

Eine Anmerkung zur Grammatik

In den Regeln wird durchgehend nur die männliche Form der Fürwörter (er, ihn, sein) und der Begriff des Spielers verwendet. Wir hoffen sehr, dass uns dies nicht so ausgelegt wird, als würden wir Mädchen und Frauen vom Spiel ausschließen oder ihren Ausschluss voraussetzen. Das männliche Fürwort hat sich einfach durch die Jahrhunderte des Gebrauchs zum Neutrum abgeschliffen und ist in der Schriftsprache klar, knapp und vertraut wie keine andere Form.

Telperinquár[©] – Battle of Fame

SPIELREGELN

Telperinquár - Battle of Fame ist ein Rollenspiel, welches die klassischen Rollenspielelemente in einem Sammelkartenspiel (Trading-Card-Game kurz TCG) vereint.

Der Spieler wählt zu Beginn des Spieles einen Helden aus und kann die mögliche Entwicklung dieses Helden mit der Auswahl an Zusatzkarten in seinem Spieldeck beeinflussen.

Ziel des Spieles ist es, den (oder die) anderen Held(en) auszuschalten, indem er/sie auf Null (0) *Lebenspunkte* gebracht wird/werden.

Vorbereitung:

Jeder Spieler wählt einen *Helden* und 10 *Stufenkarten*.

Die *Heldenkarte* sowie mindestens 1 *Stufenkarte* sind absolute Pflicht. Das Maximum an *Stufenkarten* ist nicht festgelegt, dennoch kann kein *Held* die Maximalstufe 10 überschreiten.

Dann ergänzt jeder sein *Kartenset* mit *unterstützenden Karten*. Ein und dieselbe *unterstützende Karte* darf nicht mehr als 4-mal im *Kartenset* vorhanden sein. Ein komplettes und spielbares *Kartenset* besteht aus mindestens 40 Karten.

Nun legen alle Spieler ihren *Held* und eine *Stufenkarte* an die dafür vorgesehen Plätze des *Spielfeldes*. Die restlichen Karten des jeweiligen *Kartensets* werden gut vermischt und als *Ziehstapel* betrachtet.

Spielablauf:

Mit einem *Würfel* kann nun die Reihenfolge der Spieler festgelegt werden, wann sie ihren ersten *Zug* machen dürfen. Diese Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Spieles bestehen.

Zu Beginn ziehen alle Spieler 7 Karten von ihrem *Ziehstapel* und starten, wie auf der *Stufenkarte* vorgegeben, mit 20 *Lebenspunkten*.

Die *Lebenspunkte* sollten für alle Beteiligten zu jedem Zeitpunkt des Spieles ersichtlich sein.

Es gibt keine Begrenzung von Karten, die man auf der Hand haben darf.

Beginn der *Runde*

Beginn eines *Zuges*

1. Einstiegsphase

Spieler 1 beginnt seinen *Zug*, indem er eine Karte von seinem *Ziehstapel* zieht und auf die Hand nimmt.

Sollte es der erste Zug des Spielers sein, der die Partie beginnt, darf er in seinem ersten *Zug* keine Karte ziehen.

In der ersten *Runde* darf kein *Held* eine Offensive Aktion ausführen.

(Eine Aktion, die einem oder mehreren Spieler(n) Schaden zufügt, wird als eine offensive Aktion angesehen.)

Falls der Spieler eine *Stufenkarte* auf der Hand hat, kann er diese nur in der Einstiegsphase auslegen. Sie wird den anderen Spielern gezeigt und dann zu den anderen *Stufenkarten* gelegt.

Man darf nur eine (1) *Stufenkarte* pro *Zug* auslegen.

Da der *Held* mit zunehmender *Stufe* auch seine *Lebenspunkte* erhöht, sollte nach einem *Stufenanstieg* der neue Wert anhand der *Stufenkarte* des jeweiligen *Helden* ermittelt werden.


Auf der *Stufenkarte* in der Spalte „Leben“ findet man die *Lebenspunkte* wieder, die zu dem aktuellen Wert dazugezählt werden.

+1(21) bedeutet, dass 1 Lebenspunkt zu den vorhandenen Lebenspunkten addiert wird. Die maximale Anzahl der Lebenspunkte des Helden auf dieser Stufe beträgt 21.

Der aktuelle Wert der Lebenspunkte lässt sich mit ein paar *Würfeln* für jeden Spieler ersichtlich darstellen.

Um Karten auszuspielen bzw. ausgespielte Karten anzuwenden benötigt man *Aktionen*. Die Anzahl der *Aktionen*, die man zur Verfügung hat, ist stufenabhängig und wird auf der *Stufenkarte* in der Spalte „*Aktionen*“ angezeigt. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden *Aktionen* wird als *Aktionspool* angesehen.

Der *Aktionspool* des Spielers wird aufgefrischt. Der Spieler hat die maximale Anzahl an *Aktionen* für seine aktuelle Stufe zu Verfügung.

Dieser Pool bleibt bis zur nächsten Runde bestehen und wird dann wieder aufgefrischt. Beim Auffrischen der *Aktionen*, gehen die *Aktionen* des *Aktionspools* der vergangenen Runde des Spielers verloren. *Aktionspunkte* können also auch im gegnerischen Zug genutzt werden, wenn die Karte das erlaubt (-Symbol muss vorhanden sein).

2. Versorgungsphase/Rundenendphase

Rundeneffekte enden.

Langzeiteffekte werden verrechnet.

Effekte, die über einen *Zug* hinaus gültig sind oder wirken (z.B. eine *Runde* lang), werden jetzt angewandt/ermittelt (Schaden über Zeit bzw. Heilung etc.). Der Schaden von kumulativen Schadensquellen wird einzeln ermittelt. Wenn also ein Langzeiteffekt mehrmals angewendet wurde, wird dennoch einzeln und individuell der Schaden bzw. die Auswirkung ermittelt.

Beispiel: Spieler 1 wirkt einen Gifffekt auf Spieler 2, der in der Folgerunde erneut Schaden verursacht. Sobald Spieler 1 wieder an der Reihe ist, ermittelt er den Schaden des Gifffektes in seiner Versorgungsphase.

Karten InAktion werden deaktiviert, also wieder in ihre Ausgangsposition geschoben.

3. Hauptphase

Nun kann der Spieler *Ausrüstungen*, *Talente*, *Wesen* etc. auslegen und /oder anwenden. Das Auslegen ist immer nur in der eigenen Hauptphase erlaubt.

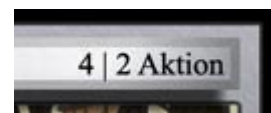
Das *Hauptkriterium* einer Karte sind die *Attributsvoraussetzungen*, die der *Charakter* zum Zeitpunkt des Spieles besitzen muss, um diese Karte auszuspielen bzw. anzuwenden.

Wenn ein Held nicht alle *Voraussetzungen* einer Karte erfüllt, kann er diese nicht auslegen. Ausgelegte *Talente*, *Ausrüstungen* und *Zauber* können nicht mehr angewendet werden. Ausgelegte, also im Spiel befindliche *Wesen* können keine *Angriffe* ausführen oder *Fähigkeiten* anwenden, dennoch verteidigen sie sich gegen jeden *Angriff*, der einen *Gegenangriff* erlaubt.

Man unterscheidet 4 Attribute:

	Blau = Kraft
	Rot = Reflex
	Lila = Geist
	Hellbraun = Aura

Um eine Karte auszuspielen und/oder anzuwenden benötigt man *Aktionen*. Die Anzahl der *Aktionen* entspricht am Anfang des *Zuges* dem maximalen Wert. Wie viele *Aktionen* man zur Verfügung hat, ist der *Stufenkarte* zu entnehmen – es gilt der Wert der aktuellen *Stufe* des *Helden*. Es gibt *Unterstützungskarten*, die diesen Wert noch erhöhen oder senken können. Auf jeder *Unterstützungskarte* sind die *Aktionskosten* angegeben:



Dieser Wert bedeutet, dass das Ausspielen der Karte 4 *Aktionen* und das Anwenden der Karte 2 *Aktionen* kostet. Um diese Karte auszuspielen und sofort anzuwenden müsste man also 6 *Aktionen* bezahlen.

Man darf diese Karten nur Ausspielen und/oder Anwenden, wenn man alle *Kriterien der Karte erfüllt und alle Aktionen bezahlt hat.*

Eine Voraussetzung könnte zum Beispiel auch die *Klasse* sein. Klassenkarten erkennt man an den Klassenzeichen die auch bei der Heldenkarte wieder zu finden sind.

Die Kosten für das Auslegen einer Karte werden jedes Mal bezahlt, wenn man eine Karte von der Hand ins Spiel bringt. Wenn eine Karte im Spiel **ist**, fallen keine Kosten für das Auslegen an. Eine Ausnahme bilden Ausrüstungskarten wie Waffen und Rüstungen. Diese können den Träger wechseln. Falls einem im Spiel befindlichen Helden oder Wesen eine Waffe/Rüstung angelegt wird, werden die Auslegekosten bezahlt. Die Waffe/Rüstung ist jetzt im Spiel. **Falls der Spieler diese Waffe/Rüstung einem anderen Helden oder Wesen anlegen möchte, muss er erneut die Auslegekosten dafür bezahlen.** Eine Ausrüstungskarte, die von einem Wesen getragen wird, geht mit ihr auf den Ablegestapel, wenn das Wesen stirbt.



Die Kosten für das Anwenden bzw. InAktion setzen werden jedes Mal bezahlt, wenn die Karte angewendet oder benutzt wird.

Die Ausrüstung des Helden

Ein Spieler darf maximal 5 Ausrüstungskarten ausgelegt haben. Darunter fallen zum Beispiel Waffen und Rüstungen.

Einige Helden dürfen zusätzlich eine zweite Waffe **oder** ein Schild tragen, dennoch darf die maximale Anzahl von 5 Ausrüstungskarten im Spiel pro Held nicht überschritten werden. Sofern eine Waffe der Kategorie "groß" angelegt ist, darf keine zweite Waffe angelegt werden.

Welche Arten und Mengen von Ausrüstungen der eigene Held benutzen darf, ist auf der Charakterkarte zu entnehmen.

3.1. Kampfphase



Die Kampfphase wird eingeleitet, wenn Aktionspunkte für eine offensive *Aktion* genutzt werden.

Pro *Zug* darf der Spieler nur eine Kampfphase einleiten.

Als offensive *Aktion* gelten zum Beispiel Angriffe von *Wesen* und *Helden*, *Zauber* oder *Fähigkeiten*, die Schadenspunkte verursachen oder einem anderen Spieler und seine Karten als Ziel haben.

Individuelle Schadensverrechnung:

Wir unterscheiden 2 Angriffreichweiten:

Den  *Fernangriff* und  *Nahkampfangriff*.

Nahkampfangriffe dürfen nur gegen Ziele im *Drohbereich* (Karten, die um das *Wesen* oder den *Helden* liegen, mehr dazu im Glossar) ausgeführt werden und erzeugen einen *Gegenangriff*, falls nichts anderes angegeben ist.

Fernangriffe dürfen gegen alle *Wesen/Helden* gerichtet werden, wenn nichts anderes angegeben ist. Auf einen *Fernangriff* erfolgt kein *Gegenangriff*.

Wesen oder *Helden*, die nur *Fernangriffe* ausführen können, erhalten bei einem *Nahkampfangriff* keinen *Gegenangriff*.

Helden können erst Ziel eines Angriffes sein, wenn keine feindlichen Wesen im Drohbereich des anzugreifenden Helden sind.

Ausnahme: Falls außer dem Helden kein weiteres Ziel in Nahkampfreichweite eines Angriffes ist, kann der Held als Ziel gewählt werden. Andere Ziele könnten versteckt oder die Fähigkeit: Fliegen besitzen, um nicht von Nahkampfangriffen getroffen zu werden.

Der angegriffene Held kann in diesem Fall die versteckte Karte als Reaktion aufdecken oder das fliegende Wesen den Angriff abfangen lassen.

Wir unterscheiden im Weiteren zwischen *physischen*, *magischen Schaden* und einfachen Schaden. Der *Rüstungswert* des Zieles wird bei *physischen Schaden* abgezogen. *Magischer Schaden* wird durch die *Zauberresistenz* des Zieles entsprechend berechnet. Einfacher Schaden wird weder durch Rüstung, noch durch Resistenz beeinflusst und wird direkt von den Lebenspunkten des Zieles abgezogen. Immer wenn von Schaden die Rede ist und kein Symbol auf die Art des Schadens hinweist, handelt es sich um einfachen Schaden.

Jede Karte hat entweder eine Beschreibung, wie man sie anwendet oder einen Schadensbonus (Bsp.: +3) am Schadenssymbol.

Bei jedem Angriff würfelt der Angreifer mit einem Grundangriffswürfel – dieser ist mit einem W10 auszuführen. Er addiert den Schadensbonus zu dem Würfelergebnis. Das Ziel des Angriffes zieht von diesem Wert seine Zauberresistenz bzw. Rüstung ab. Der so ermittelte Wert entspricht dem Schaden, der das Ziel trifft.

Ein Angriff im Einzelnen:

Der Spieler deklariert seinen Angriff, bestimmt also eine Angriffsaktion. Auf diese Aktion kann ein anderer Spieler, wie bei jeder Aktion, reagieren. Sollte kein Spieler eine Reaktion (bzw. Aktion) ausführen wollen, wird der W10 Angriffswurf durchgeführt und der Schaden wie oben beschrieben ermittelt.

Schaden erleiden:

Ein *Held* zieht den so ermittelten Schaden von seinen aktuellen *Lebenspunkten* ab.

Ein *Wesen* wird auf den *Ablegestapel* gelegt, wenn der erlittene Schaden, gleich oder höher der Lebenspunkte ist. Sollte ein *Wesen* am Ende des Zuges mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte durch Schaden verloren haben, ist es *verletzt*. Die Karte wird auf den Kopf gedreht und gilt als *verletzt*. Ein *Wesen*, das *verletzt* ist und erneut *verletzt* wird, muss auf den *Ablegestapel* gelegt werden. Lebenspunkte von *Wesen* werden nach jedem Zug wieder mit dem Maximum angesehen. *Verletzte Wesen* bleiben nach dem Ende eines *Zuges* *verletzt*.

Wesen werden nach einem Zug entweder als unverletzt, *verletzt* oder tot betrachtet. Die Lebenspunkte eines *Wesens* dienen nur als Orientierung, wie viel das *Wesen* an Schaden verträgt, so dass es vom Zustand unverletzt auf *verletzt* bzw. tot fällt. Sollte ein *Wesen* innerhalb eines *Zuges* Gesamtschaden erleiden, dessen Höhe weniger als die (aufgerundete) Hälfte seiner Lebenspunkte ist, ist es nicht verletzt und ab Beginn des nächsten *Zuges* wieder mit allen Lebenspunkten anzusehen. Ist der gesamte Schaden innerhalb eines *Zuges* höher als die Hälfte der maximalen Lebenspunkte des Wesens, ist es verletzt und wird am Ende des Zuges auf den Kopf gedreht. Sollte es in diesem Zug die restlichen Lebenspunkte verlieren, stirbt es und wird auf den *Ablegestapel* gelegt. Überlebt es den Zug verletzt, bleibt es in diesem Zustand, bis es entweder geheilt wird oder nochmals über die Hälfte der maximalen Lebenspunkte an Schaden erleidet. Um ein verletztes *Wesen* zu heilen, muss der Wert der Heilung ebenfalls über der Hälfte der maximalen Lebenspunkte sein. Am Ende des *Zuges* wird das *Wesen* dann wieder umgedreht und als unverletzt betrachtet.

Ein Held kann mit einer angelegten Nahkampfwaffe so oft einen Angriff ausführen, wie er bereit ist, Aktionen dafür aufzuwenden und etwaige Gegenangriffe zu erleiden. Angriffe und Gegenangriffe werden immer nacheinander abgehandelt und verrechnet.

Falls ein Held zwei Waffen angelegt hat. Bestimmt er bei seinem Angriff (oder Gegenangriff) mit welcher Waffe er die Attacke ausführt. Effekte von Waffen oder Fähigkeiten bei einem Angriff, werden bei Gegenangriffen nicht angewandt.

Bei zwei gleichzeitig angelegten Waffen gibt es zusätzlich auch die Möglichkeit einen "Angriff mit zwei Waffen" durchzuführen. In diesem Fall bezahlt der Anwender die Kosten beider Anwenaktionen der Waffen, würfelt den Grundangriffswurf (W10) und addiert beide Zusatzschaden der Waffen. Ein "Angriff mit zwei Waffen" zieht nur einen Gegenangriff nach sich und kann nur mit Nahkampfwaffen ausgeführt werden.

Kritische Treffer und Patzer:

Ein kritischer Treffer tritt dann ein, wenn mit dem Grundangriffswürfel eine 10 gewürfelt wird.

Kritische Treffer gegen einen Helden ignorieren dessen Rüstung und Zauberresistenz. Der ermittelte Schaden wird also voll angerechnet. Ein kritischer Treffer gegen ein Wesen verletzt dieses automatisch. Das bedeutet ein kritischer Treffer gegen ein Wesen bringt dieses unabhängig von dessen Rüstung, Zauberresistenz, Lebenspunkten etc. **sofort** in den „verletzt“ Status. Ein kritischer Treffer gegen ein verletztes Wesen tötet dieses automatisch **sofort**.

Ein Patzer tritt dann ein, wenn mit dem Grundangriffswürfel eine 1 gewürfelt wird.

Ein gewürfelter Patzer reduziert den gesamten Angriff auf 0 Schadenspunkte. Effekte und Fähigkeiten, die ein Wesen/Held bei einem Angriff zusätzlich verursacht, sind weder von einem Patzer, noch von einem kritischen Treffer betroffen und werden voll angewandt. Der kritische Treffer und der Patzer treffen also nur bei Angriffen und Fähigkeiten ein, in denen der Grundangriffswurf durchgeführt wird.

Beispiel eines kritischen Treffers gegen Wesen:

Ein *Held* deklariert einen Angriff mit seinem angelegten Schwert (+3 *physischer Schaden*) gegen ein unverletztes *Wesen*. Da keine Reaktion eines anderen Spielers auf diese Aktion folgt, würfelt er den *Grundangriffswürfel*. Die gewürfelte 10 bedeutet einen kritischen Treffer, der das *Wesen* automatisch und unverzüglich *verletzt*. Das *Wesen* wird auf den Kopf gedreht. Nun ermittelt der Spieler den Schaden. 10 (der *Grundangriffswürfel*) + (+3) durch das Schwert ergibt 13 *physischer Schaden*, der durch die *Rüstung* des *Wesens* (in diesem Beispiel *Rüstung* 2) reduziert wird. Also werden 11 Schadenspunkte dem *Wesen* zugefügt bzw. von dessen Lebenspunkten abgezogen. Die maximalen Lebenspunkte dieses Beispielwesens sind 20.

$20 - 11 = 9$ Das *Wesen* hat also noch 9 Lebenspunkte. Das Beispielwesen führt seinen Gegenangriff durch. Der angreifende *Held* beendet seinen *Zug*. Er konnte zwar das *Wesen* nicht sofort töten und somit vom Spielfeld entfernen, da aber das *Wesen* durch seinen kritischen Treffer verletzt wurde und der Schaden seines Angriffes mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte gekostet hat, wird es somit nochmals verletzt. Am Ende des *Zuges* stirbt das *Wesen*.

Kritische Treffer und Patzer bei Flächeneffekten:

Sobald es sich um einen ermittelten Zahlenwert bei Flächeneffekten handelt, wird, unabhängig ob es sich um Schaden oder Heilung handelt, der Wert bei einem Patzer auf 0 reduziert. Ein kritischer Schadens- bzw. Heiltreffer wirkt sich nur auf das direkte Ziel aus. Beim Zielhelden wird die Rüstung/Resistenz ignoriert, Zielwesen werden verletzt/geheilt. Andere Ziele, die sich im Flächenbereich befinden, werden nur durch den ermittelten Schaden bzw. Heilung betroffen. Andere Effekte werden voll angerechnet. Also Attributssenkungen, Rüstungsanhebungen, Aktionsverluste etc.

Sterben: Sollte ein Wesen einen Lebenspunktstand von weniger oder gleich Null haben, ist es tot und geht auf den Ablegestapel. Helden die einen Lebenspunktstand von weniger oder gleich Null haben verlieren das Spiel. **Sollte ein Wesen oder Held durch eine Aktion (Angriff) sterben, die einen Gegenangriff erlaubt, steht dieser dennoch zu.**

3.2. Heilen

Heilen funktioniert wie Schaden verursachen, nur mit dem umgekehrten Effekt. Der Grundheilungswurf wird mit einem W10 ermittelt und entsprechend der Kartenangabe angepasst. Wir unterscheiden zwischen *natürlicher* und *magischer Heilung*.

Die *Rüstung* des Zieles wird bei *natürlicher Heilung* abgezogen. *Magische Heilung* wird durch die *Zauberresistenz* des Zieles entsprechend berechnet.

Durch Heilung können weder Helden, noch Wesen die Anzahl ihrer maximalen Lebenspunkte erhöhen.

Helden addieren die geheilten Punkte zu ihren aktuellen Lebenspunkten, bis zum aktuellen Maximum der auf der Stufenkarte vermerkt ist.

Ein *verletztes Wesen*, das mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte an Heilung erhält, ist nicht mehr *verletzt* und wird am Ende des *Zuges* wieder umgedreht.

Eine *kritische Heilung* tritt dann ein wenn mit dem Grundheilungswürfel eine 10 gewürfelt wird. Eine *kritische Heilung*, heilt ein verletztes Wesen automatisch. Das heißt jede kritische Heilung unabhängig von dem tatsächlichen Heilpunkten, Zauberresistenz und Rüstung hebt den „verletzt“ Status sofort auf.

Ein Held ignoriert die *Zauberresistenz* bzw. *Rüstung* und erhält die vollen Heilpunkte. Bei einem Patzer (gewürfelte 1) tritt keinerlei Heilung ein. Effekte und Fähigkeiten, die ein Wesen/Held bei einer Heilung zusätzlich verursacht, sind weder von einem Patzer, noch von einem kritischen Treffer betroffen und werden voll angewandt, sofern sie keinen Grundheilungswürfel erfordern.

4. Positionswechsel

Pro Spieler können maximal 5 Wesen auf dem Spielfeld zur selben Zeit sein, diese können nun beliebig ihre Position tauschen.

Verdeckte Karten zählen ebenfalls zu diesen 5 Karten. Im Grunde genommen kann der Spieler alle der bis zu 5 beherrschten Karten, die als Wesen betrachtet werden (also auch Fallen), in dieser Phase verschieben. Es macht erst Sinn, wenn sich mehr als 2 Karten/Wesen in diesem Bereich des Spieles befinden, da so ein wenig beeinflusst wird, welches Wesen ein anderes feindliches Wesen im Drohbereich hat - also im Nahkampf angreifen kann.

Sollte ein Wesen oder eine Falle aus dieser Reihe entfernt werden, werden sofort die Karten so platziert, dass keine Lücken zwischen ihnen sind.

Die Reihenfolge kann aber dennoch nur im eigenen Zug in der Positionswechselphase verändert werden.

5. Spielzug beenden

Den *Spielzug* beendet der Spieler, indem er eine weitere Karte zieht.

Sollte der Spieler keine weitere Karte mehr ziehen können, überspringt man das Ziehen einfach und gibt zum nächsten Spieler ab (Kein Decktod). Falls ein Spieler zu Beginn keine Karte von seinem Ziehstapel nehmen kann, überspringt er diese Phase.


Ende des Zuges

Nun beginnt der nächste Spieler seinen *Zug*. Und durchläuft die oben genannten Punkte.

Wenn alle Spieler ihren *Zug* abgeschlossen haben, beginnt eine neue *Runde* und der erste Spieler ist wieder einen am *Zug*.

Ende der Runde

Anmerkung:

Die Spieler, die nicht am *Zug* sind, können während ein anderer Spieler am *Zug* ist ebenfalls handeln (ausgenommen in der ersten Runde, des Spieles). Sie brauchen dafür nur *Aktionen* und Spielkarten mit dem  Symbol.

Die Kartentypen

1. Heldenkarte

Die Heldenkarte repräsentiert den eigenen *Helden* und zeigt den anderen Spielern, mit wem sie es zu tun haben.

Hier finden sich die Angaben zur Klasse und zu seinen grundlegenden Fähigkeiten. Des Weiteren ist hier vermerkt, wie viele Ausrüstungstypen der Held maximal zum selben Zeitpunkt ausgelegt haben darf.

(Anmerkung: Das Bild ist noch eine ältere Heldenkarte. Der Geistliche Held im Set hat am unteren Ende ein Kampfsymbol für physischen Schaden -3, alle anderen Helden sollten so behandelt werden als ob sie auch ein Kampfsymbol hätten mit folgendem Wert:

Zauberer -4

Geistlicher -3

Schurke -2

Kämpfer -1

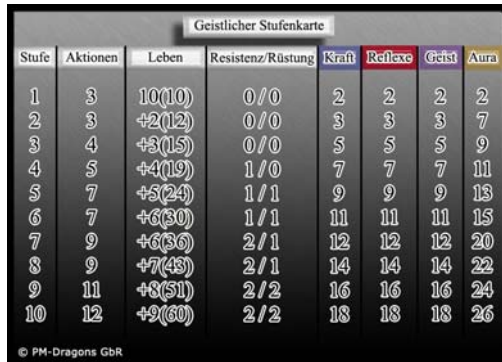
Diese Kampfwerte dürfen nur für Gegenangriffe genutzt werden!

Eine angelegte Waffe ersetzt diesen Wert mit ihrem eigenen Kampfwert.



2. Stufenkarte

Auf ihr sind die für den Helden wichtigen Daten vermerkt. Jeder Held hat individuelle Stufenkarten und kann auch nur mit diesen höhere Stufen erreichen.



Stufe	Aktionen	Leben	Resistenz/Rüstung	Kraft	Reflexe	Geist	Aura
1	3	10(10)	0/0	2	2	2	2
2	3	+2(12)	0/0	3	3	3	7
3	4	+3(15)	0/0	5	5	5	9
4	5	+4(19)	1/0	7	7	7	11
5	7	+5(24)	1/1	9	9	9	13
6	7	+6(30)	1/1	11	11	11	15
7	9	+6(36)	2/1	12	12	12	20
8	9	+7(43)	2/1	14	14	14	22
9	11	+8(51)	2/2	16	16	16	24
10	12	+9(60)	2/2	18	18	18	26

- Aktionen

Die Anzahl der Aktionen sind in der entsprechenden Stufenzeile angegeben.

- Lebenspunkte

Jeder Held beginnt mit den Lebenspunkten, die er auf Stufe 1 zur Verfügung hat. Die zusätzlichen Lebenspunkte werden in der Zeile der jeweiligen Stufe angezeigt.

Bsp.: +2 / (22)

Dies bedeutet, dass der Held bei Erreichen dieser Stufe +2 Lebenspunkte erhält und maximal 22 Lebenspunkte besitzt.

- Rüstung

gibt den Rüstungswert an, den der Held auf der jeweiligen Stufe gegen physischen Schaden und natürliche Heilung hat.

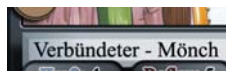
- Zauberresistenz

gibt an, wie viel *magischer Schaden* und *magische Heilung* der Held pro Angriff/Heilung ignoriert.

- Attribute

hier werden die Attributswerte des Helden für Kraft, Reflexe, Geist und Aura auf der jeweiligen Stufe angezeigt.

3. Wesenkarten



Verbündete und *Beschworene* werden bei Telperinquár als *Wesen* zusammengefasst. *Wesen* dienen als Unterstützung in einem Kampf. Diese Karten müssen bei einem angesagten Angriff immer aktiviert werden ohne dass ein InAktion Symbol auf der Karte vermerkt ist. Sollte ein InAktion Symbol im Kartentext erscheinen, werden die Anwenaktionen der Karte bezahlt und die Karte InAktion gesetzt, um diese Aktion zu wirken. Es sei denn, Aktionskosten sind im Kartentext gesondert aufgeführt, um diese Aktion des Wesens anzuwenden. Ansonsten gelten die Anwenaktionen eines Wesens es angreifen zu lassen. Pro Held dürfen maximal 5 Wesen ausgelegt sein.

4. Fähigkeitskarten

Talente und *Zauber* sind gute Beispiele für Fähigkeitskarten. Diese Karten werden vom Helden benutzt, um sich im Kampf vielfältige Vorteile zu verschaffen. Bei diesen Karten ist es wichtig darauf zu achten, wie oft die jeweilige Karte angewendet werden kann, bis sie auf den Ablegestapel geht. Viele Karten besitzen *Ladungen*, die angeben wie oft diese Karte verwendet werden kann. Andere wiederum sind zum einmaligen Gebrauch gedacht oder können beliebig oft verwendet werden. Man kann beliebig viele Fähigkeitskarten im Spiel haben, aber nur so viele Fähigkeiten anwenden, wie man Aktionen dafür bezahlt. Ausgenommen sind passive Fähigkeiten.

5. Ausrüstungskarten

Grundlegend gibt es bei Ausrüstungskarten fünf verschiedene Einteilungen.

Waffen werden in klein(k), mittel(m) und groß(g) unterschieden

Rüstungen unterteilen sich in leicht(l), mittel(m) und schwer(s)

Schilder

Ausrüstung

Artefakte

Unabhängig um welchen Ausrüstungstyp es sich handelt, kann ein Spieler Ausrüstungen, die er kontrolliert, während seines Zuges (wieder) auf die Hand nehmen, sofern diese Ausrüstung nicht Ziel einer Aktion ist oder unter einem Effekt einer Aktion steht. Diese Aktion kostet 0 Aktionen. Um diese Ausrüstung (wieder) ins Spiel zu bringen, müssen dann (wieder) ihre Auslegeaktionen bezahlt werden und Auslegeanforderungen erfüllt sein. Ausrüstungen mit Ladungen behalten die Anzahl Ladungen die sie beim wieder in die Hand nehmen hatten, falls diese neu ausgespielt werden.

Fähigkeiten von Wesen und Zusatzkarten

Beidhändigkeit: Ein Wesen mit der Fähigkeit „Beidhändigkeit“ kann für die entsprechenden Aktionskosten zwei Angriffe ausführen. Die Aktionskosten für beide Angriffe sind mit dem einmaligen Bezahlen beim Ausführen des ersten Angriffes dieses Wesens entrichtet. Beide angriff erzeugen einen Gegenangriff

Fliegen: Fliegende Wesen können nur von anderen fliegenden Wesen, von Fernkampfangriffen und durch Gegenangriffe getroffen werden. Zu letzterem: Wenn ein fliegendes Wesen einen Gegner attackiert, der nur Nahkampfschaden verursacht, steht ihm dennoch ein Gegenangriff zur Verfügung. Des Weiteren können fliegende Wesen im eigenem Zug einmalig pro Zug vor oder nach der Kampfphase die Position mit einem anderen fliegenden Wesen tauschen.

Verstecken: Wenn die Fähigkeit „Verstecken“ angewendet wird, dann wird das Wesen bzw. die Karte umgedreht (mit der Rückseite der Karte oben) auf dem Spielfeld platziert.

Nebelgestalt: Ein Wesen mit der Fähigkeit: *Nebelgestalt* kann nicht Ziel von Fernkampfangriffen werden.

Waffenkette: Eine Waffe mit einer Waffenkette kann nur durch ihren Beherrscher entfernt oder aufgenommen werden.

Rundumschlag: Ein Wesen mit der Fähigkeit *Rundumschlag* verursacht durch einen Angriff bei allen nicht-fliegenden Wesen oder Helden im Drohbereich Schaden. Ein Gegenangriff ist nur durch das angegriffene Ziel erlaubt, sofern es kein reiner Fernkämpfer ist. Fliegende Wesen erleiden nur Schaden, wenn sie direkt angegriffen werden.

Schattenhaftigkeit: Ein Wesen mit der Fähigkeit Schattenhaftigkeit erleidet bei einem Wurf von 1 oder 2 mit einen W10 keinen Schaden. Dieser Wurf wird jedes mal fällig, wenn eine Schadensquelle das Wesen mit Schattenhaftigkeit betrifft.

Immunität Feuer: Wesen mit *Immunität: Feuer* erleiden keinen Schaden durch Schadensquellen, die auf Feuer(zauber)schaden basieren. Andere Immunitäten sind möglich.

Doppelter Schaden Feuer: Wesen mit dieser Fähigkeit, erleiden doppelten Schaden, wenn die Schadensquelle auf Feuer(zauber)schaden basiert. Andere Schadensquellen sind möglich.

Zusatzregeln:

Das 2 vs. 2 Spiel:

Bei einem 2 vs. 2 Spiel treten, wie der Name schon sagt, 4 Spieler gepaart zu 2 Gruppen gegeneinander an. Einige Dinge sollten vom normalen Regelwerk geändert bzw. angepasst werden.

1. Die Reihenfolge der Spieler

Die beiden Gruppen sollten sich gegenüber sitzen. Der Würfel kann wieder entscheiden, welche Gruppe beginnt. Dennoch sind niemals die Spieler einer Gruppe nacheinander dran. Es wird also immer abwechselnd ein Spieler aus jeder Gruppe am Zug sein, bis alle Spieler ihren Zug gemacht haben. Diese Reihenfolge bleibt bis zum Ende des Spieles beibehalten. Falls einer der Helden stirbt wird dessen Platz in der Reihenfolge ignoriert.

2. Effekte

Effekte, die gezielt einen Helden oder Wesen treffen können gegen jeden Helden oder jedes Wesen des Helden gerichtet werden. Dieses gilt auch für Heilung, die nicht den eigenen Helden, sondern den anderen Helden der Gruppe betreffen sollen bzw. dessen Wesen. Zu beachten sind hierbei die Kartentexte! Es ist entscheidend, ob der „Anwender“ oder „Ein Held/Wesen“ betroffen ist.

3. Drohbereich

Die beiden Helden einer Gruppe befinden sich (links oder rechts) in ihrem eigenen Drohbereich. Die Wesen dieser Helden werden wie gewohnt vor dem eigenen Helden platziert, dennoch treffen Flächeneffekte nicht nur die Wesen/den Helden des betroffenen Spielers, sondern auch die Wesen/den Helden (an derselben Stelle) des Spielers der Gruppe (Man sollte die jeweilige Gruppe als Einzelspieler ansehen). Dieses gilt für Schaden, wie Heilung.

Falls ein Held nicht mehr durch eigene Wesen geschützt wird, aber der zweite Held der Gruppe noch Wesen im Drohbereich hat, kann dieser entscheiden, ob sein Wesen einen Angriff abfängt oder diesen zu dem ungeschützten Helden durchlässt.

Turnierzusatzregel:

Da es teilweise zu langen Spielen in Telperinquár kommen kann, wird für Turnierspiele der Sudden Victory Overtime (SVO) angewendet. Ab dem Zeitpunkt, wo der letzte Held die Stufe 10 erreicht beginnt der SVO. Der nächste Spieler, der am Zug ist, fügt seinem Helden in der Versorgungsphase 1W20 einfachen Schaden zu.

Telperinquár Booster Draft Regeln

In einem Telperinquár Booster Draft treten eure Helden in einer besonders starken Form gegeneinander an.

Die Stufenkarten aller Helden sind alle gleich.

Ein Draft-Held startet wie gewohnt mit 20 Lebenspunkten. Pro Stufenanstieg erhält er Lebenspunkte in Höhe der aufgestiegenen Stufe. Die maximalen Lebenspunkte pro Stufe betragen also:

Stufe	Aktionen	Leben	Resistenz/Rüstung	Kraft	Reflexe	Geist	Aura
1	3	20(20)	0/0	3	3	3	3
2	3	+2(22)	0/0	6	6	6	6
3	4	+3(25)	0/0	9	9	9	9
4	5	+4(29)	0/0	12	12	12	12
5	7	+5(34)	0/0	15	15	15	15
6	7	+6(40)	0/0	18	18	18	18
7	9	+7(47)	0/0	21	21	21	21
8	9	+8(55)	0/0	24	24	24	24
9	11	+9(64)	0/0	27	27	27	27
10	12	+10(74)	0/0	30	30	30	30

© PM-Dragons GbR

Level max. Lebenspunkte (Ziehe Draft Stufenkarte)

1 20

2 22

3 25

4 29

5 34

6 40

7 47

8 55

9 64

10 74

Die Aktionen, die ein Draft-Held zur Verfügung hat entsprechen denen eines "normalen" Helden.

Die Resistenz und Rüstung der Helden kann nur durch Ausrüstung und Zauber etc. verändert werden. Die Draft-Helden bekommen also keine natürliche Rüstung oder Resistenz.

Alle Attribute der Draft-Helden haben auf Stufe 1 den Wert 3. Jedes Mal, wenn der Draft-Held eine Stufe aufsteigt, erhöhen sich alle seine Attribute um jeweils 3 Punkte. Die Hauptattribute der Kämpfer, Schurken und Zauberer geben auf den entsprechenden Stufenkarten diese Attributssteigerungen der Draft-Helden wider.

Um Unterstützungskarten in einem Telperinquár-Draft zu spielen werden immer noch die Auslege- und Anwendungsattribute beachtet. Etwaige Klassenbeschränkungen bei Rüstungen, Fähigkeiten und Zaubern werden ignoriert. Das heißt, ein Draft-Held kann die schwersten Rüstungen tragen, die größten Waffen benutzen und alle Arten von Zauber und Fähigkeiten verwenden.

Der Grundangriffswurf eines Draft-Helden beträgt im unbewaffneten Zustand -5. Dieser gilt wie immer nur bei einem Gegenangriff.

Doppelklassen Held:

In Telperinquár ist es möglich einen Helden mit 2 Klassen zu spielen. Dazu nutzt man einfach zwei statt einer Helden- und Klassenstufenkarten (z.B. Zauberer/Schurke).

Zu Beginn des Spieles legt man je eine Stufenkarte seiner gewählten Doppelklasse und die beiden Helden aus.

Der Held kann beide Fähigkeiten der Klassen nutzen (Zauber anwenden vom Zauberer und Beidhändigkeit vom Schurken etc.) und gilt auch als Zauberer und Schurke, für Klassenkarten, die nur von ihrer Klasse gespielt werden darf.

Der Stufenanstieg wird einzeln gehandhabt, je nach dem welche Stufenkarte man ausgelegt hat, kann man auch nur mit dieser Klasse eine weitere Stufe steigen.

Für Freie Karten werden die besten Attributswerte der beiden Klassen ausgewählt, bei Karten mit Klassenvorraussetzung wird nur die Stufenkarte der entsprechenden Klasse zum Vergleich der Attributsvorraussetzung herangezogen.

Lebenspunkte werden einmalig pro gleicher Stufe dazugezählt. Es zählt der Wert, der Stufenkarte, die ausgelegt wird um in einer Klasse eine höhere Stufe zu erlangen. Man erhält also nicht erneut Lebenspunkte dazu, wenn man mit der zweiten Klasse aufsteigt, falls die Stufe der ersten Klasse höher oder gleich dieser Stufe ist.

Maximale Lebenspunkte, Rüstung, Resistenz und Aktionen entsprechen immer der ausgelegten Stufenkarte mit dem besten Wert.

Die SVO Regel wird erst angewandt, wenn alle Klassen des Mehrklassigen Charakters die Maximalstufe erreicht haben.

Glossar



InAction: Um diese Karte oder Fähigkeit zu nutzen, muss die Karte um 2-3cm nach oben geschoben werden. Damit symbolisiert man, dass die Karte InAction ist. Karten InAction können nicht wieder InAction gebracht werden.



Schild: Gibt den Rüstungswert gegen physischen Schaden bzw. natürliche Heilung an. Dieser Wert errechnet sich aus: Grundwert (auf der Stufenkarte zu entnehmen) + Rüstungswerte von Zusatzkarten.



Zauberresistenz: Gibt die Punkte an, die vom erlittenen *magischen Schaden* und *magischer Heilung* ignoriert werden. Dieser Wert errechnet sich aus: Grundwert (auf der Stufenkarte zu entnehmen) + Zauberresistenzwerte von Zusatzkarten.



Beil: Symbolisiert einen physischen Nahkampfangriff, der Schadensbonus (z. Bsp.: +3) gibt den Schadenswert an, der zu dem Grundangriffswürfel (W10) addiert wird. Es wird physischer Schaden ausgeteilt. Der tatsächliche Angriffswert wird also nur von dem Schadenswert der Karte und dem Grundangriffswurf ermittelt. Aktive oder passive Zusatzkarten können diesen Wert noch verändern.



Pfeilspitze: Symbolisiert einen physischen Fernkampfangriff, der Schadensbonus (z. Bsp.: +3) gibt den Schadenswert an, der zu dem Grundangriffswürfel (W10) addiert wird. Es wird physischer Schaden ausgeteilt. Der tatsächliche Angriffswert wird also nur von dem Schadenswert der Karte und dem Grundangriffswurf ermittelt. Aktive oder passive Zusatzkarten können diesen Wert noch verändern.



NahZauberschaden: Symbolisiert einen magischen Nahkampfangriff, der Schadensbonus (z. Bsp.: +3) gibt den Schadenswert an, der zu dem Grundangriffswürfel (W10) addiert wird. Es wird *magischer Schaden* ausgeteilt. Der tatsächliche Angriffswert wird also nur von dem Schadenswert der Karte und dem Grundangriffswurf ermittelt. Aktive oder passive Zusatzkarten können diesen Wert noch verändern.



FernZauberschaden: Symbolisiert einen magischen Fernkampfangriff, der Schadensbonus (z. Bsp.: +3) gibt den Schadenswert an, der zu dem Grundangriffswürfel (W10) addiert wird. Es wird *magischer Schaden* ausgeteilt. Der tatsächliche Angriffswert wird also nur von dem Schadenswert der Karte und dem Grundangriffswurf ermittelt. Aktive oder passive Zusatzkarten können diesen Wert noch verändern.



Natürliche Heilung: Symbolisiert eine *natürliche Heilung*. Der Heilungsbonus (z. Bsp.: +3) gibt den Heilungswert an, der zu dem Grundheilungswürfel (W10, wie Angriffswürfel) addiert wird. Es wird auf natürliche Weise geheilt. Der tatsächliche Heilungswert wird also nur von dem Heilungswert der Karte und dem Grundheilungswurf ermittelt. Aktive oder passive Zusatzkarten können diesen Wert noch verändern.



Magische Heilung: Symbolisiert eine *magische Heilung*. Der Heilungsbonus (z. Bsp.: +3) gibt den Heilungswert an, der zu dem Grundheilungswürfel (W10, wie Angriffswürfel) addiert wird. Es wird auf magische Weise geheilt. Der tatsächliche Heilungswert wird also nur von dem Heilungswert der Karte und dem Grundheilungswurf ermittelt. Aktive oder passive Zusatzkarten können diesen Wert noch verändern.



Ladungen: Gibt an, wie oft der Karteneffekt noch genutzt werden darf. Bei jeder Nutzung wird eine Ladung entfernt, wenn nichts anderes angegeben ist.



Lebenspunkte: Sinken Lebenspunkte von Wesen oder Helden auf oder unter 0, kommen diese Karten auf den Ablegestapel bzw. das Spiel ist beendet wenn der Held 0 oder weniger Lebenspunkte am Ende eines Zuges hat.

Attribute der Wesen: Wesen, die die Fähigkeit besitzen, mit Ausrüstungskarten ausgestattet zu werden, unterliegen der Attributsanforderungen der jeweiligen Ausrüstungskarte

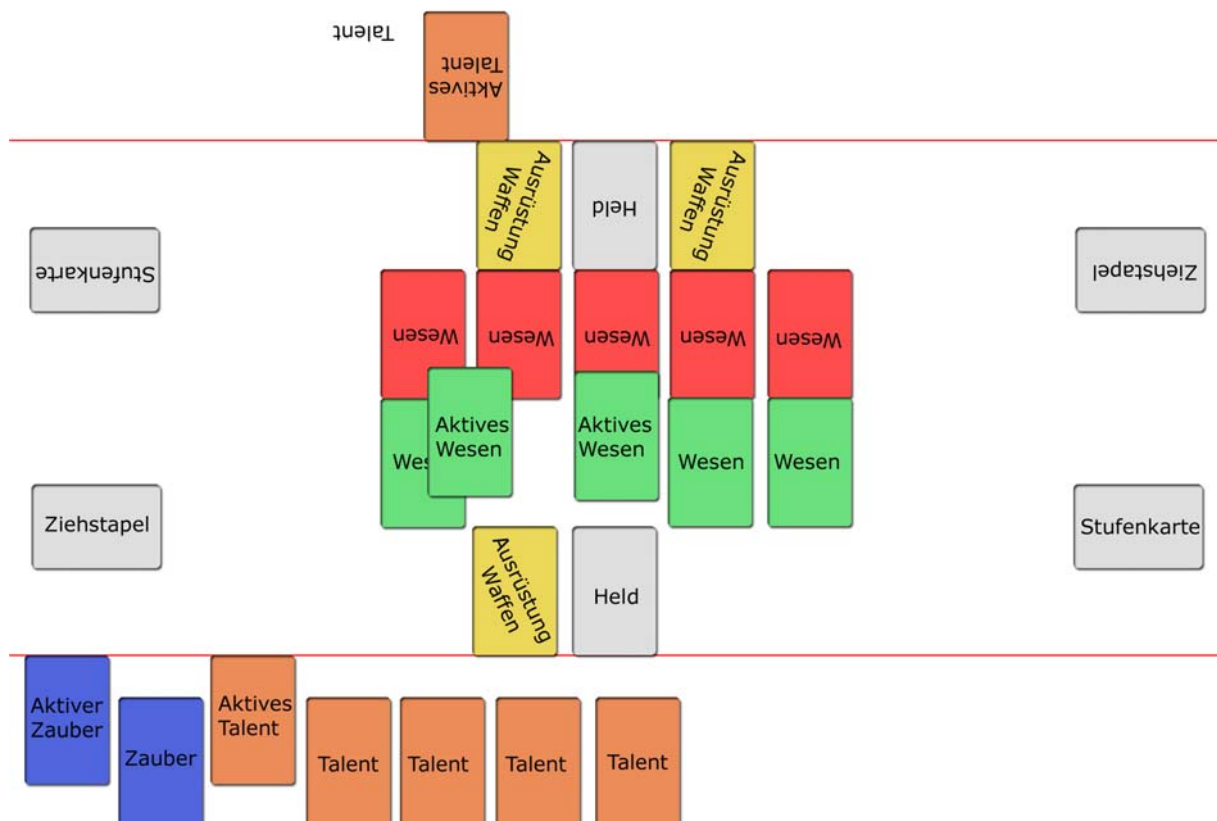
Held: Ist die Heldenkarte die den Spieler auf dem Spielfeld symbolisiert.

Stufenkarte: Jeder Held hat eigene Stufenkarten. Es dürfen maximal 10 eigene Stufenkarten zur selben Zeit im Spiel sein.

Kartenset: Ein Kartenset besteht aus min.40 Karten. Eine Heldenkarte bildet die Grundlage. Wie viele Stufenkarten und Unterstützungskarten im Kartenset sind, bestimmt der Spieler selbst.



Defensive Karte: Karten mit diesem Symbol dürfen auch angewandt (Nicht ausgelegt) werden, wenn man nicht am Zug ist, solange man die Aktionen aufbringt und Voraussetzungen erfüllt.



Spielfeld: Die Fläche, auf der die Spieler ihre Karten auslegen, um sie in das Spiel zu bringen. Karten, die sich außerhalb des Spielfeldes befinden, werden als *nicht im Spiel* angesehen.

Nicht im Spiel: Karten, die nicht im Spiel sind, können weder benutzt, auf die Hand oder in den Zieh-oder Ablegestapel genommen werden.

Ziehstapel: Im Ziehstapel enthalten sind unterstützende Karten und Stufenkarten. Zu Beginn und am Ende eines Zuges wird vom Spieler je eine Karte gezogen.

Zug: Jeder Spieler ist in einer Runde einmal am Zug. In seinem Zug durchläuft der Spieler die im Regelwerk angegebenen Spielphasen.

Runde: Eine Runde ist beendet wenn alle Spieler einmal am Zug waren.

Würfel: Werden mit einer Zahl (Anzahl der Würfel), einem großen W und der Angabe der Würfelart (Anzahl der Augen jedes Würfels) im Spiel vermerkt (z.B. 2W6, zwei 6-seitige Würfel)

Stufenanstieg: Pro ausgespielter Stufenkarte, steigt der Held um eine Stufe, die Änderungen sind auf den jeweiligen Stufenkarten vermerkt.

Aktionspool: Im Aktionspool befinden sich die maximalen Aktionen, die der Spieler im Moment zur Verfügung hat. Dieser wird zu Beginn jedes eigenen Zuges wieder aufgefrischt. Aktionen um Karten zu benutzen oder auszuspielen werden vom Aktionspool abgezogen.

Aktionen: Symbolisieren die Kosten um Karten auszuspielen oder anzuwenden.

Phasen: Einteilung der Spielzüge.

Effekte: Viele Unterstützungskarten verursachen (anstelle oder zusätzlich zu Schaden auch) Auswirkungen. Diese sind auf den jeweiligen Karten beschrieben und können vorhandene Regeln erweitern, einschränken oder gar außer Kraft setzen.

EW oder Erfolgswurf: Das Gelingen mancher Fähigkeiten wird durch einen Erfolgswurf (EW) entschieden. Ein Standard-EW wird immer mit einem W20 durchgeführt. Zu dem Würfelergebnis wird die aktuelle Stufe des Würfelnden angerechnet und der so ermittelte Wert mit einem geforderten Wert (zum Bsp. ein Attribut) verglichen. Ist der ermittelte Wert höher als der geforderte Wert, ist es ein erfolgreicher Erfolgswurf.

Beispiel: „Führe einen EW gegen das höchste Attribut eines Wesens durch.“ Das höchste Attribut in diesem Fall ist eine Kraft 15. Man würfelt einen W20 und addiert seine aktuelle Stufe zu diesem Wurf und muss eine 16 oder höher erhalten, um erfolgreich zu sein.

Ausrüstungen: Ausrüstungen sind Waffen, Rüstungen, Schilde, Ausrüstungen und Artefakte. Ein Held kann maximal 5 Ausrüstungskarten zur selben Zeit auf dem Spielfeld haben.

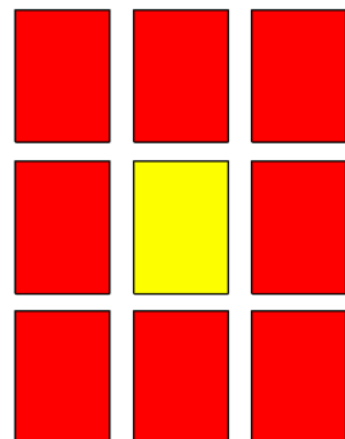
Talent: Talente sind (meist klassenspezifische) Kenntnisse, die einem Helden besondere Fähigkeiten ermöglichen.

Attribute: Kraft, Reflex, Geist und Aura sind die Attribute, die in Telperinquár verwendet werden, um eine Differenzierung der einzelnen Helden und Wesen darzustellen. Die Attribute eines Helden bilden die Grundlage der Voraussetzung, welche Karten er Ausspielen und Anwenden kann. Attributswerte bei Wesen dienen auch zur Hilfe um EWs zu ermitteln.

Unterstützungskarte: Alle Karten, außer Helden- und Stufenkarten, werden als Unterstützungskarten betrachtet.

Klasse: Kämpfer, Schurke, Zauberer und Geistlicher sind Beispiele für Klassen in Telperinquár.

Klassenzeichen: Klassenzeichen oder -symbole auf Unterstützungskarten geben an, welche Klasse diese Auslegen und Anwenden darf. Unterstützungskarten ohne Klassenzeichen oder -symbol können von allen Klassen Ausgelegt und/oder Angewendet werden.



Drohbereich: Ist der Bereich um eine Karte (rote Karten um die gelbe Karte). Jede angrenzende Karte einer Karte befindet sich im Drohbereich. Ein Drohbereich geht nur von Heldenkarten oder Wesen aus. Talente, Zauber und Waffen etc. haben an sich keinen Drohbereich, dieser entsteht meist durch den Helden oder das Wesen, das diese Talente, Zauber oder Waffen etc. nutzt.

Ablegestapel: Karten, die das Spiel verlassen, wie zum Beispiel tote Wesen oder Ausrüstungen, deren Ladungen verbraucht sind, gehen auf den Ablegestapel. Sie befinden sich zwar noch im Spiel, sind aber nicht mehr auslegbar oder anwendbar. Karten, die als nicht im Spiel betrachtet werden, sind komplett aus dem Spielfeld zu entfernen.

Verletzt: Ein Wesen, das am Ende eines Zuges mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte verloren hat, wird als verletzt betrachtet. Dieser Zustand wird angezeigt, in dem die Karte auf den Kopf

gedreht wird. Ein kritischer Treffer verletzt ein Wesen automatisch und unabhängig von dessen Zauberresistenz und Rüstung.

Position: Die Lage eines Wesens auf dem Spielfeld gibt dessen Position wider. Die Position von eigenen Wesen kann durch den Spieler vor dem Ende seines Zuges untereinander getauscht werden.

Wesen: Verbündete und Beschworene werden in Telperinquár als Wesen zusammengefasst.

Copyright by PM-Dragons Beck & Fischer GbR