ziehen, Magie bannen, Zaubern lernen) können keine Lebewesen aktiviert/bewegt werden. Es ist nicht erlaubt, die Aktion „Zauber wirken“ nur zu wählen, um Lebewesen aktivieren/bewegen zu können, ohne davor zu zaubern.

AKTION – KARTEN ZIEHEN

Hat man mindestens 3 Kartensymbole gewürfelt, kann man als Aktion Zauberkarten vom eigenen Deck ziehen. Man zieht 1 Zauber + 1 weiteren pro gewürfeltem Kartensymbol über 3 (z.B. zieht man 3 Zauberkarten bei 5 gewürfelten Kartensymbolen). Wer sich für diese Aktion entscheidet, kann **nichts anderes** tun, d. h. keine Zauber wirken und keine Lebewesen aktivieren oder bewegen – gewürfelte Befehlssymbole verfallen.

DECK UND ABLAGESTAPEL

Ist das Deck eines Spielers erschöpft, mischt er seinen Ablagestapel neu, sobald er von seinem Deck ziehen darf.

AKTION – ZAUBER LERNEN

Der aktive Spieler kann nicht nur von seinem eigenen Deck ziehen, sondern auch neue Zauber aus der Auslage lernen. Mit dieser Aktion kann er 1 Zauber aus der Auslage wählen. 4 gewürfelte Kartensymbole geben Zugriff auf die untere Reihe, 5 oder mehr geben Zugriff auf beide Reihen. Die Auslage wird genau wie beim Spielaufbau wieder aufgefüllt: Nachdem ein Zauber aus der unteren Reihe genommen wurde, rückt der darüber liegende Zauber nach. Auf den freigewordenen Platz in der oberen Reihe kommt ein neuer Zauber vom Stapel.

Wer über diese Aktion eine Zauberkarte erhält, nimmt sie direkt auf die Hand. Wer sich für diese Aktion entscheidet, kann **nichts anderes** tun, d. h. keine Zauber wirken und keine Lebewesen aktivieren oder bewegen – gewürfelte Befehlssymbole verfallen.

AKTION - BANNEN

Das Spiel kennt zwei Arten von Zaubern. Die einen sind sofort wirkend, d. h. ihr Effekt tritt unmittelbar nach dem Zaubern in Kraft, anschließend kommen die Karten offen auf den Ablagestapel. Die anderen sind permanent und bleiben nach dem Zaubern im Spiel, zumindest solange, bis sie gebannt werden. Um einen permanenten Zauber bannen zu können, muss der aktive Spieler alle 4 Elementsymbole gewürfelt haben. Dann wählt er einen im Spiel befindlichen permanenten Zauber und entfernt 1 Machtmarker davon (falls vorhanden). Liegen keine Machtmarker darauf, kann er den Zauber stattdessen auf den Ablagestapel seines Besitzers legen. Wer sich für diese Aktion entscheidet, kann **nichts anderes** tun, d. h. keine Zauber wirken und keine Lebewesen aktivieren oder bewegen – gewürfelte Befehlssymbole verfallen.

HELDENSCHWÄCHE BEIM BANNEN

Da die Aktion „Bannen“ alle 4 Elementsymbole erfordert, erleidet der Held des aktiven Spielers immer mindestens 1 Wunde durch seine Schwäche (Verwundbarkeit gegen das gegensätzliche Element). Eine Ausnahme wird nur bei Neueinsteigern gemacht, die vorerst ohne Heldenstärken und –schwächen spielen.

Ähnlich wie ein Zauber kann auch ein Bann verstärkt werden. Für je 2 abgelegte Karten darf man 1 weiteren Machtmarker von dem gewählten permanenten Zauber entfernen. Auf diese Weise kann man sogar Zauber mit mehreren Machtmarkern mit nur einer Aktion ablegen. Alle Verstärkungen wirken sich ausschließlich auf den einen Ziel-Zauber aus; es ist nicht möglich, mit einer Aktion Machtmarker von mehreren Zaubern zu entfernen, auch nicht wenn man den Bann verstärkt.

SPIELLENDE UND SIEG

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Held am Leben ist – der Spieler dieses Helden gewinnt.

Außerdem kann man sich vor Spielbeginn auf eine weitere Siegbedingung einigen (empfohlen für Neueinsteiger). Bei dieser Variante endet das Spiel

KEINE AKTION MÖGLICH

Wenn der Spieler, der „Stopp!“ gerufen hat, keine Aktion ausführen will oder kann, erleidet sein Held 2 magische Wunden. Anschließend muss er alle seine Würfel in die Hand nehmen und das Würfeln geht wieder los.

FÜR NEUEINSTEIGER

Neueinsteigern empfehlen wir, diese Regel vorerst wegzulassen und unüberlegte „Stopp!“-Rufe nicht zu bestrafen. Vor allem unerfahrene Spieler treffen im Zeitdruck der Echtzeitphase oft falsche Entscheidungen. Falls Anfänger und alte Hasen in einer Runde spielen, kann man aus der Strafregele auch eine Art Handicap machen, das nur für die erfahrenen Spieler gilt.

3. AKTIONSPHASE DER ANDEREN SPIELER

Nachdem der aktive Spieler seine Aktion abgeschlossen hat, bekommen alle anderen Spieler auch die Option, mit ihren aktuellen Würfelergebnissen 1 Aktion auszuführen. Es beginnt der Spieler zur Linken des aktiven, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Nutzt ein Spieler diese Aktionsmöglichkeit, gelten für ihn dieselben Regeln wie für den aktiven Spieler. Das heißt, dass auch alle Folgen des Pausierens auf ihn angewandt werden (inkl. der Heldenschwäche). Nachdem er seine Aktion abgeschlossen (oder abgelehnt) hat, bekommt der nächste Spieler die Option.

4. ZURÜCK ZUR ECHTZEITPHASE

Nachdem jeder Spieler die Möglichkeit zur Aktion hatte, geht man wieder zur Echtzeitphase über. Jeder Spieler, der eine Aktion ausgeführt hat, nimmt alle seine Würfel in die Hand. Wer keine Aktion hatte, darf beliebig viele seiner Würfel liegen lassen und die anderen in die Hand nehmen. Dann geht das Würfeln wieder los.

auch, wenn keine Kreaturen mehr auf den Spielertafeln liegen (egal wie viele Helden noch am Leben sind). Das Spiel endet unmittelbar nach dem Tod der letzten Kreatur. Es gewinnt der Held mit den meisten Trefferpunkten. Bei Gleichstand wird weitergespielt, bis nur noch ein Held übrig ist.

VARIANTEN FÜR 3-4 SPIELER

Im Grunde gelten die normalen Regeln für alle Spieleranzahlen. Wichtig ist nur, dass bei mehr als 2 Spielern jede Aktion nur auf einen Gegenspieler abzielen kann. Man kann also nicht mit einer Aktion verschiedene Spieler angreifen, mit Zaubern belegen oder anderweitig schädigen. Natürlich kann man mit einer späteren Aktion einen anderen Spieler ins Visier nehmen.

VARIANTEN FÜR 3-4 SPIELER

Erfahrene Spieler können folgende Varianten für höhere Spieleranzahlen ausprobieren:

UNSTERBLICHE HELDEN

Bei dieser Variante können die Spieler nicht ausscheiden, d. h. jeder ist garantiert bis zum Schluss dabei. Sobald ein Held auf 0 Trefferpunkte fällt, wird er bewusstlos. Sein Spieler kann keine Aktionen ausführen, bis er 5 Kartensymbole erwürfelt hat – dann kann er das Spiel pausieren und seinen Wundenmarker auf die 5 setzen (andere Aktionen sind zu diesem Zeitpunkt nicht erlaubt). Anschließend nimmt er alle seine Würfel in die Hand und das Würfeln geht wieder los. Eine Aktionsphase der anderen Spieler findet nach dieser Spezialaktion nicht statt.

Da es bei dieser Variante nicht möglich ist einen Helden zu töten, muss man 21 Siegpunkte sammeln, um zu gewinnen. Immer wenn man einem gegnerischen Helden Wunden zufügt, erhält man Siegpunkte in Höhe der zugefügten Wunden. Man zählt sie mithilfe eines Machtmarkers auf der Wundenleiste. Wer als Erster 21 Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

TEAMSPIEL

Bei dieser Variante treten zwei Teams gegeneinander an. Der Spielaufbau ist derselbe, abgesehen davon, dass man zu Beginn des Spiels zwei Teams à 2 Personen bildet (dabei gibt es keine Einschränkungen). Teamkollegen sitzen nebeneinander, gegenüber dem gegnerischen Team. Im Grunde sieht es so aus, als würden zwei 2-Spieler-Partien nebeneinander stattfinden. Jedes Gegnerpaar hat seine eigene Zauberauslage sowohl für den Spielaufbau als auch im Spiel. Alle Zauber werden von einem gemeinsamen Zauberstapel gezogen, aber man darf nur Karten aus der eigenen Auslage wählen. Ansonsten läuft das Spiel wie zwei separate 2-Spieler-Partien ab. Nichts (auch kein „Stopp!“-Ruf) hat Auswirkungen auf das Spiel des anderen Gegnerpaars. Beide Paare spielen nach den normalen 2-Spieler-Regeln, bis ein Held das Zeitliche segnet. Dann pausieren die 3 überlebenden Spieler, mischen alle Zauber aus beiden Auslagen in den gemeinsamen Zauberstapel und ziehen 8 Karten, um eine neue Auslage mit zwei 4er-Reihen zu bilden. Anschließend geht das Spiel zu dritt weiter, wobei zwei gegen einen spielen. Das Spiel endet, sobald beide Helden eines Teams gestorben sind. Es gewinnt das Team, das mindestens 1 überlebenden Helden hat.

TURNIERSPIEL

Diese 4-Spieler-Variante funktioniert ähnlich wie das Teamspiel. Der wichtigste Unterschied ist, dass jeder Spieler für sich allein antritt. Nachdem ein Spieler ausgeschieden ist, wartet sein Gegner auf das Ende des anderen Duells. Ist es soweit, legen beide Duellsieger ihre Spielertafeln vor sich (darauf liegende Karten, Trefferpunkte und Kreaturen werden vom ersten Duell übernommen) und bilden eine neue Zauberauslage. Dann treten sie in einem finalen Zweikampf gegeneinander an. Währenddessen kämpfen die beiden Duellverlierer um den dritten Platz (wir empfehlen, mit 15 Trefferpunkten zu starten und 6-Punkte-Armeen zu verwenden).



KLARSTELLUNG VON KARTENTEXTEN

ZAUBER

SEGNETEN – Solange dieser Zauber im Spiel ist, würfelst du mit 7 Würfeln. Wird er gebannt, musst du 1 Würfel deiner Wahl abgeben.

KETTENBLITZ – Jede Verstärkung lässt dich ein weiteres Ziel wählen. Es muss benachbart (orthogonal, nicht diagonal) zum vorherigen Ziel sein und erleidet 1 Wunde weniger als das vorherige Ziel. Auf diese Weise kannst du den Zauber bis zu 4 Mal verstärken (das erste Ziel erleidet 4 Wunden, das zweite 3 Wunden, das dritte 2 Wunden und das vierte 1 Wunde). Lebewesen, die bereits durch den Zauber verwundet wurden, können nicht nochmal als Ziel gewählt werden. In anderen Worten: Der *Kettenblitz* springt nicht zurück.

KONZENTRATION – Diese Karte zündet immer dann, wenn der Ziel-Spieler (i. d. R. bist du) einen Zauber wirkt. Das heißt, dass du sofort nach dem Wirken dieses Zaubers 1 Karte von deinem Deck ziehen darfst, vorausgesetzt, du hast mindestens 1 Kartensymbol gewürfelt.

BENOMMENHEIT – Für den Ziel-Spieler steigen die Aktivierungskosten aller Kreaturen um 1. Das heißt, dass er z. B. 4 Befehlssymbole benötigt, um eine Kreatur mit Aktivierungskosten 3 zu aktivieren. Die Effekte von *Benommenheit* und *Hast* heben sich gegenseitig auf. Demnach hat eine Kreatur mit *Hast*, kontrolliert von einem Spieler mit *Benommenheit*, die Aktivierungskosten, die auf ihrer Karte aufgedruckt sind.

MAGIE BANNEN – Um diesen Zauber wirken zu können, benötigt man 5 Symbole des gleichen Elements. *Magie bannen* entfernt einen beliebigen permanenten Zauber aus dem Spiel, egal wie oft er verstärkt wurde (sprich: wie viele Machtmarker darauf liegen). Wie bei der Aktion „Bannen“ kommt die gebannte Zauberkarte auf den Ablagestapel ihres Besitzers.

ERWECKUNG DER FLAMME – Unmittelbar nach dem Wirken des Zaubers erleidet das Ziel 2 Wunden. Von jetzt an gilt: Immer wenn der kontrollierende Spieler des Ziels das Spiel pausiert, erleidet das Ziel 1 Schaden pro Feuersymbol auf den Würfeln des kontrollierenden Spielers.

FEUERBALL – Benachbarte Lebewesen erleiden die Hälfte der kompletten Wunden, inkl. aller Verstärkungen. Beispielsweise würde ein zwei Mal verstärkter Feuerball dem Ziel 5 Wunden und allen benachbarten Lebewesen 2 Wunden (die Hälfte von 5, abgerundet) zufügen.

FROST – Unmittelbar nach dem Wirken des Zaubers erleidet das Ziel 1 Wunde. Von jetzt an kann es keine Aktionen mehr ausführen, d. h. nicht angreifen, sich nicht bewegen und keine

Sonderfähigkeit (falls vorhanden) nutzen. Es kann weiterhin Ziel von Angriffen, Zaubern und den Sonderfähigkeiten anderer Kreaturen werden.

HAST – Die Ziel-Kreatur kann mit 1 Befehlssymbol weniger aktiviert werden. Spielt man den Zauber z. B. auf eine Kreatur mit Aktivierungskosten 3, genügen 2 Befehlssymbole, um sie zu aktivieren. Bei einer Kreatur mit Aktivierungskosten 1 hat der Zauber keine Wirkung, da die Aktivierungskosten nicht unter 1 sinken können.

BLITZ – Steht hinter dem Ziel ein weiteres Lebewesen, erleidet es halb so viele Wunden wie das Ziel. Verstärkungen erhöhen den Basisschaden und somit auch den Schaden, den das Lebewesen hinter dem Ziel erleidet.

MAGISCHES GESCHOSS – Um diesen Zauber wirken zu können, benötigt man 3 Symbole des gleichen Elements. Wie alle Basiszauber kann *Magisches Geschoss* nicht verstärkt werden.

PECH – Immer wenn der Ziel-Spieler nach dem Pausieren mindestens 1 Kartensymbol auf seinen Würfeln hat, erleidet sein Held 2 Wunden. Es spielt keine Rolle, wie viele zusätzliche Kartensymbole er gewürfelt hat und für welche Aktion er sich entscheidet – der Held erleidet 2 Wunden, egal ob 1 oder 5 Kartensymbole gewürfelt wurden.

WUT – Nachdem diese Karte ausgespielt wurde, erleidet die Ziel-Kreatur 1 Wunde. Falls sie überlebt, kann sie ein beliebiges ungeschütztes Lebewesen eines Gegners angreifen und ihm so viele Wunden zufügen, wie sie selbst hat. Verstärkungen erhöhen die Anzahl der zugefügten Wunden.

REGENERATION – Diese Karte zündet immer dann, wenn der Ziel-Spieler (i. d. R. bist du) einen Zauber wirkt. Das heißt, dass du sofort nach dem Wirken dieses Zaubers 1 Wunde von einem deiner Lebewesen heilen kannst.

TELEPORTIEREN – Mit diesem Zauber kannst du eines deiner Lebewesen auf ein beliebiges freies Feld deiner Spielertafel bewegen. Nach der Bewegung des Ziels kannst du mit Verstärkungen weitere Ziele wählen (d. h. weitere Lebewesen bewegen).

FEUERWAND – Wenn eine gegnerische Kreatur einen Basisangriff auf ein vom Ziel-Spieler kontrolliertes Lebewesen durchführt, erleidet die Kreatur vor Ausführung des Angriffs 2 Wunden. Das heißt, dass der Angreifer sterben kann, bevor er die Chance hat, seinem Ziel Wunden zuzufügen (obwohl der Angriff formal stattfindet).

KREATUREN

ELEMENTARE – Du kannst nur die permanenten Zauber verstärken, die beim Aktivieren des *Elementars* im Spiel sind. Sofort wirkende Zauber kann das *Elementar* nicht verstärken.

FEUERGEIST – Der *Feuergeist* kann seine Sonderfähigkeit auch aus geschützter Position heraus nutzen. Nach Einsatz der Fähigkeit wird der aktivierte *Feuergeist* von der Spielertafel entfernt. Dann wählst du ein ungeschütztes Lebewesen eines beliebigen Spielers (die Angriffsrichtung des *Feuergeists* spielt keine Rolle). Das gewählte Ziel erleidet 3 Wunden, alle benachbarten Lebewesen 1 Wunde.

GNOM – Mit der Sonderfähigkeit des *Gnom*s kannst du einen *Golem* deiner Wahl aktivieren und einen Basisangriff durchführen lassen. Unter keinen Umständen kann ein und derselbe *Golem* mehrmals pro Aktion aktiviert werden (sei es über zwei verschiedene *Gnome* oder eine Kombination aus Befehlssymbolen und *Gnom*). Ebenso kann nicht ein und derselbe *Gnom* mehrere *Golems* pro Aktion aktivieren.

GREIF – Immer wenn eine Kreatur den *Greifen* mit ihrem Basisangriff (nicht mit ihrer Sonderfähigkeit) angreift, erleidet sie 2 physische Wunden, bevor sie dem *Greifen* Wunden zufügen kann. Stirbt der Angreifer dadurch, kann er dem *Greifen* keine Wunden mehr zufügen (Würfel, die für seine Aktivierung ausgegeben wurden, werden nicht rückerstattet).

NYMPHE – Die Sonderfähigkeit der *Nympe* kann nur auf Kreaturen angewandt werden. Ein benachbarter Held profitiert nicht von ihrer Fähigkeit.

PHÖNIX – Nach seinem Tod kommt der *Phönix* neben deine Spielertafel. Erst dann kannst du seine Sonderfähigkeit einsetzen. Dazu musst du ihn aktivieren (so als wäre er auf der Spielertafel) und dann seine Sonderfähigkeit nutzen, um ihn auf ein freies Feld deiner Spielertafel zu legen. Der *Phönix* kehrt mit halben Trefferpunkten ins Leben zurück – er bekommt also direkt 4 Wundenmarker. Jeder *Phönix* kann beliebig oft wiederauferstehen.

SALAMANDER – Der *Salamander* kann seine Sonderfähigkeit auch aus geschützter Position heraus nutzen. Das Ziel kann ein beliebiges gegnerisches Lebewesen sein; Angriffsrichtung des *Salamanders* und Position des Ziels (geschützt/ungeschützt) spielen keine Rolle.

SIRENE – Mit der Sonderfähigkeit der *Sirene* kannst du einen Spieler dazu zwingen, alle seine Würfel neu zu würfeln. Natürlich kann es passieren, dass der Gegner Glück hat und ein ebenso gutes oder sogar besseres Ergebnis erzielt.

STURMDRACHE – Der *Sturmdrache* kann seine Sonderfähigkeit nur aus ungeschützter Position heraus nutzen. Das Ziel kann ein beliebiges gegnerisches Lebewesen sein; Angriffsrichtung des *Sturmdrachen* und Position des Ziels (geschützt/ungeschützt) spielen keine Rolle.

SYLPHE – Eine *Sylphe* kann keine physischen Wunden erleiden, d. h. sie ignoriert alle physischen Wunden, die sie erleiden würde. Nur mit Zaubern und Sonderfähigkeiten, die magische Wunden verursachen, kann man sie verwunden.

DONNERSCHWINGE – Die *Donnerschwinge* kann ihre Sonderfähigkeit auch aus geschützter Position heraus nutzen. Das Ziel kann ein beliebiges gegnerisches Lebewesen sein; Angriffsrichtung der *Donnerschwinge* und Position des Ziels (geschützt/ungeschützt) spielen keine Rolle.

TRITON – Der *Triton* kann seine Sonderfähigkeit auch aus geschützter Position heraus nutzen. Das Ziel kann ein beliebiges gegnerisches Lebewesen sein; Angriffsrichtung des *Tritons* und Position des Ziels (geschützt/ungeschützt) spielen keine Rolle.

