

LEGENDS OF SIGNUM II
WARSEER



RULE BOOK

INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG.....	3
GRUNDPRINZIPIEN DES SPIELS UND SPIELMODI.....	4
SPIELELEMENTE.....	6
SPIELZONEN.....	10
ARTEN VON KARTEN.....	14
HELDENKARTEN UND EINNAHME.....	27
ARTEN VON WÜRFELN.....	29
BEGINN DES SPIELS.....	30
SPIELZUGPHASEN UND SPIELMECHANIK.....	32
KREATURAKTIVIERUNG.....	36
ENDE DES SPIELS UND SIEGESBEDINGUNGEN.....	50
ZUSÄTZLICHE SPIELMODI.....	52
SZENARIOKARTEN.....	76
GLOSSAR.....	88

EINFÜHRUNG

«Legends of Signum 2: Warseer» ist ein Hexfeld-basiertes Kriegsspiel mit Miniaturen. Hier kämpfen Kreatureinheiten unter Anführung der Helden.

Die Spieler rekrutieren Spielfiguren, verwenden Zaubersprüche und Reliquien und setzen taktische Tricks ein. In «Legends of Signum», schafften die Spieler eine einzigartige Siegstrategie, indem sie Miniaturen sammeln.

Dank dem Team von hervorragenden Künstlern und Bildhauern verfügt jede Miniatur im Spiel über ein ungewöhnliches Aussehen und einen eigenen Charakter.

Die Spielregeln von «Legends of Signum» wurden gründlich überarbeitet, und jetzt werden die Spieler in noch schnellere und blutigere Schlachten verwickelt.

Auf dem Hex-Schlachtfeld werden die Spieler weiterhin von den illustren Helden des Signum-Universums verkörpert. Der Spieler hat nun die Freiheit, Spielfiguren auf das Schlachtfeld auszubringen. Die Bildung des Schlachtsatzes wurde stark vereinfacht, und es wird grundsätzlich mit einem vollständig zusammengestellten Satz gekämpft.

Warseer eignet sich sowohl für Neueinsteiger, die mit dem Signum-Universum noch nicht vertraut sind, als auch für erfahrene Spieler, die bereits eine beeindruckende Miniaturensammlung aufgebaut haben und nun die Möglichkeit haben, diese in der Fortsetzung unserer Saga auf neue Art und Weise zu betrachten.





GRUNDPRINZIPIEN DES SPIELS UND SPIELMODI

«Legends of Signum» ist für zwei Spieler ausgelegt. Zu Beginn des Spiels stellen die Spieler ihre Helden auf das Schlachtfeld. Die verbleibenden Kreaturen lassen sich während des Spiels auf das Schlachtfeld ausbringen.

Das Hauptziel des Spiels ist es, den Helden des Gegners zu vernichten oder eine siegreiche Siegespunktzahl zu erreichen. In einem schnellen Duell gewinnt der Spieler, der zuerst 10 Siegespunkte erreicht. Erfahrene Spieler können sich für eine Partie mit 12 Siegespunkten entscheiden.

Die Partie dauert in der Regel 30 bis 90 Minuten.

Während Eins-gegen-Eins-Duelle den Primärmodus in «Legends of Signum 2: Warseer», darstellen, gibt es noch weitere Spielmodi, die für ein intensiveres und abwechslungsreicheres Erlebnis sorgen.

In dem szenariobasierten Spiel für zwei Spieler kannst du durch einen Duellmodus die Spielregeln erwerben und festigen.

DUELLMODUS

In diesem Modus kommt eine der mitgelieferten Szenariokarten zum Einsatz. Bereichere das Erlebnis, indem du verschiedene Helden einsetzt, neue Spielfiguren in den Kriegstrupp einführst und einzigartige Geländeelemente aus dem mitgelieferten Satz auf das Schlachtfeld bringst.

JEDER GEGEN JEDEN-SPIELMODUS

Im «Jeder gegen Jeden»-Spielmodus kämpfen drei oder vier Spieler gegeneinander. Jeder Spieler wählt einen Helden und verfügt über einen eigenen Satz von Spielelementen. Es gibt keine Allianzen auf dem Schlachtfeld, denn jeder Spieler ist für seine eigenen Strategien und Aktionen verantwortlich. Erlebe spannende Schlachten, in denen jede Entscheidung zählt, und versuche, deine Gegner auszutricksen und zu überlisten, um als Sieger hervorzugehen.

TURNIERMODUS

Im Turniermodus lässt sich ein einfaches Spieler-gegen-Spieler-Duell in eine spannende Auseinandersetzung verwandeln.

Am besten erkundest du diesen Modus nach ein paar gespielten Partien, damit sich die Eindrücke verfestigen können.

Der Turniermodus besteht aus mehreren miteinander verbundenen Spieler-gegen-Spieler-Partien.

Wie bei einem normalen Duell verfügen die Spieler über einen Schlachtsatz und einen Fähigkeitsatz. Allerdings gibt es neben den Siegespunkten jetzt auch Drachenumünzen, eine besondere Spielwährung.

Mit diesen Münzen können die Spieler vor jeder Partie gegen ihren Gegner ihren Kriegstrupp aufbauen und Upgrades erwerben.

Nach jeder Partie können die Spieler Siegespunkte sammeln und diese zu ihren bisherigen Erfolgen hinzufügen.

ALLIANZKAMPF

Im Allianzkampf-Modus treten die Spieler in intensiven Zweikämpfen gegeneinander an.

Jeder Spieler wählt einen Helden mit einzigartigen Attributen, und zwei Teilnehmer bilden auf dem Schlachtfeld eine Allianz. Auch wenn eine Partie länger dauert, bietet sie ein packendes Scharmützel, denn der Stellplatz für die Spielfiguren auf dem Schlachtfeld wird halbiert.

EINZELSPIELERMODUS

Wenn du dich alleine in die Weiten von Signum wagen möchtest, steht dir ein Solo-Kampagnenmodus zur Verfügung. Dieser Modus umfasst mehrere Szenarien, in denen die Spieler Schritt für Schritt vorankommen und ihren Kriegstrupp aus kühnen Abenteurern zusammenstellen.

Zwischen den Szenarien können die Spieler Upgrades erwerben und neue Spielfiguren rekrutieren.

Der Schwierigkeitsgrad jedes Szenarios steigt mit jeder erfüllten Aufgabe und gipfelt in einer Konfrontation mit einem der Endgegner.

Der Ablauf der Szenarien für jede Kampagne wird nach dem Zufallsprinzip generiert und bietet jedes Mal ein neues Erlebnis. Darüber hinaus können die Spieler wählen, welcher Held sich auf

das Abenteuer einlässt und welche Spielfiguren ihn begleiten.

Details zu diesen Spielmodi werden in einer separaten Anleitung bekannt gegeben, sobald sich die Spieler mit der grundlegenden Spielmechanik vertraut gemacht und Probestartungen gespielt haben.

SCHARMÜTZEL-MODUS

Im Scharmützel-Modus geht es ausschließlich um den Kampf, d. h. Wirtschaftsmanagement und taktische Ziele bleiben außen vor.

Jeder Spieler wählt einen Helden, stellt einen Kriegstrupp zusammen und liefert sich rasante Kämpfe. Das Spiel läuft fort, bis nur ein Held auf dem Schlachtfeld am Leben bleibt oder bis der Rundenzähler Null erreicht. In diesem Modus mit einzigartigen Einschränkungen für Spielfiguren und vereinfachter Ressourcenverwaltung stehen der strategische Einsatz und die direkte Konfrontation im Vordergrund.





SPIELELEMENTE

GRUNDLEGENDE SPIELELEMENTE



Miniaturen
von Kreaturen



Dienermarken



Schlachtsatz:
Zauberspruch-,
Reliquien-,
Gebäude- und
Taktikenkarten



Kreaturenkarten



Fähigkeitsatz



Effektmarker
(Rüstungs-, Wunden-,
Gift-, Seuchen-,
Betäubungsmarken usw.)



Hexfeld-Geländestücke
und Geländekarten



Spielertableaus



Marker für Spielertableau



Sechs spezielle Spielwürfel:
Schwarz, Grün, Lila,
Gelb, Blau und Rot



Sechseck-Schlachtfeld



ZUSÄTZLICHE SPIELELEMENTE

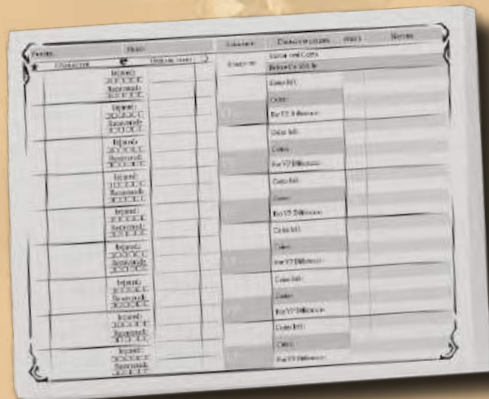


Turnier-Szenariokarten

Verbesserungssatz
für Gegner für
den Einzelspielermodus

Verbesserungssatz

Fähigkeitensatz für
den EinzelspielermodusGegnerische Kreaturenkarten
für den Einzelspielermodus



Notizbuch für Spielergebnisse



Kampagnenbuch
für den Einzelspielermodus



Szenariokarten
für den Einzelspielermodus



Gegnerische Kreaturenmarken
für den Einzelspielermodus



SPIELZONEN

In «Legends of Signum 2», gibt es die folgenden Hauptspielzonen: das Schlachtfeld, das Spielertableau, die Hand und das Kriegslager.

DAS SCHLACHTFELD ist eine gemeinsame Spielzone für beide Spieler. Hier kämpfen Einheiten ausgebrachter Spielfiguren unter Anführung der Helden.

In der Regel betreten die ausgebrachten Kreaturen das Schlachtfeld in bestimmten Aufstellungszonen. Gibt es keine solchen Zonen im Szenario, betreten sie die erste Reihe von Sechsecken auf der Seite des Spielers auf dem Schlachtfeld.



HAND



AUFSTELLUNGSZONEN



SCHLACHTFELD



KRIEGSLAGER



SPIELERTABLEAU



DAS SPIELERTABLEAU ist die Spielzone, in der ein Spieler seine Karten während des Spiels auslegt. Das Tableau ist in mehrere Bereiche unterteilt und verfügt über zwei Punktezähler: den Heldenstärkezähler und den Siegespunktzähler.

Der Schlachtsatz ist eine Spielzone, in der sich Unterstützungskarten des Spielers befinden. Dies ist eine geschlossene Zone, d. h. die Karten müssen mit der Rückseite nach oben liegen und dürfen nicht angesehen oder bewegt werden.

Wenn irgendeine Karte an den Satz zurückgegeben wird, wird der Satz gemischt, sofern nicht anders angegeben. Wird eine Karte an den Satz zurückgegeben, ist es immer der Satz ihres Spielers.

HELDENSTÄRKEZÄHLER

HELDENBEREICH



SIEGESPUNKTZÄHLER

GESCHICHTE (AHNENHALLE)

SCHLACHTSATZ

RUHMESHALLE



STADT



Geschichte (Ahnenhalle)

stellt eine Zone für die gespielten Karten von Zaubersprüchen, gefallenen Spielfiguren, zerstörten Reliquien und Gebäuden und aktivierten Taktiken dar.

Dies ist eine offene Zone, d. h. der Spieler kann jederzeit sehen, was in der Ahnenhalle bei ihm oder seinem Gegner liegt. Die Karte reicht immer die Ahnenhalle ihres Spielers und verliert dabei alle Effekte und erworbenen Eigenschaften. Karten in der Ahnenhalle beeinflussen den Einnahmenwert des Spielers.

Der Einnahmenwert stellt stets die Summe der Einnahmen  der in der Ahnenhalle abgelegten Karten dar.

Ruhmeshalle ist eine Zone, in der ein Spieler seine Fähigkeitenkarten auslegt, die er im Laufe des Spiels gespielt hat.

Heldenbereich befindet sich links vom Spielertableau, wo der Spieler seine Heldenkarte und die von dem Helden während der Schlacht eingesetzten Reliquien ablegt.

Stadt ist eine Spielzone, in die ein Spieler die im Laufe des Spiels ausgebrachten Spielfiguren stellt. Dorthin werden auch die Karten der vom Spieler errichteten Gebäude ausgelegt.

Siegespunktzähler zeigt die aktuelle Siegespunktzahl des Spielers an.

HAND bedeutet dem Schlachtsatz entnommene Karten sowie die Fähigkeitenkarten. Nur diese Karten kann der Spieler in seinem Spielzug abspielen. Die Karten in seiner Hand darf der Spieler zu jeder Zeit ansehen, sein Gegner aber darf nicht.

KRIEGSLAGER ist eine Spielzone, in der die Spieler die noch nicht auf das Schlachtfeld ausgebrachten Miniaturen und Karten der Spielfiguren platzieren können.

Hinweis: wenn die Karte eine der Spielzonen aufweist, bedeutet dies standardmäßig, dass es sich um die Spielzone ihres Spielers handelt. Der Spieler kann erst dann mit Spielzonen des Gegners interagieren, wenn dies in den Karteneigenschaften festgelegt ist.

Jeder Spieler muss einen Platz für sein Tableau und seine Karten sowie einen Stellplatz für Marken vorsehen.



ARTEN VON KARTEN

In «Legends of Signum 2» gibt es zwei Hauptkartensätze, mit denen ein Spieler interagiert – den Schlachtsatz und den Fähigkeitsensatz.

Darüber hinaus gibt es Helden-, Spielfigur- und Dienerkarten, die in keinem der Sätze enthalten sind und von den Spielern verwendet werden, um Informationen über die Eigenschaften der Kreaturen zu erhalten.

Geländekarten gehören ebenfalls nicht zum Satz, werden aber verwendet, um Informationen über eine bestimmte Geländeart zu erhalten.



Die Art jeder Karte ist in der unteren linken Ecke angegeben.

Im Spiel werden folgende Arten von Karten verwendet:



HELD



SPIELFIGUR



DIENER



RELIQUIE



ZAUBERSPRUCH



TAKTIK



GEBÄUDE



GELÄNDE



EINZIGARTIGES
GELÄNDE

HELDEN UND SPIELFIGUREN

Helden sind die wichtigsten Kreaturen auf dem Schlachtfeld. Der Held ist der Erste, der das Schlachtfeld betritt. Jeder Spieler kann nur über einen Helden in einer Partie verfügen. Seine Wahl bestimmt die Fraktion des Kriegstrupps und das Prinzip der Bildung des Schlachtsatzes.

Auf dem Schlachtfeld darf ein Spieler gleichzeitig nicht mehr als 7 Kreaturen haben, einschließlich des Helden. Dieses Limit kann jedoch in verschiedenen Modi unterschiedlich sein.

Im Spiel entspricht jeder Heldenkarte und jeder Kreaturenkarte eine eigene Miniatur. Die Spielfigurkarten werden für das Ausbringen der Miniaturen der Spielfiguren auf das Schlachtfeld verwendet.

Es gibt drei Arten von Kreaturenkarten:
der Held, die Spielfigur und der Diener.

Hinweis: in den Beschreibungen der Karteneffekte
sind die Begriffe «Held» , «Spielfigur» ,
und «Diener»  nicht gleichwertig.

Wenn der Zauberspruch z. B. sagt: «Füge einer beliebigen
 auf dem Schlachtfeld 2 Schaden zu», wird dieser
Zauberspruch keinen Einfluss auf den Helden ausüben.
Und umgekehrt wirken sich die Effekte, die nur Helden
betreffen, nicht auf gewöhnliche Spielfiguren aus.

In der Beschreibung universeller Effekte,
die Helden, Spielfiguren und Diener beeinflussen,
wird der gemeinsame Begriff «Kreatur» verwendet.

ARTEN VON KARTE



NAME

SPIELKOSTEN

ANGRIFFSFELD

PRIMÄRE
PARAMETER

FÄHIGKEIT

BESCHREI-
BUNGSTEXT

FRAKTION

NAME

EINNAHME

ARTEN
VON KARTE

Jede Spielfigur ist einzigartig und hat ihr eigenes, unverwechselbares Aussehen und besondere Fähigkeiten.

Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler aus, welche Spielfiguren sie entsprechend der Anführerschaft

ihrer Helden dem Kriegslager hinzufügen wollen. Wenn eine Spielfigur getötet wird, wird ihre Karte in die Ahnenhalle abgelegt und ihre Miniatur vom Schlachtfeld entfernt.

Auf der Kreaturenkarte sind ihr Name, ihre Fraktion, ihre primären Parameter, ihre besonderen Fähigkeiten und andere zusätzliche Informationen angegeben.

ANGRIFFSFELD - enthält die Angriffsart, den Wert und den Rang eines Würfels, den eine Kreatur während eines Angriffs wirft. Außerdem wird hier der Effekt angegeben, der bei Kritischem Treffer  ausgelöst wird.

ANGRIFFSREICHWEITE  - bedeutet die maximale Reichweite, mit der die Kreatur angreifen kann.

TREFFERPUNKTE  - bezeichnen die Anzahl der Wunden, die die Kreatur erleiden kann, bevor sie eliminiert wird.

! Wenn es z. B. heißt «Die Kreatur hat noch 1 Trefferpunkt übrig», bedeutet dies, dass die Kreatur nur noch 1 Wunde erleiden muss, bevor sie stirbt.

BEWEGUNG  - stellt die Entfernung dar, bis zu der sich die Kreatur innerhalb eines Spielzugs so weit wie möglich auf dem Schlachtfeld bewegen kann.

Wenn die Kreatur über eine der Standardeigenschaften verfügt, zeigt die Karte den Namen der Eigenschaft oder ein Symbol, das darauf hinweist. Eine vollständige Beschreibung aller Standardeigenschaften finden Sie im «Glossar»-Abschnitt des Regelbuchs.
Wenn eine Kreatur über eine einzigartige oder seltene Eigenschaft verfügt, zeigt ihre Karte eine vollständige Beschreibung dieser Eigenschaft.

ANFÜHRERSCHAFT ist ein Parameter, der nur auf der Heldenkarte angegeben ist und der zeigt, wie viele Spielfiguren welchen Ranges in den Kriegstrupp aufgenommen werden können. Ein Spieler darf weniger Spielfiguren haben als die Anführerschaft seines Helden. Aber je mehr verschiedene Spielfiguren ein Spieler hat, desto besser kann er auf wechselnde Situationen auf dem Schlachtfeld reagieren.

Fast alle Spielfiguren haben einen **RANG**. Der Rang legt fest, wie viele Spielfiguren eines bestimmten Helden entsprechend seiner Anführerschaft in das Kriegslager aufgenommen werden können.

! **Spielfiguren ohne Rangstern werden nicht auf das Limit des Kriegslagers angerechnet. Ihre Ränge gelten als die niedrigsten. Der Gegner erhält keinen Siegespunkt aus dem Fähigkeitsatz, wenn er eine solche Spielfigur tötet.**

-  Bronzerang
-  Silberrang
-  Goldrang

Ein durch Kursiv hervorgehobener **BESCHREIBUNGSTEXT** übt keinen Einfluss auf den Spielablauf aus.
SPIELKOSTEN UND EINNAHME - Details zur Bezahlung von Spielkarten findest du auf Seite 27.

DIENER

Diener, eine besondere Art von Kreaturen, können nur durch die Eigenschaften anderer Karten ausgebracht werden. Die Spieler können beliebig viele Diener der gleichen Art ausbringen. Auf dem Schlachtfeld darf sich jedoch immer nur die erlaubte Anzahl von Kreaturen befinden. Jeder Diener ist eine eigenständige Kreatur mit eigenen Boni, Strafen und Spielmarken.

Ein Spieler darf nur eine Dienerkarte in einer Partie abspielen.

Die abgespielte Dienerkarte wird neben der Heldenkarte gelegt und verbleibt dort bis zum Ende des Spiels.

Diese Karte zeigt die Eigenschaften der Diener an, die im Laufe des Spiels eingesetzt werden.



Stirbt ein Diener während des Spiels, wird seine Spielmarke oder Miniatur vom Schlachtfeld entfernt, aber die Dienerkarte verbleibt neben der Heldenkarte. Für Diener gelten grundsätzlich die gleichen Regeln wie für andere Kreaturen auf dem Schlachtfeld und ihr Symbol steht im Beschreibungstext der Eigenschaft.

Alternativ zum Aktivieren seines Dieners kann ein Spieler diesen vom Schlachtfeld entfernen.

Dies gilt nicht als Töten, und die entsprechenden Effekte werden nicht aktiviert.

Das ist dann sinnvoll, wenn ein Spieler eine Spielfigur ausbringen möchte, hat aber das Limit für die Kreaturen erreicht.

Eine Dienerkarte belegt jedoch nicht den Stellplatz für die Anführerschaft des Helden. Dieses Limit gilt nur für Spielfiguren mit Rang im Kriegslager.



SCHLACHTSATZKARTEN

Der Schlachtsatz enthält Zauberspruch-, Reliquien-, Gebäude- und Taktikenkarten.

Die Zusammensetzung des Schlachtsatzes richtet sich ganz nach der gewählten Fraktion und dem Helden eines Spielers. Die Regeln für die Erstellung des Schlachtsatzes findest du auf Seite 30.

ZAUBERSPRUCHKARTEN

Diese Karten werden benötigt, um Zaubersprüche im Laufe des Spiels abzuspielen. Die Zaubersprüche können unterschiedlichste Effekte haben, wie z. B. Schaden zufügen, Kreaturparameter erhöhen oder senken und einen Einfluss auf Spielzonen ausüben. Die Wirkung des Zauberspruchs wird sofort nach dem Abspiel seiner Karte ausgelöst.

Nach dem Abspiel wird die Zauberspruchkarte in die Ahnenhalle abgelegt.

ART VON KARTEN –
ZAUBERSPRUCH

Einige Zauberspruchkarten haben das Schlagwort «**Verzauberung**» (Enchantment).

This means that the card remains in play until the enchanting object leaves the game or another effect destroys this card.

SPIELKOSTEN

NAME



EINNAHME

EFFEKT
DES ZAUBERSPRUCHS

FRAKTION



Einige Karten und Effekte können nur bestimmte Kreaturen betreffen. Steht auf einer Karte der Effekt «**Verbündete Kreaturen**», betrifft er alle deine Kreaturen und die deines Partners im Allianzkampf-Modus. Beeinflusst der Effekt nur «**deine Kreaturen**», kann er nicht auf die Kreaturen deines Partners oder deines Gegners wirken. Beeinflusst der Effekt nur «**deine Kreaturen**», kann er nicht auf die Kreaturen deines Partners oder deines Gegners wirken. Spielkarten, die keine solchen Einschränkungen aufweisen, können jede Kreatur auf dem Schlachtfeld beeinflussen.



RELIQUIENKARTEN

Die Reliquienkarten können nur von Ihrem Helden benutzt werden, denn gewöhnliche Sterbliche dürfen solche mächtigen alten Artefakte nicht besitzen. Reliquien können entweder ihre eigenen Eigenschaften haben oder dem Helden zusätzliche Eigenschaften hinzufügen.

Die abgespielte Reliquienkarte wird neben die Heldenkarte gelegt und gilt als aktiv – «angezogen» auf den Helden.

Ein Held kann bis zu drei Reliquien tragen und kann nicht zwei identische Reliquien anziehen.

Im Laufe des Spiels kann man dem Helden nicht einfach die bereits benutzte Reliquie «ausziehen», aber man kann die durch eine neue Reliquie derselben Klasse ersetzen. In diesem Fall wird die alte Reliquie sofort in die Ahnenhalle abgelegt.

SPIELKOSTEN

NAME

EINNAHME



BESCHREIBUNG
DER
EIGENSCHAFTEN

ART VON KARTE –
RELIQUIE

FRAKTION

Die Eigenschaften der Karten dieser Art zeigen an, ob die Reliquie wiederverwendbar ist oder eine gewisse Haltbarkeit hat.



Einige Reliquien haben die Eigenschaft **Wiederverwendbarkeit** 

Sie können für die Benutzung ihrer Eigenschaften so oft verwendet werden, wie auf dem Symbol angegeben.

Wenn ein Spieler im Laufe des Spiels eine Reliquie mit Wiederverwendbarkeit benutzt, muss eine der Marken von der Reliquienkarte entfernt werden.

Wenn ein Spieler im Laufe des Spiels eine Reliquie mit **Wiederverwendbarkeit** benutzt, muss eine der Marken von der Reliquienkarte entfernt werden.

Sobald der Reliquienkarte alle Marken entnommen wurden, können alle Effekte ein letztes Mal angewendet werden, und dann wird die Reliquie zerstört.

Weitere Informationen über Wiederverwendbarkeit findest du im Abschnitt «Aktivierbare Eigenschaften». (Siehe Seite 45.)

Die Reliquien anderer Arten haben die Eigenschaft **Rüstung** 

Nach dem Abspiel einer **Rüstung**-Karte wird die derer Rüstung entsprechende Anzahl der Rüstungsmarken darauf gelegt. Wenn der Held, der über eine ähnliche Reliquie verfügt, einem nicht-magischen Angriff ausgesetzt wird, wird der Schaden vor allem den darauf aufgezogenen Reliquien mit den Rüstungsmarken zugefügt.

Der Spieler bestimmt selbst, welcher Reliquie die Rüstungsmarken entnommen werden sollen – eine für jeden Schadenpunkt. Der Schaden von einem Angriff kann auf verschiedene Reliquien nicht «verteilt» werden.

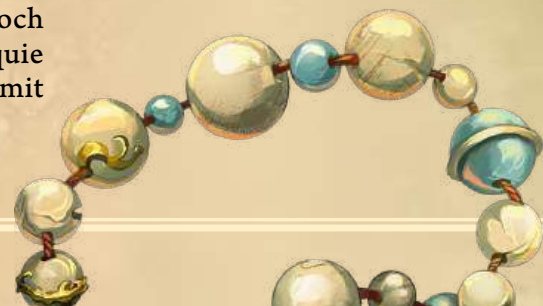
Der Spieler muss zuerst einer Reliquie alle Rüstungsmarken entnehmen und dann, wenn der Schaden noch besteht, mit der nächsten Reliquie beginnen. Wenn eine Reliquie mit

der Eigenschaft «Rüstung» keine Rüstungsmarken mehr aufweist, gilt sie als zerstört.

Wenn der Held mindestens eine Reliquie mit der Eigenschaft «Rüstung» trägt, kann der Spieler den Schaden, der die Reliquie einwirken soll, nicht direkt auf den Helden richten, um ihm Wundenmarker zuzuführen oder persönliche Rüstungsmarken zu entnehmen.

Zwar schützt die Rüstung den Helden vor physischen Angriffen, doch nicht vor magischen Angriffen und Einwirkungen.

Sobald alle Effekte zum letzten Mal ausgelöst wurden, wird die Karte der zerstörten Reliquie in die Ahnenhalle abgelegt und der Held verliert alle Eigenschaften, die sie ihm erteilt hat.





TAKTIKENKARTEN

Diese Karten ermöglichen es Spielern, taktische Tricks im Spiel zu verwenden, die während des auf der Karte angegebenen Ereignisses ausgelöst werden.

SPIELKOSTEN

NAME

EINNAHME



DESCRIPTION

**ART VON KARTE –
TAKTIK**

FACTION

Der Spieler kann sofort die Taktikenkarte aus seiner Hand spielen, sobald die darauf angegebene spezifische Bedingung erfüllt ist.

Taktiken mit dem gleichen Namen können nicht durch den gleichen Auslöser aktiviert werden. Die abgespielte Taktikenkarte wird in die Ahnenhalle abgelegt.

Eine Taktikenkarte kann im Spielzug des Gegners und sogar während der Aktivierung einer Kreatur gespielt werden.



GEBÄUDEKARTEN

Die abgespielte Gebäudekarte bleibt so lange in der Stadtzone, bis sie durch einen Effekt zerstört wird.

Ein Spieler kann die auf den Gebäudekarten angegebenen Eigenschaften in seinem Spielzug nutzen. Die meisten Eigenschaften erfordern zusätzliche .

Eine Kreatur kann nur von einem aktivierten Gebäude pro Spielzug einen Bonus erhalten.



 bedeutet, dass ein Spieler, sobald eine auf der Gebäudekarte angegebene Eigenschaft ausgelöst wurde, die Karte mit der Rückseite nach oben legt und sie in seinem Spielzug nicht mehr benutzen kann. Der Spieler öffnet alle geschlossenen Gebäudekarten erst zu Beginn seines nächsten Spielzugs.

SPIELKOSTEN

NAME

EINNAHME



DESCRIPTION

ART VON KARTE –
GEBÄUDE

FRAKTION



GELÄNDEKARTEN

Geländekarten enthalten Informationen über die Eigenschaften der Geländeelemente. Sie werden als Notizkarten verwendet.



FÄHIGKEITENSATZ

Der Fähigkeitensatz kann von allen Spielern gemeinsam genutzt werden. Diese Karten werden verwendet, um Siegespunkte zu erhalten und zu zählen. Entnimmt ein Spieler dem Fähigkeitensatz die letzte Karte, endet das Spiel gleich nach dem aktuellen Spielzug, und die Siegespunkte werden gezählt, um den Sieger zu ermitteln.

30+

Jeder Spielmodus erfordert einen eigenen Fähigkeitensatz. Im Basis-Duellmodus wird z. B. ein Satz mit 30 Fähigkeitensätzen benötigt. Dazu werden alle Karten mit dem Vermerk «30+» und darunter zum Satz hinzugefügt.

Zu Beginn seines Spielzugs entnimmt der Spieler dem Fähigkeitensatz eine Karte in die Hand.

Einmal pro Spielzug kann der Spieler eine Fähigkeitensatzkarte aus seiner Hand ablegen, um einen der darauf angegebenen Effekte zu aktivieren. Diese Karte geht auf einen gemeinsamen Ablagestapel für alle Spieler.

Beispiel:

2 - erhalten 2;
1 - in Kontakt mit deinem
 ausbringen;
1 - deinem Schlachtsatz
eine Karte entnehmen.

Alle Fähigkeitensatzkarten können nur im Spielzug des Spielers in die Ruhmeshalle gelegt werden.

Immer wenn der Spieler in seinem Spielzug eine Spielfigur des Gegners vernichtet, zieht er eine Karte vom Fähigkeitensatz und legt sie verdeckt in die Ruhmeshalle, was ihm 1 Siegespunkt einbringt.

Einige Eliteeinheiten haben einen doppelten Rang und belegen mehrere Stellplätze im Kriegslager. Wenn du eine solche Spielfigur besiegst, fügst du deiner Ruhmeshalle die Anzahl von Fähigkeitensatzkarten hinzu, die der Anzahl der Sterne in ihrem Rang entspricht.

Erfüllt der Spieler in seinem Spielzug die Bedingung, die auf einer der Fähigkeitensatzkarten auf seiner Hand steht, darf er diese offen vor sich ablegen und erhält so viele Siegespunkte, wie auf der Karte angegeben sind.



Es gibt zwei Arten von Fähigkeitenkarten:

Militärische Fähigkeitenkarten



Militärische Fähigkeitenkarten werden erst nach der Zerstörung einer Spielfigur gespielt.

Ein Spieler kann nach der Vernichtung einer Spielfigur nur eine militärische Fähigkeitenkarte abspielen, und auch nur in seinem Spielzug.

Achievements



Erfolgskarten können jederzeit im Spielzug eines Spielers gespielt werden.

Ein Spieler kann nicht mehr als eine Erfolgskarte mit demselben Namen im selben Spielzug abspielen.

Sobald ein Spieler eine Fähigkeitenkarte in die Ruhmeshalle gelegt hat, fügt er seinem Siegespunktzähler die entsprechende Anzahl an Siegespunkten hinzu.

In den meisten Modi gilt, dass ein Spieler das Spiel sofort gewinnt, wenn er 10 oder 12 Siegespunkte auf seinem Zähler hat.

**ANZAHL DER SIEGESPUNKTE,
WENN VON EINEM
FÄHIGKEITENSATZ
HINZUGEFGÜGT WIRD**



In jedem «Spieler gegen Spieler»-Modus kann der Spieler, der den ersten Spielzug erhält, in seinem ersten Spielzug keine Fähigkeitenkarten in die Ruhmeshalle legen.



Ein Spieler kann nur in seinem Spielzug Fähigkeitenkarten in die Ruhmeshalle legen. Spielfiguren, die durch Gift, Seuche oder Gegenschlag getötet werden, erhalten keine Siegespunkte. Die Anzahl der von einem Spieler getöteten Kreaturen entspricht der Anzahl der mit der Rückseite nach oben in die Ruhmeshalle gelegten Fähigkeitenkarten, unabhängig von deren Quelle. Dies gilt auch, wenn ein Spieler einige dieser Karten durch andere Spieleffekte erhalten hat oder wenn die getöteten Kreaturen des Gegners wieder im Spiel sind.

Einige Karten zählen die Anzahl der in einem Spielzug zugefügten Wunden. Daher empfiehlt es sich, die in dem jeweiligen Spielzug zugefügten Wunden separat zu notieren und am Ende des Spielzugs zur Gesamtzahl zu addieren.



HELDENKARTEN UND EINNAHME

Die wichtigste Ressource im Spiel ist Heldenstärke .

Um eine Schlachtsatzkarte abzuspielen oder eine Spielfigur auszubringen, muss ein Spieler die Kosten für eine Karte in  bezahlen.

Zu Beginn eines jeden Spielzuges erhält ein Spieler so viel  wie sein Einnahmenwert beträgt  aber nicht mehr als 10.

Der Einnahmenwert kann auf bis zu 15 erhöht werden, aber der Spieler kann maximal 10  haben.

Einmal pro Spielzug kann der Spieler eine Karte von der Hand in die Ahnenhalle ablegen, ohne deren Kosten zu bezahlen und ohne deren Effekte auslösen zu lassen. So kann der Spieler eine Erhöhung des Einnahmenwerts erreichen.

Einige Karten können den Einnahmenwert verringern.



Er ist immer gleich der Summe der Einnahmenwerte aller Karten in der Ahnenhalle.

Wenn eine Karte die Ahnenhalle erreicht oder verlässt, ändert sich der Einnahmenwert sofort.

Je höher die Einnahme, desto mehr  erhält der Spieler zu Beginn seines nächsten Spielzugs.

HELDENSTÄRKE

EINNAHMENWERT



Die Anfangswerte der Heldenstärke für den ersten und zweiten Spieler.

Wenn die Einnahmenmarke diesen Wert erreicht, wird 1 Siegespunkt hinzugefügt. Wenn die Einnahmenmarke unter diesen Wert fällt, wird 1 Siegespunkt abgezogen.

Wenn der Einnahmenwert gleich diesem Wert wird, ziehe eine Karte. Es spielt keine Rolle, ob der Einnahmenwert erhöht oder verringert wurde.

Es gibt sechs Spielwürfel:

- Gelb 
- Blau 
- Rot 
- Lila 
- Grün 
- Schwarz 



ARTEN VON WÜRFELN



Die Seiten der Spielwürfel sind mit folgenden Symbolen beschriftet:

SYMBOL	ANGRIFF
 Kritischer Treffer	Zufügung von Schaden. Verleiht allen Kreaturen zusätzlich einen Kritischen Treffer, der mit mindestens einem  Ergebnis bei einem Angriffswurf ausgelöst wird.
 Treffer	Zufügung von Schaden.
 Schub	Aktiviert Schub-Effekt.
 Leer	Fehlwurf.

Wenn eine Kreatur einen Angriff ausführt oder eine Eigenschaft anwendet, würfelt sie einen im Angriffsfeld oder neben der Eigenschaft angegebenen Pool von Würfeln.



BEGINN DES SPIELS

SPIELVARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Vor Beginn des Spiels wählt jeder Spieler, für welche Fraktion er kämpfen wird.

Die Gegner können die gleiche Fraktion und sogar die gleichen Helden wählen.

- Die Spieler erstellen selbst ihre Schlachtsätze. Jede Fraktion verfügt über ihre eigene persönliche Liste von 20 allgemeinen Schlachtsatzkarten. Sie sind auf einer speziellen Fraktionskarte aufgeführt.



Dazu kommen noch weitere 10 Fraktionskarten, die auf der Heldenkarte aufgelistet sind. Diese Karten werden gemischt, um ein Schlachtsatz aus 30 Karten zu erstellen.



- Das Schlachtfeld muss so angeordnet werden, dass um es herum genügend Platz für die anderen Spielelemente ist.
- Die Hexfeld-Geländestücke werden entsprechend dem Spielmodus (siehe Seite 76) oder zufällig auf das Schlachtfeld gelegt.
- Die Spielertableaus werden an einem für den Spieler bequemen Ort platziert.

- Der anfängliche Einnahmenwert wird auf 0 gesetzt.
- Der Spieler, der den ersten Spielzug erhält, wird auf eine beliebige Weise bestimmt.
- Beginnend mit dem ersten Spieler wird 1 einzigartiges Geländeelement auf einen der vorgesehenen Bereiche gelegt.

Es empfiehlt sich, für die ersten paar Spiele keine einzigartigen Geländeelemente zu verwenden.

- Der erste Spieler erhält 2 .
- Der zweite Spieler erhält 3 .
- Die Schlachtsätze sind mit der Rückseite nach oben zu legen, so dass die oberste Karte für beide Spieler nicht sichtbar ist.





- Wähle die Spielfiguren der Fraktion oder Söldner entsprechend der Anführerschaft des Helden und platziere sie im Kriegslager.
- Wähle für den Spielmodus geeignete Fähigkeitenkarten aus und erstelle deinen Fähigkeitsensatz. Mische die Fähigkeitenkarten deines Satzes und lege sie mit der Rückseite nach oben an einen Ort, an dem beide Spieler sie einsehen können. (Siehe Seite 24.)
- Der Spieler, der den ersten Spielzug erhält, stellt als erster die Miniatur seines Helden in die Aufstellungszone des Schlachtfeldes. Dann wiederholt der Spieler, der den zweiten Spielzug erhält, den gleichen Vorgang.
- Jeder Spieler entnimmt seinem Schlachtsatz die obersten sieben Karten. Dann gibt er drei Karten seiner Hand an den Schlachtsatz zurück und mischt ihn. Also muss man insgesamt vier Karten auf der Starthand haben.

Danach gilt die Vorbereitungsphase des Spiels als abgeschlossen, gefolgt vom Spielzug des ersten Spielers.





SPIELZUGPHASEN UND SPIELMECHANIK

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Spielzügen, die die Spieler der Reihe nach ausführen. Der Spielzug besteht aus drei Pflichtphasen:

- die Spielzugbeginnphase;
- die Aktivierungsphase;
- die Spielzugendephase.

Der Spieler, der gerade einen Spielzug ausführt, wird als Aktivspieler bezeichnet.

SPIELZUGBEGINNPHASE

Dies ist die erste Phase, ab der der Spielzug eines der Spieler (Aktivspieler) beginnt. Der Aktivspieler öffnet alle geschlossenen Karten, wenn er darüber verfügt. Alle Kreaturen bekommen die Möglichkeit, sich erneut aktivieren zu lassen. Außerdem entnimmt der Spieler den Karten seiner Kreaturen alle temporären Effekte und ihre Marken, die ihre Gültigkeit vor Beginn des Spielzugs verloren.

Beispiele

Beispiel 1:
Beginn des Spielzugs steht die blaue Marke (♣) auf 5.
Die gelbe Marke (♠) steht auf 3.
Der Spieler stellt ♠ auf 5.

Beispiele 2:
Wenn die ♣ zu Beginn des Spielzugs 12 beträgt, wird die ♠ auf 10 begrenzt.





Zu Beginn des Spielzugs ist die Heldenstärke gleich dem Einnahmenwert. Es spielt keine Rolle, wie viel Heldenstärke der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch hat. Wenn der Spieler als erster seinen Spielzug macht, ändert sich der Wert der Heldenstärke nicht. Die Heldenstärke kann nicht höher als 10 sein.



Wenn der Einnahmenwert 10 oder höher ist, ändert sich der Wert der Heldenstärke auf 10.

Der Spieler frisst einen Wert von auf.

Der Spieler entnimmt dem Schlachtsatz und dem Fähigkeitsatz je eine Karte in die Hand.

Wenn die Schlachtsatzkarten eines der Spieler zu einem Ende kommen, bedeutet dies nicht, dass das Spiel zu Ende ist. Ab hier entnimmt der Spieler einfach dem Schlachtsatz keine Karten mehr.

AKTIVIERUNGSPHASE

Dies ist die wichtigste Phase des Spielzugs, in der die Spieler ihre Aktionen ausführen.

In dieser Phase kann der Spieler:

- Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktivieren;
- Aktivierbare Eigenschaften der Kreatur-, Gebäude- und Reliquienkarten nutzen;
- Maximal 1 Spielfigur aus dem Kriegslager auf das Schlachtfeld ausbringen;
- Eine beliebige Anzahl von Zauberspruch-, Reliquien- oder

Gebäudekarten von der Hand abspielen;

- Nicht mehr als 1 Unterstützungskarte von der Hand in die Ahnenhalle ablegen, ohne sie abzuspielen;
 - Eine beliebige Anzahl von Fähigkeitskarten von der Hand abspielen, falls diese die auf den Karten angegebenen Bedingungen erfüllen;
 - Nicht mehr als 1 Fähigkeitskarte von der Hand ablegen, um ihren Ablegeeffekt zu aktivieren.
- Die Spieler können diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge auf eigenen

Wunsch ausführen, wie es die Regeln vorsehen.

Auf allen Spielfigurkarten und Schlachtsatzkarten in der oberen linken Ecke sind die für das Abspiel dieser Karten notwendigen Kosten angegeben. Ein Spieler muss die Kosten der Karte in Höhe der bezahlen, um sie abzuspielen.



AUSBRINGEN EINER SPIELFIGUR

Wenn ein Spieler eine Spielfigurkarte abspielt, bringt er diese Spielfigur auf das Schlachtfeld aus.

Die abgespielte Spielfigurkarte wird neben das Tableau gelegt, und die Miniatur der Spielfigur wird in die Aufstellungszonen des Schlachtfeldes gestellt. Dabei handelt es sich in der Regel um die erste Reihe von Sechsecken auf der Seite des Spielers auf dem Schlachtfeld.

Die gerade auf das Schlachtfeld ausgebrachte Kreatur gilt als aktiviert und kann im aktuellen Spielzug keine Handlungen mehr ausüben.

Wenn die Spielfigur über irgendeine Eigenschaften verfügt, die nicht aktiviert werden müssen, lösen sich diese Eigenschaften gleich nach dem Ausbringen der Spielfigur auf das Schlachtfeld aus.

Die Kreatur bleibt im Spiel, bis sie vernichtet ist. Danach wird ihre Miniatur vom Schlachtfeld entfernt. Handelt es sich um eine Spielfigur, wird ihre Karte in die Ahnenhalle abgelegt.

The player can no longer summon creatures to the Battlefield if they already controls 7 creature (including Hero and minions)

Wenn ein Spieler eine Spielfigur durch einen Effekt an einen anderen Spieler abgibt und sie dadurch nicht mehr kontrollieren kann, wird die Spielfigurkarte trotzdem in die Spielzone des ursprünglichen Spielers zurückgelegt, wenn sie das Schlachtfeld verlässt.

ABSPIELEN VON UNTERSTÜTZUNGSKARTEN



Wenn ein Spieler eine Zauberkarte abspielt, wird ihr Effekt sofort ausgelöst und die Karte wird in die Ahnenhalle abgelegt.



Die Reliquienkarten darf der Spieler nur auf seinen Helden anwenden. Die im aktuellen Spielzug abgespielten Reliquien kann der Held sofort benutzen. Die Reliquie bleibt im Spiel, bis sie zerstört oder durch eine andere Reliquie derselben Art ersetzt wird. Anschließend wird die Karte in die Ahnenhalle abgelegt.



Die Taktikenkarte kann zu jeder Zeit abgespielt werden, auch im Spielzug des Gegners, sobald die darauf angegebene spezifische Aktivierungsbedingung erfüllt ist. Die darauf angegebene Eigenschaft wird ausgelöst und die Taktikenkarte wird in die Ahnenhalle abgelegt. Taktiken mit dem gleichen Namen können nicht durch den gleichen Auslöser aktiviert werden.



Die Gebäudekarte wird in den Stadtbereich gelegt und kann sofort genutzt werden.

SPIELZUGENDEPHASE

Nachdem der Aktivspieler alle seine Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktiviert hat, kann er das Ende seines Spielzugs erklären.

Alle Eigenschaften und Effekte, die bis zum Ende des

Spielzugs gültig bleiben, oder Eigenschaften, die am Ende des Spielzugs wirken, werden in der Reihenfolge angekündigt, in der der Aktivspieler erklärt.

Dann übernimmt der nächste Spieler den Spielzug.





KREATURAKTIVIERUNG

In «Legends of Signum» kann jede Kreatur bei ihrer Aktivierung folgende Handlungen ausüben:

- sich in die auf ihrer Karte angegebene Entfernung der Bewegung oder weniger bewegen und dann auch einen Angriff ankündigen oder eine spezielle Eigenschaft benutzen;
- Die «Laufen»-Regel anwenden;
- Die auf der Karte angegebene aktivierbare Eigenschaft mit  benutzen.

Während seines Spielzugs muss der Spieler alle seine Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktivieren.

Der Spieler kann den Spielzug seiner Kreatur überspringen. Dabei gilt die Kreatur trotzdem als aktiviert.

Der Spieler kann den Spielzug seiner

Kreatur überspringen. Dabei gilt die Kreatur trotzdem als aktiviert.

Mit ihrem Spielzug darf die nächste Kreatur erst nach dem Abschluss aller Handlungen der vorherigen Kreatur beginnen. In der Kreaturaktivierungsphase kann der Spieler keine aktivierbaren Eigenschaften  von anderen Karten ankündigen oder Karten von der Hand abspielen.

Die Kreaturaktivierung kann jedoch durch auszulösende Eigenschaften, auch durch das Abspielen von Taktikenkarten, unterbrochen werden, wenn auf dem Schlachtfeld eine Situation herrscht, die sie auslöst.

Eine Kreatur darf nicht zweimal in einem Spielzug aktiviert werden, sofern die Karten oder die Eigenschaften der Kreatur nichts anderes besagen.

Wenn eine Kreatur aktiviert wird, kann ein Spieler sie markieren, indem er ihre Karte umdreht (mit der Rückseite nach oben legt). Somit kann die Kreatur im aktuellen Spielzug nicht mehr aktiviert werden. Dies gilt natürlich nicht für Diener, da sie alle einer einzigen Karte zugeordnet sind. Der Spieler öffnet alle geschlossenen Karten erst zu Beginn seines nächsten Spielzugs.



BEWEGUNG

Die Entfernung der Bewegung ist auf der Spielfigurkarte angegeben und wird durch  angezeigt.

Ein Spieler kann die Miniatur einer Kreatur entlang des Schlachtfelds auf eine Entfernung bewegen, die kleiner oder gleich der auf ihrer Karte angegebenen Entfernung ist.

Die Kreatur kann nicht durch andere Kreaturen gehen oder sich durch unpassierbare Geländebereiche bewegen.

Take note that some cards might use the word «replace» instead of «move». Unlike movement, the placement doesn't consider any obstacles in its way, so a creature can be placed exactly how the card states. However, the creature still cannot be placed on a hex occupied by another creature or impassable terrain.

Darüber hinaus kann die Kreatur die Bewegung auf anderen Kreaturen oder unpassierbaren Geländen nicht abschließen.

Betritt eine Kreatur ein Sechseck mit **Schwerpassierbarem Gelände** (Wald, Hügel usw.), während sie sich bewegt oder läuft, hält sie sofort bei Kontakt damit an.

«LAUFEN» REGEL

Vor Beginn der Bewegung kann der Spieler ankündigen, dass diese Miniatur im aktuellen Spielzug laufen wird.

In diesem Fall erhöht sich die Entfernung der Bewegung um 1.

Wenn die Miniatur die «Laufen»-Regel anwendet, wird ihr Spielzug gleich nach der Bewegung eingestellt.

Nach dem Laufen kann Miniatur weder Eigenschaften verwenden noch einen Angriff vornehmen.



ANGRIFFE

Es gibt drei Arten von Angriffen:

- Nahkampfangriff 
- Fernangriff 
- Magischer Angriff 

Für alle gelten die gleichen Regeln. Aber einige Eigenschaften oder Effekte können nur bestimmte Arten von Angriffen beeinflussen. Auch Rüstungsmarken können den Schaden von magischen Angriffen nicht verhindern.

- ◆ Die angreifende Kreatur wählt einen Gegner in ihrer Angriffsreichweite  und in ihrer **Sichtlinie (SL)**.

Ein Angriffswurf kann nicht mehr als 6 Würfel enthalten. Wenn der Angriffspool einer Kreatur mehr als 6 Würfel enthält, kann der Spieler selbst entscheiden, welcher davon gewürfelt werden soll.

Eine Sichtlinie kann von einem beliebigen Punkt im Sechseck des Angreifers zu einem beliebigen Punkt im Sechseck des Verteidigers gezogen werden. Sie sollte keine Sechsecke überqueren, die von anderen Kreaturen oder Geländen besetzt sind, die die Sichtlinie blockieren.



- ◆ Die angreifende Kreatur würfelt mit allen Würfeln in seinem Angriffsblock, wobei es aufgrund bestimmter Effekte zu Anpassungen kommen kann. *(In dieser Phase werden Eigenschaften wie **Kriegsherr**, **Hinterhalt**, **Schwieriges Ziel** usw. aktiviert.)*
- ◆ In dieser Phase können die Würfel neu gewürfelt oder ihre Werte geändert werden. Jeder Spieler, beginnend mit dem Angreifer, kann die Aktivierung einer beliebigen Anzahl von Effekten ankündigen, die Würfelwerte verändern, oder auch passen. Wenn beide Spieler nacheinander passen, geht das Spiel zum nächsten Angriffsschritt über. *(In dieser Phase werden Eigenschaften wie **Angriffsmeister** aktiviert.)*
- ◆ Ein Spieler prüft auf einen Kritischen Treffer. Falls vorhanden, gelten die Eigenschaften des Abschnittes «Kritischer Treffer».

Egal wie viele  gewürfelt wurden, der Effekt gilt nur einmal pro Angriffsschritt.

- ◆ Ein Spieler würfelt mit zusätzlichen Würfeln und addiert/entfernt die entsprechenden Werte, z. B. von kritischen Treffern, Geländen oder Karteneigenschaften. **Es ist zu beachten, dass der Wert dieser zusätzlichen Würfel nicht verändert werden kann.** *(In dieser Phase werden Eigenschaften wie **Schild**, **Mut** usw. aktiviert.)*
- ◆ Jeder  und jeder  im Wurf fügt dem Gegner 1 Schaden zu. Wenn mindestens 1 Faust  Symbol vorhanden ist, wird der Schub-Effekt ausgelöst.
- ◆ Alle Effekte, die den Schaden direkt mindern oder verringern, sollten in dieser Phase angewendet werden. *(In dieser Phase werden Eigenschaften wie **Standhaftigkeit**, **Schwere Hand** usw. aktiviert.)*
- ◆ Ein Spieler fügt Schaden zu.

*(In dieser Phase werden Eigenschaften wie **Vampirismus**, **Beschützer** usw. aktiviert.)*

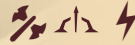
- ◆ Der Angriff endet, und alle nachfolgenden Effekte (wie z. B. **Platzwechsel**, **Betäubung**, **Beweglichkeit** usw. werden angewendet.)



SCHUB

Erzielt ein Angreifer mit seinem Wurf ein oder mehrere -Symbole, wird davon ausgegangen, dass der Angreifer den Verteidiger während des Kampfes weggestoßen hat. Egal wie viele -Symbole gewürfelt werden, der Verteidiger bewegt sich immer ein Sechseck.

Der Angreifer entscheidet, wohin sich die Kreatur des Verteidigers bewegt. Wenn die Kreatur nicht bewegt werden kann, z. B. weil sie umzingelt ist, erleidet sie einen zusätzlichen Schaden. Versetzt der Angreifer die Kreatur in **Schwerpassierbares Gelände** (Wald, Hügel usw.), erleidet sie zusätzlich zur Bewegung ebenfalls einen Schaden.



Jeder Schaden durch den Schub-Effekt wird dem Angriff direkt hinzugefügt. Bei einem magischen Angriff kann dieser zusätzliche Schaden daher nicht mit der Rüstungsmarke geblockt werden.

ZUFÜGUNG VON SCHADEN

Der Schaden ist die Menge an Verletzungen, damit eine Kreatur als Folge eines Angriffs oder unter dem Einfluss der Karteneigenschaften zu rechnen muss. Der zugefügte Schaden wird durch Wundenmarker auf der Karte der Kreatur markiert. Wenn sie über Rüstungsmarken verfügt, werden sie bei Zufügung von Schaden in erster Linie abgenommen (eine Rüstungsmarke absorbiert einen Schadenpunkt). Wenn keine Rüstungsmarken mehr übrig bleiben, werden die Wundenmarker überlagert.

Wenn die Anzahl der Wundenmarker dem Trefferpunkte-Indikator gleich ist, stirbt die Kreatur. Die wird sofort vom Schlachtfeld entfernt und ihre Karte wird in die Ahnenhalle abgelegt.

ANGRIFFSBEISPIELE



Kaitlynn kündigt einen Angriff auf Gil-Talas an. Ihre
Angriffsstärke ist 🟡🟡 Die Kriegsherr-Eigenschaft
von Dayodor fügt 🟣 zu ⭐🟡 im Radius von 1 hinzu
Kaitlynn kündigt einen magischen Angriff mit ⚡ mit 🟣🟡🟡

Das Ergebnis ist 

Der kritische Treffer gibt 1 dazu.

Das Gesamtergebnis ist    

Die Kreatur des Gegners erleidet 2 Schaden und ist gezwungen, sich in ein benachbartes Sechseck nach Wahl des Angreifers zu bewegen. Wenn sie sich in den Wald bewegt, erleidet sie zusätzlich 1 magischen Schaden. Gil-Talas hat zwar die Gegenschlag-Eigenschaft , kann sie aber nicht ankündigen, da Kaitlynn einen magischen Angriff  ausführt.

Dayodor Order Mentor kündigt einen Nahkampfangriff 
auf Gil-Talas an. Seine Angriffsstärke ist 

Das Ergebnis ist 

Wald kann 1  vom Ergebnis eines Wurfs abziehen. Der Wurf hat aber keinen  Gil-Talas erlitten 1 Schaden und ist gezwungen, sich in ein benachbartes Sechseck nach Wahl des Angreifers zu bewegen.

Dayodors Kritischer Treffer ist Vorrücken. Er kann
1 Sechseck vorrücken und das Sechseck besetzen, das
Dayodor zum Zeitpunkt des Angriffs besetzt hatte. In diesem
Fall kann Gil-Talas jedoch einen Gegenschlag 
ankündigen, da Dayodor in seiner Angriffsreichweite sein wird.



EIGENSCHAFTEN

Die Karteneigenschaften sind auf ihrem Textfeld angegeben.

Manchmal haben die Eigenschaften einen negativen Effekt. Wenn die auf der Karte angegebene Eigenschaft den allgemeinen Regeln für das Spiel widerspricht, muss man so handeln, wie es auf der Karte steht.

Die normalerweise geltenden Standardeigenschaften sind mit einem fettgedruckten Schlagwort dargestellt. Zum Beispiel: **Angriffsmeister 2**. Solche Eigenschaften sind im Glossar beschrieben.

Einige Eigenschaften sind einzigartig. Diese werden sie auf der Karte ausführlich beschrieben.

Zuordnung

Einige Karten mit Schlagwörtern sind im Glossar nicht beschrieben, ermöglichen aber Synergieeffekte zwischen den Karten. Solche Schlagwörter erscheinen in kursiver Schrift. Die Zuordnung kann auch nach Rasse oder Standardeigenschaft erfolgen.



Es gibt verschiedene Arten von Eigenschaften:

Passive Eigenschaften, die bedingungslos funktionieren. Zum Beispiel verhindert die «**Langsamkeit**»-Eigenschaft immer das Laufen einer Kreatur.

Auszulösende Eigenschaften, für die eine spezielle Auslösebedingung angegeben wird.

Dies kann die Zufügung von Schaden, die Tötung einer Spielfigur des Gegners sein usw. Die „Erstes Wort“-Eigenschaft  wird z. B. ausgelöst, wenn eine Karte vor dem Auslösen aller ihrer anderen Effekte abgespielt wird.

Spezielle Eigenschaften, die Angriffe von Kreaturen ersetzen können.

Zum Beispiel: Die «**Heiler**»-Eigenschaft  mit der man andere Kreaturen heilen kann. Auch die «**Fernschuss**»-Eigenschaft gilt zwar nicht als Angriff, ermöglicht es aber, Schaden zu verursachen.

Der kritische Treffer wird dann nicht aktiviert und der Spieler kann die Boni nicht erhalten, die normalerweise zu Angriffen hinzugefügt werden.

Kritischer Treffer - Diese Eigenschaften erscheinen im Feld «Kritischer Treffer» und werden immer dann aktiviert, wenn der Angriff einer Kreatur mindestens einen  aufweist. Sie können nur einmal pro Angriff ausgelöst werden.

Aktivierbare Eigenschaften, die ein Spieler nach eigenem Ermessen aktiviert.

Zum Beispiel: Die «**Vertrag**»-Eigenschaft oder einige einzigartige Eigenschaften.

Einige Eigenschaften geben Kreaturen die Möglichkeit, Würfel neu zu werfen oder ihren Wert zu verändern. Ein Spieler kann nur einmal pro Spiel einen Würfel neu werfen oder den Wert verändern.



BEZAHLUNG FÜR EIGENSCHAFTEN

Einige Effekte können nur durch eine Bedingung oder einen Aufpreis aktiviert werden.

Diese werden durch einen Doppelpunkt «:» getrennt. Erfüllt ein Spieler die Bedingung auf der linken Seite nicht, kann er den Effekt auf der rechten Seite nicht erhalten.

Beispiel:

Zahle 1 : Die gewählte Spielfigur wird um 1 Trefferpunkt geheilt.

Die Eigenschaften mit dem gleichen Namen werden nicht summiert, sondern folgen das Substitutionsprinzip – der größte Wert ersetzt den kleineren.

Wenn aber der Wert einer Eigenschaft «+» in ihrem Namen aufweist, wird sie der gleichen Eigenschaft des Ziels hinzugefügt, wenn das Ziel über eine solche Eigenschaft verfügt.

Wenn irgendeine Eigenschaft erfordert, dass der Spieler sein Handlungsziel auswählt, dann wird diese Wahl vom Spieler getroffen, der die Karte mit dieser Eigenschaft kontrolliert.

ZUFÄLLIGER SCHADEN

Einige Eigenschaften, die kein Angriff sind, können eine zufällige Menge an Schaden zufügen.

Beispiel:

Die Kreatur erleidet  Schaden.

In diesem Fall wirft der Spieler die angegebene Anzahl von Würfeln und fügt Schaden zu, der dem Wert von  +  entspricht.

Wenn der Wurf einen  enthält, kann der Spieler, nachdem er Schaden erlitten hat, die betroffene Kreatur um 1 bewegen. Dies ist jedoch nicht erforderlich.

AKTIVIERBARE EIGENSCHAFTEN

Einige Eigenschaften wird durch ein  - Symbol angezeigt.

Diese Eigenschaften können nur zwischen den Aktivierungen der Kreaturen angewendet werden.

Um eine solche Eigenschaft anzuwenden, muss der Spieler diese Karte mit der Rückseite nach oben legen (im Uhrzeigersinn drehen, um sie zu markieren).

Aktivierbare Eigenschaften können erst zu Beginn des nächsten Spielzugs wieder aktiviert werden.

Eine geschlossene Spielfigurkarte kann nicht aktiviert werden. Eine aktivierte Spielfigurkarte gilt als geschlossen, und die Eigenschaft kann nicht auf die Spielfigur angewendet werden.

Der Spieler öffnet alle geschlossenen Karten zu Beginn seines Spielzugs.

Darüber hinaus sind Eigenschaften, die  rfordern, auch auf Reliquienkarten zu finden. Dies bedeutet, dass eine bestimmte Reliquie geschlossen sein muss, aber nicht der Held, der sie trägt.

Erfordert die Reliquie, dass auch der Held geschlossen wird, wird dies durch zwei Symbole angezeigt:  

Anders als Spielfigurkarten können Reliquien- und Gebäudekarten mit einer solchen Eigenschaft im gleichen Spielzug aktiviert werden, in dem sie abgespielt wurden.

WIEDERVERWENDBARKEIT

Einige Karten haben die Eigenschaft «Wiederverwendbarkeit»  Nach dem Abspiel einer solchen Karte wird die derer  entsprechende Anzahl der Marken darauf gelegt. Jedes Mal, wenn ein unter dem  -Symbol beschriebener Effekt angewendet wird, wird eine Marke von der Karte entfernt.

Sobald der Karte die letzte Marke entnommen wurde, wird sie gleich nach der letzten Anwendung des Effekts in die Ahnenhalle abgelegt.

Ein Effekt unter Wiederverwendbarkeit wird höchstens einmal pro Kreaturaktivierung angewendet.

Zum Beispiel: Wenn eine Karte einem Spieler erlaubt, dreimal 1 Würfel zum Angriff einer Kreatur hinzuzufügen, kann der Spieler nicht drei Würfel zu einem einzigen Angriff hinzufügen. Und wenn eine Karte einem Spieler erlaubt, zweimal den Schaden um 1 zu reduzieren, kann der Spieler den Schaden eines Angriffs auf eine Kreatur nicht um 2 reduzieren.

Wenn ein Effekt unter Wiederverwendbarkeit außerhalb einer Kreaturaktivierung angekündigt werden kann und nicht durch  eingeschränkt ist, kann er beliebig oft hintereinander angekündigt werden.

Zum Beispiel: Die  - Eigenschaft heilt eine Kreatur um 1. Er erlaubt es einem Spieler, 4 Kreaturen in einer Reihe zu heilen. Oder sogar eine einzelne Kreatur 4 Mal hintereinander.

GELÄNDE



GRUNDLEGENDES GELÄNDE



EINZIGARTIGES GELÄNDE

Das auf dem Schlachtfeld ausgesetzte Gelände kann die Angriffs- und Verteidigungsparameter beeinflussen, die Bewegung von Kreaturen behindern oder andere Eigenschaften haben.

Es gibt grundlegende und einzigartige Geländearten im Spiel. Grundlegende Geländeelemente werden entsprechend den Szenariobedingungen ausgelegt. Sie stellen den Kern von Schlachtfeld dar.

Einzigartige Geländeelemente werden auf Zonen gelegt, die im Szenario durch spezielle Symbole angezeigt werden. Jeder Spieler legt ein einzigartiges Geländeelement nach eigenem Ermessen. Einzigartige Geländeelemente sind optional. Die Spieler können sich darauf einigen, keine einzigartigen Geländeelemente zu verwenden oder mehr Geländeelemente zu verwenden, als die Grundregeln erlauben.

Geländekarten werden auf einen verfügbaren Stellplatz neben dem Schlachtfeld gelegt und bleiben dort bis zum Ende des Spiels. Der Gegner kann sehen, welche Geländekarten der Spieler gespielt hat und welche Eigenschaften angewendet wurden.



EINZIGARTIGE
GELÄNDE

GRUNDLEGENDE
GELÄNDE

GRUNDLEGENDE GELÄNDEEIGENSCHAFTEN

Schwerpassierbares Gelände

Wenn im Bewegungsprozess das Gestell einer Kreatur mit dieser Eigenschaft mit einem bestimmten Geländeelement in Kontakt kommt, wird ihre Bewegung gleich beendet.

Wird diese Kreatur durch einen Schub-Effekt gezwungen, ein solches Gelände zu betreten, erleidet sie 1 Schaden des gleichen Typs wie der Angriff.

Unpassierbares Gelände

Die nicht flugfähigen Kreaturen können diese Geländeart nicht überqueren, wenn sie sich bewegen. Mit dieser Eigenschaft kann keine Kreatur ihre Bewegung auf dem unpassierbaren Gelände abschließen.

Behindert die Sichtlinie

Wenn ein Gelände die Eigenschaft «Behindert die Sichtlinie» aufweist, ist es unmöglich, durch dieses Gelände eine Sichtlinie (SL) zu ziehen.

Aura

Alle Kreaturen in einem Sechseck mit der Aura-Quelle und in X Sechsecken von ihr entfernt haben Text, solange sie sich in einer Aura befinden. Verfügt eine von der Aura betroffene Kreatur über eine einzigartige Eigenschaft, wird diese im Text angegeben.

GRUNDLEGENDES GELÄNDE

**WALD**

Schwerpassierbares Gelände. Behindert die Sichtlinie.

Die Kreatur im Wald ignoriert 1  in ihren Angriffswürfen und Schadenseigenschaften von anderen Kreaturen.

HÜGEL

Schwerpassierbares Gelände. Behindert die Sichtlinie.

Die Kreatur auf dem Hügel ignoriert 1  in ihren Angriffswürfen und Schadenseigenschaften von anderen Kreaturen.

**FLUSS**

Unpassierbar.

FURT

Ermöglicht die Überquerung des Flusses.

Wenn eine Kreatur auf der Furt angegriffen wird, addiert der Angreifer  zu seinem Angriff.

**BRÜCKE**

Ermöglicht die Überquerung des Flusses.

Furten und Brücken sind keine einzigartigen Geländearten. Gibt es jedoch einen Fluss auf dem Schlachtfeld, können sich die Spieler darauf einigen, die Brücke oder die Furt als Alternative zu einzigartigem Gelände irgendwo auf dem Fluss zu platzieren.

Zu den einzigartigen Geländearten gehören auch die Antiken Ruinen, die Turmspitze, die Katakomben und der Altar. Anfängern wird empfohlen, diese vier Geländearten zu verwenden.

Eine Kreatur, die sich in einem Sechseck mit einem Geländeelement oder in einem angrenzenden Sechseck befindet, gilt als in Kontakt mit diesem Geländeelement.

EINZIGARTIGES GELÄNDE



ANTIKE RUINEN

Schwerpassierbares Gelände.

Nach der Aktivierungsphase wird mit dem Würfel gewürfelt:

- entnimm dem Schlachtsatz eine Karte.
- entnimm dem Fähigkeitsensatz eine Karte.
- lege diese Kreatur in deine Aufstellungszone.

KATAKOMBEN

Schwerpassierbares Gelände.

Nach der Aktivierungsphase wird mit dem Würfel gewürfelt:

- lege diese Kreatur auf ein beliebiges Gelände.
- lege diese Kreatur in deine Aufstellungszone.



TURMSPITZE

Unpassierbar.

Behindert die Sichtlinie.

Nach der Aktivierungsphase wird mit dem Würfel gewürfelt; Kreaturen innerhalb von 1 Sechseck:

- erhalten eine Betäubungsmarke.
- bekommen 1 Wunde.

ALTAR

Nach der Aktivierungsphase wird mit dem Würfel gewürfelt; Kreaturen innerhalb von 1 Sechseck: - werden um 1 Trefferpunkt geheilt. Eine Kreatur, die sich im gleichen Sechseck wie der Altar befindet, würfelt immer .





SPHÄRISCHES PORTAL

Dieses Sechseck gilt als benachbart zu allen anderen Sphärischen Portalen auf dem Schlachtfeld.

URALTER TELEPORT

Nach der Aktivierungsphase wird mit  gewürfelt:
 - lege diese Kreatur auf einen anderen Uralten Teleport.



Sphärisches Portal und Uralter Teleport sind gepaarte Gelände. In manchen Szenarien sind sie bereits voreingestellt. In der Core Box sind diese Hexfeld-Stücke doppelseitig. Daher können die Spieler nur Portale oder nur Teleporter verwenden. Bei Verwendung mehrerer Sets können die Spieler jedoch nach eigenem Ermessen weitere Teleportationsorte platzieren.



KRIEGSLAGER

Auf dieses Sechseck kann der Spieler ggf. eine ausgebrachte Kreatur stellen.
Die Spieler können beliebige Lager nutzen oder jeder Spieler kann sein eigenes Lager nutzen.

Kriegslager-Sechsecke gibt es in vier Farben. Jeder Spieler kann also sein eigenes Lager haben, in das auch nur er seine Kreaturen ausbringen kann. Allerdings bietet sich der Kriegslager auch als Aufstellungszone an, die jedem Spieler zur Verfügung steht. In diesem Fall gelten für die Lagerplatzierung dieselben Grundregeln wie für die Anbringung einzigartiger Geländeelemente.





ENDE DES SPIELS UND SIEGESBEDINGUNGEN

DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN

- dem **Fähigkeitsatz** die letzte Karte entnommen wurde;

Entnimmt ein Spieler dem **Fähigkeitsatz** die letzte Karte, endet das Spiel gleich nach dem aktuellen Spielzug. Der Spieler erhält keine zusätzlichen Siegespunkte, wenn er keine Karte vom **Fähigkeitsatz** ziehen konnte.

- **einer der Helden vernichtet wird;**

In diesem Fall ist das Spiel zu Ende und die Siegespunkte werden sofort gezählt.

Es spielt keine Rolle, durch welchen Effekt der Held vernichtet wird. Der Gegner des Spielers, dessen Held besiegt wurde, erhält trotzdem 6 Siegespunkte.

Niemand kann zusätzliche Karten abspielen, wie z. B. Unterstützungskarten oder Fähigkeitenkarten.

- **einer der Spieler 10 oder 12 Siegespunkte erhält.**

Für ein schnelles Duell empfiehlt es sich, bis zu 10 Siegespunkte zu spielen. Ein Spiel bis zu 12 Siegespunkten eignet sich eher für erfahrene Spieler.

Die Spieler können sich jedoch darauf einigen, dass das Spiel eine bestimmte Zeit dauert oder zu Ende ist, wenn einer von ihnen eine bestimmte Siegespunktzahl erreicht hat. Die Spieler erhalten eine gewisse Anzahl von Punkten, die auf den Fähigkeitenkarten angegeben sind, und zusätzliche Punkte für das Fortschreiten der Einnahmezähler.



Egal, wie das Spiel ausgeht. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige mit den meisten abgespielten Fähigkeitenkarten. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, vergleicht man die Anzahl der Fähigkeitenkarten der zerstörten Spielfiguren (verdeckt). Wenn sie gleich sind, endet das Spiel mit einem Unentschieden.



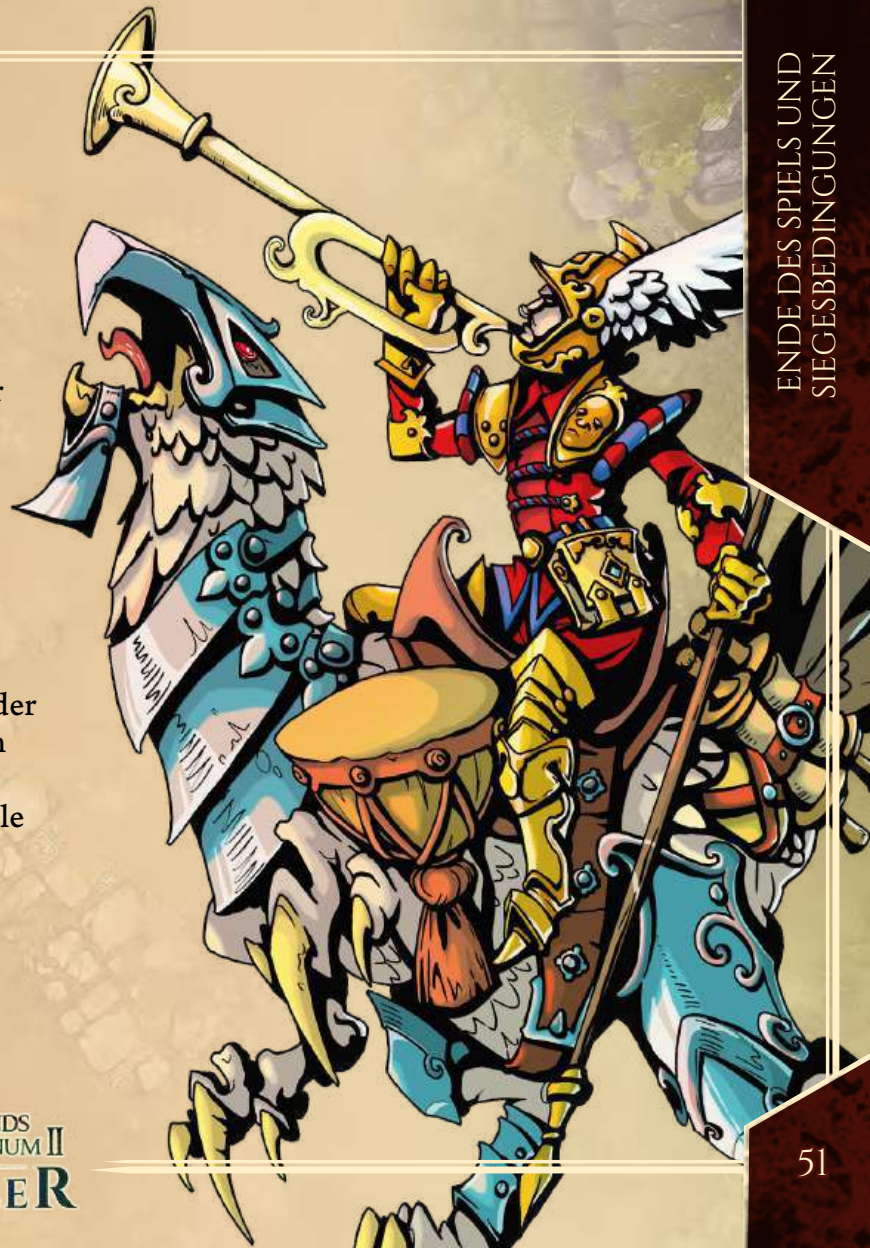
SIEGESPUNKTE



Siegespunkte (SP) werden verwendet, um den Sieger im Spiel zu ermitteln.

Die Spieler verfolgen ihre verdienten Siegespunkte auf dem Siegespunktzähler. Die Spieler erhalten SP wie folgt:

- 1 SP für jeden Stern im Rang der vernichteten Spielfigur des Gegners.
- Die Anzahl der SP, die auf den abgespielten Fähigkeitenkarten der Hand angegeben ist.
- 6 SP für die Vernichtung eines gegnerischen Helden.
- Darüber hinaus erhält der Spieler Siegespunkte, wenn sein Einnahmezähler bestimmte Meilensteine **1** erreicht.
- In einigen Spielmodi kann der Spieler zusätzlich Siegespunkte für verschiedene Ziele erhalten.





ZUSÄTZLICHE SPIELMODI



ALLIANZKAMPF

Im Allianzkampf-Spielmodus können die Spieler in Zwei-gegen-Zwei-Schlachten gegeneinander antreten. Jeder Spieler wählt einen Helden, der über seine eigenen Spielelemente verfügt.

Auf dem Schlachtfeld stehen zwei Spieler als Verbündete, mit jeweils eigenen Schlachtsätzen und Einnahmenwerten. Auch dürfen Spieler keine Spielfiguren aus dem verbündeten Kriegslager ausbringen.

Einige Szenarien des Regelbuchs wurden speziell für den Allianzkampf-Spielablauf entwickelt und weisen spezielle Zonen für die Ausbringung von Spielfiguren auf dem Schlachtfeld auf. Das Spiel dauert zwar etwas länger, garantiert aber ein sehr fesselndes Scharmützel, denn der Stellplatz für die Spielfiguren auf dem Schlachtfeld wird halbiert.

Die Verbündeten teilen sich eine Aufstellungszone, wenn es nur zwei Zonen auf der Karte gibt.

Das Spiel ist rundenbasiert, d. h. die Spieler ziehen abwechselnd mit Teilnehmern aus verschiedenen Mannschaften.



Die Kreaturen deines Partners gelten zwar als verbündet, aber sie sind trotzdem nicht «deine Kreaturen» für alle Effekte auf deinen Karten.

Der Spieler, der den ersten Spielzug erhält, beginnt mit 2 ♣; alle nachfolgenden Spieler beginnen mit jeweils 3 ♣.

Auf dem Schlachtfeld darf keiner der Spieler gleichzeitig nicht mehr als 5 Kreaturen haben.

Wenn der Held stirbt, wird seine Miniatur vom Schlachtfeld entfernt, ebenso wie die Spielfiguren des

Spielers. Verzauberungskarten auf den gegnerischen und verbündeten Spielfiguren bleiben bis zum Ende des Spiels erhalten. Jedes Mal, wenn die gegnerische Mannschaft einen Helden des Gegners vernichtet, erhält es 5 Siegespunkte.

Kreaturen des Spielers können verbündete Kreaturen nicht angreifen.

45

In diesem Spielmodus wird mit einem Fähigkeitsatz aus 45 Karten gespielt. Die Spieler können sich aber auf einen Fähigkeitsatz mit weniger Karten einigen, um die Spielzeit zu verkürzen.



DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN:

- **When the last card is taken from the Feats deck;**

Entnimmt ein Spieler dem **Fähigkeitsatz** die letzte Karte, endet das Spiel gleich nach dem aktuellen Spielzug. Der Spieler erhält keine zusätzlichen Siegespunkte, wenn er keine Karte vom **Fähigkeitsatz** ziehen konnte.

- **Beide Helden einer der Mannschaften sterben;** dann ist das Spiel zu Ende und die Siegespunkte werden gezählt. In diesem Spielmodus erhält die Mannschaft 4 zusätzliche Siegespunkte für jeden vernichteten Helden des Gegners. Es spielt keine Rolle, durch welchen Effekt der Held vernichtet wird. Die gegnerische Mannschaft erhält trotzdem SP.

- **Eine der Mannschaften 24 Siegespunkte erreicht hat.**

Das Spiel ist auch zu Ende, wenn die Gesamtpunktzahl zweier Verbündeter einen bestimmten Zielwert erreicht. Wir empfehlen einen Zielwert von **20 bzw. 24 Siegespunkten**.

Egal, wie das Spiel ausgeht. Die Mannschaft mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt diejenige mit den meisten abgespielten Fähigkeitenkarten. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, vergleicht man die Anzahl der Fähigkeitenkarten der zerstörten Spielfiguren (verdeckt).

Wenn die Siegespunktzahl, die Anzahl der abgespielten Fähigkeitenkarten und die Anzahl der erhaltenen Karten für zerstörte Spielfiguren gleich sind, gilt das Spiel als unentschieden.

Die Spieler können sich darauf einigen, dass das Spiel eine bestimmte Zeit dauert oder zu Ende ist, wenn einer von ihnen eine bestimmte Siegespunktzahl erreicht hat. Die Spieler können auch verabreden, dass das Spiel zu Ende ist und die Siegespunkte gezählt werden müssen, wenn einer der Helden stirbt.



JEDER GEGEN JEDEN-SPIELMODUS

Im «Jeder gegen Jeden»-Spielmodus kämpfen drei oder vier Spieler gegeneinander ohne Allianzen. Jeder Spieler wählt einen Helden und verwaltet seine eigenen Spielelemente.

45

In diesem Spielmodus wird mit einem Fähigkeitsensatz aus 45 Karten gespielt. Die Spieler können sich aber auf einen Fähigkeitsensatz mit weniger Karten

einigen, um die Spielzeit zu verkürzen.





Jeder Spieler hat seine eigene Aufstellungszone.

Die Spieler, die den ersten bzw. den zweiten Spielzug erhalten, beginnen mit 2 ; alle nachfolgenden Spieler beginnen mit jeweils 3 .

Wenn drei Spieler im Spiel sind, darf ein Spieler gleichzeitig nicht mehr als 6 Kreaturen haben.

Wenn vier Spieler im Spiel sind, darf ein Spieler gleichzeitig nicht mehr als 5 Kreaturen haben.

Wenn einer der Helden stirbt, wird seine Miniatur vom Schlachtfeld entfernt, ebenso wie die Spielfiguren des Spielers. Den Kreaturen werden dann keine Verzauberungskarten und andere Effekte abgenommen. Der Spieler, dessen Held stirbt, verliert 4 Siegespunkte. Verzauberungskarten und andere

Effekte bleiben auf den Kreaturen. Der Spieler kann aber trotzdem nicht weniger als 0 Siegespunkte haben.

DAS SPIEL IST ZU ENDE, WENN

- **Dem Fäähigkeiteinsatz die letzte Karte entnommen wurde;**

Entnimmt ein Spieler dem **Fäähigkeiteinsatz** die letzte Karte, endet das Spiel gleich nach dem aktuellen Spielzug. Der Spieler erhält keine zusätzlichen Siegespunkte, wenn er keine Karte vom **Fäähigkeiteinsatz** ziehen konnte.

- **Nur ein Held auf dem Schlachtfeld am Leben bleibt;**

- **Einer der Spieler 10 oder 12 Siegespunkte erhält.**

Für ein schnelles Duell empfiehlt es sich, bis zu 10 Siegespunkte zu spielen. Ein Spiel bis zu 12 Siegespunkten eignet sich eher für erfahrene Spieler.

Egal, wie das Spiel ausgeht. Der Spieler mit den meisten Siegespunkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt diejenige mit den meisten abgespielten Fähigkeitenkarten.

Die Spieler können sich darauf einigen, dass das Spiel eine bestimmte Zeit dauert oder zu Ende ist, wenn einer von ihnen eine bestimmte Siegespunktzahl erreicht hat. Die Spieler können auch verabreden, dass das Spiel zu Ende ist und die Siegespunkte gezählt werden müssen, wenn einer der Helden stirbt.

Wenn auch hier Gleichstand herrscht, vergleicht man die Anzahl der Fähigkeitenkarten der zerstörten Spielfiguren (verdeckt).

Wenn die Siegespunktzahl, die Anzahl der abgespielten Fähigkeitenkarten und die Anzahl der erhaltenen Karten für zerstörte Spielfiguren gleich sind, gilt das Spiel als unentschieden.

TURNIERMODUS

Im Turniermodus treten zwei Spieler in einer Reihe von Spielen gegeneinander an. Jedes Spiel hat seine eigenen zusätzlichen Regeln. Bevor man den Turniermodus ausprobiert, empfiehlt es sich, ein paar Partien in anderen Spielmodi zu spielen und sich mit den Grundregeln von *Signum 2: Warseer* vertraut zu machen.

Hinweis: Da es sich beim Turnier um eine Reihe von Spielen handelt, kann es länger als einen Tag dauern. Dabei muss man mehrere wichtige Entscheidungen treffen und mehrere Zweikämpfe mit seinem Gegner austragen. Nach jeder Zweikampf können die Spieler ihren Fortschritt speichern, indem sie die Ergebnisse aufzeichnen.

Nach jeder Partie notieren die Spieler die verdienten Siegespunkte und erhalten eine besondere Währung – Drachenmünzen. Mit den Drachenmünzen können die Spieler verschiedene Verbesserungen und neue Spielfiguren für ihren Kriegstrupp erwerben.

Sieger wird derjenige Spieler, der zum Schluss des Turniers die meisten Siegespunkte erspielt hat.

In diesem Abschnitt werden nur die Regeln beschrieben, die sich von den Warseer-Grundregeln unterscheiden.

ZUSÄTZLICHE SPIELELEMENTE



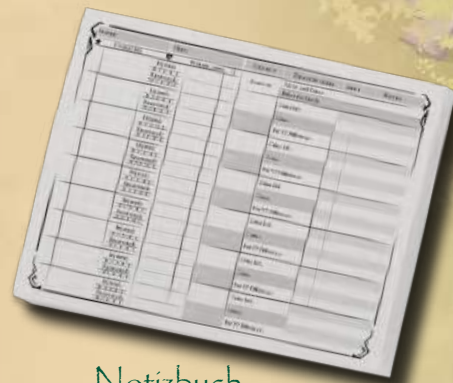
Szenariosatz



Meilensteinmarken



Verbesserungssatz

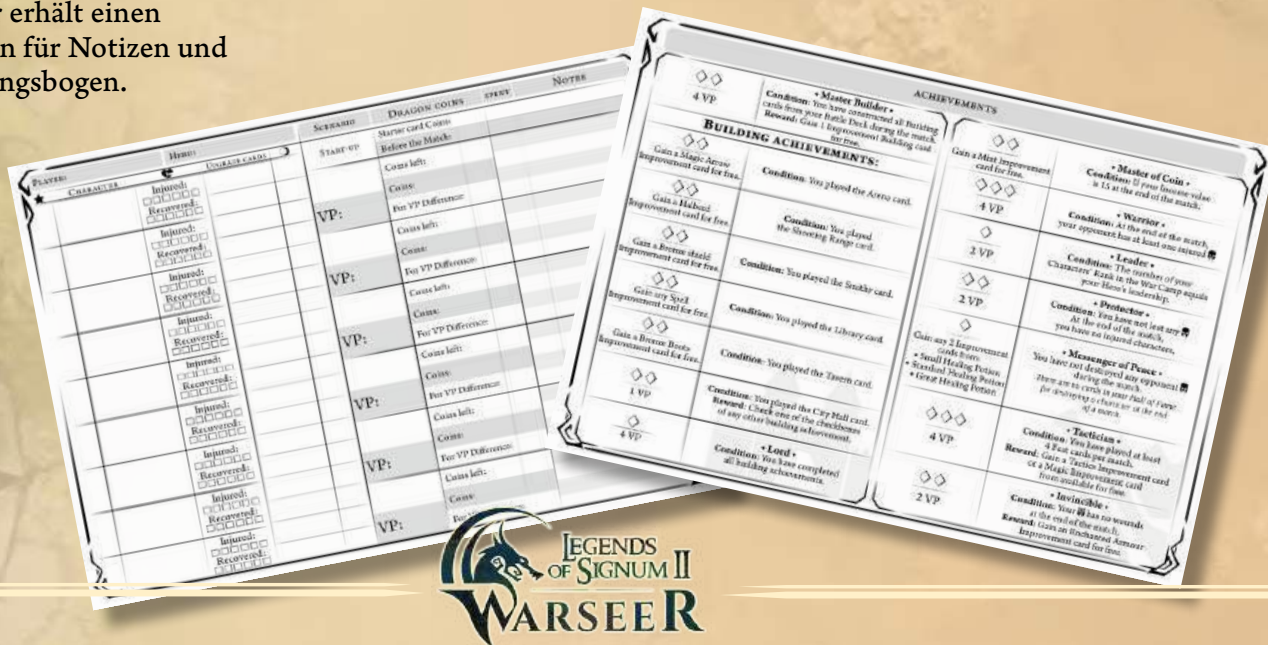


Notizbuch



TURNIERVORBEREITUNG

1. Bevor das Turnier beginnt, wählt jeder Spieler einen Helden und erhält einen entsprechenden Schlachtsatz. Die Spieler dürfen ihre Helden während des Turniers nicht wechseln. Es liegt jedoch im Ermessen des Spielers, seinem Kriegstrupp während des Turniers weitere Spielfiguren hinzuzufügen.
2. Jeder Spieler erhält einen Turnierbogen für Notizen und einen Leistungsbogen.

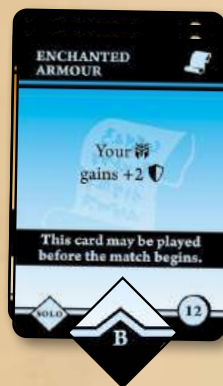


3. Der Verbesserungssatz muss in zwei Teile geteilt werden. Ein Spieler erhält alle mit dem Buchstaben «A» gekennzeichneten Karten, der andere Spieler alle mit dem Buchstaben «B». Bei diesem Spielmodus kommen die Karten ohne Buchstaben nicht zum Einsatz.

4. Darüber hinaus erhält jeder Spieler eine Referenzkarte mit den Kosten der Spielfiguren.



5. Die Spieler erstellt seinen Szenariosatz. Dazu kann der Spieler seinem Satz alle 10 Szenariokarten hinzufügen. Er kann aber auch bestimmte Karten auswählen. Die Anzahl der Karten im Szenariosatz muss mindestens der Anzahl der Spiele des aktuellen Turniers entsprechen.



6. Vor Beginn des Turniers wird entschieden, welche Art des Turniers gespielt werden soll. Es gibt zwei Möglichkeiten:

- Das Champion-Turnier umfasst fünf Spiele (die Spieler überspringen die Spiele Nummer 2 und 6).
- Das Königliche Turnier umfasst sieben Spiele.

Bei diesem Spielmodus haben die Spieler am Anfang keine Spielfiguren. Diese können in der Ressourcenphase mit Drachennünzen erworben werden.



TURNIERPHASEN:

Jedes Turnierspiel ist in die folgenden Phasen unterteilt:

I. RESSOURCENPHASE

- Der Spieler erhält die der Spielposition in der Turniertabelle entsprechende Anzahl von Drachenmünzen.
- Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten erhält 3 Münzen für jeden Punkt Unterschied.
- Der Spieler kann 1 Siegespunkt gegen 3 Münzen eintauschen.
- Mit diesen Münzen kann der Spieler Verbesserungskarten kaufen sowie Spielfiguren erwerben oder wiederherstellen.

Erworbene Verbesserungskarten befinden sich wie die Spielfiguren im Kriegslager.

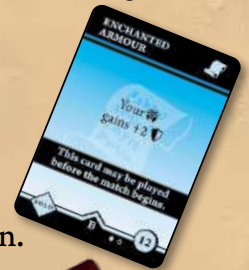


II. AUFSTELLUNGSPHASE

Die Spieler bereiten das Schlachtfeld vor und erstellen den Fähigkeitensatz gemäß den Spielbedingungen der Turniertabelle. Außerdem wählen sie eine Szenariokarte nach den Regeln für die Spielbedingungen.

III. VORBEREITUNGSPHASE

Der Spieler nutzt die erworbenen Zauberspruch-, Gebäude- und Verbesserungskarten aus seinem Kriegslager.



IV. SCHLACHTPHASE

Die Spieler spielen das Hauptspiel auf dem Schlachtfeld nach den Szenarioregeln.

V. ERGEBNISPHASE

Die Spieler erhalten die Belohnungen für Errungenschaften, erspielen die Siegespunkte und notieren das Ergebnis des Szenarios auf ihrem Turnierbogen.



TURNIERTABELLE

Fähigkeitsatz	Drachemünzen	Spielbedingungen
		Wähle eine zufällige Karte für zwei Spieler und eine zufällige Szenariokarte. Empfohlen: Szenario 1: Die Barmherzigkeit der Götter Ziel: 8 Siegespunkte (SP)
		Der Spieler mit den meisten Siegespunkten (SP) wählt die Karte. Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten (SP) wählt folgendes aus: 1. Die Szenariokarte 2. Den Spieler, der den ersten Spielzug erhält 3. Die Aufstellungszone Ziel: 10 Siegespunkte (SP)
		Der Spieler mit den meisten Siegespunkten (SP) wählt die Karte. Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten (SP) wählt folgendes aus: 1. Die Szenariokarte 2. Den Spieler, der den ersten Spielzug erhält 3. Die Aufstellungszone Ziel: 10 Siegespunkte (SP)
		Der Spieler mit den meisten Siegespunkten (SP) wählt die Karte. Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten (SP) wählt folgendes aus: 1. Die Szenariokarte 2. Den Spieler, der den ersten Spielzug erhält 3. Die Aufstellungszone Ziel: 12 Siegespunkte (SP)

Fähigkeitsatz	Drachmünzen	Spielbedingungen
		Der Spieler mit den meisten Siegespunkten (SP) wählt die Karte. Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten (SP) wählt folgendes aus: 1. Die Szenariokarte 2. Den Spieler, der den ersten Spielzug erhält 3. Die Aufstellungszone Ziel: 12 Siegespunkte (SP)
		Der Spieler mit den meisten Siegespunkten (SP) wählt die Karte. Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten (SP) wählt folgendes aus: 1. Die Szenariokarte 2. Den Spieler, der den ersten Spielzug erhält 3. Die Aufstellungszone Ziel: 12 Siegespunkte (SP)
		Der Spieler mit den wenigsten Siegespunkten (SP) wählt die Karte. Es werden keine Szenarien verwendet. In diesem Szenario erhält der Spieler keine Siegespunkte vom Einnahmezähler. Es zählen nur die Fähigkeitenkarten in deiner Ruhmeshalle. Ziel: 12 Siegespunkte (SP)



Der Szenariosatz enthält 10 Szenariokarten. Die abgespielte Szenariokarte wird dem Szenariosatz abgenommen. Jedes Szenario kann auf einer der Karten gespielt werden, die im Regelbuch auf Seite 76 zu finden sind.

SZENARIOSATZ

REGELN

NAME

AUFSTELLUNG

SCENARIO 4: DEADLY INVENTIONS

SCENARIO RULES:

During a Player's turn, they may choose to move one of their Landmark tokens up to 2 hexes in any direction, unless there's an opponent's creature on the token hex. Two tokens cannot be in the same hex or pass through each other, Impassable terrain, or creatures. If they enter Difficult terrain, they must stop.



If a Player successfully moves a Landmark token into their opponent's Deployment Zone, they receive 1 Victory Point (VP).

The mines are the newest invention of Dwarves from the Bronze Kingdom. These small but lethal mechanisms can be buried in the middle of the road, in the grove, or on the battlefield, and they will tirelessly wait for the enemy's coming. It takes only one crafty device to make dozens of enemy soldiers go to the hospital or graveyard. Mine three sites on the road of your opponent. Lock the enemy inside their lair!

OBJECTIVE

If a Player successfully moves all three Landmark tokens into the opponent's Deployment Zone, they win the game immediately, gaining maximum Victory Points for current Match.

ZIEL

SET UP EXAMPLE

Each Player places 3 Landmark tokens on the Battlefield, each within 1 hex of their Deployment Zone, but not inside it. Tokens are placed one at a time, starting with the first Player and alternating turns.

These tokens are double-sided, with one side indicating ownership by Player A and the other side indicating ownership by Player B.

Tokens can be placed on free hexes or terrain hexes except Impassable terrain.

AUFSTELLUNGSREGELN

INFORMATIONEN AUF DER SZENARIOKARTE

Die Szenariokarte enthält die folgenden Informationen:

- Auf der einen Seite der Karte sind die Regeln für die anfängliche Aufstellung aufgeführt.
- Auf der anderen Seite der Karte stehen Informationen, die im Laufe des Spiels benötigt werden.

Die Reihenfolge und die Regeln für die Aufstellung sind auf der Szenariokarte ausführlich beschrieben. Sie sind ebenfalls als Infografik im Aufstellungsbeispiel enthalten:



- die Spielzone, in der ein Spieler seine Spielfiguren ausbringt.



- zeigt an, dass im aktuellen Szenario keine Meilensteinmarken auf benachbarten Sechsecken

- ➡ - platziert werden können.
- zeigt an, dass ein Spieler maximal 1 Meilensteinmarke auf eine Reihe von Sechsecken legen kann.



- Spielzonen, die dem Spieler für seine Aufstellung zur Verfügung stehen.



- Meilensteinmarken für beide Spieler.

Regeln - zusätzliche Regeln, die für das aktuelle Szenario gelten.

Ziel - enthält die Bedingungen für einen Blitzsieg im Szenario, falls vorhanden.

Szenariokarten dienen nicht nur für Turniere. Sie verleihen auch einem gewöhnlichen 2-Spieler-Spiel mehr Vielfalt.

Bei einigen Szenariokarten muss man Siegespunkte aus dem Fähigkeitsatz gewinnen. In diesem Fall entnimmt ein Spieler dem Fähigkeitsatz eine Karte und legt sie in die Ruhmeshalle, als ob er die Spielfigur vernichtet hätte. Es empfiehlt sich, diese Karten auf einen separaten Stapel zu legen. Der Spieler muss die Anzahl der getöteten Spielfiguren des Gegners notieren, um bestimmte Errungenschaften zu bekommen.

FÄHIGKEITENSATZ

Beim Spiel kann der Inhalt des Fähigkeitensatzes unterschiedlich sein.

Dem Fähigkeitensatz sind alle Karten mit einer Kennzeichnung von den Spielbedingungen und darunter hinzuzufügen.



Zum Beispiel: Spiel 3 erfordert einen Fähigkeitensatz von 24 Karten. Daher fügt der Spieler dem Satz alle Karten mit der Nummer und darunter hinzu.

		Select a random map for 2 players and a random scenario.
		Recommended: Scenario 1: Mercy
		Scenario 2: 10 Victory Points (VP) for the Player who eliminated 3 or more opponents' creatures this turn.



TURNIERTABELLE

NAME
DER SPIELFIGUR

NAME
DES SPIELERS

NAME
DES HELDEN

NAME
DES SZENARIO
S

Der Name des Szenari-
os, das in diesem Spiel
gespielt wird.

SZENARIO-
SIEGESPUNKTE

Siegespunkte,
die ein Spieler
in einem Spiel
gesammelt hat.

DRACHENMÜNZEN

erhält man vor dem ersten Spiel.
Im Turniermodus werden diese Münzen
in der Turniertabelle aufgeführt. Im Einzel-
spielermodus werden sie auf der Startkarte
aufgeführt.

MÜNZEN ÜBRIG

Münzen, die nach vorherigen Käufen vor
dem Szenario übrig sind.

SZENARIO-BELOHUNG

Zusätzliche Münzen je nach Szenario.

FÜR DEN SP-UNTERSCHIED
ERWORBENE MÜNZEN

Zusätzliche Münzen für unterschiedliche
Siegespunktzahlen der Spieler.

AUSGEGEBENE MÜNZEN

Drachmünzen, die nach dem Szenario
ausgegeben werden.

VERBESSERUNGSKARTEN

Der Name der erworbenen
Verbesserungskarte

KARTENWERT

Der Wert der erworbenen Karte

ANMERKUNGEN

Anmerkungen zum Ausgeben
von Drachmünzen

PLAYER:	HERO:	SCENARIO	DRAGON COIN	SPENT	NOTES
CHARACTER	UPGRADE CARDS	START-UP	Starter card Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Before the Match:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□	VP:	Coins left:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		Coins:		
	Injured: □□□□□ Recovered: □□□□□		For VP Difference:		

RANG
DER SPIELFIGUR

Kennzeichnung der Spielfigur,
die im Laufe des Spiels verwundet
wurde.

Münzen, die nach vorherigen Käufen
vor dem Szenario übrig sind.



LEISTUNGSBOGEN

Der Spieler erhält einen Leistungsbogen für das Turnier. Erfüllt der Spieler die auf dem Bogen angegebene Bedingung, kreuzt er eines der Kästchen neben dieser Bedingung an. In der Ergebnisphase erhält der Spieler die für die jeweilige Bedingung angegebene Belohnung. Wurde die Bedingung so viele Mal erfüllt, wie die Anzahl der daneben stehenden Kontrollkästchen, erhält der Spieler die unter den Kontrollkästchen angegebene Belohnung. Danach kann der Spieler keine Belohnungen mehr für das Erfüllen der gleichen Bedingung erhalten.

ACHIEVEMENTS	
◆◆ 4 VP ◆◆ Gain a Magic Arrow Improvement card for free. ◆◆ Gain a Halberd Improvement card for free. ◆◆ Gain a Bronze shield Improvement card for free. ◆◆ Gain any Spell Improvement card for free. ◆◆ Gain a Bronze Boots Improvement card for free. ◆◆ 1 VP ◆◆ 4 VP	◆◆◆◆ • Master Builder • Condition: You have constructed all Building cards from your Battle Deck during the match. Reward: Gain 1 Improvement Building card for free. ◆◆◆◆ BUILDING ACHIEVEMENTS: ◆◆◆◆ Condition: You played the Arena card. ◆◆◆◆ Condition: You played the Shooting Range card. ◆◆◆◆ Condition: You played the Smithy card. ◆◆◆◆ Condition: You played the Library card. ◆◆◆◆ Condition: You played the Tavern card. ◆◆◆◆ Condition: You played the City Hall card. Reward: Check one of the checkboxes of any other building achievement. ◆◆◆◆ • Lord • Condition: You have completed all building achievements.
◆◆ Gain a Mint Improvement card for free. ◆◆◆◆ 4 VP ◆ 2 VP ◆◆ 2 VP ◆ Gain any 2 Improvement cards from: • Small Healing Potion • Standard Healing Potion • Great Healing Potion ◆◆◆◆ 4 VP ◆◆ 2 VP	◆◆◆◆ • Master of Coin • Condition: If your Income value is 15 at the end of the match. ◆◆◆◆ • Warrior • Condition: At the end of the match, your opponent has at least one injured. ◆◆◆◆ • Leader • Condition: The number of your Characters' Rank in the War Camp equals your Hero's leadership. ◆◆◆◆ • Protector • Condition: You have not lost any. At the end of the match, you have no injured characters. ◆◆◆◆ • Messenger of Peace • Condition: You have not destroyed any opponent during the match. There are no cards in your Hall of Fame for destroying a character at the end of a match. ◆◆◆◆ • Tactician • Condition: You have played at least 4 Feat cards per match. Reward: Gain a Tactics Improvement card or a Magic Improvement card from available for free. ◆◆◆◆ • Invincible • Condition: Your has no wounds at the end of the match. Reward: Gain an Enchanted Armour Improvement card for free.

Zum Beispiel: Bei der Errungenschaft «Taktiker» erhält der Spieler eine taktische oder magische Verbesserungskarte, wenn er mindestens 4 Fähigkeitenkarten von der Hand abgespielt hat. Wenn der Spieler zu diesem Zeitpunkt noch keine taktischen oder magischen Karten in seinem Verbesserungssatz hat, erhält er keine Belohnung. Dies gilt für alle Belohnungen des Verbesserungssatzes.

Bekommt der Spieler diese Errungenschaft ein zweites Mal, erhält er eine weitere Verbesserungskarte. Beim dritten Mal erhält der Spieler zusätzlich 4 Siegespunkte. Danach erhält der Spieler keine Belohnungen mehr für diese Errungenschaft.



Jeder Spieler erstellt seinen eigenen Verbesserungssatz.

Dazu werden alle Karten auf drei Stapel verteilt: «A»-Stapel, «B»-Stapel und Kartenstapel ohne Turnierzeichen.

Einer der Spieler erhält alle Karten mit dem Buchstaben «A», der andere alle Karten mit dem Buchstaben «B».

Karten ohne Turnierzeichen können nur im Einzelspielermodus gespielt werden.



- ♦ zeigt an, wie viele Stücke dieser Karte einem Spieler im Turniermodus zur Verfügung stehen.
- ♦ zeigt an, wie viele zusätzliche Stücke dieser Karte im Einzelspielermodus verfügbar sind.

VERBESSERUNGSKARTEN

Der Spieler kann vor Beginn des Spiels in der Ressourcenphase eine beliebige Anzahl von Verbesserungskarten von seinem Satz erwerben und diese den Spielfigurkarten seines Kriegslagers hinzufügen. Erworbene Karten werden in die Turniertabelle aufgenommen.

ARTEN VON VERBESSERUNGSKARTEN

Es gibt 4 Arten von Verbesserungskarten:

- Gebäudekarten
- Zauberspruchkarten
- Reliquienkarten
- Taktikenkarten

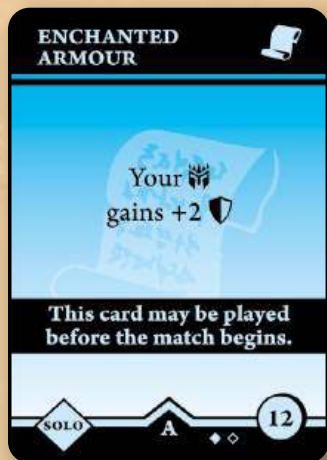
GEBÄUDEKARTEN



Gebäude sind permanente Verbesserungen. Die erworbenen Gebäudekarten sind bis zum Ende des Turniers verfügbar. Der Spieler kann in der Vorbereitungsphase einen Effekt von jeder erworbenen Gebäudekarte anwenden, aber nur einmal pro Phase.

ZAUBERSPRUCHKARTEN

Zauberspruchkarten können vor Beginn des Spiels in der Vorbereitungsphase abgespielt werden und sind nur einmal verwendbar. Die Zauberspruchkarte hat einen einmaligen Effekt und wird danach wieder auf den Verbesserungssatz gelegt. Der Spieler kann sie in der nächsten Ressourcenphase wieder erwerben.



RELIQUIENKARTEN



Reliquienkarten bieten permanente Verbesserungen. Die erworbenen Reliquienkarten sind bis zum Ende des Turniers verfügbar.

Wenn ein Spieler eine Spielfigur aus seinem Kriegslager ausbringt, kann er sie mit 1 Reliquienkarte bestücken.

Die Spielfigur erhält dann alle auf der Reliquienkarte beschriebenen Vorteile. Wenn die Spielfigur stirbt, wird seine Reliquienkarte in das Kriegslager zurückgelegt und kann im laufenden Spiel nicht mehr gespielt werden. Sie kann erst im nächsten Spiel wieder auf eine beliebige Spielfigur angewendet werden.

TAKTIKENKARTEN

Taktikenkarten sind einmalig verwendbare Karten, die im Laufe des Spiels aus dem Kriegslager gespielt werden können. Die Taktikenkarte hat einen einmaligen Effekt und wird danach wieder auf den Satz gelegt. Der Spieler kann sie in der nächsten Ressourcenphase wieder erwerben.



ERWERB VON SPIELFIGUREN



Beim Turniermodus ist eine freie Rekrutierung von Spielfiguren in das Kriegslager des Helden durch seine Anführerschaft nicht möglich. Der Spieler muss alle Spielfiguren einzeln erwerben und ihren Preis in Drachemünzen bezahlen.

Auf einer der Verbesserungskarten, der Referenzkarte, sind die Preise der zum Erwerb angebotenen Spielfiguren zu finden. Vor Beginn des Spiels kann nicht mehr als 1 Spielfigur jedes Ranges für den Kriegstrupp rekrutiert werden.

Die vom Spieler erworbene Spielfigur bleibt bis zum Ende eines Turniers im Kriegslager. Der Spieler kann sie nach eigenem Ermessen aus dem Kriegslager entfernen. Dies bringt aber keine Vorteile, außer dem frei gewordenen Anführerschaft-Stellplatz. Manche Spielfiguren im Kriegslager und ihr Rang müssen dem Anführerschaftswert des Helden entsprechen.

VERWUNDUNG DER SPIELFIGUR

PLAYER:	HERO:
CHARACTER	UPGRA
	Injured: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Recovered: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	Injured: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Stirbt eine Spielfigur im Laufe des Spiels, muss der Spieler diese Spielfigur auf seinem Turnierbogen als verwundet kennzeichnen.

Betrifft eine verwundete Spielfigur im nächsten Spiel das Schlachtfeld, bekommt sie sofort so viele Wunden, dass ihr nur noch 1 Trefferpunkt zur Verfügung steht. Egal, ob die Spielfigur das Schlachtfeld betreten hat oder nicht, sie erholt sich bis zum nächsten Spiel vollständig, wenn sie nicht wieder auf dem Schlachtfeld getötet wurde.

Der Spieler kann auch eine spezielle Verbesserungskarte erwerben, um diese Strafe zu vermeiden.

Eine Spielfigur gilt nur dann als verwundet, wenn sich ihre Karte am Ende des Spiels NICHT in dem Kriegslager oder der Stadt befindet.





Verwundete
Spielfiguren lassen sich
in der Ressourcenphase
wiederherstellen,
indem man die auf der
Referenzkarte angegebenen
Kosten bezahlt. Darüber
hinaus kann der Spieler
in der Vorbereitungsphase
eine Karte mit
Wiederherstellungszauber
abspielen, die er erworben
oder durch bestimmte
Leistungen erhalten hat.



SIEGESPUNKTE UND TURNIERSIEGER

Turniersieger
ist der Spieler,
der nach allen
Spielrunden
die meisten Siegespunkte
(SP) gesammelt hat.
Sollten zwei Spieler
gleich viele SP haben,
gewinnt derjenige von ihnen
mit den meisten
gewonnenen Spielen.



SCHARMÜTZEL-MODUS

Im Scharmützel-Modus können die Spieler direkt in die Hitze des Gefechts eintauchen, indem sie das Wirtschaftsmanagement und strategische Ziele beiseite lassen.

Bei diesem Modus geht es nur noch um die zugrunde liegende Kampfmechanik, und die Spieler können sich ausschließlich darauf konzentrieren, ihren Gegner zu besiegen. Jede Entscheidung dreht sich darum, den Gegner auf dem Schlachtfeld auszutricksen und zu überwältigen, und zwar ohne Rücksicht auf Ressourcen oder taktische Ziele. Es ist ein rasantes, unvergleichliches Spielerlebnis, aus dem nur der Stärkste als Sieger hervorgehen wird.

BEGINN DES SPIELS

Dieser Modus ist nicht für alle Spielfiguren und Helden gleichermaßen geeignet. So lassen sich z. B. Eigenschaften, die das Nachziehen von Karten oder das Abspielen von Karten zu geringeren Kosten ermöglichen, nicht so effektiv einsetzen. Die Spieler sollten ihren Kriegstrupp mit Sorgfalt auswählen und dabei die besonderen Herausforderungen dieses Modus berücksichtigen.

1. Vor Beginn des Spiels wählt jeder Spieler einen Helden nach den Standardregeln aus. Die Spieler entnehmen ihrem Schlachtsatz je 3 Gebäude- und 3 Reliquienkarten. Dies können z. B. Karten, die nur bestimmte Fraktionen aufweisen, oder auch universelle Karten sein. Die übrigen Karten des Schlachtsatzes kommen in diesem Modus nicht zum Einsatz.
2. Die Spieler fügen dem Satz eine ihrer Fraktion entsprechende Dienerkarte hinzu.
3. Jeder Spieler stellt seinen Kriegstrupp entsprechend der Anführerschaft seines Helden nach den Standardregeln zusammen.
4. Das Schlachtfeld wird je nach Anzahl der Spieler wie üblich vorbereitet.
5. Jeder Spieler stellt die Miniatur seines Helden in die vorgesehene

Aufstellungszone des Schlachtfeldes. Danach dürfen die Spieler so viele Spielfiguren auf das Schlachtfeld ausbringen, wie ihre jeweiligen Aufstellungszone erlauben.

6. Jeder Spieler legt jeweils 3 Gebäudekarten in seine Stadt.
7. Jeder Spieler bestückt die Miniatur seines Helden ebenfalls mit 3 Reliquienkarten. Auf die einzelnen Reliquienkarten werden die Rüstungsmarken und die Wiederverwendbarkeitsmarken entsprechend ihrer Eigenschaften gelegt.
8. Bei jedem Spieler wird der Heldenstärkezähler auf 5 gesetzt.
9. Der Siegespunktzähler, der als Zeitmesser dient, wird auf 6 gesetzt. Es wird empfohlen, das Spiel am Ende der sechsten Runde zu beenden. Die Spieler können jedoch so lange weiterspielen, wie sie möchten.

KREATURAKTIVIERUNG

Das Spiel aus einer Reihe von einzelnen Zügen, in denen die Spieler abwechselnd ihre Kreaturen aktivieren. Nachdem der Spieler alle seine Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktiviert hat, kann er das Ende seines Spielzugs erklären.

1. In seinem Aktivierungszug aktiviert der Spieler eine seiner Kreaturen nach den Standardregeln. Ein Spieler legt einen Marker auf die Kreatur und zeigt damit an, dass sie im aktuellen Spielzug bereits aktiviert wurde. Dann übernimmt der nächste Spieler den Spielzug und kann seine Kreaturen aktivieren.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann den Spielzug seiner Kreatur überspringen, wenn er z. B. weniger nicht aktivierte Kreaturen auf dem Schlachtfeld hat als andere Spieler.
3. Selbst wenn ein Spieler die Kreaturaktivierung überspringt, kann er noch seine Gebäude- und Reliquienkarten abspielen.

Der Spieler darf jedoch derselben Spielfigur nicht mehr als einen Gebäudevorteil in einem einzigen Aktivierungszug gewähren.

Bei einem Spiel mit drei bis vier Spielern kann man einen zusätzlichen Zähler verwenden, um die nicht aktivierten Kreaturen zu zählen. Dies ist besonders dann von Vorteil, wenn die Regel häufig verwendet wird, die es Spielern erlaubt, den Spielzug ihrer Kreatur zu überspringen. So kann man den Spielverlauf noch besser gestalten und sicherstellen, dass alle Spieler stets einen Überblick darüber haben, wie viele nicht aktivierte Kreaturen sie noch haben.

4. Die Spielrunde ist zu Ende, wenn es keine Kreaturen mehr ohne Aktivierungsmarker auf dem Schlachtfeld gibt.

Der Spieler, der als letzter seine Kreatur in der aktuellen Runde aktiviert hat, wird der letzte Spieler in der nächsten Runde. Der Spieler, der in der nächsten Runde einen ersten Spielzug hat, befindet sich links von ihm, vorausgesetzt, die Spieler aktivieren ihre Kreaturen im Uhrzeigersinn.

ENDE DER SPIELRUNDE

1. Zum Ende der Spielrunde werden alle Marker vom Schlachtfeld entfernt. Alle Eigenschaften und Effekte, die **bis zum Ende des Spielzugs** gültig bleiben, laufen zu diesem Zeitpunkt auch für alle Spieler ab.
2. Beginnend mit dem ersten Spieler können die Spieler nacheinander so viele Spielfiguren aus seinem Kriegslager in seine Aufstellungszone stellen, wie es die Größe des Schlachtfelds erlaubt. Die ausgebrachten Spielfiguren können in der aktuellen Spielrunde sofort aktiviert werden, und ihre «Erstes Wort»-Eigenschaft **α** wird dann auch sofort ausgelöst.
3. Der Heldenstärkezähler wird für alle Spieler auf 5 gesetzt.
4. Der Rundenzähler wird um 1 erhöht.
5. Es beginnt eine neue Spielrunde. Der Spieler, der den ersten Spielzug erhält, aktiviert als erster seine Kreatur.

DAS SPIEL LÄUFT FORT, BIS:

1. Nur ein Held auf dem Schlachtfeld am Leben bleibt.
2. Der Rundenzähler „0“ erreicht. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die meisten Spielfiguren des Gegners getötet hat. Spielfiguren gelten als getötet, wenn sie sich zum Ende des Spiels in der Geschichte (Ahnenhalle) befinden. Wenn beide Spieler die gleiche Anzahl von Spielfiguren vernichtet haben, gewinnt derjenige, der die meisten
 ★ - Spielfiguren getötet hat. Wenn auch hier Gleichstand herrscht, wird als nächstes die Anzahl der getöteten
 ★ - Spielfiguren verglichen, gefolgt von den ★ - Spielfiguren.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Begrenzung der Spielfigurenzahl:
 In diesem Modus wird ein Spielfigurenlimit anstelle eines Kreaturenlimits verwendet. Da sich Diener in diesem Modus schwieriger ausbringen lassen, gibt es keine Begrenzung für die Anzahl der Diener auf dem Schlachtfeld.

- 2 Spieler: 6 Spielfiguren
- 3 Spieler: 5 Spielfiguren
- 4 Spieler: 4 Spielfiguren

Kreaturaktivierung: Kreaturen, die in der aktuellen Runde mit einem beliebigen Effekt das Schlachtfeld betreten, können nicht aktiviert werden, es sei denn, sie haben die «Antritt»-Eigenschaft. Der Spieler muss sofort Marker auf sie legen, um sie zu kennzeichnen.

Vernichtete Spielfiguren:
 Vernichtete Spielfiguren und ihre Karten werden in die Ahnenhalle abgelegt, haben aber keinen Einfluss auf den Einnahmenwert, der immer auf «5» gesetzt wird.

Gebäudeeffekte: Der Spieler darf derselben Spielfigur nicht mehr als einen Gebäudevorteil in einem einzigen Aktivierungszug gewähren. Wenn der Spieler jedoch an der Reihe ist, eine neue Spielfigur zu aktivieren, darf er die Gebäudekarte abspielen, um deren Effekt auf eine bereits aktivierte Spielfigur anzuwenden, auch wenn diese in der aktuellen Runde bereits einen Vorteil durch die Gebäudekarte erhalten hat.

Optionale Regel: Ausbringen von Dienern

Stehen den Spielern nur eine begrenzte Anzahl von Miniaturen zur Verfügung, können sie sich auf diese optionale Regel einigen. In seinem Spielzug kann der Spieler 2  bezahlen, um einen Diener  neben seinem Helden  auszubringen. Der ausgebrachte Diener  kann nicht im gleichen Spielzug aktiviert werden, es sei denn, er hat die «Antritt»-Eigenschaft. Dann gilt bei diesem Modus die Regel für die Begrenzung der Anzahl von Kreaturen, nicht Spielfiguren.



SZENARIOKARTEN I : OLD SANCTUARY

FÜR 2
SPIELER



SZENARIOKARTEN 2: SILENT RIVER VALLEY

FÜR 2
SPIELER



SZENARIOKARTEN 3: HILLS OF FORGOTTEN HEROES

FÜR 2
SPIELER



SZENARIOKARTEN 4: WHISPER FOREST

FÜR 2
SPIELER



LEGENDS
OF SIGNUM II
WARSEER

SZENARIOKARTEN 6: LANDS OF LAWLESSNESS

FÜR 2
SPIELER



SZENARIOKARTEN 7: FIELD OF BONES

FÜR 3
SPIELER



SZENARIOKARTEN 8: LONELY LANDS

FÜR 3
SPIELER



SZENARIOKARTEN 9: GREAT TRADE ROUTE

FÜR 3
SPIELER



SZENARIOKARTEN I O: FOREST OF EVERSHADE



SZENARIOKARTEN II: HUNGRY RIVER

FÜR 4
SPIELER



SZENARIOKARTEN I2: LANDS OF PLenty

FÜR 4
SPIELER





GLOSSAR

Flinkheit - die Kreatur kann sich durch Sechsecke bewegen, die von verbündeten Kreaturen besetzt sind.

Hinterhalt: **hinzufügen** - die Kreatur, die sich vor dem Angriff nicht bewegt, erhält für den Angriff.

Rüstung X - nach dem Abspield einer Karte mit dieser Eigenschaft werden X Rüstungsmarken darauf gelegt.

Rüstungsmarke - wenn eine Kreatur, die über Rüstungsmarken verfügt, einem nicht-magischen Angriff oder einem anderen Effekt ausgesetzt wird, wird ihr 1 Rüstungsmarke pro 1 Schadenpunkt abgezogen, ohne dass sie Wunden erleidet. Wird durch einen Angriff mehr Schaden verursacht, als die Kreatur Rüstungsmarken besitzt, zieht dieser Schaden alle Rüstungsmarken ab, und der restliche Schaden verursacht Wunden.

Eine Kreatur kann eine unbegrenzte Anzahl von Rüstungsmarken besitzen.

Wenn eine Kreatur durch einen Effekt Wunden, aber keinen Schaden erleidet, kann die Rüstung diese nicht verhindern. Gibt eine Karte oder Eigenschaft der Kreatur +X , erhält diese Kreatur X zusätzliche Rüstungsmarken. Wenn eine Reliquie mit der Eigenschaft «Rüstung» keine Rüstungsmarken mehr hat, wird sie zerstört und der Held verliert alle Eigenschaften, die sie erteilte.

Assassine - greift eine Kreatur eine eines höheren Ranges an, wirkt ihr Kritischer Treffer immer.

Aura X: Text - alle Kreaturen in einem Sechseck mit der Aura-Quelle und in X Sechsecken von ihr entfernt haben Text, solange sie sich in einer Aura befinden. Verfügt eine von der Aura betroffene Kreatur über eine einzigartige Eigenschaft, wird diese im Text angegeben. Gilt eine Kreatur als Aura-Quelle, erhält sie die Aura-Eigenschaft nicht.

Berserk - solange die Kreatur verwundet ist (Wundenmarker sind darauf), wirkt ihr Kritischer Treffer immer.

Mut - ignoriert 1 des gegnerischen Angriffs oder Schadensrollen.

Grausamkeit - erleicht Unempfindlichkeit gegen Effekte von Gebäudekarten und **Kriegsherr**-Fähigkeit. Im Turnier- und Einzelspieler-Modus werden keine Reliquien vergeben.

Anlauf: Text - die Kreatur erhält Text während des Angriffs, wenn sie sich vor dem Angriffbewegte. Die Eigenschaft funktioniert nicht, wenn sich die angreifende Kreatur neben der angegriffenen Kreatur bewegte.

Clinch - eine Kreatur kann sich nicht bewegen, wenn sie in Kontakt mit der Kreatur des Gegners steht. Diese Eigenschaft

gilt nicht für erzwungene Bewegungen, wie z. B. Zauberspruchkarten-Effekte oder -Effekte.

Vertrag X: Text - wenn der Aktivspieler zu Beginn des Spielzugs einer Kreatur mit X bezahlt, erhält diese Kreatur alle im Text angegebenen Effekte bis zum Ende seines Zuges. Einige Effekte können dauerhaft sein. Sie werden im Text angegeben.

Gegenschlag - wenn die Kreatur mit dieser Eigenschaft einem Nahkampfangriff wird kann sie danach einen eigenen Nahkampfangriff mit der Kraft ankündigen, wenn sie noch am Leben ist und sich in der Angriffsreichweite befindet. Alle kritischen Effekte können nach den üblichen Regeln aktiviert werden. Wenn die Kreatur keine eigenen Angriff, der Angriff ist 1.

Eine Kreatur kann keinen Gegenschlag als Antwort auf einen Gegenschlag ankündigen.

Verteidiger - wenn die mit dem Verteidiger in Kontakt stehende Kreatur des Gegners einen Angriff im Nahkampf ankündigt, muss sie nur ihn als Ziel des Angriffs wählen, auch wenn sich andere Kreaturen in ihrer Angriffsreichweite befinden. Wenn mehrere Verteidiger in Kontakt mit dem Angreifer stehen, wählt der Angreifer einen von ihnen.

Schwerpassierbarkeit (Eigenschaft des Geländes) - wenn im Bewegungsprozess das Gestell einer Kreatur mit dieser Eigenschaft

mit einem bestimmten Geländeelement in Kontakt kommt, wird ihre Bewegung gleich beendet. Wird diese Kreatur durch einen Schub-Effekt gezwungen, ein solches Gelände zu betreten, erleidet sie 1 Schaden des gleichen Typs wie der Angriff.

Schwieriges Ziel - beim Angriff auf die Kreatur mit dieser Eigenschaft werden alle  und  Angriffswürfel zu .

Seuchenmarke  - die Kreatur erhält zu Beginn ihrer Aktivierung 1 Wunde. Wenn sie die Aktivierungsphase überspringt, gilt die Seuchenmarke als verloren. Ansonsten würfelt jede Kreatur im Umkreis von 1 Feldl , wenn  oder  gewürfelt wird, wird eine Seuchenmarke auf die jeweilige Kreatur verteilt. Eine Kreatur kann nicht mehr als 1 Seuchenmarke haben.

Erstes Wort : **Text** - beim Abspiel der Karte wird Text sofort ausgeführt.

Flanke: Text - wenn die Kreatur einen Nahkampfangriff  gegen ein in Kontakt mit einer verbündeten Kreatur stehendes Ziel ankündigt, erhält der Angreifer bis zum Ende des Angriffs Text.

Fliegen - die Kreatur kann Hindernisse, einschließlich anderer Kreaturen und Gelände, ignorieren, während sie sich auf dem Schlachtfeld bewegt. Allerdings kann die Kreatur mit dieser Eigenschaft die Bewegung auf Unpassierbaren Geländen oder auf Sechsecken, die mit anderen Kreaturen belegt sind, nicht beenden.

Geschmiedet - Kreaturen mit „Geschmiedet“-

Eigenschaft können nicht geheilt werden und können keine Gift- oder Seuchenmarken erhalten. Sie ignorieren außerdem alle  im gegnerischen Angriff. Kreaturen mit **Vampirismus** können nicht geheilt werden, wenn sie geschmiedete Kreaturen angreifen.

Standhaftigkeit - die Kreatur erleidet 1 Schaden weniger durch Angriffe. Der Gesamtschaden kann nicht weniger als 1 betragen.

Heiler  - spezielle Eigenschaft. Statt direkt anzugreifen, wähle eine Kreatur innerhalb der  und wirf die gedruckten Angriffswürfel. Bei jedem  oder  wird die betroffene Kreatur um 1 Trefferpunkt geheilt.

Haken X - anstatt sich zu bewegen, kann die Kreatur eine mit ihr in Kontakt stehende Kreatur des Gegners in einer Entfernung X oder weniger bewegen, wenn sie eine Sichtlinie zu ihr hat. Die Bewegung der Kreatur muss auf dem kürzesten verfügbaren Weg erfolgen.

Riesig - Wenn diese Kreatur angegriffen wird mit / /  Angriff, hat der Angreifer den Meister des Angriffs 2.

Jäger: Text - wenn Angreifen Text angreift, wirkt sein Kritischer Treffer immer.

Unpassierbar - die nicht flugfähigen Kreaturen können diese Geländeart nicht überqueren, wenn sie sich bewegen. Mit dieser Eigenschaft kann keine Kreatur ihre Bewegung auf dem unpassierbaren Gelände abschließen.

Letztes Wort  - es wird beim Ablegen der Karte in die Ahnenhalle ausgeführt.

Fernschuss X:  - spezielle Eigenschaft.

Anstatt anzugreifen, kann die Kreatur  in Reichweite X mit Kraft  ankündigen. Der kritische Treffer wird dann nicht aktiviert.

Angriffsmeister X - die angreifende Kreatur kann bis zu X Würfel neu werfen, aber nicht .

Monster - es kann nicht geheilt oder aus einer anderen Zone in das Kriegslager zurückgebracht oder unter die Kontrolle des Gegners gebracht werden. Es kann auch nicht von deinem Gegner aktiviert werden und ist unempfindlich gegen die Einwirkung von Unterstützungskarten, auch nicht von Gebäuden. Sie ignoriert .

Wiederverwendbarkeit  - Reliquien können für die Benutzung ihrer Eigenschaften so oft verwendet werden, wie auf dem Symbol angegeben. Nach dem Abspiel einer solchen Karte wird die derer Wiederverwendbarkeit entsprechende Anzahl der Marken darauf gelegt. Jedes Mal, wenn der Spieler eine Reliquienkarte mit der Wiederverwendbarkeit-Eigenschaft abspielt, wird ihr eine der Marken entnommen. Sobald der Reliquienkarte alle Marken entnommen wurden, können alle Effekte ein letztes Mal angewendet werden. Dann wird die Reliquie abgelegt.

Verfolgung X - wenn eine Kreatur mit dieser Eigenschaft eine Kreatur des  in einem Nahkampfangriff oder mit Schub tötet, kann sie einmal pro ihren Spielzug noch einen weiteren Nahkampfangriff ankündigen. Eine solche Kreatur kann sich in einer Entfernung X in Kontakt mit einer anderen Kreatur

des  bewegen, bevor sie einen weiteren Nahkampfangriff ausführt.

Während dieser Bewegung kann die Kreatur kein Schwerpassierbares Gelände betreten.

Giftmarke  - zu Beginn der Kreaturaktivierungsphase wird mit  gewürfelt: bei , erleidet die Kreatur 1 Wunde. Bei , wird ihr eine Giftmarke abgenommen. Wenn eine Kreatur die Aktivierungsphase überspringt, verliert sie eine Giftmarke, ohne dass ein Würfel geworfen wird. Eine Kreatur kann nicht mehr als 1 Giftmarke haben.

Räuber - wenn die Kreatur einen Nahkampfangriff auf eine verwundete Kreatur des Gegners ausführt, wirkt ihr Kritischer Treffer immer.

Beschützer - Diese Kreatur kann anstelle einer ihr nahe stehenden verbündeten Kreatur Schaden nehmen. Es kann jedoch nicht mehr Schaden erleiden als seine aktuelle Gesundheit. Der verbleibende Schaden geht an die ursprüngliche Kreatur.

Regeneration - zu Beginn der Aktivierungsphase wird mit  gewürfelt. Die Kreatur mit dieser Eigenschaft wird bei  um 1 Trefferpunkt geheilt.

Bei  wird sie um 2 Trefferpunkte geheilt.

Wiederauflebend - Kreaturen mit «Wiederauflebend»-Eigenschaft können nicht geheilt werden und können keine Gift- oder Seuchenmarken erhalten. Kreaturen mit Vampirismus können nicht geheilt werden, wenn sie wiederauflebende Kreaturen

angreifen. Beim Angriff auf eine Kreatur mit «Wiederauflebend»-Eigenschaft fügen alle  insgesamt 1 Schaden zu, anstatt den Schub-Effekt zu aktivieren.

Wenn ein Spieler in seinem Spielzug eine Spielfigur des Gegners  tötet und die Spielfigurkarte in die Ahnenhalle abgelegt wird, kann er sofort eine wiederauflebende Kreatur gleichen oder niedrigeren Ranges aus seinem Kriegslager oder der Ahnenhalle an der Stelle der getöteten Spielfigur ausbringen . Er muss die Kosten dafür nicht bezahlen. Die Karte der getöteten Spielfigur wird dann nicht in die Ahnenhalle abgelegt, sondern unter die Karte einer wiederauflebenden Kreatur gelegt, bis sie das Schlachtfeld verlässt. Getötete Spielfigur darf nicht über die Eigenschaften «Wiederauflebend», «Geschmiedet», «Untot» oder «Mech» verfügen.

Laufen X - wenn eine Kreatur «Laufen» ankündigt, kann sie sich durch X zusätzliche Sechsecke anstelle von 1 bewegen.

Antritt - die Spielfigur kann im aktuellen Spielzug gleich nach dem Ausbringen auf das Schlachtfeld aktiviert werden. Sie kann jedoch nicht angreifen.

Schild - die Kreatur ignoriert 1  im  und  des Gegners.

Langsamkeit - die Kreatur kann «Laufen» nicht verwenden.

Betäubungsmarke - wenn eine Kreatur aktiviert werden muss, verliert sie stattdessen eine Betäubungsmarke. Eine Kreatur kann

nicht mehr als 1 Betäubungsmarke haben.

Überlegenheit - greift eine Kreatur eine  eines niedrigeren Ranges an, wirkt ihr Kritischer Treffer immer.

Kriegsherr  - Verbündete   erhalten  für Angriffe innerhalb von 1 Sechseck von dem Kriegsherrn. Die Effekte der Kriegsherren werden nicht addiert.

KRITISCHER TREFFER

dem Angriff hinzufügen  - fügt den entsprechenden Würfel zum Wurf hinzu.

 auf den zusätzlichen Würfeln führt nicht dazu, dass die Eigenschaft «Kritischer Treffer» ein weiteres Mal ausgelöst wird. Der Wert dieser zusätzlichen Würfel kann nicht verändert werden.

dem Angriff hinzufügen  - fügt einen zusätzlichen  zu diesem Wurf hinzu.

Vorrücken - wenn die angreifende Kreatur während ihres Angriffs eine Kreatur des Gegners zerstört oder einen Schub verursacht, darf sie sich maximal 1 Sechseck bewegen, um deren Platz einzunehmen.

Raserei - einmal pro Aktivierung erhält eine angreifende Kreatur einen zusätzlichen Angriff gegen dasselbe Ziel. Ein zusätzlicher Angriff ist erst dann möglich, wenn alle Folgen des ersten Angriffs abgeklungen sind und wenn es noch möglich ist.

Schwere Hand - jeder der  fügt 2 Schaden zu, wenn sie gewürfelt wurden.

Infektion - nach der Schadensphase erhält die angegriffene Kreatur eine Seuchenmarke.

Beweglichkeit - nach dem Angriff wird die Kreatur um 1 Feld bewegt.

Parasit - immer wenn eine Kreatur , tötet, wird an ihrer Stelle ein  deiner Fraktion ausgebracht.

Hieb - beim Zufügen von Schaden fügt der Angreifer einer nahe stehenden zusätzlichen Kreatur des Gegners 1 Schaden zu.

Gift - nach dem Zufügen von Schaden erhält die angegriffene Kreatur eine Giftmarke.

Betäubung - nach dem Zufügen von Schaden erhält die angegriffene Kreatur eine Betäubungsmarke.

Platzwechsel - nach einem Angriff kann die angreifende Kreatur ihren Platz auf dem Schlachtfeld mit der angegriffenen Kreatur tauschen.

Vampirismus - beim Zufügen von Schaden wird bei jedem  die angreifende Kreatur um 1 Trefferpunkt geheilt.

Fragen und Antworten

Was ist, wenn der Kartentext den Regeln widerspricht?

Immer wenn der Text einer Karte den Regeln widerspricht, hat die Karte Vorrang.

Beispiel: In der Regel kann eine Kreatur ihr Ziel nur einmal pro Aktivierung angreifen. Wenn jedoch der Kartentext besagt, dass die Spielfigur zweimal angreifen kann, hat er Vorrang vor dem Text im Regelbuch.

Was ist, wenn die Texte auf zwei Karten einander widersprechen?

Der verbotende Effekt einer Karte hat immer Vorrang vor dem erlaubenden Effekt.

Zum Beispiel: Der Kartentext besagt, dass man eine Spielfigur für 1 Trefferpunkt heilen kann. Auf der Karte der Spielfigur steht jedoch, dass sie nicht geheilt werden kann. In diesem Fall hat der verbotende Effekt Vorrang.

Wird der Kritische Treffer aktiviert, wenn eine Kreatur mit einer speziellen Eigenschaft oder einem anderen Effekt Schaden zufügt?

Nein, der Kritische Treffer wird nur während eines Angriffs aktiviert, auch wenn  Schaden verursacht. Dieser Effekt wird nicht ausgelöst, sofern nicht anders angegeben.

For example, Longshot is not an attack. It deals damage, but it doesn't activate the Crit effect. Push effect activates as usual.

Gilt die „Gegenschlag“-Eigenschaft als Angriff?

Ja, Gegenschlag gilt als Angriff. Diese Eigenschaft ermöglicht die Ankündigung eines Nahkampfangriffs mit einer bestimmten Stärke, auch wenn die Kreatur normalerweise keinen Nahkampfangriff hat. Alle Kritischen Treffer werden wie üblich aktiviert.

Gilt die Eigenschaft einer bestückten Reliquienkarte nur für den Helden?

Reliquienkarten weisen verschiedene

Eigenschaften auf. Der Beschreibungstext gibt an, wer von den Eigenschaften der Reliquienkarten betroffen sein kann. Gibt es keine spezifische Angabe, gilt die Eigenschaft der Reliquienkarte nur für den Helden, der sie trägt.

Kann eine Kreatur, die mehrere Angriffe in einer Aktivierung ankündigen kann, eine spezielle Eigenschaft anstelle eines dieser Angriffe anwenden?

Nein. Eine Kreatur, die mehrere Angriffe ankündigen kann, kann entweder alle Angriffe ausführen oder stattdessen eine spezielle Eigenschaft anwenden.

CREDITS:

Konstantin «Cadwallon» Glebov - General Director, art Director, game designer

Sergey «Anorien» Shestiporov - Executive director

Artyom «Howl» Krivezhenko - Game designer

Diana «Airikishan» Halchinska - Art designer and artist

Anna Tsvitkova - Art designer

Valeriia Starchenko - Art designer

Tatiana «BKtem» Miroshnikova - Content manager, rules editor

Oleg «Keraberas» Nekhaev - Office manager

Vladislav «Sokil» Sokolov - Project manager

Sergey Shcherbakov - Digital sculptor

Dmytro Solonnyy - Digital sculptor



	Held
	Spielfigur
	Diener
	Rüstungsmarke
	Rüstung
	Wiederverwendbarkeit
	Erstes Wort
	Letztes Wort
	Heldenstärke
	Einnahme
	Heiler
	Entnimmt dem Schlachtsatz eine Karte

	- Kritischer Treffer und Treffer
	- Treffer
	- Schub

BASISATTRIBUTE

- Goldrang
- Silberang
- Bronzerang

- Angriffsreichweite
- Bewegung
- Trefferpunkte

ART VON ANGRIFF

- Nahkampfangriff
- Fernangriff
- Magischer Angriff

Regeneration		- die Kreatur wird um 1 Trefferpunkt geheilt. - die Kreatur wird um 2 Trefferpunkte geheilt.
Giftmarke		- die Kreatur erleidet 1 Wunde. - die Kreatur verliert eine Giftmarke.
Schwieriges Ziel		Der und Würfel des Angreifers wird zum
Kriegsherr		Eine verbündete Kreatur erhält
Seuchenmarke		oder - eine benachbarte Kreatur erhält eine Seuchenmarke.

REIHENFOLGE DER SPIELZÜGE

I. SPIELZUGBEGINNPHASE

- Der Spieler entnimmt dem Schlachtsatz und dem Fähigkeitenatz je eine Karte in die Hand.
- Der Spieler öffnet alle geschlossenen Karten.
- Der Wert der Heldenstärke wird gleich dem Einnahmenwert, es sei denn, der Spieler ist zum ersten Mal am Zug.
- Wenn der Einnahmenwert 10 oder höher ist, ändert sich der Wert der Heldenstärke auf 10.

II. AKTIVIERUNGSPHASE

In dieser Phase kann der Spieler:

- Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktivieren;
- aktivierbare Eigenschaften der Kreatur-, Gebäude- und Reliquienkarten nutzen;
- maximal 1 Spielfigur aus dem Kriegslager auf das Schlachtfeld ausbringen;
- eine beliebige Anzahl von Zauberspruch-, Reliquien- oder Gebäudekarten von der Hand abspielen;
- nicht mehr als 1 Unterstützungskarte von der Hand in die Ahnenhalle ablegen, ohne sie abzuspelen;
- nicht mehr als 1 Fähigkeitenkarte von der Hand ablegen, um ihren Ablegeeffekt zu aktivieren.
- eine beliebige Anzahl von Fähigkeitenkarten von der Hand abspielen, falls diese die auf den Karten angegebenen Bedingungen erfüllen.



Ein Spieler kann nach der Zerstörung einer Spielfigur zusätzlich zu einem von dem Fähigkeitenatz gewonnenen SP eine militärische Fähigkeitenkarte abspielen, und auch nur in seinem Spielzug.



Ein Spieler kann nach der Zerstörung einer Spielfigur zusätzlich zu einem von dem Fähigkeitenatz gewonnenen SP eine militärische Fähigkeitenkarte abspielen, und auch nur in seinem Spielzug.

Die Spieler können diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge auf eigenen Wunsch ausführen, wie es die Regeln vorsehen.

III. SPIELZUGENDEPHASE

Nachdem der Aktivspieler alle seine Kreaturen auf dem Schlachtfeld aktiviert hat, kann er das Ende seines Spielzugs erklären.

Alle Eigenschaften und Effekte, die bis zum Ende des Spielzugs gültig bleiben, werden deaktiviert. Dann übernimmt der nächste Spieler den Spielzug.