



# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME

ANLEITUNG

**Heroes of Might and Magic III: The Board Game** ist ein strategisches Brettspiel. Das Grundspiel erlaubt es 1–3 Fraktionen in die Schlacht zu ziehen.

In den Landen von Antagarich erkunden die Helden der Macht und der Magie die ungezähmten Landschaften ihrer Königreiche. Sie legen alte Artefakte frei, entdecken neue Siedlungen oder rekrutieren mächtige Kreaturen. Bei allem, was sie tun, streben sie sowohl nach Weisheit als auch nach Wissen. Riesige Armeen stehen unter ihrer Führung und kämpfen treu ergeben bis zum Tode. Tapfere Helden vertreiben die blutrünstigen Feinde aus den Grenzlanden und werden deshalb mit dem tiefen Vertrauen und dem Glauben ihrer Untertanen belohnt.

Werdet ihr Helden der Macht sein, Krieger, die Schwert und Schild schwingen? Oder werdet ihr Magier sein, die sich die arkane Macht der Zauber zunutze machen, um Helden der Magie zu sein? Für welchen Weg ihr euch auch entscheidet, habt eure Truppen immer nahe bei euch und haltet eure Karten der Macht und Magie stets griffbereit!

Willkommen in den Landen von Antagarich. Willkommen zu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**.

## INHALTSVERZEICHNIS

|   |    |                                  |    |
|---|----|----------------------------------|----|
| 1. Material.....                          | 3  | 9. Einheiten.....                | 26 |
| 2. Übersicht.....                         | 6  | a) Einheitentypen .....          | 27 |
| 3. Vorbereitung .....                     | 7  | b) Einheitenkosten.....          | 27 |
| a) Rundenablauf .....                     | 9  | c) Neutrale Einheiten.....       | 28 |
| b) Fraktionszüge.....                     | 10 | 10. Kampf.....                   | 29 |
| 4. Helden.....                            | 11 | a) Kampfvorbereitung .....       | 29 |
| a) Hauptheld.....                         | 11 | b) Kampf Begriffe .....          | 30 |
| b) Nebenheld .....                        | 11 | c) Karten im Kampf spielen ..... | 30 |
| c) Das Heldentableau .....                | 11 | d) Ablauf des Kampfes.....       | 31 |
| d) Stufeneffekte .....                    | 12 | e) Kampferfahrung .....          | 32 |
| 5. „Macht und Magie“-Stapel anpassen..... | 13 | f) Schneller Kampf .....         | 32 |
| a) Allgemeine Kartenregeln .....          | 13 | g) Ende des Kampfes.....         | 32 |
| b) Fähigkeiten- und Statistikkarten ..... | 13 | 11. Das Spiel gegen den Bot..... | 33 |
| c) Artefaktkarten .....                   | 14 | a) Bot-Kampf .....               | 33 |
| d) Zauberkarten .....                     | 14 | b) Bot-Bewegung .....            | 33 |
| 6. Ressourcen.....                        | 16 | 12. Spielanpassungen.....        | 34 |
| 7. Stadt.....                             | 17 | a) Schwierigkeitsgrad.....       | 35 |
| 8. Die Abenteuerkarte .....               | 18 | b) Siegbedingungen.....          | 35 |
| a) Gebiete .....                          | 18 | c) Handelsübersicht.....         | 36 |
| b) Übersicht der Orte.....                | 20 | 13. Notizen .....                | 37 |
| c) Siedlung .....                         | 25 | 14. Mitwirkende .....            | 38 |
| d) Minen .....                            | 25 | 15. Stichwortverzeichnis .....   | 39 |





# MATERIAL



**1 Anleitung**



**1 Missionsheft**



**20 Gebiete**

(3 Startgebiete, 9 Ferne Gebiete, 6 Nahe Gebiete, 2 Zentrale Gebiete)



**1 Turnierheft**



**3 Spielhilfen**



**1 Kampf-Spielplan**



**3 Stadtableaus**



**2 Angriffswürfel**



**3 Ressourcengewürfel**



**3 Schatzwürfel**



**6 Heldenfiguren**



1 Rundenleiste



3 Heldentableaus (doppelseitig)



21 Einheitenkarten



41 „Neutrale Einheiten“-Karten



30 Fähigkeitenkarten



32 Artefaktkarten



46 Zauberkarten



18 Sonderfähigkeitenkarten



24 Statistikkarten



20 Botkarten



3 Mauerkarten,  
1 Torkarte



1 Geschützturmkarte



19 „Astrologen verkünden“-Karten





33 Goldmarker



21 Baumaterialmarker



16 Mineralmarker



3 Baumarker



3 Bevölkerungsmarker



15 Schadensmarker



6 Lähmungs-/  
Verteidigungsmarker



3 Zauberbuchmarker



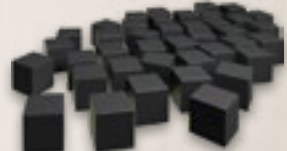
17 Bewegungsmarker



2 Moralmarker



1 Gralmarker



100 farbige Acrylmarker

(20 blaue Fraktionsmarker, 20 lila Fraktionsmarker, 20 graue Fraktionsmarker, 40 schwarze Statusmarker)





# ÜBERSICHT

Jede Partie **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** wird als einzelnes Szenario oder Teil einer Kampagne gespielt. Jedes Szenario hat eine eigene Abenteuerkarte, eigene Siegbedingungen und eigene Regeln. Außerdem könnt ihr aus einer Vielzahl von Helden wählen, von denen jeder über einzigartige Fähigkeiten und „Macht und Magie“-Stapel verfügt.

## SPIELMODI

**Heroes of Might and Magic The Board Game** kann in einem der folgenden Modi gespielt werden:

### KONFLIKTMODUS

Ein kompetitiver Modus für 2–3 Fraktionen. Wählt ein „Konfliktmodus“-Szenario aus dem Missionsheft und besiegt eure Feinde, bevor sie euch besiegen.

### SOLO-KAMPAGNENMODUS

Du kannst **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** auch solo gegen einen Bot spielen. Der Solo-Kampagnenmodus besteht aus einer Reihe aufeinander aufbauender Szenarien, die eine fesselnde Geschichte erzählen. Sie bieten einzigartige Ereignisse und interessante Mechanismen. Die Regeln für den Solomodus findest du auf S. 33.

### ALLIANZMODUS

Ein „2 gegen 2“-Teammodus. Schmiedet strategische Allianzen und tretet zu zweit gegen 2 andere Fraktionen an. Um zu viert spielen zu können, benötigt ihr eine Fraktionserweiterung. Die Szenarien und Regeln für den Allianzmodus findet ihr in jedem der Missionshefte der Fraktionserweiterungen.

### KOOPERATIVER MODUS

Ein kooperativer Modus für 2–3 Fraktionen, bei dem ihr gemeinsam dasselbe Ziel verfolgt.







# VORBEREITUNG





Dieser Abschnitt und die Abbildung auf S. 7 führen euch durch den Aufbau eines Szenarios aus dem Missionsheft.

1. Wählt ein Szenario aus dem Missionsheft.  
Für eure erste Partie empfehlen wir, das Szenario „Schöne neue Welt“ zu spielen (siehe S. 7 im Missionsheft).
2. Wählt eure Fraktionen aus den zur Verfügung stehenden aus. Könnt ihr euch nicht einigen, werft jeweils einen Ressourcenwürfel. Wer die höchste Zahl wirft, darf zuerst wählen. Im Grundspiel findet ihr 3 unterschiedliche Fraktionen mit einzigartigen Fähigkeiten. Jede Fraktion hat ihre eigene Farbe, damit ihr sie leichter identifizieren könnt.

a) **Schloss:** Führe deine tapferen Soldaten mit Hilfe von Greifen und Engeln zum Sieg!




b) **Dungeon:** In den Tiefen des Dungeons lauern üble Kreaturen und Monster, die auf deinen Befehl warten ...



c) **Nekropolis:** Steige aus deiner Gruft auf und nimm deinen rechtmäßigen Platz als Herrscher der Toten ein!



3. Bestimmt einen eurer Fraktionshelden zu eurem Haupthelden.
4. Nehmt euch das folgende zu eurer Fraktion gehörende Material:
  - a) 1 doppelseitiges Heldentableau
  - b) 2 Heldenfiguren
  - c) 7 Gebäudeplättchen
  - d) 1 Stadttableau
  - e) 7 doppelseitige Einheitenkarten
  - f) 3 Sonderfähigkeitenkarten des Helden
  - g) 1 Fähigkeitenkarte des Helden
  - h) 20 Fraktionsmarker
  - i) 1 × Baumarker
  - j) 1 × Bevölkerungsmarker
  - k) 1 × Zauberbuchmarker
5. Legt 1 eurer Fraktionsmarker auf das -Feld eures Heldentableaus. Eure Haupthelden beginnen als Stufe-1-Helden.



6. Baut das Spiel entsprechend der Anzahl der teilnehmenden Fraktionen und der Abbildung der Abenteuerkarte im Missionsheft auf.
7. Legt euer Stadttableau vor euch und eure Gebäudeplättchen daneben. Prüft, welche Gebäude zu Beginn des Szenarios bereits gebaut sind, und legt die entsprechenden Gebäudeplättchen auf euer Stadttableau.
8. Stellt euer Starteinkommen wie im Szenario beschrieben ein, indem ihr eure Fraktionsmarker auf den entsprechenden Feldern der Einkommensleiste des Stadttableaus platziert. Legt die Bevölkerungs-, Bau- und Zauberbuchmarker auf die entsprechenden Felder des Stadttableaus.
9. Legt die Ressourcenmarker als allgemeinen Vorrat in Reichweite aller Fraktionen bereit. Nehmt euch die vom Szenario vorgegebenen Startressourcen und legt sie neben euer Heldentableau. Dies ist euer persönlicher Ressourcenvorrat.



10. Legt die restlichen Marker als allgemeine Vorräte und die Würfel in Reichweite aller Fraktionen bereit.
11. Teilt die Statistikkarten in vier Stapel auf: Angriff, Verteidigung, Zauberkraft und Wissen. Prüft die Statuswerte eures Helden auf dem Heldentableau und nehmt euch die entsprechende Anzahl Karten von jedem der Stapel (siehe „Das Heldentableau“, S. 11). Dies ist euer „Macht und Magie“-Stapel.
12. Ist euer Hauptheld ein Held der Macht, fügt eurem „Macht und Magie“-Stapel 1 „Magischer Pfeil“-Zauber hinzu. Ist euer Held ein Held der Magie, fügt eurem „Macht und Magie“-Stapel 2 dieser Zauber hinzu.
13. Fügt eurem „Macht und Magie“-Stapel außerdem die Fähigkeitenkarte eures Helden und seine Sonderfähigkeitenkarte der Stufe 1 hinzu.
14. Mischt euren „Macht und Magie“-Stapel und legt ihn verdeckt neben euer Heldentableau.
15. Nehmt euch die Fähigkeiten-, Artefakt- und Zauberkarten und mischt ihre Stapel getrennt voneinander. Legt die 3 Stapel verdeckt neben dem Spielbereich bereit. Zieht von jedem dieser Stapel 1 Karte und legt sie offen neben den Stapel, sodass 3 separate Abwurfstapel entstehen.
16. Wählt den Schwierigkeitsgrad und nehmt euch die entsprechenden Startboni (siehe „Schwierigkeitsgrad“, S. 35).
17. Teilt die neutralen Einheiten entsprechend ihres Rangs in 4 Stapel auf (Bronze ★, Silber ★, Gold ★ und Azur ★). Mischt die Stapel getrennt voneinander und legt sie verdeckt neben den Spielbereich. Lasst dabei genügend Platz für ihre Abwurfstapel.
18. Legt den Kampf-Spielplan neben die Abenteuerkarte. Lest im Szenario nach, wie viele Starteinheiten ihr erhaltet, und legt sie als separaten Stapel bereit.
19. Legt die Rundenleiste neben die Abenteuerkarte und legt 1 Statusmarker auf Feld „1“ der Rundenleiste.
20. Mischt die „Astrologen verkünden“-Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Rundenleiste.
21. Richtet eure Startgebiete nach Belieben aus und stellt euren Haupthelden auf das Feld mit der Stadt.
22. Wer von euch am schnellsten 5 neutrale Einheiten aus „Heroes of Might and Magic III“ nennen kann, beginnt die Partie. Werft alternative alle einen Angriffswürfel. Die Fraktion mit dem höchsten Ergebnis wird zur Startfraktion.

## RUNDENABLAUF

Es gibt 2 Arten von Runden, die sich abwechseln:

- **Ressourcenrunden:** Zu Beginn einer Ressourcenrunde erhaltet ihr Einkommen durch die Gebäude eurer Stadt, eure Siedlungen und eure Minen (siehe „Ressourcen“, S. 16). Euer aktuelles Einkommen zeigt ihr durch die Platzierung je eines Fraktionsmarkers an.



- **Astrologenrunden:** Zu Beginn einer Astrologenrunde zieht ihr 1 „Astrologen verkünden“-Karte, lest sie laut vor und handelt sie ab. Diese Karten unterscheiden sich in ihren Effekten und ihrer Dauer und beeinflussen bestimmte Abläufe und Regeln des Spiels.



Die Rundenleiste hilft euch, die aktuelle Runde festzuhalten. Sobald jede Fraktion ihren Zug beendet hat, rückt ihr den Statusmarker auf das Feld der nächsten Runde weiter.



Je nach Szenario kann es auch besondere Ereignisse geben, die unter bestimmten Bedingungen ausgelöst werden. Beispielsweise, sobald eine bestimmte Runde erreicht wird oder sobald ein bestimmtes Ereignis während der Partie eintritt.

## FRAKTIONSZÜGE

Zu Beginn deines Zuges wirst du zur aktiven Fraktion. Du darfst so viele Handkarten abwerfen, wie du möchtest, und ziehst dann bis auf dein Handkartenlimit nach. Ist die Anzahl deiner Handkarten über deinem Handkartenlimit, musst du Karten bis zu deinem Handkartenlimit abwerfen. Dein aktuelles Handkartenlimit findest du auf der Stufenleiste deines Heldentableaus (siehe „Stufeneffekte“, S. 12).

Im Laufe der Partie führt ihr eine Vielzahl an Aktionen aus, die im Folgenden beschrieben werden.

### STADTAKTIONEN

Du kannst jede der 3 Stadtaktionen nur 1-mal pro Runde ausführen. Du darfst sie in deinem Zug oder im Zug einer anderen Fraktionen ausführen. Sogar vor, aber nicht während des Kampfes. Nachdem du eine Stadtaktion ausgeführt hast, drehe den entsprechenden Marker auf dem Stadttableau um. Du kannst diese Aktion erst wieder in der nächsten Runde ausführen, nachdem alle Marker wieder zurückgedreht wurden.

- Verwende deinen Baumarker, um deine Stadt auszubauen (siehe „Stadt“, S. 17).
- Verwende deinen Bevölkerungsmarker, um Einheiten zu **rekrutieren** und zu **verstärken**, oder um deinen Nebenhelden zu **rekrutieren** (siehe „Einheiten“, S. 26).
- Verwende deinen Zauberbuchmarker, um Zauber zu kaufen (siehe „Eine Magiergilde bauen“, S. 15).

### MORALAKTIONEN

Im Laufe der Partie besuchst du eine Vielzahl von Orten, an denen du Moral erhalten oder verlieren kannst. Erhältst du gute Moral, lege einen „Gute Moral“-Marker neben deinen „Macht und Magie“-Stapel. Du kannst zu jeder Zeit nur 1 dieser Marker haben und darfst ihn zu einem beliebigen Zeitpunkt einsetzen, auch während des Kampfes, um 1 der folgenden 3 Aktionen auszuführen:

- Ziehe 1 Karte von deinem „Macht und Magie“-Stapel.
- Wirf eine beliebige Anzahl Karten aus deiner Hand ab und ziehe genauso viele nach.
- Wirf einen beliebigen Würfel 1-mal neu.

Erhältst du schlechte Moral, musst du deinen „Gute Moral“-Marker abwerfen, sofern du einen hast.

Andernfalls erhältst du einen „Schlechte Moral“-Marker. Du kannst zu jeder Zeit nur 1 dieser Marker haben.

Erhältst du einen weiteren „Schlechte Moral“-Marker, obwohl du bereits einen hast, wirf stattdessen am Ende deines Zuges alle deine Karten ab.

Hast du schlechte Moral und erhältst gute Moral, erhältst du keinen „Gute Moral“-Marker, sondern wirfst deinen „Schlechte Moral“-Marker ab.

**Hinweis: Die Nekropolis-Fraktion ignoriert alle Moral-Effekte.**

## BEWEGUNGSAKTIONEN

Du darfst deine Helden während deines Zuges eine beliebige Anzahl Felder bewegen, sofern du die entsprechende Anzahl Bewegungspunkte (BP) hast (siehe „Hauptheld“, S. 11). Für je 1 BP, den du ausgibst, darfst du 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- Bewege deinen Helden bis zu 1 Feld in eine beliebige Richtung. Handle den Effekt des Feldes ab, sofern vorhanden.
- Verlängere den Kampf gegen neutrale Einheiten um 1 weitere Runde (siehe „Kampfvorbereitung“, S. 29).\*
- Entdecke ein verdecktes Gebiet, falls sich dein Held auf einem zu diesem Gebiet benachbarten Feld befindet.
- Platziere ein neues Gebiet aus deinem Vorrat der Fernen Gebiete (II-III) (siehe „Szenario-Gebiete“, S. 19).

Zeige die Anzahl der BP an, die du verbraucht hast, indem du die Bewegungsmarker auf die braune Seite drehst.

*\*Nach dem Ende des Kampfes darfst du weitere Aktionen ausführen, falls du noch genug BP übrig hast.*



# HELDEN

Es gibt zwei Typen von Helden: Helden der Macht und Helden der Magie. Für jede Fraktion gibt es von beiden Typen mindestens je einen Helden. Die Wörter „dein Held“ stehen immer entweder für deinen Haupthelden oder deinen Nebenhelden.

## HAUPTHELD

Dein Hauptheld wird durch seine Figur und sein Heldentableau dargestellt. Er hat 3 Bewegungspunkte, die du für eine Reihe von Aktionen ausgeben kannst. Nur dein Hauptheld kann deinen „Macht und Magie“-Stapel nutzen und Erfahrung sammeln, um Stufen aufzusteigen. Jeder Hauptheld beginnt das Spiel auf Stufe 1 und kann bis Stufe 7 aufsteigen.

Du erhältst Erfahrung, indem du neutrale Einheiten und feindliche Helden besiegst, deren Schwierigkeitsgrad/ Stufe gleich oder höher als die Stufe deines Haupthelden ist. Durch bestimmte Orte auf der Abenteuerkarte erhältst du ebenfalls Erfahrung sowie durch Schatzwürfel, sobald das Ergebnis „Erfahrung“ ist (siehe S. 18).

## NEBENHELD

Kontrollierst du eine Stadt oder Siedlung, darfst du deinen Nebenhelden **rekrutieren**. Gib 10 Gold aus und drehe deinen Bevölkerungsmarker um. Dieser Held verwendet die andere Heldenfigur deiner Fraktion und darf sich über die Abenteuerkarte bewegen. Du darfst also bis zu 2 Helden kontrollieren.

Sobald du ihn **rekrutiert** hast, platziere deinen Nebenhelden auf deiner Stadt oder einer deiner Siedlungen. Er hat kein Heldentableau, kann keine Erfahrung erhalten und hat 2 BP. Erhältst du durch deinen Nebenhelden Karten, nimm sie auf die Hand, so wie du es auch bei deinem Haupthelden machen würdest.

In einem Kampf verwendet dein Nebenheld deine Einheiten. Allerdings kannst du deine Handkarten und

deinen „Macht und Magie“-Stapel nicht nutzen. Trifft dein Nebenheld auf einen feindlichen Helden, darfst du dich entscheiden entweder zu kämpfen oder deinen Nebenheld von der Abenteuerkarte zu entfernen.

Wird dein Nebenheld besiegt, entferne ihn von der Abenteuerkarte. Du darfst ihn während deines nächsten Zuges wieder wie üblich **rekrutieren**. Besiegst du einen Nebenhelden, erhältst du einen Fraktionswürfel (siehe „Siegbedingungen“, S. 35) von der Fraktion, die den Nebenhelden verloren hat.

## DAS HELDENTABLEAU





*Heldentableau*


- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| 1. Name           | 7. Zauberkraft      |
| 2. Klasse         | 8. Wissen           |
| 3. Typ            | 9. Startfähigkeit   |
| 4. Fraktionsfarbe | 10. Sonderfähigkeit |
| 5. Angriff        | 11. Stufenleiste    |
| 6. Verteidigung   |                     |


**Sonderfähigkeit:** Gibt an, welche Sonderfähigkeitenkarte du zu Beginn der Partie und nach bestimmten Stufenaufstiegen in deinen „Macht und Magie“-Stapel mischst. Sonderfähigkeitenkarten zählen nicht gegen dein Zauberlimit (siehe „Karten im Kampf spielen“, S. 30).

**Stufenleiste:** Wird verwendet, um die aktuelle Stufe deines Haupthelden anzuzeigen. Sie enthält außerdem Informationen zu den aktuellen Stufeneffekten, die dein Held hat, und den zusätzlichen Karten, die du für den Stufenaufstieg erhältst.

 **Angriff:** Bestimmt die Anzahl der Angriffskarten, die du zu Beginn der Partie deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzufügst.

 **Verteidigung:** Bestimmt die Anzahl der Verteidigungskarten, die du zu Beginn der Partie deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzufügst.

 **Zauberkraft:** Bestimmt die Anzahl der Zauberkraftkarten, die du zu Beginn der Partie deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzufügst.



 **Wissen:** Bestimmt die Anzahl der Wissenskarten, die du zu Beginn der Partie deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzufügst.


## STUFENEFFEKTE

Die Stufenleiste zeigt dein Handkartenlimit an und die Anzahl der Experteneffekte, die du pro Runde nutzen kannst. Sie zeigt außerdem an, wann du Sonderfähigkeitenkarten erhältst oder den Fähigkeitenstapel **durchsuchen** darfst (siehe „Allgemeine Kartenregeln“; „Fähigkeiten- und Statistikkarten“, S. 13).

- **Stufe 1:** Dein Handkartenlimit beträgt 4. Füge deinem „Macht und Magie“-Stapel die „Stufe 1“-Sonderfähigkeitenkarte hinzu.
- **Stufe 2: Durchsuche (2)** den Fähigkeitenstapel. Auf dieser Stufe darfst du pro Runde 1 Karte mit ihrem Experteneffekt spielen (siehe „Fähigkeitenkarten“, S. 13).
- **Stufe 3:** Dein Handkartenlimit beträgt 5. **Durchsuche (2)** den Fähigkeitenstapel.
- **Stufe 4:** Füge deinem „Macht und Magie“-Stapel die „Stufe 4“-Sonderfähigkeitenkarte hinzu. Auf dieser Stufe darfst du pro Runde 2 Karten mit ihrem Experteneffekt spielen.
- **Stufe 5:** Dein Handkartenlimit beträgt 6. **Durchsuche (2)** den Fähigkeitenstapel.
- **Stufe 6:** Füge deinem „Macht und Magie“-Stapel die „Stufe 6“-Sonderfähigkeitenkarte hinzu. Auf dieser Stufe darfst du pro Runde 3 Karten mit ihrem Experteneffekt spielen.
- **Stufe 7:** Dein Handkartenlimit beträgt 7. **Durchsuche (2)** den Fähigkeitenstapel.

Alle Stufeneffekte sind auf dem Heldentableau abgebildet:

- Goldene Stufen (I, IV, VI) fügen deinem „Macht und Magie“-Stapel eine Sonderfähigkeitenkarte hinzu, während dich silberne Stufen den Fähigkeitenstapel **durchsuchen (2)** lassen.
- Die Anzahl Kronen  gibt an, wie viele Experteneffekte du in einer Runde nutzen kannst und die Anzahl Karten  gibt an, wie hoch dein Handkartenlimit ist.

**Hinweis:** Lege Statuswürfel auf dein Heldentableau, um die Anzahl der verbleibenden -Effekte anzuzeigen, die du diese Runde noch nutzen kannst.





# „MACHT UND MAGIE“-STAPEL ANPASSEN

Zu Beginn besteht dein „Macht und Magie“-Stapel aus Statistikkarten, Fähigkeitenkarten, Zauberkarten und der Sonderfähigkeitenkarte deines gewählten Helden, also insgesamt 9 Karten. Sobald du eine Karte erhältst (z. B. durch das Erkunden der Abenteuerkarte oder den Kauf von Zaubern in der Magiergilde), nimmst du sie immer direkt auf die Hand, sofern nicht anders angegeben.

- Nachdem du eine Karte gespielt hast, wirfst du sie auf deinen Abwurfstapel ab. Karten mit anhaltenden Effekten werden abgeworfen, sobald der Effekt aufgebraucht oder abgelaufen ist.
- Falls dein „Macht und Magie“-Stapel leer ist und du eine Karte ziehen musst, mischst du deinen Abwurfstapel und legst ihn als neuen „Macht und Magie“-Stapel bereit.

## ALLGEMEINE KARTENREGELN

- Wann immer du aufgefordert wirst, **Durchsuche (X)** den Fähigkeitenstapel, den Artefaktstapel oder den Zauberstapel auszuführen, darfst du dir entweder die obersten (X) Karten des angegebenen Stapels ansehen, 1 davon auf die Hand nehmen und die anderen in beliebiger Reihenfolge abwerfen **oder** stattdessen die oberste Karte vom Abwurfstapel dieses Stapels auf deine Hand nehmen.
- Die Fähigkeiten-, Artefakt- und Zauberstapel haben jeweils ihren eigenen Abwurfstapel, der euch hilft, diese Stapel zu identifizieren.
- Wann immer du aufgefordert wirst, eine Karte zu entfernen, entferne sie komplett aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel.
- Die Karten sind, basierend auf ihren Effekten, in folgende 4 Typen unterteilt:
  - Soforteffekte** ⚡ werden sofort abgehandelt.
  - Aktivierungseffekte** ➡ handelst du bei der Aktivierung deiner Einheit ab.
  - Abenteuerkarteneffekte** 🗺️ kannst du nur abhandeln, falls du dich nicht in einem Kampf befindest.
  - Anhaltende Effekte** ⌛ dauern an, bis sie aufgebraucht sind oder die Fraktion, die sie gespielt hat, ihren nächsten Zug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt).

## FÄHIGKEITEN- UND STATISTIKKARTEN

Jede Fähigkeiten- und Statistikkarte hat einen Basiseffekt und einen stärkeren Experteneffekt 👑, der unter dem Basiseffekt abgebildet ist. Denke daran, dass du pro Runde maximal so viele Karten mit ihrem Experteneffekt ausspielen kannst, wie es die Stufe deines Haupthelden vorsieht.




*Fähigkeitenkarte*



*Statistikkarte*

- |                |                                |
|----------------|--------------------------------|
| 1. Name        | 3. Experteneffekt              |
| 2. Basiseffekt | 4. Fraktionsspezifische Karte* |

*\*Fraktionsspezifische Karten können dem „Macht und Magie“-Stapel jeder Fraktion hinzugefügt werden, können aber nur von der entsprechenden Fraktion genutzt werden. Falls du den Fähigkeitenstapel durchsuchst und eine*

fraktionsspezifische Karte findest, die du nicht nutzen kannst, darfst du sie den anderen Fraktionen zeigen und sie dann auf den Fähigkeiten-Abwurfstapel abwerfen. Ziehe an ihrer Stelle eine weitere Karte vom Fähigkeitenstapel. Karten mit dem -Symbol können nur von der Nekropolis-Fraktion genutzt werden.

## ARTEFAKTKARTEN

Artefaktkarten sind in 3 Seltenheiten unterteilt: Gewöhnliche Artefakte, Seltene Artefakte und Relikte. Zu Beginn der Partie werden alle Artefaktkarten zusammen in 1 Stapel gemischt. Diese Karten beeinflussen unterschiedliche Aspekte des Spiels: den Kampf, das Erhalten von Ressourcen, die Moral und sie können dir beim Ziehen von Karten helfen. Du erhältst sie beim Erkunden der Abenteuerkarte oder sobald du das entsprechende Ergebnis auf dem Schatzwürfel würfelst (siehe „Gebietsübersicht“, S. 18).



*Seltene Artefakt*

- |           |                         |
|-----------|-------------------------|
| 1. Name   | 3. Atmosphärischer Text |
| 2. Effekt |                         |



*Gewöhnliches Artefakt*



*Relikt*

## ZAUBERKARTEN

Zauberarten haben die unterschiedlichsten Effekte, aber meistens wirst du sie im Kampf einsetzen. Um sie zu erhalten, musst du eine Magiergilde bauen oder die Abenteuerkarte erkunden. Es gibt keine anfänglichen Kosten für das Wirken eines Zaubers, aber seine Wirkung wird stärker, sobald du ihn mit mehr „Zauberkräfte“ wirkst. Effekte, die Zauberkräfte verleihen, werden beim Wirken des Zaubers hinzugefügt. Überschüssige Zauberkräfte kann jedoch nicht für zukünftige Zauber gespeichert werden.

Um einen Zauber zu verstärken, musst du andere Zauberarten abwerfen oder Artefakt-, Fähigkeiten- oder Zauberkräftearten verwenden. Du kannst pro Kampfrunde nur 1 Zauber wirken, darfst diesen jedoch mit einer beliebigen Anzahl Karten verstärken.



*Basiszauber  
(hat keinen Rahmen  
um die Abbildung)*



*Expertenzauber  
(zu erkennen am Rahmen  
um die Abbildung)*

- |                             |                        |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. Name                     | 3. Zaubereffekt        |
| 2. „Magische Schule“-Symbol | 4. Alternativer Effekt |

### Beispiel:

Sandro hat in seinem letzten Zug alle seine Karten genutzt, also zieht er zu Beginn seines Zuges Karten bis auf sein Handkartenlimit nach. Sandro zieht eine Machtkarte und drei Zaubersprüche: Magischer Pfeil, Eile und Stadtportal. Als nächstes bewegt er sich zu einer unbesetzten Mine und löst einen Kampf mit neutralen Einheiten aus.



Während des Kampfes entscheidet Sandro, einen Magischen Pfeil gegen den feindlichen Schurken zu wirken, der 3 LP hat. Der Basisschaden des Magischen Pfeils beträgt 1, kann aber auf 3 erhöht werden, falls mehr Zauberkräfte eingesetzt wird. Da Sandro eine Machtkarte und die Karte Eile auf der Hand hat, entscheidet er, sie zusammen mit dem Magischen Pfeil auszuspielen, um ihn zu verstärken. So kann er die Einheit besiegen, ohne sie direkt anzugreifen.





Nach dem Kampf entscheidet Sandro, den Zauber Stadtportal zu wirken, um sich zu einer befreundeten Siedlung oder Stadt zu teleportieren. Da der zuvor gewirkte Magische Pfeil mit einer Machtkarte und der Karte Eile verstärkt wurde, kann Sandro nicht die verstärkenden Effekte des Stadtportal-Zaubers erhalten, die ihm nach dem Teleportieren zusätzliche Bewegungspunkte geben würden.



## EINE MAGIERGILDE BAUEN

Der einfachste Weg, um deinem „Macht und Magie“-Stapel neue Zauberkarten hinzuzufügen, ist der Bau einer Magiergilde in deiner Stadt.

Sobald du die Magiergilde gebaut hast, **durchsuche (2)** den Zauberstapel 2-mal. Beginnst du die Partie mit einer bereits gebauten Magiergilde, mische die erhaltenen Zauberkarten direkt in deinen „Macht und Magie“-Stapel, anstatt sie auf die Hand zu nehmen. Um weitere Zauberkarten zu erhalten, darfst du die auf dem Stadttableau angegebenen Kosten zahlen, um den Zauberstapel zu **durchsuchen (2)**. Du kannst die Magiergilde nur 1-mal pro Runde nutzen. Nutzt du die Magiergilde, drehe nach dem **Durchsuchen** deinen Zauberbuchmarker um. Du kannst eine Magiergilde nicht in der Runde, in der sie gebaut wurde, zum Kauf von Zaubersprüchen nutzen.

### Beispiel 1:

Alamar, ein Hexenmeister-Held der Dungeon-Fraktion, beschließt, die Magiergilde zu bauen. Er **durchsucht (2)** den Zauberstapel und entscheidet, die oberste Karte vom Zauber-Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen: Steinhaut. Die nächste Karte im Abwurfstapel ist ein Magischer Pfeil.

Alamar hat bereits eine starke Armee und braucht keine Schaden verursachenden Karten mehr, also beschließt er, sich die obersten 2 Karten des Zauberstapels anzuschauen. Leider sind es wieder Schadenszauber, zwei Feuerbälle. Jetzt muss Alamar 1 davon auf die Hand nehmen und den anderen auf den Zauber-Abwurfstapel legen.

### Beispiel 2:

Tamika, eine Todesritterin der Nekropolis-Fraktion, die bereits eine Magiergilde in ihrer Stadt gebaut hat, beschließt einen Zauber zu kaufen. Sie zahlt die auf dem Stadttableau angegebenen Kosten und **durchsucht (2)** den Zauberstapel.



Sie hat kein Interesse an Fluch, dem obersten Zauberspruch auf dem Abwurfstapel, und beschließt daher, sich die obersten beiden Karten des Zauberstapels anzusehen.



Sie deckt die Karten „Feuerball“ und „Magischer Pfeil“ auf. Obwohl Tamika gerne beide hätte, kann sie nur 1 dieser Karten nehmen. Sie nimmt den Feuerball auf die Hand und legt den Magischen Pfeil auf den Abwurfstapel.







# RESSOURCEN

Ressourcen sind für den Erfolg in **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** entscheidend. Du brauchst sie, um deine Stadt auszubauen, Einheiten zu rekrutieren und Zauber zu kaufen.

Im Spiel gibt es drei Arten von Ressourcen: Gold, Baumaterialien und Minerale. Du gewinnst Ressourcen aus deinen Siedlungen und Minen, aber auch durch das Benutzen von Artefakten und das Werfen von Ressourcenwürfeln.




*Gold*



*Baumaterialien*



*Minerale*

Ein Ressourcenwürfel  kann eine der folgenden Ressourcen gewähren:

-  : 2 Baumaterialien
-  : 4 Baumaterialien
-  : 1 Mineral
-  : 2 Minerale
-  : 3 Gold
-  : 6 Gold

Beim Besuchen eines Handelspostens oder als Resultat eines Ereignisses (siehe „Handelsübersicht“, S. 36), darfst du manchmal Ressourcen tauschen oder eine Karte entfernen.







Jede Fraktion hat ihre eigene Stadt mit einzigartigen Gebäuden, die eine Vielzahl von Effekten haben, sobald du sie baust:

- **Rathaus** – Erhalte in den Ressourcenrunden zusätzliches Einkommen oder eine fraktionsspezifische Fähigkeit.
- **Zitadelle** – Erlaubt es dir, deine Einheitenkarten von „Wenige“ auf „Rudel“ zu **verstärken**. Außerdem erhält deine Stadt Mauern, ein Tor und einen Geschützturm, sobald sie belagert wird.
- **Einheitenbehausungen** – Erlauben es dir, Einheiten zu **rekrutieren**. Baue weitere Behausungen, um stärkere Einheiten freizuschalten. Die Behausungen müssen in folgender **Reihenfolge** gebaut werden: ★, ☆, ☆.
- **Magiergilde** – Erlaubt es dir, Zauber zu kaufen.
- **Fraktionsgebäude** – Haben je nach Fraktion einzigartige Effekte.

Du kannst nur 1-mal pro Runde bauen. Zahle dazu die Kosten des Gebäudes auf dem Stadttabelleau und drehe deinen Baumarker um. Lege das entsprechende Gebäudeplättchen auf dein Stadttabelleau. Du kannst diese Runde keine weiteren Gebäude bauen. Zu Beginn der nächsten Runde drehst du deinen Baumarker wieder auf die andere Seite.

Während du die Abenteuerkarte erkundest, darfst du neutrale Siedlungen einnehmen und feindliche Städte belagern. Tue das, indem du deinen Helden auf das entsprechende Feld bewegst. Belagerst du eine Stadt oder eine Siedlung, die einer anderen Fraktion gehört, darf die verteidigende Fraktion 8 Gold zahlen, um sie mit ihrer Armee zu verteidigen (falls ihre Armee sich nicht durch die Anwesenheit des Haupt- oder Nebenhelden bereits auf diesem Feld befindet). Tut sie das, transportiert sie nur ihre Armee, nicht aber ihren Haupthelden. Das bedeutet, dass sie während dieses Kampfes keine Handkarten einsetzen kann. Nach der Schlacht wird die Armee sofort zum Haupthelden zurücktransportiert.

Eroberst du eine feindliche Stadt, platziere 1 deiner Fraktionsmarker auf dieser Stadt und nimm dir 1 Fraktionsmarker des vorherigen Besitzers. Je nach Szenario kann dies zum Erfüllen einer Siegbedingung beitragen (siehe „Siegbedingungen“, S. 35). Du kannst keine Gebäude oder Fähigkeiten einer eroberten feindlichen Stadt nutzen und auch keine Einheiten anderer Fraktionen **rekrutieren**. Die Eroberung einer feindlichen Stadt kann in verschiedenen Szenarien unterschiedliche Belohnungen bringen und zur Erfüllung einer Siegbedingung führen (siehe „Siegbedingungen“, Seite 35). Nimmt ein Feind deine Stadt ein, darfst du weiterhin die Gebäude und Fähigkeiten dieser Stadt nutzen, inkl. der Fähigkeit Einheiten zu rekrutieren.





# DIE ABENTEUERKARTE

## GEBIETE

### GEBIETSTYPEN

Das Entdecken neuer Gebiete ist ein wesentlicher Bestandteil von **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**. Bei der Erkundung der Abenteuerkarte besuchen eure Helden verschiedene Orte und durchqueren unterschiedliche Geländetypen, die auf den Gebieten abgebildet sind. Es gibt 4 Gebietstypen, die anhand des auf der Rückseite angegebenen Schwierigkeitsgrads unterschieden werden können.



1. Startgebiete: I
2. Ferne Gebiete: II-III
3. Nahe Gebiete: IV-V
4. Zentrale Gebiete: VI-VII

### GEBIETSÜBERSICHT





Jedes Gebiet besteht aus 7 Feldern, auf denen sich unterschiedliche besuchbare Orte befinden. Einige Felder sind mit einer römischen Zahl markiert, die sich auf den Schwierigkeitsgrad des Feldes (I-VII) und die dort anzutreffenden neutralen Einheiten bezieht (siehe

„Schwierigkeitsgrad“, S. 35). Eine durchgezogene gelbe Linie an den Rändern eines Feldes bedeutet, dass das Feld blockiert ist und nicht betreten werden kann.



- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| 1. Leeres Feld    | 4. Blockiertes Feld   |
| 2. Ort            | 5. Grenzlinie         |
| 3. Artefaktsymbol | 6. Schwierigkeitsgrad |

Felder, die mit einem -Symbol gekennzeichnet sind, erlauben es dir, einen Schatzwürfel zu werfen und können folgende Boni gewähren:

-  : Wirf 1 Ressourcenwürfel.
-  : Wirf 2 Ressourcenwürfel und handle 1 davon ab.
-  : ½ Erfahrungsstufe. Dein Hauptheld erhält eine halbe Erfahrungsstufe.
-  : Artefakt. **Durchsuche (2)** den Artefaktstapel.

### ORTSKATEGORIEN

Jedes Feld gehört zu einer von drei Kategorien, anhand derer du leicht erkennen kannst, was du tun musst, sobald du ein Feld besuchst (siehe „Übersicht der Orte“, S. 20). Um einen Ort zu besuchen, musst du dich auf sein Feld bewegen. Falls das Betreten eines Feldes einen Kampf auslöst, musst du ihn abhandeln, bevor weitere Effekte des Feldes aktiv werden. Leere Felder haben keine Effekte



und das Betreten löst keinen Kampf gegen neutrale Einheiten aus.

- **Besuchbar:** Sobald du das Feld besucht hast, lege einen Statusmarker auf das Feld, um anzuzeigen, dass es besucht wurde. Befindet sich bereits ein Statusmarker darauf, behandle es wie ein leeres Feld.
- **Einnehmbar:** Diese Felder können besessen oder kontrolliert werden. Sobald du es einnimmst, lege einen deiner Fraktionsmarker auf das Feld. Andere Fraktionen dürfen das Feld einnehmen und deinen Fraktionsmarker durch ihren eigenen ersetzen, um die Effekte des Feldes zu erhalten. Betritt ein verbündeter Held ein Feld, auf dem dein Fraktionsmarker liegt, behandelt er es wie ein leeres Feld.
- **Mehrfach besuchbar:** Du darfst dieses Feld mehrfach besuchen und löst seine Effekte (soweit vorhanden) jedes Mal erneut aus. Lege keinen Statusmarker auf das Feld.

## SZENARIO-GEBIETE

In jedem Szenario wird eine Kombination aus Zentralen (VI-VII) und/oder Nahen (IV-V) Gebieten verwendet. Sie enthalten die stärksten Gegner, aber auch die wertvollste Beute. Zu Beginn der Partie mischt ihr sie

und platziert sie verdeckt, wie es in der Vorbereitung des gewählten Szenarios beschrieben ist. Sie bleiben verdeckt, bis ein Held sie entdeckt. Du darfst Gebiete beim Entdecken beliebig ausrichten. In einigen Szenarios erhaltet ihr einen persönlichen Vorrat an Fernen Gebieten (II-III). Während der Vorbereitung mischt ihr sie verdeckt und teilt sie unter den Fraktionen auf. Sobald eine Fraktion beschließt, mit ihrem Helden ein neues Gebiet zu entdecken, legt sie das oberste Gebiet aus ihrem Vorrat an die Abenteuerkarte an. Das neue Gebiet wird aufgedeckt angelegt und stellt das neu entdeckte Gebiet dar. Eine Fraktion, die keine Fernen Gebiete (II-III) mehr hat, kann keine Gebiete an den Spielplan anlegen.

## PLATZIEREN DER GEBIETE

Du darfst neue Gebiete nur dort an die Abenteuerkarte anlegen, wo sie sowohl an das Feld auf dem sich dein Held befindet, als auch an mindestens zwei weitere Gebiete angrenzen. Neue Gebiete müssen so angelegt werden, dass es einen begehbaren Pfad gibt, der sie mit mindestens einem anderen Gebiet verbindet. Das bedeutet, dass du zwar blockierte Felder unterschiedlicher Gebiete aneinander anlegen darfst, es aber einen begehbaren Pfad geben muss, über den das hinzugefügte Gebiet von irgendeinem anderen bereits angelegten Gebiet erreicht werden kann. Du darfst Gebiete beliebig ausrichten, während du sie anlegst.



# ÜBERSICHT DER ORTE

## STADT

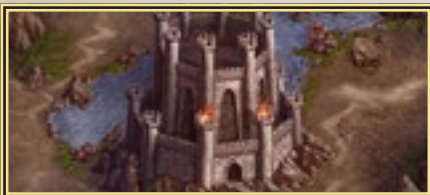


Kategorie: **Einnehmbar**

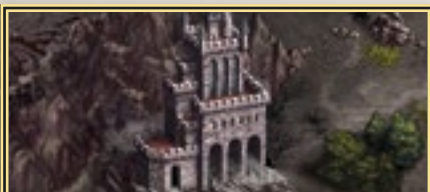
Dies ist das Startfeld einer Fraktion. Nimmst du eine feindliche Stadt ein, erhältst du je nach Szenario einen Bonus.



*Schloss-Fraktionsstadt*



*Dungeon-Fraktionsstadt*



*Nekropolis-Fraktionsstadt*

## WASSERRAD



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte 3 .

## WINDMÜHLE



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte 1 .

## MYSTISCHER GARTEN



Kategorie: **Besuchbar**

Wähle 1 aus: Erhalte 2  oder 1 .





## SCHREIN DER MAGISCHEN GESTEN



Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst den Zauberstapel **durchsuchen (2)**.

## BAUM DES WISSENS




Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst 3  oder 10  zahlen, um 2  zu erhalten.

## SCHREIN DER MAGISCHEN BESCHWÖRUNG



Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst 3  zahlen, um den Zauberstapel zu **durchsuchen (2)**.

## MAMMUTBAUM-OBSERVATORIUM



Kategorie: **Besuchbar**

Entdecke ein Gebiet, das zu diesem benachbart ist.

## STEIN DES LERNENS



Kategorie: **Besuchbar**

Dein Hauptheld erhält 1 .

## HEXENHÜTTE



Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst entweder eine Fähigkeitenkarte aus deiner Hand entfernen, oder dir die oberste Karte des Fähigkeitenstapels ansehen und sie auf die Hand nehmen oder auf den Fähigkeiten-Abwurfstapel legen.

## TEMPEL



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte gute Moral.

## STÄLLE



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Erhalte 1 zusätzlichen BP.

## GRAB DES KRIEGERES



Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst den Artefaktstapel 2-mal **durchsuchen (2)**.

Nach dem **Durchsuchen** erhältst du 2-mal schlechte Moral.

## DRACHEN-UTOPIA



Kategorie: **Einnehmbar**

Die Effekte hängen vom Szenario ab.

## QUELLE DER JUGEND



Kategorie: **Besuchbar**

Der Held, der dieses Feld betritt, erhält in dieser Runde 1 zusätzlichen BP. Du erhältst außerdem gute Moral.

## MAGISCHE QUELLE



Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst die obersten 3 Karten deines Abwurfstapels ansehen und 1 davon zurück auf die Hand nehmen. Lege die übrigen Karten in beliebiger Reihenfolge auf deinen Abwurfstapel.



## HANDELSPOSTEN



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Ermöglicht es dir, Ressourcen zu tauschen oder 1 Karte zu entfernen (siehe „Handelsübersicht“, S. 36).

## SCHATZSYMBOL



Kategorie: **Besuchbar**

Wirf die angegebene Anzahl Schatzwürfel und handle 1 davon ab.

## GRAL



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte den Gralmarker.

## ARTEFAKTSYMBOL



Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst den Artefaktstapel **durchsuchen (2)**.

## HEILIGTUM



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Helden, die sich auf diesem Feld befinden, können nicht von anderen Helden angegriffen werden. Wird dieses Feld von einem Helden besetzt, können andere Helden dieses Feld nicht betreten, aber sie können sich durch dieses Feld bewegen.

## RESSOURCENSYMBOL



Kategorie: **Besuchbar**

Wirf die angegebene Anzahl Ressourcenwürfel und handle 1 davon ab.

## BLOCKIERTES FELD



Kategorie: –

Dies ist ein besonderes Geländefeld, das Helden nicht betreten können. Du kannst es in einem Gebiet an der dicken gelben Linie erkennen.

## SIEDLUNG



Kategorie: **Einnehmbar**

Nimmst du eine Siedlung ein, darfst du deine Belohnung aus einer Reihe von Boni auswählen. Nimmst du eine Siedlung ein, die zuvor noch von keiner anderen Fraktionen eingenommen wurde, erhältst du einen zusätzlichen Bonus (siehe nächste Seite).

## OBELISK



Kategorie: **Einnehmbar**

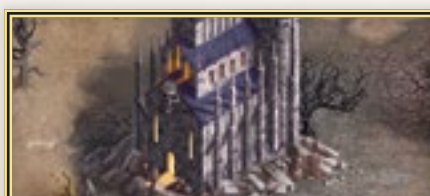
Die Effekte eines Obelisken variieren je nach Szenario. Besuchst du ihn, entfernst du die feindlichen Fraktionsmarker nicht, d. h. es können mehrere Fraktionsmarker auf diesem Feld liegen. Sobald der Obelisk von einer Fraktion besucht wurde, gilt er für diese Fraktion als leeres Feld, genauso wie es bei einem besuchbaren Feld der Fall wäre.



*Schloss-Siedlung*



*Dungeon-Siedlung*



*Nekropolis-Siedlung*





## MINE



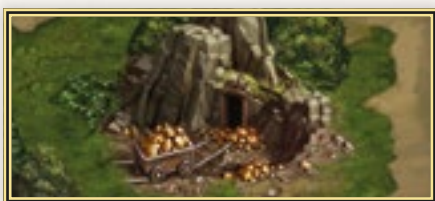
Kategorie: **Einnehmbar**

Nimmst du eine Mine ein, die zuvor noch von keiner anderen Fraktionen eingenommen wurde, erhältst du sofort ihr Einkommen. Außerdem generiert sie, je nach Typ, zu Beginn jeder Ressourcenrunde Einkommen:

**Eisenerzmine:** 2 

**Alchemistenlabor, Kristallmine, Edelsteinteich:** 1 

**Goldmine:** 5 



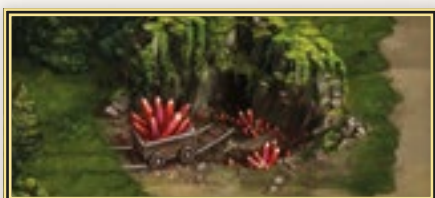
*Goldmine  
(Gold)*



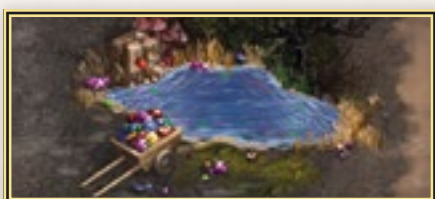
*Eisenerzmine  
(Baumaterialien)*



*Alchemistenlabor  
(Mineral)*






*Kristallmine  
(Mineral)*






*Edelsteinteich  
(Mineral)*

## SIEDLUNG

Siedlungen funktionieren ähnlich wie Städte. Der Unterschied ist, dass sie keine eigenen Gebäude haben. **Nimmst** du eine Siedlung **ein**, lege einen deiner Fraktionsmarker auf ihr Feld und wähle 1 der folgenden Boni:

- Erhöhe dein -Einkommen um 5.
- Erhöhe dein -Einkommen um 2.
- Erhöhe dein -Einkommen um 1.
- **Verstärke** eine deiner Bronze- oder Silbereinheiten für die Hälfte der normalen Kosten (siehe „Einheitenkosten“, S. 27).\*

Falls du dich entscheidest, dein Einkommen zu erhöhen, lege eine entsprechende Ressource auf das Feld der Siedlung. Der Einkommensbonus geht verloren, sobald du die Kontrolle über diese Siedlung verlierst.

Du erhältst einen einmaligen Zusatzbonus, falls du als erste Fraktion eine Siedlung **einnimmst**. Du erhältst sofort das Einkommen, das du zum Zeitpunkt der **Einnahme** gewählt hast (5 , 2  oder 1 ) , oder darfst stattdessen eine deiner Bronze- oder Silbereinheiten kostenlos **verstärken**\*.

*\*Dies ist ein Einmaleffekt. Die Siedlung produziert in diesem Fall kein Einkommen, es sei denn, eine andere Fraktion nimmt das Feld und wählt einen anderen Bonus. Die Kosten für das Verstärken einer Einheit werden aufgerundet.*

## MINEN

Minen sind einnehmbare Gebietsfelder, die je nach Typ Einkommen generieren können. **Nimmst** du eine Mine **ein**, lege deinen Fraktionsmarker auf ihr Feld und entferne alle anderen Fraktionsmarker von ihr. Bist du die erste Fraktion, die das Feld **einnimmt**, generiert die Mine außerdem sofort Einkommen. Nimm dir die entsprechenden Ressourcen und lege sie in deinen Vorrat.

Betritt ein Held eine Mine, die einer anderen Fraktion gehört, und es sind keine feindlichen Helden anwesend, **nimmt** dieser Held die Mine sofort **ein**. Minen, die noch nicht eingenommen wurden, werden immer von neutralen Einheiten verteidigt.



# EINHEITEN

Jede Fraktion hat 7 verschiedenen Einheiten, von denen jede einzigartige Werte und Fähigkeiten besitzt. Du beginnst die Partie normalerweise mit Einheitenkarten auf der „Wenige“-Seite, darfst sie aber **verstärken**, indem du die auf jeder Karte angegebenen Verstärkungskosten zahlst. Tust du das, drehe die Karte auf die „Rudel“-Seite um. Jede Fraktion hat einen eigenen Stapel mit rekrutierten Einheiten. Du kannst nie mehr als 5 Einheiten gleichzeitig auf dem Kampf-Spielplan haben. Wird eine deiner Einheiten im Kampf besiegt, entferne sie aus deinem Einheitenstapel. Nach dem Kampf legst du alle überlebenden Einheiten zurück in deinen Einheitenstapel. Du darfst eine entfernte Einheit deinem Einheitenstapel hinzufügen, indem du sie erneut **rekrutierst**. Um Einheiten für deine Armee zu **rekrutieren** und zu **verstärken**, muss du den Bevölkerungsmarker verwenden. Mit ihm darfst du, genügend Ressourcen vorausgesetzt, sofort und beliebig oft **rekrutieren** sowie **verstärken**. Vergiss nicht, den Bevölkerungsmarker umzudrehen, sobald du mit der Erweiterung deiner Armee fertig bist! Du darfst ihn wieder benutzen, sobald du ihn zu Beginn der nächsten Runde wieder auf die andere Seite gedreht hast.

Falls du zu einem beliebigen Zeitpunkt alle deine Einheiten verlierst, entweder im Kampf oder durch Rückzug (siehe „Ende des Kampfes“, S. 32), bildest du einen neuen Einheitenstapel mit den Starteinheiten, die in diesem Szenario angegeben sind. Du erhältst diese Einheiten kostenlos.



Einheitenkarte (Wenige)



Einheitenkarte (Rudel)

- |                      |                        |
|----------------------|------------------------|
| 1. Name              | 7. Initiative          |
| 2. Stufe             | 8. Rekrutierungskosten |
| 3. Typ               | 9. Verstärkungskosten  |
| 4. Angriff           | 10. Rudelsymbol        |
| 5. Verteidigung      | 11. Fähigkeit          |
| 6. Lebenspunkte (LP) |                        |



**Angriff:** Bestimmt die Höhe des von der Einheit verursachten Schadens. Der Wert kann durch eine Vielzahl von Effekten verändert werden.



**Lebenspunkte (LP):** Bestimmt die max. Menge an Schaden, die eine Einheit erleiden kann, bevor sie stirbt. Erleidet eine verstärkte Einheit Schaden, der gleich oder größer ist als ihre maximalen LP, drehe sie auf die „Wenige“-Seite. Füge den verbleibenden Schaden zu (sofern vorhanden) und ziehe ihn von den neuen maximalen LP ab. Erleidet eine Einheit auf der „Wenige“-Seite Schaden in Höhe ihrer maximalen LP oder mehr, entferne sie vom Kampf-Spielplan. Entferne nach dem Kampf allen Schaden von überlebenden Einheiten. Wurde eine Einheitenkarte von der „Rudel“-Seite auf die „Wenige“-Seite gedreht, bleibt sie so, bis du sie wieder verstärkst.



**Verteidigung:** Bestimmt den Wert, um den die Einheit den Angriffsschaden reduziert, den sie erhält. Wird bei Schaden durch Zauber oder andere Effekte ignoriert.



**Initiative:** Bestimmt, wann eine Einheit im Kampf aktiviert werden darf. Je höher der Initiativewert, desto früher agiert die Einheit.

**Fähigkeiten von Einheiten:** Die meisten Fraktions-einheiten haben Fähigkeiten, die zusätzliche Regeln beinhalten, und werden in die folgenden Typen unterteilt: **Aktivierung**, **Angriffsaktion**, **Alternative Aktion**, **Passiv** und **Vergeltung**.

- **Aktivierung** ⇨: Handle den Effekt in dem Moment ab, in dem du die Einheit aktivierst.



- **Angriffsaktion** ⚔: Handle den Effekt ab, sobald diese Einheit angreift. Führt die Einheit mehr als einen Angriff aus, handle den Effekt nur beim 1. Angriff ab.
- **Alternative Aktion** Ⓞ: Du darfst diesen Effekt abhandeln, anstatt eine reguläre Aktion auszuführen.
- **Passiv** 🛡: Handle den Effekt jedes Mal ab, sobald seine Bedingung erfüllt ist.
- **Vergeltung** ⚔: Handle den Effekt jedes Mal ab, sobald diese Einheit einen Vergeltungsangriff ausführt.



### Beispiel:

Alamar befindet sich mit Sandro im Kampf. Alamar beschließt, den Zauber *Magischer Pfeil* mit Zauberkraft 1 auf Sandros Rudel *Zombies* zu wirken. Die *Zombies* haben 3 LP und erleiden durch den Zauber 2 Schaden, wodurch sie nur noch 1 LP haben. Ihre Verteidigung (1) reduziert den Schaden nicht, da sie nicht für Zauber gilt.



Jetzt greift Alamar sie mit seinem Rudel *Harpyien* an, die 3 Schaden verursachen. Der Schaden wird um die Verteidigung der *Zombies* (1) reduziert. Sie erleiden daher 2 Schaden.



Der Schaden übersteigt die LP der *Zombies*, so dass sie auf die „Wenige“-Seite gedreht werden und den verbleibenden Schaden von 1 erleiden.

## EINHEITENTYPEN

Alle Einheitenkarten gehören in eine dieser 3 Kategorien:



**Nahkampf:** Dürfen sich bis zu 3 Felder bewegen und feindliche Einheiten auf benachbarten Feldern angreifen.



**Fliegend:** Dürfen sich bis zu 3 Felder weit bewegen, sich bei der Bewegung durch Hindernisse bewegen und feindliche Einheiten auf benachbarten Feldern angreifen (siehe „Kampfbegriffe“, S. 30).



**Fernkampf:** Dürfen sich bis zu 1 Feld bewegen. Sie dürfen angreifen und sich dann bewegen. Bewegen sie sich zuerst, können sie danach nicht mehr angreifen. Solange sich keine feindlichen Einheiten auf benachbarten Feldern befinden, darf eine Fernkampfeinheit eine beliebige Einheit auf dem Kampf-Spielplan angreifen. Sie erleidet jedoch einen **Kampfmalus\***, sobald sie eine benachbarte Einheit angreift oder eine Einheit in der gegenüberliegenden letzten Reihe (siehe „Kampfrunden“, S. 29), während sie sich ebenfalls in der letzten Reihe befindet. Außerdem erhält sie einen zusätzlichen **Angriffsmalus** (-1 ~~⊗~~), sobald sich die angegriffene Einheit hinter feindlichen Mauern oder einem Tor befindet.

\*Greifst du mit einem Kampfmalus an, wirf 2 Angriffswürfel und handle das niedrigere Ergebnis ab.

## EINHEITENKOSTEN

Jede Fraktion verfügt über 7 verschiedene Einheiten, die **rekrutiert** werden dürfen. Jede Einheit hat zwei separate Kosten auf ihrer Karte, die **Rekrutierungskosten** (👉) und die **Verstärkungskosten** (↑↑↑). Um eine deiner Einheiten zu deinem Einheitenstapel hinzuzufügen, muss du als Voraussetzung bereits die entsprechende Behausung gebaut haben und außerdem die Rekrutierungskosten zahlen. Um deine Einheit zu **verstärken**, musst du als

Voraussetzung bereits die Zitadelle gebaut haben und außerdem die **Verstärkungskosten** auf der Karte der rekrutierten Einheit zahlen. Drehe sie dann auf die „Rudel“-Seite. **Verstärkte** Einheiten haben höhere Werte und eventuell neue Fähigkeiten.

Die Fraktionseinheiten sind in 3 Stufen aufgeteilt, wobei jede Stufe nur rekrutiert werden kann, sobald du die erforderliche Behausungstufe besitzt. Für Bronze-Einheiten ist eine Behausung der Stufe 1, für Silber-Einheiten eine Behausung der Stufe 2 und für Gold-Einheiten eine Behausung der Stufe 3 erforderlich. Eine Behausung der Stufe 3 erlaubt es dir außerdem, die Fähigkeit Diplomatie zu nutzen, um Azur-Einheiten zu **rekrutieren** (siehe „Neutrale Einheiten“ auf der rechten Seite).



**Beispiel:**

*Königin Catherine hat alle drei Behausungen gebaut, die ihr Zugang zu allen Einheiten ihrer Fraktion geben. Bevor es zum Kampf kommt, rekrutiert sie Erzengel. Da sie bereits 5 Einheiten in ihrem Einheitenstapel hat, beschließt sie, dass die mächtigen Erzengel ihre schwächste Einheit, die Hellebardenträger, ersetzen.*

**NEUTRALE EINHEITEN**

Die neutralen Einheiten sind entsprechend ihrer Stufe in 4 Stapel aufgeteilt, die von Bronze (der schwächsten) über Silber und Gold bis hin zu Azur (der mächtigsten) reichen. Sobald du einen Kampf auslöst, ziehst du Karten von den „Neutrale Einheiten“-Stapeln, die dem Schwierigkeitsgrad entsprechen, der auf dem Feld angegeben ist, auf dem der Kampf stattfindet (siehe „Schwierigkeitsgrad“, Seite 35).

Diplomatie erlaubt es dir eine neutrale Einheit zu **rekrutieren**. Um dies zu tun, musst du die für die Rekrutierung von Einheiten dieser Stufe erforderliche Behausungsstufe besitzen (z. B. Behausung der Stufe 3 für Azur-Einheiten) und die auf der Karte der zu rekrutierenden neutralen Einheit angegebenen Rekrutierungskosten zahlen.

**Hinweis:** Azur-Einheiten sind die stärksten Einheiten im Spiel. Du kannst sie nur auf diesem Weg rekrutieren.

|                       | Stadtgebäude        | Schloss                                   | Dungeon                                | Nekropolis                     |
|-----------------------|---------------------|---|--|--------------------------------|
| ★<br>Bronze-Einheiten | „Stufe 1“-Behausung | Hellebardenträger, Scharfschützen, Greife | Troglodyten, Harpyien, Augen des Bösen | Skelette, Zombies, Gespenster  |
| ☆<br>Silber-Einheiten | „Stufe 2“-Behausung | Kreuzritter, Zeloten                      | Medusen, Minotauren                    | Vampire, Liche                 |
| ★<br>Gold-Einheiten   | „Stufe 3“-Behausung | Kämpen, Erzengel                          | Mantikoren, Schwarze Drachen           | Schattenritter, Geisterdrachen |





Ein Kampf findet immer dann statt, sobald sich ein Held auf ein unbesuchtes Feld mit neutralen Einheiten bewegt oder darauf platziert wird, oder sobald ein Held sich auf ein Feld mit einer feindlichen Stadt oder einem feindlichen Helden bewegt.

## KAMPF-VORBEREITUNG

### KAMPFRUNDEN

Der Kampf findet auf dem 4 × 5 Felder großen Kampf-Spielplan statt.



Abhängig von den Einheiten, gegen die du kämpfst, kann die Länge des Kampfes variieren:

- Gegen neutrale Bronze- bis Gold-Einheiten dauert der Kampf nur 1 Runde.
- Gegen neutrale Azur-Einheiten und feindliche Fraktionen dauert der Kampf, bis eine der beiden Seiten gewinnt oder sich ergibt.

Gelingt es dir nicht, neutrale Bronze-, Silber- oder Gold-Einheiten innerhalb einer Kampfrunde zu besiegen, darfst du 1 BP zahlen, um den Kampf um 1 Runde zu verlängern. Du darfst den Kampf mehrmals verlängern, solange du BP zahlen kannst. Bist du nicht in der Lage oder willst die zusätzlichen BP nicht bezahlen, zieht sich dein Held

zurück. Der Kampf endet und du musst deinen Helden zurück auf das Feld bewegen, auf dem er sich vor dem Kampf befand. In einem solchen Fall zählt das Feld, auf dem der Kampf mit den neutralen Einheiten stattgefunden hat, nicht als besucht. Wirf die neutralen Einheiten ab, die an dem Kampf beteiligt waren, und ziehe neue, sobald ein Held das Feld erneut betritt.

### VORBEREITUNG DER NEUTRALEN EINHEITEN

Wird ein Kampf mit neutralen Einheiten ausgelöst, musst du:

- Bis zu 5 deiner Einheiten beliebig in der hinteren und vorderen Reihe einer der Seite des Kampf-Spielplans platzieren.
- Überprüfe die „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ (S. 35) und ziehe die entsprechende Anzahl „Neutrale Einheiten“-Karten von den entsprechenden Stapeln.
- Im Solo-Kampagnen- und im kooperativen Modus:
  - a) Platziere alle neutralen Fernkampfeinheiten in der hinteren Reihe des Kampf-Spielplans. Platziere die Einheiten in absteigender Initiativereihenfolge, beginnend auf der ganz linken Seite der sie kontrollierenden Fraktion.
  - b) Platziere alle neutralen Flug- oder Nahkampfeinheiten entlang der vorderen Reihe. Platziere die Einheiten in absteigender Initiativereihenfolge, beginnend auf der ganz linken Seite der sie kontrollierenden Fraktion. Jede Einheit muss ein Feld belegen. Falls in der vorderen Reihe kein Platz mehr ist, platziere die verbleibende(n) Einheit(en) in der hinteren Reihe, wiederum beginnend auf der ganz linken Seite der sie kontrollierenden Fraktion.
  - c) Haben zwei Einheiten die gleiche Initiative, werden die höherstufigen Einheiten zuerst platziert. Haben beide Einheiten die gleiche Initiative und Stufe, darf die Fraktion, die die

neutralen Einheiten kontrolliert, entscheiden, welche Einheit zuerst platziert wird.

● **Im Konflikt- oder Allianzmodus:**

- a) Die Fraktion, die vor der aktiven Fraktion ihren Zug beendet hat, übernimmt die Kontrolle über die neutralen Einheiten.
- b) Obwohl diese Fraktion über die Platzierung der Einheiten selbst entscheidet, muss sie die Fernkampfeinheiten in der hinteren Reihe platzieren, sofern dies möglich ist.

Sobald eine neutrale Einheit aktiviert wird, muss die Fraktion, die sie kontrolliert, immer die Einheiten des Helden angreifen. Falls das nicht möglich ist, muss sie die gesamten Bewegungspunkte der neutralen Einheit ausgeben, um sich auf die Einheiten des Helden zuzubewegen.

## VORBEREITUNG „HELD GEGEN HELD“

Die Vorbereitung für den Kampf „Held gegen Held“ ist dem für neutrale Einheiten sehr ähnlich. Der einzige Unterschied besteht darin, dass es zwei Fraktionen braucht, die beide ihre eigenen Einheiten befehligen.

Zuerst platziert die angreifende Fraktion bis zu 5 ihrer Einheiten auf dem Kampf-Spielplan, wie in der Vorbereitung für neutrale Einheiten beschrieben. Danach platziert die verteidigende Fraktion bis zu 5 ihrer Einheiten, genau wie die angreifende Fraktion es getan hat, aber auf der gegenüberliegenden Seite des Kampf-Spielplans.

Wird die Stadt einer Fraktion belagert, platziert sie, sofern sie eine Zitadelle gebaut hat, außerdem das Tor und die Mauern in der mittleren Reihe des Kampf-Spielplans. Den Geschützturm platziert sie daneben.

## KAMPFBEGRIFFE

**Aktivierung:** Sobald eine Einheit aktiviert wird, ist es an der Zeit zu handeln. Bewege sie und/oder greife an. Um dir zu merken, welche Einheiten in jeder Kampfrunde bereits aktiviert wurden, lege einen deiner Fraktionsmarker auf die Einheit und entferne ihn am Ende der Kampfrunde.

**Benachbarte Einheit:** Eine Einheit ist zu einer anderen Einheit benachbart, sobald sie sich in waagerechter oder senkrechter Richtung 1 Feld von ihr entfernt befindet (nicht diagonal).


**Kampfrunde:** Eine Kampfrunde bezieht sich auf einen vollständigen Zyklus, in dem alle Einheiten jeder Fraktion aktiviert werden. Die Fraktionen aktivieren ihre Einheiten in der absteigenden Reihenfolge der Einheiteninitiative. Kann eine Fraktion keine Einheiten mehr aktivieren, aktiviert die feindliche Fraktion so lange ihre



verbleibenden Einheiten, bis alle Einheiten aktiviert wurden. Dann beginnt die nächste Kampfrunde.

**Hindernisse:** Jede Karte auf dem Kampf-Spielplan gilt als ein Hindernis. Zu diesen Objekten, die die Bewegung von nicht fliegenden Einheiten blockieren, gehören andere Einheitenkarten, Mauern und das Tor. Das Tor und die Mauern können zerstört werden, indem eine benachbarte Nahkampf- oder Flugeinheit ihre Angriffsaktion gegen eine Mauer oder das Tor ausführt. Drehe zerstörte Mauern oder das zerstörte Tor auf die andere Seite. Ab sofort gelten sie nicht mehr als Hindernis. Die Einheiten der verteidigen Fraktionen können sich durch das Tor bewegen, als wäre es ein leeres Feld.




**Angriffswürfel:** Ein roter Würfel, dessen Ergebnisse von -1 bis +1 reichen. Wirf den Würfel jedes Mal, sobald eine Einheit angreift, und addiere das Ergebnis zum Angriffswert der Einheit.

**Vergeltungsangriff:** Überlebt eine Einheit einen Angriff durch eine benachbarte Einheit, führt sie einen Angriff gegen diese Einheit aus. Jede Einheit kann 1 Vergeltungsangriff pro Kampfrunde ausführen. Vergeltungsangriffe funktionieren wie normale Angriffe. Du darfst also Karten spielen, sobald sie ausgeführt werden. Ein Vergeltungsangriff kann keinen weiteren Vergeltungsangriff auslösen. Um dir zu merken, welche Einheit in dieser Kampfrunde bereits Vergeltung geübt hat, lege 1 Statusmarker auf diese Einheit und entferne ihn am Ende der Kampfrunde.




**Lähmung** : Eine gelähmte Einheit überspringt ihre nächste Aktivierung. Entferne stattdessen den Lähnungsmarker. Falls sie vorher angegriffen wird oder Schaden erleidet, entferne den Lähnungsmarker. Die Einheit führt dann wie üblich einen Vergeltungsangriff aus, sofern möglich.

**Verteidigung** : Sobald eine Einheit mit Verteidigungsmarker angegriffen wird und der Angreifer den Angriffswürfel geworfen hat, wirft auch die verteidigende Einheit den Angriffswürfel. Bei einer „+1“ erhält sie +1 . Entferne zu Beginn der nächsten Aktivierung dieser Einheit den Verteidigungsmarker. Eine Einheit darf die Verteidigungsaktion nicht in 2 aufeinanderfolgenden Kampfrunden ausführen.

## KARTEN IM KAMPF SPIELEN

Du darfst max. 1 Zauber pro Kampfrunde wirken. Für alle anderen Karten gibt es keine solche Beschränkung. Karten mit anhaltenden Effekten  oder Aktivierungseffekten  kannst du nur während der Aktivierung deiner Einheiten und nur vor dem Angriff spielen. Karten mit Soforteffekten  darfst du jederzeit spielen,



aber, sofern nicht anders angegeben, nicht in dem Zeitfenster zwischen einem Angriffswurf und der Abhandlung des Angriffs. Soforteffekte , die die Werte einer Einheit erhöhen, enden vor der nächsten Aktion der Einheit in dieser Runde, egal ob sie angreift oder verteidigt. Anhaltende Effekte  dauern bis zum Ende des Kampfes an, oder bis der Effekt der Karte aufgebraucht ist. Karten mit anhaltenden Effekten  werden abgeworfen, sobald der Effekt aufgebraucht oder abgelaufen ist.

**Beispiel:**

Sandro besitzt den „Ogerknüppel der Verwüstung“, ein Artefakt, das einen Bonus von +2 auf den Angriff gewährt, falls eine Karte abgeworfen wird. Er hat außerdem 2 Verteidigungskarten und einen Feuerball-Zauber.



Das feindliche Rudel Greifen hat die höhere Initiative. Es wird also zuerst aktiviert und greift seine Schattenritter an. Sandro setzt den Experteneffekt einer Verteidigungskarte ein, um den Schaden, den die Schattenritter erleiden, um 2 zu reduzieren. Der Angriffswurf der Greifen ergibt eine „+1“, wodurch ihr Angriff auf 4 erhöht wird. Der Basiswert der Rüstung der Schattenritter beträgt 2. Mit der ausgespielten Verteidigungskarte erhöht sich ihre Rüstung auf 4 und negiert den gesamten von den Greifen verursachten Schaden. Nach dem Angriff sinkt die Rüstung der Schattenritter wieder auf ihren Basiswert von 2.



Da die Schattenritter überlebt haben, führen sie nun einen Vergeltungsangriff aus. Sandro muss entscheiden, ob er den „Ogerknüppel der Verwüstung“ einsetzen will oder nicht. Da er von den Greifen genervt ist, beschließt er, den Knüppel zu benutzen und wirft eine Verteidigungskarte ab.

Dies erhöht den Angriff der Schattenritter auf 7. Sie würfeln eine „0“ mit dem Angriffswürfel, so dass die Greifen insgesamt 7 Schaden erleiden.







Dies führt dazu, dass die Einheitenkarte der Greifen auf die „Wenige“-Seite gedreht wird. Sie erleidet den verbleibenden Schaden, so dass sie nur noch 1 LP hat. Jetzt sind sie ein perfektes Ziel für Sandros Feuerball.



**ABLAUF DES KAMPFES**


1. Ihr aktiviert eure Einheiten in absteigender Initiativereihenfolge, beginnend mit der Einheit, die die höchste Initiative hat und in dieser Kampfrunde noch nicht aktiviert worden ist. Haben mehrere Einheiten die gleiche Initiative, aktiviert die angreifende Fraktion ihr(e) Einheit(en) zuerst. Einheiten können nur 1-mal pro Kampfrunde aktiviert werden.
2. Du darfst die aktivierte Einheit um eine vom Einheitentyp abhängige Anzahl Felder bewegen. Danach darfst du eine Einheit angreifen. Flug- und Nahkampfeinheiten dürfen nach der Bewegung angreifen, während Fernkampfeinheiten nur vor der Bewegung angreifen dürfen. Anstatt anzugreifen, darfst du entscheiden, mit einer Einheit zu verteidigen. Tust du das, endet die Aktivierung deiner Einheit sofort und sie erhält einen Verteidigungsmarker.


3. Bevor du mit einer Einheit angreifst, darfst du Karten mit anhaltenden Effekten - oder Aktivierungseffekten  spielen.
4. Vor dem Angriffswurf dürfen du und die feindliche Fraktion beliebige Karten mit Soforteffekten  spielen, um den Angriff oder die Verteidigung einer Einheit zu erhöhen. Danach wirfst du den Angriffswürfel und wendest das Ergebnis, zusammen mit allen anderen geltenden Angriffsmodifikatoren (z. B. Fernkampf-Malus), auf deinen Angriffswert an, bevor du den Schaden verursachst.
5. Handle die Schadenseffekte ab. Reduziere den Gesamtangriffswert der angreifenden Einheit um den Gesamtverteidigungswert der verteidigenden Einheit. Füge der Einheit dann den verbleibenden Schaden zu. Ist der Verteidigungswert größer oder gleich dem Angriffswert, wird kein Schaden zugefügt. Lege für jeden erlittenen Schadenspunkt einen Schadensmarker auf die verteidigende Einheit. Liegt die Karte auf der „Rudel“-Seite, drehe sie um, falls der Schaden die LP der Einheit übersteigt, und lege den verbleibenden Schaden darauf, oder entferne sie vom Kampf-Spielplan, falls ihre LP auf 0 reduziert wurden.
6. Überlebt die verteidigende Einheit und ist zur angreifenden Einheit benachbart, führt sie nun einen Vergeltungsangriff aus, sofern sie in dieser Runde noch keinen ausgeführt hat.
7. Kehre zu Schritt 1 zurück, bis alle Einheiten aktiviert wurden.
8. Ende der Kampfrunde.

**Hinweis:** Gibt es mehrere Einheiten mit der gleichen , aktiviere zuerst die Einheit des Angreifers und dann die Einheit des Verteidigers. Wiederhole diesen Schritt bei Bedarf.

## KAMPFERFAHRUNG

Besiegt du einen feindlichen Helden oder neutrale Einheiten, erhält dein Hauptheld Erfahrung. Die Höhe der Erfahrung hängt vom Schwierigkeitsgrad der Begegnung ab:

1. Ist der Schwierigkeitsgrads des Feldes/die Stufe des feindlichen Helden niedriger als die deines Haupthelden, erhältst du keine Erfahrung.
2. Ist der Schwierigkeitsgrad des Feldes/die Stufe des feindlichen Helden gleich der Stufe deines Haupthelden, erhältst du 1 .
3. Ist der Schwierigkeitsgrad des Feldes/die Stufe

des feindlichen Helden höher als die Stufe deines Haupthelden, erhältst du 2 .

4. Gewinnst du gegen Azur-Einheiten, steigt dein Held sofort auf Stufe 7 auf.

### Beispiel:

*Ein Held der Stufe 5 besiegt Azur-Einheiten (Schwierigkeitsgrad des Feldes ist 7) und steigt sofort auf Stufe 7 auf!*

**Hinweis:** Du erhältst keine Erfahrung, falls du gegen eine Armee gewinnst, die in eine Stadt/Siedlung transportiert wurde, oder sobald du gegen einen Nebenhelden gewinnst.

## SCHNELLER KAMPF

Ist die Stufe deines Helden um mindestens 1 höher als der Schwierigkeitsgrad des Feldes, fliehen die neutralen Einheiten panisch. Du gewinnt die Begegnung sofort. Es findet kein Kampf statt.

## ENDE DES KAMPFES

Eine Kampfbegegnung kann auf eine von 3 Arten enden:

1. Du beschließt, dich zu ergeben. Dies ist nur im Kampf gegen eine feindliche Fraktion möglich.
2. Du ziehst dich aus der Begegnung zurück. Dies ist nur im Kampf gegen neutrale Einheiten unterhalb der Azur-Stufe möglich.
3. Alle deine Einheiten oder die des Feindes sind besiegt.

Während eines Kampfes darfst du dich immer dann ergeben, sobald du eine deiner Einheiten aktivierst, aber nur bevor du dich mit ihr bewegst oder angreifst.

Ziehst du dich aus einem Kampf zurück, giltst du nicht als besiegt. Nimm alle deine verbleibenden Einheiten vom Kampf-Spielplan und bewege deinen Helden zurück auf das Feld, auf dem er sich vor dem Kampf befand.

Um dich einem feindlichen Helden zu ergeben, musst du der feindlichen Fraktion 10 Gold geben. Tust du das, platziere deinen Helden auf einer beliebigen Stadt oder Siedlung, die du kontrollierst. Du kannst dich weder ergeben noch zurückziehen, sobald du eine Stadt verteidigst. Ergibst du dich, giltst du nicht als besiegt und verlierst keine Einheiten.

Wird dein Hauptheld von einer feindlichen Fraktion besiegt, gib dieser Fraktion 5 Gold (oder so viel du noch hast) und erhalte schlechte Moral (siehe „Moralaktionen“, S. 10). Platziere deinen Helden dann auf einer beliebigen Stadt oder Siedlung, die du kontrollierst.





# DAS SPIEL GEGEN DEN BOT

Spielst du alleine, musst du bestimmten Regeln befolgen, um ein faires und ausgewogenes Erlebnis zu gewährleisten.

Der Solo-Kampagnenmodus von **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** verwendet Bot-Helden, die 2 Stapel nutzen, den Bot-Stapel und den Zauberstapel. Der Bot-Stapel besteht aus Karten, die eine ähnliche Funktion wie Fähigkeiten und Artefakte haben, sich aber je nach Schwierigkeitsgrad der Partie ändern (siehe „Schwierigkeitsgrad“, S. 35).



1. Name
2. Beschreibung
3. „Leicht“-Modifikator
4. „Normal“-Modifikator
5. „Experte“-Modifikator
6. „Unmöglich“-Modifikator
7. Kartentyp

*Bot-Karte*

Basierend auf den Anweisungen des Bot-Stapels, verwendet der Bot auch einen Zauberstapel mit Zaubern, die dem Bot-Helden im Kampf helfen. Weitere Informationen findest du im Missionsheft ab S. 18.

## BOT-KAMPF

Im Kampf gegen neutrale oder feindliche Bot-Einheiten führst du eine Reihe von Anweisungen aus, die einen echten Menschen simulieren sollen:

1. Die Regeln für die Initiative bleiben gleich, wobei die Einheit mit der höchsten Initiative zuerst angreift und der angreifende Held Vorrang hat. Ziehe im Kampf gegen den Bot-Helden jedes Mal eine Karte, sobald der Bot eine Einheit aktiviert, und handle ihren Effekt für den Bot ab. Der Bot wirft keinen Angriffswürfel.
2. Sofern möglich, greifen feindliche Nahkampf- und Flugeinheiten immer Einheiten der gleichen

Stufe an. Ist dies nicht möglich, greifen sie die nächstgelegene Einheit innerhalb einer Bewegung an. Sie bewegen sich in Reichweite, sofern notwendig. Feindliche Einheiten bevorzugen Einheiten niedrigerer Stufen, falls sie Einheiten der gleichen Stufe nicht als Ziel wählen können.

3. Feindliche Fernkampfeinheiten bevorzugen andere Fernkampfeinheiten der gleichen Stufe, wählen dann Einheiten auf niedrigerer Stufen als Ziel und schließlich Einheiten einer höheren Stufe. Falls es keine Fernkampfeinheiten gibt, wählen sie stattdessen Nahkampf- oder Flugeinheiten derselben Stufe als Ziel. Gibt es mehr als ein gültiges Ziel, wählen sie die Einheit als Ziel, die sich am nächsten zu ihnen befindet. Gibt es weiterhin mehr als ein gültiges Ziel, bestimmst du, welche deiner Einheiten angegriffen werden.

## BOT-BEWEGUNG

Bot-Helden haben 3 Bewegungspunkte, mit denen sie sich über die Abenteuerkarte bewegen. Sie müssen die folgenden Aktionen in der genannten Reihenfolge ausführen:

1. Überprüfe, ob sich einer deiner Helden im selben Gebiet befindet wie der Bot. Ist dies der Fall, gibt der Bot alle Bewegungspunkte aus, um sich auf diesen Helden zuzubewegen und einen Kampf zu beginnen.
2. Überprüfe, ob es in dem Gebiet, in dem sich der Bot-Held befindet, Minen oder Siedlungen gibt, die er einnehmen kann. Gibt es welche, bewegt der Bot-Held sich zu der nächstgelegenen und nimmt sie ein.
3. Sind die ersten beiden Aktionen nicht möglich, bewegt er sich stattdessen in Richtung deiner Stadt.
4. Wiederhole den Vorgang ab Schritt 1, bis alle Bewegungspunkte aufgebraucht sind.

Der Bot gewinnt automatisch jeden Kampf gegen neutrale Einheiten. Sein Verhalten kann je nach Szenario variieren.

**Hinweis:** Platziert du einen Bot-Helden, platziere ihn auf seiner Fraktionsstadt, sofern nicht anders angegeben.





# SPIELANPASSUNGEN

## Übersicht der optionalen Regeln

Hier findet ihr ein paar optionale Regeln, mit denen ihr den Schwierigkeitsgrad erhöhen oder verringern könnt.

| Schwierigkeit | Änderung an den Basisregeln  |
|---------------|--|
| Erhöhen       | Städte produzieren keine Rohstoffe, sobald sie <b>eingenommen</b> wurden, aber ihr dürft die Gebäude einer durch euch eroberten Stadt nutzen.      |
| Erhöhen       | Würfelmwürfe dürfen nicht wiederholt werden.   |
| Erhöhen       | Alle Schatz- und Ressourcenwürfel geben nur 1 Ressource.   |
| Erhöhen       | Kein Startbonus.   |
| Verringern    | Ihr beginnt die Partie zusätzlich mit einem Nebenhelden.   |
| Verringern    | Jede Einheit verursacht während des Angriffs mind. 1  .       |
| Verringern    | Alle Minen und Siedlungen geben doppeltes Einkommen.   |
| Verringern    | Ihr dürft jederzeit Ressourcen tauschen. Der Handelsposten wird <b>besuchbar</b> und ihr zieht 1 Karte vom Artefaktstapel, sobald ihr ihn besucht. |
| Verringern    | Den Kampf um eine weitere Runde zu verlängern, kostet keine BP mehr.   |
| Variante      | Der Angriffswürfel wirkt sich nicht mehr auf den Schaden aus, aber weiterhin auf Fähigkeiten.  |
| Variante      | Eine „Astrologen verkünden“-Karte wird nun auch zu Beginn der Ressourcenrunden gezogen.  |
| Variante      | „Astrologen verkünden“-Karten werden nicht mehr gezogen.   |
| Variante      | Statusmarker werden auf allen <b>besuchbaren</b> Feldern zu Beginn der 4., 8. und 12. Runde entfernt.  |
| Variante      | Karten, die ihr normalerweise direkt auf die Hand nehmen würdet, legt ihr nun stattdessen sofort auf den Abwurfstapel.                             |



## SCHWIERIGKEITSGRAD

Wählt bei der Vorbereitung den Schwierigkeitsgrad. Er wirkt sich auf die Startboni und die Anzahl der neutralen Einheiten aus, denen ihr auf euren Erkundungen begegnen könnt.

### STARTBONUS

Nachdem du den Bonus erhalten hast, mische abgeworfene Artefakte zurück in den Artefaktstapel.

- **Leicht:** Wirf 2 Ressourcenwürfel und füge die Ergebnisse beider Würfel deinem Ressourcenvorrat hinzu, oder **durchsuche (2)** den Artefaktstapel 2-mal.
- **Normal:** Wirf 2 Ressourcenwürfel und füge 1 Ergebnis davon deinem Ressourcenvorrat hinzu, oder **durchsuche (2)** den Artefaktstapel.
- **Experte:** Wirf 1 Ressourcenwürfel und füge das Ergebnis deinem Ressourcenvorrat hinzu oder decke solange Karten vom Artefaktstapel auf, bis du ein gewöhnliches Artefakt findest. Nimm es auf die Hand.
- **Unmöglich:** Kein Startbonus.

## SIEGBEDINGUNGEN

Obwohl die Siegbedingungen von Szenario zu Szenario variieren können, besteht die häufigste Bedingung darin, alle feindlichen Fraktionen zu besiegen. Du erfüllst die Bedingung, indem du alle von der feindlichen Fraktion kontrollierten Städte und Siedlungen einnimmst.

Sofern nicht anders angegeben, verliert eine Fraktion, die 3 volle Runden lang keine Stadt oder Siedlung besitzt, und scheidet aus der Partie aus. Das Gleiche passiert, sobald dein Hauptheld bei der Verteidigung einer belagerten Stadt besiegt wird und du keine Städte oder Siedlungen mehr hast. Eine ausgeschiedene Fraktion darf im Kampf gegen andere Fraktionen weiterhin neutrale Einheiten kontrollieren.

In einigen Szenarien ist eine Siegbedingung, feindliche Fraktionsmarker zu sammeln. Du erhältst sie, indem du feindliche Helden besiegst oder ihre Fraktionsstädte eroberst.

### Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten

| Schwierigkeit | Leicht        | Normal        | Experte  | Unmöglich |
|---------------|---------------|---------------|----------|-----------|
| Stufe I       | 1 ★           | 1 ★           | 2 ★      | 3 ★       |
| Stufe II      | 2 ★           | 2 ★           | 3 ★      | 2 ★, 1 ☆  |
| Stufe III     | 1 ★, 1 ☆      | 2 ★, 1 ☆      | 1 ★, 2 ☆ | 3 ☆       |
| Stufe IV      | 2 ★, 1 ☆      | 1 ★, 2 ☆      | 3 ☆      | 2 ☆, 1 ✨  |
| Stufe V       | 2 ★, 1 ☆, 1 ✨ | 1 ★, 2 ☆, 1 ✨ | 2 ☆, 2 ✨ | 1 ☆, 3 ✨  |
| Stufe VI      | 2 ★, 2 ☆, 1 ✨ | 1 ★, 2 ☆, 2 ✨ | 2 ☆, 3 ✨ | 1 ☆, 4 ✨  |
| Stufe VII     | 1 ★           | 2 ★           | 2 ★, 1 ✨ | 2 ★, 2 ✨  |

### Tabellenschlüssel

- ★: Einheit aus dem Bronzestapel
- ☆: Einheit aus dem Silberstapel

- ✨: Einheit aus dem Goldstapel
- ★: Einheit aus dem Azurstapel

# HANDELSÜBERSICHT

Besuchst du einen Handelsposten, darfst du deine Ressourcen gemäß der folgenden Tabelle tauschen oder 1 Karte aus deiner Hand entfernen, um 1 Gold zu erhalten.

**Hinweis:** Du kannst auf diese Weise keine Sonderfähigkeiten-, Statistik-, Start-Fähigkeiten- oder „Magischer Pfeil“-Zauberkarten entfernen.

Verbündete Fraktionen dürfen Artefakt- und Zauberkarten miteinander tauschen. Sie müssen immer 1 Karte gegen 1 andere tauschen und ihre Helden müssen sich auf benachbarten Feldern befinden. Ihr könnt nur Handkarten tauschen.

| Handelsübersicht   |   |   |   |
|--|---|---|---|
| Verkaufe/Erhalte   | ... und erhalte  | ... und erhalte  | ... und erhalte  |
| Ich verkaufe  ... | –   | 6 für 1   | 2 für 1   |
| Ich verkaufe  ... | 1 für 3   | –   | 1 für 2   |
| Ich verkaufe  ... | 1 für 1   | 3 für 1   | –   |







# NOTIZEN





**Regeln:** Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

**Regeln für den Solomodus:** Aleksander Kubiak

**Regeln für den Turniermodus:** Kamil Białkowski

**Lektorat der englischen Ausgabe:** Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

**Grafikdesign und Redaktion:** Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

**Gestaltung der Spielschachtel:** Iana Vengerova

**Illustrationen:** Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

**Miniaturen:** Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

**Projektmanagement:** Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

**Geschäftsführung:** Michał Pawlaczyk

**Studioleitung:** Jarosław Ewertowski

**Deutsche Fassung:** Spieletexter Ludiversal Translations

**Übersetzung:** Peer Lagerpusch, Andreas Wolfsteller

**Lektorat:** Nina Gerling, Benjamin Rodigas

**Realisation:** Michael Csorba

**Heroes of Might & Magic IP Team (Ubisoft):**

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

**Besonderer Dank gilt:**

Jean-Felix Monin-Creative Director (Ubisoft)

Jon Van Caneghem und New World Computing, den Machern von Heroes of Might & Magic

**Spieltests und Beratung:**

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka,

Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marenda, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczecinecki Klub Fantastyki, Trzy Plansze

**Lore-Beratung:** Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

**Ein Dank für die Inspiration und Fluff-Texte für einige „Astrologen verkünden“-Karten geht an:** Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio und das Archon-Studio-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein © von Archon Studio.

Alle Rechte sind den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.  
©2022 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Poland.

Das tatsächliche Material kann von den Abbildungen abweichen. Gedruckte Komponenten in China hergestellt. Figuren in China hergestellt. Hergestellt in China und vertrieben von Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft, und das Ubisoft-Logo sind eingetragene oder nicht eingetragene Warenzeichen von Ubisoft und werden unter Lizenz von Ubisoft Entertainment verwendet.

© 2022 Ubisoft Entertainment.









# STICHWORT- VERZEICHNIS






| A                                   | H  | S                               |
|-------------------------------------|--|---------------------------------|
| Aktivierungseffekte ..... 13, 27    | Handeln ..... 36                           | Schatzwürfel..... 18            |
| Allianzmodus ..... 6                | Hauptheld ..... 11                         | Schlechte Moral ..... 10        |
| Angriffswürfel ..... 30             | Held gegen Held..... 30                    | Schneller Kampf..... 32         |
| Anhaltende Effekte..... 13, 30, 31  | Heldentableau..... 11                      | Schwierigkeitsgrad..... 35      |
| „Astrologen verkünden“-Karten.. 9   | Hindernisse..... 30                        | Siedlungen..... 25              |
| Aufgeben..... 32                    |  | Siegbedingungen ..... 35        |
|                                     | K  | Soforteffekte..... 13, 30, 31   |
|                                     | Kampf..... 29                              | Solo-Kampagnenmodus ..... 33    |
|                                     | Kampf gegen neutrale<br>Einheiten ..... 29 | Sonderfähigkeitenkarten..... 11 |
|                                     | Kampfmalus ..... 27                        | Stadt ..... 17                  |
|                                     | Konfliktmodus..... 6                       | Stadtaktionen..... 10           |
|                                     |  | Startbonus..... 35              |
|                                     | L  | Statistikkarten..... 13         |
|                                     | Lähmung ..... 30                           |                                 |
|                                     | Leeres Feld..... 18                        | Z                               |
|                                     |  | Zauberkarten ..... 14           |
|                                     | M  |                                 |
|                                     | „Macht und Magie“-Stapel.... 9, 13         |                                 |
|                                     | Moral..... 10                              |                                 |
|                                     | N  |                                 |
|                                     | Nebenheld ..... 11                         |                                 |
|                                     | Neutrale Einheiten..... 28                 |                                 |
|                                     | R  |                                 |
|                                     | Ressourcen ..... 16                        |                                 |
|                                     | Ressourcenwürfel..... 16                   |                                 |
|                                     | Rückzug ..... 32                           |                                 |
| E                                   |  |                                 |
| Einheiten ..... 26                  |  |                                 |
| Einheitentypen..... 27              |  |                                 |
| Erfahrung und Stufenaufstieg.... 32 |  |                                 |
| Erkunden ..... 18–19                |  |                                 |
| Experteneffekt ..... 13             |  |                                 |
| F                                   |  |                                 |
| Fähigkeiten von Einheiten..... 27   |  |                                 |
| Fähigkeitenkarten..... 13           |  |                                 |
| G                                   |  |                                 |
| Gebiete ..... 18                    |  |                                 |
| Gebietselemente ..... 18            |  |                                 |
| Gute Moral ..... 10                 |  |                                 |

# SPIELHILFE

## KARTENAKTION

-  **Soforteffekte** werden sofort abgehandelt.
-  **Aktivierungseffekte** handelst du bei der Aktivierung deiner Einheit ab.
-  **Abenteurkarteneffekte** kannst du nur abhandeln, falls du dich nicht in einem Kampf befindest.
-  **Anhaltende Effekte** dauern an, bis sie aufgebraucht sind oder die Fraktion, die sie gespielt hat, ihren nächsten Zug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt).

## EINHEITENAKTIONEN

-  Handle den Effekt ab, sobald die Einheit aktiviert.
-  Handle den Effekt ab, sobald diese Einheit angreift. Führt die Einheit mehr als einen Angriff aus, handle den Effekt nur beim ersten Angriff ab.
-  Du darfst diesen Effekt abhandeln, anstatt eine reguläre Aktion auszuführen.
-  Handle den Effekt ab, sobald seine Bedingung erfüllt ist.
-  Handle den Effekt jedes Mal ab, sobald diese Einheit einen Vergeltungsangriff ausführt.










## MORAL

1. Gib den „Gute Moral“-Marker ab und führe 1 dieser 3 Aktionen aus:
  - a) Ziehe 1 Karte.
  - b) Wirf 1 Würfel 1-mal neu.
  - c) Wirf eine beliebige Anzahl Karten ab und ziehe dann die gleiche Anzahl Karten nach.
2. Auswirkungen von schlechter Moral:
  - a) Hast du bereits einen „Schlechte Moral“-Marker, wirf am Ende des Zuges alle Handkarten ab.
  - b) Hast du einen „Schlechte Moral“-Marker und erhältst gute Moral, wirf den „Schlechte Moral“-Marker ab.

Die Nekropolis-Fraktion ignoriert alle Moral-Effekte.

## SYMBOLE AUF DER ABENTEUERKARTE

**I-VII** Gib den Schwierigkeitsgrad des Feldes an (Stufe der neutralen Einheiten).


-  Wirf 1 Schatzwürfel und erhalte das Ergebnis.
-  Wirf 1 Ressourcenwürfel und erhalte das Ergebnis.
-  Erhalte eine halbe Erfahrungsstufe.
-  **Durchsuche (2)** den Zauberstapel.
-  **Durchsuche (2)** den Artefaktstapel.
-  Erhalte gute Moral.
-  Erhalte schlechte Moral.
-  Erhalte 1 zusätzlichen Bewegungspunkt (BP).
-  Dieser Ort hat einen besonderen Effekt (siehe S. 20).

### Ressourcensymbole:


-  Gold
-  Baumaterial
-  Mineral

**+** „Ressourcensymbol“: Erhalte sofort die angegebene Ressource.

**↻** „Ressourcensymbol“: Erhöhe sofort die Produktion der angegebenen Ressource. Wird das Feld zum ersten Mal **ingenommen**, erhältst du außerdem die angegebenen Ressourcen.

 „Ressourcensymbol“ **➡**: Bezahle die angegebene Ressource, um etwas zu erhalten.

**2** „Beliebiges Symbol“: Führe dieses Aktion 2-mal aus.

**2**  **➡ 1**: Wirf 2 Schatzwürfel und handle 1 davon ab.