

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



# EINFÜHRUNGSSZENARIO

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. Übersicht.....</b>	<b>3</b>	<b>5. Den Rest des Szenarios spielen .....</b>	<b>19</b>
<b>2. Spielbegriffe .....</b>	<b>4</b>	<b>a) Eine neue Runde beginnen.....</b>	<b>19</b>
<b>3. Vorbereitung .....</b>	<b>6</b>	<b>b) Das Tutorial-Szenario gewinnen .....</b>	<b>20</b>
<b>a) Gebiete .....</b>	<b>6</b>	<b>c) Stadtaktionen.....</b>	<b>20</b>
<b>b) Kampf-Spielplan .....</b>	<b>6</b>	<b>d) Moralaktionen .....</b>	<b>21</b>
<b>c) Neutrale Einheiten.....</b>	<b>6</b>	<b>e) Stufeneffekte und Handkartenlimit ..</b>	<b>22</b>
<b>d) Mauer- und Torkarten.....</b>	<b>6</b>	<b>f) Karteneffekte.....</b>	<b>22</b>
<b>e) Marker.....</b>	<b>7</b>	<b>g) Neutrale Einheiten.....</b>	<b>23</b>
<b>f) Fraktionen .....</b>	<b>7</b>	<b>6. Kampf.....</b>	<b>24</b>
<b>g) Kartenstapel .....</b>	<b>9</b>	<b>a) Einheitentypen .....</b>	<b>24</b>
<b>h) Würfel .....</b>	<b>9</b>	<b>b) Einheitenaktionen.....</b>	<b>25</b>
<b>4. Spielzüge .....</b>	<b>11</b>	<b>c) Belagerungskampf .....</b>	<b>25</b>
<b>a) Zug der Nekropolis .....</b>	<b>11</b>	<b>7. Landkartenelemente.....</b>	<b>27</b>
<b>b) Zug des Dungeons.....</b>	<b>16</b>	<b>a) Übersicht der Orte in diesem</b>	
		<b>Szenario.....</b>	<b>27</b>

Version: 1.1 GER





# ÜBERSICHT

Willkommen zu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**! Dieses Heft enthält ein kurzes Einführungsszenario für zwei Personen, um euch einen schnellen Einstieg in das Spiel zu ermöglichen, ohne dass ihr euch die komplette Anleitung oder eins der Missionshefte durchlesen müsst. Ihr solltet aber die Basisanleitung sowie die Missionshefte griffbereit haben, da wir hier oft auf die Spielhilfen und Tabellen in diesen Heften verweisen werden. Dasselbe gilt für die doppelseitige Spielhilfe, denn sie enthält eine nützliche Übersicht über die Rundenstruktur des Spiels.

Das Szenario enthält zwar zwei Fraktionen, es kann aber ohne Weiteres auch allein gespielt werden, indem eine Person beide Seiten kontrolliert. Da dies ein Einführungsszenario ist und die Erweiterungspacks hier nicht erklärt werden, empfehlen wir, in diesem Szenario nur die Basisspiel-Materialien zu benutzen.

Im Weiteren findet ihr eine Erläuterung der allgemeinen Spielbegriffe, eine Anleitung zum Aufbau des Tutorial-Szenarios, sowie die detaillierte Beschreibung einer einzigen vorgeplanten Spielrunde, welche die gängigsten Aktionen in Heroes III: TBG enthält. Diese beinhalten: euren Held auf der Landkarte bewegen, Feindbegegnungen abhandeln, euren Held hochstufen, sowie neue Karten erhalten.

Nach Abschluss der ersten Runde seid ihr bereit, den Rest des Szenarios allein zu bestreiten. Zu Anfang der zweiten Runde lernt ihr noch ein paar neue Regeln kennen, etwa zum Verwalten von Städten. Experimentiert gerne auf eigene Faust mit diesen Regeln. Manche Spielregeln haben wir für dieses Szenario etwas angepasst, um gewisse Regeln zu verdeutlichen und die Lernkurve für das Spiel zu erleichtern. Wir haben diese Stellen jeweils klar markiert und darauf geachtet, dass sie sich größtenteils nur auf das Handhaben der Karten in der ersten vorgeplanten Runde auswirken.

In diesem Szenario kontrolliert ihr zwei Fraktionen aus dem Basisspiel, den Dungeon und die Nekropolis, sowie deren jeweilige Helden, Mutare und Tamika. Das Ziel beider Fraktionen ist es, die Landkarte zu erforschen, die Macht ihrer Helden sowie deren Armeen zu vergrößern, und schlussendlich den Helden der gegnerischen Fraktion zu finden und zu bezwingen. Wer wird siegreich hervorgehen – die Toten, die sich ein weiteres Mal aus der Nekropolis erheben, oder die grausigen Kreaturen, die in den Tiefen des Dungeons hausen?







# SPIELBEGRIFFE

**Heroes of Might and Magic III: The Board Game** orientiert sich am Look und Spielgefühl des Computerspiel-Originals von 1999. Falls ihr mit diesem Spiel vertraut seid, werden euch viele der Begriffe, Karteneffekte und Kampfmechaniken bereits bekannt sein. Macht euch aber keine Sorgen, falls ihr das Computerspiel nicht gespielt habt, denn diese Brettspielanleitung verlangt keinerlei Vorwissen von seinem digitalen Vorgänger.

Jede Partie von Heroes III findet innerhalb eines **Szenarios** aus einem der Missionshefte statt. Es gibt verschiedene Arten von Szenarien, darunter Solo-Kampagnen und kooperative Missionen gegen KI-Gegner. Das Szenario in diesem Heft nennt sich **Konfliktmodus**—es ist ein Szenario, in dem von Menschen kontrollierte Fraktionen einander gegenüberstehen.

Szenarien beinhalten stets einzigartige Regeln, wie etwa die Siegbedingung, die ihr jeweils anstrebt—in dem Szenario, das wir hier beginnen werden, geht es darum, dasselbe Gebiet wie der gegnerische Held zu betreten und ihn im Kampf zu besiegen. Die weiteren Szenarien enthalten eine breite Auswahl an zusätzlichen Regeln und Modifizierungen, die das Spielerlebnis aufpeppen. Sobald ihr euch hinreichend auskennt, könnt ihr mit Hilfe des Szenario-Editors im Turnierheft eure eigenen Szenarien erstellen.



Zu Beginn eines Szenarios müsst ihr entscheiden, welche **Fraktion** ihr kontrollieren möchtet. Das Basisspiel enthält die folgenden drei—Schloss, Dungeon und Nekropolis. Weitere Fraktionen stehen euch in den Erweiterungen zur Verfügung. Jede Fraktion verfügt über einzigartige, farblich gekennzeichnete Materialien: 7 verschiedene doppelseitige Einheitenkarten, 20 Acrylwürfel, 1 Stadtableau, 2 Heldenfiguren, sowie 1 oder mehrere doppelseitige Heldentableaus. Die beiden Fraktionen in diesem Szenario sind lila (Dungeon) und grau (Nekropolis)—ihr erkennt ihre jeweiligen Karten und Tableaus leicht anhand ihrer farblichen Umrandungen.

Während einer Partie kontrolliert ihr stets euren **Haupthelden**, der durch eine einzigartige Figur repräsentiert ist, eine einzigartige Heldenkarte, sowie einen „**Macht und Magie**“-Kartenstapel. Der Aufbau des „Macht und Magie“-Stapels ist für jeden Helden einzigartig. Während euer Held die umliegenden Landschaften erkundet, neue Fähigkeiten lernt und magische Gegenstände findet, fügt ihr dem Stapel neue Karten hinzu oder entfernt Karten daraus. Spielt ihr Karten von der Hand aus, so kommen sie in euren persönlichen Abwurfstapel, den ihr zu einem neuen Zugstapel mischt, sobald ihr eine Karte ziehen müsst aber euer Stapel leer ist. Auf diese Weise lassen sich die Fähigkeiten und Gegenstände eures Helden zu einem späteren Zeitpunkt wiederverwenden. Dieser Mechanismus ist als „Deckbuilding“ bekannt.

Wie schon eingangs erwähnt, sind Helden fraktionsgebunden. Ihr müsst euch also bei der Auswahl einer Fraktion für einen ihrer verfügbaren Helden





entscheiden. Alle Heldenkarten sind doppelseitig, und auf jeder Seite ist ein anderer Held dieser Fraktion zu sehen. Wie die Fraktionen sind auch die Helden in diesem Szenario vorausgewählt.




Ein grundlegender Teil jedes Szenarios ist die Abenteuerkarte, die aus Gebieten besteht. Ihr beginnt ein Szenario normalerweise, indem ihr eure Heldenfigur auf einem fraktionsgebundenen Startgebiet platziert, das ihr an der römischen „I“ auf der Rückseite erkennt. Andere Arten von Gebieten sind mit anderen römischen Zahlen markiert, welche den Schwierigkeitsgrad sowie den Wert der dort zu findenden Beute beschreiben—je höher die Zahl, desto härter die Gegner und desto wertvoller die Beute. Jedes Gebiet besteht aus 7 sechseckigen Feldern. Sobald ein Held ein Feld betritt, handelt er es ab. Dies gilt als **Besuchen** des Felds.



Um eure Heldenfigur auf der Abenteuerkarte zu bewegen, müsst ihr ihre **Bewegungspunkte** ausgeben. Viele Felder, die euer Held betreten kann, werden von Neutralen Einheiten bewacht—Feinden, die ihr bekämpfen und besiegen müsst, bevor ihr das Feld besuchen dürft. Ihr könnt auch gegen menschliche Gegner kämpfen, indem ihr euren Held auf ein Feld bewegt, auf dem sich der Held eures Gegenübers befindet.



Kämpfe werden über eure **Einheitenkarten** abgehandelt. Alle Einheitenkarten eurer Fraktion sind doppelseitig—die schwächere „Wenige“-Seite kann auf die stärkere „Rudel“-Seite (mit holographischem Rand) aufgewertet werden. Kämpfe werden auf einem separaten Kampf-Spielplan abgewickelt, der den rundenbasierten Modus des Computerspiels emuliert.

Außerhalb von Kämpfen könnt ihr verschiedene Stadt-Aktionen ausführen, durch die ihr eure Fraktionen mit neuen Einheiten, Gebäuden und Zaubern verstärken könnt. Jede dieser Aktionen kostet euch eine Kombination aus 3 verschiedenen Ressourcen—Gold , Baumaterialien , und Minerale . Fast alles im Spiel kostet zumindest etwas Gold. Wie der Name schon andeutet, gestatten Baumaterialien das Errichten neuer Gebäude, während wertvollere Einheiten und Gebäude meistens zusätzlich ein oder zwei Minerale erfordern.

Sobald alle Fraktionen die Bewegungspunkte ihres Helden ausgegeben haben, beginnt eine neue Runde. Neue Runden werden so lange durchgespielt, bis die Siegbedingung eines Szenarios erfüllt ist.





# VORBEREITUNG

## I. GEBIETE

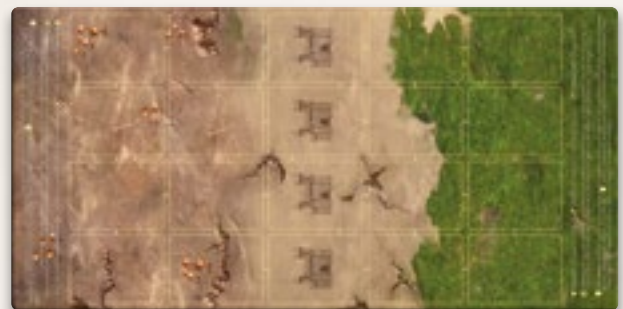
Sucht die folgenden Gebiete heraus und ordnet sie wie abgebildet an. Mischt die Fernen (II-III) und Nahen (IV-V) Gebiete verdeckt. Alle Gebiete sind auf der Vorderseite mit einem Buchstaben und einer Zahl versehen, damit sie leicht zu erkennen sind:

- a) Startgebiet Nekropolis (S1), Startgebiet Dungeon (S2)
- b) Ferne (II-III) Gebiete: F4, F5, F7, F8
- c) Nahe (IV-V) Gebiete: N1, N2



## II. KAMPF-SPIELPLAN

Platziert den Kampf-Spielplan neben der Landkarte, die ihr soeben geformt habt.



## III. NEUTRALE EINHEITEN

Mischt die „Neutrale Einheiten“-Karten in ihre jeweiligen Stapel, je nach den Rängen auf ihren Rückseiten – , , , .



## IV. MAUER- UND TORKARTEN

Platziert die Geschützturmkarte sowie die Mauer-/Torkarten neben dem Kampf-Spielplan.





## V. MARKER

Legt die Ressourcenmarker (🟡, 🟢, 🔴), schwarzen Würfel, Bewegungsmarker (grüne/braune Pfeile), Moralmarker und Lähmungs-/Verteidigungsmarker als allgemeinen Vorrat in Reichweite aller Fraktionen bereit.



## VI. FRAKTIONEN

Bereitet die beiden Fraktionen, die in diesem Szenario um den Sieg wetteifern werden (Dungeon und Nekropolis), wie folgt vor:

1. Sucht die Heldenkarten für Mutare (Dungeon) und Tamika (Nekropolis) heraus. Beachtet, dass diese Karten doppelseitig sind—auf der anderen Seite seht ihr Alamar bzw. Sandro, die in diesem Szenario nicht benutzt werden.



2. Sucht die 3 Sonderfähigkeitenkarten für jeden Held heraus. Jede dieser Karten zeigt das Portrait des Helden in der linken unteren Ecke, eine römische Zahl (I, IV, VI) in der rechten unteren Ecke, sowie den Namen der Sonderfähigkeit, der mit dem auf der Heldenkarte übereinstimmt.



3. Sucht die Stadtableaus für Dungeon bzw. Nekropolis sowie ihre dazugehörigen Gebäudeplättchen heraus. Der Name der Fraktion steht auf der Rückseite jedes farblich gekennzeichneten Stadtableaus.



4. Entfernt alle Plättchen von jedem Stadtableau, außer denjenigen mit dem ★-Symbol. Haltet den Rest der Plättchen griffbereit.
5. Sucht die folgenden farblich gekennzeichneten Marker und legt sie in ihre Felder unten auf ihren jeweiligen Stadtableaus:

- a) Bevölkerung
- b) Bau
- c) Zauberbuch






6. Legt die Würfel jeder Fraktion beiseite. Es sollten 20 lila Würfel für den Dungeon und 20 graue Würfel für die Nekropolis sein.



7. Wählt eine Heldenfigur für jede Fraktion. Platziert diese auf dem mittleren Feld des Startgebiets ihrer Fraktion. Die Figuren sind auch farblich gekennzeichnet.



8. Sucht die 7 doppelseitigen Einheitenkarten jeder Fraktion heraus. Diese sind leicht anhand der holographisch schimmernden „Rudel“-Seite sowie der Umrandung in ihrer Fraktionsfarbe zu erkennen. Jede Fraktion hat 3 , 2  – und 2  – Einheiten.



9. Platziert die Rundenleiste in Reichweite und legt einen schwarzen Würfel auf Feld „1“.



10. Mischt die „Astrologen verkünden“-Karten und legt sie verdeckt in Reichweite aller Fraktionen.



11. Teilt die folgenden Karten in 3 Stapel, je nach Kartenart—Zauber, Artefakt und Fähigkeit. Die untenstehende Grafik hilft euch dabei, sie zu unterscheiden.










*Zauberkarte    Artefaktkarte    Fähigkeitenkarte*

Sucht dann die Statistikkarten heraus und teilt auch sie in die folgenden Stapel, je nach Art—Angriff, Verteidigung, Zauberkraft und Wissen.



12. Erstellt nun den „Macht und Magie“-Stapel, mit der jede Fraktion beginnt. Die Zusammensetzung des Startstapels für jeden Helden ist stets in der oberen Hälfte seiner Heldenkarte abgebildet. Sobald ihr diese Karten beisammenhabt, fügt ihr noch so viele „Magischer Pfeil“-Zauberarten hinzu, wie nötig sind, damit jeder Held insgesamt 9 Karten hat:

**Für Mutare (Dungeon), nimm dir:**

-  2 × Angriff
-  2 × Verteidigung
-  1 × Zauberkraft
-  1 × Wissen
-  1 × Taktik (im Fähigkeitenstapel zu finden)
-  1 × „Drachen“-Sonderfähigkeitenkarte mit der Zahl „1“
-  1 × Zauberpfeil (im Zauberstapel zu finden)





Für Tamika (Nekropolis), nimm dir:

- 1 × Angriff
- 2 × Verteidigung
- 2 × Zauberkraft
- 1 × Wissen
- 1 × Offensive (im Fähigkeitenstapel zu finden)
- 1 × „Schattenritter“-Sonderfähigkeitenkarte mit der Zahl „1“
- 1 × Zauberpeil (im Zauberstapel zu finden)



**SPIELTIPP:** Legt die restlichen Statistikkarten zurück in die Schachtel.

13. Platziert den Fraktionswürfel jedes Helden auf dem Feld ganz links auf seinem Heldentableau. Dies ist die Stufenleiste, und der Würfel besagt, dass euer Held bei Erfahrungsstufe „1“ beginnt.



14. Platziert je 1 Fraktionswürfel in den folgenden Aussparungen unten rechts auf jedem Stadtableau, um das Anfangseinkommen für jede der 3 Ressourcen festzulegen:

- a) „10“ für
- b) „2“ für
- c) „1“ für



15. Gebt jeder Fraktion die folgenden Ressourcen (und beachtet dabei, dass jede Ressourcenart über verschiedene Marker mit verschiedenen Werten verfügt):

- a) 15
- b) 4
- c) 1



16. Gebt beiden Fraktionen die 3 -Einheitenkarten aus ihren jeweiligen Einheiten-Sets. Dies sind eure Einheitenstapel. Achtet darauf, dass die nicht-holographische Seite jeder Karte (ohne den Text „#Rudel“) nach oben zeigt. Dies sind die Starteinheiten für das Szenario. Haltet sie getrennt vom Rest der Fraktionseinheiten. Ihr seht das -Symbol in der rechten oberen Ecke der Einheitenkarten.



## VII. KARTENSTAPEL

Mischt die Zauber-, Artefakt- und Fähigkeitenstapel, die ihr vorhin erstellt habt. Deckt von jedem dieser Stapel die oberste Karte auf und legt sie daneben, wodurch ihr jeweils einen Abwurfstapel schafft. Diese dienen dazu, die Stapel zu markieren, und sie müssen stets mindestens 1 Karte enthalten.



Zauberstapel

Artefaktstapel

Fähigkeitenstapel

## VIII. WÜRFEL

Sucht alle 8 Würfel heraus und legt sie in Reichweite aller Fraktionen. Jede Person würfelt nun 2 Ressourcenwürfel . Wer die höhere Zahl würfelt, wählt zuerst die Fraktion. Die Nekropolis ist die Startfraktion in diesem Szenario.



Angriffswürfel

Ressourcenwürfel

Schatzwürfel



Nachdem ihr diese Schritte ausgeführt habt, sollte euer Spielbereich in etwa so aussehen. Jetzt kann die Partie beginnen.









# SPIELZÜGE

## ZUG DER NEKROPOLIS

Los geht's! Die Nekropolis ist die Startfraktion in diesem Szenario, also beginnen wir mit ihrem ersten Zug. Die Zugreihenfolge ändert sich nie von Runde zu Runde, d.h. die Nekropolis wird immer ihren Zug vor dem Dungeon ausführen.


Zu Anfang deines Zugs ziehst du stets Karten nach, bis du dein Handkartenlimit  erreichst. In diesem Tutorial zieht die Nekropolis allerdings stattdessen alle 9 Karten von ihrem Stapel. In darauffolgenden Runden solltet ihr die normalen Regeln zum Nachziehen von Karten und Beachten des Handkartenlimits, die weiter unten erklärt sind, jedoch einhalten.

Bewegen wir als nächstes den Helden der Nekropolis, Tamika, auf der Abenteuerkarte, um die Gegend zu erforschen und Beute zu erhaschen. Jeder Hauptheld hat 3 Bewegungspunkte (BP), die durch grüne Pfeilmarker repräsentiert sind. Nimm dir 3 dieser Marker – sie werden dir helfen, deine Bewegungspunkte in jeder Runde im Auge zu behalten. Manchmal werden Bewegungspunkte auch mit diesem Symbol repräsentiert: .

Einen Helden auf ein angrenzendes Feld zu bewegen, kostet immer 1 einzigen BP. Helden können bei ihrer Bewegung weder die gelben Linien auf ihren Startgebieten überqueren noch eines der gelb umrandeten Felder betreten, die auf jedem Gebiet zu finden sind.

Bewege nun die Heldenfigur der Nekropolis auf das Feld mit dem Bild einer Schatztruhe neben der Nekropolisstadt. Drehe beim Ausführen dieser Bewegung 1 deiner Bewegungsmarker auf seine braune Seite. Dieser Marker ist nun erschöpft und du darfst ihn erst wieder benutzen, nachdem du ihn zu Beginn deiner nächsten Runde wieder aufgefrischt hast.



Betrachten wir nun die Symbole auf dem Feld, das dein Held gerade betreten hat. Das Schatztruhen-Symbol bedeutet, dass du 1 Schatzwürfel  würfeln darfst, nachdem dein Held das Feld betreten hat, aber das Feld enthält auch eine römische „I“.

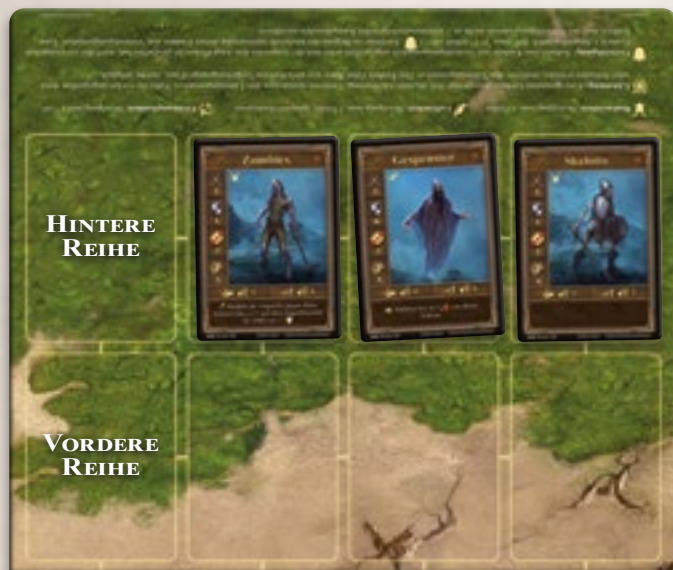


Dies bedeutet, dass das Feld von einer Armee Neutraler Einheiten der Stufe I bewacht wird, die du nun besiegen musst, bevor du die Beute an dich nehmen darfst. Zeit für unsere erste Kampfsequenz!






Kämpfe finden auf einem separaten, 4 × 5 Felder großen Kampf-Spielplan statt. Da du den Kampf initiiert hast und somit Angreifer bist, musst du deine Einheiten auf dem Spielplan platzieren, bevor jegliche der Neutralen Einheiten aufgedeckt und platziert werden. Wähle eine der Seiten des Kampf-Spielplans und platziere deine 3 Einheiten allesamt in der hinteren Reihe dieser Seite, wie im Bild gezeigt. In Zukunft darfst du deine Einheiten sowohl in der vorderen als auch in der hinteren Reihe platzieren, jedoch niemals in der Mitte. Fraktionen dürfen beliebig viele Einheitenkarten besitzen, jedoch nur bis zu 5 davon zu Beginn eines Kampfes platzieren.



Als nächstes kommen die Neutralen Einheiten, die das Feld bewachen, ins Spiel. Normalerweise würdest du dazu willkürlich Karten vom betreffenden Neutralen Einheitenstapel ziehen. Lass uns aber fürs Erste eine spezifische Neutrale Einheit herausuchen, um einige der Kampfregeln zu demonstrieren. Durchsuche den ★ Neutralen Einheitenstapel nach der Einheit „Harpyien“ und platziere sie auf dem Kampf-Spielplan, wie unten dargestellt.






Da die Einheiten beider Parteien nun platziert sind, bist du bereit für die erste Kampfrunde. In jeder Kampfrunde kommen alle Einheiten auf dem Spielplan an die Reihe, indem sie „aktiviert werden“. Die Reihenfolge, in der sie aktiviert werden, wird durch die Initiative  auf jeder Einheitenkarte festgelegt. Je höher die Zahl, desto früher im Kampf kommt die Einheit an die Reihe.

**HINWEIS:** Falls deine Einheiten dieselbe Initiative haben, legst du selbst ihre Reihenfolge fest. Falls Gleichstand zwischen gegnerischen Einheiten herrscht, aktiviert der Angreifer (die Person, die den Kampf initiiert hat) seine Einheit vor dem Verteidiger. Falls mehrere Einheiten auf beiden Seiten dieselbe Initiative haben, beginnt zunächst eine Einheit des Angreifers und danach wechseln beide Parteien sich ab.

Die Harpyien haben Initiative 8, was höher ist als alle Einheiten der Nekropolis. Sie werden also zuerst aktiviert. Platziere 1 der lila Fraktionswürfel des Dungeons auf der Harpyien-Karte, um zu zeigen, dass sie aktiviert wurden. Wir verwenden hierzu die Würfel der Dungeon-Fraktion, da Neutrale Einheiten im Konfliktmodus normalerweise von der gegnerischen Fraktion kontrolliert werden.

**SPIELTIPP:** Im Kampf werden Neutrale Einheiten von der gegnerischen Fraktion kontrolliert. Darum benutzen wir Dungeon-Würfel, um ihre Aktionen zu markieren. Kontrolliert eine Fraktion Neutrale Einheiten, kann sie keine ihrer eigenen Karten benutzen.



Wann immer eine Nahkampf-  oder Fliegende  Einheit aktiviert wird, darf diese sich zuerst um bis zu 3 Felder bewegen und dann eine feindliche Einheit in einem angrenzenden Feld angreifen. Fernkampf -Einheiten funktionieren etwas anders, aber zu ihnen kommen wir später. Da die Harpyien fliegen, können sie sich bewegen und dann jede Einheit der Nekropolis attackieren.





Die hohe Initiative der Harpyien ist schlecht für die Nekropolis, aber zum Glück hast du einen Trick, den du gegen ihren bevorstehenden Angriff verwenden kannst. Die Gespenster sind ein gutes Ziel für die Harpyien. Bewege die Harpyien auf ein angrenzendes Feld. Beachte, dass Einheiten sich nur rechtwinklig auf dem Kampf-Spielplan bewegen können (hoch, runter, links oder rechts).



Die Harpyien werden gleich angreifen, doch zunächst hat die Nekropolis die Gelegenheit, den Ausgang der Attacke durch ihre Handkarten zu beeinflussen. Schau dir die 9 Karten an, die du vorhin gezogen hast, und suche die beiden „Verteidigung“-Statistikkarten heraus. Die obere Hälfte dieser Karten hat ein -Symbol, gefolgt von +1 . Das erste Symbol bedeutet, dass ein einmaliger, sofortiger Effekt eintritt, sobald diese Karte ausgespielt wird. Das zweite Symbol bedeutet, dass dieser Effekt die Verteidigungsfähigkeit einer freundlichen Einheit vorübergehend verstärkt. Klingt nützlich! Die untere Hälfte dieser Karten ignorieren wir fürs Erste.



Spieler beide Verteidigungskarten auf die Gespenster aus, indem du sie neben den Kampf-Spielplan legst, um zu zeigen, dass sie sich im Spiel befinden. Handeln wir nun den Angriff der Harpyien ab. Wann immer eine Einheit attackiert, wird ihr endgültiger Angriffswert durch einen Würfel modifiziert. Werf 1 der roten Angriffswürfel und füge das Ergebnis dem Angriff der Harpyien hinzu. Der Angriffswert einer Einheit steht in der oberen linken Ecke ihrer Karte, neben dem Angriffssymbol . Nachdem der Angriffswürfel geworfen wurde, können keine Karten mehr ausgespielt werden, daher musstest du die beiden Verteidigungskarten vorher spielen.



Je nach Würfelresultat (-1, 0 oder +1) ist der Angriffswert der Harpyien nun 1, 2 oder 3. Als nächstes reduzieren wir die Verteidigung der Gespenster. Von sich aus haben die Gespenster einen Verteidigungswert von 0, wie auf ihrer Karte angegeben, aber da du vorhin die beiden +1-Verteidigungskarten ausgespielt hast, wird ihr Wert für diese Attacke um 2 erhöht. Falls nun der Angriffswürfel eine +1 zeigt, ist der Angriffswert der Harpyien 3 und du musst angesichts deines Verteidigungswerts von 2–1 Schadensmarker auf die Gespenster legen. Falls das Würfelergebnis weniger als +1 ist, erhalten sie keinen Schaden. So oder so, du hast die Gespenster davor bewahrt, in diesem Angriff vernichtet zu werden, was leicht hätte passieren können. Hättest du keine Verteidigungskarten ausgespielt, so hätte ein Angriffswurf von +1 ihnen 3 Schaden zugefügt und sie sofort vernichtet, da die Gespenster nur 3 LP haben.

Schauen wir uns nun den Text auf der „Harpyien“-Karte an. Sie haben eine Sonderfähigkeit, denen das Angriffsaktions-Symbol vorangeht. Dies bedeutet, dass diese Fähigkeit abgehandelt wird, nachdem die Einheit aktiviert wird und ihren ersten Angriff ausführt. Nach einem Angriff von einer angrenzenden Einheit darf der Verteidiger normalerweise einen sogenannten „Vergeltungsangriff“ ausführen. Die Fähigkeit der Harpyien erlaubt ihnen jedoch, Vergeltungsangriffe zu ignorieren, d.h. die Gespenster bekommen keinen Gegenangriff. Die Fähigkeit der Harpyien erlaubt ihnen weiterhin, nach ihrem Angriff auf ihre Startposition zurückzukehren. Bewege sie dorthin zurück.



Somit endet der Angriff und die Aktivierung der Harpyien. Jegliche -Karten, die während der Aktivierung ausgespielt wurden, werden nun in den Abwurfstapel ihrer Fraktion gelegt. Bilde einen Abwurfstapel für die Nekropolis mit den beiden Verteidigungskarten, die du gerade benutzt hast.

Kommen wir nun zur nächsten Einheit in der Initiativereihenfolge—den Gespenstern. Zeit, es den Harpyien heimzuzahlen! Platziere 1 Nekropolis-Fraktionswürfel auf den Gespenstern, um zu zeigen, dass sie aktiviert wurden. Schau dir dann die Fähigkeit der Gespenster an. Ihr geht das Aktivierungssymbol voran, was bedeutet, dass diese Fähigkeit immer abgehandelt wird, nachdem die Einheit aktiviert wurde, also jetzt. Die Fähigkeit besagt, dass du 1 Schaden von ihnen entfernen darfst. Falls also die Harpyien den Gespenstern vorhin 1 Schaden zugefügt haben, solltest du diesen nun entfernen.

Lass uns die Harpyien angreifen und zerstören. Die Gespenster sind ebenfalls eine Fliegende Einheit, dürfen sich also um bis zu 3 Felder bewegen, bevor sie angreifen. Als fliegende Einheiten können sie sich auch durch andere Einheiten hindurchbewegen, falls notwendig. Platziere die Gespenster neben den Harpyien. Da du gleich einen Angriff startest, darfst du vorher wieder Karten ausspielen, um die Statistiken der Gespenster zu modifizieren, bevor du den Angriffswürfel wirfst. Diesmal jedoch versuchst du, den Angriffswert der Gespenster zu erhöhen, um die Harpyien in einem Schlag zu vernichten.

Spiele die einzelne Angriffskarte aus deiner Hand aus, so wie du vorhin die Verteidigungskarten ausgespielt hast. Verstärke deine Einheit nun noch weiter, indem du die „Schattenritter“-Sonderfähigkeitenkarte ausspielst und ihre obere Fähigkeit auswählst, wodurch du noch einmal +1 zum Angriffswert der Gespenster hinzufügst. Dieser beträgt nun 5, was bedeutet, dass die Harpyien selbst dann vernichtet werden, falls dein Angriffswürfel eine -1 zeigt, da sie keine Verteidigung und exakt 4 LP haben.



Würfle nun den Angriffswürfel und platziere entsprechend viele Schadensmarker auf den Harpyien. Da sie mindestens so viel Schaden erlitten haben wie ihre LP , werden sie vernichtet und aus dem Kampf genommen.

Lege ihre Karte neben dem Neutralen Einheitenstapel ab, um einen Abwurfstapel zu bilden. Lege danach die „Angriffs“-Statistikkarte sowie die „Schattenritter“-Sonderfähigkeitenkarte auf den Abwurfstapel der Nekropolis, den wir vorhin geschaffen haben.

Du gewinnst einen Kampf, sobald alle feindlichen Einheiten vernichtet sind. Entferne alle überlebenden Einheiten der Nekropolis vom Kampf-Spielplan und forme daraus wieder den Einheitenstapel dieser Fraktion. Sämtliche Würfel und Marker, die auf Einheiten platziert wurden, kommen nach Ende des Kampfes ebenfalls wieder zurück in ihre Vorräte. Gewinnst du einen Kampf, so erhält dein Held meistens Erfahrung, wie durch das Symbol dargestellt. In diesem Fall erhältst du 1 , da die feindliche Armee auf derselben Stufe war wie dein Held. Bewege den Würfel auf Tamikas Stufenleiste um 1 Schritt nach rechts (er bewegt sich diagonal). Sie ist nun auf halbem Weg zu Stufe II, da jeder Stufenaufstieg immer 2 erfordert.

**SPIELTIPP:** Du solltest immer versuchen, Kämpfe in 1 Kampfrunde zu beenden. Jede zusätzliche Kampfrunde kostet dich 1 Bewegungspunkt. Die Details hierzu erläutern wir später.



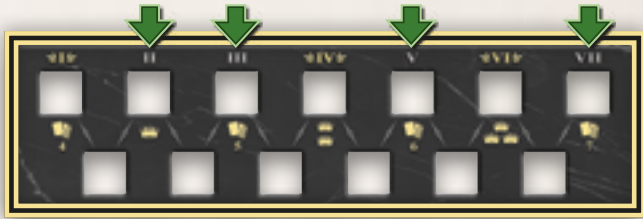
Nun ist es an der Zeit, die Schatztruhe auf diesem Feld zu plündern. Normalerweise würfelst du 1 Schatzwürfel und erhältst das, was darauf angezeigt wird, aber diesmal tun wir einfach so, als hättest du gewürfelt. Markiere das Feld mit 1 schwarzen Würfel, um anzuzeigen, dass es keinen Schatz mehr enthält—von nun an ist es leer. Bewege dann den Würfel auf Tamikas Stufenleiste um 1 weiteren Schritt nach rechts (wieder diagonal), da wir wieder 1 durch den Würfel gewonnen haben.



Tamika hat nun Stufe II erreicht! Sobald dein Held eine silberne Stufe erreicht (II, III, V und VII) erhält er 1 neue Fähigkeitenkarte vom Fähigkeitenstapel. Dazu musst du eine sogenannte „Suche“ durchführen. Falls das Spiel



dich dazu auffordert, den Fähigkeiten-, Zauber- oder Artefaktstapel zu Durchsuchen (X), so darfst du dir die obersten X Karten von diesem Stapel anschauen und 1 davon behalten (und die andere abwerfen), oder –anstatt dir die obersten X Karten anzuschauen – die oberste Karte vom betreffenden Abwurfstapel nehmen.



Das Erreichen einer „silbernen“ Stufe erlaubt dir stets, den Fähigkeitenstapel zu Durchsuchen (2). Führe diese Suche nun durch und füge die neue Karte direkt zu den Handkarten der Nekropolis hinzu. Falls du die Karte vom Abwurfstapel nimmst (der dadurch erschöpft würde), platziere die oberste Karte vom Fähigkeitenstapel dort, um einen neuen zu formen.



Option 1



Option 2

Mach dir keine Sorgen, falls dir noch nicht ganz klar ist, wie alle Fähigkeitenkarten funktionieren. Manche der Symbole und Spielbegriffe darauf werden später erläutert. Die Spielhilfe am Ende der Basis-Anleitung erklärt die meisten der Symbole im Spiel.

Du hast wohl bemerkt, dass die neu erhaltene Karte direkt zu deinen Handkarten kommt. Auf diese Weise kannst du neu erworbene Karten direkt benutzen – darauf solltest du bei der Auswahl einer neuen Karte unbedingt achten. Nachdem du diese Karte ausspielst, kommt sie auf denselben Abwurfstapel wie die Karten, die du schon vorher benutzt hast. Falls dein M&M-Stapel erschöpft ist und du eine neue Karte ziehen musst, mischst du den Abwurfstapel und formst so einen neuen M&M-Stapel zum Nachziehen.

Geben wir nun deinen 2. BP aus und bewegen uns auf ein angrenzendes Feld, und zwar das mit den – und -Symbolen. Auch dieses Feld wird von einer Neutralen Armee der Stufe I bewacht. Da jedoch die Stufe deines Helden höher als die der Armee ist, haben sie zu viel Angst, um gegen dich anzutreten! Falls du ein Feld betrittst, dessen Schwierigkeitsgrad (der Wert der römischen Ziffer) niedriger als die Stufe deines Helden ist, führst du einen sogenannten Schnellen Kampf durch. Die Feinde auf diesem Feld gelten als augenblicklich besiegt, ohne dass du auf dem Kampf-Spielplan kämpfen musst. Dies bedeutet jedoch auch, dass Schnelle Kämpfe dir keine bringen.



Da du diesen zweiten Kampf automatisch gewonnen hast, darfst du nun dieses Feld besuchen. Die – und Ressourcen-Symbole verraten dir, dass sich hier eine Mine befindet. Mines sind wichtige Orte, da sie dein Ressourceneinkommen erhöhen, wann immer du sie besuchst. Platziere 1 Fraktionswürfel der Nekropolis auf diesem Feld, um anzuzeigen, dass du es eingenommen hast. Diese Mine erhöht deine -Produktion, also darfst du den Würfel auf der -Leiste des Nekropolis-Stadtableaus um 1 Schritt nach rechts bewegen. Und da du als erste Fraktion diese Mine eingenommen hast, generiert sie ihr Einkommen sofort! Die Nekropolis erhält 2 , die von der Mine hergestellt wurden.



Besuchst du ein Feld, das von einer gegnerischen Fraktion kontrolliert wird, z.B. eine Mine, so nimmst du es ein und ersetzt ihren Fraktionswürfel durch deinen. Dadurch erhöhst du dein Einkommen der jeweiligen Ressource und verringerst das deines Gegenübers. Beachte jedoch, dass nur die erste Fraktion, die ein Feld einnimmt, den sofortigen Produktionsbonus erhält.

**SPIELTIPP:** Dein Einkommensbonus geht verloren, falls du die Kontrolle über diese Mine verlierst (bewege den Würfel auf der entsprechenden Einkommensleiste um 1 Schritt zurück).



Kommen wir nun zu etwas, das wir noch nicht ausprobiert haben. Bewegungspunkte können auch darauf verwendet werden, angrenzende Gebiete zu entdecken. Gib Tamikas letzten BP aus, um das angrenzende Gebiet II-III umzudrehen. Du darfst es so drehen, wie du willst, bevor du es anlegst. Angrenzende Gebiete müssen auf keine bestimmte Weise aufeinander ausgerichtet sein. Sie müssen nur einen begehbaren Pfad bilden, der sie mit mindestens einem anderen Gebiet verbindet. Anders ausgedrückt: Du darfst ein Gebiet nicht so ausrichten, dass die nicht passierbaren Felder den Zugang zu ihm komplett blockieren.



*Bsp. 1: Pfad begehbar*



*Bsp. 2: Pfad blockiert*

Falls du dir nicht sicher bist, was die beste Ausrichtung für dieses Gebiet ist, kannst du dir die Beschreibungen der Orte durchlesen, die am Ende dieses Heftes stehen. Meistens ist es ratsam, die weniger schweren Felder zuerst zu betreten und Minen schnellstmöglich einzunehmen. Nachdem du das neue Gebiet angelegt hast, ist dein erster Zug der Partie zu Ende. Als nächstes ist der Dungeon an der Reihe.

## ZUG DES DUNGEONS


Ziehe wie zuvor alle 9 Karten des M&M-Stapels der Dungeon-Fraktion und nimm dir 3 Bewegungsmarker. Gib als nächstes 1 BP aus, um den Dungeon-Held auf das Feld mit dem -Symbol zu bewegen. Dieses Feld wird von keinen Feinden bewacht, also können wir uns die Belohnung einfach so nehmen. Wirf 1 der grauen Ressourcenwürfel und nimm dir die angezeigten Ressourcen. Platziere dann 1 schwarzen Würfel auf diesem Feld, da es nun erschöpft ist.




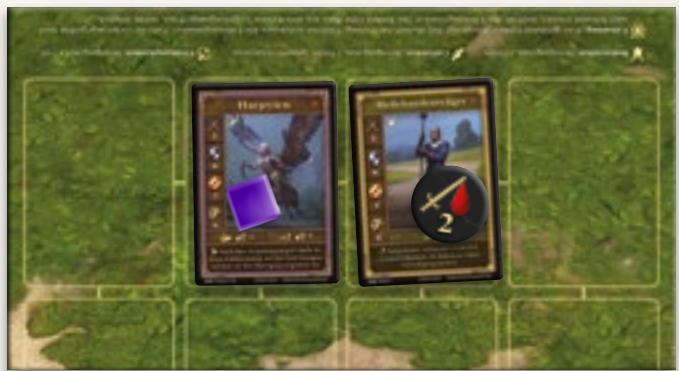
Geben wir nun 1 weiteren BP aus, um den Held auf das angrenzende Feld mit der römischen „I“ zu bewegen, wo uns ein weiterer Kampf erwartet. Wie zuvor platzierst du zunächst deine Einheiten auf dem Kampf-Spielplan und durchsuchst dann den Neutralen Einheitenstapel nach den Hellebardenträgern, die du ebenfalls auf dem Spielplan platzierst. Orientiere dich beim Platzieren der Einheiten an der Abbildung unten.



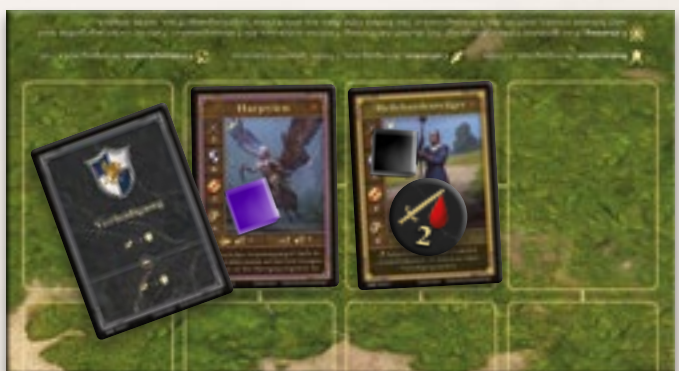


Die Harpyien des Dungeons haben Initiative 6, also werden sie zuerst aktiviert. Platziere 1 Dungeon-Fraktionswürfel auf den Harpyien, um ihre Aktivierung zu markieren. Bewege die Harpyien dann neben die Hellebardenträger, um sie zu attackieren. Du könntest zwar einige deiner Handkarten benutzen, um deinen Angriff zu verstärken—genau wie die Nekropolis—aber schauen wir doch einfach mal, was passiert, wenn die Hellebardenträger den Angriff überleben. Würfle den Angriffswürfel, passe den Angriffswert der Harpyien entsprechend an und füge den Hellebardenträgern den Schaden zu. Die Hellebardenträger haben keine Verteidigung , also wird dieser Angriff nur vom Angriffswürfel beeinflusst.


Da die Hellebardenträger in diesem Angriff nicht sterben können und neben ihrem Angreifer stehen, führen sie einen Vergeltungsangriff aus. Ein Vergeltungsangriff funktioniert wie ein normaler Angriff. Du darfst wie gehabt Karten ausspielen, um seinen Ausgang zu beeinflussen. Die einzigen Unterschiede zu einem normalen Angriff sind, dass ein Vergeltungsangriff keinen weiteren Vergeltungsangriff auslöst und auch keine der -Fähigkeiten des Angreifers aktiviert.







Spiele 1 deiner Verteidigungskarten auf die Harpyien aus, um dafür zu sorgen, dass sie nicht durch einen Glückswurf vernichtet werden. Wirf nun den Angriffswürfel für die Hellebardenträger und füge den Harpyien wie zuvor Schaden zu. Platziere nach dem Angriff 1 schwarzen Würfel auf den Hellebardenträgern, um anzuzeigen, dass sie ihren Vergeltungsangriff für diese Runde aufgebraucht haben. Einheiten können pro Kampfrunde nur 1 Vergeltungsangriff ausführen.






**SPIELTIPP:** Sobald eine neue Kampfrunde beginnt, werden sämtliche Würfel (sowohl fürs Aktivieren als auch für Vergeltung) von allen Einheiten entfernt.

Zeit, eine weitere Einheit zu aktivieren—die Augen des Bösen. Lege nun 1 Dungeon-Fraktionswürfel auf ihre Karte. Sie sind eine Fernkampf-Einheit , also können sie feindliche Einheiten angreifen, die sich nicht auf einem angrenzenden Feld befinden. Das heißt, dass wir die Hellebardenträger einfach erschießen könnten. Lass es uns aber etwas stilvoller angehen und zur Abwechslung den Gebrauch von Zaubern üben!


Suche den „Zauberpeil“ in den Handkarten des Dungeons. Da dies ein Zauber  ist, gelten ein paar zusätzliche Regeln zum Ausspielen dieser Karte. Zunächst einmal kannst du nur 1 einzigen Zauber pro Kampfrunde wirken. Wir könnten also nicht 2 separate Zauberpeil-Karten direkt nacheinander verwenden.




Weiterhin hat ein Zauber 3 Effekte mit je unterschiedlicher Kraft, die in der unteren Hälfte jeder Zauberkarte angezeigt sind. Der oberste Effekt kostet dich meist nichts, wie von der eingekreisten „0“ angedeutet, aber der zweite und dritte Effekt verlangen, dass du ein bestimmtes Maß an Zauberkraft  einsetzt. Beim Wirken eines Zaubers darfst du beliebig viele Karten hinzufügen, die dir den -Bonus gewähren, um ihn zu verstärken. Alle Zauberkarten haben außerdem einen alternativen -Effekt, den du benutzen kannst (anstatt den Zauber zu wirken), um einen anderen Zauber zu verstärken.

Der Zauberpeil hat einen Aktivierungseffekt , was bedeutet, dass er beim Aktivieren deiner Einheit ausgespielt werden muss. Er verursacht 1, 2 oder 3 Schaden  je nach Höhe des -Bonus, mit dem du ihn verstärkst. Spiele die Karte nun aus, um den feindlichen Hellebardenträgern Schaden zuzufügen. Falls deine Harpyien ihnen bereits 3 Schaden zugefügt haben, musst du diesen Zauber nicht verstärken. Haben sie das nicht, so spiele deine Handkarte „Zauberkraft“ aus, um den Schaden des Zauberpeils auf 2 zu erhöhen.





Falls die Hellebardenträger nach dem Zauber noch 1 LP  haben, kannst du ihnen mit den Augen des Bösen den Rest geben. Ein Fernangriff von dieser Position aus funktioniert genau wie jede andere Attacke, die wir bisher kennengelernt haben. Weitere Regeln zu Fernangriffen besprechen wir etwas weiter unten. Denk dran, aus allen Karten, die du gerade ausgespielt hast, einen Dungeon-Abwurfstapel zu bilden.

Die Hellebardenträger sind nun vernichtet und du hast den Kampf gewonnen! Lege sie auf den -Abwurfstapel und entferne die Dungeon-Einheiten vom Kampf-Spielplan. Mutare erhält nun 1 Erfahrung . Bewege den Würfel auf ihrem Helden-Tableau um 1 Schritt nach rechts. Zu guter Letzt darfst du die Schatztruhe auf diesem Feld öffnen. Würfle diesmal gerne den Schatzwürfel  und erhalte den darauf angezeigten Bonus. Alle Symbole auf dem Würfel werden am Ende der Basis-Anleitung erklärt. Markiere das Feld mit einem schwarzen Würfel, um anzuzeigen, dass es nun erschöpft ist.



Gib deinen letzten BP aus, um deinen Held zurück in seine Stadt zu bewegen. Damit ist der Zug des Dungeons beendet, sowie auch die erste Runde. Du schlägst dich echt gut!







# DEN REST DES SZENARIOS SPIELEN

Ihr solltet den Spielfluss mittlerweile so weit verinnerlicht haben, dass ihr den Rest des Szenarios auf eigene Faust weiterspielen könnt. Es gibt allerdings einige Zusatzregeln, mit denen ihr euch vertraut machen solltet, bevor ihr euch allein hinauswagt. Im weiteren Verlauf dieses Heftes findet ihr eine Reihe von Themen, die für dieses Szenario von Belang sind.

Jedes Thema enthält auch einen „Spieltipp“, der euch nützliche Beispiele und Ratschläge gibt.


## EINE NEUE RUNDE BEGINNEN

Nun, da beide Fraktionen ihren Zug ausgeführt haben, kann eine neue Runde beginnen. Bewegt zunächst den Würfel auf der Rundenleiste um 1 Schritt auf das Feld „2“ weiter. Die Tatsache, dass der Würfel nun auf einem der unteren Felder liegt (mit einem Sextanten im Hintergrund), weist darauf hin, dass wir uns nun in einer sogenannten „Astrologerrunde“ befinden. Zieht nun die oberste Karte vom „Astrologen verkünden“-Stapel und handelt sie ab. Diese Karten haben diverse Effekte, die sich auf alle Fraktionen gleich auswirken. Lest den Text laut vor und befolgt die Anweisungen auf der Karte. Werft die Karte danach ab. Falls ihr eine Karte gezogen habt, deren Effekte ihr noch nicht versteht, zieht stattdessen eine andere.



Zu Beginn der 3. Runde kommt der Würfel auf das Feld „3“ in der oberen Hälfte der Rundenleiste (mit Kristallen im Hintergrund), es ist also eine Ressourcenrunde. Sobald eine Ressourcenrunde beginnt, erhält jede Fraktion so viele Ressourcen, wie auf der Einkommensleiste ihres Stadttableaus angegeben sind. Die beiden Rundenarten wechseln sich auf diese Weise bis zum Ende des Szenarios ab.



Am Anfang jeder Runde müsst ihr ebenfalls eure Bewegungspunkte wieder auffrischen, sowie auch eure Stadtaktions- und Experteneffekt-Marker , die weiter unten erklärt werden.



**SPIELTIPP:** Es ist wichtig, Ressourcen klug auszugeben, da ihr sie nur jede zweite Runde produziert. Zu Anfang eines Szenarios ist es meist ratsam, eure Armee aufzubauen.



## DAS TUTORIAL-SZENARIO GEWINNEN

Das Hauptziel beider Fraktionen ist es, den gegnerischen Held im Kampf zu bezwingen. Sobald ihr ein Feld betretet, in dem sich der Held einer anderen Fraktion befindet, beginnt der Kampf.

Ein Kampf gegen eine andere Fraktion beginnt auf fast gleiche Weise wie ein Kampf gegen eine Neutrale Armee. Zunächst platziert die Fraktion des Angreifers ihre Einheiten, dann die des Verteidigers. Da beide Helden anwesend sind, dürfen beide Fraktionen ihre Handkarten ausspielen. Ihr spielt nun neue Kampfbrunden, bis eine Fraktion all ihre Einheiten verliert. Wer noch Einheiten übrig hat, gewinnt das Szenario! Falls dieser finale Kampf bis zum Ende von Runde 8 noch nicht stattgefunden hat, beginnt er automatisch nach dem Zug des Dungeons in dieser Runde. In diesem Fall gilt der Dungeon als Angreifer.

Beachtet, dass es noch zusätzliche Regeln gibt, etwa das Aufgeben gegenüber anderen Fraktionen, die wir zunächst übergehen, da sie nicht relevant für dieses Szenario sind.

**SPIELTIPP:** Da die Einheiten des Angreifers jegliche Gleichstände in der Initiativreihenfolge gewinnen, ist es vorteilhaft, der Angreifer zu sein. Versucht, eure Bewegungen im Voraus zu planen, damit ihr die Chance habt, den finalen Kampf zu initiieren.

## STADTAKTIONEN

Wie könnt ihr eure Stadt weiterentwickeln und neue Einheiten erwerben? Es gibt drei Arten von Stadtaktionen, die jeweils durch einen anderen Marker auf dem Stadttabelleau repräsentiert werden—Bauen, Bevölkerung und Zauberbuch. Mit ihnen erweitert ihr eure Stadt, rekrutiert neue Einheiten, beziehungsweise kauft neue Zauberkarten.

Ihr könnt Stadtaktionen zu jedem Zeitpunkt ausführen, außer während eines Kampfes—also auch während des Zuges einer anderen Fraktion. Ihr dürft eine Stadtaktion sogar kurz vor Beginn eines Kampfes ausführen, also auch als Reaktion, nachdem ihr von einer anderen Fraktion angegriffen wurdet.

Um eine Stadtaktion auszuführen, dreht ihren jeweiligen Marker auf die inaktive Seite.


Der „Bauen“-Marker erlaubt euch, 1 neues Gebäude zu eurem Stadttabelleau hinzuzufügen.

Baut ihr ein neues Gebäude, so platziert sein Plättchen in der passenden Aussparung auf dem Stadttabelleau und zahlt seinen Preis in Ressourcen. Der Ressourcenpreis




für jedes Gebäude steht auf der Rückseite seines Plättchens sowie in den leeren Aussparungen auf dem Stadttabelleau. Euch ist vielleicht aufgefallen, dass in einigen Aussparungen zwei Gebäudenamen und Preise stehen. Der Grund dafür ist, dass das obere Gebäude die Voraussetzung für das untere ist. Nachdem ihr das erste gebaut habt, platziert es so in der Aussparung, dass Name und Preis des zweiten, noch nicht gebauten Gebäudes zu sehen sind. Behausungen, die euch erlauben, verschieden starke Einheiten zu rekrutieren, müssen in aufsteigender Reihenfolge der Stärke nach gebaut werden: ★ → ☆ → ☆. Der Nutzen von jedem Gebäude steht auf dem Stadttabelleau.



Der Bevölkerungsmarker erlaubt euch, mehr Einheiten eurer Fraktion zu eurem Einheitenstapel hinzuzufügen. Benutzt ihr diesen Marker, so dürft ihr beliebig viele neue Einheiten kaufen, solange ihr den Preis für ihre Rekrutierung  zahlen könnt und eine passende Behausung in eurer Stadt habt. Fügt die neue Einheit zu eurem Einheitenstapel hinzu. Neu rekrutierte Einheiten starten stets auf ihrer „Wenige“-Seite. Sie können nun im Kampf eingesetzt werden.



Der Bevölkerungsmarker erlaubt euch auch, Einheiten zu verstärken. Um eine Einheit zu verstärken, dreht ihr sie von ihrer schwächeren „Wenige“-Seite auf die stärkere „Rudel“-Seite. Ihr braucht hierfür nicht nur eine passende Behausung, sondern auch den Gebäudetyp „Zitadelle“. Ihr dürft beliebig viele Einheiten verstärken und könnt dies auch direkt nach ihrer Rekrutierung tun. Die Kosten zum Verstärken  einer Einheit stehen neben ihren Rekrutierungskosten. Falls ein Spieleffekt (wie etwa der Text auf einer Karte) euch befiehlt, eine Einheit zu verstärken, so müsst ihr dafür keines der erforderlichen Gebäude besitzen.





Verstärkte Einheiten, die Schaden in Höhe ihrer LP erhalten, werden auf ihre „Wenige“-Seite abgewertet und müssen zu einem späteren Zeitpunkt durch Nutzung des Bevölkerungsmarkers erneut verstärkt werden. Jegliche Schadenspunkte, die sie auf ihrer „Rudel“-Seite erhielten und die ihre LP übertrafen, werden auf ihre „Wenige“-Seite übertragen—behaltet stets die -Marker im Auge!

Eine dritte Verwendungsmöglichkeit für den Bevölkerungsmarker ist, euren Nebenhelden anzuheuern. Dies könnt ihr allerdings nicht in diesem Szenario tun. Alles über Nebenhelden könnt ihr nach dieser Einführung in der Basis-Anleitung nachschlagen.

Der Zauberbuchmarker kann benutzt werden, nachdem ihr die Magiergilde gebaut habt, allerdings nicht in derselben Runde, in der ihr das Gebäude errichtet.



Benutzt ihr den Marker, so zahlt die Kosten und durchsucht den Zauberstapel, wie auf dem Stadttabelleau angegeben.

Zu Beginn jeder Runde werden alle Stadtaktionsmarker wieder auf ihre aktive Seite zurückgedreht und können wieder verwendet werden.

**SPIELTIPP:** Es ist meist eine kluge Entscheidung, die Zitadelle oder die -Behausung als euer erstes Gebäude zu errichten. Indem ihr die Fähigkeit, eure Streitkräfte zu verstärken, priorisiert, verschafft ihr euch früh einen Vorteil im Kampf. Gebäude, die euch neue Karten verschaffen, sind später in der Partie von Nutzen, wenn das Handkartenlimit eures Helden größer ist. Da dies ein kurzes Szenario ist, wird das zusätzliche Einkommen durch das Rathaus kaum seine Baukosten wettmachen. Eine Magiergilde zu bauen ist klug, falls ein mächtiger Zauber im Zauber-Abwurfstapel liegt oder ihr viele Karten zum Verstärken von Zaubern auf der Hand habt.

## MORALAKTIONEN

Eine weitere Art von Aktion, die ihr ausführen könnt, ist die Moralaktion. Sobald ihr Moral gewinnt oder verliert , nehmt euch 1 Moralmarker der jeweiligen Art. Ihr könnt lediglich 1 Moralmarker auf einmal haben. Erhaltet ihr je 1 Marker von beiden Typen, so müsst ihr beide abwerfen.

Ihr könnt einen positiven Moralmarker jederzeit abwerfen, um 1 der unten aufgezählten Aktionen auszuführen. Falls ihr einen 2. positiven Moralmarker erhaltet, dürft ihr den 1. sofort ausgeben, bevor ihr den 2. erhaltet:



- Zieht 1 Karte von eurem M&M-Stapel nach.
- Werft beliebig viele Karten ab und zieht dann dieselbe Anzahl nach.
- Werft 1 Würfel, den ihr gerade gewürfelt habt, neu.

Negative Moral bringt an und für sich keine Nachteile mit sich (außer, dass sie euch davon abhält, einen positiven Moralmarker zu erhalten), aber falls ihr einen 2. negativen Moralmarker bekommt, müsst ihr zum Ende eures Zugs all eure Handkarten abwerfen.



**WICHTIG:** Die Nekropolis-Fraktion kann zu keinem Zeitpunkt Moral gewinnen oder verlieren. Dies bedeutet, dass in diesem Szenario nur der Dungeon in irgendeiner Weise von Moral-Effekten betroffen ist.

**SPIELTIPP:** Karten abzuwerfen, um neue zu ziehen, ist eine extrem mächtige Aktion. Ihr solltet in Erwägung ziehen, einen positiven Moralmarker zu behalten, für den Fall, dass ihr schlechte Handkarten zieht.





## STUFENEFFEKTE UND HANDKARTENLIMIT

Schauen wir etwas genauer auf die verschiedenen Effekte, die anfallen, sobald euer Held eine Stufe aufsteigt, und wie seine Handkarten von nun an gehandhabt werden sollten. Wir haben bereits gesehen, dass „silberne“ Stufen euch eine neue Fähigkeitenkarte geben. Auf ähnliche Weise geben die „goldenen“ Stufen (♣IV♣ und ♣VI♣) eurem Held eine spezifische Sonderfähigkeitenkarte. Erreicht ihr eine dieser Stufen, so fügt die zur Stufe passende Sonderfähigkeitenkarte eures Helden zu euren Handkarten hinzu.



Das ♣-Symbol legt euer Handkartenlimit fest. Zu Beginn der Partie liegt dieses bei nur 4, aber Stufe III, V und VII erhöhen es um je 1. Von nun an dürft ihr zu Beginn eures Zugs eine beliebige Anzahl an Handkarten abwerfen, bevor ihr so viele Karten nachzieht, wie euer Handkartenlimit es euch erlaubt. Falls ihr zu Beginn eures Zugs mehr Karten auf der Hand habt als euer Handkartenlimit, so müsst ihr erst überschüssige Karten abwerfen, bevor ihr überhaupt daran denken könnt, Karten abzuwerfen, um neue zu ziehen. Da ihr während der 1. Runde einige zusätzliche Karten gezogen habt, müsst ihr zumindest einige dieser neuen Karten abwerfen, um weiterzuspielen. Falls ihr Handkarten nachziehen müsst, aber euer Stapel leer ist, mischt euren Abwurfstapel und formt daraus einen neuen M&M-Stapel.

Das ♠-Symbol zeigt an, wie viele Experteneffekte der Karten, die ihr ausspielt, ihr pro Runde nutzen dürft. Behaltet die Übersicht über die Anzahl der Nutzungen, die euch noch zur Verfügung stehen, indem ihr schwarze Würfel auf euer Heldentableau legt oder



von ihm nehmt. Die Nekropolis-Fraktion hat bereits 1 ♠ erhalten, da sie während ihres Zugs Stufe II erreicht hat. Manche Karten, wie etwa die Verteidigungskarten, die wir vorhin ausgespielt haben, haben einen stärkeren Sekundäreffekt in der unteren Hälfte der Karte, unter dem ♠-Symbol. Falls ihr den stärkeren Effekt anstatt des normalen benutzt, kostet euch dies 1 ♠-Verwendung. Ihr erhaltet all eure ♠-Verwendungen zu Beginn jeder Runde zurück.

Wie ihr bereits gesehen habt, erhaltet ihr 1 ♠ durch Bezwingen einer Neutralen Armee derselben Schwierigkeitsstufe wie der Stufe eures Helden. Falls ihr eine feindliche Armee einer höheren Stufe besiegt, erhaltet ihr stattdessen 2 ♠, und falls ihr einen Kampf gegen ★ Neutrale Einheiten gewinnt, kommt ihr sofort auf die höchste Stufe, die euer Held erreichen kann: Stufe VII. Falls ihr den Haupthelden einer anderen Fraktion im Kampf bezwingt, erhaltet ihr ebenfalls 1 ♠, falls er dieselbe Stufe wie euer Held hatte, oder 2 ♠, falls er eine höhere Stufe hatte.

**SPIELTIPP:** Denkt daran, eure Experteneffekte auszuspielen. Die meisten Karten verdoppeln dadurch ihre Auswirkung, und viele andere haben mächtige, einzigartige Effekte.

## KARTENEFFEKTE

Wir haben bereits einige Einsatzmöglichkeiten eures „Macht und Magie“-Stapels kennengelernt. Bis hierhin haben wir Statistik-, Sonderfähigkeiten- und Zauberkarten ausgespielt. Fähigkeiten- und Artefaktkarten haben wir noch nicht benutzt, aber all deren Effekte sollten euch geläufig sein, nachdem ihr diesen folgenden Abschnitt gelesen habt. Schauen wir uns nun ein paar Regeln hinsichtlich eurer Karten sowie der restlichen Symbole darauf an.

Zunächst einmal könnt ihr Karten nur während eures Zuges ausspielen, oder falls euer Held zum Kampf herausgefordert wurde. Da Karten die verschiedenen Kräfte und Gegenstände des jeweiligen Helden darstellen, ist es unmöglich für ihn, einen Kampf zu beeinflussen, an dem er nicht teilnimmt. Zweitens nehmt ihr neu erworbene Karten immer direkt auf die Hand, sofern nichts Gegenteiliges festgelegt wurde. Manchmal werdet ihr aufgefordert, eine Karte zu entfernen. Tut ihr dies, so entfernt die ausgewählte Karte für den Rest des Szenarios komplett aus dem Spiel (und legt sie zurück in die Schachtel).



Die Karten in eurem „Macht und Magie“-Stapel haben folgende Arten von Effekten:

- **Soforteffekte** ⚡ werden einmalig abgehandelt; sie können für einen einzelnen Angriff die Statistiken einer Einheit verändern oder euch Ressourcen einbringen.
- **Aktivierungseffekte** ➡ müssen zu Anfang der Aktivierung eurer Einheit im Kampf abgehandelt werden.
- **Abenteuerkarteneffekte** Ⓞ können nicht im Kampf eingesetzt werden.
- **Anhaltende Effekte** ⌛ dauern an, bis sie aufgebraucht sind, wie auf der Karte beschrieben, oder bis die Fraktion, die sie gespielt hat, ihren nächsten Zug beginnt (je nachdem, was zuerst eintritt). Falls die Karte einen Kampf beeinflusst (z.B. indem sie die Statistiken einer Einheit verändert), muss sie zu Beginn der Aktivierung der Einheit ausgespielt werden.



**HINWEIS:** Die Fähigkeitenkarte „Nekromantie“ kann nur von der Nekropolis-Fraktion verwendet werden, wie das Ⓞ-Symbol nahelegt. Falls die Dungeon-Fraktion bei der Suche nach einer Fähigkeit diese Karte zieht, darf sie diese abwerfen und eine andere Karte ziehen. Sie darf sie auch behalten, kann sie aber nicht ausspielen.

**HINWEIS:** Falls ihr außerdem den oberen Effekt der Fähigkeitenkarte „Diplomatie“ ausspielt und eine ★ – Behausung habt, dürft ihr 1 ★ Neutrale Einheit aufdecken, die ihr rekrutieren dürft.

**SPIELTIPP:** Im Kampf gegen eine andere Fraktion dürft ihr eure ⚡-Karten in beliebiger Reihenfolge ausspielen. Ihr dürft eure Karten stets als Reaktion auf ausgespielte Karten der gegnerischen Fraktion spielen. Dies bedeutet, dass ihr beim Angriff einer Einheit mehrmals abwechselnd Karten ausspielen könnt.

## NEUTRALE EINHEITEN

Beim Initiieren von Kämpfen gegen Neutrale Armeen werden die Einheiten des Verteidigers von nun an willkürlich ausgewählt, indem ihr Karten von den jeweiligen Neutralen Einheitsstapeln zieht. Mischt jeden dieser Stapel nun, aber lasst die Harpyien und Hellebardenträger im ★-Abwurfstapel.

Die Einheiten, die für jeden Kampf gezogen werden, hängen von der Schwierigkeit des Felds ab, wie von der römischen Ziffer angegeben. Ganz hinten im Missionsheft findet ihr die Übersicht zum Schwierigkeitsgrad der Neutralen Einheiten. Diese Tabelle zeigt die Arten sowie die Anzahl der Einheiten, die ein bestimmtes Feld verteidigen. Der Schwierigkeitsgrad in diesem Szenario ist normal – falls ihr also z.B. einen Kampf auf einem Feld der Stufe III beginnt, so zieht 2 ★-Einheiten und 1 ☆-Einheit als Feinde.

Neutrale Einheiten werden stets von der gegnerischen Fraktion kontrolliert, die auch entscheidet, wo sie platziert werden. Beachtet jedoch, dass Fernkampfeinheiten ⚔ stets in der hintersten Reihe platziert werden müssen. Sobald Neutrale Einheiten aktiviert werden, müssen sie stets eine feindliche Einheit angreifen und, falls dies nicht möglich ist, sich zumindest so nah wie möglich an eine feindliche Einheit heranzubewegen. Die Fraktion, die sie kontrolliert, kann keine Handkarten ausspielen, um den Neutralen Einheiten zu helfen, da ihr Held nicht am Kampf teilnimmt.

Manche Effekte – etwa die auf der Diplomatiekarte – erlauben euch, Neutrale Einheiten zu eurem Einheitenstapel hinzuzufügen. Neutrale Einheiten können nicht verstärkt werden, da sie nur eine Seite haben. Falls eine Neutrale Einheit besiegt wurde, so legt sie auf ihren jeweiligen Abwurfstapel.

**SPIELTIPP:** Da ihr die Neutralen Einheiten kontrolliert, gegen die euer Gegenüber kämpft, solltet ihr sie möglichst klug einsetzen, um den Fortschritt eures Gegenübers aufzuhalten. Falls ihr seine Einheiten zerstört, muss er Ressourcen ausgeben, um neue Streitkräfte anzuheuern. Falls der Kampf mehrere Runden andauert, kostet ihn dies außerdem zusätzliche BP, wie weiter unten beschrieben.





Bis hierhin haben wir zwei Kämpfe ausgetragen, von denen jeder nur eine einzige Runde andauerte. Von nun an gilt, dass eine neue Kampfrunde beginnt, sobald alle Einheiten ihre Aktivierung beendet haben und keine Partei besiegt wurde. Passiert dies, so entfernt sämtliche Würfel von allen Einheiten. Diese können nun wieder aktiviert werden und Vergeltungsangriffe ausführen.

Bei Kämpfen gegen ★-, ☆- oder ✨-Einheiten gilt ein Zeitlimit von einer Kampfrunde. Falls ihr es nicht schafft, sie innerhalb dieser Zeit zu besiegen, müsst ihr 1 BP ausgeben, um eine weitere Kampfrunde einzuläuten, oder euch aus dem Kampf zurückziehen.

Falls ihr euch zurückzieht, so bewegt euren Helden zurück auf das Feld, auf dem er war, bevor er das Kampffeld betrat. Werft alle feindlichen Einheiten ab und nehmt eure überlebenden Einheiten vom Kampf-Spielplan. Falls ihr dieses Feld erneut betretet, so beginnt ein neuer Kampf mit einer neuen Neutralen Armee. Es besteht kein Zeitlimit für Kämpfe gegen ★ Neutrale Einheiten oder andere Helden.

Ihr müsst euch ebenfalls zurückziehen, falls euch im Kampf gegen eine Neutrale Armee die Einheiten ausgehen. Sollte euer Einheitenstapel jemals völlig leer sein, so bildet einen neuen Einheitenstapel mit allen Start-Einheiten für das Szenario.

**SPIELTIPP:** Steht ihr einem sehr schwierigen Kampf gegenüber, so solltet ihr ihn mit möglichst vielen BP beginnen. Es ist äußerst schmerzhaft, sich zurückziehen zu müssen, nachdem ihr eure Handkarten aufgebraucht oder Einheiten verloren habt.

## EINHEITENTYPEN

Ihr habt bereits einige Fliegende Einheiten und eine Fernkampfeinheit kontrolliert, aber wir sollten uns trotzdem alle 3 Einheitentypen etwas genauer ansehen. Den Einheitentyp erkennt ihr anhand des Symbols oben links auf ihrer Karte. Außerdem ist auf dem Kampf-Spielplan eine Übersicht zu sehen.






- Nahkampf-Einheiten 🗡️ dürfen sich bis zu 3 Felder bewegen und dann einen Feind auf einem angrenzenden Feld angreifen. Sie können sich nicht durch andere Karten hindurchbewegen (auch nicht durch befreundete Einheiten).
- Fliegende Einheiten 🦋 dürfen sich bis zu 3 Felder bewegen und dann einen Feind auf einem angrenzenden Feld angreifen. Sie dürfen sich durch andere Karten hindurchbewegen, ihre Bewegung jedoch nicht dort beenden.
- Fernkampfeinheiten 🏹 dürfen jeden Feind angreifen, egal wo er sich befindet, und sich dann bis zu 1 Feld bewegen. Sie können sich allerdings nicht vor ihrem Angriff bewegen. Falls sie ihren Zug neben einem angrenzenden Feind beginnen und attackieren wollen, muss ihr Angriff diesem Feind gelten. Dies bedeutet, dass sie wahrscheinlich einen Vergeltungsangriff erleiden werden. Außerdem müsst ihr beim Angriff auf einen angrenzenden Feind 2 Angriffswürfel werfen und das schlechtere Ergebnis auswählen. Letzteres müsst ihr ebenfalls tun, falls sie eine Einheit in der gegenüberliegenden letzten Reihe angreifen, während sie sich ebenfalls in der letzten Reihe befinden. In Karteneffekten wird dies als „Kampfmalus“ bezeichnet. Der Malus gilt ebenfalls bei Vergeltungsangriffen einer Fernkampfeinheit.

**SPIELTIPP:** Achtet beim Initiieren von Kämpfen immer darauf, wo ihr eure Einheiten platziert. Nahkampfeinheiten sollten in vorderster Linie stehen, damit ihre Bewegungsfreiheit nicht beeinträchtigt wird. Fliegende Einheiten können von überall starten, da sie nicht blockiert werden können. Eure Fernkampfeinheiten starten am besten ganz hinten, wo sie sicher sind.





## EINHEITENAKTIONEN

Hier sind alle Symbole, die ihr kennen müsst, um die Sonderfähigkeiten von Einheiten zu verstehen:

-  – wird abgehandelt, sobald die Einheit aktiviert wird.
-  – wird abgehandelt, sobald die Einheit als Teil ihrer Aktivierung angreift (allerdings nicht bei einem Vergeltungsangriff). Falls die Einheit weitere Angriffe erhält, gilt der Effekt nur für den ersten.
-  – darf abgehandelt werden, anstatt die Einheit zu bewegen und mit ihr anzugreifen. Diese Fähigkeit ersetzt die normale Aktivierung der Einheit vollständig.
-  – wird abgehandelt, wann immer die genannte Bedingung erfüllt ist.
-  – wird abgehandelt, sobald die Einheit einen Vergeltungsangriff ausführt.



Fraktionseinheiten dürfen ebenfalls verteidigen, anstatt zu attackieren. Falls eine Einheit verteidigt, so legt einen Verteidigungsmarker auf ihre Karte. Falls eine Einheit mit Verteidigungsmarker angegriffen wird, so werft nach dem Wurf des Angreifers einen weiteren Angriffswürfel. Ist das Ergebnis eine „+1“, so erhält die verteidigende Einheit +1 Verteidigung für diesen Angriff. Entfernt den Verteidigungsmarker, sobald diese Einheit aktiviert wird. Eine Einheit kann nicht in 2 aufeinanderfolgenden Zügen die Verteidigungsaktion ausführen. Neutrale Einheiten können niemals verteidigen, selbst falls sie von einer gegnerischen Fraktion kontrolliert werden.

Manche Effekte hinterlassen Lähmungsmarker  auf Einheiten. Falls eine gelähmte Einheit aktiviert werden sollte, entfernt stattdessen den Lähmungsmarker von ihr. Platziert danach wie gewohnt einen Fraktionswürfel auf ihr. Falls eine gelähmte Einheit vor ihrer Aktivierung Schaden erleidet oder angegriffen wird, entfernt ihr ebenfalls den Marker. In letzterem Falle darf die Einheit wie gewohnt einen Vergeltungsangriff ausführen, falls die Attacke von einem angrenzenden Feld kam. Beachtet, dass Lähmungsmarker  doppelseitig sind; auf der anderen Seite sind sie Verteidigungsmarker.

**SPIELTIPP:** Achtet auf die Fähigkeit jeder Einheit. Manche Effekte, wie etwa das Ignorieren von Vergeltungsangriffen, können extrem mächtig sein, wenn sie richtig angewandt werden. Einheiten haben zumeist verschiedene Fähigkeiten auf ihren „Wenige“- und „Rudel“-Seiten. Beachtet, dass sich die Sonderfähigkeiten von Neutralen Einheiten von denen der Fraktionseinheiten unterscheiden.




## BELAGERUNGSKAMPF

Diesen Abschnitt müsst ihr nur für den seltenen Fall lesen, dass der Held einer Fraktion die Stadt einer anderen Fraktion betritt. Falls der finale Kampf zwischen zwei Helden in einer Stadt stattfinden sollte, könnt ihr ihn gerne vereinfachen, indem ihr die Regeln für Belagerungen ignoriert.

Falls ihr die Stadt einer gegnerischen Fraktion betretet, beginnt eventuell eine besondere Art von Kampf: die Belagerung. Normalerweise geschieht dies nur, falls sich der Held der anderen Fraktion in der Stadt befindet. Die ansässige Fraktion darf allerdings 8  zahlen, um die Stadt mit den Einheiten ihres Helden zu verteidigen. Das Zahlen dieser Gebühr  erlaubt ihr allerdings nur, Einheiten in die Stadt zu bringen, nicht ihren Helden – sie kann also keine Karten im Kampf ausspielen. Ein Sieg im Kampf gegen verteidigende Einheiten führt nicht zum Ende dieses Szenarios, es sei denn, ihr Held wird im selben Kampf bezwungen.

Falls die verteidigende Stadt eine gebaute Zitadelle besitzt, erhält ihre Fraktion die Mauer-, Tor- und Geschützturmkarten, um ihr bei der Belagerung zu helfen. Sie platziert die Mauer- und Torkarten in beliebiger Anordnung in der mittleren Reihe des Kampf-Spielplans. Den Geschützturm legt sie neben dem Spielplan bereit.



Die Mauern und das Tor gelten als Kampf-Hindernisse, genau wie jede Einheitskarte. Nah-  und Fernkampfeinheiten  können sich nicht durch sie hindurchbewegen. Das Tor bildet hier die Ausnahme, allerdings nur für den Verteidiger – seine Einheiten können sich hindurchbewegen und darauf stehenbleiben. Die Mauern und das Tor können durch Angriffe von Nahkampf- und fliegenden Einheiten von angrenzenden Feldern aus zerstört werden. Diese Angriffe sind immer erfolgreich, sie lösen keine der -Fähigkeiten der



angreifenden Einheit aus, und ihr könnt keine Karten ausspielen oder den Angriffswürfel werfen, um das Ergebnis des Angriffs zu beeinflussen.

Der Geschützturm ist eine zusätzliche Fernkampfseinheit, die auf Seiten des Verteidigers in den Kampf eingreift. Er agiert wie jede andere Fernkampfseinheit, außer dass er nicht auf Positionsbedingungen reagiert, da er sich nicht auf dem Kampf-Spielplan befindet. Zum Beispiel kann er keine Vergeltungsangriffe ausführen. Der Geschützturm kann nur durch Zauber oder Fernangriffe beschädigt werden, er wird aber automatisch zerstört, sobald alle Mauern und das Tor zerstört sind (d.h. sobald die letzte dieser Karten umgedreht wurde). Als Angreifer müsst ihr ihn nicht besiegen, um den Kampf zu gewinnen.



Einheiten des Verteidigers, die sich in derselben Spalte wie und hinter einer der verbleibenden Mauer- oder Torkarten befinden, erhalten einen defensiven Bonus gegen Angriffe von Fernkampfseinheiten. Verringert den Schaden, den sie durch Fernangriffe erleiden, um 1. Beachtet jedoch, dass dieser Bonus nicht gilt, falls entweder die angreifende oder die verteidigende Einheit sich auf oder über die mittlere Reihe bewegen.



Besucht ihr eine feindliche Stadt, so markiert sie mit eurem Fraktionswürfel. Die meisten Szenarien bieten spezifische Belohnungen für das Erobern einer Stadt—dieses jedoch nicht. Im Gegensatz zum Computerspiel beeinträchtigt die Eroberung einer feindlichen Stadt in keiner Weise die Fähigkeit ihrer Fraktion, Stadtaktionen auszuführen oder auf Einheiten zuzugreifen. Sie gewährt euch auch keinen Zugang zu den Gütern dieser Stadt oder Fraktion. Trotzdem kann es andere schwere Konsequenzen mit sich ziehen, eine Stadt zu verlieren—spielt ihr 3 volle Runden ohne eure Stadt, so verliert ihr die Partie.

**SPIELTIPP:** Ihr dürft eure eigenen Mauern angreifen, um Lücken für eure Einheiten zu schaffen.





# LANDKARTENELEMENTE


Unsere Helden haben nun einige Felder besucht, die sie je nach Art auf verschiedene Weisen abgehandelt haben. Schauen wir uns nun die drei Arten von Feldern etwas genauer an.

**Besuchbare** Felder werden mit einem schwarzen Würfel markiert, sobald ein Held sie besucht hat, und gelten ab dann als leer. Ein schwarzer Würfel wird auch dann platziert, falls ihr den Effekt des Felds nicht benutzt (oder falls er in der Spielsituation keinen Effekt hat). Diese Felder repräsentieren Einmal-Boni, wie etwa die Schatztruhen von vorhin. Die meisten Felder im Spiel sind besuchbar.

**Mehrfach besuchbare** Felder könnt ihr, wie der Name schon andeutet, mehr als einmal besuchen, indem ihr euch entweder auf sie zurückbewegt oder indem ihr 1 BP zahlt, während euer Held bereits dort ist. Diese Orte repräsentieren verschiedene Arten von Dienstleistungen, die mehrfach genutzt werden können, etwa Handeln mit den dortigen Einwohnern.

**Einnehmbare** Felder können direkt von Fraktionen erobert werden. Diese Felder bieten euch für gewöhnlich zusätzliches Ressourceneinkommen. Wird ein Feld, das Ressourcen produziert, das erste Mal **eingegenommen**, so produziert es diese Ressourcen sofort.

Weiter unten findet ihr eine komplette Liste aller Felder—und deren Effekte—die ihr in diesem Szenario besuchen könnt.




**SPIELTIPP:** Manche Astrologenkarten entfernen schwarze Würfel von zuvor besuchten Feldern. Haltet Ausschau nach Gelegenheiten, um deren Ressourcen erneut einzuheimsen. Einen Handelsposten später in der Partie zu besuchen ist nützlich, um überschüssige Ressourcen in etwas Nützlicheres einzutauschen. Meistens sammeln sich während einer Partie mehr  an, als ihr braucht.

## ÜBERSICHT DER ORTE IN DIESEM SZENARIO

### BAUM DES WISSENS




Kategorie: **Besuchbar**

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

### GRAB DES KRIEGERES




Kategorie: **Besuchbar**

Du darfst den Artefaktstapel 2-mal **durchsuchen (2)**. Tust du dies, so erhältst du 2-mal schlechte Moral .

## HANDELSPOSTEN



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Du darfst entweder Ressourcen tauschen (der Kurs ist in der Handelsübersicht hinten im Missionsheft nachzulesen) oder 1 deiner Handkarten entfernen, um 1  zu erhalten. Du kannst nicht während eines einzigen Besuches sowohl Ressourcen tauschen als auch eine Karte entfernen. Du kannst keine Sonderfähigkeiten-, Statistik-, Startfähigkeiten- oder „Zauberpfel“-Karten entfernen.

## HEILIGTUM



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Helden, die sich auf diesem Feld befinden, können nicht von anderen Helden angegriffen werden. Befindet sich ein gegnerischer Held auf diesem Feld, so kann dein Held sich durch dieses Feld durchbewegen, aber nicht auf ihm stehenbleiben.

## MAMMUTBAUM-OBSERVATORIUM



Kategorie: **Besuchbar**

Entdecke ein verdecktes Gebiet, das zu diesem benachbart ist. Falls es keine unentdeckten Gebiete gibt, verfällt dieser Effekt.

## MAGISCHE QUELLE



Kategorie: **Besuchbar**

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

## MINE



Kategorie: **Einnehmbar**

Sobald du dieses Feld besuchst, platziere 1 deiner Fraktionswürfel darauf, um zu zeigen, dass du es kontrollierst. Erhöhe dann dein Einkommen der jeweiligen Ressource um 1 Schritt. Nimmst du eine Mine ein, die zuvor noch von keiner anderen Fraktion eingenommen wurde, erhältst du sofort ihr Einkommen. Du kannst Minen von anderen Fraktionen einnehmen. Verlierst du die Kontrolle über deine Mine, so verlierst du auch ihr Einkommen.



## MYSTISCHER GARTEN



Kategorie: **Besuchbar**

Wähle 1 aus: Erhalte 2  oder 1 .

## SCHREIN DER MAGISCHEN BESCHWÖRUNG



Kategorie: **Besuchbar**

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

## RESSOURCENSYMBOL



Kategorie: **Besuchbar**

Wirf 1 oder 2 Ressourcenwürfel , wie von der Zahl neben dem Symbol angegeben, und handle 1 davon ab.

## STADT



Kategorie: **Einnehmbar**

Verlierst du deine Stadt, so hast du 3 volle Runden Zeit, um eine Stadt einzunehmen. Schaffst du dies nicht, so verlierst du die Partie. Attackierst du eine Stadt, so löst dies eventuell einen Belagerungskampf aus, siehe oben.

## SCHATZSYMBOL



Kategorie: **Besuchbar**

Wirf 1 oder 2 Schatzwürfel , wie von der Zahl neben dem Symbol angegeben, und handle 1 davon ab.

## STÄLLE




Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Erhalte 1 zusätzlichen BP. Er zählt nur für diesen Zug.

## STEIN DES LERNENS



Kategorie: **Besuchbar**

Dein Hauptheld erhält 1 .

## WASSERRAD



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte 3 .

## TEMPEL



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte 1 positive Moral .

## WINDMÜHLE



Kategorie: **Besuchbar**

Erhalte 1 .







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

**Regeln für den Solomodus:** Aleksander Kubiak

**Regeln für den Turniermodus:** Kamil Białkowski

**Gestaltung des Einführungsszenarios:** Kamil Białkowski

**Technische Redaktion:** Hermann Karpela

**Korrektur:** Derek Barry, Paul Becker, Eliška Boudová, Santiago Adrián Domínguez, Matthieu Emont, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Pauline Fuchs, Malte Kühle, Jaume de Marcos, Anna Skup, Michał Stárek, Piotr A. Wesolowski

**Deutsche Übersetzung und Korrektur:** Paul Becker und Malte Kühle für The Geeky Pen

**Grafikdesign und Redaktion:** Hubert Charczynski, Anna Gut, Dawid Kopczyński, Patryk Kubiak, Przemysław Nawrocki, Natalia Rachowska

**Gestaltung von Spielschachtel und Cover:** Iana Vengerova

**Illustrationen:** Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, János Brumár, Shen Fei, Marcin Jarkiewicz, Dave Ketch, Krzysztof Porchowski Jr., Viviane Tybusch Souza, Tomasz Tworek, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

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

**Marketing:** Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

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

**Leitender Geschäftsführer** Michał Pawlaczyk

**Vorstandsvorsitzender:** Jarosław Ewertowski

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

Eric Damian-Vernet – Brand Director  
Theo Gallego – Senior Game Designer  
Vicky Malineau – Narrative Director

**Besonderer Dank gilt:**

Jean-Felix Monin – Creative Director (Ubisoft)  
Jon Van Caneghem und New World Computing, den Machern von Heroes of Might & Magic

**Spieltests und Beratung:**

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr

Gapiński, Iwona "Iwca" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Robert Kałek, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mańkowski, Marcin Marenda, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Kajetan Najda, Robert Nieroda, Aleksander Nowacki, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Jan Pietras, Rafał Polakowski, Marcin Półbrat, Konstantinos Poumpouridis, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Bartosz Tafelski, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Sara Urbańczyk, Maciej Urbaniak, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

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

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

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

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

Alle Rechte sind den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.  
©2024 Archon.

Archon Studio, ul. Magazynowa 17, Piła 64-920, Polen.

Das tatsächliche Material kann von den Abbildungen abweichen. Gedruckte Komponenten in China hergestellt. Figuren in China hergestellt. Hergestellt in China und vertrieben von Archon Sp. z o.o. Might & Magic(TM), Heroes™, Ubisoft, und das Ubisoft-Logo sind eingetragene oder nicht eingetragene Warenzeichen von Ubisoft und werden unter Lizenz von Ubisoft Entertainment verwendet.  
©2024 Ubisoft Entertainment.

