

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



MISSIONSHEFT

Jede Partie **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** wird als einzelnes Szenario oder Teil einer Kampagne gespielt. Jedes Szenario hat eine eigene Abenteuerkarte, eigene Siegbedingungen und eigene Regeln. Außerdem könnt ihr aus einer Vielzahl von Helden wählen, von denen jeder über einzigartige Fähigkeiten und „Macht und Magie“-Stapel verfügt.

INHALTSVERZEICHNIS

| | | | |
|---------------------------------------|----|---|----|
| 1. Szenario-Vorbereitung | 3 | c) Bot-Stapel – Kartentypen | 19 |
| 2. Konfliktmodus | 4 | d) Abhandeln besonderer Ereignisse | 19 |
| a) Siegbedingungen | 4 | e) Abschließende Schritte nach jedem | |
| b) Rückzug der Mönche | 5 | Szenario..... | 19 |
| c) Schöne neue Welt..... | 7 | 5. Schloss-Kampagne | 20 |
| d) Alle für einen | 9 | a) 1: Heimkehr | 20 |
| 3. Kooperativer Modus | 11 | b) 2: Schutzengel..... | 24 |
| a) Geleas Kämpfen | 12 | c) 3: Steadwicks Befreiung | 27 |
| b) Unheilige Suche | 15 | 6. Mitwirkende | 31 |
| 4. Solo-Kampagnenmodus..... | 18 | | |
| a) Kampagnenregeln | 18 | | |
| b) Einstellen des Fraktionseinkommens | 18 | | |



Version: 1.0 DE



SZENARIO- VORBEREITUNG

Führt die folgenden Schritte aus, um eure Partie **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** vorzubereiten:

1. Wählt ein Szenario aus dem Missionsheft oder erstellt euer eigenes Szenario.
2. Wählt eure Fraktionen aus den verfügbaren aus und nehmt euch das dazugehörige Material (siehe „Vorbereitung“ in der Grundspielanleitung, S. 7).
3. Schaut euch die „Vorbereitung der Abenteuerkarte“ für das von euch gewählte Szenario an. Nehmt die benötigten Gebiete und platziert sie entsprechend der Abbildung der Abenteuerkarte. In einigen Szenarien erhaltet ihr zudem individuelle Vorräte an Fernen Gebieten (II-III), die ihr beim späteren Erkunden an die Abenteuerkarte anlegen könnt (siehe „Szenario-Gebiete“ in der Grundspielanleitung, S. 19).
4. Nehmt euch eure Startressourcen, wie im Szenario angegeben, und stellt euer Einkommen entsprechend den Anweisungen ein.
5. Platziert im Szenario angegebene Startgebäude auf eurem Stadttableau. Sucht eure Starteinheiten zusammen und bildet euren Einheitenstapel.
6. Markiert die besonderen Ereignisse des Szenarios, indem ihr Statusmarker auf die entsprechenden Rundenfelder der Zeitleiste legt. Sobald ihr eine Runde mit Statusmarker beginnt, handelt die Effekte des Ereignisses ab und entfernt den Marker.
7. Bestimmt zufällig eine Startfraktion.
8. Beginnt die Partie.





KONFLIKTMODUS

Drei vollständig kompetitive Szenarien für 2–3 Fraktionen.

SIEGBEDINGUNGEN

Jedes Konfliktszenario hat seine eigenen Bedingungen für Sieg und Niederlage. Sofern nicht anders angegeben, gibt es dennoch einige allgemeine Regeln, die für jedes Szenario gelten:

- Kontrollierst du 3 Runden lang keine Städte oder Siedlungen, verlierst du und scheidest aus der Partie aus.
- Wird dein Hauptheld besiegt, während er eine belagerte Stadt verteidigt, und du keine weiteren Städte oder Siedlungen hast, verlierst du und scheidest aus der Partie aus.
- Ist deine Fraktion die einzige im Spiel verbliebene Fraktion, gewinnst du die Partie.
- Schaffst du es, in einer Partie mit 3 oder mehr Fraktionen von jeder feindlichen Fraktion, die noch im Spiel ist, einen Fraktionsmarker zu sammeln, gewinnst du die Partie.

Um einen feindlichen Fraktionsmarker zu erhalten, musst du einen Helden dieser Fraktion besiegen oder ihre Fraktionsstadt einnehmen. Sobald du eine Siegbedingung erfüllst, endet die Partie am Ende der Runde, sofern nicht anders angegeben.





KONFLIKTMODUS

RÜCKZUG- DER MÖNCHE

Endlich wurden die Mönche, die viele Jahre lang über diesen Teil der Welt herrschten, auf ihre Inseln zurückgedrängt. Als einer der Lords, die vor kurzem durch den Rückzug der Mönche befreit wurden, fühlt ihr euch dazu berufen, diese Länder unter eurer Herrschaft zu vereinen.

FRAKTIONSANZAHL

2 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

7 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

- 2 Startgebiete (I)
- 2 Ferne Gebiete (II–III)
- 2 Nahe Gebiete (IV–V)


STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

15  4  2 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„15“  „2“  „1“ 


STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesen Gebäuden:

- -Behausung
- Zitadelle
- Magiergilde

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:




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

ZUSÄTZLICHE REGELN

Vor Beginn des Szenarios:

- Anstatt den Zauberstapel 2-mal zu **durchsuchen (2)** (normale Regel für den Spielbeginn mit der Magiergilde), führt jeweils 1-mal **Durchsuchen (3)** aus.

Während des Szenarios:

- Ihr könnt keinen Nebenhelden rekrutieren.
- Wählt jeweils zu Beginn einer Ressourcenrunde, ob ihr zusätzlich 2  oder 1  erhaltet.
- Sobald ein Obelisk zum ersten Mal besucht wird, wirft die besuchende Fraktion 2  und fügt eines der Ergebnisse ihrem Ressourcenvorrat hinzu.
- Bewegt sich eine Fraktion in die Fraktionsstadt der anderen Fraktion, muss die verteidigende Fraktion kein Gold bezahlen, um ihre Armee zur Verteidigung in die Stadt zu transportieren. Außerdem darf sie während dieses Kampfes ihren „Macht und Magie“-Stapel verwenden.




SIEGBEDINGUNG

Besiege den feindlichen Helden im Kampf.

BESONDERE EREIGNISSE

Keine besonderen Ereignisse.

RUNDENLIMIT

Hat am Ende der 7. Runde niemand gewonnen, zieht ihr jeweils Karten bis auf euer Handkartenlimit nach. Führt dann einen letzten Kampf aus, um den Sieger zu ermitteln. Wer von euch die höhere Erfahrungsstufe hat, ist der Angreifer. Haben beide Haupthelden die gleiche Erfahrungsstufe, werft ihr jeweils 2  und addiert die Summe der Ressourcen. Die Fraktion mit der höheren Summe ist der Angreifer.





Ein großes Beben hat die Welt in ihren Grundfesten erschüttert, Kontinente auseinandergerissen und Ländereien neu aufgeteilt. Nachdem die Erde wieder zur Ruhe gekommen war, krochen die Menschen aus ihren Verstecken hervor und begannen mit dem Wiederaufbau dieser schönen neuen Welt.

FRAKTIONSANZAHL

2–3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

8–9 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

2 Fraktionen:

- 2 Startgebiete (I)
- 2 Nahe Gebiete (IV-V)
- 4 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 2 dieser Gebiete

3 Fraktionen:

- 3 Startgebiete (I)
- 3 Nahe Gebiete (IV-V)
- 6 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 2 dieser Gebiete

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

15

3

1

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„10“

„2“

„1“

STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

- 1 -Einheit mit den höchsten Rekrutierungskosten auf der „Wenige“-Seite
- 1 -Einheit mit den niedrigsten Rekrutierungskosten auf der „Rudel“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während des Szenarios:

- Sobald ein Obelisk zum ersten Mal besucht wird, wirft die besuchende Fraktion 2 und fügt eines der Ergebnisse ihrem Ressourcenvorrat hinzu.
- Besiegt ein Held einen feindlichen Helden im Kampf, erhält die siegreiche Fraktion 20 .

SIEGBEDINGUNG

Kontrolliert am Ende einer Runde eine Fraktion 5 oder mehr Minen, spielt ihr noch eine letzte Runde. Die Fraktion mit den meisten Minen am Ende dieser Runde gewinnt die Partie. Haben alle Fraktionen die gleiche Anzahl an Minen, endet die Partie unentschieden.

RUNDENLIMIT

Hat bis zum Ende der 8. Runde niemand gewonnen, gewinnt am Ende der 9. Runde die Fraktion mit den meisten Minen.

BESONDERE EREIGNISSE

Entfernt zu Beginn der 3., 6. und 9. Runde die Statusmarker von allen Wasserrädern und Windmühlen auf der Abenteuerkarte.

2 FRAKTIONEN



3 FRAKTIONEN



KONFLIKTMODUS

ALLE FÜR EINEN

Drei langjährige Freunde werden zu Feinden, als jeder nach dem Tod des Königs einen Teil des Königreichs erbt. Zeigt euren ehemaligen Freunden, wie man ein Königreich regiert ... durch gnadenlose Eroberung!

FRAKTIONSANZAHL

3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

11 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

- 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 zufällig 2 dieser Gebiete und platziert sie. Platzierungsvorschläge sind als halbtransparente Gebiete dargestellt.

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

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

10 0 0

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„15“ „2“ „1“

STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesen Gebäuden:

- -Behausung
- Rathaus
- Zitadelle

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

- 1 -Einheit mit den höchsten Rekrutierungskosten auf der „Wenige“-Seite
- 1 -Einheit mit den niedrigsten Rekrutierungskosten auf der „Wenige“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

Vor Beginn des Szenarios:

- Der Hauptheld jeder Fraktion beginnt auf Stufe 3. **Durchsucht (2)** jeweils den Fähigkeitenstapel 2-mal und fügt die Karten eurem „Macht und Magie“-Stapel hinzu.

Während des Szenarios:

- Sobald eine Fraktion einen Obelisk besucht, wirft sie 2 und handelt 1 davon ab.
- Verteidigt eine Fraktion ihre Fraktionsstadt, darf sie ihren „Macht und Magie“-Stapel verwenden, falls sie Gold bezahlt hat, um ihre Einheiten in die Stadt zu transportieren.
- Nach der Eroberung einer feindlichen Fraktionsstadt:
 - a) Diese Fraktion erhöht ihr Einkommen um das Einkommen, das die feindliche Fraktion hatte.
 - b) Zusätzlich erhält diese Fraktion sofort: 15 , 2 und 1 .
- Sobald eine Fraktion einen feindlichen Haupthelden besiegt, erhält sie 10 .
- Wird der Hauptheld einer Fraktion im Kampf gegen einen feindlichen Helden besiegt, verliert die Fraktion das Szenario und scheidet aus der Partie aus.
- Auf dem Grafelfeld findet keine Kampfbegegnung gegen neutrale Einheiten statt.

- Fraktionen können das Feld mit dem Gral erst dann besuchen, sobald sie entweder 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.

SIEGBEDINGUNG

Die Partie endet, sobald nur noch eine Fraktion übrig ist oder sobald eine Fraktion den Gral in ihre Fraktionsstadt gebracht hat. Diese Fraktion gewinnt.

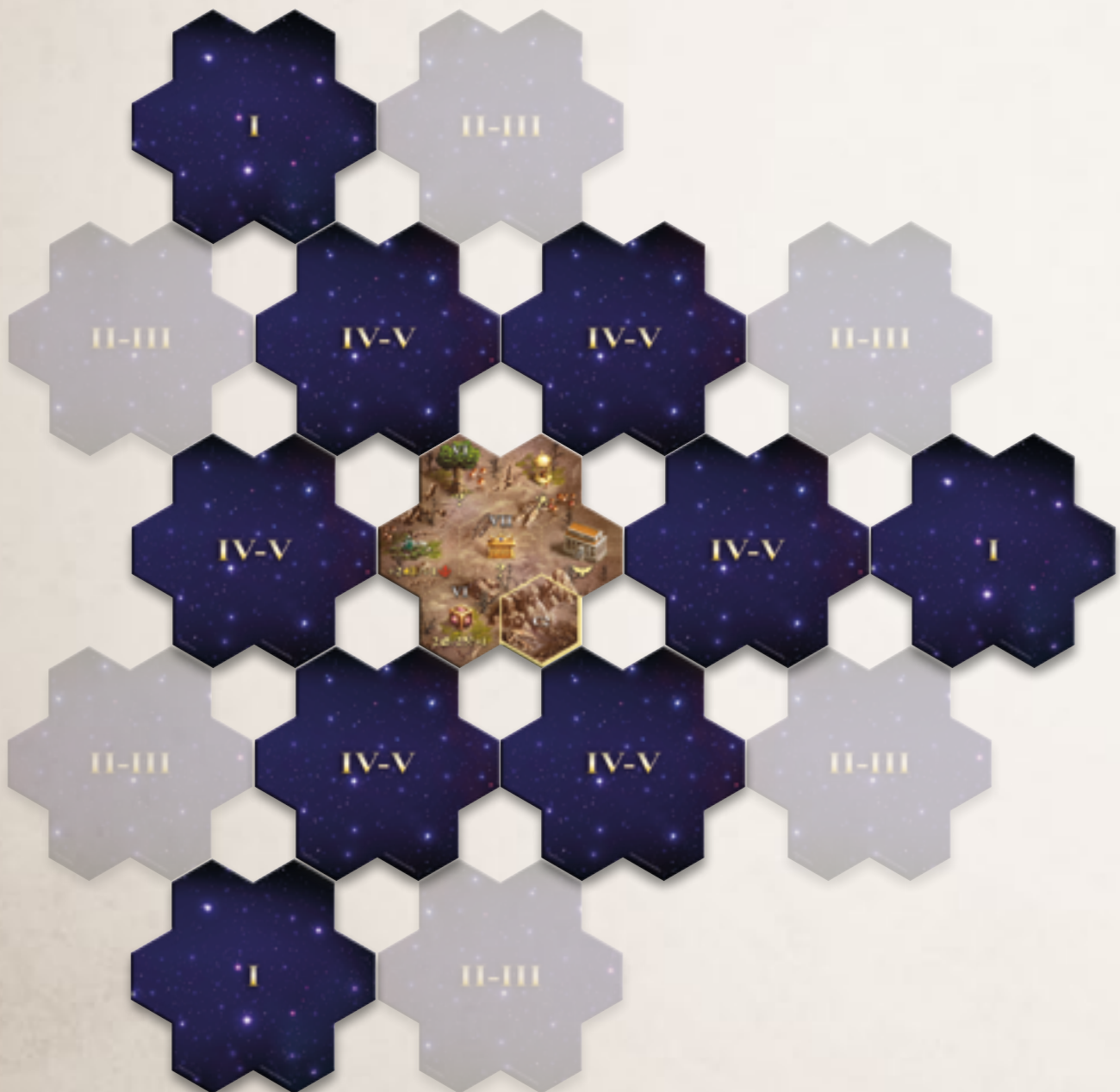
RUNDENLIMIT

Gibt es am Ende der 11. Runde keinen Sieger und ist keine Fraktion ausgeschieden, verlieren alle Fraktionen das Szenario.

Sobald eine Fraktion ausgeschieden ist, ziehen die verbleibenden beiden Fraktionen Karten bis auf ihr Handkartenlimit nach und tragen einen letzten Kampf aus, um den Sieger zu ermitteln.

BESONDERE EREIGNISSE

Entfernt zu Beginn der 3. und 6. Runde die Statusmarker von allen Orten auf der Abenteuerkarte.





KOOPERATIVER- MODUS

2 vollständig kooperative Szenarien für 2–3 Fraktionen.

Bei allen kooperativen Szenarien sind alle Fraktionen verbündet und spielen gemeinsam, um das jeweilige Szenario zu meistern.

Für Kämpfe gegen neutrale Einheiten gelten die Kampfregeln für den Solomodus (siehe „Bot-Kampf“ in der Grundspielanleitung, S. 33). Besucht ein Held einen Handelsposten, darf die Fraktion nicht nur den normalen Effekt dieses Ortes nutzen (siehe „Handelsübersicht“ in der Grundspielanleitung, S. 36), sondern den Ort auch dazu verwenden, einer beliebigen Fraktion Ressourcen zu geben.

Mögliche Siegbedingungen für kooperative Szenarien:

- Ein Sieg über eine bestimmte Anzahl neutraler Einheiten.
- Die Kontrolle über bestimmte Orte.

Sobald eine Fraktion die Siegbedingung eines Szenarios erfüllt, endet die Partie sofort und alle Fraktionen gewinnen gemeinsam das Szenario, sofern nicht anders angegeben.





Ihr und euer Verbündeter wurden von Warlords aus einer anderen Welt überfallen. Nun ist es an der Zeit zurückzuschlagen. Versammelt eure Streitkräfte und schließt temporäre Bündnisse, um Ressourcen zu sammeln und das Reich zu retten!

FRAKTIONSANZAHL

2–3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

11 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

2 Fraktionen:

- 2 Startgebiete (I)
- 4 Nahe Gebiete (IV-V), 2 davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Drachen-Utopia
- 4 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 2 dieser Gebiete

3 Fraktionen:

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

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

15  3  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:

- 3 -Einheiten auf der „Wenige“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während des Szenarios:

- Sobald eine Fraktion einen Obelisk besucht, wirft sie 2  und handelt 1 davon ab.
- Ein Held kann das „Drachen-Utopia“-Feld erst dann betreten, sobald seine Fraktion mind. 2 Obelisk (in einer Partie mit 2 Fraktionen) oder 3 Obelisk (in einer Partie mit 3 Fraktionen) besucht hat.
- Jede Fraktion legt einen Fraktionsmarker auf das Drachen-Utopia, sobald sie es zum ersten Mal besucht.
- Außerdem können Fraktionen nicht:
 - a) Andere Helden angreifen.
 - b) Eine Mine oder eine Siedlung einnehmen, die bereits von jemand anderem kontrolliert wird.

SIEGBEDINGUNG

Sobald alle Fraktionen ihren Fraktionswürfel auf das Drachen-Utopia gelegt haben, endet die Partie und alle Fraktionen gewinnen das Szenario.

RUNDENLIMIT

Falls am Ende der 11. Runde mind. eine Fraktion keinen Fraktionswürfel auf das Drachen-Utopia gelegt hat, verlieren alle Fraktionen das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Entfernt zu Beginn der 4. und 8. Runde die Statusmarker von allen Wasserrädern und Windmühlen auf der Abenteuerkarte.



3 FRAKTIONEN

2 FRAKTIONEN





KOOPERATIVER MODUS

UNHEILIGE SUCHE

Tief unter der Oberfläche lauern Monster, wie sie noch nie jemand zuvor gesehen hat. Es heißt, dass sich die Monster darauf vorbereiten, aus der Tiefe aufzusteigen und die Welt an der Oberfläche für sich zu beanspruchen. Zieht los und tötet ihre bösen Armeen, bevor sie zu mächtig werden. Vielleicht seid ihr die einzige Hoffnung für die Welt!

FRAKTIONSANZAHL

2–3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

Abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad des Szenarios:

- **Leicht:** 8 Runden
- **Normal:** 10 Runden
- **Schwer:** 12 Runden
- **Unmöglich:** 14 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

2 Fraktionen:

- 2 Startgebiete (I)
- 4 Nahe Gebiete (IV-V), 2 davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Drachen-Utopia
- 2 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 1 dieser Gebiete

3 Fraktionen:

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

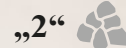
STARTRESSOURCEN:

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:



EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:



STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesen Gebäuden:

- ★-Behausung
- ☆-Behausung
- Zitadelle

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit dieser Einheit:

- 1 ☆-Einheit mit den niedrigsten Rekrutierungskosten auf der „Wenige“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während des Szenarios:

- Zieht je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad die folgende Anzahl „Neutrale Einheiten“-Karten von den entsprechenden Stapeln, um den „Drachen-Utopia“-Stapel zu bilden:

a) Leicht: 5 ★, 5 ☆, 3 ☀, 1 ⚡

b) Normal: 4 ★, 5 ☆, 3 ☀, 2 ⚡


c) Schwer: 2 ★, 5 ☆, 5 ☀, 3 ⚡

d) Unmöglich: 1 ★, 5 ☆, 7 ☀, 4 ⚡

Mischt ihn und legt den Stapel verdeckt bereit. Wann immer ein Held das Drachen-Utopia betritt, zieht er 5 Karten vom „Drachen-Utopia“-Stapel, anstatt sie von den „Neutrale Einheiten“-Stapeln zu ziehen. Die gezogenen



Einheiten werden auf dem Kampf-Spielplan platziert (siehe „Vorbereitung der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 29). Die Fraktionen versuchen, die Einheiten zu besiegen, auf die sie im Drachen-Utopia treffen. Mischt alle neutralen Einheiten, die während des Kampfes im Drachen-Utopia besiegt wurden, in ihre jeweiligen „Neutrale Einheiten“-Stapel zurück und nicht in den „Drachen-Utopia“-Stapel. Neutrale Einheiten, die den Kampf im Drachen-Utopia überleben, werden in den „Drachen-Utopia“-Stapel zurückgemischt. Sollten sich nicht genügend Einheitenkarten in diesem Stapel befinden, zieht alle verbleibenden Einheitenkarten und platziert sie auf dem Kampf-Spielplan.

- Das Verlängern eines Kampfes gegen Azur-Einheiten um 1 Runde kostet nun 1 BP pro Kampfunde, genauso wie es im Kampf gegen Nicht-Azur-Einheiten der Fall ist.
- Sobald eine Fraktion einen Obelisken besucht, wirft sie 2  und handelt 1 davon ab.
- Ein Held kann das „Drachen-Utopia“-Feld erst dann betreten, nachdem seine Fraktion mindestens 2 Obelisken (in einer Partie mit 2 Fraktionen) oder 3 Obelisken (in einer Partie mit 3 Fraktionen) besucht hat.
- Außerdem können Fraktionen nicht:
 - a) Andere Helden angreifen.
 - b) Eine Mine oder eine Siedlung einnehmen, die bereits von jemand anderem kontrolliert wird.

SIEGBEDINGUNG

Sobald alle Einheiten des „Drachen-Utopia“-Stapels besiegt sind, endet die Partie und alle Fraktionen gewinnen das Szenario.

RUNDENLIMIT

Das Rundenlimit für den Sieg über die Einheiten am Drachen-Utopia hängt vom Schwierigkeitsgrad des Szenarios ab.

Schaffen es die Fraktionen nicht, die neutralen Einheiten im Drachen-Utopia innerhalb des Rundenlimits zu besiegen, verlieren sie das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Entfernt zu Beginn der 4. und 8. Runde die Statusmarker von allen Wasserrädern und Windmühlen auf der Abenteuerkarte.



2 FRAKTIONEN



3 FRAKTIONEN



SOLO-KAMPAGNENMODUS

Eine Reihe von thematischen Szenarien für das Solospiel gegen einen Bot-Gegner.

Das Grundspiel von **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** enthält eine Kampagne für die Schloss-Fraktion.

Die Kampagne ist in zusammenhängende Szenarien unterteilt. Jedes Szenario hat dabei seine eigene Siegbedingung.

In jedem Szenario gibt es einen feindlichen Bot-Helden.

Jede Szenario-Beschreibung gliedert sich in zwei Teile:

- Der Abschnitt über die Spielmechanik erklärt, wie das Szenario gespielt wird.
- Der Abschnitt „Die Geschichte“ enthält eine Auswahl von Texten, die du an bestimmten Stellen des Szenarios lesen musst.

KAMPAGNENREGELN


- In den folgenden Abschnitten des Missionsheftes werden die Bot-Helden als feindliche Helden bezeichnet.
- Jedes Szenario der Kampagne erzählt eine Geschichte. Am Ende eines jeden Abschnitts findest du zusätzliche Informationen zur Anpassung des Szenarios.
- Während des Kampfes verwenden die Bot-Helden zwei Stapel:
 - a) Der Bot-Stapel, der angibt, welche Aktionen der Bot-Held während seines Zuges in einer Kampfrunde ausführen wird.
 - b) Der Zauberstapel, der den Bot-Helden mit Zaubern versorgt, die er während einer Kampfbegegnung einsetzen darf.
- Jeder feindliche Held hat seine eigene Zusammenstellung an Einheitenkarten. Bereite alle Einheitenkarten vor, die in der Vorbereitung

des Szenarios aufgeführt sind, sodass du, sobald du einen Kampf mit einem feindlichen Helden auslöst, folgendes tun kannst:

- a) Feindliche Armeen entsprechend den Angaben des Szenarios zusammenstellen.
 - b) Alle Einheitenkarten des Bot-Helden auf dem Kampf-Spielplan platzieren (siehe „Vorbereitung der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 29).
- Stelle Bot-Stapel und Zauberstapel gemäß der Angaben in der Vorbereitung des Szenarios zusammen. Mische sie und lege sie als verdeckte Stapel bereit. Denke daran, genügend Platz für die Abwurfstapel zu lassen.
 - Lege alle aufgeführten Fähigkeitskarten offen neben Bot-Stapel und Zauberstapel.
 - Wann immer eine feindliche Einheit aktiviert wird, ziehe eine Karte vom Bot-Stapel und handle sie ab.
 - a) Wann immer ein Bot-Held einen Zauberspruch wirkt, ziehe ihn von seinem Zauberstapel.
 - b) Wann immer ein Bot-Held die ihm während der Vorbereitung zugewiesene Fähigkeit einsetzt, legst du sie danach nicht ab. Im Gegensatz zu den normalen Regeln darf der Bot-Held die Fähigkeit erneut einsetzen, sobald er vom Bot-Stapel dazu angewiesen wird.

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Stelle dein Einkommen zu Beginn jedes Kampagnenszenarios wie folgt ein:

„10“ 

„0“ 

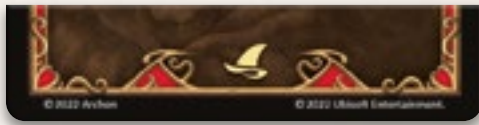
„0“ 

Zusätzliche Regeln der einzelnen Szenarien können diese Werte verändern.

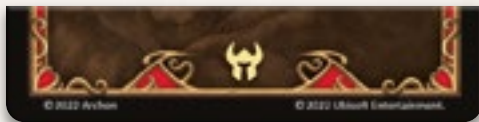
BOT-STAPEL – KARTENTYPEN

Der Bot-Stapel besteht aus drei Kartentypen:

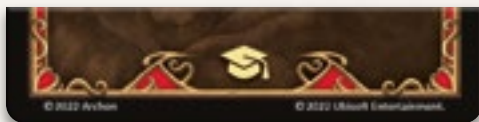
- ☉ – Magiekarten



- ☉ – Machtkarten



- ☉ – Fähigkeitenkarten



ABHANDELN BESONDERER EREIGNISSE

In jedem Szenario gibt es eine Reihe von besonderen Ereignissen, die die Geschichte und die Spielmechanik miteinander verknüpfen, um ein fesselndes Erlebnis zu schaffen.

Markiere die besonderen Ereignisse des Szenarios, indem du Statusmarker auf die entsprechenden Rundenfelder der Zeitleiste legst.

ABSCHLIESSENDE SCHRITTE NACH JEDEM SZENARIO

Entferne aus deinem aktuellen „Macht und Magie“-Stapel alle Statistikkarten und die Sonderfähigkeitenkarte der Stufe 1 und lege sie beiseite. Entferne alle anderen Sonderfähigkeitenkarten und lege sie beiseite. Wähle aus den verbleibenden Karten 5 aus und mische sie mit den Karten zusammen, die du im ersten Schritt beiseitegelegt hast – dies wird dein „Macht und Magie“-Stapel für das nächste Szenario.

Setze die Erfahrungsstufe deines Helden auf 1 zurück.



SCHLOSS-KAMPAGNE – LANG LEBE DIE KÖNIGIN

1. HEIMKEHR

Nach unserem Anlanden haben sich sowohl die Gerüchte als auch unsere Befürchtungen bestätigt. Nach dem Tod meines Vaters teilten die Nachbarn Erathias gierig das Land unter sich auf.

Hilf Catherine dabei, einen Außenposten zu errichten, um Erathia von den Invasoren zu befreien.

SZENARIOLÄNGE

8 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Schloss


Fraktionsheldin: Catherine

Fraktionsarmee: Wenige Hellebardenträger, wenige Scharfschützen, wenige Greifen

Startressourcen: 15 , 1 .

Stadtgebäude: Keine

Bonus: Wähle 1 aus:

- **Verstärke** deine Scharfschützen und Hellebardenträger
- Erhalte 3  zusätzlich
- **Durchsuche (3)** den Artefaktstapel

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Feindliche Armee: Neutrale Armee der Stufe IV, wenige Minotauren

Bot-Stapel: 6 Machtkarten

Bot-Zauberstapel: Keine

Zusätzliche Vorbereitung: Lege die Troglodyten-Einheitenkarte für die spätere Verwendung im Szenario bereit.

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Dungeon-Startgebiet (S2)

5 Ferne Gebiete (II-III):

- 5 beliebige aus dem Grundspiel (wähle aus: F1-F9)




1 Nahes Gebiet (IV-V):

- Das Schloss-Gebiet mit grünem Gras und einem Obelisken (N3)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Platziere einen der Dungeon-Helden auf der Dungeon-Stadt des Dungeon-Startgebiets. Platziere deinen Helden auf dem Gebiet ganz links, wie auf der Abenteuerkarte für das Szenario abgebildet. Dieses Gebiet ist bereits entdeckt. Richte das Gebiet so aus, dass sein leeres Feld sich ganz links befindet. Entsprechend beginnt dein Held die Partie auf dem leeren Feld.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Das Dungeon-Startgebiet (I) rechts neben der Abenteuerkarte ist bereits entdeckt.
- Du kannst die Erfahrungsstufe deines Helden nicht über Stufe 4 hinaus erhöhen.
- Du kannst keine Stadtgebäude bauen, aber:
 - a) Du darfst - und -Einheiten ohne das erforderliche Stadtgebäude **rekrutieren**. Du kannst keine -Einheiten rekrutieren.
 - b) Du darfst deine Einheiten ohne die erforderlichen Gebäude **verstärken**.
- Alle Runden sind Ressourcenrunden, aber du erhältst nur Einkommen aus Minen und Siedlungen.

- Besuchst du einen Obelisken, löst dies ein Ereignis innerhalb der Geschichte aus.
- Der feindliche Held bewegt sich nicht. Er wartet nur ab.
- Du verlierst dieses Szenario nicht, falls du keine Stadt mehr kontrollierst.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Erreiche die Stadt auf dem Dungeon-Gebiet, besiege die Dungeon-Fraktion, die die Stadt besetzt hält, und befreie Rion.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du eine Kampfbegegnung verlierst.
- Falls es dir nicht gelingt, die Stadt bis zum Ende der 8. Runde einzunehmen.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Ein unfreundlicher Empfang“.

8. Runde:

- Falls du die Dungeon-Fraktion am Ende dieser Runde nicht besiegt hast, verlierst du das Szenario.

Sobald du das nächste Ferne Gebiet (II-III) entdeckst:

- Lies den Abschnitt „Zwei Pfade“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Eine schlechte Nachricht kommt selten allein“.



DIE GESCHICHTE

EIN UNFREUNDLICHER EMPFANG

Das Ufer war stürmisch. Aufgewühlt. Als wäre es ebenfalls wütend über das, was es sah, all die Leichen, die in den Wellen schwammen.

Catherine zwang sich, den Blick abzuwenden, und widmete sich den Berichten, die auf dem Tisch in ihrem Zelt lagen.

„Sie sind auf der anderen Seite des Ozeans ...“

„... der Bogenschützenturm nordöstlich von Plinth fiel ohne Gegenwehr einer Horde von Troglodyten zum Opfer ...“

„... es waren keine Boote zu sehen.“

„... wir haben Dungeonbewohner und Teufel gesehen ...“

„Es gab keine Vorwarnung. Über Nacht waren wir umzingelt ...“

Zu sagen, es sähe düster aus, wäre so, als würde man den Atem eines Troglodyten als etwas muffig bezeichnen. Erst der Tod ihres Vaters Nicolas Greifenherz und nun dieses ganze Chaos. Aber das Königreich ihres Vaters durfte nicht untergehen. Erathia durfte nicht fallen.

Sie griff nach ihrer Feder und begann, einen Brief an ihre Generäle zu schreiben.

„Bei unserer ersten Landung haben wir einen zerstörten Außenposten erobert. Informationen sind spärlich und bestenfalls unzuverlässig. Die Bewohner der umliegenden Dörfer sind geflohen. Die verbliebenen Überlebenden erzählen widersprüchliche Geschichten.“

Ihre Hand hielt einen Moment inne, während sie den letzten Bericht noch einmal überflog. Alle Generäle durchstreiften die Region. Sie wurde von einigen der besten Helden Erathias geschützt. Niemand weiß, wohin sie verschwunden sind.

Die Menschen waren verängstigt. Das überraschte sie nicht. Aber die Gerüchte und Funde ... die Leiche eines Minotaurus und ein versteinertes Kopf zwischen verkohlten Ruinen ...

„... Alle Beweise deuten auf eine Invasion aus Nighon hin“, schrieb sie schließlich weiter. „Versammelt die örtlichen Milizen und bildet sie schnell aus. Vernichtet alle feindlichen Kräfte, denen ihr begegnet.“

In der Ferne hörte sie das Gemurmel der Soldaten untereinander:

„... hast du etwas über Steadwick gehört?“, „... ist es wahr, dass mehr als die Hälfte von Erathia gefallen ist ...“, „... was ist mit Tatalia?“, „Ich habe einen

Verwandten, der im Wachhaus nördlich von Caryatid zum Pikenier ausgebildet wurde ...“, „... bete, dass er die Invasion überlebt hat.“

Jeder Feldzug erinnerte sie an zwei Dinge: Wie unangenehm dünn die Wände der Feldzelte waren. Und wie fragil die Moral ihrer Truppen.

Den Federkiel fast mit ihrer Hand zerdrückend, fügte sie eine weitere Zeile hinzu:

„Geht vom Schlimmsten aus. Geht davon aus, dass wir im Krieg sind.“

Sobald du das nächste Ferne Gebiet (II-III) entdeckt hast, lies den Abschnitt „Zwei Pfade“.

ZWEI PFADE

Du stößt auf eine Abzweigung, zwei Pfade, die durch eine majestätische Bergkette getrennt sind: der erste ist eine befestigte Straße, gesäumt von Bäumen und Wiesen; der zweite ein steiler Pfad entlang des Berghangs, der durch die Schneemassen kaum sichtbar ist. Doch der Schnee ist nicht das Einzige, was auf diesem Pfad im Schein der Sonne glitzert.

Wähle dein Schicksal:

- **Der Graspfad – lies den Abschnitt „Graspfad“.**
- **Der Schneepfad – lies den Abschnitt „Schneepfad“.**

GRASPFAD

Du betrittst das Grasland. Die Straße ist breit und deine Truppen können sich leicht bewegen, während sie die Sonne und den Gesang der Vögel genießen – oder zumindest sollten sie das. Die Umgebung wirkt seltsam still. Der Gestank des Todes durchdringt das Land, und in der Ferne steigt aus einigen der Dörfer in der Umgebung ein widerlicher Rauch auf. Du treibst dein Pferd zur Eile an und reitest weiter.

Das von dir entdeckte Ferne Gebiet (II-III) sowie das damit verbundene nächste unentdeckte Gebiet gelten nun als „Graspfad“, während die anderen 2 unentdeckten Fernen Gebiete (II-III) nun der „Schneepfad“ sind.

Falls du den „Schneepfad“ betrittst, lies den Abschnitt „Schneepfad“.

Sobald du ein Feld mit einem Obelisken betrittst, lies den Abschnitt „Aus den Tiefen ...“.

SCHNEEPFAD

Der Pfad ist unwegsam. Deine Truppen wagen es nicht einmal, auf ihren Pferden zu reiten, aus Angst, zu

stürzen. Aber deine Augen haben dich nicht getäuscht – der Feind hat diesen Ort unberührt gelassen. Alle Schätze, die in diesem reichen Land verborgen sind, gehören dir.

Das von dir entdeckte Ferne Gebiet (II-III) sowie das damit verbundene nächste unentdeckte Gebiet gelten nun als „Schneepfad“, während die anderen 2 unentdeckten Fernen Gebiete (II-III) nun der „Graspfad“ sind.

Alle Boni von besuchten Feldern des Schneepfads werden verdoppelt.

Die Produktion durch Minen und Siedlungen bleibt unverändert.

Solange er sich auf dem Schneepfad befindet, hat dein Held 1 Bewegungspunkt weniger.

Falls du den „Graspfad“ betrittst, lies den Abschnitt „Graspfad“.

Sobald du ein Feld mit einem Obelisken betrittst, lies den Abschnitt „Aus den Tiefen ...“.

AUS DEN TIEFEN ...

Deine Vorhut nähert sich und kniet vor dir nieder, bevor sie dir ihre Entdeckungen mitteilt.

„Meine Königin, wir haben Spuren von großen Truppenbewegungen in der Nähe gefunden. Hunderte von Fußabdrücken, es muss ...“

„Zeigt es mir“, unterbrichst du ihn abrupt.

Die Spuren führen zu einem einsamen Obelisken im Grasland, aber sie brechen plötzlich ab. Zahlreiche Fußspuren von verschiedenen Lebewesen sind zu sehen, doch sie alle enden hier. Es sei denn ...

Du streckst deine Hand aus, um den Stein zu berühren. Die solide Oberfläche sieht vollkommen fest aus, ohne auch nur den kleinsten Riss. Aber deine Hand erzählt eine andere Geschichte. Statt auf eine kalte, steinerne Oberfläche zu treffen, geht sie einfach durch den Stein hindurch.

„Versammelt alle Truppen!“, rufst du dem nächststehenden Soldaten zu. „Wir gehen hinein.“

Im Inneren findet ihr euch in einem Labyrinth aus dunklen, verschlungenen Tunneln wieder, die sich endlos hinzuziehen scheinen. Nach einigen Stunden des Herumirrens in den engen Gängen weitet sich die Höhle zu einem riesigen Raum, der von Fackeln schwach beleuchtet wird. Unter den gespenstischen Ansammlungen von Stalaktiten steht eine Burg der Nighon. Um sie herum wimmelt es von Horden von Monstern. Minotauren, Troglodyten, kleine Raufbolde und Kreaturen, an deren Namen du dich nicht einmal erinnern kannst.

Alle versammelt. Wartend.

Während dir ein Schauer über den Rücken läuft, befehlst du deiner Armee den Vormarsch.

Platziere deinen Helden auf dem leeren Feld des Dungeon-Startgebiets.

Lege einen lila Fraktionsmarker auf jedes andere Feld des Dungeon-Startgebiets, außer auf das Stadtfeld.

Jeder lila Marker stellt eine neutrale Armee dar. Ihr Schwierigkeitsgrad entspricht der Stufe deines Haupthelden. Füge zu jeder Kampfbegegnung, die du hast, eine Einheit wenige Troglodyten hinzu.

Nachdem du eine neutrale Armee besiegt hast, entferne den lila Fraktionsmarker von seinem Feld und lege ihn auf dein Heldentableau.

Du kannst das Stadtfeld erst betreten, sobald du mindestens 2 lila Fraktionswürfel auf deinem Heldentableau hast.

Sobald du die Stadt erobert hast, lies den Abschnitt „Eine schlechte Nachricht kommt selten allein“.

EINE SCHLECHTE NACHRICHT KOMMT SELTEN ALLEIN

Nachdem die Wachen besiegt sind, teilst du deine Truppen auf, um die Mauern zu bemannen und die Burg zu durchkämmen. Deine Intuition sagt dir, dass die gefangenen Helden in den tiefsten Bereichen zu finden sind, also nimmst du ein paar Wachen mit und durchsuchst mit einer düsteren Vorahnung die Kerker der Burg. Du hast dich nicht geirrt. Zu deiner Erleichterung sind sie noch am Leben. Ausgehungert, vernarbt und verwundet ... aber am Leben. Unter ihnen befindet sich Rion, der legendäre Heilkundige des erathianischen Militärs. Als sein Hauptmann in der Vergangenheit im Kampf gegen Horden von Monstern getötet wurde, übernahm er das Kommando und manövrierte den Feind aus, wodurch genügend Zeit für die Ankunft der Verstärkung blieb. Seine Fähigkeiten könnten erneut von Nutzen sein.

Während du über die heutigen Ereignisse nachdenkst, eilt ein Bote heran.

„Meine Königin ... Steadwick ... Die Hauptstadt ist von den Nighon besetzt!“



SCHLOSS-KAMPAGNE – LANG LEBE DIE KÖNIGIN

2. SCHUTZENGEL

SZENARIOLÄNGE



10 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Schloss


Fraktionsheld: Wähle 1: Catherine oder Rion

Fraktionsarmee: Wenige Hellebardenträger, wenige Scharfschützen, wenige Greifen

Startressourcen: 15 , 3 , 1 

Stadtgebäude: -Behausung

Bonus: Wähle 1:

- Nimm 1 „Segen“-Zauberkarte auf die Hand
- Erhalte 10  zusätzlich
- Füge deiner Armee wenige Zeloten hinzu

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Feindliche Helden: 1. Kommandeur, 2. Kommandeur

Feindliche Armee:

- **Armee des 1. Kommandeurs:** Ein Rudel Troglodyten, ein Rudel Augen des Bösen, wenige Minotauren, wenige Mantikoren
- **Armee des 2. Kommandeurs:** Ein Rudel Augen des Bösen, ein Rudel Minotauren, wenige Mantikoren, wenige Schwarze Drachen

Bot-Stapel des 1. Kommandeurs: 3 Machtkarten, 2 Magiekarten

Bot-Stapel des 2. Kommandeurs: 3 Machtkarten, 2 Magiekarten

Feindlicher Zauberstapel: 2 „Steinhaut“-Zauberkarten, 2 „Magischer Pfeil“-Zauberkarten

Beide Kommandeure teilen sich einen gemeinsamen Zauberstapel.

Zusätzliche Vorbereitung: Lege die Medusen-Einheitenkarte für die spätere Verwendung im Szenario bereit.

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Schloss-Startgebiet (S3)

3 Ferne Gebiete (II-III):

- 3 Schloss-Gebiete (F3, F6, F9)

2 Nahe Gebiete (IV-V):

- 2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Die beiden feindlichen Helden – der 1. Kommandeur und der 2. Kommandeur – werden durch die beiden Heldenfiguren der Dungeon-Fraktion dargestellt. Sobald du ein Nahes Gebiet (IV-V) entdeckst, platziere einen feindlichen Helden auf dem Obelisken oder der Hexenhütte.

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Schloss-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Du kannst die Erfahrungsstufe deines Helden nicht über Stufe 5 hinaus erhöhen.
- Die feindlichen Helden bewegen sich nicht. Sie warten nur ab.
- Du kannst „Ruhm von Erathia“ erst bauen, nachdem du während des Szenarios eine besondere Bedingung erfüllt hast.
- Der erste feindliche Held, gegen den du kämpfst, ist der „1. Kommandeur“, der zweite feindliche Held ist der „2. Kommandeur“.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Besiege beide feindlichen Armeen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du eine Kampfbegegnung verlierst.
- Falls du es nicht schaffst, beide feindlichen Armeen bis zum Ende der 10. Runde zu besiegen.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Vorwärts drängen“.

10. Runde:

- Falls beide feindlichen Armeen am Ende der Runde nicht besiegt sind, verlierst du das Szenario.

Sobald du ein Gebiet mit einer Siedlung entdeckst:

- Lies den Abschnitt „Die Wächter von Fair Feather“.

Sobald du ein Gebiet mit einer Hexenhütte oder einem Obelisken entdeckst:

- Lies den Abschnitt „Unter der Erde ...“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Keine Zeit zu verlieren“.



DIE GESCHICHTE

VORWÄRTS DRÄNGEN

Nachdem wir den befreiten Gefangenen Essen und frisches Wasser gebracht haben, teilen sie einige Informationen mit uns. Die Situation übertrifft bei weitem die schlimmsten Befürchtungen. Nicht nur, dass die Nighon-Kommandeure bereits überall sind, sie sind außerdem auf dem Vormarsch. Und sie sind nicht allein. Es scheint, dass König Greifenherz nicht eines natürlichen Todes gestorben ist, sondern an vergiftetem Essen. Und was noch schlimmer ist: Es geschah eine ganze Weile, bevor Nighon überhaupt angegriffen hat. Es muss das Werk eines feindlichen Attentäters gewesen sein. Aber kein gewöhnlicher Bürger wäre in der Lage, jemanden mit solchen Fähigkeiten anzuheuern. Welches Königreich hat es getan? Deyja? Tatalia? AvLee? Welche Feinde lauern noch im Verborgenen?

In der Zwischenzeit berichten Späher, dass es in diesem Gebiet mehrere Höhleneingänge gibt. Es ist wahrscheinlich, dass wir unter der Erde mehrere versteckte Festungen der Nighon finden werden.

Unsere Truppen haben ein sicheres Schloss nördlich von hier erobert, das eine gute Ausgangsbasis für die kommenden Schlachten sein wird.

Wir dürfen nicht unvorsichtig werden. Die Zeit wird knapp, und wir dürfen uns keine Fehler erlauben.

Falls du ein Gebiet mit einer Siedlung entdeckst, lies den Abschnitt „Die Wächter von Fair Feather“.

Falls du ein Feld mit einer Hexenhütte oder einem Obelisken betrittst, lies den Abschnitt „Unter der Erde ...“.

DIE WÄCHTER VON FAIR FEATHER

Aus der Ferne siehst du Funken vom Himmel sprühen und dichten Rauch von unten aufsteigen. Fair Feather wird belagert. Gewinnen sie? Verlieren sie? Wahrscheinlich spielt es keine Rolle. Das ganze Gebiet wimmelt von den Armeen der Nighon-Kommandeure. Im Moment ist es ein Zermürbungskrieg ... und sie sind die Umzingelten. Aber normale Stadtbewohner sollten nicht in der Lage sein, diesen scheußlichen Monstern derart Widerstand zu leisten. Die Funken am Himmel wecken dein Interesse und du bittest deinen Leutnant um ein Fernglas. Schon ein einziger Blick hindurch zaubert ein Lächeln auf dein Gesicht.

„Das sind keine Monster aus Nighon“, stellst du zufrieden fest.

Engel. Sie wurden bereits früher in Erathia gesichtet.

Während der Dämonenplage gab es vereinzelte Berichte über geflügelte Wesen, die die Dämonen massakrierten. Entweder sind die Engel zurückgekehrt – oder sie waren nie wirklich weg. Wie lange Fair Feather dieses Mal gegen die Nighon bestehen kann, weiß niemand. Sollte Fair Feather fallen, könnte ein möglicher Verbündeter verloren gehen ...

Kämpfst du auf diesem Siedlungsfeld gegen eine neutrale Armee, füge der feindlichen Armee ein Rudel Medusen hinzu. Nachdem du die Siedlung erobert hast, ignoriere den Standardbonus und baue stattdessen kostenlos das Stadtgebäude „Ruhm von Erathia“.

Falls du ein Feld mit einer Hexenhütte oder einem Obelisken betrittst, lies den Abschnitt „Unter der Erde ...“.

UNTER DER ERDE ...

Deine Späher bestätigen, dass sich die Truppen der Nighon wie schon zuvor in den Höhlen in der Nähe verstecken.

„Diese widerlichen Monster ... krabbeln unter den Füßen der Erathianer wie Insekten.“ Du antwortest dem Boten mit erkennbarer Abscheu. „Wir werden sie aus ihren Tunneln vertreiben.“

Du dankst den Spähern und bittet sie, die anderen Generäle über ihre Entdeckungen zu informieren. Dann schreitest du durch das Lager und beobachtest, wie sich deine Truppen auf die nächste Schlacht vorbereiten.

Bald wird dieses Land wieder frei sein. Bald.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast, lies den Abschnitt „Keine Zeit zu verlieren“.

KEINE ZEIT ZU VERLIEREN

Die Überreste der Nighon-Kreaturen liegen verkohlt vor dir und erfüllen die abgestandene Luft des Untergrunds mit noch mehr fauligem Gestank. Deine Truppen sind damit beschäftigt, das Gelände zu säubern und das provisorische Lager vorzubereiten, während du mit deinen Gedanken allein bist. Im Moment läuft alles nach Plan. Doch König Greifenherz hat dir stets gesagt, dass du niemals unvorsichtig werden darfst.

Der erste Schritt in unserem Kampf zur Befreiung Erathias ist die Befreiung der Hauptstadt Steadwick von der Besetzung durch die Nighon. Dies wird keine leichte Aufgabe, da die Dungeon-Kommandeure alle Bergpässe, die ins Tal von Steadwick führen, blockiert haben.

3. STEADWICKS BEFREIUNG



SZENARIOLÄNGE

13 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Schloss

Fraktionsheld: Wähle 1: Catherine oder Rion

Fraktionsarmee: Wenige Hellebardenträger, wenige Scharfschützen, wenige Greifen, wenige Zeloten

Startressourcen: 15 3 1 , erhöhe außerdem deine -Produktion um 2

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1:

- Nimm 1 „Segen“-Zauberkarte auf die Hand
- Erhalte 10 zusätzlich
- Durchsuche (3)** den Artefaktstapel

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Feindliche Armee: Anstürmende Helden, Armee von Steadwick

Feindliche Armee:

- 2 anstürmende Helden:** Ein Rudel Augen des Bösen, wenige Minotauren, wenige Mantikoren
- Armee von Steadwick:** Ein Rudel Medusen, ein Rudel Minotauren, ein Rudel Mantikoren, ein Rudel Schwarze Drachen

Bot-Stapel der anstürmenden Helden: 3 Machtkarten, 1 Magiekarte

Bot-Stapel der Armee von Steadwick: 3 Machtkarten, 2 Fähigkeitenkarten, 2 Magiekarten

Feindlicher Zauberstapel: 2 „Steinhaut“-Zauberkarten, 2 „Verlangsamung“-Zauberkarten

Beide anstürmende Helden verwenden denselben Bot-Stapel, während alle feindlichen Armeen denselben Zauberstapel verwenden. Mische beide Stapel nach jedem Kampf neu.

Fähigkeit: „Schmied“-Fähigkeitenkarte

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Schloss-Startgebiet (S3)

4 Ferne Gebiete (II-III):

- 1 Schloss-Gebiet (wähle aus: F3, F6, F9)
- 3 Nekropolis-Gebiete (F1, F4, F7)

2 Nahe Gebiete (IV-V):

- 2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)

1 Zentrales Gebiet (VI-VII):

- 1 Zentrales Gebiet mit Drachen-Utopia (C1)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Beide feindlichen Helden werden durch die beiden Heldenfiguren der Dungeon-Fraktion dargestellt und erscheinen auf den blockierten Feldern der Fernen Gebiete infolge besonderer Ereignisse.

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Schloss-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Dein Held beginnt auf Stufe 2.
- Erhalte durch Obelisken jeweils 2 .
- 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 die Armee eines anstürmenden Helden besiegt hast, erhalte 2 .
- Am Drachen-Utopia kämpft dein Held gegen die Armee von Steadwick.

Hinweis: Anders als in den vorherigen Szenarien bewegen sich die feindlichen Helden nun nach den Standardregeln.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Besiege die feindliche Armee am Drachen-Utopia (es ist nicht nötig, die Armee(n) der anstürmenden Helden zu besiegen).

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.
- Falls du es nicht schaffst, bis zum Ende der 13. Runde die feindliche Armee am Drachen-Utopia zu besiegen.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Wer das Schwert erhebt ...“.

5. Runde:

- Lies den Abschnitt „Dunkle Wolken aus dem Norden“.
- Platziere die Armee des 1. anstürmenden Helden auf dem am weitesten rechts liegenden blockierten Feld.

8. Runde:

- Nachdem du die Armee des 1. anstürmenden Helden besiegt hast, platziere die Armee des 2. anstürmenden Helden auf dem am weitesten rechts liegenden blockierten Feld.

13. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Sobald du ein Gebiet mit einer Siedlung entdeckst:

- Lies den Abschnitt „Gefangene“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Befreiung“.



DIE GESCHICHTE

WER DAS SCHWERT ERHEBT ...

Das Ufer war ruhig. Keine Welle war zu sehen. Nicht einmal das kleinste Plätschern auf der Oberfläche.

Es war nur ein kleiner Binnensee, weshalb das keine Überraschung war. Dennoch fand Catherine, dass dieses Bild zu ihrem derzeitigen Gemütszustand passte – kalte Entschlossenheit. Sie wandte sich von der Aussicht jenseits des Zeltes ab und blickte in die Runde der versammelten Generäle.

Erste Geheimdienstberichte deuteten darauf hin, dass sich die Truppen aus Nighon im Tal von Steadwick verbarrikadiert hatten. Da alle Zugänge über Land blockiert waren, müssen sie durch unterirdische Tunnel mit Nachschub versorgt werden. Andernfalls wären sie längst verhungert.

„Die gute Nachricht“, begann einer der Generäle, „ist, dass wir die Unterstützung von Bracada haben, und sofern wir sie erreichen können, auch von AvLee. Viel mehr gibt es nicht zu sagen. Wir werden nicht aufhören, bis Steadwick befreit ist“, rief er und reckte seine Faust in die Luft. Die anderen im Raum schlossen sich an und stimmten in einen begeisterten Jubel ein.

„Es sei denn, eines dieser Reiche hat meinen Vater vergiftet“, überlegte Catherine.

„Trotzdem müssen wir immer noch einen Weg über die Berge finden.“

„Angeblich versorgen die Dungeon-Kommandeure Steadwick durch unterirdische Tunnel“, sprach Catherine besonnen. „Aber diese unterirdischen Tunnel erstrecken sich doch über das ganze Land, oder?“

„Das ist korrekt, Eure Hoheit.“

Die Königin von Enroth lächelte kalt. Wie der verstorbene König Greifenherz zu sagen pflegte: Sucht immer nach Schwachstellen – dort müsst Ihr zuschlagen. Bald werden sie ihre eigene Medizin zu schmecken bekommen.

Sobald du ein Gebiet mit einer Siedlung entdeckst, lies den Abschnitt „Gefangene“.

Lies zu Beginn der 5. Runde den Abschnitt „Dunkle Wolken aus dem Norden“.

DUNKLE WOLKEN AUS DEM NORDEN

Ein Bote auf einem zerschundenen Pferd hat deine Armee eingeholt. Nach einer kurzen Verschnaufpause überbringt er dir eine schreckliche Nachricht. Aus den Höhlen, die zwischen den Flüssen und Bergen

des Landes verborgen sind, kommt eine feindliche Streitmacht. Wer weiß, wo sich sonst noch Eingänge zu ihren unterirdischen Passagen befinden?

Wirst du den Marsch auf die Festung des Feindes beschleunigen und alle Ressourcen auf deine Armee konzentrieren?

Oder wirst du die Stadt befestigen und genug Gold sammeln, um sie mit deiner Armee zu verteidigen?

GEFANGENE


Die gesamte Region ist vom Krieg verwüstet. Überall am Horizont siehst du schwelende Dörfer. Die Luft ist erfüllt vom beißenden Geruch des Holzrauchs und dem ekelerregenden Gestank verbrannten Fleisches. Hin und wieder melden deine Truppen Geräusche aus den Wäldern, die wie Schreie klingen, wie Wehklagen oder sogar Rufe. Möglicherweise handelt es sich um verängstigte Menschen, die sich in den Wäldern verstecken, oder um wilde Monster, die von der Nighon-Armee getrennt wurden ...

Den wenigen geretteten Augenzeugen zufolge wurde General Kendal während der Kämpfe gefangen genommen. Viele meinen, dass er in einem Gefängnis im Nordwesten festgehalten wird. Das würde bedeuten, dass er sich ganz in der Nähe befindet.

„Es wäre ratsam, zu versuchen, ihn zu befreien, denn er ist ein brillanter militärischer Anführer“, erklärt einer deiner Berater, als ob es nicht offensichtlich wäre. Die eigentliche Frage war, ob er noch am Leben ist ... oder ob noch jemand bei ihm ist. Zu erwarten, dass die Nighon Gnade walten ließen, wäre naiv, wenn man bedenkt, was sie dem Land angetan hatten. Aber wenn du Glück hast, dann... nun, Glück ist im Krieg ein wichtiger Faktor.

Betrittst du ein Siedlungsfeld, entspricht der Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten der Stufe deines Helden. Füge der Armee auf diesem Feld eine zusätzliche Einheit wenige Medusen hinzu.

Nachdem du diese Siedlung erobert hast, erhältst du die folgenden Boni:

- Rekrutiere kostenlos deinen Nebenhelden oder erhalte 10 .
- Erhalte gute Moral oder Durchsuche (2) den Artefaktstapel.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast, lies den Abschnitt „Befreiung“.

BEFREIUNG

Nachdem ihr die Truppen im Inneren der Burg besiegt habt, weist du all deine Fernkampfeinheiten an, auf den äußeren Mauern der Burg Stellung zu beziehen. Ein Angriff aus dem Inneren der Burgverliese heraus bietet völlig neue strategische Möglichkeiten.

„Auf mein Zeichen!“ Dann rufst du den Befehl. „Drei. Zwei. Eins. Feuer!“

Ein Hagel aus Pfeilen und Zaubersprüchen regnet vom Himmel auf die ahnungslosen Monster nieder. Der anfängliche Schaden ist unermesslich. Danach bricht Chaos aus. Die Nighon-Armee beginnt, sich zu zerstreuen, denn ihre Befehlshaber sind verschwunden – alle waren in der Burg. Die Truppen geraten in Panik und versuchen, vor dem Ansturm zu fliehen. Zu ihrem

Pech erwarten sie auf dem Fluchtweg die Truppen deiner Verbündeten.

Du lenkst deine Aufmerksamkeit auf den Hauptplatz der Burg, wo deine Truppen die verbleibenden Nighon-Kommandeure versammeln. Dort schreitest du zum mittleren Abschnitt der Mauer und wartest, bis sich deine Armee beruhigt hat. Nachdem alle verstummt sind, setzt du an:

„Wir haben in Erathia Fuß gefasst, aber die Nation liegt nahezu in Trümmern. Die Befreiung der Hauptstadt Steadwick war erst der Anfang. Wir werden nicht aufhören, bis jeder Eindringling aus unserem Land vertrieben ist“, rufst du aus voller Kehle.

„Erathia wird niemals fallen!“





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

Studioleitung: Jarosław Ewertowski

Deutsche Fassung: Spieletexter Ludiversal Translations

Übersetzung: Peer Lagerpusch, Andreas Wolfsteller

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.

Handelsübersicht



| Verkaufe/Erhalte | ... und erhalte  | ... und erhalte  | ... und erhalte  |
|--|---|---|---|
| Ich verkaufe  ... | – | 6 für 1 | 2 für 1 |
| Ich verkaufe  ... | 1 für 3 | – | 1 für 2 |
| Ich verkaufe  ... | 1 für 1 | 3 für 1 | – |



Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten

| Schwierigkeit | Leicht | Normal | Schwer | Unmöglich |
|---------------|---|---|--|---|
| Stufe I | 1  | 1  | 2  | 3  |
| Stufe II | 2  | 2  | 3  | 2  , 1  |
| Stufe III | 1  , 1  | 2  , 1  | 1  , 2  | 3  |
| Stufe IV | 2  , 1  | 1  , 2  | 3  | 2  , 1  |
| Stufe V | 2  , 1  , 1  | 1  , 2  , 1  | 2  , 2  | 1  , 3  |
| Stufe VI | 2  , 2  , 1  | 1  , 2  , 2  | 2  , 3  | 1  , 4  |
| Stufe VII | 1  | 2  | 2  , 1  | 2  , 2  |

Startbonus:


Leicht: 2  oder 2 


Normal: 2  → 1 oder durchsuche (2) 


Schwer: 1  oder ziehe solange Karten vom , bis du 1 gewöhnliches Artefakt ziehst

Unmöglich: Kein Startbonus

Tabellenschlüssel

: Einheit aus dem Bronzestapel

: Einheit aus dem Silberstapel

: Einheit aus dem Goldstapel

: Einheit aus dem Azurstapel