



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

规则书重写


综合资料集

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® III THE BOARD GAME

规则书重写

Hermann Karpela Johannes Wolff
Andrzej Wiącek Alexey Sokolov

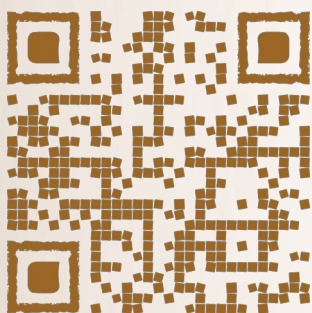
2026年5月29日

这是从GitHub提交[f3a964e](#)构建的未发布版本。 

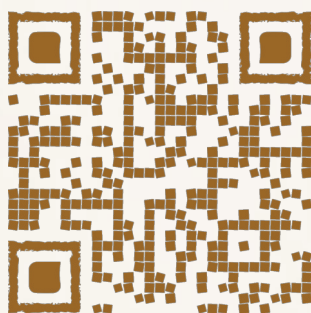
本项目采用[Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#)授权。它由社区推动，并有一个[GitHub仓库](#)。欢迎所有人贡献内容、提交修改并修正错误。你可以通过[Discord](#)联系创作者，也可以在[BoardGameGeek帖子](#)中留言。

我做这件事，是出于对学习游戏的热爱，也因为我想理解它们的复杂之处。

— Hermann “Heegu” Karpela



社区Discord服务器



GitHub仓库



BoardGameGeek帖子



目录

引言.....	5	AI规则.....	48
组件.....	6	对抗AI的战斗.....	48
剧本.....	10	AI英雄.....	49
剧本类型.....	10	AI牌堆.....	50
剧本难度.....	10	施放复杂法术.....	51
胜利条件.....	11	交易.....	52
准备.....	12	单人战役.....	53
轮次结构.....	15	锦标赛模式.....	54
玩家回合.....	17	战场.....	56
移动行动.....	17	冒险与遭遇战准备.....	57
城镇行动.....	18	冒险模式.....	58
士气行动.....	19	遭遇战模式.....	60
英雄.....	20	战场战斗.....	61
英雄面板结构.....	21	常规游戏中的战场板.....	63
等级效果.....	21	变体规则.....	64
牌库构筑.....	22	混沌牌组.....	64
卡牌通用规则.....	22	中立军队.....	64
属性牌和能力牌.....	24	轮抽开局.....	64
法术牌.....	26	拆分神器与法术牌堆.....	65
英雄特长牌.....	27	金币池.....	65
神器牌.....	27	怪物宝屋.....	66
法术卷轴牌.....	28	可选战斗板.....	67
战争机器牌.....	28	可选规则表.....	68
资源.....	29	扩展内容.....	69
城镇.....	30	阵营扩展.....	70
地图元素.....	31	游戏玩法和游戏模式扩展.....	71
放置和发现新板块.....	32	众筹解锁内容.....	71
扩展板块.....	34	所有地图地点.....	73
放置和发现地点标记.....	35	地图上的符号.....	73
单位.....	36	城镇.....	76
单位牌详解.....	37	矿场.....	76
单位类型.....	38	定居点.....	77
战斗.....	40	可重复访问格.....	78
快速战斗.....	40	其他格.....	79
战斗准备.....	41	地点标记.....	82
战斗术语.....	42	卡牌效果关键词.....	86
战斗轮次结构.....	43	法术牌关键词.....	86
战斗结束.....	44	召唤.....	88
攻城战.....	46	单位上的标记.....	89
		玩家自制维基.....	89
		鸣谢.....	90
		索引.....	91



恩塔格瑞大陆陷入战争，数个不同阵营在各自英雄的率领下为霸权而战。选择你的阵营和英雄，将你桀骜不驯的敌人从这片土地上驱逐出去！

城堡：人类军队在牧师与骑士的旗帜下集结，由狮鹫的强大力量支援，并受到天使保护。

地下城：由术士和领主率领的地下势力，施展黑暗魔法，并驱使可怖生物服从他们的意志。

墓园：亡灵军团，由死灵法师和死亡骑士统领，他们汲取生者的力量以滋养自身。

更多阵营、英雄和他们的军队将在扩展中登场。

引言

魔法门之英雄无敌III：桌面游戏是一款战术策略RPG桌面游戏，使用核心游戏时支持1-3名玩家，加入扩展时可支持更多玩家。

注意：本规则书中，**粗体文字**用于提示重要规则。*斜体文字*用于游戏示例。**棕色超链接(5页)**会带你前往规则书的其他部分。特定卡牌的名称后会附加一个^o，例如魔法箭^o。你可以在**游戏Wiki(89页)**中找到关于它们的更多信息。来自不同扩展的**扩展内容(69页)**会在左侧页边用彩色条标记：

塔楼扩展

壁垒扩展

要塞扩展

地狱扩展

据点扩展

元素城扩展

港口扩展

战场扩展

海战扩展

解锁目标2扩展

带有**琥珀色超链接(5页)**的例外和说明会在像这样的框中解释。

组件上的规则若有冲突，按以下优先级处理：玩家牌、单位牌、城镇面板、任务书、本规则书。

扩展引入的地图地点图片会在其下方标注对应标签：

矿场：锯木厂



壁垒扩展

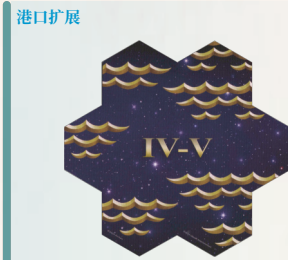


组件

本指南直观展示了每个扩展中包含的所有组件。有关详细信息，包括每个单独组件的确切数量和图片，请参阅Archon官方内容指南。



地图板块(31页)



海洋地图板块(34页)



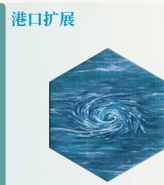
地下地图板块(34页)



移动标记
(17页)



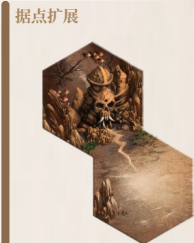
怪物宝屋标记
(35页)



漩涡标记
(35页)



传送门标记
(35页)



地下通道(35页)



城镇面板(30页)



建筑板块(30页)



城镇卡(72页)



金币标记
(29页)



建筑材料
标记(29页)



贵重物品
标记(29页)



建造标记
(18页)



人口标记
(18页)



法术书标记
(18页)



英雄面板(21页)



英雄模型



占星家宣告牌(15页)



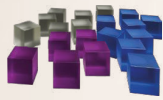
事件牌(15页)



冒险牌(59页)



解锁目标2扩展



阵营方块



黑色方块



圣杯标记
(79页)

海战扩展



强化能力标记
(25页)

解锁目标2扩展



专家效果标记(21页)



轮次轨道(15页)



攻击骰(42页)



宝物骰(73页)



资源骰(29页)



单位模型(69页)
(核心游戏中不包含)



法术牌(26页)



神器牌(27页)



能力牌(24页)



属性牌(24页)



英雄特长牌(27页)



据点扩展

法术卷轴牌(28页)



海战扩展

强化能力牌(24页)



地狱扩展

强化属性牌(24页)



阵营单位牌(36页)



元素城扩展

召唤单位牌(88页)



海战扩展

怪物宝屋单位牌(66页)



壁垒扩展
港口扩展

战争机器牌(28页)



中立单位牌(38页)



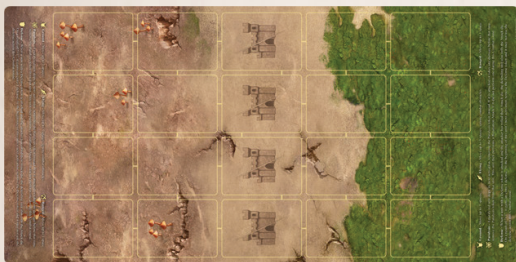
箭塔牌(46页)



城门、城墙牌(46页)

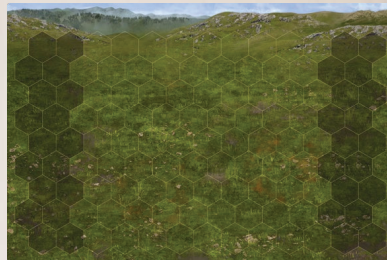


AI牌(50页)



战斗板(40页)

战场扩展



战场板(61页)



麻痹/防御标记
(42页)



伤害标记
(43页)



集群标记
(67页)

港口扩展



虚弱标记
(89页)

据点扩展



攻击标记
(89页)

据点扩展



腐蚀标记
(89页)

据点扩展



流沙标记(87页)

港口扩展



克隆标记(86页)

解锁目标2扩展



地雷标记(87页)

解锁目标2扩展



力墙标记
(87页)

战场扩展



低落士气牌(19页)

战场扩展



高昂士气牌(19页)

元素城扩展



召唤标记(88页)

元素城扩展
港口扩展
据点扩展



时间标记(22页)



士气标记(19页)

元素城扩展



防火墙标记(87页)

战场扩展



战场障碍(61页)

战场扩展



先攻标记
(61页)



剧本

英雄无敌3是一款剧本驱动的游戏。在每局游戏准备流程的第一步，你从任务书中选择一个**剧本**。剧本拥有背景故事，并决定地图布局、玩家的起始条件，以及赢得该剧本的要求。此外，剧本还可以引入完全独特的游戏规则。



剧本类型

冲突

完全竞争模式。你的对手在你的战斗中控制中立单位。

战役

一种单人模式，由相互关联的剧本组成，对抗敌方AI。关于单人模式的专属规则，见**战役规则**(53页)。进一步的规则变更详见战役任务书。

同盟

通常为2对2的团队模式，同盟玩家之间有更多**交易**(52页)机会。

合作

一种合作模式，所有人共享同一个目标。**AI规则**(48页)和扩展的**交易规则**(52页)在此适用。

锦标赛

一种1对1模式，采用不同的地图构建和计分方式。参见**锦标赛模式**(54页)。

战场扩展

战场扩展(56页)引入了两种专门的1对1的游戏模式，**无需剧本即可进行**。

冒险

地图探索由冒险牌取代，最终在大型六边格战场上进行一场战术战斗，详情见**冒险模式**(58页)。

遭遇战

跳过探索阶段并直接进入战术战斗，详见**遭遇战模式**(60页)。

剧本难度

你可以修改一个剧本的难度。共有四种不同难度，每种都有不同的起始奖励，你会在**准备的第17步**(12页)中获得这些奖励：

- **简单**——掷2个资源骰 $\text{d}6$ ，并获得两者的资源——或者——对神器牌堆进行两次**搜寻** (2)。
- **普通**——掷2个资源骰 $\text{d}6$ ，并获得其中一个的资源——或者——对神器牌堆进行**搜寻** (2)。
- **困难**——掷1个资源骰 $\text{d}6$ ，并获得其上的资源——或者——从神器牌堆顶展示牌，直到你找到1件次级神器，并将其加入你的手牌。
- **极难**——无起始奖励。

战役剧本具有独特奖励，会**取代**常规起始奖励。

搜寻神器(22页)在通用卡牌规则中解释。从起始奖励获得的神器必须放入你的**手牌**，而不是洗入你的起始牌堆。如果你搜寻过任何神器，之后将神器牌堆和其弃牌堆一起洗混，然后从牌堆顶弃置一张神器，以重新形成神器弃牌堆。

所选择的难度还会根据封底**表格**决定在中立战斗中遭遇的中立单位的数量和类型。



胜利条件

所有剧本的胜利条件均在任务书中说明。最常见的胜利条件要求击败特定的敌方城镇、英雄或中立单位；夺取圣杯；或在一段时间内控制特定或大多数地点。每当一名玩家达成胜利条件时，除非另有说明，游戏会在该轮结束时结束。

此外，在任何剧本中，玩家都可能通过以下方式**被淘汰**出局：

- 连续进行3个完整轮次，且未控制任何城镇或定居点。使用任何合适的组件记录剩余轮次数。
- 当你没有剩余城镇或定居点时，你的**主英雄**在战斗中失败，包括防守你最后一个城镇或定居点。

被淘汰的玩家立即从游戏中移除。将其阵营方块和英雄模型从地图上弃置。在本剧本剩余时间内，将其牌堆中的牌视为已从游戏中移除。如果你被淘汰，你仍可通过控制中立单位参与游戏。

如果你淘汰所有敌方阵营，你立即赢得该剧本。

在**冲突**剧本中有三名或更多玩家时，当你从每位敌方玩家处收集到一个**阵营方块**，你赢得该剧本。你通过击败主英雄或征服敌方城镇来获得这些阵营方块。剧本特定规则也可能改变收集阵营方块的结果。

完成**单人战役**剧本后，参见**战役章节**(53页)，了解如何为该战役的下一个剧本做准备。



准备

本节将指导你完成从任务书中设置剧本的流程。

1. 从任务书中选择一个剧本。对于你的第一局游戏，我们建议选择“美丽新世界”剧本（见任务书第7页）。
2. 从可用阵营中选择你的阵营。
3. 选择你阵营的一位英雄作为你的主英雄。每个阵营至少有一块双面英雄板，每面描绘一位不同的英雄。
4. 拿取以下属于你阵营的组件：
 - a) 1 × 双面英雄板（使用所选英雄的一面）
 - b) 2 × 英雄模型
 - c) 7 × 城镇建筑板块
 - d) 1 × 城镇面板
 - e) 7 × 双面单位牌
 - f) 3 × （所选英雄的）专属特长牌
 - g) 1 × （所选英雄的）专属能力牌
 - h) 20 × 阵营方块
 - i) 1 × 建造标记
 - j) 1 × 人口标记
 - k) 1 × 法术书标记
 - l) 3 × 移动标记
5. 将你的一个阵营方块放在英雄板上等级轨道的第一格（由♠I♣表示）。你的英雄现在是等级 I。
6. 按任务书所示设置地图板块和其他剧本专属组件。
7. 将你所选阵营的城镇面板放在你面前，并将城镇建筑板块放在其旁边。查看你将要游玩的剧本中哪些建筑已经建造，并将相应的建筑板块放在城镇面板上。在准备结束时结算所有已建造建筑的即时效果。
8. 按剧本指示设置你的初始收入，将你的阵营方块放在城镇面板上的收入轨道上。将人口、建造和法术书标记放在城镇面板上各自对应的槽位中。
9. 将资源标记按类型分成若干堆，放在所有玩家都能拿到的位置。拿取你所游玩剧本指定的初始资源，并将它们放在你的城镇面板旁边。这是你的资源池。
10. 将剩余标记按类型分成各自的堆。
11. 将属性牌分成四堆：攻击^o，防御^o，魔法威力^o，和知识^o。参照你英雄板(21页)上的属性，从每堆中拿取相应数量的牌。
12. 如果你的主英雄是力量英雄[♣]，将1张魔法箭^o法术加入你的牌堆；如果其为魔法英雄[♠]，则将2张此法术加入你的牌堆。
13. 将你英雄的能力牌(24页)和等级I特长牌(27页)加入你的初始牌堆。
14. 洗混你的初始牌堆，并将其牌面朝下放在你的英雄板旁边。此牌堆是你的主英雄的力量与魔法牌堆，现在已准备就绪。在本规则书中，其简称为你的牌堆。
15. 将能力牌、神器牌和法术牌分成3个牌面朝下的牌堆（包括任何未使用的魔法箭法术），并洗混它们。
16. 从这3个牌堆各拿取顶牌，并将其牌面朝上放在对应牌堆旁边，形成3个独立的弃牌堆。
17. 选择剧本的难度(10页)并拿取对应的初始奖励。
18. 按阶级（★☆☆★）将中立单位分成4个牌堆。洗混这些牌堆，并为它们的弃牌堆留出足够空间。
19. 将战斗板放在玩家都能拿到的位置。查看剧本中你获得哪些初始单位，并将它们放成一堆，置于你的城镇面板

附近，与其余阵营单位分开。

20. 将轮次轨道放在游戏地图旁边，并将一个黑色方块放在“1”格。
21. 洗混占星师宣告牌，并将其牌面朝下放在轮次轨道旁边。
22. 按你的喜好调整起始板块的朝向。选择哪个英雄模型代表你在本局游戏中的主英雄，并将所选模型放在你的起始板块的中央格上。
23. 选择一名起始玩家。起始玩家在游戏期间永不改变。

如果你正在使用扩展包进行游戏，则额外执行以下步骤：

要塞扩展

24. 洗混**事件牌**(15页)，并将其面朝下放在轮次轨道旁。

海战扩展

25. 将**集群标记**、**远端与近端怪物宝屋标记**分别归成不同堆并洗混。将**怪物宝屋单位牌**(66页)放在中立单位牌堆附近。

元素城扩展

26. 将**召唤元素单位牌**(88页)面朝上放在中立单位牌堆附近。

据点扩展

27. 将10张**法术卷轴牌**(28页)洗入神器牌堆。将剩余10张另成一堆放置。

地狱扩展

28. 将**强化属性牌**(24页)面朝上另成一堆放置。

海战扩展

29. 将**强化能力牌**(24页)面朝上放在能力牌堆旁。

解锁目标2扩展

30. 洗混**潘多拉魔盒牌**(72页)。

战场扩展

31. 洗混**士气牌**(19页)。

壁垒扩展

32. 将**战争机器牌**(28页)面朝上另成一堆放置。





C 核心游戏

E 扩展



轮次结构

游戏由多个轮次组成。每轮中，从起始玩家开始，所有玩家按顺时针顺序各自进行一个回合。在自己的回合中，玩家会在游戏地图上移动他们的**英雄(20页)**，在自己的**城镇(30页)**中建造新建筑，并招募**单位(36页)**，试图达成剧本的胜利条件。

除第一轮外，**每轮开始时**执行以下步骤：

- 将之前用过的建造、人口和/或法术书标记翻回可用面。
- 将之前用过的移动力（MP）标记翻回可用的绿色面。
- 恢复专家效果[👑]的使用次数。

然后，根据当前轮次数，玩家获得资源或结算一张占星师宣告牌：

- 除第一轮外，奇数轮是**资源轮**：
 - ▷ 所有玩家从他们控制的**建筑、定居点和矿场(76页)**获得收入。

要塞扩展

- ▷ 玩家抽取下一张事件，见右侧。

- 偶数轮是**占星师轮**。抽取一张占星师宣告牌并结算其效果。
- 如果剧本中有标记在轮次轨道上的限时事件，且现在已经到达这些轮次，则结算它们。



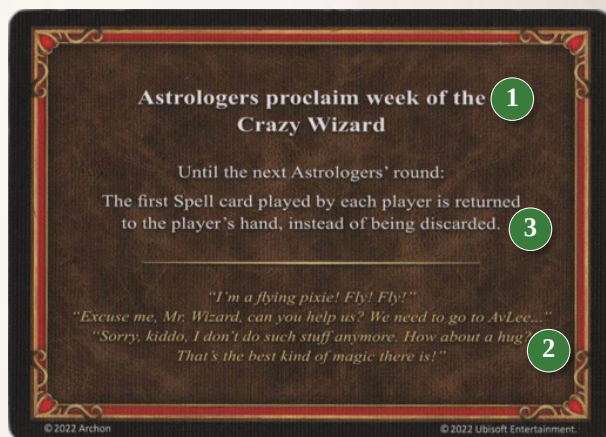
要塞扩展

事件

事件牌只能在多人游戏中使用。在准备阶段洗混事件牌堆。在每个资源轮开始时，获得资源后抽取并朗读下一张事件牌。起始玩家首先抽取。每当抽取新的事件时，**按顺时针方向更换抽取事件的玩家**。从抽取者开始，按顺时针顺序结算所有效果。作为结算事件的一部分而展示的牌，会洗回其各自的牌堆。



事件牌



占星家宣告牌

- | | |
|---------|-------|
| 1. 名称 | 3. 效果 |
| 2. 背景文字 | |

回合顺序

在一轮开始后，玩家按照下一章节所述的规则，以顺时针顺序进行自己的回合。所有玩家都完成自己的回合后，将轮次轨道上的黑色方块向前移动一格，并再次执行新一轮的开始步骤。继续进行新的轮次，直到满足任意剧本结束条件。

在**同盟游戏**中，队伍交替行动。在你队伍本轮的第一个回合开始时，选择该轮中谁最先行动、谁最后行动。

示例轮次

爱丽丝正在使用塔楼阵营，对阵使用地下城阵营的鲍勃。爱丽丝是起始玩家。他们即将开始第5轮。

在其他任何事项之前，双方玩家将其建造、人口和法术书标记翻回可用面。所有移动标记都翻回其可用的绿色→面。双方玩家也重新获得其专家效果[♠]的使用。

第5轮是奇数轮，且不是第一轮，因此它是一个**资源轮**。双方玩家从其建筑、矿场和定居点收取收入。

由于爱丽丝和鲍勃都已建造了市政厅，他们结算各自的“每个资源轮开始时”效果。塔楼市政厅[◦]允许爱丽丝获得4[☉]，或从她的牌堆抽一张牌。她选择后者。地下城市政厅[◦]给予鲍勃额外获得5[☉]或1[♠]的选项。鲍勃选择前者。

要塞扩展

由于这是资源轮，现在应从事件牌堆中抽取一张事件牌。每次事件后，抽牌职责按顺时针方向轮换：爱丽丝作为起始玩家，早在第3轮就抽取了第一个事件。

因此轮到鲍勃抓牌。他从事件牌堆顶拿取一张牌，大声读出，并将其正面朝上放置，让双方玩家都能看到：它是**神器商人**（见前一页的事件牌）。

要塞扩展

鲍勃从神器牌堆顶抽取5张牌，并向双方玩家展示。其中有一件高级神器——**军团之首**[◦]。鲍勃先行动，因为他是抽到该事件的玩家。他立即购买军团之首，支付5[☉]（把来自市政厅的金币派上了用场），并将其加入自己的手牌。他将剩余的牌传给爱丽丝。爱丽丝原本也想要军团之首，但它已经被拿走了。她对剩余的牌不感兴趣，因此她选择跳过。由于这些牌现在已经回到抽取它们的玩家手中，该事件结束。剩余的神器洗回神器牌堆。

第5轮在轮次轨道上也标有一个定时事件：剧本指定所有英雄在本轮获得+1[♠]。鲍勃只控制他的主英雄，因此只添加1点额外移动力，使其[♠]从3增加到4。由于爱丽丝同时控制一名主英雄和一名副英雄，**两者**都受益——他们的移动力分别变为4和3。

作为起始玩家，爱丽丝现在开始她的回合。



玩家回合

在你的回合开始时，按照以下步骤重新整理你的手牌：

- 从你的手牌中弃置任意数量的牌。如果你当前的手牌超过你的手牌上限¹¹，你必须弃牌至符合该上限。
- 然后你可以抽牌，直到达到你的手牌上限。
- 抽牌后，结算任何“在你的回合开始时”的能力。

你当前的手牌上限取决于你的主英雄的等级(21页)。你的手牌上限只会在你的回合开始时检查。

玩家可以执行三种类型的行动：**移动**、**城镇**和**士气**。一旦所有玩家都花费完所有移动力，并且不想再使用任何城镇或士气行动，当前轮结束。



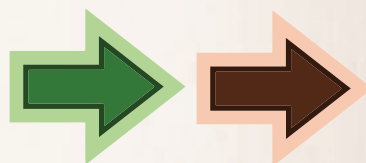
每当你被指示获得（额外）移动力时，有时会以符号¹²表示，该移动力只会在获得它的那个回合内保留。在两个同盟英雄被迫进入同一个格的罕见情况下，你必须使用你的下一点移动力将其中一个移离该格。

移动行动

移动行动通过花费移动力执行。玩家只能在**自己的回合中**使用移动行动。

每花费1点移动力，你可以执行以下行动之一：

- 将一名英雄向任意方向移动1格。
- **重复访问**(32页)你的英雄所在的格。
- **继续战斗**(43页)，与中立单位额外进行1个战斗轮。
- 如果你的英雄位于某个板块相邻的格上，则**发现一个面朝下的地图板块**(32页)。
- 从你的远端（II-III）地图板块池中放置一个新的地图板块。



一个可用和一个不可用的移动标记。

通过将你的移动标记翻到棕色的不可用面，标记你已使用的移动力数量。如果一名玩家同时拥有主英雄和副英雄(20页)，则分别记录他们的移动力。英雄可以按任意顺序花费移动力。




友方英雄可以互相穿过，但不能停止在同一格上。当你穿过有友方英雄的格时，不能**访问**(32页)该友方英雄所在的格。

城镇行动

你可以**每轮执行一次**以下每项城镇行动。这些行动可以在任意玩家回合中的任意时点执行，但不能在战斗中执行，也不能在你的城镇行动会打断另一项行动时执行。例如，玩家不能同时使用法术书标记抽取法术牌。

当一名玩家宣布即将开始战斗时，你可以在执行**战斗准备**(41页)的任何步骤之前，用任意数量的城镇行动作出应对。

执行城镇行动后，将你城镇面板上对应的标记翻至不可用。在下一轮开始、标记刷新之前，你不能再次使用该行动。

-  建造标记，用于扩展你的**城镇**(30页)。
-  人口标记，用于招募和增援**单位**(36页)，或招募一名**副英雄**(20页)。
-  法术书标记，用于购买**法术**(26页)。需要建有城镇建筑“魔法行会”才能使用。



玩家回合示例


使用骑士英雄凯瑟琳的爱丽丝开始了她的回合。她从上一轮保留了3张手牌，并决定在从她的牌堆抽牌至她的手牌上限 \heartsuit 之前弃置其中2张。当前上限为5，因为她的主英雄是III级，所以她弃置后抽4张牌（见**等级效果**, 21页）。

接着她花费她的建造标记来建造 \star 兵营，然后花费人口标记来**招募**(36页) \star 单位骑兵。她可以这样做，因为她之前已经建造了作为前置条件的较低等级兵营（ \star 和 \heartsuit ），并且有足够的**资源**(29页)来建造该兵营并招募骑兵。



现在她已为即将到来的战斗做好准备，于是花费1点移动力，将她的主英雄移动到一个相邻的格，该格当前由山德鲁死灵法师占据，他是鲍勃控制的一名敌方主英雄。当爱丽丝宣布她打算开始战斗时，双方玩家仍有机会执行城镇行动。




士气行动

玩家可以通过各种游戏效果获得或失去士气。当你获得士气时，拿取一个高昂士气标记。你只能拥有一个此类标记。如果你即将获得第二个标记，你可以在获得第二个标记前立即花费第一个标记。高昂士气标记可以在任意时间花费，以执行以下任意行动：

- 从你的牌堆中抽一张牌。
- 弃置任意数量的牌，然后抽取等量的牌。
- 重掷任意一个你已掷出的骰子。

如果你失去士气，若你拥有高昂士气标记，则弃置它；否则获得一个低落士气标记。反之，当你获得高昂士气时，若拥有低落士气标记，会弃置该标记。如果你将获得第二个低落士气标记，则改为在你下一次结束你的回合时弃置你的手牌。



墓园阵营无视士气效果。他们永远不会因任何原因获得或失去士气。

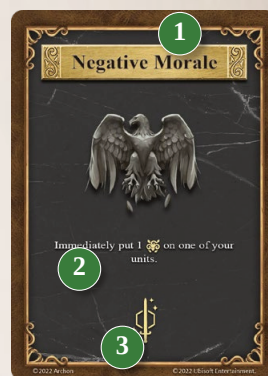
战场扩展

士气牌

你可以使用士气牌代替标记。准备期间，移除所有带有战场符号的士气牌，除非你正在游玩冒险或遭遇战(56页)。然后分别洗混高昂和低落士气牌，并将它们面朝下放置。



高昂士气牌



低落士气牌

1. 名称
2. 效果
3. 战场符号
(仅在冒险模式与遭遇战模式(56页)游戏中使用此类牌)

每当你获得士气时，弃置一张低落士气牌(如果有)；否则：

- 在冒险和遭遇战(56页)中：搜寻(2)张高昂士气牌，并将不要的牌放到牌堆底部。
- 在常规游戏中：抽1张高昂士气牌。

你同一时间可以拥有2张高昂士气牌。不要抽第三张牌。

每当你失去士气时，弃置一张高昂士气牌(如果你有)；否则抽取1张低落士气牌(不能搜寻!)。你可以拥有**无限数量**的低落士气牌。

将新获得的士气牌正面朝上放在你的英雄面板旁。高昂士气牌可在你希望的任何时刻使用。低落士气牌必须在下次发生牌上所示情况时使用。**将使用过的牌放到各自牌堆的底部**。如果你必须抽一张士气牌，但对应的士气牌堆为空，则将其弃牌堆重新洗混，形成新的牌堆。

英雄

玩家总会控制一名主英雄，并且还可以额外招募一名副英雄。“玩家的英雄”可以指其中任意一位。英雄用于在游戏版图上执行移动行动，并对敌人发起战斗，以达成剧本胜利条件。

主英雄

主英雄由所选模型、英雄板和你的牌堆表示。每个阵营的主英雄拥有3♣。只有主英雄可以使用你的牌堆。

每个主英雄在游戏开始时为等级I，并可通过获得经验提升至等级VII。经验可通过**赢得战斗**(44页)、**访问某些地点**(73页)以及**宝物骰**(73页)获得。获得1点经验由符号♣表示。

副英雄

如果你控制一个城镇或定居点，则可以通过翻转你的人口标记并支付10♣来雇佣一名副英雄。

使用人口标记招募副英雄时，不能再招募或增援(36页)单位。

你的副英雄使用你阵营剩余的那个英雄模型。你可以用阵营方块等标记来标记此模型，以便其与主英雄区分开来。雇佣副英雄后，将该模型放置在你控制的一个城镇或定居点中。你同一时间只能拥有一名副英雄。

副英雄拥有2♣；当你获得一名副英雄时，额外拿取一组2个移动标记来表示他们的移动力。他们没有自己的英雄面板，不能获得经验，不能在战斗中从你的牌堆打出牌，但使用与你的主英雄相同的单位。如果副英雄获得任何牌，将其正常放入你的手牌中(见牌堆构筑，22页)。在结算快速战斗(40页)时，副英雄被视为与主英雄具有相同的等级。

如果你的副英雄被敌方英雄攻击，你可以选择让该英雄**立即战败而不进行战斗**(44页)。当副英雄战败时，将其移出游戏。他们可以通过再次使用人口标记重新招募。



英雄面板结构



1. **名称**——该英雄的名称。用于识别。没有游戏效果。
2. **职业**——该英雄的职业。没有游戏效果。
3. **类型**——该英雄的类型（力量 ♣ 或魔法 ♠ ）。决定你的初始牌堆中魔法箭 ♠ ·法术的数量（分别为1或2）。
4. **阵营颜色**——该阵营方块和模型的颜色。
5. **攻击**——你的初始牌堆中攻击 ♣ ·牌的数量。
6. **防御**——你的初始牌堆中防御 ♣ ·牌的数量。
7. **魔法威力**——你的初始牌堆中魔法威力 ♣ ·牌的数量。
8. **知识**——你的初始牌堆中知识 ♣ ·牌的数量。
9. **初始能力**——提醒该英雄开局拥有的独特能力牌。
10. **英雄特长**——提醒该英雄在游戏开始时以及特定等级提升后加入其牌堆的特长牌。每位英雄有三张特长牌。
11. **等级轨道**——每当主英雄获得1点或更多经验 ♣ 时，将方块在此轨道上移动相应步数。当方块到达上排的下一个格位时，该英雄获得1个等级。

等级效果

主英雄总是在每个剧本开始时处于等级 I，并可以通过获得经验 ♣ 来升级。获得经验最常见的来源是**宝物骰** ♣ (73页)和**战斗**(44页)。每次升级都需要**2点经验**。当主英雄达到新等级时，立即结算升级的效果。在等级 VII 获得经验没有效果。

你英雄面板上的等级轨道显示以下效果：

- 方块的位置显示你的主英雄当前的等级和已获得的经验值。
- 在等级 II、III、V 和 VII（在轨道上以银色罗马数字标记）时，**搜寻** (2) **能力牌堆**(22页)，并将所选牌加入你的手牌。
- 在等级 ♣ I ♣ 、 ♣ IV ♣ 和 ♣ VI ♣ （以金色标记）时，获得对应的**特长牌**(27页)，并将其加入你的手牌。你的第一张特长牌通常在游戏开始前获得。
- 每当你到达一个新的手牌上限 ♣ 栏位时，你的手牌上限从此提高（4 → 5 → 6 → 7）。
- 每当你到达一个专家效果 ♣ 栏位时，每轮你可以额外打出一张牌以使用其专家效果（最多为等级 ♣ VI ♣ 时的3张）。

解锁目标2扩展

你可以使用专家效果标记来追踪专家效果的使用情况。



牌库构筑

玩家牌堆

所有玩家都有一个独特的牌堆，代表其主英雄的能力和装备。牌堆中可以包含属性牌、能力牌、法术牌、神器牌以及主英雄的特长牌。每位玩家的牌堆起始有9张牌，会在游戏准备期间构建完成。

卡牌通用规则

1. 卡牌**只能**在你的回合中使用，或在涉及你的主英雄的战斗(40页)中使用。
2. 卡牌使用后，将其弃置。每位玩家都有各自独立的弃牌堆。
3. 当你需要抽一张牌时，如果你的牌堆为空，**将你的弃牌堆洗混**形成一个新的牌堆以供抽牌。
4. 每当你的英雄因任何原因获得一张牌时，除非另有说明，将其**直接置入你的手牌**。
5. 每当你进行**搜寻**(X)能力、神器或法术牌堆时，你可以查看指定牌堆顶部的(X)张牌，将其中一张置入你的手牌，并弃置其余牌，**或者**不查看顶部的(X)张牌，改为获得该牌堆弃牌堆顶部的一张牌。
6. 能力、神器和法术牌堆各自都有在准备期间建立的弃牌堆，这能帮助你区分这些牌堆。如果任一牌堆的牌用尽，将其重新洗混，并弃置其顶部的一张牌以形成一个新的弃牌堆。每当这些弃牌堆之一为空时，**补充它**，将该牌堆顶部的一张牌放入其中。

7. 卡牌具有以下效果类型：

- **即时**⚡效果会立即结算。
- **激活**➡效果必须在战斗中激活你自己的单位时打出。
- **地图**🌐效果不能在战斗期间使用。
- **持续**⌚效果会持续直到其被用尽，或直到打出它们的玩家开始其下一回合时为止（以先发生者为准）。

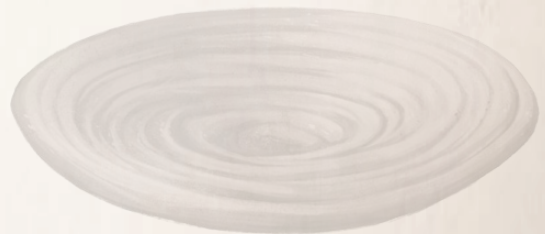
据点扩展
元素城扩展
港口扩展

你可以使用时间标记追踪持续效果的持续时间。



- **永久**∞卡牌会留在场上，直到被弃置或替换。它们的打出方式与➡和🌐卡牌相同。**你同时只能拥有一张永久卡牌**；打出另一张会弃置第一张。当一张永久卡牌在场时，你可以使用其基础效果或专家效果之一，但不能同时使用两者。

8. 每当你被要求**移除**一张牌时，将其彻底移出游戏。



搜寻示例

鲍勃，使用术士迪默，在前一个游戏轮次中建造了一座魔法行会，因此他现在可以使用他的法术书标记来购买额外的法术。



他花费该标记，并支付其城镇面板上标示的5费用，从而搜寻 (2) 法术牌堆。



现在，他可以选择获得法术牌弃牌堆顶的一张牌，或者抽取法术牌堆顶的两张牌并获得其中一张。他对获得弃牌堆顶的诅咒法术不感兴趣，因此决定抽两张牌：魔法箭和火球术。



他决定保留火球术，将其置入手牌，并将魔法箭弃置到法术牌弃牌堆。



属性牌和能力牌

所有属性牌和能力牌都具有一个**基础效果**，以及一个更强的**专家**效果，其显示在基础效果下方。每当你打出一张属性牌或能力牌时，你必须选择你要使用哪个效果。你每轮可使用的**专家**效果数量取决于你的主英雄等级(21页)。以任何合适的方式记录你拥有的使用次数，例如在你的英雄面板上移入或移出黑色方块。

招魂术牌^o仅限墓园阵营^o使用。当非墓园玩家从能力牌堆中抽到一张墓园牌时，该玩家可以选择将其弃置并抽一张新牌替代，或获得这张牌。非墓园玩家**不能使用**手中的阵营专属牌，只能使用其他效果来弃置它们，除此之外不能使用。



属性牌

地狱扩展



强化属性牌

强化属性牌

这些牌是普通属性牌的加强版本。它们只有一个效果，与普通属性牌的专家效果相同，但不需要使用你的**专家**。

这些牌可以通过某些游戏效果获得，例如访问**星轴**(82页)。



能力牌

海战扩展



强化能力牌

强化能力牌

强化能力牌的运作方式与强化属性牌非常相似。它们的唯一效果对应于普通能力牌的专家效果，但不需要你使用你的**专家**。

这些牌可以通过花费**强化能力标记**(25页)来获得，而强化能力标记仅在**某些剧本中可用**（例如，海战任务书中的“火焰之岛”）。

- | | |
|---------|----------|
| 1. 名称 | 3. 专家效果 |
| 2. 基础效果 | 4. 墓园专属牌 |

强化能力标记

强化能力牌会加强你的英雄能力牌。你可以通过花费强化能力标记来获得它们。无论你是如何获得新能力牌的，你都可以在获得新能力牌时使用这些标记中的一个。如果你使用了这样的标记，将其弃置，把刚获得的普通能力牌移出游戏，并改为获得对应的强化能力牌。每种强化能力牌都只有1张，所以如果一名玩家拿走了某张特定的强化能力牌，其他玩家就无法获得它。如果某张强化能力牌无法获取，你就不能花费强化能力标记，而必须将其保留到之后的回合。你只能在某些剧本中获得强化能力标记（例如：海战任务书中的“火焰之岛”）。



两张牌是进攻术和智慧术。他选择进攻术，并将另一张牌放入弃牌堆。



鲍勃碰巧拥有一个强化能力标记。他可以选择使用它，或者将该标记留到之后再使用。他决定使用它，于是他移除“进攻术”能力牌，并弃置该强化能力标记，改为拿取强化“进攻术”能力牌。



获得强化能力示例

鲍勃使用克雷格·哈格并达到II级。他执行搜寻 (2) 行动，并从能力牌堆抽两张牌。这



法术牌

法术牌有三种可能的主要效果。使用最上方的基础版法术通常没有额外费用。要获得其他效果，你可以支付标示的费用（3）来**强化**法术，以获得更强大的结果（4）。你可以在施放法术前，打出其他牌来使用其强化 \heartsuit 效果（例如魔法威力 \circ 属性牌），以支付此费用。所有法术牌还都有一个位于底部的替代 \heartsuit 效果（5）。你无法保留已打出的 \heartsuit ：施放法术会消耗目前打出的所有 \heartsuit ，而且如果你不再打出牌，这些魔法威力也会消散。不过，你也可以使用比你已支付费用更低的 \heartsuit 效果。



法术牌

1. 法术名称
2. 魔法学派
3. 用于强化的消耗
4. 法术效果
5. 替代效果

可以通过建造魔法行会来获得法术。建造它也使你能够使用法术书标记来购买额外的法术。该标记不能在建造行会的同一轮中使用。法术在同盟和合作剧本中可以交易(52页)。

在战斗期间，每位玩家在每个战斗轮次中只能打出一张法术牌。

当你使用某个效果，使你可以从手牌以外的地方施放一个法术（例如直接从法术牌堆中），在施放后将该法术置入你的弃牌堆。

一些复杂的法术牌会使用关键词或需要特殊组件，参见**卡牌效果关键词**(86页)。



魔法学派

所有法术牌都属于一种魔法学派：气系、火系、土系或水系。带有一个学派符号的法术称为**基础法术**，而带有四个相同符号的法术称为**专家法术**。**魔法箭 \circ** 是一种基础法术；施放**魔法箭**时，你必须选择它属于哪个学派。默认情况下它们没有区别，但某些游戏效果会引用特定学派以及基础/专家法术。



火系魔法学派



水系魔法学派



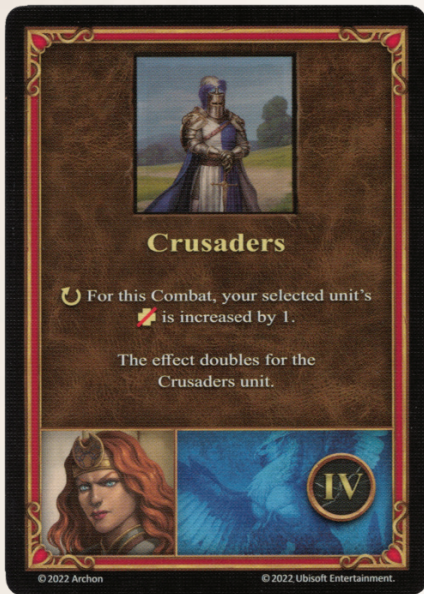
气系魔法学派



土系魔法学派

英雄特长牌

英雄特长牌可通过**升级(21页)**获得。每位主英雄都有一套独特的特长牌。虽然其中一些牌的效果与法术牌相似，甚至会使用 \heartsuit ，但特长牌是其自身独有的一类牌。例如，每个战斗轮次限用1张法术的限制不适用于特长牌。



一张IV级特长牌，属于骑士凯瑟琳。



一张I级特长牌，属于术士迪默。它使用 \heartsuit ，但它并不属于任何魔法学派（忽略图画所示）。

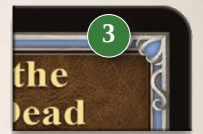
神器牌

神器牌具有顶部和底部效果。当你打出一张时，你必须**选择你要使用哪个效果**。神器分为3个等级：次级、高级和圣物，其边框颜色各不相同。这些等级与该牌的整体强度相关，并且在结算某些效果或在剧本准备期间可能会被用到。除此之外，所有神器牌通常都会无视其等级混洗在一起，组成神器牌堆。它们通过地图探索获得。

神器可以在同盟和合作剧本中**交易(52页)**。



高级神器



次级神器



圣物神器

- | | |
|-------|---------|
| 1. 名称 | 3. 等级 |
| 2. 效果 | 4. 背景文字 |



法术卷轴牌

在准备时，将10张法术卷轴牌洗入神器牌堆。将剩余的10张牌放在一旁，组成法术卷轴牌堆。某些地点或剧本效果之后可能会要求使用它们。



法术卷轴牌

当你获得一张法术卷轴时，将它放在你的英雄面板旁边，从法术牌堆顶部拿取2张牌并将其正面朝下放在法术卷轴上。你可以在任何时候查看这些法术，且它们不计入你的手牌上限。你同时只能拥有2张法术卷轴。如果你获得第3张，照常抽取新的法术，然后决定是弃置新获得的法律卷轴，还是替换掉你已拥有的一张（包括其上的所有法术）。

你可以像使用任何其他法术一样使用法术卷轴中的法术，但有以下例外：

- 它们不计入你的法术上限。你仍然可以在此战斗轮次中使用你手中的一张法术牌。
- 你可以使用该法术的**最低魔法威力**效果，无需支付其费用（例如雷鸣爆弹，费用为1）。你不能通过任何来源的魔法来强化该法术。

- 它们不能用于提升另一张法术的魔法威力。
- 你可以在贸易站以每张2金的价格出售**魔法卷轴**(52页)。此效果可与访问贸易站的其他效果叠加生效。
- 在使用或出售这些法术后，对应的法术牌会被**移除**，而不是弃置。

如果法术卷轴上的最后一张法术被使用或出售，则将该法术卷轴放回其牌堆中。

法术卷轴不属于你的牌堆，因此在战役中不会在剧本之间保留。

战争机器牌





战争机器是永久牌，可以在**贸易站**(78页)或**战争机器工厂**(78页)购买。如果你在贸易站购买一张，**你不能使用该格**在此次访问期间的任何其他普通功能。战争机器在贸易站的价格也更高。



战争机器牌

- 名称
- 效果
- 在战争机器工厂中的费用
- 在贸易站中的费用

资源


游戏中有三种资源：金币、建筑材料，以及贵重物品。资源会在游戏中用于扩建你的城镇(30页)、招募单位(36页)，以及购买法术(26页)。你可以从你已插旗(32页)的定居点和矿场(76页)获得资源，也可以通过打出牌和掷资源骰获得资源。每当一名玩家的资源生产增加或减少时，将该资源的方块在其生产轨道上移动相应数量的格。



资源生产轨道



玩家在每个剧本开始时拥有该剧本指定数量的资源。资源也可以交易(52页)。你拥有的资源数量没有上限。

可能的资源骰结果：

-  — 2 × 建筑材料
-  — 4 × 建筑材料
-  — 1 × 贵重物品
-  — 2 × 贵重物品
-  — 3 × 金币
-  — 6 × 金币













城镇

每个阵营都有自己的城镇，位于其起始板块的中心。城镇是你最重要的地点。许多剧本会因为它被敌方英雄插旗(32页)而结束(11页)。

你的城镇内容和阵营整体状态由城镇面板表示。它显示你当前已建造的建筑、未来建造的资源费用、你的资源收入，以及城镇行动标记的状态。

所有阵营都可以在他们的城镇中建造以下建筑：

-  **议事堂**——提供资源收入或阵营专属能力。
-  **大本营**——允许你在使用人口标记时增援单位。当城镇受到攻击时，也会保护你的城镇(46页)。
-  **魔法行会**——使你获得法术(26页)。
-  **阵营建筑**——两个具有独特效果的阵营专属建筑。

- ，， **单位兵营**——允许你招募本阵营的单位。兵营有三个等级，会解锁新的单位，且必须按以下顺序建造：  

每轮可以使用建造标记建造一个**建筑**。当你建造一个建筑时，支付其资源费用，将建造标记翻至不可用面，并将新的建筑硬纸板组件放入城镇面板上的对应槽位。如果该建筑在建造时有任何立即效果，立即结算这些效果。

已建造的建筑均以带圆圈的符号表示。可以建造的建筑以矩形表示，矩形内包含该建筑的资源费用。某些建筑板块是双面的，可以升级并翻面，以同时表示两个不同的建筑。此类升级必须**按顺序建造**。



地图元素

每个剧本使用四种类型的地图板块构建。玩家从其阵营专属的起始 (I) 地图板块开始。其他板块可以按照下一页所述放置并发现。在游戏准备期间，所有面朝下的板块都应按照剧本描述，从可能板块的池中随机选择并洗混，保持它们面朝下。

每个板块上的**罗马数字**描述了该板块上**中立单位的总体难度**，以及玩家可预期在该板块上找到的奖励数量。起始 (I) 板块最简单，而中央 (VI-VII) 板块最困难。



地图板块结构

每个地图板块被划分为7个独立的**格子**，你的英雄可以**访问**这些格子。当你的英雄移动到一个格子时，如果该格没有守卫，必须立即访问；否则，在访问前，先与守卫该格的敌人进行一场**战斗**(40页)。空格在被访问时没有效果。格子边缘上的黄色实线不能穿过。格上标有的罗马数字表示该格由中立单位守卫，必须与其战斗才能访问，见封底的**表格**。

阻塞格不能进入，但可以离开。



地图板块的类型

1. 起始地图板块：I
2. 远端地图板块：II-III
3. 近端地图板块：IV-V
4. 中央地图板块：VI-VII



地图板块剖析

- | | |
|----------|-------------------|
| 1. 空置格 | 5. 边界线 |
| 2. 地点 | 6. 阻塞格 |
| 3. 神器符号 | 7. 板块名称，例如 F2或#N3 |
| 4. 地图格难度 | |

地点类别

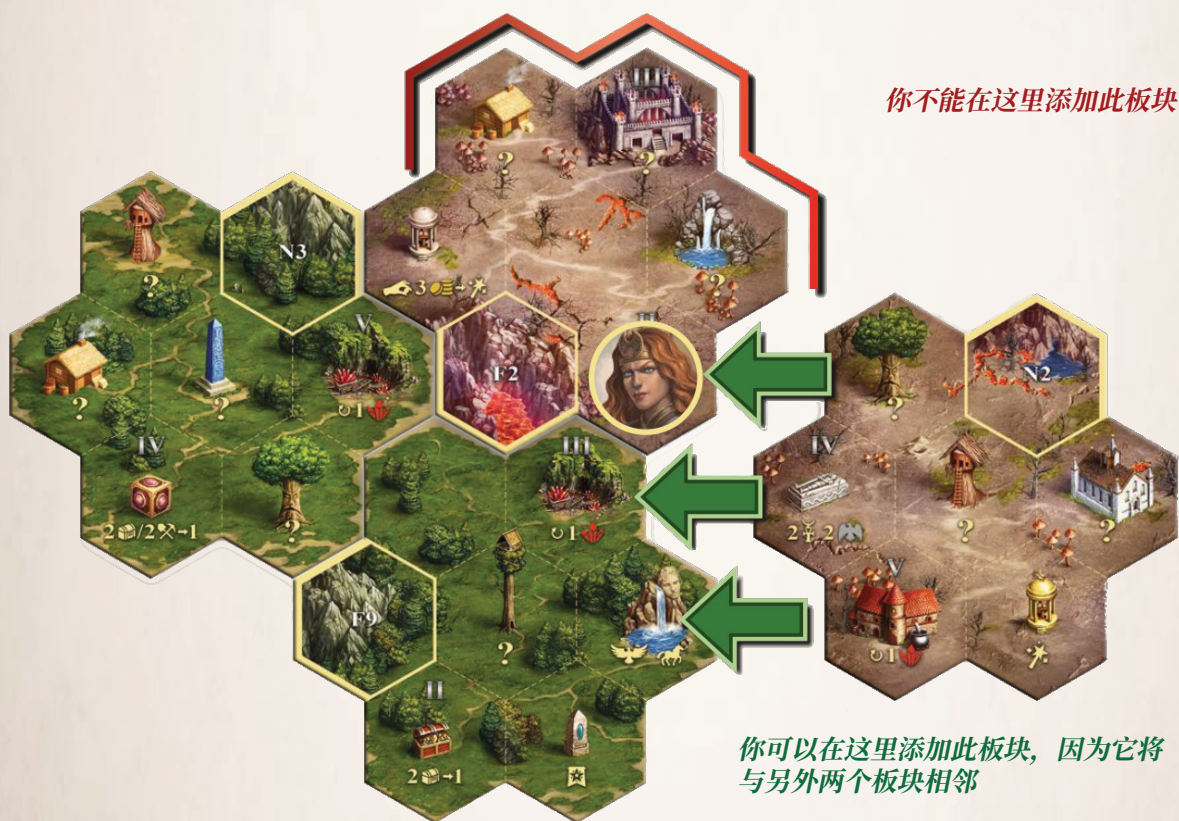
访问格会为英雄提供收益，例如获得资源或牌（见**所有地图地点**，73页）。格分为三类：

- **可访问**——一旦你访问此格，在其上放置一个黑色方块。只要其上有黑色方块，就将其视为空格。
- **可插旗**——这些格可以被玩家占领并提供被动收益。当你访问其中一个时，在其上放置你的阵营方块。当敌方英雄访问你已插旗的格子时，会用他们的方块替换你的方块，以**偷取**该格的效果。同盟英雄将已插旗的格子**视为空格**。
- **可重复访问**——你可以多次访问此格。当你访问时，不放置任何方块。你可以支付1移动力再次访问此格。

放置和发现新板块

英雄可以花费1移动力，以揭示一个相邻的面朝下的板块，或从自己的板块供应中放置一个远端（II-III）地图板块（剧本规则决定你自己的供应中的板块）。所有面朝下的板块都**对所有玩家保密**，直到它们即将被放置或揭示。新板块必须放置在花费移动力的英雄相邻处，并且与至少两个其他已有板块相连。新板块的放置，还必须存在一条有效路径，使它与所有相邻板块相连。在放置或揭示地图板块时，你可以任意旋转它们。

当你访问一个可访问格时，**你必须**在该格上放置一个黑色方块，即使你不能或选择不使用该格的效果。



示例“插旗有守卫的矿场”

爱丽丝想要用她的主英雄，亡灵巫师山德鲁，给相邻的矿场(76页)插旗以占领它。她花费1移动力移动到该矿场上，这会开始与中立单位的战斗(40页)，因为该格具有难度等级(10页)，且此前未被任何玩家插旗。



战斗只持续了一轮，所以爱丽丝无法同时施放闪电箭和加速术，因为玩家每个战斗轮次只能打出一张法术牌。

爱丽丝现在通过在该矿场上放置一个自己的阵营方块来插旗占领它。插旗这个特定矿场会使她的建筑材料产量增加2，并且由于她是第一个插旗该矿场的玩家，她还立即获得该矿场2的产出值。

之后，爱丽丝想要施放手牌中仍保留的回城术，回去防守一个先前已插旗的定居点。她的英雄是II级，因此她可以用魔法威力牌的专家效果来强化它，这会在施放后给予她额外1点移动力。



矿场由穴居人守卫，它们有3生命值。爱丽丝当前手牌包括一张魔法威力牌、一张闪电箭、加速术和城镇传送门。在战斗期间，她施放闪电箭，并用加速术的替代（下方）效果将其强化，这使闪电箭造成3点伤害，杀死穴居人并赢得战斗。

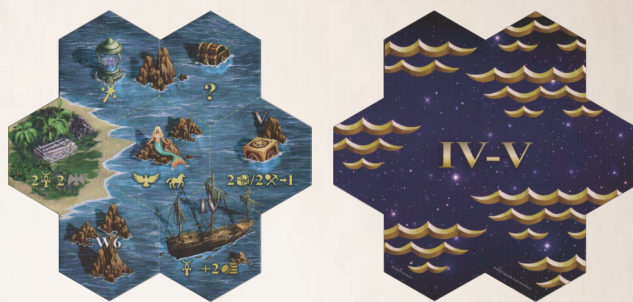


扩展板块

港口扩展

海洋地图板块

海洋地图板块拥有独特的背面图案，并在游戏准备期间按剧本地图布局所示放置。探索它们的方式与普通板块相同。海洋地图板块可能同时包含陆地格和海洋格。从陆地到陆地、从海洋到海洋，或从海洋到陆地的移动均照常进行。然而，当你的英雄**从陆地格进入海洋格**时，其本回合的移动结束。你可以将未使用的移动力用于其他行动（例如，对中立单位**延长战斗**(43页)），但你在该回合不能再移动，即使借助卡牌效果也不行。

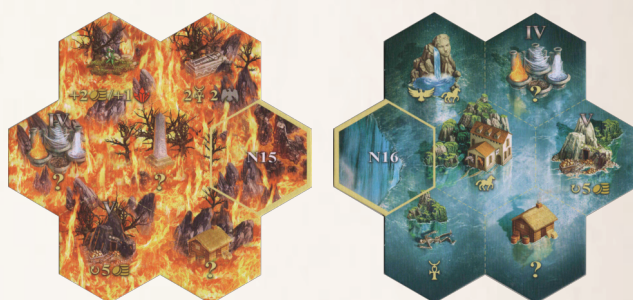


海洋地图板块

元素城扩展

元素地图板块

每个元素地图板块都与一个**魔法学派**(26页)相关。当你的主英雄站在这些板块上时，来自该魔法学派的所有法术施放的**威力**增加1。



火元素板块

水元素板块



气元素板块

土元素板块

据点扩展

地下地图板块

地下地图板块具有独特的背面图案，并在游戏准备期间按剧本地图布局所示放置。它们的运作方式类似于普通地图板块，区别在于**你不能在地表和地下板块之间移动，而只能使用两个板块之间的地下通道**(35页)或回城法术。牌上的其他移动效果都不允许你从一者移动到另一者。你也不能在站在地表地图板块上发现地下地图板块，反之亦然。将地下通道标记的两格都视为**同一格**。当英雄进入有地下通道的格时，免费发现另一侧的地图板块（如果它仍未被发现）。否则，将地下通道标记视为空格。

地表地图板块



地下通道

地下地图板块

放置和发现地点标记

若干扩展为游戏引入了地点标记。它们单独放置，或是在英雄发现带有对应标记的地图板块时，放置在该地图板块的特定格上，并覆盖其所在位置原本的地点。标记不能放置在其他地点标记、阻塞格，或包含剧本任一胜利条件所需地点的格子上。访问地点标记的效果在**所有地图地点**(82页)中说明。

元素城扩展

传送门标记



传送门(83页)的位置由剧本地图布局决定。如果你发现了一个带有此类标记的板块，则将正常发现该板块，然后将该标记放置在剧本地图布局所指示的格上；如果未指定，则放置在你选择的一个格上。

港口扩展

漩涡标记

发现**漩涡**(83页)遵循与发现传送门相同的规则。



据点扩展

地下通道标记

地下通道也由剧本地图布局决定，并连接一个地表地图板块与一个相邻的地下地图板块。它们不能放置在地图板块之外。在发现其中一个对应的地图板块后，你可以自由选择地下通道标记的位置，只要它连接两个指定的地图板块且不会覆盖禁止覆盖的格子。

剧本地图布局显示的只是**哪两个板块相连**，而不是放置标记的确切格子。



海战扩展

怪物宝屋标记



作为一条**可选规则**，你可以决定是否使用**怪物宝屋**(66页)进行游戏。如果使用，每当你发现一个远端(II-III)或近端(IV-V)地图板块时，你决定是否抽取一个与所发现地图板块对应的怪物宝屋标记，并且——与普通规则相反——你只能将其放置在地图的阻塞格上。



单位

除了英雄及其对应的牌堆外，玩家还拥有**一个单位牌堆**，代表随英雄移动的军队。每个阵营都有**7种不同单位**，每种都有独特的属性和能力。单位对于赢得战斗和达成剧本目标至关重要。每个剧本的准备说明会给出你的初始单位牌堆应包含哪些单位牌。这个牌堆应与阵营中其余单位牌清楚分开。

每个阵营单位都是双面的，一面是较弱的“少量”面，另一面是较强的“一群”面。“少量”单位可以通过**增援**升级为“一群”，而受到伤害后，单位也可能降回“少量”面。移动或查看单位时，应始终将其保持在正确的一面。

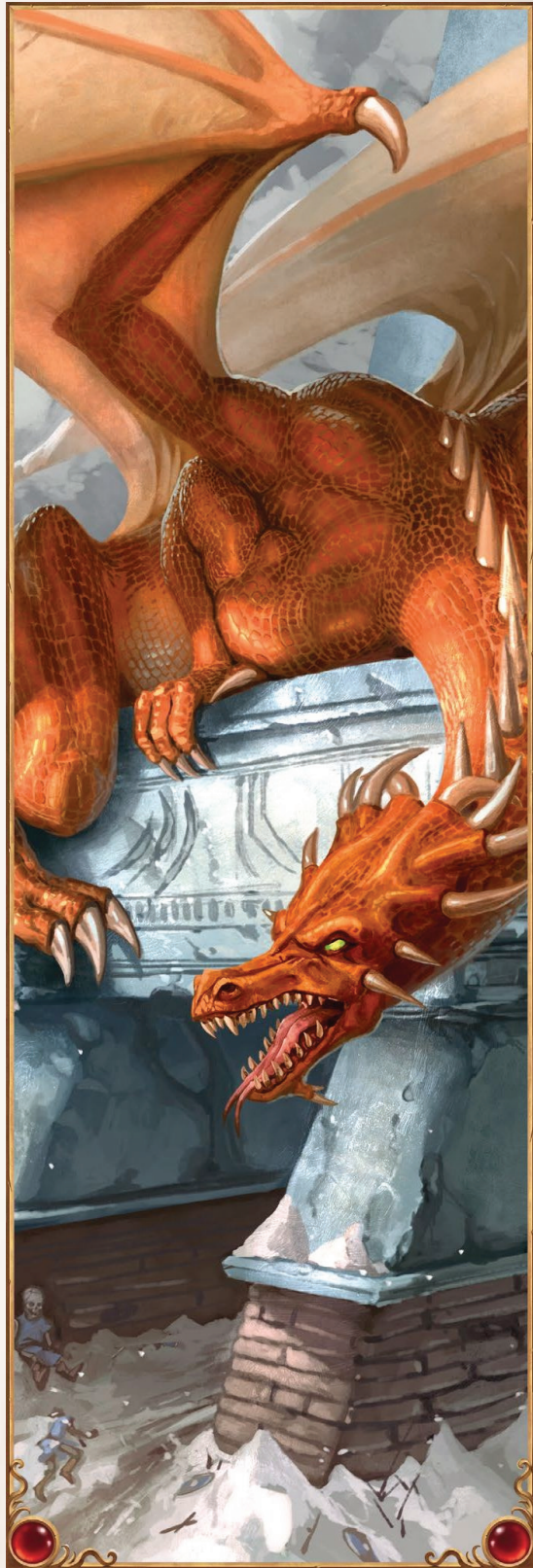
玩家的单位牌堆可以包含任意数量的单位，但在**战斗准备**(41页)中，**最多只能选择5个单位**参战。如果一个单位在战斗中被击败，将其从你的单位牌堆中**弃置**。

你通过可以翻转人口标记并支付单位的招募♠或增援♠♠费用，来招募和增援你阵营的单位。这样做时，只要满足资源和所需的前置建筑要求，你就可以立即进行**任意次数**的招募和增援。

招募一个单位要求你的城镇拥有该单位等级(★☆☆)对应的兵营。**增援**要求你的城镇除了拥有该单位等级对应的兵营外，还拥有**大本营**。

任何指示你增援的效果(例如，招魂术)不需要花费你的人口标记，也不需要拥有大本营或任何兵营。

如果你单位牌堆中的所有单位都被击败，**立即**用该剧本的起始单位替换你的单位牌堆。被击败的阵营单位仍可通过再次使用人口标记重新招募。



单位牌详解



攻击——该单位攻击时造成的伤害数值。



防御——该单位减少即将受到的攻击伤害的数值。不适用于来自法术或其他非攻击效果伤害。



生命值——击败该单位所需的伤害数值。“少量”单位被击败时，会从战斗及其拥有者的单位牌堆中弃置。“一群”单位会翻回为“少量”单位，任何溢出伤害放置在其“少量”面上。单位会在战斗之间保留其“少量”或“一群”状态。所有单位的所有伤害会在战斗结束时治愈。



先攻——决定该单位在战斗中何时激活。先攻更高的单位先激活。



单位牌 (少量)

1. 名称
2. 阶级
3. 类型
4. 攻击
5. 防御
6. 生命值



单位牌 (一群)

7. 先攻
8. 招募费用
9. 增援费用
10. “一群”符号
11. 特殊能力

大多数单位拥有一项**特殊能力**：

- **激活** ➡ 在该单位被激活时结算。
- **攻击** ⚔ 在该单位于其激活期间攻击时结算。如果有多次攻击，仅为**第一次攻击**结算该效果。
- **其他** @ 可以代替该单位的普通激活来结算。它取代所有移动和/或攻击。
- **被动** ⚡ 在其条件满足时结算。
- **反击** ⚔ 在该单位反击时结算。
- **地图** 🗺 效果可以在战斗之外每回合结算一次，只要具备此效果的单位仍在你的单位牌堆中。

一些复杂的单位能力使用关键词，或需要**特殊组件**(89页)。



单位类型

单位分为三种类型：

- **地面** 单位可以移动至多3格，然后攻击一个相邻敌人。
- **飞行** 单位可以移动至多3格，无视战斗障碍，然后攻击一个相邻敌人。
- **远程** 单位可以攻击任何位置的任何敌方单位，然后移动至多1格，或者不攻击并移动至多1格。

如果一个远程单位与敌方单位相邻，其攻击目标**必须是**该相邻敌人。以这种方式攻击相邻敌人时，远程单位会受到战斗惩罚：投掷两个攻击骰（而不是一个），并应用较小的结果。

如果远程单位从己方后排攻击敌方后排，也会受到此惩罚。城墙和城门也可能降低(46页)远程攻击造成的伤害。

中立单位

中立单位守卫着游戏地图上的各种地点。要访问大多数地点，必须先击败它们。中立单

位分为四个不同阶级，每个阶级都有各自的牌堆。除了★、☆和★之外，还有蔚蓝★中立单位，它们是游戏中最强的单位。

这些牌堆应分开放置，并在准备期间分别洗混。如果某个中立单位牌堆的牌用尽，将弃牌重新洗牌组成新的牌堆。与中立单位的战斗开始时，从每个阶级抽取相应数量的单位（见封底的表格）加入该战斗。

玩家可能通过各种效果将中立单位加入自己的单位牌堆，例如剧本特定规则或外交术能力牌。**中立单位不能被增援**，因为它们是单面牌。每当中立单位被击败时，将其放入对应的中立单位弃牌堆。

在你的城镇建造了★兵营后，你可以使用外交术能力牌的基础（顶部）效果来抽取一张★单位牌。此效果不适用于其他情况，例如地下城的召唤之门。



中立单位

海战扩展



怪物宝屋单位
参见怪物宝屋(66页)。

元素城扩展



召唤元素单位
召唤元素单位没有☞也没有☞。参见召唤(88页)。



示例“一群和少量”

鲍勃，使用术士阿拉玛，对爱丽丝的一群骷髅施放魔法箭，并使用一张魔法威力牌的专家效果[♠]将该法术强化[♣]2点。



骷髅兵因该法术受到3点伤害[♠]。它们的1点防御[♣]不会减少该伤害，因为防御只适用于抵御攻击。骷髅兵的生命值[♣]只有2，因此现在将其翻到“少量”面，并在其上放置1点剩余伤害[♠]。





与中立单位的战斗会在一位英雄移动到以下任一未访问过的格时开始：

- 带有罗马数字的格，表示守卫该格的中立单位的类型和数量，或

海战扩展

- 一个怪物宝屋地点(84页)。在此情况下，遵循对抗怪物宝屋的战斗(66页)的规则。

与另一名玩家的战斗可以通过两种方式开始：

- 你移动到任何包含其一位英雄的格。
- 你移动到其拥有的城镇或定居点中，参见攻城战斗(46页)。

玩家能够在其回合中发起多次战斗。

当一名副英雄(20页)受到攻击时，其可以选择立即被击败(44页)，而不进行战斗，这有助于保全单位。



快速战斗

如果即将与中立单位开始战斗时，你的英雄等级高于该格的难度，则不进行战斗。该玩家视为自动击败了中立单位，并且在访问该格之前，不会从此次战斗本身获得任何奖励。



战斗准备



战斗在4×5的战斗板上进行结算，其由位于双方两侧的前排与后排，以及中间一行组成。战斗也可以在**可选战斗板**(67页)之一上进行。当与**中立单位**开始战斗时，遵循以下步骤：

- 选择战斗板的一侧作为你自己的区域。将至多5张你的单位牌自由放置在该侧的后排和前排。
- 查看**难度表**（在封底），并从对应的牌堆中抽取相应数量的中立单位牌。
- 中立单位的放置方式取决于游戏模式：
- 在**冲突**或**同盟**剧本中，坐在你右侧的敌方玩家控制中立单位，并决定其放置位置。♠单位如果可能，必须放置在后排。
- 在**战役**或**合作**剧本中，中立单位从玩家视角按从左到右的顺序放置。首先，将所有♠单位放置在后排。然后，将所有♣或♠单位放置在前排。如果没有足够空间将某个单位放置在其正确的战线上，则将其放置在另一条战线上。单位必须按先攻顺序**降序**放置。如果出现平局，先放置更高阶的单位。如果仍然平局，由玩家决定顺序。有关详细说明，请查看**对抗 AI 的战斗**(48页)章节。

与其他玩家战斗时的单位准备：

- 进攻方玩家先将至多5个单位放置在战斗板上其所选的一侧，然后由防守方放置。
- 如果战斗发生在带有大本营的城镇中，防守方在放置其单位后，加入**城墙**、**城门**和**箭塔**(46页)牌。



战斗术语

以下术语用于描述战斗中的效果和要素：

进攻玩家——发起战斗的玩家。

防守玩家——被攻击的一方玩家。

激活——当一个单位在先攻顺序中成为下一个行动单位时，其会激活。

相邻单位——相邻指一个单位与另一个单位在横向或者纵向上直接相邻（不包括对角线）。

战斗轮次——每位玩家的所有单位各激活一次的完整循环。

战斗障碍——战斗板上的每一张牌都是战斗障碍。它们会阻挡所有非飞行单位的移动。

攻击骰——一枚红色骰子，其结果范围为-1到+1。每当一个单位攻击时掷此骰，并将结果加到该单位的攻击值上。



反击——如果一个单位在受到相邻单位的攻击后存活，它会对该单位进行一次反击。每个单位在每个战斗轮次中只能进行1次反击。反击的运作方式与普通攻击完全相同，但不会引发另一次反击。用一个黑色方块标记本轮反击过的单位。

麻痹——某些效果会在单位上放置一个麻痹标记。如果一个单位在带有麻痹标记的情况下被激活，则跳过其激活，并改为移除该标记。如果该单位在带有麻痹标记时受到攻击或受到任何伤害，移除该标记。该标记不会阻止单位进行反击。



麻痹标记

防御——单位可以选择不进行攻击，而是获得一个防御标记并结束激活。当一个带有防御标记的单位受到攻击时，在初始攻击掷骰后，再掷一次攻击骰。如果你掷出“+1”，防守单位在此次攻击中额外获得1点防御。如果一个单位在其激活开始时带有防御标记，则弃置之。该单位在该次激活期间不能再次进行防御行动。



防御标记

元素城扩展

元素伤害——如果单位造成元素伤害，它们正常攻击，但所造成的伤害类似于法术造成的 \heartsuit ，并且无视该单位的 \spadesuit 。元素伤害不算作来自法术的伤害。



战斗轮次结构

战斗被分为若干轮次，在每个轮次中，所有参与该战斗的单位都按先攻顺序**激活一次**。在每个单位都激活后，开始新的战斗轮次。战斗会持续进行，直到一方的所有单位都被消灭、玩家在与中立单位作战时**撤退**，或玩家向另一位玩家**投降**。

战斗轮次的结构：

- 玩家按照单位**先攻(37页)**的降序来激活其单位。如果出现平局，则在进攻方与防守方之间交替，且从进攻方开始。
- 当一个单位被激活时，在其上放置一个阵营方块，以表示它在本战斗轮次中已被激活。
- 已激活的单位可以根据其**类型(38页)**移动并攻击。由对手玩家操控的中立单位若有可能则必须攻击。
- 单位可以选择**防御(42页)**，而不是攻击。在中立战斗中，中立敌方单位不能防御，即使其由另一名玩家操控。
- 在单位攻击前，双方玩家都可以**打出牌(43页)**。牌按照玩家打出的顺序结算。
- 在单位宣告攻击且所有牌都已打出后，掷攻击骰。先根据骰子结果修正攻击单位的攻击力，再减去防守单位的防御力，最后将剩余数值作为**伤害(37页)**施加给防守单位。
- 如果防守单位与攻击者相邻，且其本轮尚未反击，则会**反击(42页)**。
- 持续激活单位，直到所有单位都被激活过一次。在最后一个单位激活后，战斗轮次结束。

战役与合作战斗

在这些游戏模式中，所有敌方单位均按照**AI规则章节(48页)**中的描述进行激活。

在战斗中使用卡牌

每个战斗轮次中，你只能使用一张**法术**，而其他牌则没有使用数量限制。持续 \cup 和 \rightarrow 激活效果只能在你**激活一个单位且在其攻击之**

前使用。持续效果会一直持续到战斗结束，或直到卡牌效果被用尽。

即时 \heartsuit 牌可在**任何时候**打出，但不能在掷攻击骰与结算伤害之间打出，除非另有说明。提升单位 \times 的效果（例如通过属性牌）会在该单位进行的第一次攻击结算后或其激活结束时失效，以先发生者为准。提高的 \heartsuit 也会以类似方式失效。

战斗时间限制

对抗中立单位的战斗有一**轮战斗**的时间限制。在每轮战斗结束时，你可以选择**撤退**，或消耗发起战斗的英雄的1 \heartsuit 以进行下一轮。当你撤退时，结束战斗，并将发起战斗的英雄移回他们**最后访问过的格**。撤退没有其他惩罚。

与**蔚蓝 \star** 单位、其他玩家或**AI英雄(49页)**的战斗没有时间限制，且你不能撤退。



战斗结束

与中立单位的战斗有三种可能的结果：

- **胜利：**所有中立单位均被击败。
- **撤退：**玩家耗尽时间或失去所有参战单位，但其单位牌堆中仍有单位。
- **战败：**玩家失去所有参战单位，且其单位牌堆中没有任何单位。

与另一位玩家英雄的战斗有两种可能的结果：

- **胜利/战败：**如果一方的所有单位都被击败，则仍有任意单位存活的一方为胜利者，另一方战败。
- **投降：**英雄可以在本该激活其任意一个单位时，通过支付对方玩家10 ☉ 来向其英雄投降，以防止自己的军队被击败。在这种情况下，战斗立即结束，双方都不算作胜利或战败。

当战斗结束时，所有存活单位上的所有伤害都会被治愈。将所有玩家拥有的单位移回其单位牌堆，并弃置所有剩余的敌方中立单位。根据战斗的类型和结果，玩家必须各自结算以下后果：

如果**胜利英雄**是主英雄，则获得**经验**(44页)。如果胜利英雄是攻击方，则其必须访问发生战斗的格。

与中立单位战斗后**撤退**的英雄必须移回地图上其上一次访问的格（不访问该格）。

战败的主英雄必须移至一个友方城镇或定居点。如果其战败于被另一名玩家的军队（无论有无英雄），则其获得1 ☹ ，并且必须向胜利者支付5 ☉ 。此外，其还要将一个**阵营方块**(11页)交给获胜玩家。击败主英雄可能导致**玩家淘汰**(11页)。

战败的副英雄（即使未经过战斗而立即战败）会被从地图上移除。如果战败于另一名玩家的军队，对方同样会获得一个阵营方块。

投降的英雄不视为战败。将投降的主英雄移至一个城镇或定居点，将投降的副英雄从地图上移除、和战败一样。另一名玩家既不会获得经验，也不会获得阵营方块。

请记住每次战斗后，当你的单位牌堆为空

时，免费获得所选剧本的起始单位。

战斗经验

使用你的主英雄赢得战斗通常会使其获得经验。如果中立格的难度或战败的敌方主英雄的等级与你的等级**相同**，获得1个 ☹ 。如果其**高于**你的等级，获得2个 ☹ 。在与中立蔚蓝 \star 单位进行的中立战斗中获胜，会使你的英雄**立即**升到VII级。如果你同时提升几个等级，按顺序结算其效果。升级必须在访问发生战斗的格之前结算。

副英雄不能获得经验。击败副英雄，或敌方英雄向你**投降**时，你也不会获得经验。



战斗示例

鲍勃的僵尸即将攻击爱丽丝的狮鹫。当鲍勃宣告攻击时，两位玩家现在都有机会通过打出任意数量的♣牌，来调整自己单位的攻击或防御，这些牌可以提高进攻单位的♣或防守单位的♠。

鲍勃决定打出一张+1攻击牌，将僵尸的攻击从2提高到3。爱丽丝则回应打出一张+1防御牌，将狮鹫的防御从0提高到1。他们都可以继续按任意顺序再打出更多的牌，但他们决定在打出这两张牌后停止。



在这次攻击的所有牌都打出后，掷出攻击骰，以进一步调整进攻单位造成的伤害数量。鲍勃掷出了+1。这使僵尸的攻击从3提高到4，随后再被狮鹫的防御1降低。因此，3点伤害♣放置到狮鹫上。由于它们的生命值♣为4，它们不会被翻到其“少量”侧。

狮鹫上没有黑色方块，因此它们现在开始一次反击。此时通常应该将一个方块放置到它们上面，但它们的特殊♣能力允许它们可以反击任意次数，因此不放置该方块。

在反击期间，双方玩家都可以再次调整其单位的属性。此前打出的攻击牌和防御牌不再产生任何效果。



攻城战

当一名敌方英雄攻击你的城镇或定居点，且你的英雄不在该格时，你可以立即支付8 ☉ ，仅用你的单位进行防御。你不能在此次战斗中使用你的牌堆，因为你的主英雄不在场。支付这些金币代表将军队运输到那里的费用。

当你防守一座没有大本营的城镇时，在标准战斗板上正常进行战斗。防守定居点时，遵循与防守没有大本营的城镇相同的规则。

注意：当你防守你的阵营城镇时，你不能投降。



守方还会获得箭塔单位牌，并将其放置在战斗板旁边。它的行为和远程 ☉ 单位一样，但不受到站位相关的任何效果的影响。例如，它对敌方单位进行攻击时永远不会受到远程惩罚，反之亦然。只有远程攻击和卡牌效果可以摧毁箭塔，但当所有城墙和城门都被摧毁时，它也立即被摧毁。攻方不需要摧毁它也能赢得战斗。

单人剧本中的箭塔规则，参见AI攻城(48页)。

有大本营的城镇防守

当你防守你的城镇且该城镇有一座大本营时，在放置你的单位后，你将3个城墙和1个城门障碍物以任意顺序加入战斗板的中排。如果你防守的是你之前征服过的敌方城镇，不使用城墙和城门，即使它是有大本营的城镇也不使用。城门牌对守方玩家来说不是障碍物。防守单位可以穿过城门，也可以停在其上。

城墙保护其后方的防守单位(47页)。

城墙牌和城门牌可以被任何相邻的 ☉ 或 ☉ 单位的攻击摧毁，甚至包括你自己防守单位的攻击。这些攻击不算作普通的攻击：它们总是成功，且不会触发攻击单位的任何 ☉ 能力，并且你不能打出任何牌或投掷攻击骰来影响该攻击的结果。



对☞攻击的防护

防守方单位若站在己方一侧，且与一座未被摧毁的城墙或城门处于同一列，则获得针对☞攻击的防护。如果它们成为从对手一侧的战斗板发起的☞攻击目标，则该次攻击的伤害减少1。



当戟兵位于一座未被摧毁的城门后方时，若从对手一侧的战斗板对其发起攻击，则其受到保护。邪眼的☞攻击伤害减少1点。



因为戟兵不在一段未被摧毁的城墙后方，所以保护不生效。邪眼攻击不受惩罚。



AI规则

在**单人战役**和**合作剧本**中，AI规则适用于敌方英雄以及所有战斗遭遇，包括与中立单位的战斗。

对抗AI的战斗

前言：这些规则旨在创造有趣且有挑战性的战斗，同时仍保持足够简单，便于执行。你可能会发现一些让战斗变得过于简单的漏洞；你可以让AI表现得更聪明。

准备阶段中AI单位的放置规则见**战斗章节(41页)**。

当中立敌人或**AI英雄(49页)**激活一个单位时，按以下指令执行：

- 如果它是AI英雄，抽取并结算下一张**AI牌(50页)**。
- 敌方地面👤和飞行👉单位优先攻击**相同**等级的单位。若无法这样做，则攻击较低等级的单位（按等级**降序**，直到青铜）；若仍然无法，则攻击较高等级的单位（按等级**升序**）。

海战扩展

如果你的军队包含**怪物宝屋单位(66页)**，敌方单位会优先攻击所有其他单位，最后才攻击怪物宝屋单位。

示例：★👤的优先级如下：★ - ☆ - ★ - ★ - 怪物宝屋单位。

- 远程👈单位优先攻击**相同**等级的其他远程👈单位，然后攻击较低等级，最后攻击较高等级；等级顺序同上。如果没有远程👈单位可作为目标，则按**相同**等级顺序优先攻击地面👤和飞行👉单位。

示例：☆👈的优先级如下：☆👈 - ★👈 - ★👈 - ★👈 - ★👈 - 怪物宝屋单位👈 - ☆👤👉 - ★👤👉 - ★👤👉 - ★👤👉 - 怪物宝屋单位👤👉。

在上述两种情况下，如果有多个有效目标，它们会攻击最近的目标。如果出现平均、仍然有多个有效目标，由玩家选择被攻击的单位。

海战扩展

怪物宝屋单位(66页)没有等级。因此，它们忽略上方列表中的等级顺序，改为攻击最近的有效目标。

除非指令要求，否则敌方单位不能**防御(42页)**。

AI攻城

如果战斗准备中提到城墙和城门，但没有给出额外的布置说明，则像人类玩家一样布置它们：将城门放在**★**最高的👤单位前方。默认情况下，单位不会攻击城墙——它们更倾向于飞越城墙攻击目标，或穿过城门向目标移动。如果无法这样做，它们执行一次**防御(42页)**行动。

箭塔(46页)视为一个白银☆👈单位。但是，如果它有多个同样有效的攻击目标，它会攻击剩余生命值最少的目标（👈与当前👈之间差值最小者）。



AI英雄

AI英雄用于战役。AI英雄没有城镇面板、资源或英雄面板。它们的单位是固定的，由剧本定义：在准备阶段找出标示的单位牌。如果单位标示的是单位阶级（★、☆、☆或★），而不是“少量”或“一群”，则它是中立单位。

在准备阶段，如果多个AI英雄使用同一种单位，而你却没有足够数量的该单位牌，则这些AI英雄必须共用它：先在没有该牌的情况下完成所有准备，然后在你与相应AI英雄开始战斗时，将该牌加入该AI英雄的军队。

AI英雄不能投降，你也不能向它们投降；它们总会战斗到单位全部耗尽。除非剧本另有说明，赢得与AI英雄的战斗不会给予任何奖励。

AI英雄回合

除非另有说明，AI英雄从其城镇开始，在玩家之后行动，并拥有3点移动力，且总是按以下优先级从高到低花费移动力行动：

- 如果玩家的英雄与AI位于同一板块，花费所有移动力向其移动，试图开始战斗。
- 如果同一板块上有AI可以插旗的任何矿场或定居点，向最近的一个移动。
- 否则，向玩家的城镇移动。

重复此流程，直到所有移动力用完。

AI英雄总是**自动赢得**与任何中立单位的战斗，同时**插旗或访问其移动经过的所有格**。它们不会从任何格获得收益。

AI英雄在移动到面朝下的地图板块前，必须照常花费1点移动力探索该板块。由玩家选择该板块的朝向。



AI牌堆



AI牌

1. 名称
2. 描述
3. 简单修正值
4. 普通修正值
5. 专家修正值
6. 极难修正值
7. 卡牌类型:



AI英雄在战斗中使用两个牌堆：**AI牌堆**和**AI法术牌堆**。AI牌堆由三类AI牌组成：力量 ♣ 、魔法 ⚡ 和技能 📖 。每个战役剧本都会列出准备阶段应加入的卡牌数量和类型。构建AI牌堆时，**随机**选择这些卡牌。每次战斗前，将AI牌堆及其弃牌堆一起洗混。

当AI英雄**激活**一个单位时，抽取一张AI牌，并在该单位**移动和/或攻击**(48页)前执行其指令。如果AI牌堆在战斗中耗尽，则停止从中抽牌。每张AI牌的效果取决于游戏的**难度**(10页)。如果AI英雄被指示抽一张牌，它会从AI牌堆抽取并结算**一张牌**。

AI魔法牌和AI法术牌堆

准备阶段，找出剧本指定的法术，并组成**AI法术牌堆**。每次战斗前，将AI法术牌堆及其弃牌堆一起洗混。

每当抽到AI魔法 ⚡ 牌时，从AI法术牌堆抽取下一张法术并施放。弃置的法术进入其专属的AI法术弃牌堆。如果AI法术牌堆在战斗结束前耗尽，洗混AI法术弃牌堆，组成新的法术牌堆。

AI法术牌堆中的法术牌数量可能多于AI英雄牌堆中的魔法牌数量。这是有意设计的：并非所有法术都会在战斗中使用。其中一些法术的加入只是为了丰富变化。

如果AI英雄被分配到一张法术牌，而该牌因在你的英雄牌堆中而不可用，并且你没有另一张副本，则用一张魔法箭 ♣ 牌替代。

对于某些法术，AI应如何施放可能并不明确。参见**施放复杂法术**(51页)。

AI技能牌

如果技能牌会被用到，找出与之相关的指定卡牌（通常是一张能力牌），并放置在一旁。每当AI英雄使用AI技能 📖 牌时，使用准备阶段分配给它的技能牌，但之后不要弃置该技能牌。与常规规则不同，当AI牌堆指示AI英雄再次使用该技能时，它可以再次使用。照常弃置AI技能 📖 牌。

AI技能牌不能被替换；因此，如果剧本规则分配给AI英雄的一张卡牌，但你的英雄拥有该牌且你没有另一张该牌，则从你的牌堆中移除该牌，并在对应卡牌的牌堆中**搜寻**(3)作为补偿。

AI牌时机

一张AI牌结算后，将其弃置。

攻击 ♣ 力量牌会提到“即将攻击的单位”；因此，如果当前激活的单位没有有效攻击目标，则该攻击效果会应用于下一个能够攻击的单位。注意，多张未结算的牌可以在后续激活中累积。任何在抽到时无法发挥作用的AI牌也适用同样规则。

如果一张AI牌提高了某单位的 ♣ ，或触发了另一张提高其 ♣ 的牌，该AI牌会附着在该单位上，直到第一次防御发生。

AI牌堆共用

如果剧本中有多支AI敌方军队，但规则没有具体说明某个AI牌堆、AI法术牌堆或技能属于哪个敌人，则应视为它们共用这些内容。



施放复杂法术

在某些战役中，敌人会使用一些效果无法完全套用AI魔法牌标准用法的法术。为了完整结算这些法术的效果，以下补充说明AI英雄应如何使用它们。剧本中的说明可以取代这些规则。

攻击多个目标的法律

示例：火球术^o、连锁闪电^o。

抽到时，以玩家军队中任一有一到两个相邻单位的单位为目标，优先选择包含更多高阶单位的群组。如果有多个有效群组，攻击剩余生命最少的群组（ \heartsuit 与当前 \heartsuit 之间差值最小者）。如果仍有多个有效目标，你可以选择攻击哪个单位。如果玩家单位之间没有彼此相邻的单位，则以不与任何AI单位相邻的单位为目标。如果这也不可能，则不使用此法术——改为跳过触发该效果的AI魔法牌，并将其放到AI牌堆底部，然后将此法术洗回AI法术牌堆。

即时防御法术

示例：护体石肤^o。

抽到时，将此牌放在战斗板旁，然后在 \heartsuit 最高的单位上放置一个防御标记，以表示该牌效果——它会保留在那里，直到防御被结算。如果该单位已经有防御标记，则改放在 \heartsuit 次高的单位上。如果 \heartsuit 数值相同，优先选择阶级最高的单位，其次选择 \heartsuit 数值最大的单位。

治疗法术

示例：疗伤术^o。

抽到时，从已承受 \heartsuit 数值最大的AI单位上移除 \heartsuit ，从可选单位中阶级最高者开始。如果没有AI单位带有任何 \heartsuit ，将触发该法术的AI魔法牌放到AI牌堆底部，然后将此法术牌洗回AI法术牌堆。

单轮增益

示例：烈火神盾^o。

抽到时，检查你将对其施放该法术的单位的阶级，并计算战斗板上有多少同阶或更高阶的单位。如果这些单位中超过半数已经在本轮激活过，则不要施放该法术；改为将其放

置一旁，并在下一轮第一个AI单位激活时施放；该次激活跳过抽取AI牌。多个延迟法术可以累积，并在同一次激活中施放。

削弱攻击的法律

示例：虚弱^o。

抽到时，如果AI激活的单位正要进行一次会引发反击的攻击，则对将要反击的敌人施放此法术，以降低其 \heartsuit 。如果AI的单位不会引发反击，则不施放此法术；改为忽略触发该法术的AI魔法牌，并将其放到AI牌堆底部，然后将法术牌洗回AI法术牌堆。






交易


贸易站行动

访问**贸易站格**(78页)时，选择一项：

- 按**封底表格**与供应堆交易多种资源。
- 壁垒扩展
港口扩展
- 购买一台你选择的**战争机器**(28页)。
- 从你的手牌中**移除一张牌**，以获得1 。

特长、属性、初始能力和魔法箭**不能在贸易站被移除**。

除上述选择外，玩家在同一次访问期间可以不限次数地执行以下免费行动：

- 在**合作剧本**中：可以将资源给予其他玩家。
- 据点扩展
- 可以将**法术卷轴牌**(28页)中的法术以每个2 的价格出售。将出售的法术移出游戏。

其他交易行动

某些游戏模式和效果也允许你进行交易：

- **同盟剧本**中，盟友可以在其回合的任何时候自由交易资源，战斗期间除外。
- **同盟和合作剧本**中，如果盟友的英雄位于相邻格上，则可以以任意搭配交易**法术**和**神器牌**。只能交易**手牌**，且双方交换的牌数量必须相同。
- 当其他游戏效果允许你**交易资源**时（例如**市场事件**），也使用**交易表**。



单人战役

战役是一系列为单人游戏设计的剧本。

开始剧本

在每个战役剧本开始时，将你的阵营方块放置在城镇面板上资源生产轨道的10 ♣ 、0 ♠ 、0 ♥ 格，以设定你的收入。每个剧本中的特殊规则可以改变这些数值。战役拥有独特奖励，会替代所选**难度**(10页)的常规初始奖励。

准备AI敌人：他们的**单位**(49页)和**AI牌堆**(50页)。

完成一个剧本

完成一个**单人战役**剧本后，将你的英雄的经验等级重置为I，并为该战役的下一个剧本准备起始牌堆。它将包含：

- 你牌堆中所有**属性**(24页)牌，
- 等级I**特长**(27页)牌，
- 你牌堆中由你选择的另外5张非特长牌。

跳过该战役下一个剧本的**准备的步骤**11-13(12页)。

记下你的起始牌堆中的牌列表。如果你输掉该剧本，将牌堆重置为相同的列表。

如果你的英雄在某个时刻获得了一张不可用的法术、神器或能力牌，**搜寻**(3)相应卡牌的牌堆，以获得另一张牌作为替代。

战斗

参见与**AI战斗**(48页)章节。

使用不同的英雄

尽管每个战役都有其推荐的英雄，并围绕该英雄进行了平衡设计，且该英雄也是故事的主角，但你可以自由选择同一阵营的任何其他英雄进行游戏。

如果你选择在各剧本之间更换你的英雄，或使用不同英雄重复进行该剧本，将此前英雄的所有属性牌和等级I特长牌替换为新英雄的所有属性牌和等级I特长牌。如果此前英雄拥有**强化属性牌**(24页)，你可以从新英雄的牌堆中移除相同类型的属性牌，并用对应类型的强化属性牌替换它们。你可以将“5张非特长牌”中的任意牌替换为新英雄的起始能力牌（如果你还没有该能力牌）和魔法箭 ♣ 。你不能拥有超过4张魔法箭 ♣ 牌，即使此前英雄拥有5张也是如此。





锦标赛模式

1对1锦标赛模式包含一些规则变更，以减少随机性、允许更多战术决策，并让玩家能够更好地掌控局势。

注意：锦标赛模式仅为核心游戏设计。未提供纳入扩展内容（例如**海洋地图板块**，34页）的规则。

准备期间的变更

开始游戏前，执行以下步骤：

- 在构建各自的牌堆前，将外交术^o能力牌和厄运沙漏^o神器牌从游戏中移除。
- 双方玩家各掷2个骰子。总点数最高的玩家选择谁先开始。
- 第二位玩家在游戏开始时获得^o。

构建地图

锦标赛剧本中的地图由玩家构建，并在游戏开始时**完全揭示**。剧本的地图布局只显示地图中央应如何构成，以及构建其余地图需要的板块。分配给该剧本的所有其他地图板块，其放置方式由双方玩家决定。

遵循以下规则构建地图，并且**所有地图板块都必须正面朝上放置**：

1. 起始玩家将地图板块放置在地图中央，使其符合剧本的地图布局，发现并自由旋转它们。
2. 从第二位玩家开始，双方玩家轮流将剧本的近端地图板块逐一加入地图。
 - 如有可能，近端地图板块必须放置在一个中央地图板块旁边。
 - 每个剧本必须至少有2块带有方尖碑地点的近端地图板块。
 - 可用的近端地图板块池面朝下放置。玩家抽取一个随机板块，将其翻开，并选择如何放置它。
3. 所有近端地图板块都放置完毕后，第

一位玩家必须将自己的起始地图板块放置在至少一块近端地图板块相邻的位置。另一位玩家必须将自己的起始地图板块放置在地图的另一侧——即距离第一位玩家的起始地图板块最远的位置（按板块数量计算）。

4. 从第一位玩家开始，双方玩家轮流将剧本的远端地图板块逐一加入地图。
 - 每位玩家的第一块远端地图板块必须放置在其起始地图板块相邻的位置。
 - 其余地图板块必须遵循**标准的板块放置规则**(32页)。
 - 可用的远端地图板块池面朝下放置。玩家抽取一个随机板块，将其翻开，并选择如何放置它。

游戏期间的额外规则

以下规则适用于每个锦标赛剧本：

- **第一轮起手重抽：** 在第1轮开始时，每位玩家可以将其手牌重新洗回其力量与魔法牌堆中，并重新抽取一次起始手牌。
- 所有玩家都可以使用士气标记执行一个**新的士气行动**：在任意**搜寻行动**期间，弃置所有抽到的牌并再次执行该搜寻行动。
- 如果你在游戏期间移除神器牌，**将它们保留在你的牌堆旁边**，直到游戏结束；届时这些神器牌会计入你的最终胜利点数。
- 访问**红木观测站**时，使用**替代效果**(79页)。
- **可选规则：** 你可以使用**拆分神器牌堆和法术牌堆**(65页)的变体规则进行游戏，以便更好地控制你抽到的牌。

胜利点计分

当剧本达到其轮次上限，或任一玩家完成剧本的胜利条件时，游戏结束，双方玩家根据下表计算各自的胜利点（VP）。拥有最多VP的玩家赢得该剧本。

胜利点分数	
VPs	类别
1	你控制的每一个矿场或定居点
1	你的城镇中每有一个建筑
1	你的牌堆中每有两张神器牌（包括已移除的）
1	你的主英雄每有一个等级
2	每击败一个副英雄
4	击败敌方主英雄（仅限一次）
X	给定剧本描述中指定的任何额外目标





战场扩展

概述

战场扩展包引入了大型**战场板**(61页)以及两种专注于在战场板上进行战术战斗的1对1游戏模式。这两种模式都不使用**地图**(31页)。两者的区别在于玩家如何构建其单位和玩家牌堆:

- 在**冒险模式**中, 玩家会体验到以卡牌为驱动的冒险阶段, 随后进行最终战斗。冒险阶段取代了常规游戏中的地图探索。在此阶段中, 玩家使用冒险牌来收集资源、扩建城镇并培养英雄, 从而决定招募哪些单位以及在牌堆中包含哪些牌的类型。
- 在**遭遇战模式**中, 玩家获得预先构建好的牌堆和军队, 玩家对其组成几乎没有调整空间。玩家立即进入战斗。

你也可以在其他游戏模式中使用战场板代替普通战斗板。

胜利条件

在冒险和遭遇战中, 通过击败最终战斗中所有敌方单位来获得胜利。

战场

规则歧义

注意: 两种游戏模式均专为**核心游戏**设计。因此, 官方规则并未涵盖许多互动情况, 尤其是涉及扩展内容的情况。尽管这些并非官方规则, 游戏开发者已就这些情况提供了指导:

- 官方规则仅移除外交术^o和后勤术^o能力牌, 但开发者也建议玩家自行判断, 并移除其他在战场模式中无法发挥作用的能力牌, 如弹道术^o或寻路术^o。
- 在遭遇战模式中, 当抽到没有战斗作用的牌时, 双方玩家可以共同协商将其弃置并重新抽取一张牌来替代。
- 冒险阶段的所有牌均为一次性使用。因此, 产生资源的永久 ∞ 牌(例如, 无尽矿车^o)仅限于使用其底部的 \surd 效果。然而, 其他永久 ∞ 牌(魔法学派和战争机器)只能在最终战斗阶段使用。
- 让你移除其他牌的卡牌效果(例如, 学者^o的专家效果)可以在冒险阶段使用, 将其效果应用于你的牌堆。
- 当一张牌同时具有战斗和非战斗效果时(例如, 迅捷斗篷^o), 你可以决定是在冒险阶段使用它, 还是将其保留到最终战斗。



冒险与遭遇战准备

通用准备步骤 C

1. 将战斗板放在桌子中央。
2. 每位玩家选择一个阵营及该阵营的一位英雄，并取得以下组件：
 - a) 英雄板
 - b) 3张英雄专属特长牌和1张英雄专属能力牌
 - c) 7张单位牌和7个单位模型
 - d) 20个阵营方块
3. 正常准备神器、法术和能力牌堆。然后从游戏中移除以下能力牌：外交术^o，后勤术^o。
4. 准备高昂和低落**士气牌**(19页)（包括所有带有战场符号的牌）。
5. 在战斗板旁准备以下标记：黑色方块、伤害标记、防御/麻痹标记、障碍物和先攻标记。
6. 准备攻击骰和资源骰。
7. 按照**准备步骤11-13**(12页)组建你的初始牌堆。

冒险模式的额外步骤 A

8. 准备资源标记和宝物骰。
9. 每位玩家取一块城镇面板，设置如下：
 - a) 将收入轨道设置为10[☙]、0[☙]，以及0[☙]。
 - b) 城镇中没有城镇建筑，单位牌堆中也没有单位。
10. 起始资源：15[☙]、3[☙]，以及1[☙]。
11. 洗匀冒险牌堆并正面朝下放置。
12. 放置轮次轨道，并将黑色方块放在第1轮上。
13. 将英雄等级设置为I。
14. 暂时将起始牌堆放在一旁；你只会在最终战斗中需要它。

游戏开始

在两种模式中，双方玩家各投掷2[☙]。总点数最高的玩家成为先手玩家，并取得先手标记。



冒险模式








冒险模式分为两个阶段：**冒险阶段**和**最终战斗**。后者与遭遇战模式完全相同。

在游戏开始前，两位玩家通过设定冒险阶段的轮次数来选择游戏时长：


- 短局游戏：9轮。
- 中局游戏：13轮。
- 长局游戏：16轮。


冒险阶段

冒险阶段持续固定数量的轮次，具体取决于所选的游戏时长。在每轮中，按顺序执行以下步骤。

1. **移动轮次轨道**——第一轮跳过此步骤。根据轮次类型，执行以下效果：
 - 在**资源轮**中，两位玩家正常获得收入。
 - 在**占星家轮**中，玩家不抽取星相家宣告牌，而是以下列方式之一提升其中一条收入轨道（、或）：
 - ▷ 提升你选择的收入轨道。
 - ▷ 通过投掷随机决定。若如此，立即获得该资源的基础收入，即5、2或1。
2. **确定先手玩家**——在奇数轮，先手玩家是**持有先手标记**的玩家；在偶数轮，先手玩家是**未持有先手标记**的玩家。
3. **抽取冒险牌**——最后一轮跳过此步骤。先手玩家抽取3张冒险牌，并将其中一张**加入手中**。之后，将剩余2张传给另一

位玩家，后者将其中1张加入手中并弃置另一张。

注意：在选牌之前，先手玩家可以使用**从你的牌堆中搁置的牌**(59页)的效果，弃置任意数量已抽取的冒险牌，并抽取相同数量的牌。

4. **玩家回合**——从先手玩家开始，两位玩家轮流进行回合，以任意顺序执行以下行动：
 - **结算**(59页)你手中的一张冒险牌。每轮只能结算**一张冒险牌**。
 - 执行**城镇或士气行动**，或**结算你英雄的升级**(21页)，方式与常规游戏相同。
 - 使用**从你的牌堆中搁置的牌**(59页)的效果，效果除外。

在回合结束时，**弃置手牌至仅剩1张冒险牌**。若你手中仍有**魔法泉**冒险牌，**弃置它**。




在最后一轮，玩家不抽取冒险牌，但仍可结算手中的冒险牌。最后一轮结束后，冒险阶段结束，最终战斗开始。

在最后一轮，玩家不抽取冒险牌，但仍可结算手中的冒险牌。最后一轮结束后，冒险阶段结束，最终战斗开始。

在最后一轮，玩家不抽取冒险牌，但仍可结算手中的冒险牌。最后一轮结束后，冒险阶段结束，最终战斗开始。

在最后一轮，玩家不抽取冒险牌，但仍可结算手中的冒险牌。最后一轮结束后，冒险阶段结束，最终战斗开始。

开始最终战斗

恢复所有已使用的。拿起你的牌堆，洗牌，并抽牌至你的英雄的手牌上限。移除你的单位上的所有标记，拿出你所有的单位模型，并在战场板上开始最终战斗，遵循**战场战斗规则**(61页)。



处理冒险牌

冒险牌有两种类型：战斗和事件。



冒险事件牌

1. 名称
2. 类型
3. 效果



冒险战斗牌

4. 战力等级
5. 战斗奖励
6. 基础奖励

处理一张冒险事件牌时，遵循其上印刷的效果。处理一张冒险战斗牌时，遵循以下步骤：

1. **宣告战力等级：**从三个可用的战力等级中选择一个。你必须达到该数值，才能获得完整奖励。
2. **确定你的战斗力：**选择你的2个单位，为每个单位掷1个攻击骰。如果你的单位少于2个，选择你拥有的所有单位。将所有单位的攻击值与所有攻击骰结果相加，以确定你的最终战斗力。
3. **获得奖励：**如果你的战斗力等于或高于你所宣告的战力等级，则同时获得基础奖励和战斗奖励。否则，只获得基础奖励，并在参与此次战斗的一个单位上放置一个👁️标记。该单位现在处于瘫痪状态。如果你在未来的战斗中选择了一个瘫痪单位，不将其攻击值计入你的战斗力；然后从该单位上移除👁️标记。

在结算一张冒险牌后，将其放入你自己的已结算牌堆。例如，冒险事件牌“方尖碑”会随着你此前每打出一张方尖碑牌而变得更强大。

在冒险模式中管理你的牌堆

你的牌堆在冒险阶段不可用。取而代之，以下规则适用：

- 将你起始牌堆中的所有牌面朝下放置到你的英雄板附近。它们将在最终战斗中使用。
- 你的👑上限适用于整个冒险阶段。在最终战斗开始时，恢复所有已使用的👑。
- 每当效果指示你获得新牌（通常来自等级提升或结算冒险牌），按以下方式处理：
 - ▷ **仅在战斗中有效的牌**直接进入你的牌堆，并留在那里直到最终战斗。你在冒险阶段不能使用这些牌。法术总是进入你的牌堆，因为它们的替代效果（+1 🗡️）在战斗中总是有用的。
 - ▷ **在战斗中无效的牌**，因为它们提供资源（例如，庄园🏡）或🐎，或提供折扣（例如，兵团之腿🦵，智慧🧠），会被搁置在你的英雄板旁边。这些牌每张可以使用一次，然后从游戏中移除。这些牌不会进入你的牌堆。
 - ▷ 如果你不确定如何对一张牌进行分类，请记住并非每种情况都有明确的规则，你可能需要遵循[游戏开发者的说明](#)(56页)，或与对手商定一个自定义规则。



遭遇战模式

遭遇战模式没有冒险阶段。跳过该阶段，准备你的牌堆，并直接进行最终战斗。

开始最终战斗

设定好你的牌堆后，洗牌并抽牌至手牌上限。然后遵循**战场板**(61页)的战斗规则。

牌堆准备

两位玩家决定游戏时长：**短、中或长**。根据所选游戏时长，两位玩家按下表设定其英雄的等级、牌堆（通过抽取额外牌）以及单位牌堆。

	短局游戏	中局游戏	长局游戏
英雄等级	等级III	等级V	等级VII
特长牌	等级I特长牌	等级I和等级IV特长牌	所有特长牌
能力牌	抽3张能力牌，保留2张。	抽4张能力牌，保留3张。	抽6张能力牌，保留4张。
神器牌	抽2张神器牌，保留1张。	抽3张神器牌，保留2张。	抽4张神器牌，保留3张。
法术牌	为♁英雄抽1张法术牌，或为♂英雄抽2张法术牌。	为♁英雄抽2张法术牌，或为♂英雄抽4张法术牌。	为♁英雄抽3张法术牌，或为♂英雄抽5张法术牌。
单位	使用所有★和★单位的“少量”面。	使用所有★和★单位的“一群”面。	使用所有单位（★、★和★）的“一群”面。



战场战斗

在战场板上进行游戏需要使用微缩模型进行战斗，而不是单位牌。

障碍标记

你可以在战场板上放置三种类型的标记：效果、障碍和城墙/城门。除非另有说明，这些标记均视为**战斗障碍**(42页)。要在战场板上放置效果障碍，你需要创建该效果的牌，例如火墙^o法术牌：使用这些标记并将牌放在战场旁边作为提醒。若牌面说明允许，单位可以进入效果障碍。



效果

障碍

城墙/城门

所有单位模型也视为障碍。

战斗准备

从拥有**先攻**标记的玩家（在非冒险/遭遇战游戏，63页中的攻击方）开始，双方玩家轮流选择并将障碍标记逐一放置在战场板上，直到**所有障碍标记（效果除外）均已放置**。

任何障碍标记不能与其他障碍标记或任何玩家的部署区相邻。



先攻标记



放置正确的障碍物和模型用绿色边框标记，放置不正确的则用红色边框标记。

持有先攻标记的玩家选择一个部署区域，并在其中放置一个己方单位，然后玩家轮流在各自区域内**逐一**放置单位。5单位限制在冒险模式和遭遇战模式中不适用，玩家可以放置所有可用的阵营单位。当最后一个单位放置完毕后，战斗开始。

战场战斗规则

遵循常规战斗规则(43页)，并做以下修改：

- **单位移动**——每个单位的移动力等于其先攻值：先攻值为8的单位最多可移动8格。
- **远程移动**——远程单位只能移动或攻击，不能同时进行。
- **战斗惩罚**——远程单位在攻击相邻单位或距离其8格或更远的单位时，会受到战斗惩罚。
- **先攻平局**——若两个或更多对方单位拥有相同的先攻值，持有先攻标记的玩家先激活其中一个单位。然后，玩家们轮流逐个激活各自所有拥有该先攻值的单位。在所有拥有该先攻值的单位均被激活后，将先攻标记传给另一位玩家，该玩家持有先攻标记，直到再次和对方单位出现先攻平局。
- **仅在冒险和遭遇战(56页)中**——在每个战斗轮次结束时，恢复一个已使用的 \heartsuit （不超过你的英雄上限），并从你的牌堆中摸2张牌。



常规游戏中的战场板

虽然战场是为冒险模式和遭遇战模式(56页)设计的，但也可以在其他游戏模式中使用战场板，只需进行少许规则修改。

战斗规则变更

- 攻击方在战斗准备开始时获得先攻标记。
- 在玩家和玩家的战斗中，你最多可以放置7个单位。在中立战斗中，5单位上限仍然适用。
- 在战场板上游戏需要使用模型(69页)的规则。

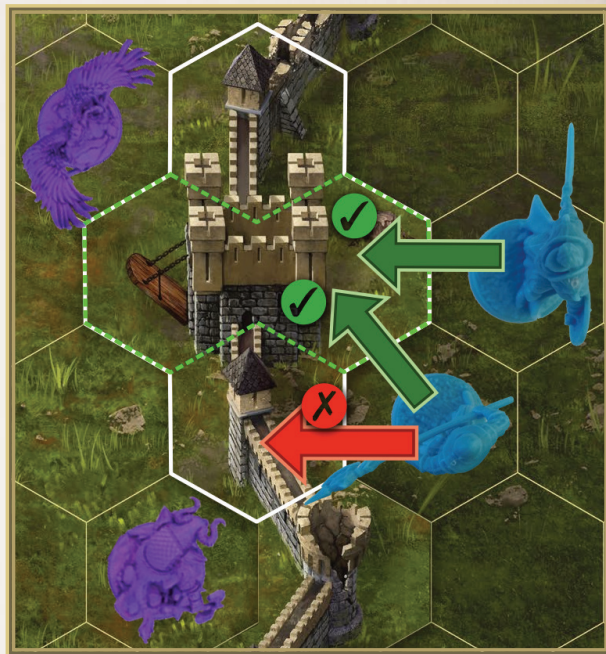
带城墙和城门的围城战

在对拥有大本营的城镇进行攻城时，城墙和城门障碍物按下图所示放置。不放置其他障碍物。



红色边框标记了放置不正确的障碍物。

在攻城战中，防守单位可以进入城门标记的中间两格（印刷着城门的格子）。在这所有四个格子上，都可以攻击城门标记。



示例：戟兵和十字军（防御方）只能沿绿色箭头进入城门标记，但牛头人和鸟妖仍能从任意一侧攻击城门标记。

与中立单位的战斗

如果你决定在与中立单位的战斗中使用战场板，请忽略轮次限制：在每个战斗轮次结束时，你可以自由决定撤退或开始另一个战斗轮次，无需花费。但请注意，这可能会大幅延长游戏时间。建议仅在玩家和玩家的战斗中使用战场板。



变体规则

你可以修改规则来提高或降低难度，改变游戏流程，或调整游戏节奏。这些是游戏开发者的建议。

混沌牌组

每当你即将弃置一张牌时，改为移除该牌。然后，从对应的牌堆顶拿取一张牌，并将其放入你的弃牌堆。

注意：属性牌和特长牌仍照常弃置。

即使你使用知识牌^o将一张法术牌返回手牌，该法术牌仍会被移除，且你改为从法术牌堆顶获得一张新的法术牌。

中立军队

当你使用人口标记来**招募**单位时，不做正常**招募**，而是对你拥有的每一种兵营，抽取2张对应的中立单位牌。你可以^o它们的手费^o，从这些单位中**招募**任意数量的单位。弃置所有未被招募的单位。

注意：仅当游戏中没有具备加强单位的特殊能力的英雄时，才推荐使用此变体。



轮抽开局

此规则允许你在游戏准备期间通过轮抽来修改你的起始牌堆。选择你的英雄后，不创建其通常的起始牌堆，而是按照以下步骤进行。

对于每位已选择的英雄，从能力牌堆中拿取其初始能力牌和其等级1特长牌，并将它们搁置在一旁。

分别洗混神器、能力和法术牌堆。每位玩家从这些牌堆中各抽取顶部2张牌，并选择一张保留。然后，每位玩家将剩余的5张牌传给其左侧的玩家。重复此步骤，直到所有牌都被拿走。完成后，玩家们——再次——从三个牌堆各抽取顶端2张牌，选择一张保留，并将剩余5张传给下一位玩家，但这次传给其右侧的玩家。重复此步骤，直到每位玩家都得到一个轮抽获得的共计12张牌的牌堆。

现在，根据其英雄板上显示的图标，每位玩家将对应的属性牌加入其牌堆。此时，力量英雄的牌堆应由18张牌组成，而魔法英雄的牌堆应由17张牌组成。

每位玩家从自己的牌堆中选择7张牌（弃置其余牌），并将它们加入最开始搁置的两张牌中。现在，每位玩家都已准备好自己的9张牌轮抽牌堆。

注意：此变体推荐有3名及以上玩家时使用。

拆分神器与法术牌堆

注意：拆分牌堆通常用于**锦标赛模式**(54页)。

在游戏准备期间，按照**其等级**(27页)将神器牌分成3个独立牌堆：次级、高级和圣物。随后，将法术牌堆分成2个独立牌堆，分别为**基础**和**专家法术**(26页)牌堆。弃置五个牌堆各自最上方的一张牌，以形成它们的弃牌堆。

每当你**访问地图地点**获得一张神器牌或法术牌时，根据你的英雄在地图上的位置，按照下表，执行一次**搜寻**(X)或是从可用牌堆中抽一张牌的行动。如果有多个牌堆可用，选择一个。

牌堆可用性		
英雄的位置	神器牌堆	法术牌堆
板块 I, II-III	次级	基础
板块 IV-V	次级 高级	基础 专家
板块 VI-VII	次级 高级 圣物	基础 专家

如果你在**地图地点以外**获得神器或法术（例如在魔法行会购买法术），**只有你的主英雄的位置**与从可用牌堆中选择有关。

金币池

这条用于组建和管理你的军队的可选规则会改变多人冲突游戏的节奏，改善游戏体验，尤其是在奇数名玩家的游戏。通过减少伤亡的影响，它让较早参战的玩家在面对拥有完整军队的玩家时也能公平竞争，并避免后者轻易获胜。

你的资源池现在称为**未花费池**。当你使用人口标记来**招募**或**增援**时，不是将未花费池中的 ☉ 和 ♠ 放回盒中，而是将这些资源放在你的单位牌堆旁边的一个单独堆中——这将是你的保留池。保留池中的资源不能使用。

下次你使用人口标记扩充你的军队时，你将可以自由更换你招募的单位，这意味着你不仅可以购买新单位，也可以出售已有的单位。当你出售一个单位或其阵亡时，只需将其费用——包括 ☉ 和 ♠ ——从你的保留池返还到你的未花费池。只要你负担得起，你可以**招募**和**增援**任意数量的单位。

每当你的单位从“一群”面翻到“少量”面时，你收回 ♠♠ 费用。

每当你使用一张会降低单位**招募**或**增援**费用的牌时，将其保留在该单位牌旁，以提醒你当该单位阵亡或被出售时，你将收回多少 ☉ 和 ♠ 。如果你用这张牌支付了 ♠♠ ，当其翻到“少量”面时，你也收回这些资源。发生这种情况时，将这张“折扣牌”返回你的手牌。

怪物宝屋

使用怪物宝屋是一条**可选规则**。如果你决定使用怪物宝屋，则适用以下规则。

准备

根据怪物宝屋标记背面的数字，将它们分成两堆（用于近端和远端地图板块）。洗混每一堆，并将它们放在地图旁。将怪物宝屋单位牌正面朝上放在中立单位牌堆旁。无需洗混这些牌。洗混所有集群标记，并将它们放在怪物宝屋单位牌旁。



怪物宝屋（近端）



集群标记



怪物宝屋单位牌

放置怪物宝屋标记

当你发现近端或远端地图板块时，你可以选择抽取一个对应类型的怪物宝屋标记，并将其放置在该板块的被阻挡格上。



访问怪物宝屋地点

当你进入一个怪物宝屋地点时，你必须击败防守该处的对应怪物宝屋单位。如果你获胜，结算该格的效果，并用一个黑色方块标记它。因为这些格没有难度等级，所以不会发生快速战斗，没有战斗轮次限制，不需要花费移动力来延长战斗，并且你不会获得任何**战利品**。所有怪物宝屋地点的防守单位和全部效果列于**全部地图地点**(84页)。

怪物宝屋中的战斗

当你在怪物宝屋开始战斗时，将最多5个你的单位放置在玩家部署区。根据你正在访问的怪物宝屋，从怪物宝屋单位牌中取出对应的单位，并将它们随机放置在中立单位部署区。



P——玩家部署区

N——中性单位部署区

根据剧本的难度等级，拿取一定数量的**集群标记**(67页)，并将它们随机放置在至多四张不同的怪物宝屋单位牌上：

- **简单**: 1个标记
- **普通**: 2个标记
- **困难**: 3个标记
- **极难**: 4个标记

海战扩展

战斗后，将所有怪物宝屋单位放回怪物宝屋单位牌堆。如果你获胜，你获得怪物宝屋的奖励，以及你击败的集群单位的额外奖励。

怪物宝屋单位

怪物宝屋单位牌没有品阶（★☆☆☆）。因此，任何和品阶有关的效果（例如，狂暴法术^o）都不适用于它们。此外，它们遵循关于AI目标选择(48页)的特殊规则。

集群标记

每个集群标记按以下方式修改一个单位的属性：+1~~✖~~、+1~~🛡~~、+1~~🗡~~，或+2~~🏃~~。此外，每个带有集群标记的单位现在都是一个**集群单位**，其机制类似于已增援的阵营单位：当其受到等于或大于其~~🗡~~的伤害时，不是从战斗板上移除该单位牌，而是弃置该单位上的集群标记，并结算任何剩余伤害，将其从新的~~🗡~~中扣除。没有集群标记的怪物宝屋单位会正常被击败。



获得的集群单位

一些奖励允许你获得一张集群的怪物宝屋单位牌。用任何你觉得方便的方式记录你的哪些单位是集群的，例如直接记住，或在其上放置一个标记或方块。每当你的集群单位进入一场战斗时，随机抽取一个集群标记并将其放在该单位上。战斗后，记录该单位是否仍为集群（用于之后的战斗），然后将集群标记放回堆中。

可选战斗板

海战扩展

作为一项**可选规则**，你可以在海上地点的战斗中使用**海战战斗板**。此战斗板移除了中间的两个位置，要求地面~~🏃~~单位绕行，而飞行~~🏃~~单位可以从其上方越过、但不能在该处结束移动。



战场扩展

作为一项**可选规则**，你可以在常规游戏中玩家之间的战斗使用**战场板**。你也可以将其用于中立战斗，尽管并不推荐这样做。关于此战斗类型的规则变更，请参阅**战场章节**(61页)。



可选规则表

你可以修改这些规则来提高或降低游戏难度。

游戏难度等级	对默认规则的更改
提高	城镇在被插旗后不生产资源，但玩家仍可使用被占领城镇的建筑。
提高	你不能重掷你的骰子。
提高	所有宝物骰和资源骰只提供1个资源。
提高	无起始奖励。
降低	你以一名副英雄开始游戏。
降低	每个单位在一次攻击中至少造成1点 \heartsuit 。
降低	所有矿场和定居点提供双倍收入。
降低	你可以在任何时候交易你的资源，贸易站变为可访问，并让你从神器牌堆抽1张牌。
降低	延长战斗不再花费任何移动力。
变体	攻击骰不再影响伤害（但仍可与能力互动）。
变体	在资源轮开始时也抽取一张占星家宣告牌。
变体	不再抽取占星家宣告牌。
变体	所有可访问格上的黑色方块在第4、第8和第12轮移除。
变体	正常会进入你手牌的牌现在改为立即进入你的弃牌堆。





扩展内容

《英雄无敌III：桌面游戏》已发布众多扩展，引入了全新的游戏元素。大多数扩展规则都已直接整合到本规则书中相应的章节。下面是所有扩展内容的概览。

以下内容来自多个扩展：

单位微缩模型

如果你想在战斗中使用微缩模型游玩，在战斗板上放置和移动模型，而非单位牌。你可以将微缩模型放在卡牌上方，或将卡牌放在战斗板旁边以组成先攻条，从而更好地显示单位激活的顺序。

如果你使用微缩模型游玩，需要遵循以下几条规则：

- 如果在与中立单位的战斗中发生以下任一情况，弃置该中立单位牌，并抽取另一张牌来替代：
 - ▷ 如果你多次抽到相同的中立单位，
 - ▷ 如果你抽到你军队中已有的单位，
 - ▷ 如果你抽到来自你阵营的单位。
- 当你招募中立单位时，你不能招募任何由玩家控制的阵营中的单位，也不能招募任何已在任一玩家军队中的单位。弃置该单位牌，并抽取另一张。



新地点

每个扩展都会向游戏中加入新的地点，你的英雄可以探索这些地点。它们在**所有地点**(73页)中说明。

永久牌

带有新类型效果的牌，会给予玩家永久增益，详见**玩家牌堆**(22页)。

魔法学派

魔法学派(26页)随着扩展内容变得更加重要，因为现在有些牌的效果会使用它们，例如：你的英雄可以专精于某些学派，使其法术更加强大。

具有专属组件的独特卡牌效果

来自各扩展的若干新卡牌带有其专属标记，并为游戏带来更复杂的机制。这些内容均在独立章节**卡牌效果关键词**(86页)中说明。

更多已有内容

除了新的游戏机制外，扩展还增加了现有组件的种类：新的阵营、新的剧本、新的法术、新的英雄，以及新的神器。



阵营扩展

地狱扩展



包含**地狱阵营**：由异教徒与恶魔使统领的恶魔与火焰系单位。

新游戏机制：一种新单位能力，可在战斗中召唤**恶鬼**(88页)；强化属性牌(24页)，使你的英雄属性牌更强大，以及具有独特战斗规则的**随机城镇**(77页)地图地点。

壁垒扩展



包含**壁垒阵营**：由德鲁伊和巡林者率领的自然系单位。

新游戏机制：各种**战争机器**(28页)，它们在战斗中以永久效果支援你。

港口扩展



包含**港口阵营**：由船长和航海士指挥的海盗单位和海怪。

新游戏机制：包含许多可探索的新海洋地点的**海洋地图板块**(34页)；用于在遥远海洋板块之间快速旅行的**漩涡**(35页).....但需要付出**代价**(83页)；以及新的**战争机器**(28页)加**农炮**。

要塞扩展



包含**要塞阵营**：由女巫和驯兽师指挥的**剧毒沼泽野兽**。

新游戏机制：叙事性的**事件牌**(15页)。

据点扩展



包含**据点阵营**：由野蛮人和战斗法师指挥的野性的兽人系单位。

新游戏机制：**地下地图板块**(34页)，开启一个可供探索的新世界，以及神秘的**法术卷轴**(28页)，即使你的英雄并不那么熟悉魔法，也能施放**额外法术**。

元素城扩展



包含**元素城阵营**：由元素使和位面行者指挥的各种元素的魔法生物。

新游戏机制：与魔法学派对应的**元素地图板块**(34页)；**魔法传送门**(35页)，使你的英雄能够在地图上进行长距离移动；一种无视防御的**新伤害类型**(42页)；以及一种独特的**法术效果**，可召唤**元素单位**(88页)，在战斗中支援你。

塔楼扩展



包含**塔楼阵营**：由法师和炼金术士领导的魔法系单位。此扩展不引入任何新游戏机制，但它扩充了许多现有组件，例如它添加了更多**其他阵营的英雄**。

游戏玩法和游戏模式扩展

海战扩展



此扩展提供三种新的游戏机制：**海战战斗板(67页)**让你的英雄在船上进行战斗，这比在普通战斗板上更具挑战性。新的**怪物宝屋(66页)**地图地点增加了具有挑战性的战斗和**集群单位(67页)**。**强化能力标记和卡牌(25页)**会让你的英雄更强大。

战场扩展



本扩展的核心是一块**大型战场板(61页)**。围绕这块战场板的使用，加入了两种新的**游戏模式(56页)**。此外，本扩展还提供了另一套**士气玩法系统(19页)**，你可以用它来替代士气标记。

众筹解锁内容

此桌面游戏已发布四盒众筹解锁内容。这些扩展主要包含美观组件，例如中立单位和地图地点的模型。它们还通过额外的神器、法术以及各个阵营的新英雄面板，扩展了现有组件的多样性。



第一期众筹：
核心游戏阵营单位的微缩模型



第一期众筹：
城镇、中立单位和其他组件的模型



第二期众筹：
微缩模型



第二期众筹：
游戏组件和微缩模型

城镇牌

你可以使用城镇牌来随机决定每位玩家使用哪个阵营。



以下是一些推荐的做法：

- 洗混牌堆，并向每名玩家发放2张城镇牌。然后每名玩家从这些牌中选择自己的阵营。如果你拥有的扩展不多，可以改为向每人发放1张牌。
- 洗混牌堆，并向第一名玩家发放2张城镇牌。第一名玩家选择其中一张牌，并将另一张传给下一名玩家。下一名玩家从牌堆中再抽取1张城镇牌，从两张牌中选择一张，并将另一张牌传给下一个人。重复此步骤，直到每名玩家都选择了自己的阵营。

跳过来自你未拥有扩展的阵营牌。

可选蝎狮牌

本扩展包含第二张属性略有不同的蝎狮单位牌。使用地下城阵营进行游戏时，从两张蝎狮牌中选择一张在游戏中使用。



潘多拉魔盒牌

在游戏准备期间洗混潘多拉魔盒牌。访问潘多拉魔盒(74页)时，你可以抽取并结算一张潘多拉魔盒牌，而非结算该地点的常规效果。无论如何选择，在地图格上放置一个黑色方块作为标记。潘多拉魔盒牌拥有自己的弃牌堆。


注意：如果你抽到一张带有永久∞效果的潘多拉魔盒牌，且你已经有一张永久牌(22页)在场，则弃置你当前的牌，并将潘多拉牌放在其位置。





所有地图地点


地图上的符号


I-VII 地图格难度对应中立单位的等级。


 投掷一个宝物骰并获得指示的奖励 (1骰、2骰、3骰或4骰)。


 投掷一个资源骰(29页)并获得指示的资源。


 投掷2个资源骰，并选择其中一个的奖励。


 获得一点经验值。


 搜寻 (2) 神器牌堆。


 搜寻 (2) 法术牌堆。



 获得高昂士气。



 获得低落士气。

 在本回合获得1点移动力。



 特殊效果，见定居点(77页)、可重复访问(78页)或其他(79页)格。

 — 立即获得指定的资源。

  — 增加指定资源的产量。若为首次插旗，你也立即获得该资源。参见矿场(76页)。

  — 玩家需要支付指定的资源以获得某些东西。

2 X — 执行X动作两次。

2  / 2  → 1 — 掷2枚宝物骰或资源骰并结算其中一个，或抽取潘多拉魔盒牌(72页)。

允许你搜寻法术或神器、或需要花费资源才能使用该格效果的格，其效果永远是可选的。即使你选择不使用该格的效果，你也必须在这类可访问格上放置一个黑色方块。

以下可访问格的效果由左侧的符号说明：

神器



资源



宝物



以下可访问格的效果由上一页的符号说明：

青春之泉



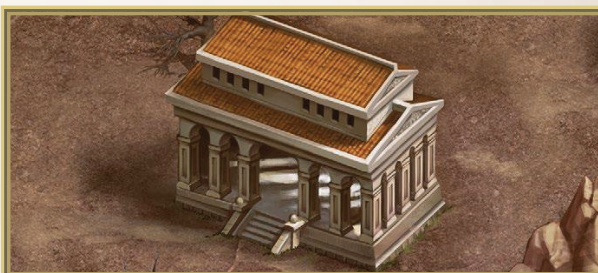
水车



战士之墓



神殿



神秘花园



学习石



潘多拉魔盒（陆地）



潘多拉魔盒（海洋）




港口扩展

高级/初级魔法神坛



风车



由于印刷错误，板块#N3上的风车有一个?。应该是“+1 ”。

漂浮物



港口扩展

海桶



港口扩展

美人鱼



港口扩展

浮标



港口扩展

废弃船只



港口扩展

沉船



港口扩展

海洋神庙



港口扩展

沉船幸存者



港口扩展

高级/初级魔法神坛



港口扩展



城镇

城镇永远位于起始 (I) 板块的中央。插旗敌方城镇可以阻止其副英雄在那里出生，以及阻止主英雄在战败后移动到那里。插旗城镇可能导致**玩家淘汰**(11页)，剧本通常对插旗城镇有特殊奖励。插旗城镇还会从原所有者处获得一个**阵营方块**。除此之外，插旗城镇不会以任何方式影响其原所有者。他们不会失去对其城镇面板或其功能的使用权。与电子游戏不同，你无法使用他们的城镇面板或阵营单位。



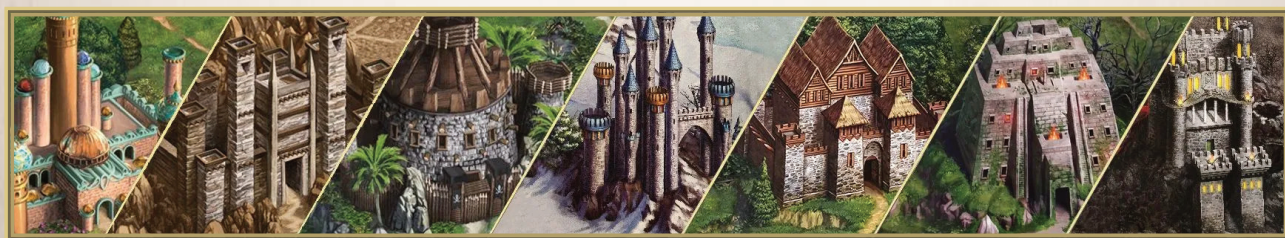
核心游戏中的城镇：
墓园、城堡和地下城。



各种🔥矿场。



🌿和👁️矿场。



扩展包中的城镇：
元素城、据点、港口、塔楼、壁垒、要塞和地狱。

矿场

矿场是可插旗的格子，插旗后可增加特定资源的收入。如果你是第一个在矿场插旗的玩家，还会立即获得其收入。所有矿场都有👁️符号，以及旁边所产资源的图片。



一座产出🔥的矿场，由等级III中立单位守卫。首个在此格插旗的玩家将立即获得一个🔥，并增加其🔥收入。

定居点

定居点可作为副英雄的出生点，以及主英雄战败时的移动目的地。它们还能防止**玩家淘汰**(11页)。当你插旗一个定居点时，选择以下选项之一：

- 将你的☉、☁或🔥收入提升一格。与矿场一样，如果你是第一个插旗此定居点的玩家，你将**立即**获得等于该生产提升量的资源。在定居点上放置对应的资源标记，以显示它生产哪种资源。当你插旗敌方定居点时，你可以更改资源类型。如果你的定居点被夺取，则降低其生产。
- **或**增援你的一个★或☆单位，立即以正常费用的一半（向上取整）进行。如果你是第一个插旗此定居点的玩家，则可以**免费**增援该单位。如果你选择增援，不要在定居点上放置任何资源标记。

注意：所有定居点的运作方式完全相同。



核心游戏中的定居点。

地狱扩展
解锁目标2扩展

随机城镇



揭示后，选择一个未在游戏势力中的势力。任选其一：

- 所有玩家投掷2个骰子。投出最高点数的玩家选择，或

解锁目标2扩展

- 抽取一张随机**城镇牌**(72页)。

随机城镇由该阵营的单位防守：

- 1个“一群”★单位，由在此次战斗中控制防守的玩家选择，
- 2个“一群”☆单位，
- 2个“少量”★单位。

在此次战斗中加入**城墙和城门**(46页)，但不包括箭塔。插旗随机城镇可使☉产量增加10，若你是第一个插旗者，则**立即**获得此收益。在你插旗随机城镇后，将其视为定居点。

注意：含有随机城镇的板块只能在游戏中至少有一个未使用的阵营时才能使用。



来自扩展包的定居点。
每个都以不同的阵营为主题。

可重复访问格

马厩



类别：可重复访问

获得1🐾。仅持续一个回合。参见**移动行动**(17页)。

庇护所



类别：可重复访问

此格上的英雄不能被其他英雄攻击。友方英雄可以穿过此格上的敌方英雄但不能停在这里。

贸易站



类别：可重复访问

选择一项：交易(52页)资源，或移除一张牌并获得1🍷，或以较高费用购买一个**战争机器**(28页)。

战争机器工厂



壁龛扩展

类别：可重复访问

以较低费用购买一个**战争机器**(28页)。

启蒙图书馆



塔楼扩展

类别：可重复访问

你可以👉3🍷来从你的手牌或弃牌堆中移除1张属性牌，并以其他任意属性牌替换。每次访问可执行此操作两次。

黑市



塔楼扩展

类别：可重复访问

查看神器弃牌堆顶部的4张牌。你可以按以下价格购买其中一张：

- 5 🍷 购买次级神器
- 7 🍷 购买高级神器
- 10 🍷 购买圣物神器

酒馆



塔楼扩展

类别：**可重复访问**

你可以花费7金币获得一名副英雄。将他们的模型放置在这个格子上。然后，选择一名敌方玩家，令其从手牌中随机弃置1张牌。



其他格

方尖碑



类别：**可插旗**

方尖碑的效果取决于剧本。当你插旗此格时，不移除任何敌方阵营方块；多位玩家可以在此格拥有一个阵营方块。

知识之树



类别：**可访问**

你可以花费3法力或10金币来获得2金币。

圣杯



类别：**可访问**

获得一个圣杯标记。游戏中只能存在一个圣杯标记，如果此格的黑色方块被移除或存在多个圣杯格，也不能再获得另一个。该标记的效果在剧本说明中描述。

红木观测站



类别：**可访问**

发现一个与此板块相邻的板块，可以是背面朝上的板块，或是从你的补给中取的新板块(32页)。

锦标赛模式(54页)：旋转一个不被英雄占据的相邻板块，仍然遵循放置板块的**标准规则**(32页)。

魔法泉



类别：可访问

你可以查看你的弃牌堆顶部的3张牌，并将其中一张放回你的手牌中。以任意顺序将其余的牌放回你的弃牌堆顶部。

女巫小屋



类别：可访问

选择一项：从你的手牌中移除一张能力牌，或查看能力牌堆顶部的牌、并将该牌放入你的手牌或能力牌弃牌堆中。

龙之国



类别：可插旗

效果取决于剧本。

仙灵环



元素城扩展

类别：可访问

从你的手牌中移除一张牌，然后**搜寻** (2) 该牌的牌堆。你不能移除属性牌、起始能力牌或特长牌。

学者



要塞扩展

类别：可访问

掷1个攻击骰。根据结果，执行以下操作：

- +1 —— 获得一张你选择的属性牌，或从手牌中移除一张属性牌。
- 0 —— 从能力牌堆中抽2张牌，获得其中一张并弃置另一张。
- 1 —— 从法术牌堆中抽2张牌，获得其中一张并弃置另一张。

元素汇聚地



元素城扩展

类别：可访问

对于你拥有的每个兵营，从对应的中立单位牌堆中抽牌，直到从每个牌堆中找到一张“元素”单位（如果在找到之前耗尽单位则重新洗牌）。如果你**支付**其招募费用，你可以招募其中一个元素。将剩余单位洗回各自的牌堆。

大学



塔楼扩展

类别：可访问

6来搜寻 (4) 能力牌弃牌堆。

时间市场



塔楼扩展

类别：可访问

从你的手牌中移除一张牌。然后搜寻 (2) 能力牌堆、法术牌堆或神器牌堆。

山丘要塞



塔楼扩展

类别：可访问

你可以立即增援你的一个★或☆单位。增援费用减少3，最少为0。

监狱



塔楼扩展

类别：可访问

获得一名副英雄。将他们的模型放置在此格上。如果你已经拥有一名副英雄，则改为获得3。

法术卷轴



据点扩展

类别：可访问

从其牌堆中取一张法术卷轴牌，放置在你的英雄板旁边。抽两张法术牌，将它们正面朝下放置在法术卷轴牌处。你可以使用这些法术，但需遵循一些限制(28页)。

独眼巨人宝屋



据点扩展

类别：可访问

在准备守卫此地点的中立军队时，不抽取★单位，而是找到2个★独眼巨人并将它们加入中立军队（先在★弃牌堆中寻找，然后在★中立单位牌堆中寻找）。如果你赢得战斗，投掷并结算4个。任何额外的效果取决于剧本。

海上宝箱



港口扩展

类别：可访问

掷1个攻击骰。根据结果，执行以下操作：

- +1 —— 搜寻 (1) ♣。
- 0 —— 获得5☉。
- 1 —— 什么都不获得。

漂流物



港口扩展

类别：可访问

掷1个攻击骰。根据结果，执行以下操作：

- +1 —— 掷并结算2个♣。
- 0 —— 掷并结算1个♣。
- 1 —— 什么都不获得。

星轴

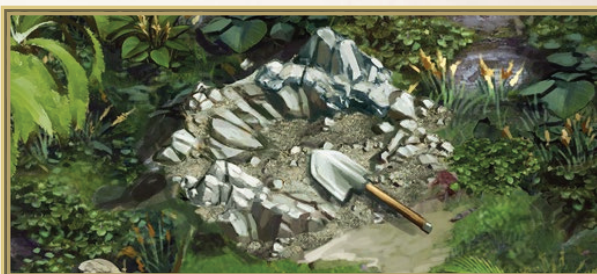


地狱扩展

类别：可插旗

你可以从你的手牌中移除一张属性牌，并用同类型的**强化**(24页)属性牌替换它。当你插旗此格时，不移除任何敌方阵营方块；多名玩家可以在此格上放置阵营方块。

墓地



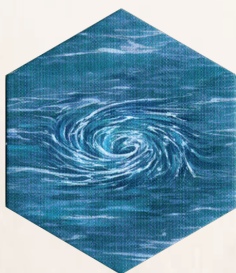
港口扩展

类别：可访问

获得♣、3☉和**搜寻** (1) ♣。

地点标记

以下格仅在来自各扩展的地点标记上出现，而不会出现在普通地图板块上。地点标记的放置方式在**地图元素**(35页)中有说明。



注意：对于以下各格，如果格子的移动效果会让你踏上友方英雄所在的格、且你没有足够的移动力立即离开，则跳过该格的移动效果。如果该格的效果将你的英雄放在仍然面朝下的板块上的标记处，则发现该板块。

单向入口传送门



元素城扩展

类别：**可重复访问**
将你的英雄移动到对应的出口传送门（见下方）。

双向传送门



元素城扩展

类别：**可重复访问**
将你的英雄移动到对应的双向传送门。

单向出口传送门



元素城扩展

类别：**可重复访问**
将其视为空格。

地下通道



据点扩展

类别：**可重复访问**
连接地面与**地下地图板块**(34页)。将通道两侧视为同一格。

漩涡



港口扩展

类型：**可重复访问**
将你的英雄移动到另一个漩涡标记。如果有3个漩涡，掷一颗攻击骰来决定你的英雄去往何处；如果骰子结果和英雄出发的漩涡编号相同，则重骰。每次漩涡旅行后，从你的单位牌堆中失去1个单位。

怪物宝屋



海战扩展

类型：**可访问**
开始一场针对指定单位的**怪物宝屋战斗**(66页)（见下一页的列表）。如果你获胜，获得奖励，并根据集群单位的数量获得额外奖励。怪物宝屋视为**陆地格**（即使被设计为海洋地点），且不按其他同名格处理。

远端地图板块（II-III）上的怪物宝屋

怪物宝屋	单位	奖励	X个集群单位的额外奖励
怪物宝屋 	4 × 怪物 ^o	3 	X 
墓室 	1 × 骷髅 ^o 1 × 僵尸 ^o 1 × 幽灵 ^o 1 × 吸血鬼 ^o	6 	2 × X 
矮人宝屋 	4 × 矮人 ^o	7 	3 × X 
美杜莎宝屋 	4 × 美杜莎 ^o	6  , 1 	3 × X  , X 
龙蝇宝屋 	4 × 龙蝇 ^o	1 × 龙蝇	如果至少有2个集群单位，奖励的龙蝇为集群。
沉船 	4 × 幽灵 ^o	 和 5 	2 × X  和 搜寻 (X) 神器牌堆。

近端地图板块上的怪物宝屋 (IV-V)

怪物宝屋	单位	奖励	X个集群单位的额外奖励
<p>弃船</p> 	4 × 水元素 ^o	和7	2 × X 和搜寻 (X) 法术牌堆。
<p>金字塔</p> 	2 × 黄金魔像 ^o 2 × 钻石魔像 ^o	搜寻 (5) 法术牌堆。	最多X次: 从你的 或弃牌堆中移除1张法术、能力或神器牌, 然后搜寻 (5) 相应的牌堆
<p>狮鹫宝屋</p> 	4 × 狮鹫 ^o	1 × 狮鹫	如果至少有2个集群单位, 奖励的狮鹫为集群。
<p>蛇妖宝屋</p> 	4 × 蛇妖 ^o	6 , 2	6 × X , X
<p>独眼宝屋</p> 	4 × 独眼巨人 ^o	8 , 2	2 × X , X
<p>龙之国</p> 	1 × 黑龙 ^o 1 × 黄金龙 ^o 1 × 仙女龙 ^o 1 × 水晶龙 ^o	40 和搜寻 (3) 神器牌堆。	X次: 搜寻 (5) 神器或法术牌堆。



卡牌效果关键词

大多数扩展包为游戏添加了新牌。其中一些牌使用了规则更为复杂的关键词，并需要特定的游戏组件。本节将说明这些关键词的规则。

法术牌关键词

部分法术牌允许你在战斗板上放置**效果**或**召唤单位**。使用相应的标记来标示这些位置。

港口扩展

克隆标记

当你施放**克隆术**时，选择一个友方单位（取决于使用的 ♣ ）以及战斗板上相邻的一个空位。将小的克隆标记放在所选单位上，并将相同颜色（蓝色或红色）的较大标记放在空位上。空位上的较大标记代表克隆体。克隆体的功能与原始单位完全相同，复制其牌上印刷的所有内容，但不包括施加在原始单位上的任何其他效果。如果克隆体从任何来源受到至少1点 ♠ ，或遭受攻击（即使该攻击造成0点 ♠ ），则造成足够的伤害将其 ♠ 降至0。如果克隆体的原始单位被从战斗板移除，则克隆体也从战斗板移除。



克隆标记

克隆示例

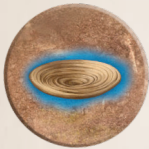
鲍勃在战斗中的一支单位是“少量”狮鹫，先攻值为6。他对其施放克隆法术，将小的克隆标记放在狮鹫上，并将相同颜色的较大标记放在相邻的空位上。之后，他以0 ♣ 对原始狮鹫施放“加速术”，将其先攻值提高1。原始狮鹫的先攻值现在为7，但克隆的先攻值仍为6。



流沙标记

施放**流沙法术**时，根据所使用的**魔**数量，从同一套（蓝色或红色）中取2、4或6个**流沙标记**。其中一半必须是“空”的，另一半必须带有流沙符号。将标记背面朝下洗牌，并在战斗板上每个选定的空位上各放置一个。若没有足够的空位放置所有标记，则弃置多余的标记。放置后，你可以随时查看自己的标记。当一个单位进入带有流沙标记的位置时，将其翻开。若为空，该单位继续移动。若标记显示流沙图标，该单位的移动和激活立即结束。

注意：两个流沙标记只有在由不同玩家放置时，才可以占据同一位置。



流沙标记



空流沙标记

地雷标记

施放**地雷法术**时，根据所使用的**魔**数量，取2、4或6个**地雷标记**。其中一半必须是“空”的，另一半必须带有2点伤害符号。将标记面朝下洗牌，并在战斗板上每个选定的空位上各放置一个。如果没有足够的空位来放置全部标记，弃置多余的标记。一旦放置后，你可以随时查看自己的标记。当一个单位进入带有地雷标记的位置时，翻开该标记。如果该标记为空，该单位继续其移动。如果该标记显示2点伤害符号，该单位受到2点伤害。如果该单位仍在战斗板上，它继续其激活。

注意：两个地雷标记只有在由不同玩家放置时，才可以占据同一位置。

地雷标记
(背面)

空地雷标记



地雷标记

火墙标记

火墙法术和露娜的特长牌**I**和**VI**指示你将**火墙牌**放置在战斗板上的一个空位中。你可以使用**火墙标记**代替牌。将法术牌或特长牌放置在战斗板旁边作为提醒。当牌被移除或弃置时，同时弃置标记。使用大型**战场板**(61页)时，你必须使用标记代替牌。

火墙标记
(法术)火墙标记
(露娜的特长)

力墙标记

力墙标记

使用**力墙标记**来标记**大力神盾**的效果。该标记代表一个障碍物，因此只有**飞**单位可以穿越带有此标记的位置。如果你使用普通战斗板，放置1个**力墙标记**。如果你使用**战场板**(61页)，在两个相邻位置上放置2个标记。



召唤

地狱扩展
元素城扩展

如果召唤单位的先攻值低于或等于当前激活单位的先攻值，它们会在被召唤的轮次内激活。否则，将它们视为本战斗轮次已激活。

元素城扩展

召唤元素单位

召唤元素法术允许你在战斗中将一个元素单位添加到战斗板上。将召唤单位牌堆正面朝上放置在中立单位牌堆附近。根据所使用的 M ，你可以召唤一个未增援单位（少量）或一个已增援单位（一群）。从召唤单位牌堆中取出对应的单位牌，并将其放置在一个选定的空位上。你可以放置**召唤单位标记**来代替这些牌。当使用**战场板**(61页)时，你必须放置标记。被召唤的单位在其死亡或战斗结束前由你控制。召唤的元素单位不会被加入你的单位牌堆。



少量气元素



火元素标记



土元素标记



一群气元素



水元素标记



气元素标记

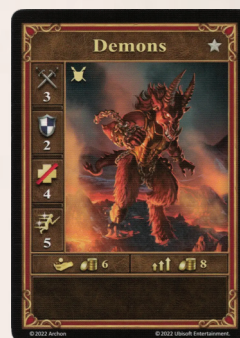
地狱扩展

召唤恶鬼

地狱阵营的“一群”**深渊领主**单位可以使用其 C 能力在战斗中召唤或增援恶鬼单位。此效果不能从中立单位牌堆中召唤恶鬼。将召唤的“少量”恶鬼放置在深渊领主相邻位置。若“少量”恶鬼已在战斗中，则改为增援它们。战斗结束后，除非另有说明，召唤的恶鬼会被加入你的单位牌堆。



深渊领主



恶鬼



单位上的标记

以下组件和关键词用于某些单位能力。这些标记通常放置在其他单位上，以修改其属性。

港口扩展
解锁目标2扩展

虚弱标记

当某个效果将虚弱标记放置在一个单位上时，它会指定使用哪一面：-1或-2。拥有此标记的单位承受-1 \times 或-2 \times 的减益，由标记的正面决定。每个单位一次只能拥有一个虚弱标记。若一个单位将要获得第二个，控制该单位的玩家可选择保留哪一个。例如，女巫^o单位的能力可以将此标记给予其他单位。



虚弱标记



据点扩展
解锁目标2扩展

攻击标记

当效果将攻击标记放置在一个单位上时，会指定使用哪一面：1或2。拥有此类标记的单位根据标记所示的面获得额外的1 \times 或2 \times 。每个单位一次只能有一个攻击标记。若一个单位将获得第二个，控制该单位的玩家选择保留哪一个。例如，此标记可由食人魔^o单位的能力给予单位。



攻击标记

据点扩展

腐蚀标记

腐蚀标记将单位的 \heartsuit 降低1，最低降至0。一个单位同时只能持有一个腐蚀标记。若一个单位将获得第二个腐蚀标记，则弃置其中一个。除非被法术或其他效果移除，腐蚀标记将保留在单位上直到战斗结束。例如，该标记由比蒙巨兽^o单位的能力赋予敌方单位。

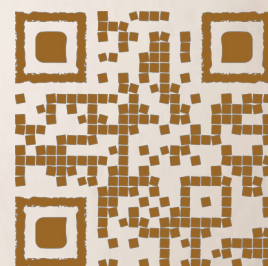


腐蚀标记

玩家自制维基

英雄无敌3：桌面游戏中的许多卡牌文本表述存在歧义或误导性。幸运的是，开发者已经澄清了许多卡牌效果。

社区维护着一个**玩家自制Wiki**：其中收录了几乎所有游戏组件，并附有大量注释，以澄清特定规则。如果你对特定卡牌有疑问，请访问此网站：<https://en.homm3bg.wiki/>





鸣谢

原版1.0作者: Hermanni Karppela

更新作者: Johannes Wolff、Andrzej Wiącek、Alexey Sokolov

GitHub 工程: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András, Tomáš Zeman

LaTeX编写: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Johannes Wolff, Vadász András

图形编辑: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

版式设计: Kate Katrankova, Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov

校对: Rickard Nilsson, Leena Häkkinen, Dániel Kovács, Joris de Kleer

国际化: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov

中文翻译: Yi Lin

特别鸣谢: Archon Studio的所有成员，感谢你们制作了这款游戏，并不厌其烦地回答我们关于规则和其他主题的种种疑问。Jon Van Caneghem以及所有参与原版电子游戏开发的人员。所有在Discord或BoardGameGeek上通过建议、修正、图片资源和鼓励话语支持该项目的人。

封面插画: Iana Vengerova

借用自官方发行版的美术作品作者: Iana Vengerova, Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, János Brumár, Shen Fei, Marcin Jarkiewicz, Dave Ketch, Krzysztof Porchowski Jr., Tomasz Tworek, Viviane Tybusch Souza, Bartosz Winkler





索引

A			
AI牌	50		
B			
宝物骰	73		
兵营	30		
C			
拆分牌堆	65		
撤退	43		
城墙和城门	46		
城镇	30		
城镇牌	72		
城镇行动	18		
持续效果	22, 43		
传送门	35, 83		
D			
大本营	30, 36, 41, 46, 63		
单人模式	10, 53		
单位	36		
单位兵营	30		
单位放置	41		
地雷	87		
地面单位	38		
地图板块	31		
地图效果	22		
地下地图板块	34		
地下通道	35, 83		
等级	21		
低落士气	19		
定居点	77		
F			
发现板块	32		
法术卷轴牌	28		
法术牌	26		
法术书标记	18, 26		
反击	42		
防御			
单位	37		
英雄	21		
防御行动	42		
飞行单位	38		
腐蚀标记	89		
副英雄	20		
G			
高昂士气	19		
攻城战斗	46		
攻击			
单位	37		
英雄	21		
攻击标记	89		
攻击骰	42		
怪物宝屋	66		
H			
海洋地图板块	34		
海战	67		
火墙	87		
J			
基础法术	26		
基础效果	24		
激活			
单位	37		
效果	22, 37		
战斗	43		
即时效果	22		
集群单位	67		
建造标记	18, 30		
建筑	30		
箭塔	46		
交易	52		
锦标赛模式	54		
经验	20, 44		
K			
克隆	86		
空格	31		
快速战斗	40		
矿场	76		
L			
力量与魔法牌堆	12		
力墙	87		
流沙	87		
M			
麻痹	42		
冒险模式	56		
魔法威力	21		
魔法行会	26, 30		
魔法学派	26		
墓园牌	24		
N			
能力牌	24		
P			
潘多拉魔盒牌	72		
Q			
起始单位	36		
起始奖励	10		
弃牌堆	10, 22		
强化法术	26		
强化能力	25		
强化能力牌	24		
强化属性牌	24		
R			
人口标记	18, 36		
S			
伤害	43		
少量	37		
神器牌	27		
生命值 (HP)	37		
胜利点	55		
胜利条件	11		
时间标记	22		
时间限制	43		
士气	19		
事件牌	15		
事件牌 (冒险)	59		
手牌上限	17		
属性牌	24		
搜寻 (X)	22		
随机城镇	77		
T			
特殊单位能力	37		
特长牌	27		
投降	44		
骰子	29, 42, 73		
W			
微缩模型	69		
X			
先攻	37, 41		
先攻标记	61		
限时事件	15		
虚弱标记	89		
漩涡	35, 83		
Y			
一群	37		
移动行动	17		
议事堂	30		
英雄面板/牌	21		
英雄特长牌	27		
永久卡牌	22		
元素地图板块	34		
元素伤害	42		
远程单位	38		
Z			
遭遇战模式	56		
增援	36		
占星师宣告牌	15		
战场	56		
战斗	40		
战斗惩罚	38		
战斗力 (冒险)	59		
战斗牌 (冒险)	59		
战斗障碍	42		
战役	53		
战争机器牌	28		
障碍, 战斗	42		
招募	36		
召唤	88		
知识	21		
中立单位	38		
主英雄	20		
专家法术	26		
专家效果	24		
资源	29		
资源骰	29		

地图格难度等级表

	简单	普通	困难	极难
等级 I	★	★	★★	★★★
等级 II	★★	★★	★★★	★★★
等级 III	★★★	★★★	★★★	★★★★
等级 IV	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
等级 V	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
等级 VI	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
等级 VII	★	★★	★★★	★★★★

贸易表

出售/获得	...购买 	...购买 	...购买 
我出售  ...	—	6  → 1 	2  → 1 
我出售  ...	1  → 3 	—	1  → 2 
我出售  ...	1  → 1 	3  → 1 	—