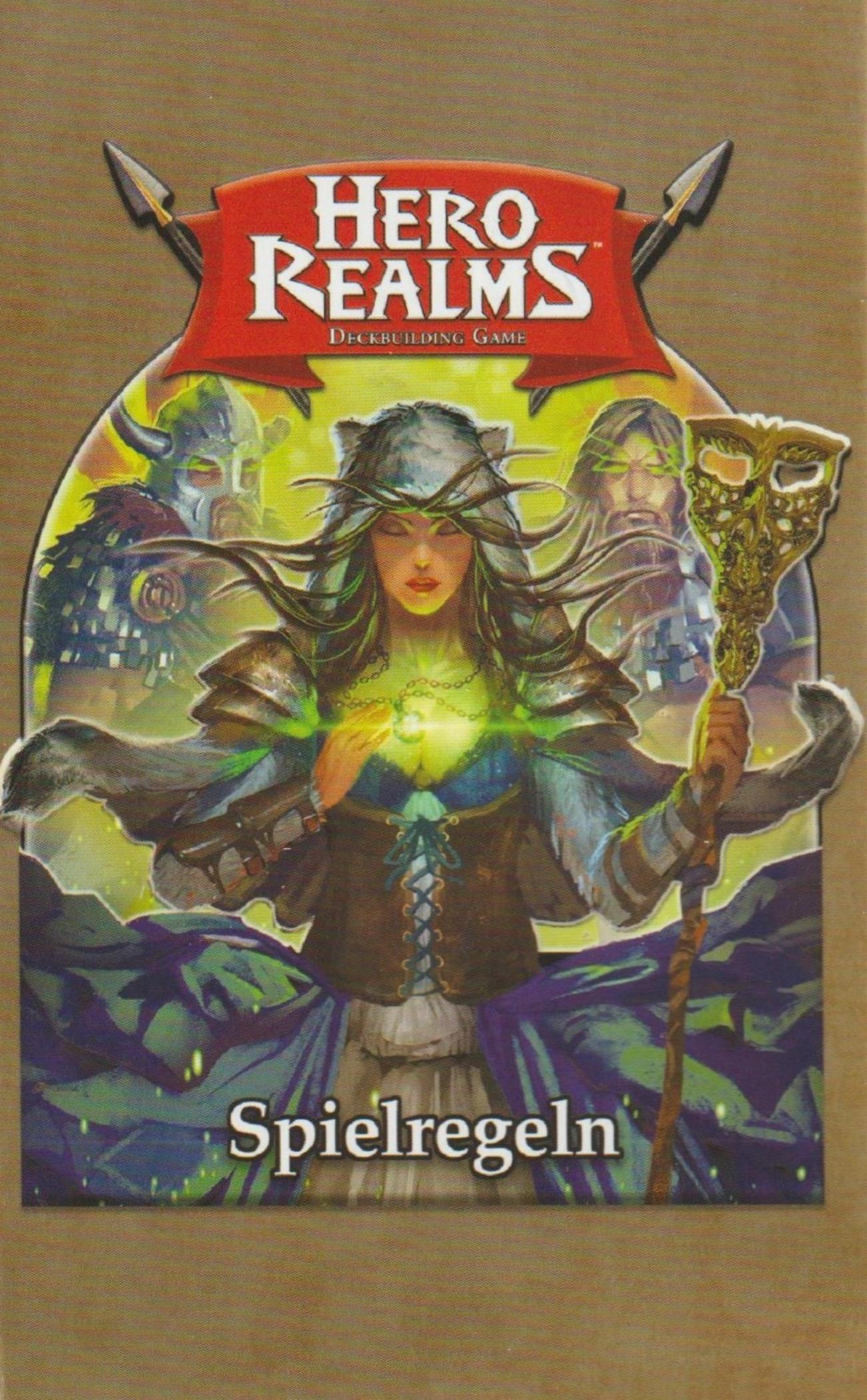


HERO REALMS™

DECKBUILDING GAME



Spielregeln

ÜBERBLICK

Für ein ganzes Jahrtausend befand sich das Imperium im Krieg. Angetrieben von militärischer Präzision und einer beispiellosen Allianz mit den Drachen errangen die Imperialen Armeen unzählige Siege und kannten kaum Niederlagen. Das Imperium wuchs, bis der größte aller Feinde nicht die Barbarenreiche des Ostens waren, sondern die eigene unkontrollierbare Größe. Die eroberten Grenzgebiete gingen jedoch durch zahlreiche Rebellionen und erneute Eroberungen immer wieder verloren.

Kriegsmüde ersann der Imperator eine neue, mutige Strategie: Frieden durch Handel. Vor 170 Jahren befahl er die Gründung von Thandar, eines unabhängigen Handels-Außenpostens an der Mündung der vier großen Flüsse.

Entgegen der weitverbreiteten Befürchtung, dass Handel mit den wilden Stämmen unmöglich sei, wuchs der Außenposten zu einem kleinen Ort, dann zu einer kleinen Stadt und immer weiter.

Hero Realms spielt in der ausufernden Metropole in die sich Thandar entwickelt hat. Der Stadt-Staat ist nun Heimat aller Spezies und Nationen der bekannten Welt. Obwohl Thandars Handel den versprochenen Frieden zwischen den Nationen brachte, so verursachte der Reichtum, der durch den Handel entstand, endlose Auseinandersetzungen unter seinen Bewohnern.

Die Grundlagen

Das Spiel besteht aus diesem Regelwerk und 144 Karten (siehe Kartenliste). Jeder Spieler startet mit einem persönlichen Deck, das seine Ressourcen, Ausrüstung, Aktionen und Champions repräsentiert.

Du wirst jede Runde alle Karten aus deiner Hand ausspielen, um Gold und Lebenspunkte zu erhalten und mächtige Aktionen durchzuführen.

Gold (🟡) lässt dich Karten vom Markt kaufen und deinem Deck hinzufügen. Diese Karten stellen die Aktionen, die du durchführen sowie die Champions, die du für deine Seite rekrutieren kannst, dar.

Kampfpunkte (🔴) werden benutzt, um andere Spieler und deren Champions anzugreifen.

Lebenspunkte (🟢) zeigen den Spielstand an. Jeder Spieler fängt das Spiel mit 50 Lebenspunkten an. Verliert ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt, so ist das Spiel für ihn vorbei. Der letzte Überlebende gewinnt!

Persönliches Deck und Lebenspunkte-Karten

Jeder Spieler startet das Spiel mit einem persönlichen Deck, das aus den Karten Kurzschwert, Dolch, Rubin sowie aus sieben Gold-Karten besteht.

Die Lebenspunkte kannst du mit Stift und Papier nachhalten, oder du benutzt die mitgelieferten Lebenspunkte-Karten. Diese benutzt du, in dem du die passende Seite der „Zehner“-Ziffern benutzt, um die korrekte Anzahl an „Einer“-Ziffern anzuzeigen. Wenn du zum Beispiel 30 Lebenspunkte hast und dann drei Schaden nimmst, die dich auf 27 Lebenspunkte bringen, so kannst du dies so anzeigen:



SPIELAUFBAU

Mischt den Marktstapel und platziert ihn verdeckt auf dem Tisch. Zieht die obersten fünf Karten des Marktstapels und legt sie offen (mit der Vorderseite nach oben) in eine Reihe neben den Marktstapel. Diese offen liegenden Karten bilden den Markt.

Neben die letzte Karte des Marktes legt ihr die 16 Feuerjuwel-Karten in einen offenen Stapel.

Lasst noch etwas Platz neben dem Marktstapel für den Opferstapel, auf den während des Spiels einige Karten abgelegt werden. Dann mischt jeder Spieler sein persönliches Deck und legt es verdeckt vor sich ab. Lasst daneben etwas Platz für den Abwurfstapel.

Entscheidet zufällig, wer das Spiel beginnt. Dieser Spieler zieht drei Karten (Spieler ziehen Karten immer von ihrem persönlichen Deck). Der nächste Spieler zieht fünf Karten.



So sieht das Spiel nach dem Spieldurchgang aus. Spieler 1 beginnt.

SPIELABLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug besteht aus den folgenden drei Phasen:

- Hauptphase
- Abwurfphase
- Nachziehphase

Hauptphase

Während Deiner Hauptphase darfst du jede der folgenden Aktionen, in beliebiger Reihenfolge und so oft, wie es dir möglich ist, ausführen:

- Eine Karte aus deiner Hand ausspielen.
- Die Verbrauchs-, Verbündeten- und/oder Opfer-Fähigkeit jeder deiner im Spiel befindlichen Karten benutzen.
- Gold aus deinem Goldvorrat ausgeben, um neue Karten vom Markt zu kaufen.
- Kampfpunkte benutzen, um einen Gegner und/oder seine Champions anzugreifen.

Karten ausspielen

Es kostet nichts, eine Karte aus der Hand auszuspielen. Lege sie einfach mit der Vorderseite nach oben vor dir auf den Tisch. Es gibt drei Arten von Karten, die in deinem Deck sein können: Aktionen, Gegenstände und Champions.

Aktionen und Gegenstände

Sobald eine Aktion oder ein Gegenstand ausgespielt wird, wird die Hauptfähigkeit sofort ausgeführt. Hat eine Aktion oder ein Gegenstand eine Verbündeten-Fähigkeit und/oder eine Opfer-Fähigkeit, so kannst du eine oder beide dieser Fähigkeiten jederzeit während der Hauptphase benutzen (vorausgesetzt du erfüllst die Anforderungen, die mit der Nutzung verbunden sind). Aktionen und Gegenstände werden offen vor dir abgelegt und bleiben bis zur Abwurfphase dort liegen. In der Abwurfphase werden sie dann auf den Abwurfstapel gelegt.

Alle Karten haben einen Kartennamen, wie Funke, und einen Kartentyp, wie Aktion, Champion, oder Gegenstand. Viele Karten haben einen

Subtyp, wie Zauberspruch. Kartennamen, Kartentypen und Subtypen haben keinen direkten Effekt im Spiel, aber andere Karten benutzen diese Begriffe auf anderen Karten, um Boni zu geben.

Kartenname, Kartentyp und Subtyp

Fraktion



Hauptfähigkeit

Verbündeten-Fähigkeit

Champions

Im Gegensatz zu Aktionen und Gegenständen werden Champions am Ende eines Zuges nicht abgeworfen. Sie bleiben stattdessen im Spiel, bis sie überwältigt oder geopfert werden. Champions kommen vertikal ausgerichtet ins Spiel, so daß der Kartentitel am weitesten vom Dir entfernt ist. Dies nennt man bereitgemacht.

Die meisten Champions haben eine Verbrauchs-Fähigkeit (1). Um eine Verbrauchs-Fähigkeit zu nutzen, drehe die Karte um 90 Grad, um den Effekt auszulösen, der nach dem (1) aufgeführt ist. Du kannst dies jederzeit in der Hauptphase tun.

Jeder Champion hat eine Verteidigung (eine Nummer in einem Schild), die anzeigt, welchen Schaden der Champion in einem Zug nehmen muss, um ihn zu überwältigen. Wird ein Champion überwältigt, so kommt er auf den Abwurfstapel seines Besitzers. Schaden an Champions wird nicht von einem Zug in den nächsten übernommen.

Einige Champions sind Wächter. Wächter haben ein schwarzes Verteidigungsschild mit dem Wort "Wächter" darüber. Bereitgemachte Wächter schützen dich und deine anderen Champions. Solange du einen bereitgemachten Wächter im Spiel hast, kannst du nicht angegriffen werden und deine Champions, die keine Wächter sind, können nicht von einem Gegner angegriffen oder als Ziel benannt werden – bis alle deine Wächter überwältigt sind.

Hinweis: Wächter schützen einen Spieler und dessen Champions. Sie schützen nicht andere Spieler oder die Champions anderer Spieler, selbst wenn man im Team spielt. Außerdem werden Champions am Ende deines Zuges bereitgemacht (Siehe "Abwurfphase" auf der Rückseite.)

Fähigkeiten benutzen

Die Hauptfähigkeit eines Gegenstandes oder einer Aktion wird sofort genutzt wenn die Karte gespielt wird. Alle anderen Fähigkeiten können zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Hauptphase genutzt werden.

Gewährt eine Fähigkeit Gold oder Kampfpunkte, so wandert diese Ressource in den Goldvorrat bzw. den Kampfpunktevorrat, der zu jedem beliebigen Zeitpunkt der Hauptphase benutzt werden kann. Gewährt eine Fähigkeit Lebenspunkte, so wird sie sofort zu den Lebenspunkten des Spielers addiert.

Einige Fähigkeiten erlauben dir, zwischen verschiedenen Effekten zu wählen. Mache es für jeden Mitspieler deutlich, welchen Effekt du wählst.

Verbrauchen-Fähigkeiten

Diese Fähigkeiten werden durch (1) im Textbereich angezeigt. Um diese Fähigkeit zu nutzen, muss die Karte seitwärts gedreht (d.h. verbraucht) werden. Du kannst die Verbrauchen-Fähigkeiten von Karten jederzeit in deiner Hauptphase benutzen, auch in dem Zug, in dem eine solche Karte ins Spiel kam.



Beispiel für einen Champion, nachdem er seine Verbrauchen-Fähigkeit benutzt hat

Es gibt einige Karten, die andere Karten in deinem Zug "bereitmachen". Damit kannst du die Verbrauchen-Fähigkeit noch einmal in deinem Zug nutzen!

Verbündeten-Fähigkeiten

Verbündeten-Fähigkeiten werden durch das Fraktionssymbol im Textbereich angezeigt. In deinem Zug kannst du eine Verbündeten-Fähigkeiten benutzen, sobald du eine weitere Karte dieser Fraktion im Spiel besitzt. Die Reihenfolge, in der du diese Fähigkeiten benutzt, ist dabei egal. Sobald du zwei oder mehr Karten einer Fraktion im Spiel hast, darfst du alle passenden Verbündeten-Fähigkeiten auslösen. Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Hauptphase benutzt werden, doch jede Verbündeten-Fähigkeit nur einmal pro Zug.

Opfer-Fähigkeiten

Einige Karten haben eine Opfer-Fähigkeit, erkennbar am (1) im Textbereich. Diese Fähigkeiten stellen einmalig benutzbare, magische Schriftrollen dar, oder eine Heldentat eines Champions, der alles tut, um die aussichtslose Lage zu retten. Immer wenn eine Karte geopfert wird, lege sie auf den Opferstapel. Wird eine Karte aus einem anderen Grund als der eigenen Opfer-Fähigkeit geopfert, so wird die Opfer-Fähigkeit nicht ausgelöst. (Würde eine Feuerjuwel-Karte auf den Opferstapel wandern, so lege sie stattdessen offen auf den Feuerjuwelen-Stapel).

Karten kaufen

Einige Kartenfähigkeiten geben dir Gold. Wenn du Gold bekommst, so wandert es in deinen Goldvorrat, zu dem du in deiner Hauptphase weiteres Gold hinzufügen oder von dem du Gold ausgeben kannst.

Gold wird verwendet, um Karten aus dem Markt oder vom Feuerjuwelen-Stapel zu kaufen. Die Kosten einer Karte befinden sich in der oberen rechten Ecke der Karte. Um eine Karte zu kaufen, ziehe so viel Gold aus deinem Goldvorrat ab, wie die Karte kostet und lege die Karte auf deinen Abwurfstapel. Fülle dann die Lücke im Markt mit der obersten Karte des Marktstapels.

Der Kauf einer Karte zählt nicht als Ausspielen, also ist die Karte nicht im Spiel und du kannst deren Fähigkeiten nicht nutzen. Wenn noch Gold in deinem Goldvorrat ist, kannst du es benutzen, um weitere Karten in deiner Hauptphase zu kaufen.

Angreifen

Einige Karten geben dir Kampfpunkte. Wenn du Kampfpunkte erhältst, so wandern sie in deinen Kampfpunktevorrat, zu dem du in deiner Hauptphase zusätzliche Kampfpunkte hinzufügst oder verwenden kannst. Du kannst Kampfpunkte benutzen, um deinen Gegner und/oder dessen Champions anzugreifen. Du kannst so oft in deiner Hauptphase angreifen, wie du möchtest.

Um einen Champion anzugreifen, ziehe eine Anzahl Kampfpunkte aus deinem Kampfpunktevorrat ab. Der Champion erhält genau so viele Punkte Schaden. Wenn der Champion in dieser Runde Schaden in Höhe seiner Verteidigung oder mehr genommen hat, überwältige den Champion und lege ihn auf den Abwurfstapel seines Besitzers.

Manchmal weist dich die Fähigkeit einer Karte an: „Überwältige einen Champion.“ In diesem Fall überwältigst du den Champion ohne Kampfpunkte zu benutzen. (Wichtig: Du kannst Champions ohne „Wächter“-Fähigkeit nicht angreifen oder als Ziel nennen, wenn der Gegner noch einen Champion mit „Wächter“-Fähigkeit im Spiel hat!)

Um einen Mitspieler anzugreifen, ziehe eine Anzahl Kampfpunkte aus Deinem Kampfpunktevorrat ab und reduziere die Lebenspunkte deines Mitspielers um genau so viele Punkte. Mitspieler können nicht angegriffen werden, solange sie einen Champion mit „Wächter“-Fähigkeit im Spiel haben – du musst diese Champions zuerst überwältigen, bevor du den Spieler angreifen kannst, den die „Wächter“ schützen.

Hinweis: Viele Champions haben eine Verbrauchen-Fähigkeit, die dir Kampfpunkte gibt. Kampfpunkte, die durch die Verbrauchen-Fähigkeit

eines Champions gewonnen werden, wandern in den Kampfpunktevorrat; dein Champion greift keinen anderen Champion direkt an.

Abwurfphase

Jedes Mal, wenn du eine Karte abwirfst oder eine neue Karte vom Markt kaufst, lege sie offen auf deinen Abwurfstapel. Jeder Spieler darf deinen Abwurfstapel jederzeit sehen. Während deiner Abwurfphase führst du folgende Schritte aus:

- Verliere alles Gold in deinem Goldvorrat.
- Verliere alle Kampfpunkte in deinem Kampfpunktevorrat.
- Lege alle deine Gegenstände und Aktionen, die sich im Spiel befinden auf deinen Abwurfstapel.
- Lege alle Karten in deiner Hand auf deinen Abwurfstapel.
- Mache alle deine Champions bereit.

Nachziehphase

Während deiner Nachziehphase ziehst du fünf Karten von deinem Deck und beendest deinen Zug.

Hinweis: Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt dein persönliches Deck leer ist und du eine Karte von deinem persönlichen Deck ziehen oder vorzeigen musst, mische deinen Abwurfstapel und lege ihn verdeckt als neues persönliches Deck vor dir ab.

Beispiel: Zu Beginn deiner Nachziehphase hast du noch drei Karten in deinem persönlichen Deck. Ziehe sie und mische dann deinen Abwurfstapel als neues persönliches Deck. Ziehe dann die verbleibenden zwei Karten.

BEGRIFFSÜBERSICHT

Verbrauchen

– eine Karte um 90 Grad drehen, um anzuseigen, dass sie benutzt wurde.

Verbraucht

– eine Karte, die um 90 Grad gedreht wurde.

Bereitmachen

– eine um 90 Grad gedrehte Karte wieder in die ursprüngliche, vertikale Ausrichtung bringen.

Bereitgemacht

– eine Karte in der ursprünglichen, vertikalen Ausrichtung.

Überwältigen

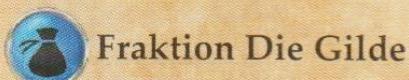
– einen Champion auf den Abwurfstapel seines Besitzers schicken. Manche Fähigkeiten überwältigen einen Champion direkt. Meist wird ein Champion allerdings überwältigt, wenn er Schadenspunkte in Höhe seines Verteidigungswertes erhält.

SYMBOLÜBERSICHT



Symbol der Fraktionen/ Verbündeten-Fähigkeiten

Diese Symbole finden sich in der oberen, linken Ecke vieler Karten und sie zeigen die Zugehörigkeit der Karte zu dieser Fraktion an. Wird dieses Symbol in einem Textabschnitt benutzt, so zeigt dies eine Verbündeten-Fähigkeit an.



Fraktion Die Gilde

Der erfolgreiche Handel, der die Stadt Thandar ausmacht, hat eine mächtige, gut organisierte, kriminelle Vereinigung hervorgebracht - allgemein als „Die Gilde“ bekannt.



Necros Fraktion

Der Dämonen verehrende Necros Kult treibt sein Unwesen in der Stadt, jagt die Obdachlosen, die Vergessenen und jeden, der den Kult herausfordert.



Imperiale Fraktion

Das Imperium klammert sich an seine Militärtradition. Seine hervorragend ausgebildeten Soldaten, seine die Realität verformenden Zauberer sowie die tödlichen Drachen machen die beste Kampftruppe aus, die die Welt gesehen hat.



Wildnis Fraktion

Elfenkönigreiche, älter als die ältesten überlieferten menschlichen Kulturen. Plündernde Kriegsscharen der Orks. Schonungslose menschliche Nomadenstämme. Trolle und tödliche wilde Tiere. All das kann in den riesigen wilden Landen östlich des Imperiums gefunden werden.



Lebenspunkte

Die Spieler beginnen das Spiel mit 50 Lebenspunkten. Wenn Deine Lebenspunkte auf 0 oder weniger sinken, bist du besiegt. Siehst du dieses Symbol im Textbereich einer Karte, dann gewinnst du so viele Lebenspunkte dazu.



Kampfpunkte

Siehst du dieses Symbol im Textbereich einer Karte, dann erhöhest du deinen Kampfpunktevorrat um die angezeigten Kampfpunkte.



Gold

In der oberen, rechten Ecke einer Karte zeigt dieses Symbol die Kosten einer Karte an. Befindet sich kein Gold-Symbol in der oberen, rechten Ecke einer Karte, so sind deren Kosten 0. Wenn sich dieses Symbol im Textbereich einer Karte befindet, dann zeigt dies die Menge an Gold an, um die du deinen Goldvorrat erhöhest.



Verbrauchen

Wenn sich dieses Symbol im Textbereich einer Karte befindet, so zeigt es eine Verbrauchen-Fähigkeit an.



Opfern

Wenn sich dieses Symbol im Textbereich einer Karte befindet, so zeigt es eine Opfern-Fähigkeit an.



Wächter

Ein Champion mit diesem Symbol ist ein Wächter. Solange ein Spieler einen bereitgemachten Wächter im Spiel hat, kann der Spieler nicht angegriffen werden und seine Champions ohne „Wächter“-Fähigkeit können nicht von einem Mitspieler angegriffen oder als Ziel benannt werden.



Verteidigung

Die Verteidigung eines Champions ist die Menge an Schaden, die ihm in einem einzigen Zug zugefügt werden muss, um ihn zu überwältigen.

MEHRSPIELERREGELN

Hero Realms wurde entworfen, um unterschiedlichste Spielvarianten zu unterstützen. Soweit nicht anders angegeben, gelten die Standardregeln für die folgenden Spielvarianten.

Jeder-gegen-Jeden (für 2+ Spieler)

Dies ist die Standard-Variante. Ermittelt zufällig, wer Startspieler ist. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Jeder Spieler kann jeden anderen Spieler angreifen. Der letzte Überlebende gewinnt! Spielen drei oder mehr Spieler, so beginnt der Startspieler das Spiel mit 3 Handkarten, der zweite Spieler mit 4 und alle anderen Spieler mit 5 Handkarten.

Jäger – ...bis Blut fließt (für 3+ Spieler)

Genau wie Jeder-gegen-Jeden, außer dass jeder Spieler nur den Spieler zu seiner Linken angreifen oder als Ziel benennen darf, und jeder Spieler nur die Champions der Spieler zu seiner Linken und seiner Rechten angreifen oder als Ziel benennen darf. Der Startspieler beginnt das Spiel mit 3 Handkarten, der zweite Spieler mit 4 und jeder weitere Spieler mit 5 Handkarten. Das Spiel endet, wenn ein Spieler geschlagen ist. Der Spieler zu dessen Rechten gewinnt (selbst wenn ein anderer Spieler den Todesstoß ausgeführt hat - spielt vorsichtig!)

Jäger – Der letzte Überlebende (für 3+ Spieler)

Genau wie Jäger – ...bis Blut fließt, außer dass das Spiel nach dem Ausscheiden eines Spielers weitergeht. Der Spieler rechts vom ausgeschiedenen Spieler erhält 10 Lebenspunkte und zieht eine Karte. Der letzte Überlebende gewinnt!

Hydra (4 Spieler, 2 Spieler pro Team)

Jedes Zwei-Spieler Team startet mit 75 Lebenspunkten. Die Spieler eines Teams teilen sich die Lebenspunkte. Jeder Spieler hat sein eigenes persönliches Deck, eigene Handkarten, Abwurfstapel und ausgespielte Karten. (Die Karten deines Teammitglieds lösen keine Verbündeten-Fähigkeiten aus.)

Bestimmt zufällig, welches Team beginnt. Die Spieler dieses Teams bekommen drei Handkarten zum Spielstart, alle anderen Spieler beginnen mit 5 Handkarten. Jedes Team hat einen gemeinsamen Zug, in dem sie gleichzeitig ihre Karten ausspielen und gemeinsam die Haupt-, Abwurf- und Nachziehphase durchspielen.

Jeder Spieler hat seinen eigenen Gold- und Kampfpunktevorrat und trifft seine eigenen Entscheidungen bezüglich des Kaufens von Karten, Nutzen von Fähigkeiten oder Angriffen. Teammitglieder können zusammenarbeiten, um Champions zu überwältigen, in dem sie Kampfpunkte aus ihren jeweiligen Kampfpunktevorräten kombinieren. Teammitglieder können auch ihre Goldvorräte gemeinsam nutzen, um Karten vom Markt zu kaufen. Solange ein Spieler einen Wächter im Spiel hat, kann kein Teammitglied angegriffen werden. Champions ohne Wächter-Fähigkeit die einem Teammitglied gehören, können von Mitspielern weder angegriffen noch als Ziel benannt werden.

Fallen die Lebenspunkte eines Teams auf 0, so haben alle Spieler des Teams verloren.

Durch den Kauf eines zusätzlichen *Hero Realms* Grundspiels oder durch das Hinzufügen von *Hero Realms* Charakter Packs, könnt ihr auch mit

Drei-Personen-Teams spielen. Diese Teams beginnen das Spiel mit je 100 Lebenspunkten.

Imperator (6 Spieler, benötigt Charakter Packs oder ein zusätzliches *Hero Realms* Basisspiel)

Die Spieler teilen sich in zwei Teams à 3 Personen auf, wobei jedes Team einen Spieler als ihren Imperator wählt. (Wenn ihr mit zwei Charakter Packs spielt, dann sollten diese Spieler die Imperatoren sein). Die Imperatoren sitzen sich gegenüber, flankiert von ihren Teammitgliedern (Kommandanten) auf jeder Seite.



Kommandanten beginnen das Spiel mit 50 Lebenspunkten bzw. der Anzahl auf ihrer Charakterkarte (aus dem Charakter Pack). Imperatoren beginnen mit 60 Lebenspunkten oder mit 10 Punkten mehr als die Lebenspunktezahl auf ihrer Charakterkarte anzeigt.

Bestimmt zufällig, welches Team beginnt. Das Team, das das Spiel beginnt (Team A), bekommt drei Handkarten zum Spielstart. Das andere Team (Team B) beginnt das Spiel mit 5 Handkarten. Spieler 1 beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Kommandanten dürfen nur den ihnen gegenüberstehenden Kommandanten und/oder dessen Champions angreifen oder als Ziel benennen. Erst wenn der gegnerische Kommandant besiegt ist, dürfen sie den gegnerischen Imperator und dessen Champions angreifen oder als Ziel benennen.

Imperatoren dürfen beliebige Spieler oder Champions angreifen oder als Ziel benennen.

Während der Hauptphase dürfen Spieler ein Gold ausgeben, um eine Karte von ihrem Abwurfstapel auf den Abwurfstapel eines benachbarten Teammitglieds zu bewegen.

Wird ein Kommandant besiegt, darf dieser eine beliebige Karte (aus seiner Hand, seinem persönlichen Deck oder seinem Abwurfstapel) auf den Abwurfstapel des Imperators legen.

Wird ein Imperator besiegt, so verliert dessen Team das Spiel!

CREDITS

Game Engine, Set Design, Set Development & Art Direction:
Darwin Kastle

Game Concept & Lead Set Development: Robert Dougherty

Graphic Design: Randy Delven, Vito Gesualdi and Antonis Papantoniou

Rulebook & Game Editing: Nathan Davis

Additional Art Direction: Graphics Manufacture

Playtesters: Connor Daly, Nathan Davis, Laurie Delven, Randy Delven, Martin Dickie, Greg Freese, George Groussis, Barbara Gugluizza, Michael Iwanicki, Jay Lansdaal, CJ "The Just" Moynihan, Debbie Moynihan, Adam Podtburg, John Tatian, Elise Taylor, and Ian Taylor

Deutsche Regeln: Steffen Rühl

ADC Blackfire Entertainment GmbH • Harkortstraße 34 • D-40880 Ratingen

Hero Realms™ & © 2016 White Wizard Games LLC

www.blackfire-games.eu

KARTENLISTE

Basiskarten

Feuerjuwel (16)
Lebenspunktarten (8, 2 pro Spieler)
Gold (28, 7 pro Spieler)
Kurzschwert (4, 1 pro Spieler)
Dolch (4, 1 pro Spieler)
Rubin (4, 1 pro Spieler)

Marktdeck

 **Imperiale Fraktion**
Arkus, Imperialer Drache
Geschlossene Reihen
Befehl
Darian
Vorherrschaft
Cristov, der Gerechte
Kraka
Soldaten (2)
Meister Weyan
Sammelt die Truppen
Rekrutieren (3)
Zehnpriester (2)
Besteuerung (3)
Wort der Macht

Gilde Fraktion

Borg, Ogersöldner
Bestechen (3)
Todesdrohung
Täuschung
Brandbombe
Anschlag
Einschüchterung (2)
Myros, Gildenmagier
Parov, der Vollstrecker

Gewinn (3)
Rake, Meisterassassine
Rasmus, der Schmuggler
Straßenschläger (2)
Einbruch

Necros Fraktion

Priester des Kultes (2)
Dunkle Energie
Dunkle Belohnung
Todeskultist (2)
Todesberührung (3)
Rayla, Todesweberin
Einfluss (3)
Krythos, Meistervampir
Lebensentzug
Die Fäulnis (2)
Tyrannor, der Verschlinger
Lys, der Ungesehene
Verrick, der Nekromant

Wildnis Fraktion

Broelyn, Sagenweber
Cron
Schreckenswolf
Elfenfluch (2)
Geschenk der Elfen (3)
Grak, Sturmriese
Fülle der Natur
Ork Landsknecht (2)
Wutanfall
Torgen, Felsenspalter
Funke (3)
Wolfsform
Wolfsschamane (2)