

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



FESTUNG

MISSIONSHEFT

Die Sümpfe von Tatalia sind unbarmherzig zu denjenigen, die sich ihre Hände nicht schmutzig machen wollen.
 . Um zu überleben, musst du kämpfen. Und um zu kämpfen, musst du entschlossen sein und dein inneres Feuer beherrschen. Nur wer dazu fähig ist, ist auch würdig, die Festung anzuführen.

In dieser Erweiterung für **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** findet ihr eine Fülle an neuen Elementen, darunter die Ereigniskarten, eine neue Fraktion, neue Szenarien, optionale Regeln für das Grundspiel sowie eine neue Kampagne.

INHALTSVERZEICHNIS

<p>1. Material..... 2</p> <p>2. Neue Spielelemente 3</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Ereignisse 3</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Schulen der Magie 4</p> <p style="padding-left: 20px;">c) Orte 4, 26</p> <p>3. Allianzmodus..... 5</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Zusätzliche Regeln..... 5</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Abschluss des Szenarios 5</p>	<p style="padding-left: 20px;">c) Arroganz 6</p> <p>4. Konfliktmodus 8</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Die Suche nach dem Gral 8</p> <p>5. Festung-Kampagne..... 10</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1: Die Ernte..... 10</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2: Aufmarsch der Untoten 16</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Tatalia brennt..... 21</p> <p>6. Mitwirkende 27</p>
--	---

MATERIAL

7 Gebiete:

- 1 Startgebiet
- 3 Ferne Gebiete
- 2 Nahe Gebiete
- 1 Zentrales Gebiet

1 Stadttableau

1 Missionsheft

1 Spielhilfe

2 Heldenfiguren

7 Einheitenfiguren

1 Heldentableau (doppelseitig)

7 Einheitenkarten

7 Gebäudeplättchen

2 „Neutrale Einheiten“-Karten

3 „Astrologen verkünden“-Karten

8 Artefaktkarten

20 Zauberarten

4 Fähigkeitenkarten

6 Sonderfähigkeitenkarten

20 Ereigniskarten

8 Statistikkarten

- 4 Verteidigung
- 2 Zauberkräfte
- 2 Wissen

9 Goldmarker

- 3 mit Wert „1“
- 3 mit Wert „3“
- 3 mit Wert „10“

6 Baumaterialmarker

- 3 mit Wert „1“
- 3 mit Wert „3“

4 Mineralmarker

- 3 mit Wert „1“
- 1 mit Wert „3“

1 Baumarker

1 Bevölkerungsmarker

1 Zauberbuchmarker

1 Moralmarker

30 farbige Acrylmarker

- 10 schwarze Statusmarker
- 20 dunkelgrüne Fraktionsmarker



NEUE SPIELELEMENTE

EREIGNISSE

Diese Erweiterung führt „Ereigniskarten“ ein, die eine neue Art von Ereignis darstellen. Das bedeutet, dass eine Partie nun durch drei Arten von Ereignissen beeinflusst werden kann:

- „Astrologen verkünden“-Karten*
- Besondere Ereignisse*
- Ereigniskarten

**Für weitere Informationen, siehe Grundspielanleitung S. 9 und S. 10.*

EREIGNISKARTEN

Zu Beginn einer Ressourcenrunde (außer der ersten), zieht ihr 1 Ereigniskarte, lest sie laut vor und handelt sie ab. Die Startfraktion zieht die erste Karte und mit jeder Ressourcenrunde wechselt die Fraktion, die eine Ereigniskarte zieht, im Uhrzeigersinn. Diese Karten beeinflussen bestimmte Abläufe und Regeln des Spiels und treten sofort in Kraft. Mischt diese Karten und legt sie als verdeckten Ereignisstapel neben die Rundenleiste.



Ereigniskarte

1. Name
2. Atmosphärischer Text
3. Effekt

REGELN FÜR DAS VERWENDEN VON EREIGNISKARTEN

Verwendet ihr Ereigniskarten, müsst ihr die folgenden Regeln beachten:

- Ereigniskarten können nur in Szenarien mit mehreren Fraktionen verwendet werden.
- Gibt es keine Informationen über die Reihenfolge in der ihr die Aktionen der Ereigniskarte ausführen müsst, führt die Aktionen im Uhrzeigersinn aus, beginnend mit der Fraktion, die die Ereigniskarte gezogen hat.
- Beziehen sich die im Ereignis beschriebenen Aktionen nicht direkt aufeinander, dürft ihr sie gleichzeitig ausführen, ohne zu warten, bis die anderen Fraktionen fertig sind.
- Sind nach dem Abhandeln eines Ereignisses noch Karten übrig, mischt ihr sie zurück in ihre Stapel.



SCHULEN DER MAGIE

Einige Karten beziehen sich auf Schulen der Magie. Jede Zauberkarte gehört zu einer der folgenden 4 Schulen: Luft, Feuer, Erde oder Wasser. Zu jeder Schule gehört ein entsprechender Rahmen um das Symbol:



Hinweis: Obwohl der „Magische Pfeil“ zu allen Schulen der Magie gehört, kann er jeweils nur vom Bonus einer Schule gleichzeitig profitieren.



Schule des Feuers



Schule des Wassers



Schule der Luft



Schule der Erde

ORTE

In dieser Erweiterung findet ihr weitere Gebiete mit neuen Orten, die es zu entdecken gilt. Die vollständige Liste der Orte findet ihr auf Seite 26.





Dieser Modus erfordert mindestens eine Erweiterung und 4 Fraktionen, um jeweils eine Allianz von 2 Fraktionen gegen die anderen 2 Fraktionen zu bilden.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Für eine Partie in diesem Modus gelten die folgenden Regeln:

- Eine Allianz ist ein Team aus 2 Fraktionen, das zu Beginn der Partie festgelegt wird und bis zum Ende des gewählten Szenarios bestehen bleibt.
- Jede Person wählt ihre Fraktion zu Beginn des Szenarios.
- Verbündete Fraktionen dürfen Artefakte tauschen. Dazu müssen sich ihre Helden auf benachbarten Feldern befinden.
- Ressourcen dürfen getauscht werden, ohne dass sich die Helden der beiden Fraktionen auf benachbarten Feldern befinden müssen. Die Mitglieder einer Allianz dürfen während des Zuges einer der beiden Fraktionen des Teams beliebig Ressourcen untereinander tauschen.
- Fraktionen in einer Allianz können keine Orte **einnehmen**, die bereits von einer anderen Fraktion aus derselben Allianz **eingenommen** wurden.

ABSCHLUSS DES SZENARIOS

Die Bedingungen für Sieg bzw. Niederlage gelten für beide alliierten Fraktionen. Es gibt keinen zusätzlichen Wertungsschritt, in dem verglichen wird, wer in der jeweiligen Partie besser abgeschnitten hat oder wer mehr zum Sieg beigetragen hat.





Einst, vor Jahrhunderten, herrschte Frieden in der Welt. Vier Völker lebten harmonisch und unabhängig nebeneinander. Dann kamt ihr an die Macht und habt euch zum Ziel gesetzt, die ganze Welt zu unterwerfen.

FRAKTIONSANZAHL

4 Personen (2 vs. 2)

SZENARIOLÄNGE

12 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

Nehmt die folgenden Gebiete und platziert sie wie in der Abbildung der Abenteuerkarte gezeigt:

- 4 Startgebiete (I)
- 8 Nahe Gebiete (IV–V), 4 davon mit Obelisk
- 2 Zentrale Gebiete, 1 davon mit Gral
- 8 × Fernes Gebiet (II–III) – Jede Fraktion erhält 2 ferne Gebiete und legt sie verdeckt neben ihr Heldentableau. Sie kommen während des Szenarios zum Einsatz.

Hinweis: Bevor ihr die Nahen Gebiete platziert, teilt sie in 2 Stapel auf (mit und ohne Obelisk). Legt sie abwechselnd aus, sodass Gebiete mit einem Obelisken nicht benachbart sind.


STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

13  4  1 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„10“  „0“  „0“ 


STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung


STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

- 2 -Einheiten mit den höchsten Rekrutierungskosten auf der „Wenige“-Seite.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während des Szenarios:

- Nur ein Hauptheld kann den Gral aufnehmen.
- Es kann nur ein Gral aufgenommen werden, selbst falls es 2 Gebiete mit Gral gibt.
- Eine Allianz kann das Feld mit dem Gral erst dann besuchen, nachdem sie entweder mind. 4 verschiedene Obelisken besucht haben oder der Gralmarker von einem beliebigen Helden mindestens 1-mal aufgenommen worden ist.
- Um den Gralmarker aufzunehmen, muss ein Held auf seinem Feld 2 Bewegungspunkte ausgeben.
- Besiegt ein Held den Helden mit dem Gralmarker, nimmt er auch den Gralmarker an sich.
- Ergibt der Held mit dem Gralmarker sich im Kampf, wird der Gralmarker auf das Feld gelegt, auf dem sich der Held ergeben hat.
- Besiegt eine neutrale Armee den Helden mit dem Gralmarker, wird der Gralmarker auf das Feld gelegt, auf dem der Held besiegt wurde.
- Der Gralmarker erhöht das -Einkommen um 5.

SIEGBEDINGUNG

Um zu gewinnen, muss eine Allianz den Gralmarker bis zum Ende der 12. Runde in eine ihrer Fraktionsstädte bringen.

RUNDENLIMIT

Falls die oben genannte Siegbedingung am Ende der 12. Runde nicht erfüllt wurde, endet die Partie und alle Fraktionen verlieren das Szenario.

BESONDERES EREIGNISS:

Zu Beginn der 3., 6. und 9. Runde erhält jeder Held gute Moral.





KONFLIKTMODUS

DIE SUCHE NACH DEM GRAL

Der Gral soll in dieser Region verloren gegangen sein. Dein Auftrag lautet, ihn zu finden und zurückzubringen. Aber sei auf der Hut! Auch die Diener deiner Feinde versuchen ihn in ihre Hände zu bekommen.

FRAKTIONSANZAHL

2–3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

10–13 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

Nehmt die folgenden Gebiete und platziert sie wie in der Abbildung der Abenteuerkarte gezeigt:

2 Fraktionen:

- 2 Startgebiete (I)
- 6 Nahe Gebiete (IV-V), 3 davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiete mit Gral
- 4 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält 2 dieser Gebiete

Hinweis: Bevor ihr die Nahen Gebiete platziert, teilt sie in 2 Stapel auf (mit und ohne Obelisk). Legt sie abwechselnd aus, sodass Gebiete mit einem Obelisken nicht benachbart sind.

3 Fraktionen:

- 3 Startgebiete (I)
- 6 Nahe Gebiete (IV-V), 3 davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Gral
- 6 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält 2 dieser Gebiete

Hinweis: Bevor ihr die Nahen Gebiete platziert, teilt sie in 2 Stapel auf (mit und ohne Obelisk). Legt sie abwechselnd aus, sodass Gebiete mit einem Obelisken nicht benachbart sind.

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

16 

4 

1 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„10“ 

„0“ 

„0“ 

STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung.

STARTEINHEITEN


Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

- 2 × ein Rudel -Einheiten mit den niedrigsten Rekrutierungskosten

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während des Szenarios:

- Nur ein Hauptheld kann den Gralmarker aufnehmen.
- Es kann nur ein Gral aufgenommen werden, selbst falls es 2 Gebiete mit Gral gibt.
- Fraktionen können das Feld mit dem Gral erst dann besuchen, nachdem sie entweder bereits mind. 2 verschiedene Obelisken besucht haben oder der Gralmarker von einem beliebigen Helden mindestens 1-mal aufgenommen worden ist.
- Um den Gralmarker aufzunehmen, muss ein Held auf seinem Feld 2 Bewegungspunkte ausgeben.
- Besiegt ein Held den Helden mit dem Gralmarker, nimmt er auch den Gralmarker an sich.
- Ergibt der Held mit dem Gralmarker sich im Kampf, wird der Gralmarker auf das Feld gelegt, auf dem sich der Held ergeben hat.

- Besiegt eine neutrale Armee den Helden mit dem Gralmarker, wird der Gralmarker auf das Feld gelegt, auf dem der Held besiegt wurde.
- Der Gralmarker erhöht das -Einkommen um 5.

SIEGBEDINGUNG

Um zu gewinnen, muss ein Hauptheld den Gralmarker in seine Fraktionsstadt bringen.

RUNDENLIMIT

Falls die oben genannte Siegbedingung am Ende der 10. Runde nicht erfüllt wurde, endet das Spiel und alle Fraktionen verlieren das Szenario.

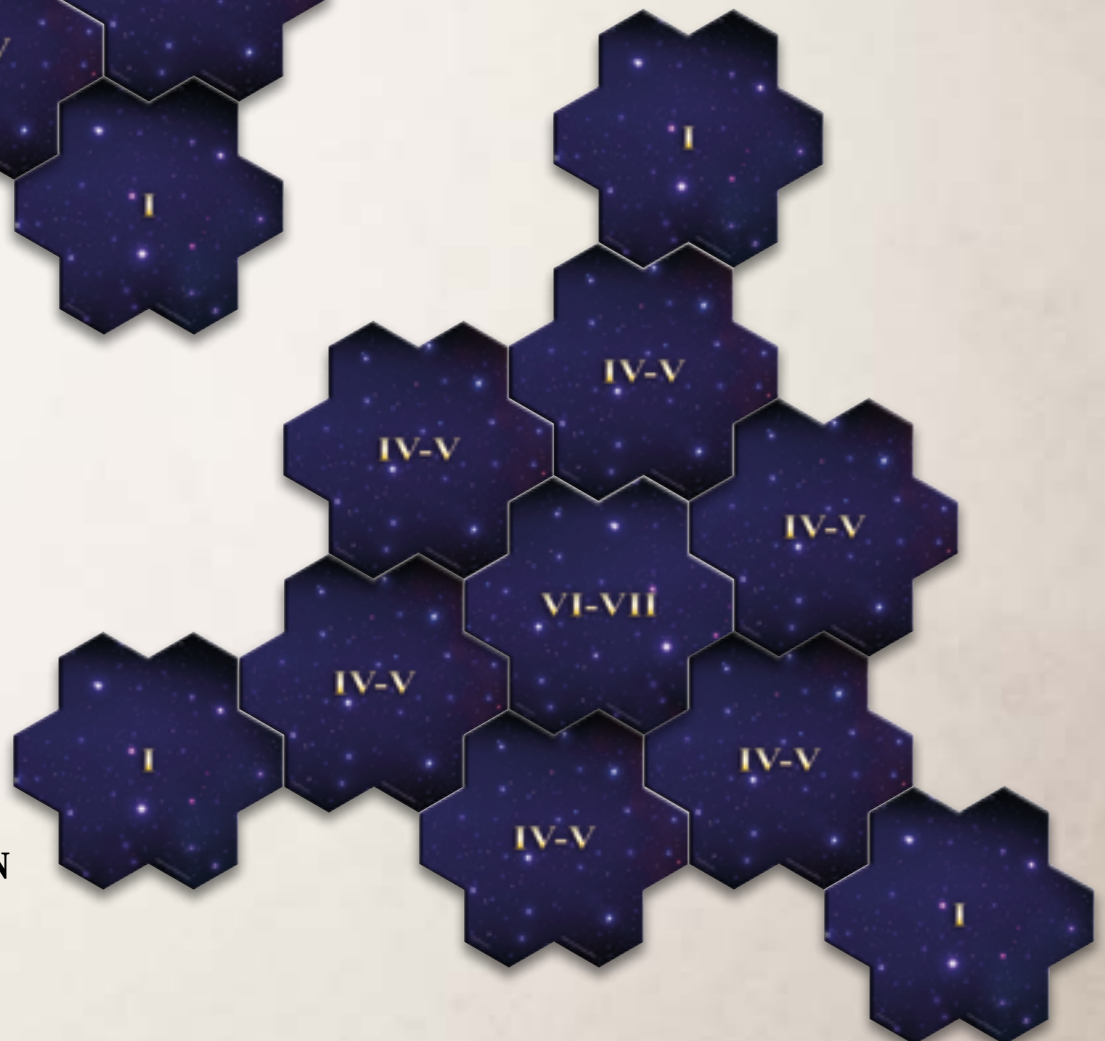
Falls die oben genannte Siegbedingung am Ende der 10. Runde nicht erfüllt wurde, aber ein Hauptheld den Gral hat, erhält diese Fraktion Zeit bis zum Ende der 13. Runde, um den Gral in ihre Fraktionsstadt zu bringen. Andernfalls verliert auch sie das Szenario.

BESONDERES EREIGNISS:

Zu Beginn der 3. und 9. Runde erhalten alle Helden +1 BP.



2 FRAKTIONEN



3 FRAKTIONEN



FESTUNG-KAMPAGNE – SPIEL MIT DEM FEUER

1. DIE ERNTE

Nach der Wiederherstellung von Erathia wurde der Totenbeschwörer-Kult um Lord Haart verboten und seine Anhänger verschwanden im Untergrund. Die Kultisten ließen jedoch ihren Anführer wieder auferstehen und beschloßen, nach Tatalia zu ziehen.

Zur gleichen Zeit kehrt die Hexe Adrienne in ihre Heimat Tatalia zurück, nachdem sie in Steadwick, der Hauptstadt Erathias, von Klerikern unterrichtet wurde. Ihre Brüder begegnen ihr auch deshalb mit Misstrauen, weil sie sich auf Feuermagie spezialisiert hat, die in Tatalia selten ist. Sie erfährt, dass ein Todesritter die örtliche Bevölkerung in Untote verwandelt. Vertreibe das Böse und stelle das Land wieder her. Der Untotenplage ein Ende zu bereiten ist dein oberstes Ziel.

SZENARIOLÄNGE

13 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Festung

Fraktionsheld: Wähle 1: Adrienne oder Wystan

Fraktionsarmee: Wenige Gnolle, ★ Schurken*

Startressourcen: 12 ☉

Stadtgebäude: Keine

Bonus: Wähle 1 aus:

- **Durchsuche (3)** den Artefaktstapel.
- **Durchsuche (3)** den Zauberstapel.
- Erhalte 4 ☉ **zusätzlich**

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Feindliche Helden: „Nachtwandler“

Feindliche Armee: Ein Rudel Vampire, ein Rudel Liche, ein Rudel Zombies, ★ Mumien*

Feindlicher Bot-Stapel: 2 Machtkarten, 4 Magiekarten

Feindlicher Zauberstapel: 2 „Fluch“-Zauberkarten

Zusätzliche Vorbereitung: Lege die Zombies-Einheitenkarte vorerst beiseite, du wirst sie später im Szenario brauchen.

**Suche die Karte vor Beginn des Szenarios aus dem entsprechenden „Neutrale Einheiten“-Stapel heraus.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

Nimm die folgenden Gebiete und platziere sie wie in der Abbildung der Abenteuerkarte gezeigt:

1 Startgebiet (I):

- Das Festung-Startgebiet (S5)

3 Ferne Gebiete (II-III):

- 2 Schloss-Gebiete (wähle aus: F3, F6, F9)
- 1 Festung-Gebiet (wähle eines: F13–F15)

3 Nahe Gebiete (IV-V):

- 1 Nekropolis-Gebiet (wähle aus: N1, N4)
- 2 Festung-Gebiete (N9, N10)

AUFSTELLEN DES HELDEN

Platziere deinen Festung-Helden auf dem leeren Feld des untersten Fernen Schloss-Gebiets. Richte das Gebiet so aus, dass das leere Feld das am weitesten links unten liegende Feld der Abenteuerkarte ist.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Das Gebiet in dem du beginnst, ist bereits entdeckt.
- Du kannst die Erfahrungsstufe deines Helden nicht über Stufe 5 hinaus erhöhen.
- Du kannst erst dann mit deinen Stadtgebäuden **rekrutieren** oder Ressourcen produzieren, nachdem du die Stadt erobert hast.
- Lege 2 „Diplomatie“-Fähigkeitenkarten für ein Ereignis in der Geschichte bereit.

- Du darfst die „Diplomatie“-Fähigkeitenkarte nutzen, um neutrale ★ und ☆ zu rekrutieren, ohne die entsprechende Behausung zu haben.
- Wann immer du einen Kampf mit neutralen Einheiten auslöst, ersetze 1 ★-Einheit durch wenige Zombies.
- Besuchst du einen Obelisken vor der 6. Runde, passiert nichts. Ab der 6. Runde löst der Besuch ein Ereignis in der Geschichte aus.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst die Bedingungen erfüllen, die in Abschnitt „Manche Dinge ändern sich nie“ beschrieben sind.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Falls du die Stadt nicht innerhalb von 4 Runden einnimmst.
- Falls du die Bedingungen, die in Abschnitt „Manche Dinge ändern sich nie“ beschrieben sind, nicht erfüllst.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Zu Hilfe!“.

4. Runde:

- Falls du am Ende der Runde keine Stadt hast, verlierst du das Szenario.

6. Runde:

- Lies den Abschnitt „Manche Dinge ändern sich nie“.

8. Runde:

- Entferne die Statuswürfel von allen Orten der Abenteuerkarte. Die Orte dürfen erneut besucht werden.

13. Runde:

- Am Ende der Runde hast du verloren, falls du die Bedingungen, die in Abschnitt „Manche Dinge ändern sich nie“ beschrieben sind, nicht erfüllt hast.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Wo Licht, da auch Schatten“.



DIE GESCHICHTE

ZU HILFE!

Adrienne erklimm den Hügel, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen. Die Landschaft auf der anderen Seite ähnelte ihrem geliebten Tatalia noch mehr: Die Wälder wurden dichter, während das Grasland allmählich den moosigen Sümpfen wich. Sie entdeckte sogar ein paar seltene Kräuter, die sonst nur in ihrer Heimat wachsen.

Der Anblick bereitete ihr jedoch wenig Freude. Denn wohin sie ihren Blick auch wandt, er traf nur auf unheimliche Leere. Kein Rauch aus Schornsteinen, keine Karren, die von Pferden gezogenen wurden, keine müden Bauern, die auf den Feldern schufteten. Sie hatte gehofft, dass die vertrauten Anblicke sie für die Strapazen ihrer langen Reise von Erathia nach Tatalia entschädigen würden, und doch blutete ihr Herz mit jeder verlassenen Stadt, an der sie vorbeireiste.

„Keine einzige lebende Seele“, murmelte sie vor sich hin. „Nur der Gestank von ...“

Sie würde sogar lästiges Kindergeplänkel dieser Stille vorziehen. Oder ihren Spott.

Die Feuerhexe, wie sie sie zu nennen begannen, kann es nicht ertragen, fern von ihrem Land zu sein; sie ist aber dort auch nicht gerne gesehen. Denn das Volk von Tatalia fürchtet die Feuermagie und meidet alle, die sie benutzen. Doch das war ein Preis, den Adrienne zu zahlen bereit war. Sie wusste um die Macht und wollte sie ausüben ... Sie ließ sich von diesen Wünschen antreiben, selbst nachdem sie ihre Heimat und ihre ganze Welt hinter sich ließ.

Sie hat es nie bereut. Die Zeit bei den Klerikern in Steadwick war nützlich und produktiv. Ohne sie wäre sie nie zu der Person geworden, die sie heute ist. Aber sie war zu lange weg von den Sümpfen und dem Moor, das sie liebte und ihr Zuhause nannte.

Eine plötzliche Bewegung im Gebüsch unter einer nahen Kiefer weckte sie aus ihren Gedanken. Sie sprang von ihrem Pferd und rannte darauf zu. Im Gebüsch raschelte es und sie bereitete sich auf einen Angriff vor. Auch in Erathia gibt es Bestien, vor denen man sich in Acht nehmen muss. Es waren jedoch keine Bestien, sondern Bauern. Ihre Gesichter mit getrocknetem Blut verschmiert, ihre Körper nicht mehr als leere Hüllen. Der Schrecken ergriff diese Bauern und hielt sie gefangen. Sie waren kaum in der Lage, herauszustottern, wessen Zeuge sie wurden. Einer von ihnen erzählte schließlich, was passiert ist, in einem sinnlosen Gewirr aus Worten.

„Ich war auf dem Acker u-und meine Frau war mit

den Kindern Beeren pflücken.“ Er schloss die Augen, um die Bilder zu verdrängen, und atmete tief durch. „Dann ein Wehklagen, das keiner von uns je zuvor gehört hatte. Erstarrt vor Angst sah ich zu, wie sich diese grässlichen Dinger auf meine Frau und die Kinder stürzten.“ Er schluchzte und war einen Moment lang unfähig zu sprechen. „Dann bin ich gerannt. Habe nie zurückgeblickt. Mortimer fand mich zwei Tage später. Aber jetzt ist er tot, oder zumindest sowas in der Art. Er geht umher, aber er weiß nicht mehr, dass wir seine Freunde sind. Er hat seinen Sohn umgebracht!“ Der Mann brach schließlich völlig zusammen und weinte wie ein Kind.

Es war schlimmer als gedacht, viel schlimmer.

Sie fragte sich, wer ihnen das angetan hatte, und warum.

Dein Held erhält sofort 1 Erfahrungsstufe. Nimm 1 der beiden „Diplomatie“-Fähigkeitskarten auf die Hand, anstatt wie üblich den Fähigkeitsstapel zu durchsuchen. Nachdem du deine Starthand gezogen hast, lege die andere „Diplomatie“-Fähigkeitskarte oben auf deinen „Macht und Magie“-Stapel.

Sobald du ein Feld mit einer feindlichen Stadt betrittst, darfst du sie einnehmen. Die Stadt wird von einer neutralen Armee der Stufe III geschützt. Nachdem du sie eingenommen hast, lies den Abschnitt „Basdar“.

BASDAR

Als sie sich der halb zerstörten Stadt Basdar nähern, erklingt Gemurmel in den Reihen der Truppen. Man sorgt sich um die Zurückgebliebenen zu Hause und fragt sich, ob man jemals zurückkehren wird, ja, ob es überhaupt etwas gibt, wohin man zurückkehren kann. Das Gerede bringt die Moral der Männer ins Wanken. Es muss bald etwas geschehen. Du brauchst gute Nachrichten, ansonsten wirst du den Krieg mit Sicherheit verlieren.

Unglücklicherweise bestätigen die Berichte der anderen deine schlimmsten Befürchtungen. Jemand schlachtet die Bauern ab, um eine Armee der Untoten aufzustellen. Aber aus welchem Grund?

Dann erblickst du ein einsames junges Mädchen, das sich zwischen Ruinentrümmern versteckt. Du vergisst die düsteren Gedanken für einen Moment. Ihr Kleid ist zerfleddert und sie ist halb verhungert. Du läufst zu deinen Truppen, holst etwas von den mageren Vorräten und teilst sie mit ihr. Sie verschlingt alles gierig. Ihre Geschichte beeindruckt dich: Während sie sich mehrere Tage lang vor den Spähtrupps versteckte, zählte sie die Truppen der Garnison. Fünf Männer auf großen, schwarzen Pferden. Zehn mit glühenden Stäben, zwanzig Blutsauger. Außerdem fünfunddreißig Frauen in

Lumpen und mit leuchtenden Augen, die durch die Luft schwebten. Fünfzig verrottende Leichen schlurften umher, gefolgt von hundert Skeletten in zerbrochenen Rüstungen. Am Ende ihrer Erzählung fängt sie an, unkontrolliert zu schluchzen – aus Erleichterung, nicht mehr in Gefahr zu sein.

Das muss aufhören. Diese Schrecken, die ein Kind niemals erleben sollte. Mit diesem Entschluss im Hinterkopf rufst du deine Armee zusammen, um hier euren Stützpunkt zu errichten. Dann eilst du zu deinem Zelt. Entschlossen, die erathianischen Offiziere über die Situation zu informieren, verfasst du deinen Brief.

Du beendest ihn gerade, als die Abendsonne dein Zelt in flammende Rottöne hüllt. Du liest die Nachricht ein letztes Mal durch.

„Mein Name ist Adrienne, Hexe aus Tatalia. Mir ist bewusst, dass wir vor Kurzem noch im Krieg waren, aber jetzt ist es an der Zeit, dass unsere Länder zusammenarbeiten. Kürzlich begegnete ich auf dem Heimweg von Steadwick einer Gruppe Bauern aus Brastleton. Meine Männer haben die Nachricht bestätigt, dass Untote das Land überrannt haben.

Erathia wird von diesen abscheulichen Kreaturen angegriffen. Ich bin die Einzige, die auf ihre Bitten reagiert hat.

Ich weiß um die Probleme, vor die Euch diese neue Bedrohung stellt. Jede Hilfe wäre uns willkommen.“

Überzeugt, dass die Nachricht die Dringlichkeit der Situation vermittelt, erhebst du dich, um sie abzuschicken, in der Hoffnung, dass die Erathianer das Hilfesuch einer Tatalierin ernst nehmen werden. Gerade, als du gehen willst, erscheint dein treuester Freund und Berater Baltron.

„Adrienne, Erathia wird uns auf keinen Fall helfen und trotzdem bittest du sie um Hilfe. Sie sind immer noch verärgert über den Krieg und werden derzeit wahrscheinlich angegriffen. Warum tust du das?“





„Ich muss es einfach versuchen.“ Du lächelst verschmitzt.

„So habe ich alles bedacht. Sollten wir scheitern, kann niemand sagen, ich hätte um Hilfe bitten sollen. Was, wenn sie sich nicht weigern? Ich darf diese Gelegenheit nicht vertun. Du bist kein Krieger. Ich brauche mehr Truppen, Krieger und Zauberer. Ich weiß deine Einwände zu schätzen, aber wir brauchen mehr Leute. Das wird kein leichter Kampf, und das weißt du.“

Das Gewicht deiner Worte lässt ihn verstummen. Dann legen sich wieder Entschlossenheit und dein gewohntes Stirnrunzeln auf dein Gesicht.

Nachdem du die Stadt eingenommen hast, wähle 1 aus:

Erhalte:

- Rathaus
- ★-Behausung
- 30 
- 3 
- Setze deine -Produktion auf 2.
- Setze deine -Produktion auf 20.

Oder erhalte:

- ★-Behausung
- ☆-Behausung
- 8 
- 8 
- 1 
- Setze deine -Produktion auf 2.
- Setze deine -Produktion auf 20.

MANCHE DINGE ÄNDERN SICH NIE

Letzte Nacht bist du auf viele verwesende Fleischhaufen gestoßen. Auch wenn sie sich nicht bewegten, warst du sicher, dass es eine Falle war. Anstatt eine weitere Konfrontation zu riskieren, hast du die Flammen entfacht, die in deiner Seele brannten, und das Gebiet von den verrottenden Leichen gesäubert. Die Männer waren entsetzt über diese feurige Darbietung. Nachdem sie mit ansehen mussten, wie du die zu Zombies gewordenen Menschen vernichtet hast, gingen sie zunächst auf Abstand. Die Angst in ihren Augen lässt erkennen, warum.

Während du überlegst, steigt eine Staubwolke über der Straße hinter deinen Truppen auf und kommt so nah, dass du die Reiter sehen kannst, die auf dich zureiten. Du hastest durch die Reihen deiner Männer und stellst fest, dass es sich bei den Reitern um zwei Boten handelt.

Einer von ihnen gehörte zu dem Erkundungstrupp, den du nach Tatalia geschickt hast. Nur er kehrte zurück. Deine schlimmsten Befürchtungen scheinen wahr zu werden. Die Untotenplage hat sich bis nach Tatalia ausgebreitet. Es wird keine Möglichkeit geben, den Anführern bald davon zu berichten. Du musst dieses Problem ohne die Unterstützung deines geliebten Heimatlandes bewältigen. Außerdem wurde der Anführer bereits vor einigen Tagen gesichtet: Ein Todesritter auf einem großen schwarzen Streitross. Loyale Anhänger befolgen jeden seiner Wünsche und Befehle. Er ist tiefer nach Tatalia vorgedrungen, und du weißt, dass das nichts Gutes für dein Heimatland verheißt. Du darfst keine Zeit verlieren.

Jedoch lässt die Nachricht des anderen Boten dein Herz

höherschlagen, denn er trägt die offiziellen Insignien von Erathia! Eine so schnelle Antwort kann nur eines bedeuten. Du nimmst ihm eilig den Brief ab. Du fängst an, ihn unter großer Anspannung zu lesen.

„Wir bedauern, dass wir Euch in dieser Hinsicht nicht helfen können. Aufgrund einer neuen und gewaltigen Bedrohung können wir weder Ritter noch Kleriker entbehren. Da sich dies an der Grenze zwischen Erathia und Tatalia abspielt, wären wir Euch dankbar, wenn Ihr und Euer Gefolge dieses Ärgernis beseitigen könntet. Es gibt jedoch einen Ritter, der möglicherweise bereit ist, rekrutiert zu werden. Er wird von einer Gruppe festgehalten, die sich „Die Nachtwandler“ nennt. Wenn Ihr ihn befreit und diesen Brief vorzeigt, wird er Euch helfen.“ Du kannst die brennende Wut, die in dir aufsteigt, kaum zurückhalten. Du zerknüllst den Brief und steckst ihn in deine Tasche. Narren hören niemals zu! Während du mit dem Brief beschäftigt bist, erscheint Baltron. Dein Gesichtsausdruck beantwortet seine unausgesprochene Frage, also eröffnet er dir stattdessen:

„Meine liebste junge Hexe ...“ Du weißt, was jetzt auf dich zukommt.

„Ich habe dich davor gewarnt, Erathia um Hilfe zu bitten. Nicht einmal die Tatalier sind erreichbar. Erstaunlich, dass sie sich die Zeit genommen haben, überhaupt zu schreiben, was sie getan haben ...“

Du unterbrichst ihn wütend. „Schweig! Ich treffe hier die Entscheidungen. Spar dir deine Vorwürfe. Ich wusste genau, wie die Antwort ausfallen würde. Ich habe mich abgesichert. Nun können wir uns darauf konzentrieren, dieses Land von der Plage zu befreien.“ Unbewusst hast du deine Hände zu Fäusten geballt. Die Kraft beginnt, dich einzuhüllen wie eine Schlange, bereit zuzuschlagen. Als du den Schrecken in seinen Augen siehst, gehst du hinaus. Du verfluchst ihn dafür, dich so aufgestachelt zu haben. Als du dich weiter entfernen willst, hält dich der Bote auf.

„Das ist noch nicht alles“, sagt er mit entschuldigender Miene, während er dir noch einen, weniger offiziellen Brief von erathianischen Fürsten aus den äußeren Regionen des Königreichs überreicht. Sie haben deine Bewegungen bemerkt. Sie brauchen Geld, um einen Krieg zu führen. Weil sie mit ihren eigenen Problemen beschäftigt sind, haben sie nicht bemerkt, dass es an der Grenze weitere Brandherde gibt. Der Bote sagt, falls er nicht mit dem fälligen Zehnten aus diesem Gebiet zurückkehrt, muss er dem erathianischen Militär mitteilen, dass eine tatalianische Hexe die Gebiete hier regiert, und das verheißt nichts Gutes für dich. Ihre Dreistigkeit kennt keine Grenzen. Baltron schweigt und lässt dich in Ruhe. Du lässt ein Lager errichten. Du brauchst Zeit, um

deine Gedanken zu sammeln. In dieser Nacht haben dich deine eigenen Männer aus Angst vor deiner Feuermagie gemieden. Am Morgen steigt schwarzer Rauch auf. Als du nachsiehst, warum der Wald brennt, bietet sich dir ein erstaunlicher Anblick. Die Männer stehen grimmig um einen Scheiterhaufen herum. Dort sind die Leichen der Toten verbrannt worden. Offenbar kommen sie mit Feuer zurecht und erkennen seinen Wert. Werden die Körper nicht völlig vernichtet, reihen sie sich bald in die Reihen der Untoten ein. So ist es am besten.

Dieser Abschnitt schaltet 2 Siegbedingungen für das Szenario frei. Um zu gewinnen, musst du beide erfüllen.

1. Du musst folgendes Sammeln:

- 40 
- 20 
- 10 

Sobald du es geschafft hast, lies den Abschnitt „Intrigen“. Achtung! Du wirst diese Ressourcen verlieren.

2. Sobald du ein Feld mit einem Obelisken betrittst, lies den Abschnitt „Nachtwandler“ und gewinne dann den Kampf gegen die „Nachtwandler“-Armee.

Sobald du diese beiden Bedingungen erfüllt hast, lies den Abschnitt „Wo Licht, da auch Schatten“.



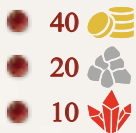
INTRIGEN

Zähneknirschend gibst du den Zehnten ab. Du weißt, dass du mitspielen musst. Deine Männer zählen ein letztes Mal die Kisten mit dem Material, das die erathianischen Fürsten verlangen – alles vor dem wachsamen Auge ihres Boten.

Du hast nun eine Sorge weniger und setzt deine Reise fort. Aber die Umgebung macht es deinen Truppen nicht leicht. Der Gestank des Todes füllt deine Lungen und du kannst die Verwesung förmlich schmecken. Die untoten Schrecken verunreinigen das Land und verwandeln sie in eine unwirtliche Einöde. Auf einem Felsen in der Nähe entdeckst du eine Nachricht: „Hütet euch vor den Nachtwandlern!“

Du versammelst deine Truppen und ziehst entschlossen weiter.

Lege diese Ressourcen zurück in den allgemeinen Vorrat:



NACHTWANDLER

Beim Durchqueren des kleinen Tals stoßen deine Truppen auf das von einer großen Schlacht gezeichnete Land. Überall liegen Leichen, Waffen und Pferdekadaver als düstere Erinnerung an den Krieg. Die Schreie der gequälten und sterbenden Männer hallen durch die Bäume. Späher berichten von Vampiren, die die Überlebenden aussaugen. Die zerfledderten Überreste einer Armee sind Nahrung für diese seelenlosen Kreaturen. Du hörst die Rufe ihres Anführers. Sir Michael lebt.

Du rennst in Richtung seiner Stimme. Als du an einem Busch vorbeiläufst, packt dich eine unglaublich starke Hand am Arm und hält dich fest. Hinter dir erklingt eine amüsierte Stimme:


„Sieh mal einer an, wer da vor unserer Haustür steht. Du glaubst, du kannst es mit uns aufnehmen? Wir nicht.“

Du drehst dich um. Hinter dir steht ein Vampir, der Michaels Rufe nachgeahmt hat.

„Schau mal! Mittagessen!“

Instinktiv bündelst du deine Magie und entlädst sie in einem feurigen Schwall, der alles hinter dir verkohlt. Mit Genugtuung spürst du, wie sich der Griff des Vampirs löst, während die Kreatur vor Schmerz aufschreit. Daraufhin zeigt sich ihr Anführer.

„Ein zusammengewürfelter Haufen, der unser Abendessen werden will. Mmmm, gut. Sieht köstlich aus. Auf sie, Männer!“

Kämpfe gegen die „Nachtwandler“-Armee. In der ersten Runde haben alle ihre Einheiten +2 Initiative. Lege 2  auf die Vampir-Einheit.

Nachdem du den Kampf gewonnen hast, lies den Abschnitt „Von Vampiren gefangen“.

VON VAMPIREN GEFANGEN

Nach dem Kampf nähert ihr euch dem kleinen Gefängnis, das von den Vampiren bewacht wird, die ihr gerade besiegt habt. Darin wartet eine Gruppe von Erathianern auf ihre Befreiung. Einige wurden an die Wände gekettet, andere liegen auf dem Boden. Alle haben Spuren von Reißzähnen. Du rufst nach Sir Michael und ein kräftiger Mann kommt nach vorne. Er scheint noch zu leben und in guter Verfassung zu sein. Du zeigst ihm den Brief. Er liest ihn und geht aufs Knie. „Meine Männer und ich werden Euch treu ergeben sein.“ Zufrieden befreist du sie aus dem Gefängnis.

WO LICHT, DA AUCH SCHATTEN

Hinter dir liegt ein langer und erschöpfender Tag. Die Reise durch das vertraute Gebiet, das sich in einen Haufen verrottender Leichen verwandelt hat, fordert von allen ihren Tribut. Als ob das nicht schon genug wäre, bringen die Späher noch mehr schreckliche Nachrichten. Sie haben den Todesritter aufgespürt und haben endlich herausgefunden, wer er ist. Die Todesritter und Totenbeschwörer hier waren früher lebende Mitglieder eines Kultes, der Lord Haart diente. Sie haben ihn von den Toten auferweckt. Dann ließ er die toten Mitglieder seines Kults auferstehen, die ihm jetzt mit absoluter Loyalität dienen.

Schwer seufzend ziehst du dich in dein spartanisches Zelt zurück, um ein paar Stunden Schlaf zu finden. Du bemerkst, dass es offen ist, und trittst vorsichtig ein. Du fragst dich, ob Untote auch aus dem Hinterhalt angreifen würden. Falls ja, wirst du die Antwort darauf nicht heute finden. Dutzende Blumen schmücken das Innere des Zeltes, ihr süßer Duft ist himmlisch. Du atmest tief ein. Sie kommen sicher nicht von den Soldaten oder Baltron. Ein Kichern von draußen verrät dir, wer für diese Geste verantwortlich ist. Ein paar Kinder, die gerettet wurden, sehen dir dabei zu, wie du dich inmitten all der Schrecken an Blumen erfreust. Du schenkst ihnen ein Lächeln und schickst sie zu Bett. Zumindest in dieser Nacht schläfst du gut und träumst von deiner sorglosen Kindheit.

2. AUFMARSCH DER UNTOTEN

SZENARIOLÄNGE

12 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Festung



Fraktionsheld: Wähle 1: Adrienne oder Wystan

Fraktionsarmee: Ein Rudel Gnolle

Startressourcen: 10 , 3 , 1 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung

Bonus: Wähle 1 aus:

-  Füge deiner Armee wenige Echsenmenschen, wenige Drachenfliegen und wenige Basilisken hinzu
-  Füge deiner Armee wenige Scharfschützen, wenige Greifen und wenige Kreuzritter hinzu

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Feindliche Helden: Nagash



Feindliche Armee: Ein Rudel Schattenritter, ein Rudel Vampire, ein Rudel Gespenster, ein Rudel Liche

Feindlicher Bot-Stapel: 6 Magiekarten, 1 Machtkarte, 3 Fähigkeitenkarten

Feindlicher Zauberstapel: 2 „Magischer Pfeil“-Zauberkarten, 2 „Fluch“-Zauberkarten, 2 „Verlangsamung“-Zauberkarten

Fähigkeit: „Zauberei“-Fähigkeitenkarte*

Zusätzliche Vorbereitung: Lege die Gespenster-Einheitenkarte vorerst beiseite. Lege außerdem die Skelette- und Zombies-Einheitenkarten bereit. Du wirst sie später im Szenario brauchen.

**Falls du 2 Fähigkeitenkarten hintereinander ziehst oder sich keine Zauber mehr im Bot-Zauberstapel befinden, füge deiner Einheit mit den wenigsten LP  in Höhe der  zu.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

Nimm die folgenden Gebiete und platziere sie wie in der Abbildung der Abenteuerkarte gezeigt:


1 Startgebiet (I):

-  Das Festung-Startgebiet (S5)

3 Ferne Gebiete (II-III):

-  3 Festung-Gebiete (F13, F14, F15)

4 Nahe Gebiete (IV-V):




-  2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)
-  2 Festung-Gebiete (N9, N10)

Das Start-Gebiet und beide Nahen Dungeon-Gebiete sind bereits entdeckt.

AUFSTELLEN DES HELDEN

Platziere deine Heldenfigur auf dem Stadtfeld des Festung-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

-  Sobald du zum ersten Mal ein Nahes Festung-Gebiet mit Obelisk entdeckst, lies den Abschnitt „Schlechte Entscheidungen“.
-  Du kannst das Feld mit dem Obelisken erst dann betreten, nachdem du alle Minen und Siedlungen eingenommen hast, außer denen in den Nahen Dungen-Gebieten.
-  Betrittst du das Obelisken-Feld im Nahen Festung-Gebiet, wirst du zum Obelisken-Feld im Nahen Dungeon-Gebiet teleportiert.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst alle Siedlungen und Minen der Abenteuerkarte einnehmen.

Niederlage: Falls du bis zum Ende der 12. Runde die Siegbedingung nicht erfüllt hast, verlierst du das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Der Schatten des Todesritters“.
- Wann immer du einen Kampf mit neutralen Einheiten auslöst, ersetze die 1. gezogene ★-Einheit durch wenige Skelette.

3. Runde:

- Lies den Abschnitt „Geburtstage sind das Schlimmste“.
- Ab dieser Runde erhöht sich bis zum Ende des Szenarios die Schwierigkeitsstufe jeder Kampfbegegnung auf der Abenteuerkarte um 1 (siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35).
- Wann immer du einen Kampf mit neutralen Einheiten auslöst, ersetze die 1. gezogene ★-Einheit durch wenige Zombies und die 2. gezogene ★-Einheit durch wenige Skelette.

5. Runde:

- Lies den Abschnitt „Geburtstagsgeschenk“.
- Wann immer du einen Kampf mit neutralen Einheiten auslöst, ersetze die 1. gezogene ★-Einheit durch wenige Zombies und die 1. gezogene ☆-Einheit durch ein Rudel Gespenster.

12. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario, falls du es nicht geschafft hast, die feindliche Armee zu besiegen.

Sobald du ein Nahes Festung-Gebiet mit Obelisk entdeckst:

- Lies den Abschnitt „Schlechte Entscheidungen“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Der Letzte von ihnen“.



DIE GESCHICHTE

DER SCHATTEN DES TODESRITTERS

Nachdem du das Grenzgebiet zwischen Erathia und Tatalia aus dem Griff der Untoten befreit hast, dringst du weiter nach Tatalia vor. Nach dem Wiederherstellungskrieg hatte sich der Nekromantenkult um Lord Haart aufgelöst und war untergetaucht. Es scheint, dass sie zusammengefunden und ihren Anführer wiederbelebt haben. Lord Haart wurde von den Toten auferweckt und verwüstet nun Tatalia, um eine Armee der Untoten von gigantischem Ausmaß zu schaffen. Jetzt wandelt er als Todesritter durch die tatalianischen Lande.

„Wenn ich meine Jagd nach dem toten Krieger fortsetzen soll, brauche ich Hilfe. Ich hoffe, meine Landsleute sind weise und meiden keine Heldin, die sich der Feuermagie zugewandt hat ...“ Mit diesen düsteren Gedanken versuchst du, einzuschlafen. Gerade als du deine Augen schließen willst, stürmt Baltron in dein Zelt.

„Adrienne! Es gibt Ärger mit den Männern! Komm mit!“ Du wirfst dir deine Klamotten über und stolperst mit verschlafenen Augen ins Lager und geradewegs ins Getümmel. Tatalianer und Erathianer prügeln sich, eine riesige Schlägerei tobt im Lager! „Aufhören! Sofort!“ Deine starke Stimme ist hörbar, aber alle ignorieren dich. Du schreist nochmal, aber vergeblich. Du wirst dir so nur den Hals wund schreien. In deinem Inneren braust die Wut auf, die du brauchst, um die Kraft des Feuers freizusetzen.

Die Flammen steigen hoch in den Nachthimmel und die Männer gehen schnell in Deckung.

Während du durch das Lager gehst, um die Aufwiegler zu finden, kühlt dein Temperament ab. Es ist leicht, sie zu finden. Zwei hitzköpfige Kavalleristen wurden bereits zweimal gemaßregelt, weil sie versucht hatten, die Riesengorgonen in ihren Reihen zu reiten. Jetzt liegt einer der Unruhestifter tot da, nachdem er herausgefunden hat, warum man den Riesengorgonen besser fern bleibt. Du starrst den anderen Reiter kalt an und packst wortlos den Arm des Narren.

Mit zusammengebissenen Zähnen sprichst du die Worte „Es. Wird. Nicht. Mehr. Gekämpft!“.

Das Lager springt auf, als du das letzte Wort mit einem kleinen Feuerstoß aus deiner anderen Hand betonst. Der Kavallerist wird neue Kleider brauchen. Du lässt ihn fallen und gehst zurück zu deinem Zelt, während Baltron die Männer ermahnt und sich um die Heilung der Verwundeten und die Beerdigung der Toten kümmert.



Leider ist der schlechte Tag hier noch nicht zu Ende. In der Nähe des Eingangs erwarten dich die Späher mit ihren Berichten, die nichts Gutes verheißen.

Die Ersten sind umgekehrt, nachdem sie auf Gruppen von Untoten trafen. Es scheint, als hätte der Todesritter einen genialen Gedanken gehabt. Seine Truppen sollten die Wohnungen aller Bürger von Tatalia bewachen. Als die neuen Rekruten auftauchten, die bereit waren, für Tatalia zu kämpfen, griffen die Untoten an. Mächtige Magie ließ die gefallenen Tatalianer von den Toten auferstehen und sich den Reihen des Feindes anschließen. Mit dieser Taktik werden die Armeen des Todesritters jede Woche größer und bald unaufhaltsam sein. Die nächsten Späher berichten, dass dieses Vorgehen weit verbreitet ist. Die Untoten müssen aus dem Land vertrieben und die Tatalianer aus ihrem knöchigen Griff befreit werden.

GEBURTSTAGE SIND DAS SCHLIMMSTE

Heute ist ein deprimierender Tag für dich. Es ist dein Geburtstag. Im Gegensatz zu so vielen anderen kannst du nicht mit deiner Familie feiern, und nicht einmal deine Landsleute würden das Ereignis mit dir feiern. Leise ziehst du dich in die Wälder zurück, um allein zu sein und nachzudenken. Ein Tag der Ruhe wäre schön, aber ein paar Stunden am frühen Morgen müssen reichen. Zumindest hattest du das gehofft, bevor die vertraute Stimme deines Beraters erklingt:

„Es gibt Ärger, Mylady.“ Du drehst dich zu ihm um und versuchst, keine Gefühle zu zeigen. „Eine Hexe von außerhalb ist hierher gekommen, um uns zu helfen. Sie war froh zu hören, dass einige bereits hart daran arbeiten, Tatalia von dieser Plage zu befreien, bis sie von dir erfuhr, Adrienne. Dein Einsatz von Feuermagie hat sie dazu veranlasst, zu gehen, um den Anführern von deinem Vergehen zu berichten. Ihre Angst könnte dazu führen, dass unsere Bemühungen umsonst sind.“

Baltrons Miene ist ernst. Er ist ein guter Berater, ehrlich und aufrichtig. Du wartest auf die schlechte Nachricht. Sie ist immer schlecht.

„Falls sie es zu ihren Anführern schaffen sollte, wird es noch einige Wochen dauern. Sie wird ihren Fall nicht gleich vortragen können. Mit dem Beginn des Lebensfestes in Krewlod wird man die Ernennung des neuen Königs erwarten, falls es denn einen geben wird. Bis Krewlod diesen bestimmt hat, werden unsere Anführer schwere Truppen im Grenzgebiet haben wollen.“ Er hält inne und scheint auf deine Antwort zu warten. Kurz darauf fährt er fort: „Sobald das alles geklärt ist, können die Anführer ihre Aufmerksamkeit auf dich richten.“

Falls wir scheitern, werden sie dir die Schuld geben, auch wenn nichts davon wahr ist. Wegen deiner Feuermagie werden dich die Tatalianer meiden. Es sei denn, ihr Leben ist in Gefahr.“

Er spuckt auf den Boden, angewidert darüber, dass sein eigenes Volk Feuermagie verachtet. Dabei hat dir gerade dieses Wissen ermöglicht, die Grenze von den Untoten zu befreien und den Bewohnern zu helfen. Menschen haben ein so schlechtes Gedächtnis. Aber du weißt, dass du die volle Aufmerksamkeit bekommen wirst, nachdem die Wahl des neuen Königs von Krewlod die Anführer nicht mehr beschäftigen wird. Dir läuft die Zeit davon.

„Bis dahin sollten wir das Gebiet verlassen haben und hoffentlich der wahren Bedrohung auf der Spur sein.“

„Ich stimme dir zu, mein Freund. Meine Wahl der Macht ist eine Last, die ich selbst tragen muss. Du musst sie nicht auch noch ertragen“, sagst du zu ihm. Du kennst seine Antwort.

„Das ist Unsinn und du weißt das.“ Seine Worte zaubern ein Lächeln auf dein Gesicht. „Lass uns wieder zur Sache kommen. Es gibt schlechte Nachrichten von den Geretteten. Es scheint, dass einige versucht haben, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen. Sie haben in den nahe gelegenen unterirdischen Höhlen versteckt. Jedoch sind die Untoten ihnen dorthin gefolgt. Wir müssen diese Abscheulichkeiten vernichten, bevor es zu spät ist.“ Du nickst zustimmend. Der Tag war schon schlimm genug und du willst einen ruhigen Moment für dich haben. Baltron geht. Seine Schritte verhallen in der Ferne. Endlich allein. Wenn auch nur für eine kurze Zeit.

GEBURTSTAGSGESCHENK

„Entschuldigt“, sagt einer deiner Offiziere vorsichtig. Er will deine schlechte Laune nicht verschlimmern. „Wir haben erfahren, dass Ihr vor ein paar Tagen Geburtstag hattet. Wir haben eine Kleinigkeit für Euch besorgt.“ Neugierig nimmst du die zusammengerollte Schriftrolle entgegen. Es ist eine Kopie des Briefes von der Hexe, von der Baltron gesprochen hat. Er richtet sich an die Anführer von Tatalia.

Die Lage ist ernst. Wir werden von Untoten überrannt. Alle Dörfer in der Gegend sind gefallen. Wir sind nur wenige. Der Feind ist doppelt so stark. Es wurde bestätigt, dass Lord Haart von den Toten auferstanden ist und seine Gefolgsleute anführt, Liche und Todesritter. Sie brennen das Sumpfland nieder, bis nichts mehr übrig ist. Helft uns, sonst wird ganz Tatalia brennen.

Tiva

Nach dieser Nachricht müssen die Anführer solchen Behauptungen einfach nachgehen. Sollte Lord Haart tatsächlich wieder auf freiem Fuß sein, dann hätte das Vorrang vor einer Hexe, die Feuer benutzt. Dies bringt dir etwas Zeit – zumindest fürs Erste.

Dieses Geburtstagsgeschenk gefällt dir.

SCHLECHTE ENTSCHEIDUNGEN

Dieser Todesritter hat einen Vorsprung vor dir und deinen Truppen. Und er baut ihn weiter aus. Vor Kurzem standen hier noch schwelende Ruinen. Das Land erholt sich langsam wieder, aber es wird noch eine Weile dauern, bis das Ödland der alten Landschaft weicht. In manchem Gebiet wachsen die Pflanzen und Bäume schnell nach, andere sind noch kahl. Dein Erster Offizier spricht dich auf dein Schmunzeln an.

„Es ist schwierig, diese Sümpfe niederzubrennen. Das viele Wasser löscht die Brände. Diese Brände haben große Teile der Wälder und Berge zerstört, aber das Land heilt schneller, als man erwarten würde. Nur Außenstehende verstehen nicht, wie schnell sich unsere Sumpfbereiche erholen.“ Dein Lächeln verzieht sich zu einer Grimasse, als du einen alten Zugang erblickst, der unter die Erde führt. Und den Haufen verwesender Leichen am Eingang. Hier sind viele Tatalianer unter die Erde geflohen. Du musst sie befreien, nachdem die Untoten sie hierher verfolgt haben.

Beim Eintreten in die unterirdischen Tunnel hörst du ein schauriges Heulen. Die Größe dieser Höhlen macht es jedoch unmöglich zu bestimmen, woher das Heulen kommt. Die Untoten könnten meilenweit entfernt sein oder hinter der nächsten Tunnelbiegung im Schatten lauern. Als du merkst, wie deine Leute vor Angst zu zittern beginnen, setzt du dich an die Spitze des Trupps. Jede Faser deines Körpers sagt dir, dass du besser umkehren und dich verstecken solltest. Aber du weißt, das ist keine Option. Truppen brauchen eine unerschrockene Anführerin, der sie folgen können. Du bündelst deine Magie, um den Weg vor dir zu beleuchten und ziehst das Tempo an, um deinen eigenen Schauer loszuwerden. Deine Männer folgen dir.

Du musst noch 2 Orte **einnehmen**. Am zweiten Ort kämpfst du nicht wie üblich gegen eine neutrale Armee, sondern gegen Nagashs Armee. Füge seiner Seite des Kampf-Spielplans die Mauerkarten und die Torkarte hinzu. Falls der Schwierigkeitsgrad „Schwer“ oder „Unmöglich“ ist, füge außerdem die Geschützturmkarte hinzu.

Nachdem du den Kampf gewonnen hast, lies den Abschnitt „Der Letzte von ihnen“.

DER LETZTE VON IHNEN

Der Kampf war lang und anstrengend. Deine Männer zerstreuen sich. Einige suchen noch nach überlebenden Untoten, um sie zu erledigen, während der Rest langsam ein provisorisches Lager aufbaut. Sie sehen nicht besser aus als die Untoten, gegen die sie gerade noch gekämpft haben. Während du das Gebiet auskundschaftest, entdeckst du in einer der Schluchten hunderte verängstigte Gnolle. Sie wagten nicht, herauszukommen, bis die schrecklichen Kreaturen vernichtet waren. Als sie merken, dass die Bedrohung beseitigt wurde, begrüßen sie dich freudig. Sieht so aus, als könntest du zumindest ein paar deiner Leute retten.

Dann bemerkst du Unruhe in der Nachhut. Ein Bote eilt auf dich zu. Er überreicht dir die Antwort auf Tivas Brief. Je nachdem, wie die Entscheidung ausgefallen ist, könnte es richtig ungemütlich werden.

Tiva,

Wir haben die Lage bewertet. Wir sind der Ansicht, dass Lord Haart und sein Gefolge Tatalia niederbrennen, nicht die Feuerhexe. Ihre Handlungen sollen zu einem späteren Zeitpunkt beurteilt werden. Wir senden so schnell wie möglich Unterstützung. Erzielt weiterhin solch hervorragende Fortschritte.

Die Anführer.

Du lachst laut auf.



FESTUNG-KAMPAGNE – SPIEL MIT DEM FEUER

3. TATALIA BRENNT

SZENARIOLÄNGE

14 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Festung

Fraktionsheld: Wähle 1: Adrienne oder Wystan

Fraktionsarmee: Ein Rudel Gnolle, wenige Echsenmenschen

Startressourcen: 15 , 6 , 1 . Erhöhe außerdem deine  Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- Füge deiner Armee ein Rudel Drachenfliegen und wenige Basilisken hinzu.
- Füge deiner Armee ein Rudel Scharfschützen und wenige Kreuzritter hinzu.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Feindliche Helden: Lord Haarts Anhänger 1, Lord Haarts Anhänger 2, Lord Haart

Feindliche Armeen:

- **Die Armee von Lord Haarts Anhängern 1 und 2:** Ein Rudel Zombies, ein Rudel Vampire, ein Rudel Liche, wenige Schattenritter
- **Lord Haarts Armee:** Ein Rudel Schwarze Drachen, ein Rudel Schattenritter, ein Rudel Geisterdrachen, ein Rudel Liche

Bot-Stapel von Lord Haarts Anhängern 1 und 2:
2 Machtkarten

Lord Haarts Bot-Stapel: 6 Machtkarten,
3 Magiekarten, 2 Fähigkeitenkarten

Lord Haarts Zauberstapel: 2 „Fluch“-Zauberkarten,
1 „Verlangsamung“-Zauberkarte

Lord Haarts Fähigkeit: „Offensive“-Fähigkeitenkarte

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

Nimm die folgenden Gebiete und platziere sie wie in der Abbildung der Abenteuerkarte gezeigt:

1 Startgebiet (I):

- Das Festung-Startgebiet (S5)

4 Ferne Gebiete (II-III):

- 4 zufällige Nekropolis- (wähle aus: F1, F4, F7) und/oder Festung-Gebiete (wähle aus: F13–F15)

2 Nahe Gebiete (IV-V):

- 2 Nekropolis-Gebiete (N1, N4)
- 2 Festung-Gebiete (N9, N10)

Zusätzliche Vorbereitung

- Lege 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Drachen-Utopia (C1) beiseite, du wirst es später im Szenario brauchen.

AUFSTELLEN DES HELDEN


Die beiden feindlichen Helden werden durch die beiden Heldenfiguren der Nekropolis-Fraktion dargestellt. Sie erscheinen infolge besonderer Ereignisse auf der Abenteuerkarte.

Lord Haart wird nicht auf der Abenteuerkarte platziert. Der Kampf gegen ihn wird im Verlauf der Geschichte ausgelöst.

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Festung-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Der Schwierigkeitsgrad jeder Kampfbegegnung auf der Abenteuerkarte ist um 1 erhöht (siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35).
- Die feindlichen Helden bewegen entsprechend der Standardregeln.

- Die feindlichen Helden bewegen sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.
- Du darfst ein blockiertes Feld betreten, falls ein feindlicher Held sich auf diesem Feld befindet.
- Nachdem du eine feindliche Armee besiegt hast, erhältst du 2 .
- Sobald dein Held einen Obelisken besucht, löst dies ein Ereignis in der Geschichte aus.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst beide Obelisken besuchen und alle 3 feindlichen Armeen besiegen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.
- Sobald du einen Kampf verlierst.
- Sobald du das Ende der 14. Runde erreichst und nicht alle feindlichen Armeen besiegt hast.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Gesegnete Zeiten“.

5. Runde:

- Lies den Abschnitt „Armeen von überall her“.
- Entdecke alle nicht entdeckten Nahen Gebiete auf der rechten Seite der Abenteuerkarte.
- Platziere die Figur, die Lord Haarts Anhänger 1 darstellt, auf dem blockierten Feld der Nahen Gebiete, das am weitesten rechts liegt.

9. Runde:

- Lies den Abschnitt „Vier Reiter“.
- Entdecke alle nicht entdeckten Nahen Gebiete auf der linken Seite der Abenteuerkarte.
- Platziere die Figur, die Lord Haarts Anhänger 2 darstellt, auf dem blockierten Feld der Nahen Gebiete, das am weitesten links liegt.

14. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario, falls du die Siegbedingung nicht erfüllt hast. Alles ist verloren!

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Stirb als Held oder ...“.



DIE GESCHICHTE

GESEGNETE ZEITEN

„Ich glaube das nicht“, murmelst du zu Baltron, während du die Karten der Region studierst, die auf dem moosigen Boden deines Zelts liegen. Die jüngsten Berichte über die Aktivitäten von Lord Haart ergeben keinen Sinn. Späher zufolge sei der untote Ritter nach Nordwesten gezogen und habe sich an der Küste niedergelassen. Er soll einfach nur dasitzen und nichts tun. „Ich weiß nicht, an was sich die Toten aus ihrer Zeit unter den Lebenden noch erinnern. Falls Lord Haart Erinnerungen an Tatalia hatte, haben sie ihm nicht geholfen“, fährst du fort. „Jetzt habe ich ihn eingekesselt.“

Baltron nickt und setzt an, als hätte er auf den richtigen Moment gewartet: „Aber ...“

„Aber es steht schlecht um die Moral unserer Armee“, beendest du seinen Gedanken. „Mein Volk folgt ungern einer Feuerhexe.“

Du trittst kurz aus dem Zelt, um nach deinen Truppen zu sehen. Die Gnolle haben gerade feuchtes Holz angezündet, während sie Sir Michaels Truppen einige Tricks zeigen, die nur den Bewohnern dieser Region bekannt sind. Zögerlich versuchen sie, die Gnolle zu imitieren, um ein Lagerfeuer zu entzünden. Sie haben etwas zustande gebracht: einen Lachanfall. Die Regenzeit hat begonnen und diesen Wald großzügig bedacht. Du lächelst zufrieden.

„Noch weniger mögen sie es, zu Untoten zu werden.“

„Es wird nicht leicht sein, Tatalia aus dem tödlichen Griff dieser wandelnden Knochen zu befreien.“ Er hält inne, als würde er auf deine Antwort warten. Als er deinen mangelnden Enthusiasmus bemerkt, lacht er und fährt fort: „Aber wir könnten Glück haben. In dieser Region gibt es zwei Älteste, deren Wissen über uralte Rituale und Zaubersprüche hilfreich sein könnte. Wir sollten die Hütten der Seherinnen aufsuchen, um die Bücher der Feuer- und Erdmagie zu finden.“

„Ich hoffe, sie sind bereit, einer Feuerhexe zu helfen“, flüsterst du dir zu.

Dein Held erhält sofort 1 Erfahrungsstufe. Durchsuche (2) dann den Fähigkeitenstapel.

Sobald du ein Feld mit einem Obelisken betrittst: Lies den Abschnitt „Buch der Erde“.

ARMEEN VON ÜBERALL HER

Die Anführer haben ihr Wort gehalten und Hilfe geschickt. Einige Truppen versammeln sich jetzt,

nachdem sie von der Grenze nach Hause zurückgekehrt sind. Es handelt sich um erfahrene, abgehärtete Truppen, bereit für die Schlacht. Während du beobachtest, wie sich die Truppen versammeln, kehrt ein Bote mit Nachrichten von einigen Städten zurück, die den Angriffen widerstanden haben. Allerdings werden sie nicht lange durchhalten. Die untoten Gefolgsleute von Lord Haart haben ihre Reihen dezimiert. Die Städter bitten dich, ihnen zu helfen, bevor sie selbst zu Untoten werden. Obwohl der Bote dir nur den letzten bekannten Standort der Armee der Untoten mitteilt, geben dir die Berichte über die Zerstörung, die sie hinterlassen hat, eine ziemlich gute Vorstellung davon, wohin die Armee unterwegs ist: Direkt auf dich zu.

Wähle 1 aus:

Erhalte:

- **Wenige Gorgonen**
- 5 

Oder erhalte:

- **Wenige Zeloten**
- 5 

Oder erhalte:

- 15 

VIER REITER

Nachdem sie die die Sümpfe so schnell sie konnten durchquerten, erreichen vier Reiter das Lager. Jeder von ihnen zieht zwei weitere Pferde hinter sich her, alle mit Satteltaschen beladen. Die Reiter steigen ab, ziehen die schweren Taschen von den Tieren und lassen sie auf den Boden fallen. Ein kurzer Blick verrät dir ihren Inhalt.

Einer der Reiter spricht: „Wir grüßen Euch, Adrienne. Wir bringen Kunde von den Anführern. Sie können im Moment keine Truppen entsenden, aber sie schicken Nachschub, um den Wiederaufbau der Städte hier zu unterstützen.“

In der Zwischenzeit melden die Späher eine weitere Armee, die in deine Richtung marschiert.

Wähle 1 aus:

Erhalte:

- 15 
- 4 
- 4 

Oder erhalte:

- 10 
- 6 

Nachdem du beide feindlichen Armeen auf der Abenteuerkarte besiegt hast, darf sich dein Held zur letzten Schlacht aufmachen. Begib dich auf das oben rechts liegende Gebiet der Abenteuerkarte und gib 1 Bewegungspunkt aus, um das zu Anfang beiseite gelegte Zentrale Gebiet anzulegen. Lege es beliebig an. Es muss mit dem anderen Gebiet verbunden sein. Du kannst das Gebiet erst betreten, nachdem du beide Obeliskens auf der Abenteuerkarte besucht hast. Sobald du das zentrale Feld des Gebiets betreten hast, lies den Abschnitt „Wie eine untote Maus in der Falle“ und kämpfe dann gegen Lord Haarts Armee.

BUCH DER ERDE

Du naherst dich einer alten Hutte, die von uppigem Grun umgeben ist. Die Hutte selbst ist mit Moos und Flechten bedeckt. Vorsichtig offnest du die Tur. Drinnen, neben einem Kamin, sitzt eine alte Seherin auf einem Schaukelstuhl. Ihr Gesicht ist so faltig wie die dichten Flechtenstrange, die drauen am Haus wachsen. Du fragst dich, ob sie tot sein konnte, dann offnet sie die Augen.


„Ich habe auf Euch gewartet“, sagt sie und blickt dich direkt an.

„Ihr wisst also, weswegen ich gekommen bin.“

„Ich habe von Euren Bedurfnissen gehort, aber ich habe auch meine eigenen. Ihr musst mich beschutzen, bevor ich mein bescheidenes Heim verlassen und meine einzige Verteidigung aufgeben kann – das Buch der Erde.“

Du durchstoberst deine Besitztumer.

Wahle 1 aus:

- Entferne 1 Artefakt mit -Symbol aus deiner Hand.
- Entferne 1  aus deiner Armee.

Falls du nichts davon ausfuhren kannst, komm wieder, sobald du 1 der beiden Bedingungen erfullen kannst.

Hast du eine der Bedingungen erfullt, lege 1 Fraktionsmarker auf dieses Feld. Wann immer du ab sofort dieses Feld erneut betrittst, darfst du 1 Artefakt aus deiner Hand entfernen, um 1 neue Zauberkarte zu ziehen.

Sobald du ein weiteres Feld mit einem Obeliskens betrittst: Lies den Abschnitt „Buch des Feuers“.

BUCH DES FEUERS

Lord Haart und seine untoten Schergen haben eine Spur der Verwustung hinterlassen. Zwischen den Bergen sind kleine grune Flecken zu sehen. Die Sumpfe von Tatalia werden sich bald von den ausgedehnten Branden erholt haben. Werden Lord Haart und seine Anhanger nicht

bald besiegt, wird die wunderschone Sumpflandschaft von Tatalia bald zu unfruchtbarem Odland. Auch Sumpfe benotigen unberuhrte Bereiche, damit sie wieder wachsen konnen.

Vor dir, inmitten der langsam wiedererbluhenden Natur, siehst du noch eine Hutte. Es sieht so aus, als hatte jemand einen riesigen Pilz ausgehohlt und daraus ein Haus gebaut. Baltron eilt dorthin und lasst dich zuruck. Als du ankommst, reden sie schon miteinander.

„Um mein Buch des Feuers abzuschlieen, brauche ich das Schwert des Hollenfeuers“, sagt eine alte Hexe mit schrecklich heiserer Stimme. Sie wirkt viel lebendiger als die andere Seherin, obwohl sie nicht junger ist, soweit du das beurteilen kannst.

„Wir sind hierher geeilt, weil Ihr das Buch des Feuers besitzt. Die Untoten uberschwemmen die Region. Wir haben dafur keine Zeit. Und aus welchem Grund benotigt Ihr ein Schwert, um einen magischen Folianten zu erstellen?“

„Es gehort mir und ich sage, wann es fertig ist. Das Schwert. Bring es mir, und ich werde ...“

„Wenn du Hollenfeuer suchst, kann ich dir welches geben“, unterbrichst du sie. Dein eiskalter Ton steht im krassen Gegensatz zu den Flammen, die in deiner Hand auflodern.

„Ich habe nie gesagt, wir konnten nicht verhandeln“, antwortet die Hexe, ohne ihren Blick von dem Feuerball abzuwenden, der in deinen Handen immer groer wird.

Wahle 1 aus:

- Entferne 1 Relikt aus deiner Hand.
- Verliere 4 .

Falls du nichts davon ausfuhren kannst, komm wieder, sobald du 1 der beiden Bedingungen erfullen kannst.

Hast du eine der Bedingungen erfullt, lege 1 Fraktionsmarker auf dieses Feld. Wann immer du ab sofort dieses Feld erneut betrittst, darfst du 1 Artefakt aus deiner Hand entfernen, um 1 neue Zauberkarte zu ziehen.




WIE EINE UNTOTE MAUS IN DER FALLE

Seit Tagen bist du unterwegs und folgst der schwarzen Rauchfahne. Schließlich lichtet sich der Rauch. Vor dir tut sich das Maß der Zerstörung auf. Hier brannte Lord Haart einen Pfad durch Tatalia und schuf eine untote Armee aus denjenigen, die in den Flammen umkamen. Der beißende Gestank von verbrannten Leichen erfüllt die Luft. Deinen Truppen stehen nun Lord Haart und seine Armee der Untoten gegenüber, die regungslos ausharrt. Er führt seine Truppen in der Schlacht an, anstatt aus sicherer Entfernung Befehle zu geben oder gar zu fliehen. Die ominöse Gestalt auf dem schwarzen Pferd fasziniert dich. Beinahe majestätisch ... Wie respekteinflößend seine Anwesenheit zu Lebzeiten wohl gewesen sein muss?

„Warum ist er nicht geflohen? Warum ließ er sich hier in die Enge treiben? Stolz? Ein verkommenes Überbleibsel seiner ritterlichen Ideale? Oder etwas anderes?“ Du grübelst.

Du befehlst Baltron, seine Truppen für den Angriff vorzubereiten. Währenddessen nimmst du die Bücher der Erde und des Feuers in je eine Hand. Nachdem du etwas von deiner Macht in sie hast fließen lassen, klappen sie von selbst auf und erfüllen die Luft mit dichter magischer Energie. Du fängst an, deine Zauber zu wirken, während deine Armee angreift.

In der ersten Kampfrunde dieses Kampfes darfst du 1 Zauber aus der Schule der Erde und 1 aus der Schule des Feuers wirken. Keiner der beiden Zauber wird auf das Zauberlimit angerechnet. Jeder dieser Zauber wird mit der maximalen  gewirkt und kehrt auf deine Hand zurück, anstatt abgeworfen zu werden.

Lies den Abschnitt „Stirb als Held oder ...“, nachdem du die feindliche Armee besiegt hast.

STIRB ALS HELD ODER ...

Nachdem du das Land von den Untoten gesäubert hast, befehlst du deinen Truppen, Lord Haarts verkohlte Überreste zu vergraben, um ihn dahin zurückzubringen, wo er hingehört. Nachdem sie fertig waren, eilten sie davon, ohne auch nur einmal zurückzublicken. Keine Gebete. Kein Trauern.

Jetzt bist du wieder allein. Wie immer.

Du schaust dir das Grab von Lord Haart an, die frische Erde, die wahllos darauf verteilt wurde. Er war ein großer Ritter von Erathia, aber auch mit einem Untotenkult verbunden. Wie wird man sich an ihn erinnern? Und warum zog er nicht weiter? Du weißt, dass du die Wahrheit wahrscheinlich nie erfahren wirst, aber du bist froh, dass es sich so ergeben hat.

„Morgen wache ich auf und dieser Albtraum ist für mich,

Tatalia und sein Volk vorbei“, flüsterst du dir zu.

„Ich weiß nicht, ob ich einen Helden begraben habe oder einen Schurken.“

„Auf meinen Reisen habe ich viele Geschichten über Lord Haarts Tapferkeit und seinen Untergang gehört.

Und jetzt kann ich meine eigene Geschichte erzählen.“ Du drehst dich um und gehst langsam fort. Du wanderst über das Schlachtfeld. Deine Leute eilen umher, kümmern sich um die Verwundeten und trauern um ihre verlorenen Kameraden. Manche kauern einfach auf dem Boden und starren ins Leere.

Wenige Augenblicke später verschwindest du im Dickicht eines nahegelegenen Waldes. Aber selbst dort verfolgt dich noch ein Gedanke: „*Wie werden sich meine Landsleute in ihren Geschichten an mich erinnern? Als Feuerhexe in einem Land aus Erde und Wasser ... oder als Heldin?*“





ORTE

STADT



Kategorie: **Einnehmbar**

Dies ist das Startfeld einer Fraktion. Sobald eine Fraktion eine Stadt einnimmt, erhält sie einen Bonus, der vom jeweiligen Szenario abhängt.

SIEDLUNG



Kategorie: **Einnehmbar**

Nimmst du eine Siedlung ein, darfst du deine Belohnung aus einer Reihe von Boni auswählen. Nimmst du eine Siedlung ein, die zuvor noch von keiner anderen Fraktionen eingenommen wurde, erhältst du einen zusätzlichen Bonus (siehe „Siedlung“ in der Grundspielanleitung, S. 25).

GELEHRTER



Kategorie: **Besuchbar**

Wirf 1 Angriffswürfel. Führe je nach Ergebnis das Folgende aus:

- **+1** : Nimm dir 1 Statistikkarte oder entferne 1 Statistikkarte aus deiner Hand.
- **0** : Ziehe 2 Fähigkeitenkarten. Nimm 1 davon auf die Hand und wirf die andere ab.
- **-1** : Ziehe 2 Zauberkarten. Nimm 1 davon auf die Hand und wirf die andere ab.



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

Regeln für den Solomodus: Aleksander Kubiak

Regeln für den Turniermodus: Kamil Białkowski

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

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

Gestaltung der Spielschachtel: Iana Vengerova

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

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

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

Geschäftsführung: Michał Pawlaczyk

Studiodirektion: Jarosław Ewertowski

Deutsche Fassung: Spieletexter Ludiversal Translations

Übersetzung: Peer Lagerpusch, Michael Csorba

Lektorat: Nina Gerling, Benjamin Rodigas

Realisation: Michael Csorba

Heroes of Might & Magic IP Team (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

Besonderer Dank gilt:

Jean-Felix Monin-Creative Director (Ubisoft)

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

Spieltests und Beratung:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

© 2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME