

A detailed fantasy illustration of a Pegasus, a mythical winged horse, rearing up in a lush, green landscape. The Pegasus is covered in intricate, scale-like armor. A female rider with long blonde hair, wearing a blue and silver armor, sits atop the creature, holding a sword. The background features rolling green hills, a large tree on the left, and distant mountains under a blue sky with soft clouds. The overall style is highly detailed and vibrant.

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

SCHUTZWALL
MISSIONSHEFT

Krieg. Krieg ändert sich nie ... und für manche endet er auch nie.

Dies gilt vor allem für die friedliebenden Elfen und Zwerge von AvLee. Es ist an der Zeit, diesen uralten Mächten zu neuem Ruhm zu verhelfen und ganz Antagarich zu zeigen, wer in diesem Land die wahrhaftige Macht besitzt. Falls die Mysterien von AvLee eure Fantasie beflügeln, begeben euch auf eine Reise mit Gem und Gelu, um das finstere Geheimnis hinter einer merkwürdigen Reihe von Morden aufzudecken.

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

INHALTSVERZEICHNIS

1. Material	2	c) Die Herausforderung.....	5
2. Neue Spielelemente	3	4. Konfliktmodus	7
a) Bleibende Karten.....	3	a) Zwergengold	7
b) Orte	3, 25	5. Schutzwall-Kampagne	10
c) Kriegsmaschinen.....	3	a) 1: Die Suche nach einem Mörder	10
3. Allianzmodus.....	4	b) 2: Letzte Ruhe	15
a) Zusätzliche Regeln.....	4	c) 3. Agenten der Rache	19
b) Abschluss des Szenarios	4	6. Mitwirkende	27

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 Zauberkarten

4 Fähigkeitenkarten

6 Sonderfähigkeitenkarten

7 Statistikkarten

- 1 Angriff
- 3 Verteidigung
- 1 Zauberkraft
- 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 grüne Fraktionsmarker



NEUE SPIELELEMENTE

BLEIBENDE KARTEN

∞ Diese Karten bieten euch entweder einen Bonus oder werden aktiviert, sobald ihre Bedingung erfüllt ist. Spielst du eine bleibende Karte aus, lege sie vor dir ab. Sie bleibt dort liegen, bis du sie entweder abwirfst oder durch eine andere bleibende Karte ersetzt. Du darfst immer nur eine bleibende Karte gleichzeitig besitzen.


Hinweis: Solange eine bleibende Karte im Spiel ist, darfst du ihre Effekte verwenden, und zwar entweder den Basiseffekt oder den Experteneffekt. Denke daran, dass sie nicht kumulativ sind: Verwendest du den Experteneffekt, kannst du ihn nicht mit dem Basiseffekt kombinieren.



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 25.

KRIEGSMASCHINEN

Diese neuen Karten könnt ihr durch die Kriegsmaschinenfabrik und den Handelsposten erhalten. Kaufst du eine Kriegsmaschine von einem Handelsposten, kannst du während dieses Besuchs keine anderen Aktionen des Handelspostens nutzen. Kriegsmaschinen kosten im Handelsposten 3  mehr, als in der Kriegsmaschinenfabrik. Legt den Kriegsmaschinenstapel in Reichweite aller Fraktionen bereit.



Kriegsmaschinenkarte

1. Name
2. Effekt
3. Kosten in der Kriegsmaschinenfabrik
4. Kosten im Handelsposten



ALLIANZMODUS

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.



DIE HERAUSFORDERUNG



Der König hat soeben verkündet, dass sein Ableben nicht mehr fern ist. Aus diesem Grunde verkündete er, dass seine Nachfolge antreten soll, wem es innerhalb der nächsten sechs Monate gelingt den Schrein des Grals in der Hauptstadt von Osha zu errichten. Der Handschuh ist geworfen. Werdet ihr euch der Herausforderung stellen?

FRAKTIONSANZAHL

4 Fraktionen (2 vs. 2)

SZENARIOLÄNGE

11–14 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

- 4 Startgebiete (I)
- 8 Nahe Gebiete (IV–V), 4 davon mit Obelisk
- 2 Zentrale Gebiete (VI–VII), 1 davon mit Gral
- 8 Ferne Gebiete (II–III) – jede Fraktion erhält zufällig 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 Obelisk nicht benachbart sind. Legt den Gralmarker auf das Gralfeld des Zentralen Gebiets, sobald es entdeckt wird.

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 -Einheiten mit den niedrigsten Rekrutierungskosten auf der „Rudel“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

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.
- Eine Allianz kann das Feld mit dem Gralmarker erst dann besuchen, nachdem sie entweder mind. 4 verschiedene Obelisk besucht hat 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 der Fraktion, die ihn besitzt, um 5.

SIEGBEDINGUNG

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

RUNDENLIMIT

Falls der Gral bis zum Ende der 11. Runde nicht mindestens 1-mal aufgenommen wurde, endet die Partie und beide Allianzen verlieren das Szenario.

Falls der Gralmarker aufgenommen wurde, haben die Fraktionen bis zum Ende der 14. Runde Zeit, um den Gral in ihre Fraktionsstadt zu bringen. Andernfalls verlieren beide Allianzen das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Entfernt zu Beginn der 4. und 9. Runde die Statusmarker von allen Orten der Abenteuerkarte.





Ein zwergischer Goldrausch überschwemmte die Region, als Invis Smythers, ein wohlbekannter Zwergenbergmann, einen Glückstreffer landete: eine Goldader im Wert von 75.000 Goldstücken. Hiesige Fürsten haben begonnen, Expeditionen zu entsenden.

FRAKTIONSANZAHL

2–3 Fraktionen

SZENARIOLÄNGE

10 Runden

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

2 Fraktionen:

- 2 Startgebiete (I)
- 4 Nahe Gebiete (IV-V), alle davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Gral
- 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 Gral
- 6 Ferne Gebiete (II-III) – jede Fraktion erhält zufällig 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 Obelisk nicht benachbart sind.

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

15 3 1

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„10“ „2“ „0“

STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit dieser Einheit:

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

ZUSÄTZLICHE REGELN


Vor Beginn des Szenarios:




- In diesem Szenario können keine Karten verwendet werden, durch die ihr Ressourcen erhaltet. Ziehst du während einer **Durchsuchen**-Aktion eine dieser Karten, zeige sie den anderen Fraktionen, wirf sie ab und ziehe stattdessen eine neue Karte.

Während des Szenarios:


- Nur ein Hauptheld kann den Gralmarker aufnehmen.
- Der Gralmarker gibt der Fraktion des Haupthelden sofort 15 . Sobald der Hauptheld mit dem Gralmarker in seine Stadt zurückgekehrt ist, erhöht sich das -Einkommen dieser Fraktion sofort um 5.



- Sobald eine Fraktion einen Obelisken 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.
- Fraktionen können das Feld mit dem Gral erst dann besuchen, nachdem 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.

Hinweis: Sollte sich nicht genug  im Ressourcenvorrat befinden, könnt ihr einen Statusmarker auf einen -Marker mit Wert „1“ legen, um einen -Marker mit Wert „10“ darzustellen.

SIEGBEDINGUNG

Um das Szenario zu gewinnen, muss eine Fraktion am Ende einer Runde 75 Gold besitzen. Falls mehrere Fraktionen diese Bedingung erfüllen, gewinnt die Fraktion mit dem meisten .

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung bis zum Ende der 10. Runde nicht erfüllt, endet die Partie und alle Fraktionen verlieren das Szenario.

BESONDERE EREIGNISSE

Entfernt zu Beginn der 2., 4., 6., 8. und 10. Runde die Statusmarker von allen Wasserrädern und Windmühlen auf der Abenteuerkarte.

2 FRAKTIONEN



3 FRAKTIONEN



SCHUTZWALL-KAMPAGNE – EISKALTE RACHE

1. DIE SUCHE NACH EINEM MÖRDER

Nachdem zwei Fürsten aus AvLee tot aufgefunden wurden, machten sich Gem und Gelu voll Rachedurst auf, für Gerechtigkeit zu sorgen. Das Schicksal hatte jedoch andere Pläne und sie entdeckten mehr, als sie je zu hoffen gewagt hätten. Wird es ihnen gelingen, das finstere Komplott aufzudecken, das sich an den Grenzen AvLees zusammenbraut, oder kam der grausige Fund zu spät, um die Pläne der Totenbeschwörer noch durchkreuzen zu können?

SZENARIOLÄNGE

11 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Schutzwall

Fraktionsheld: Gelu

Fraktionsarmee: Wenige Zentauren, wenige Zwerge, wenige Elfen

Startressourcen: 14 4 Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- Erhalte 2 zusätzlich.
- Erhalte 4 zusätzlich.
- Erhalte 1 „Munitionskarren“-Kriegsmaschinenkarte.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Feindliche Helden: Galthran, Aislinn, Stadarmee

Feindliche Armeen:

- **Aislinns Armee:** Ein Rudel Skelette, ein Rudel Zombies, wenige Liche, Schurken*
- **Galthrans Armee:** Ein Rudel Vampire, ein Rudel Zombies, ein Rudel Liche, Mumien*
- **Stadarmee** Ein Rudel Zombies, ein Rudel

Vampire, ein Rudel Schattenritter, ein Rudel Liche, 3 Mauerkarten, 1 Torkarte und wenige Schwarze Drachen

Galthrans Bot-Stapel: 4 Machtkarten

Aislinns Bot-Stapel: 1 Machtkarte, 3 Magiekarten

Bot-Stapel der Stadarmee: 3 Machtkarten, 2 Fähigkeitenkarten

Aislinns Zauberstapel: 2 „Eile“-Zauberarten, 1 „Magischer Pfeil“-Zauberarte

Fähigkeit der Stadarmee: „Balliste“-Kriegsmaschinenkarte**

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

***Lege die Karte in die Nähe deiner Armee. Handle ihren Effekt ab, sobald eine Fähigkeitenkarte dich dazu auffordert, anstatt zu Beginn des Kampfes.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

2 Startgebiete (I):

- Das Nekropolis-Startgebiet (S1)
- Das Schutzwall-Startgebiet (S4)

2 Ferne Gebiete (II–III):

- 2 Schutzwall-Gebiete (wähle aus: F10–F12)

3 Nahe Gebiete (IV–V):

- 1 Nekropolis-Gebiet (wähle aus: N1, N4)
- 2 Schutzwall-Gebiete (N7, N8)

Bereite für die besonderen Ereignisse vor:



- 1 zufälliges Fernes Dungeon-Gebiet aus dem Grundspiel (wähle aus: F2, F5, F8)
- 1 zufälliges Nahes Dungeon-Gebiet aus dem Grundspiel (wähle aus: N2, N5)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Beide feindlichen Helden werden durch die beiden Heldenfiguren der Nekropolis-Fraktion dargestellt und erscheinen infolge besonderer Ereignisse auf der Abenteuerkarte. Du darfst die Figuren den feindlichen Helden nach Belieben zuweisen.

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Schutzwall-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- 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 .
- Das erste Obeliskfeld, das von einem Helden betreten wird, löst ein Ereignis in der Geschichte aus. Danach, sobald dein Held ein anderes Obeliskfeld zum ersten Mal betritt, wirf 2  und handle 1 davon ab.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Besiege alle feindlichen Armeen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.
- Sobald du einen Kampf gegen eine feindliche Armee verlierst.
- Falls du es nicht schaffst, alle feindlichen Armeen bis zum Ende der 11. Runde zu besiegen.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt "Mysteriöser Tod".

5. Runde:

- Falls du den Abschnitt "Die Rettung von Soledare" bereits gelesen hast, überspringe diesen Aufzählungspunkt. Andernfalls lies jetzt den Abschnitt "Die Ruinen von Soledare".

7. Runde:

- Ab dieser Runde erhöht sich bis zum Ende des Szenarios der Schwierigkeitsgrad jeder Kampfbegegnung auf der Abenteuerkarte um 1 (siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S.35).
- Lies den Abschnitt „Der eingeschlagene Pfad“.
- Platziere die Figur, die Galthran darstellt, auf dem blockierten Feld des Nahen Nekropolis-Gebiets. Falls es noch nicht entdeckt ist, entdecke das Nahe Gebiet, bevor du die Figur platzierst.

11. Runde:

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

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Antworten, die noch mehr Fragen aufwerfen“.



DIE GESCHICHTE

MYSTERIÖSER TOD

Es hätte ein gewöhnlicher Tag werden sollen. Deinem Fürsten die Neuigkeiten der Waldwache zu überbringen, war eine äußerst unangenehme Angelegenheit. Doch manchmal hat das Schicksal seinen eigenen Kopf, wie du an diesem Tag herausfinden solltest.

„Hauptmann Gelu, gelobt seien die Ältesten!“ Eine junge Stadtwache begrüßte euch bei eurer Ankunft in Willowglen. „Etwas furchtbares ist geschehen,“ begann er zitternd, unsicher, wie er fortfahren sollte.

„Sprecht! Ich habe nicht den ganzen Tag Zeit!“ Durchschnitt deine Stimme die Morgenluft.

„Fürst Falorel wurde ermordet!“ antwortete die Wache hastig. Dann tat er einen tiefen Atemzug und du konntest seine nächsten Worte bereits erahnen. „Aber da ist noch mehr ...“

Dann berichtete er von den Ereignissen der letzten Tage.

Es scheint, als sei Fürst Falorel an den Folgen einer Vergiftung gestorben. Keineswegs eine unübliche Art, einen Adligen zu töten, aber eine zutiefst unehrenhafte. Zu allem Überflus hat eine Untersuchung der Leiche ergeben, dass Fürst Falorel mitnichten ein Elf war! In Wahrheit war er ein Vampir, der sich als Elf getarnt hatte!

Mehr und mehr Wachen sammeln sich um euch, während du, ernst auf den Tisch vor dir starrend, den grausigen Neuigkeiten lauschst. Plötzlicher Aufruhr kündigt von der Ankunft eines Boten. Mit jedem seiner Worte scheint die Situation im Osten schlimmer zu werden. Seinem Bericht zufolge wurde die Stadt Soledare von Totenbeschwörern überrannt. Skelette streifen durch die Straßen und die Stadt wurde vollständig unterjocht. Der Kurier fleht dich an, ostwärts zu eilen und Soledare zu befreien.

Der Tod Fürst Falores und die Entdeckung, dass er ein Vampir war, stellt all deine vergangenen Taten infrage. Du fragst dich, welche Kämpfe, die du in seinem Namen ausgefochten hast, überhaupt im Namen der Gerechtigkeit stattfanden. Waren es noch Fürst Falorels Befehle? Oder die eines Hochstaplers? Die Gesichter jener, die du jüngst erschlagen hast, blitzen vor deinem inneren Auge auf ... und ihre Schreie ...

Wahrscheinlich wirst du nie erfahren, welche Pläne dieser Verräter in Wahrheit hatte, doch eines ist sicher. Er hatte Feinde, die ihm am Ende auf die Schliche gekommen sind. Etwas Merkwürdiges geht vor sich,

und du musst herausfinden, was es ist! Ungeachtet dieser Ränkespiele, die dahinterstehen mögen, musst du den Mörder ausfindig machen und ihn zur Strecke bringen. Für AvLee.

Entdecke eines der Nahen Schutzwall-Gebiete.

Bis zum Ende der 4. Runde hast du Zeit, zu einem Obelisk zu gelangen. Falls du es rechtzeitig schaffst, lies den Abschnitt „Die Rettung von Soledare“. Andernfalls ignoriere diesen Abschnitt.

DIE RETTUNG VON SOLEDARE

Du nährst dich Soledare, einer weit abgelegenen Stadt östlich deiner üblichen Patrouillen-Routen. Von deinem Aussichtsposten aus wirkt der Ort verlassen, wären da nicht die Untoten, die überall herumlungern. Du greifst nach einem Fernrohr, um die Situation besser einschätzen zu können. Als du erkennst, dass noch jemand Widerstand leistet, setzt dein Herz für einen Moment aus! Es gibt noch Hoffnung, die Stadt kann noch gerettet werden!





Du konzentrierst dich auf den Feind. Unter den wandelnden Toten entdeckst du eine bleiche Gestalt, die mit Gesten ihrer knöchigen Finger die leblosen Kreaturen dirigiert. Das muss ihr Anführer sein ...

Ein plötzlicher, unheimlicher Schrei lässt dich zusammenzucken und erinnert dich an die Schreie deiner Opfer. Die Schreie jener, die du ungerechtfertigterweise erschlagen hast ... sie werden dich heimsuchen. Angesichts dieser Ereignisse kannst du sie nicht einfach vergessen. Du wirst Buße tun müssen, um deine Seele zu reinigen. Dieser Ort wäre ideal, um damit zu beginnen. Es ist von größter Wichtigkeit, dass die Anführer von Erathia hiervon erfahren. Doch andererseits fürchtest du, dass sie von deiner Rolle in alledem nicht begeistert sein werden.

Du lässt das Fernrohr sinken und schaut nach deinen Truppen. Mit scharfem Blick entdeckst du sie in der Ferne, unterhalb deiner Position in den Baumkronen. Im Unterholz verborgen warten sie geduldig. Mit einem leichten Nicken gibst du den Befehl zum Angriff.

Betrittst du das Obeliskfeld, löst dies den Kampf gegen Aislinns Armee aus.

Nachdem du siegreich bist, wähle 1 aus:

- **Erhalte 4  und erhöhe die -Produktion um 2.**
- **Erhalte 15  und erhöhe die -Produktion um 5.**

Lies dann den Abschnitt „Ein Weg nach vorn“.

DIE RUINEN VON SOLEDARE

Heute hast du Besuch von einem unerwarteten Gast, einem Überlebenden aus Soledare. Er berichtet dir von den Gräueltaten, deren Zeuge er war, während er sich mit seiner Familie in den Ruinen versteckte, und von der mutigen und anstrengenden Reise, die sie unternahmen, um dein Zeltlager zu finden. Das mindeste, dass du tun kannst, ist Nahrung und Wasser mit ihm zu teilen. Gierig stürzt er beides hinunter, während er seine Geschichte erzählt.

„... Obwohl es fast völlig zerstört ist, werdet ihr einen Weg finden, Soledare wieder aufzubauen.“ Verzweifelt nach einem Hoffnungsschimmer suchend, blickt er dich mit seinen hellen Augen an.

Du wägst seine Worte ab. Es gibt Dinge, die nicht mehr zu ändern sind, so sehr wir es uns auch wünschen.

Angesichts dieser Ereignisse kannst du nicht einfach jene vergessen, die du ungerechtfertigterweise erschlagen hast. Du wirst Buße tun müssen, um deine Seele zu reinigen, und es ist von größter Wichtigkeit, dass die Anführer von Erathia hiervon erfahren. Du fürchtest, dass sie von deiner Rolle in alledem nicht begeistert sein werden.

Erhalte in dieser Runde 8  und zusätzlich 2 .

Platziere die Figur, die Aislinn darstellt, auf dem Obeliskfeld des Nahen Schutzwall-Gebiets. Falls es noch nicht entdeckt wurde, decke alle Nahen Schutzwall-Gebiete auf und platziere dann die Figur. Füge ihrer Armee eine Einheit wenige Vampire hinzu.

Lies den Abschnitt „Ein Weg nach vorn“.

EIN WEG NACH VORN

Die Überlebenden aus Soledare liefern dir wertvolle und aufschlussreiche Informationen. Ihren Aussagen zufolge befindet sich ein weitläufiges unterirdisches Netzwerk aus Tunneln in der Region, das weit unter den Fluss reicht und Zugang zu zahlreichen Orten ermöglicht. Geschickt eingesetzt könnte dieses Tunnelsystem für Scharmützel und Überraschungsangriffe genutzt werden. Es ist auf jeden Fall eine bedenkenswerte Option, denn der Feind wird seine Ufer genau beobachten.

Nimm die beiden Dungeon-Gebiete, die du zu Beginn vorbereitet hast, und lege sie zwischen die beiden Teile der Abenteuerkarte, so dass sie das nahe Nekropolis-Gebiet mit dem Nahen Schutzwall-Gebiet verbinden. Du darfst sie nach Belieben ausrichten. Sie sind beide bereits entdeckt.



DER EINGESCHLAGENE PFAD

Urplötzlich findest du dich in einem Wald wieder. Flüchtend. Etwas ist hinter dir her. Du hörst zahlreiche Stimmen, die deinen Namen rufen. Du erkennst diesen Ort wieder. In deiner Kindheit hast du diesen Ort besucht. Doch anders als in deinen Erinnerungen wird er mit jedem Schritt dunkler und bedrohlicher. Plötzlich erreichst du eine Weggabelung. Der eine Weg ist in Licht getaucht und führt aus dem Wald hinaus, während der andere tiefer in die Dunkelheit führt. Die Wahl fällt nicht schwer. Du willst dich gerade dem Weg aus dem Wald zuwenden, als etwas deine Beine umklammert. Du blickst an dir hinunter. Bleiche, grässliche Hände zerren dich hinunter in die Eingeweide der Erde. Die Hände gehören zu Gesichtern, den Gesichtern jener, die du einst getötet hast. Sie waren es, die schrien. Doch nun sind sie noch lauter und ihre Stimmen übertönen einander in deinem Kopf.

Es gibt keinen einfachen Ausweg ... Hörst du ...?
Du hast das getan ... Du kannst nicht davonlaufen!
Hauptmann ... Keine Sühne für dich ... Hauptmann,
hört Ihr mich?

Du erwachst. Instinktiv greifst du nach einem Dolch und wendest dich der Stimme zu. Eine verängstigte Gestalt am Eingang deines Zelts wiederholt:

„Hauptmann, hören Sie mich?“

Du erkennst den jungen Rekruten und lässt die Klinge sinken.

„Sprecht!“ Befiehlst du, und der Soldat salutiert.

„Den Hellschern zufolge lautet Fürst Falorels wahrer Name Vayarad. Er war ein Vampirfürst aus dem Nordwesten von Deyja. Er habe AvLee mit seiner Brut unterminiert, um einen Putsch in Deyja anzuzetteln. Seine Armee wuchs nur langsam, und doch stetig. Außerdem glauben die Hellscher, dass der echte Fürst Falorel vor langer Zeit ermordet und durch diesen Vayarad ersetzt wurde. Es ist sehr wahrscheinlich, dass Falorel in einen Untoten verwandelt wurde, und nun in Deyjans Armeen dient.“

„Dient? Das ist doch recht weit hergeholt. Wie kommen Sie darauf?“

„Sie sind Hellscher ...“, er unterbricht sich und zuckt mit den Schultern. Als er dein Stirnrunzeln sieht, wechselt er schnell das Thema.

„Außerdem haben wir Bewegungen der Armee des Totenbeschwörers beobachtet, südlich unserer jetzigen Position. Sie scheinen sich auf uns zuzubewegen.“

Du nickst. Es war zu erwarten, dass sie jemanden nach dir schicken, wenn du diesen Weg beschreitest.

„Ein Bericht Eurer erathianischen Kommandeure ist ebenfalls eingetroffen!“ endet er beinahe freudenstrahlend, als er dir einen Brief aushändigt.

„Nun, da die Nachricht von Fürst Falorels Ableben die Bevölkerung erreicht hat, hat sie sich schnell verbreitet und die adeligen Elfen sind höchst verängstigt und argwöhnisch geworden. Deckt die Identität des Mörders auf. Die Elfen suchen unter den Ihren nach Hinweisen auf verdächtige Aktivitäten, die AvLee untergraben könnten. Wir haben Berichte über weitere Aktivitäten von Totenbeschwörern erhalten. Sucht eine Druidin namens Gem auf, sie untersucht ähnliche Vorgänge.“

Was Eure Taten unter dem Befehl des Hochstaplers angeht, seid beruhigt! König Gryphonheart hat volles Verständnis für Eure Situation und unterstützt eure Position.“

Beruhigende Worte, in der Tat. Wie gerufen nach dieser rastlosen Nacht. Und doch ist dein Herz schwer. Kann es für eine solche Schuld überhaupt Absolution geben, kann die Verantwortung einfach so von denen, die in der Hierarchie über dir stehen, fortgewischt werden?

Sobald du das Nekropolis-Startgebiet betrittst, lies den Abschnitt „Eingepfercht“. Bekämpfe die Stadtarmee.

EINGEPFERCHT

Du nähertest dich einer tiefen und breiten Grube in der Nähe eines umliegenden Dorfes. Du hast davon gehört, dass die Totenbeschwörer Dorfbewohner wie Vieh in Pferche sperren, sodass sie sie leicht abschlachten und

in die Reihen ihrer untoten Armeen integrieren können. Einem Bauchgefühl folgend wirfst du einen Blick in die Grube. Aus Berichten der Späher und Gerüchten über diese Skelett-Transformationsrituale glaubst du, auf das gefasst zu sein, was dich erwartet. Doch etwas zu wissen und etwas zu sehen sind zwei verschiedene Dinge ... Der Anblick ist grauenvoll und dreht dir den Magen um, sodass du dich beinahe übergibst. Wutentbrannt schwörst du, diese armen Seelen zu rächen.

Du untersuchst die abscheuliche Ausgrabungsstätte und versuchst, mehr herauszufinden. Ihrer Größe nach zu urteilen, benötigen die Totenbeschwörer dringend Truppen. Das könnte sich zu deinen Gunsten auswirken, denn es gibt nur eine Sache zu tun. Du wirfst deinen Truppen einen grimmigen Blick zu und gibst das Signal, die Stellungen der Totenbeschwörer zu stürmen.

Nachdem du die Stadtarmee besiegt hast, lies den Abschnitt „Antworten, die noch mehr Fragen aufwerfen“.

ANTWORTEN, DIE NOCH MEHR FRAGEN AUFWERFEN

Heute traf ein Brief von einer Druidin namens Gem ein. Sie will dich treffen, sobald deine Angelegenheiten in Fürst Falorels Ländereien und die Probleme mit den Totenbeschwörern gelöst sind. Sie glaubt, dass sie sich für einen Schlag tief im Territorium von AvLee vorbereiten. Du bist ganz ihrer Meinung.

„Was werdet Ihr tun, Hauptmann?“, fragt einer eurer Offiziere.

„... Wenn ich hier fertig bin ... werde ich sie treffen.“, antwortest du, kurz darüber nachdenkend.

Mit einem Nicken bedeutest du dem Offizier, dass er entlassen ist. Er entfernt sich, um weitere Informationen zu sammeln. Du siehst dich um. Die Markierungen auf den Wänden, zerstörte Möbel, gebrochene Scheiben und Blutflecken an den Wänden der niedergebrannten Hütte erzählen eine Geschichte ... Doch sicherlich keine so interessante wie jene, die du gerade im Begriff bist, aufzudecken. Du findest einen von der Zerstörung verschonten Stuhl, ziehst ihn durch den Raum und setzt dich vor eine Gestalt, die auf dem Boden liegt. Oder genauer gesagt, die von deinen Truppen am Boden praktisch festgenagelt wird.

„Also, dieser Sandro war ein Rivale von Vayarad und könnte die Vergiftung veranlasst haben, habe ich Euch da richtig verstanden? Erzählt mir mehr.“



SZENARIOLÄNGE

13 Runden



FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Schutzwall






Fraktionsheldin: Gem

Fraktionsarmee: Wenige Zentauren, wenige Zwerge, wenige Elfen

Startressourcen: 12 , 4 , 2 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:



-  Erhalte 8  zusätzlich.
-  Erhalte 4  zusätzlich.
-  **Durchsuche (2)** den Zauberstapel 2-mal.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Feindliche Helden: Fürst Fayettes Leibwache, Fürst Fayette

Feindliche Armeen:

-  **Fürst Fayettes Leibwache:** Ein Rudel Skelette, ein Rudel Vampire, ein Rudel Zombies, wenige Liche
-  **Fürst Fayettes Armee:** Ein Rudel Zombies, ein Rudel Vampire, ein Rudel Liche, ein Rudel Schattenritter

Bot-Stapel von Fürst Fayettes Leibwache:
5 Machtkarten




Fürst Fayettes Bot-Stapel: 3 Machtkarten,
2 Magiekarten

Fürst Fayettes Zauberstapel: 2 „Steinhaut“-
Zauberarten,

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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




3 Startgebiete (I):

-  Das Nekropolis-Startgebiet (S1)
-  Das Dungeon-Startgebiet (S2)
-  Das Schutzwall-Startgebiet (S4)

2 Ferne Gebiete (II-III):

-  2 Schutzwall-Gebiete (wähle aus: F10–F12)

6 Nahes Gebiete (IV-V):

-  2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)
-  2 Nekropolis-Gebiete (N1, N4)
-  2 Schutzwall-Gebiete (N7, N8)

Das Schutzwall-Startgebiet ist bereits entdeckt.






AUFSTELLEN DER HELDEN

Fürst Fayettes Leibwache wird durch eine der beiden Heldenfiguren der Nekropolis-Fraktion dargestellt und erscheint infolge eines Ereignisses in der Geschichte auf der Abenteuerkarte.

Fürst Fayette wird nicht auf der Abenteuerkarte platziert. Der Kampf gegen ihn wird im Verlauf der Geschichte ausgelöst.

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Schutzwall-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

-  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 .
-  Das erste Obeliskfeld, das von einem Helden betreten wird, löst ein Ereignis in der Geschichte aus.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Besiege alle feindlichen Armeen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.
- Sobald du einen Kampf gegen eine feindliche Armee verlierst.
- Falls du es nicht schaffst, alle feindlichen Armeen bis zum Ende der 13. Runde zu besiegen.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Ein letzter Dienst“.

4. Runde:

- Lies den Abschnitt „Schönere Erinnerungen“.

7. Runde:

- Falls du den Abschnitt „Alte Freunde“ bereits gelesen hast, überspringe diesen Aufzählungspunkt. Andernfalls platziere die Figur, die Fürst Fayettes Leibwache darstellt, auf dem Zentralen Feld des Nekropolis-Startgebiets und füge dieser Armee eine Einheit wenige Schattenritter hinzu.

13. Runde:

- Falls du Fürst Fayettes Armee am Ende dieser Runde nicht besiegt hast, verlierst du das Szenario.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Die letzte Pflicht“.



DIE GESCHICHTE

EIN LETZTER DIENST

Du sitzt in eurem von einem schwachen, magischen Licht erhellten Zelt. Als Druidin würdest du niemals deine Kraft für Nichtigkeiten wie eine helle Beleuchtung vergeuden. Deine Kraft gebührt größeren Zielen. Der Federkiel kratzt über das Pergament, als du einen weiteren Brief an Clancy verfasst, einem deiner Freunde bei den Waldläufern. Teils um ihn alle nützlichen Informationen zukommen zu lassen, teils um deine Gedanken zu sammeln.

„Als ich auszog, Fürst Fayette von Sandros Versuch, mich zu hintergehen, zu berichten, erfuhr ich, dass er sich während meiner Abwesenheit zu einer Mission weit nach Deyja hinein aufgemacht hatte und noch nicht zurückgekehrt war. Also suchte ich nach ihm und fand heraus, dass seine Mission fürchterlich schiefgegangen war. Er war von den Totenbeschwörern getötet worden und ...“ Das Zittern in deiner Hand zwingt dich, das Schreiben zu unterbrechen. Du versuchst, dich wieder unter Kontrolle zu bringen, greifst den Kiel fester und setzt den Satz fort.

„... und ... als Todesritter wiederbelebt!“ Beim Ausrufezeichen angelangt drückst du so stark auf, dass du ein Loch in das Pergament stichst. Du atmest tief durch ... Egal.

„Verflucht seien alle Tötenbeschwörer!“, lässt du deiner Frustration kurz danach freien Lauf.

„Es gibt noch einen letzten Dienst, den ich meinem Fürsten erweisen kann. Wir haben die Grenze ins Niemandland zwischen AvLee und Deyja überschritten. Von hier aus werden wir unsere Kräfte sammeln und nach Deyja selbst vorstoßen. Ich werde seiner Seele Frieden schenken, indem ich seinen untoten Körper vernichte, der ihn an diese Welt bindet. Das schulde ich ihm.“

Sobald du das Obeliskfeld auf dem Nahen Schutzwall-Gebiet betrittst, lies den Abschnitt „Eine Intrige nach der anderen“.

Sobald du das Stadtfeld auf dem Nekropolis-Startgebiet betrittst, kämpfe gegen Fürst Fayettes Leibwache. Platziere für die feindliche Armee 3 Mauerkarten und 1 Torkarte. Nachdem du diesen Feind besiegt hast, lies den Abschnitt „Alte Freunde“.

SCHÖNE ERINNERUNGEN

Von außerhalb deines Zelts hörst du das beruhigende Knistern und Knacken von Lagerfeuern. Der Wind

flüstert seine nächtlichen Geheimnisse und summende Insekten machen sich über die Essensreste her. Doch du bleibst in deinem Zelt. Den Federkiel in einer Hand über dem Papier schwebend und ein Brief in der anderen. Ein von Tränen befleckter Brief. Von Fürst Fayettes Witwe.

„Heute erhielt ich eine Nachricht von Fürst Fayettes Ehefrau“, beginnst du deinen Bericht an Clancy. *„Sie schrieb, sie habe den Grund für die geheime Mission ihres Mannes in Erfahrung gebracht. Offenbar versuchte er, Informationen über das, was seinem Nachbarn, Fürst Falorel, zustieß zu sammeln. Fürst Falorels Leichnam wurde von einem Waldläufer namens Gelu gefunden, doch die Leiche war die eines Vampirs. Es ist unklar, was passiert war. War Fürst Falorel durch den Vampir ersetzt worden? War der echte Falorel gefangenengenommen und in einen Vampir verwandelt worden? Oder ging etwas ganz anderes vor sich? Und wer hat den Vampir ermordet?“*

Während du schreibst, hörst du Elfenstimmen, die dein Zelt passieren.

„... diese blauen Stellen um ihre Augen müssen eine Bedeutung haben.“

„Aber Kriegsbemalung? Sie wirkt auf mich nicht wie eine Kriegerin.“

„Man weiß nie... es gibt verschiedene Arten ... Druiden...“, sind die letzten Wortfetzen, die du verstehen kannst, als die Stimmen sich entfernen.

„Vielleicht können wir eines Tages darüber lachen...“, flüsterst du dir selbst zu. *„Ich würde dir erzählen, wie ich mein Gesicht während einer Zeremonie verzauberte, um etwas zu ehren, das eine kleine Kreatur für mich getan hatte. In meinem Fall war das ein Waschbär, der mein Essen im Wasser gewaschen hat. Nur ein kleiner Teil davon, Druiden zu sein. Würdest du lachen? Würdest du enttäuscht sein? Dann würde ich sauer auf dich werden und schmollen und sagen, dass die Geste des Waschbären vielleicht kein großes Geschenk gewesen sei, doch nicht weniger wertvoll für mich.“* Die Vorstellung zaubert ein kleines Lächeln auf deine Lippen. Du schaut wieder auf den Brief hinab und hörst dich wieder flüstern.

„Hmm, eine weitere Frage ... Warum wollte ein deyanischer Grenzfürst mit Fürst Fayette darüber sprechen?“

EINE INTRIGE NACH DER ANDEREN

Du triffst Clancy, der vorausgegangen war, um das Gebiet auszukundschaften. Nachdem er dir die sicherste Route beschrieben hat, die er finden konnte, erwähnt

er auch, dass einer seiner Leute eine große Armee von Totenbeschwörern gesehen hat, die unter der Erde verschwand. Offensichtlich bewachten sie jemanden, aber es war unmöglich zu sagen, wen. Und wie sich herausstellte, gab es sogar in Deyja noch Einwohner, die nicht untot waren. Clancys Späher hatten am Tag zuvor einige ausfindig gemacht, und sie hatten Interessantes zu berichten. Der hiesige Grenzfürst wurde kürzlich ermordet. Offensichtlich am selben Tag wie Fürst Fayette.

„Das interessante ist, dass die von den Spähern befragten Leute aussagten, ein anderer deyjanischer Fürst habe den Grenzfürsten ermordet.“ Er schaut dich bedeutungsvoll an.

All diese Informationsfetzen machen deutlich, dass du kaum an der Oberfläche eines viel größeren Komplotts gekratzt hast. Fürst Fayette zu besiegen wird womöglich nicht ausreichen, um aufzuhalten, was sich hier zusammenbraut.

Entdecke eines der Nahen Nekropolis-Gebiete. Dann entdecke beide Nahen Dungeon-Gebiete.

ALTE FREUNDE

Du murmelst deine letzten Gebete, während deine Männer die letzten der bezwungenen Toten begraben.

„Vielleicht werden sie nun Ruhe finden“, sagst du zu dir selbst und versuchst, das unheimliche Gefühl abzuschütteln, das dich schon während des Kampfes verfolgte. Die feindlichen Truppen ... Sie alle gehörten einst zu Fürst Fayettes Armee. Seine Leibwache. Einige von ihnen hast du sogar zu deinen Freunden gezählt ... Ihre Seelen aus den Klauen dieser schändlichen totenbeschwörenden Zauber zu befreien, spendet dir etwas Trost. Zu wenig. Wer auch immer das getan hat, ist immer noch da draußen, bereit weitere Gräueltaten anzurichten.

„Das muss aufhören“, schwörst du zornig, den Blick auf den Horizont im Osten gerichtet.

Ab sofort wirst du, sobald du ein Obeliskenfeld auf einem Nahen Nekropolis-Gebiet betrittst, zu dem Obelisken auf dem Nahen Dungeon-Gebiet teleportiert. Außerdem wirst du, sobald du ein Obeliskenfeld auf einem Nahen Dungeon-Gebiet betrittst, zu dem Obelisken auf dem Nahen Nekropolis-Gebiet teleportiert.

Nach diesem Kampf 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).

Sobald du das Stadtfeld auf dem Dungeon-Startgebiet

betrittst, kämpfe gegen Fürst Fayettes Armee. Platziere für die feindliche Armee 3 Mauerkarten, 1 Torkarte und 1 Geschützturmkarte. Nachdem du diesen Feind besiegt hast, lies den Abschnitt „Die letzte Pflicht“.

DIE LETZTE PFLICHT

Du blickst auf den regungslosen Leib deines Fürsten. Sein lebloses Antlitz steht im starken Kontrast zu dem Wirbelwind der Emotionen, der in dir wütet. Der große Fürst Fayette. Dein Freund. Ihn in einen Untoten zu verwandeln war nicht recht. Nicht fair. Er hatte noch so viel vor sich. So viel zu erleben, so viele Geschichten zu hören. Und noch viele mehr zu erzählen ... So viel zu ...

Du schüttelst wütend deinen Kopf. Jetzt ist nicht die Zeit dafür. Die Trauer muss warten. Der rechte Moment wird kommen, wenn getan ist, weshalb du überhaupt erst aufgebrochen bist. Aber jetzt musst du dich konzentrieren. Du rufst Clancy zu dir.

„Es wird immer offensichtlicher für mich, dass Fürst Fayettes Tod das Ergebnis eines größeren Komplotts ist.“ Du schließt deine Augen und wendest dich von der Leiche ab. „Doch ich bin nicht sicher, ob er wegen seiner Stellung als Grenzfürst ermordet wurde, oder weil er zu viel wusste.“

„Meiner Ansicht nach geht es um eine Invasion in AvLee“, sagt er und gibt dir Zeit, darüber nachzudenken. „Es ist eine recht offensichtliche und geradlinige Strategie. Die Verwirrung um den Tod zweier benachbarter Grenzfürsten AvLees auszunutzen ...“

„Das klingt einleuchtend“, unterbrichst du ihn. „Wäre da nicht der deyjanische Grenzfürst, der ebenfalls ermordet wurde. Mir scheint, dass hier etwas Größeres als nur eine Invasion vor sich geht, oder dass mehrere Intrigen zugleich gesponnen werden.“

Clancy nickt, als er deinen Gedanken folgt.

„Ich habe beschlossen, dem hohen Rat der Druiden zu übermitteln, was ich weiß, und darum gebeten, dass sie dieses Wissen an den Ältestenrat von AvLee weiterleiten. „Ich werde Gelu einen Brief schicken, in dem ich ihn davon unterrichten werde, dass zwischen den Toten Falorels und Fayettes eine Verbindung besteht, und ...“, es ist, als weigere sich dein trockener Mund, die folgenden Worte auszusprechen. „... und ihn bitten, sich mit mir zu treffen, nachdem ...“ Wieder versagt dir die Stimme. „Nachdem ich Fürst Fayette zur ... zur Ruhe gebettet habe.“ Du atmest tief durch, bevor du weitersprichst. „Ich möchte wissen, was er über das weiß, was hier vor sich geht. Ich muss es wissen.“

3. AGENTEN DER RACHE



SZENARIOLÄNGE

12 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Schutzwall

Fraktionshelden: Gem, Gelu

Fraktionsarmee: Wenige Zentauren, wenige Zwerge, wenige Elfen

Startressourcen: 14 , 8 , 3 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- Erhalte 2 zusätzlich.
- Durchsuche (4)** den Artefaktstapel.
- Verstärke 2** deiner Einheiten.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Feindliche Helden: Charna, Galthran, Vidomina

Feindliche Armeen:

- Charnas Armee:** Ein Rudel Zombies, ein Rudel Gespenster, ein Rudel Liche, wenige Vampire
- Galthrans Armee:** Ein Rudel Vampire, ein Rudel Liche, ein Rudel Zombies, wenige Schattenritter
- Vidominas Armee:** Ein Rudel Skelette, ein Rudel Schattenritter, ein Rudel Geisterdrachen, ein Rudel Liche

Charnas Bot-Stapel: 4 Machtkarten

Galthrans Bot-Stapel: 4 Machtkarten

Vidominas Bot-Stapel: 4 Magiekarten, 3 Fähigkeitenkarten

Vidominas Zauberstapel: 2 „Eile“-Zauberarten,

2 „Heilung“-Zauberarten

Vidominas Fähigkeit: „Zauberei“-Fähigkeitenkarte*

Vorbereitung für besondere Ereignisse: Sandros Sonderfähigkeitenkarten I und VI

*Falls du 2 Fähigkeitenkarten hintereinander ziehst oder sich keine Zauber mehr in Vidominas Zauberstapel befinden, fügt sie 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 Szenariokarte gezeigt:

2 Startgebiete (I):

- Das Nekropolis-Startgebiet (S1)
- Das Schutzwall-Startgebiet (S4)

4 Ferne Gebiete (II-III):

- 2 Schutzwall-Gebiete (wähle aus: F10–F12)
- 2 Nekropolis-Gebiete (wähle aus: F1, F4, F7)

4 Nahe Gebiete (IV-V):

- 2 Nekropolis-Gebiete (N1, N4)
- 2 Schutzwall-Gebiete (N7, N8)

Bereite für die besonderen Ereignisse vor:

- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Drachen-Utopia (wähle aus: C1, C3)

Das Schutzwall-Startgebiet ist bereits entdeckt.


AUFSTELLEN DER HELDEN

Charna und Galthran werden durch die beiden Heldenfiguren der Nekropolis-Fraktion dargestellt. Sie erscheine infolge von Ereignissen in der Geschichte auf der Abenteuerkarte. Du darfst die Figuren den feindlichen Helden nach Belieben zuweisen.

Vidomina bewegt sich nicht auf der Abenteuerkarte.

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Schutzwall-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Wann immer ein Held ein Obeliskenfeld betritt, löst er ein Ereignis in der Geschichte aus.
- Die feindlichen Helden bewegen sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.
- Nachdem du eine feindliche Armee besiegt hast, erhältst du 2 .
- Der Schwierigkeitsgrad jeder Kampfbegegnung in den Nekropolis-Gebieten ist um 1 erhöht (siehe „Übersicht Feldschwierigkeitsgrad“ in der Grundspielanleitung, S. 35).

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst die feindliche Armee am Drachen-Utopia besiegen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.
- Falls du es nicht schaffst, die feindliche Armee am Drachen-Utopia bis zum Ende der 12. Runde zu besiegen.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Die Fürsten von Deyja müssen aufgehalten werden“.

3. Runde:

- Lies den Abschnitt „Gespenster am Horizont“.
- Platziere die Figur, die Charna darstellt, auf dem zentralen Feld des Nekropolis-Startgebiets.

7. Runde:

- Lies den Abschnitt „Totenbeschwörer-Verstärkung“.
- Platziere die Figur, die Galthran darstellt, auf dem zentralen Feld eines Fernen Nekropolis-Gebiets, das am weitesten von deinem Helden entfernt ist. Befinden sich beide Gebiete gleich weit entfernt, entscheidest du auf welchem du Galthran platzierst.

12. Runde:

- Falls du die feindliche Armee am Drachen-Utopia am Ende dieser Runde nicht besiegt hast, verlierst du das Szenario.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Es ist noch lange nicht vorbei.“



Schutzwall-Gebiete



Nekropolis-Gebiete

DIE GESCHICHTE

DIE FÜRSTEN VON DEYJA MÜSSEN AUFGEHALTEN WERDEN

Vor einigen Tagen hat der Ältestenrat von AvLee Gem und Gelu den Auftrag erteilt, den Tod von Fürst Falorel, Fürst Fayette, den Drachenfürsten und allen anderen Opfern der Totenbeschwörer zu rächen. Obwohl die beiden schon einige Male gegen den Feind gekämpft hatten, waren sie nicht auf die Schrecken vorbereitet, denen sie an der Grenze zu Deyja begegneten. Gruben. Wahllos ausgehobene Gruben, in denen sich die Leichen stapelweise auf türmten. Nein, keine Leichen. Fleischreste, Haufen von verwesendem Fleisch, die nutzlos wurden, sobald das Skelett aus ihnen herausgerissen wurde.

„Das ... ist ... schrecklich“, stotterte Gelu und versuchte verzweifelt, die Übelkeit zu unterdrücken, die in seiner Kehle aufstieg.

Gem starrte nur vor sich hin, ihre Augen waren kalt. Nach einiger Zeit ging sie in die Knie und verbarg ihr Gesicht.

„Die Holzpuppe hat mich kalt erwischt“, platzte es aus ihr heraus. „Sie sieht genauso aus wie die, die meine Schwester kurz vor ihrem Tod hatte.“ Ich weiß noch, dass ich dachte, sie sei das glücklichste Mädchen der Welt, weil sie so eine Puppe hatte ... Dann tötete eine Horde Skelette jeden in meinem Dorf ...“ Ihre Stimme verstummte.

„Du solltest das nicht sehen. Das ist nichts für ...“

„Ich war die einzige Überlebende.“ Sie hob ihren Kopf und sah Gelu direkt in die Augen.

„Ich bin froh, dass der Ältestenrat mich als eine der beiden ausgewählt hat, die die Deyja bestrafen sollen.“

Es gab kein Zögern in ihrem Blick. Nur wilde Entschlossenheit. Gelu wandte sich ab und starrte in den Horizont. Von der Hügelkuppe aus konnten sie die Täler dieses seltsamen, sterbenden Landes deutlich erkennen. Es sah aus, als sei der Herbst früher gekommen und habe Blätter und Sträucher in Braun- und Rottönen gefärbt. Grünloses Gras wick dunkler Erde, und alle Bäume in Sichtweite kämpften sichtlich ums Überleben, wenn sie nicht schon tot und vertrocknet waren.

„Nachdem ich erfahren hatte, dass Sandro hinter dem Komplott zur Ermordung von Fürst Falorel steckte, stellte ich weitere Nachforschungen an und fand heraus, dass die Drachenfürsten, die ich vernichtete, keine Banditen waren. Sie waren echte AvLee-Grenzfürsten. Ich hatte das Gefühl, dass ich mich persönlich vor

dem Ältestenrat der AvLee rechtfertigen und dessen Urteil für meinen Fehler akzeptieren musste. Der Rat war zuerst skeptisch, aber nach einer Beratung mit ihrem Orakel meinten sie, ich könnte es am besten wiedergutmachen, indem ich mich an der Bestrafung gegen die Deyja beteilige“, sagte Gelu, als er sah, dass Gem aufstand und auf ihn zuing. Er hielt inne. „Ich fühle mich verpflichtet, ihr Urteil zu akzeptieren, und habe mich von der Waldwache freistellen lassen“, schloss er.

Eine tödliche Stille trat ein, als sie ihre Entscheidungen abwägten.

„Die Fürsten von Deyja müssen vernichtet werden, bevor ganz AvLee für ihre untoten Armeen abgerentet ist“, entschied Gelu.

„Alle von ihnen“, stimmte Gem mit ein.


Sobald du das Stadtfeld auf dem Nekropolis-Startgebiet betrittst, lies den Abschnitt „Ist das alles?“.

GEISTER AM HORIZONT

Ein Bericht von euren Spähern ist soeben eingetroffen. Es scheint, dass sie heute auf einige erathianische Freischärler gestoßen sind. Sie gehörten zu einer Milizeinheit aus der Stadt Clovergreen. Sie kannten Gem. Sie überbrachten außerdem interessante Neuigkeiten. Zwei Barbaren namens Crag Hack und Yog fallen von Erathia aus in Deyja ein.

Während du darüber nachdenkst, was das bedeuten könnte, entdeckst du eine Botin, die durch die Truppen eilt. Als sie dich erreicht, bricht sie vor Erschöpfung zusammen. Sie hat offensichtlich Wahnvorstellungen und hohes Fieber. Sie spricht Kauderwelsch, aber es gelingt dir, zumindest einiges davon zu verstehen. Eine ihrer hartnäckigsten Visionen ist die von Dutzenden bleicher Gespenster, die alle Siedlungen auf ihrem Weg vernichten. Es stimmt, dass ein ganzer Schwarm dieser untoten Abscheulichkeiten südlich von hier gesichtet worden ist. Doch in ihrem jetzigen Zustand wird die Botin mindestens ein paar Tage brauchen, um sich zu erholen. Solltest du sie zurücklassen oder auf ihre Genesung warten? Letztendlich ... ist sie nur eine Person. Richtig?

Nachdem du siegreich bist, wähle 1 aus:

- **Verliere 1  und erhalte gute Moral.**
- **Erhalte schlechte Moral.**

Entdecke das Nekropolis-Startgebiet.

Platziere die Figur, die Charna darstellt, auf dem zentralen Feld des Nekropolis-Startgebiets. Während du gegen diese Bot-Heldin kämpfst, ist der ~~X~~-Wert ihrer Gespenster um 1 erhöht.

TOTENBESCHWÖRER-VERSTÄRKUNG

Heute sollst du deinen Verbündeten treffen. Du beeilst dich, um zum Treffpunkt zu gelangen, aber ein feindliches Gebiet zu durchqueren ist kein Picknick. Als du endlich dort ankommen bist, ist es schon lange dunkel. Müde und spät schlüpfst ihr in ein Zelt. Ihr könnt euch ausruhen und dabei reden.

Nachdem ihr stundenlang Informationen ausgetauscht habt, platzt Gem vor Wut.

„... Ich habe heute eine Nachricht von Ethric erhalten. Er sagte, es sei Jahrzehnte her, dass Sandro sein Lehrling war. Er sagte auch, Sandro sei weggelaufen und wurde zu einem Totenbeschwörer!“, schreit sie und läuft hin und her.

„Dieser Name ist auch während des Verhörs gefallen“, fügt Gelu ruhig hinzu.

„Es gab noch mehr Hiobsbotschaften. Ethric sagte, Sandro könnte versuchen, aus all den Artefakten, die ich für ihn gesammelt habe, ein mächtiges Artefakt zu konstruieren. Ich war so wütend, dass ich geschrien habe.“

„Das kann ich mir vorstellen“, dachte Gelu.



„Eine Stunde lang kam keiner meiner Soldaten auch nur in meine Nähe. Ich muss diese Erkenntnisse an den Ältestenrat weitergeben ...“

Plötzlich hört ihr ein Rascheln und entdeckt eine schemenhafte Silhouette an der Zeltwand. Fast instinktiv tauscht ihr einen Blick aus, um euer Vorgehen zu koordinieren, und greift die Gestalt an. Es stellt sich heraus, dass es ein Vampir ist. Mit ein paar magischen Worten erhellt Gem die Umgebung und zwingt mehrere finstere Gestalten dazu, ihre Augen zu schützen. Noch mehr Vampire. Offenbar wurde euer Lager von einer kleinen Vorhut dieser Kreaturen überfallen, und einige junge Rekruten müssen ihren Reißzähnen zum Opfer gefallen sein.

Dank eurer Erfahrung, eures Killerinstinkts und eurer Zusammenarbeit ist dieser Kampf erstaunlich schnell vorbei. Vielleicht lag es daran, dass es so wenige waren, oder vielleicht hat euer Widerstand sie überrascht. Andererseits bedeutet das auch, dass ihr das Überraschungsmoment verloren habt, denn wer auch immer sie geschickt hat, muss von eurer Anwesenheit in Deyja gewusst haben.

„Sandro könnte aus all den Artefakten, die er gesammelt hat, ein mächtiges Artefakt geschaffen haben.“ Du fängst an, laut zu denken. „Ich frage mich, ob die toten AvLee-Fürsten über diesen Plan gestolpert sind?“

Wähle 1 aus:

- Falls du -Einheiten verstärkt hast, drehe sie auf die „Wenige“-Seite.
- Falls du -Einheiten hast, wirf sie ab.

Falls keine der oben genannten Bedingungen zutrifft, ignoriere diesen Effekt.

Entdecke dann beide Fernen Nekropolis-Gebiete.

IST DAS ALLES?

Ihr kommt beide an einer der Burgen der Totenbeschwörer an. Sie sieht aus, als wäre sie in Eile verlassen worden. Es kann nicht lange her sein.

„Glaubst du, sie haben Angst vor uns?“, wundert sich Gem.

„Das bezweifle ich“, antwortet Gelu und schaut sich die Umgebung genauer an. „Selbst wenn sie unsere Truppenbewegungen mitbekommen, dürften sie nicht in der Lage sein, unsere genaue Ankunft zu bestimmen. Sie sind vor jemand anderem geflohen.“

Ihr durchsucht die Burg und findet nach langer und mühsamer Suche in einem der Kamine ein halb verbranntes Stück Papier. Es ist eine Karte, auf der ein Weg zu „Burg Crypthome“ eingezeichnet ist. Ihr durchstöbert den Bergfried weiter, findet aber keine relevanten Informationen. Zu eurer Überraschung bringen eure elfischen Späher eine Stunde später einige Ork-Spione mit einer Nachricht für euch herein. Sie stammt von einem barbarischen Helden namens Yog.

„Hmm, ich habe ihn einmal in Enroth getroffen“, sinniert Gem, als sie die Nachricht hört.

„Er ist mit einem anderen Barbaren namens Crag Hack unterwegs“, fügt der Bote hinzu.

„Von Crag habe ich auch schon gehört“, antwortet sie.

„Yog und Crag Hack sind wütend auf die Nekromanten und besonders auf Sandro. Und ...“ Die Stimme des Orks wird so leise, dass ihr beide instinktiv näher kommt.

„Was? Crag hat für Sandro Artefakte gesammelt, die sich zu einem mächtigen Artefakt verbinden lassen!“

Nimm das Zentrale Gebiet, das du zu Beginn vorbereitet hast, und lege es so an die Abenteuerkarte, dass es mit mindestens einem Nahen Nekropolis-Gebiet verbunden ist. Sobald du das „Drachen-Utopia“-Feld betrittst, lies den Abschnitt „Burg Crypthome“.

Wähle 1 aus:

- Erhalte 3 .
- Erhalte 10 .
- Durchsuche (4) den Artefaktstapel.

BURG CRYPTHOME

Gut versteckt in verlassenen Gebäuden in der Nähe beobachtest du die Burg. Dieses Mal bist du dir sicher, dass es nicht verlassen ist. Schwärme von Skeletten gehen ein und aus und tragen Kisten voller Vorräte.

„... Um ihren Unmut über Sandro auszudrücken, haben die Barbaren beschlossen, in Deyja einzumarschieren, aber Yog will wissen, was wirklich los ist“, murmelt Gelu und denkt laut nach.


„Unmut. Wie höflich!“, kichert Gem.


„Das ist ein gutes Timing für unseren eigenen Feldzug. Wir greifen Deyja aus dem Norden an, während sie von Westen aus angreifen.“

„Die Erathianer werden äußerst empört sein, wenn sie von Yog und Crag hören. Ich will mit Yog sprechen. Wo ist die Karte?“, fragt Gem, während sie in ihrer Tasche kramt. „Hmm, wir müssen zuerst Burg Crypthome einnehmen, um diesen Teil von Deyja zu sichern. Danach werden wir Yog und Crag bitten, uns an einem Ort zu treffen, der ...“, sie hält inne, um die Karte zu entfalten und mit ihrem Finger einen Weg zu zeichnen. „Blagden. Dann ...“

Sie hält mitten im Satz inne, als Wände zerbersten und Skelette in das Gebäude strömen. Hinter den knochigen Gestalten steht eine bleiche Totenbeschwörerin, umgeben von finster dreinblickenden Rittern und begleitet von ätherischen Überresten längst toter Drachen. Tot und ebenso tödlich. Die Haare auf Gems Haut kribbeln und richten sich auf, als die Totenbeschwörerin ihre magischen Energien aufruft. Ihre schiere Macht ist immens. Eure Truppen sind bereits im Gefecht, also stürzt ihr euch beide ebenfalls in den Kampf. Der eine ruft ein Pfeilfeuer seiner Scharfschützen herbei, während die andere die magischen Kräfte der Natur herauf beschwört.

Der Kampf gegen Vidominas Armee beginnt. Lege beide von Sandros Sonderfähigkeitenkarten auf das Rudel Skelette. Führe dann einen freien Angriff mit dieser Einheit aus. Sie darf während ihrer Initiativeaktivierung außerdem ihren regulären Angriff ausführen.

Falls Gelu dein Hauptheld ist, lege 1  auf jede feindliche Einheit auf dem Kampf-Spielplan.

Falls Gem deine Hauptheldin ist, lege 3  auf 1 feindliche Einheit deiner Wahl.

Anschließend folgt der Kampf den üblichen Regeln.

ES IST NOCH LANGE NICHT VORBEI

Nachdem die letzte Einheit der feindlichen Truppen besiegt ist, stürzt sich Gem auf die feindliche Kommandeurin. Vidomina bedeckt ihr Gesicht mit ihrer Handfläche, als wolle sie es vor Gems Rachegehlüsten schützen.

„Bitte ...“, beginnt sie, doch ein Pfeil aus Gelus Bogen zerschmettert das Wort und ihren Kopf. Sofort verwandelt sich der Rest ihres Körpers in Staub und fällt zu Boden.

„Was ...!“

„Ein Golem!“, keucht Gem mit einer Mischung aus Überraschung und Frustration. Dann kniet sie sich hin und fängt an, den übrig gebliebenen Dreck des Golems wegzuschieben. „Sie muss bereits irgendwann während des Kampfes geflohen sein. Es ist niemand mehr hier.“

Mit einem wütenden Tritt befördert Gelu einen Schädel hoch in die Luft.

„Mach dir keine Sorgen. Wir kriegen sie“, sagt sie schließlich beruhigend.

„Alle“, fügt er mit zusammengebißenen Zähnen hinzu. Als seine Wut endlich nachlässt, setzt er sich in Bewegung und geht auf die nun eroberte Burg Crypthome zu.





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).

MINE: SÄGEMÜHLE



Kategorie: **Einnehmbar**

Die Sägemühle funktioniert wie jede andere Mine. Eroberst du eine Mine, die zuvor noch von keiner anderen Fraktion eingenommen wurde, erhältst du sofort ihr Einkommen. Außerdem generiert sie, je nach Typ, zu Beginn jeder Ressourcenrunde Einkommen:

Sägemühle: 2



HANDELSPOSTEN



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Ermöglicht es dir, Ressourcen zu tauschen, 1 Karte zu entfernen oder 1 Kriegsmaschine zu kaufen.

KRIEGSMASCHINENFABRIK



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Erlaubt es dir, 1 Kriegsmaschine zu kaufen.





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

Regeln des Solo-Modus: Aleksander Kubiak

Regeln für das Turnier: 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, Pierre Dierks

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 Kozioł, 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 Marena, 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 Poumpouridis, 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 Tośko, 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