

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



STRETCH GOALS
MISSIONSHEFT

Du möchtest an der Seite der blutrünstigen Mutare deine Feinde überrennen? Eine Armee von Untoten aufstellen, um Sandros dunkelste Träume wahr werden zu lassen? Oder den mächtigsten aller Drachen herausfordern und Dracon auf seiner Suche nach Ruhm begleiten? All dies ist nur ein Vorgeschmack auf die Abenteuer, die dich in den folgenden Heldengeschichten erwarten.

Dieses Heft erweitert **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** um drei neue Kampagnen:

- „Drachenblut“ für die Dungeon-Fraktion,
- „Aufstieg des Nekromanten“ für die Nekropolis-Fraktion,
- „Drachentöter“ für die Turm-Fraktion.

INHALTSVERZEICHNIS

<p>1. Material 2</p> <p>2. Neue Spielelemente 3</p> <p style="padding-left: 20px;">a) Orte 3, 41</p> <p style="padding-left: 20px;">b) Bleibende Karten 3</p> <p style="padding-left: 20px;">c) Schule der Magie 3</p> <p style="padding-left: 20px;">d) Einheitenfiguren verwenden..... 3</p> <p>3. Dungeon-Kampagne 4</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1: Plünderung der Plünderer 4</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2: Blut des Drachenvaters 8</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Blutdurst..... 12</p>	<p>4. Nekropolis-Kampagne..... 16</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1: Alte Bekannte..... 16</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2: Meister 20</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Herzog Alarice 24</p> <p>5. Turm-Kampagne..... 28</p> <p style="padding-left: 20px;">a) 1: Kristalldrachen..... 28</p> <p style="padding-left: 20px;">b) 2: Rostdrachen 30</p> <p style="padding-left: 20px;">c) 3. Feendrachen 33</p> <p style="padding-left: 20px;">d) 4: Azurdrachen 38</p> <p>6. Mitwirkende 43</p>
---	--

MATERIAL

15 Gebiete:

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

1 Stadttableau

1 Missionsheft

1 Spielhilfe

2 Heldenfiguren

7 Einheitenfiguren

7 Heldentableaus (doppelseitig)

7 Einheitenkarten

7 Gebäudeplättchen

28 „Neutrale Einheiten“-Karten

4 „Astrologen verkünden“-Karten

11 Artefaktkarten

7 Zauberkarten

11 Fähigkeitenkarten

42 Sonderfähigkeitenkarten

7 Statistikkarten

- 1 Angriff
- 1 Verteidigung
- 2 Zauberkraft
- 3 Wissen

12 Goldmarker

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

9 Baumaterialmarker

- 5 mit Wert „1“
- 4 mit Wert „3“

8 Mineralmarker

- 4 mit Wert „1“
- 4 mit Wert „4“

10 Schadensmarker

- 5 mit „1 Schaden/2 Schaden“ (doppelseitig)
- 5 mit „3 Schaden/5 Schaden“ (doppelseitig)

1 Baumarker

1 Bevölkerungsmarker

1 Zauberbuchmarker

6 Lähmungs-/Verteidigungsmarker

5 Bewegungsmarker

1 Moralmarker

30 farbige Acrylmarker

- 10 schwarze Statusmarker
- 20 hellblaue Fraktionsmarker



NEUE SPIELELEMENTE

ORTE

Die Stretch Goals bieten weitere Gebiete mit neuen Orten, die es zu entdecken gilt. Die vollständige Liste der Orte befindet sich auf Seite 41.

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 dich. Sie bleibt dort liegen, bis du sie entweder ablegst oder durch eine andere bleibende Karte ersetzt. Ein Held darf 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.

SCHULE DER MAGIE

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



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



Schule des Feuers



Schule des Wassers



Schule der Luft



Schule der Erde

EINHEITENFIGUREN VERWENDEN

Bereitet zu Beginn der Partie alle Einheitenfiguren vor, die ihr einsetzen möchtet. Während des Kampfes dürft ihr sie auf die entsprechenden Einheitenkarten stellen, um die Position jeder Einheit auf dem Kampf-Spielplan deutlich zu kennzeichnen.

HINWEIS: Fraktions-Einheitenfiguren haben die gleiche Farbe wie der Rand ihrer Karte.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Spielt ihr mit den Figuren, gibt es ein paar Regeln zu beachten:

1. Tritt eines der folgenden Ereignisse während eines Kampfes gegen neutrale Einheiten ein, lege die gezogene neutrale Einheit ab und ziehe stattdessen eine neue Karte:
 - a) Falls du die gleiche neutrale Einheit mehr als 1-mal ziehst.
 - b) Falls du eine Einheit ziehst, die du bereits in deiner Armee hast.
 - c) Falls du eine Einheit deiner Fraktion ziehst.
2. Rekrutierst du neutrale Einheiten, kannst du weder Einheiten einer Fraktion rekrutieren, die an der Partie teilnimmt, noch Einheiten, die sich bereits in der Armee einer anderen Fraktion befinden. Wirf in diesem Fall die „Neutrale Einheiten“-Karte ab und ziehe eine neue.



1. PLÜNDERUNG DER PLÜNDERER

Kommandeurin Mutare, eine ehrgeizige Nighon-Fürstin, ist bestrebt, ihren rechtmäßigen Platz in der Riege der mächtigen Nighon-Fürsten einzunehmen. In Nighon erbt man seine Ländereien nicht – man entreißt sie denen, die zu schwach sind, sie zu halten. Nur die Starken sind würdig zu herrschen, während die Tunnel von Nighon mit den Gebeinen der Schwachen übersät sind.

SZENARIOLÄNGE

11 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Fraktionsheldin: Mutare

Fraktionsarmee: Wenige Troglodyten, wenige Harpyien, wenige Augen des Bösen

Startressourcen: Keine

Stadtgebäude: Keine

Bonus: Wähle 1 aus:

- Füge deiner Armee wenige Medusen hinzu
- **Verstärke** deine Troglodyten und Harpyien
- **Durchsuche (4)** den Artefaktstapel.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Feindliche Helden: Caomham, Preuet

Feindliche Armeen:

- **Caomhams Armee:** Neutrale Armee 1 Stufe höher als deine Heldenstufe, 1 Geschützturmkarte, 3 Mauerkarten, 1 Torkarte
- **Preuets Armee:** Wenige Schwarze Drachen, 2 zufällige neutrale ★-Einheiten*

Caomhams Bot-Stapel: 2 Machtkarten, 2 Magiekarten

Preuets Bot-Stapel: 2 Machtkarten, 2 Magiekarten

Feindlicher Zauberstapel:** 2 „Feuerschild“-Zauberarten, 2 „Blenden“-Zauberarten

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

**Alle Bot-Feinde verwenden denselben Zauberstapel. Setze ihn nach jedem Kampf zurück.

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Dungeon-Startgebiet (S2)

3 Ferne Gebiete (II–III):

- 3 Dungeon-Gebiete (F2, F5, F8)

2 Nahe Gebiete (IV–V):

- 2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Die beiden feindlichen Helden Caomham und Preuet werden durch die zwei Heldenfiguren der Schloss-Fraktion dargestellt. Stelle sie vorerst beiseite, du wirst sie später im Szenario brauchen.

Platziere deinen Dungeon-Helden auf dem leeren Feld des am unteren Rand der Abenteuerkarte gelegenen Gebiets. Richte das Gebiet so aus, dass das leere Feld das unterste Feld der Szenariokarte ist. Ist das leere Feld das zentrale Feld des Gebiets, darfst du das Gebiet beliebig ausrichten.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Du kannst die Erfahrungsstufe deines Helden nicht über Stufe 4 hinaus erhöhen.
- Du kannst keine ★-Behausungen bauen.
- Du kannst erst dann mit deinen Stadtgebäuden rekrutieren oder Ressourcen produzieren, nachdem du die Stadt erobert hast.

- Du kannst keinen Nebenhelden rekrutieren.
- Caomham bewegt sich nicht.
- Preuet bewegt sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.
- Der Besuch eines Obeliskens hat keinen Effekt.
- Ignoriere alle gelben Linien an den Rändern des Dungeon-Startgebiets.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst beide feindlichen Helden besiegen: Caomham und Preuet.

Niederlage: Du verlierst das Szenario, sobald du eine Kampfbegegnung verlierst.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Die Schwachen müssen weichen“.

5. Runde:

- Platziere die Figur, die Caomham darstellt, auf dem Obeliskens, der deinem Haupthelden am nächsten ist. Falls es auf der Abenteuerkarte keine entdeckten Obeliskens gibt, erscheint Caomham, sobald du den ersten Obeliskens entdeckst.

8. Runde:

- Finde auf den entdeckten Gebieten das am weitesten links oben gelegene blockierte Feld und platziere die Figur, die Preuet darstellt, auf diesem Feld.

11. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Nachdem du die Stadt im Startgebiet erobert hast:

- Lies den Abschnitt „Düsterhöhle“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Das ist erst der Anfang“.



DIE GESCHICHTE

DIE SCHWACHEN MÜSSEN WEICHEN

Der Abend war dunkel und düster. Oder vielleicht war es Morgen. Oder Mittag. In den tieferen Ebenen der Höhlen war es schon immer etwas schwieriger, die Zeit zu bestimmen, um es vorsichtig auszudrücken, selbst für die Bewohner von Nighon.

Mutare schrieb in ihr Tagebuch. Genauer gesagt, in ihr Kriegstagebuch.

„Ordwald. Ich finde den Namen widerwärtig. Dieser alte Mann ist im Besitz reicher Ländereien in Nighon, die ihm sein einflussreicher Vater geschenkt hat. Er hat seine Zeit vergeudet und wenig getan, um sich sein Ansehen zu verdienen. Zu lange habe ich in seinem Schatten und an seinen Grenzen gestanden.“

Mutare musterte die Sätze mit einem nachdenklichen Blick, während sie ihren Federkiel zu einem besonders harten Kampf gegen die Reste von Hammelfleisch zwischen ihren Zähnen ansetzte. Scheinbar zufrieden mit dem Ergebnis, nickte sie und schloss ihr Tagebuch mit einem lauten Knall.

„Au!“, entwich ein einsamer Schrei aus dem Mund des Troglodyten, der ihr soeben noch als Tisch gedient hatte. Mutare kniff die Augen nur ein wenig zusammen, woraufhin er sofort aus ihrem Blickfeld verschwand.

Nachdem sie einer kleinen Schwadron ihrer Soldaten das Zeichen gegeben hatte, ihr zu folgen, eilte sie zu ihrem Pferd, stieg mit einer geschickten Bewegung auf und ritt in vollem Galopp davon. Sie machte sich nicht die Mühe, langsamer zu werden, während sie Befehle und Anweisungen gab. Ihre Worte dröhnten durch die Höhlen.

„... meine Spione haben Neuigkeiten überbracht. Zwei junge und hungrige Fürsten haben fast gleichzeitig Angriffe auf Ordwald gestartet. Sie schlagen sich dabei überraschend gut.“

„Vielleicht sind sie wirklich so stark“, bemerkte einer ihrer Generäle und bemühte sich, ihr Tempo zu halten.

„Vor einem Jahr hätte er ihre Angriffe noch problemlos abgewehrt. Ordwald muss seinen Schneid verloren haben, damit sie sich so gut schlagen können“, fuhr sie fort und ignorierte die Bemerkung.

„Sollten wir nicht alle unsere Truppen versammeln und ihn mit einer großen Armee vernichten?“, schlug ein anderer vor. Seine Stimme zitterte vor Unsicherheit.

„Eine kleine Truppe reicht aus. Zeit ist von entscheidender Bedeutung. Wir haben geduldig

gewartet, bis Ordwald ins Straucheln gerät, bevor wir unseren Zug machen. Letzte Woche zeigte Ordwald erstmals Schwäche. Es wird Zeit, ihn zu Fall zu bringen.“

Nachdem du die Stadt im Startgebiet erobert hast, lies den Abschnitt „Düsterhöhle“. Die Stadt wird von einer neutralen Armee der Stufe III geschützt.

Nachdem du die Stadt erobert hast, erhältst du:

- Eine ★-Behausung
- Rathaus
- 25 🍷
- 6 🌿
- 3 🍁
- Eine 🍷-Produktion von 15



DÜSTERHÖHLE

„Ordwald ist abwesend. Kein Wunder, dass seine Ländereien so leicht zu erobern waren“, hörst du einen der Soldaten sagen.

Du hebst die Ferse vom Stuhl und überlässt ihn der Schwerkraft. Ein Knall. Der Stuhl fällt auf den feuchten Boden, zusammen mit dem Gefangenen, der daran gefesselt ist. Allerdings ist er zu erschöpft, um mehr als ein leises Stöhnen von sich zu geben.

Das Verhör ergab, dass Ordwald seine Ländereien nicht persönlich verteidigte, weil er auf der Suche nach der sagenumwobenen Phiole des Drachenblutes war.

„Es scheint, dass er sein Leben und das Vermögen seines Vaters der Suche nach der Phiole gewidmet hat. Man sagt, dass ein Schluck daraus den Träger in einen empfindungsfähigen Drachen verwandelt“, fügt ein anderer Folterknecht hinzu, während er sich die Hände abwischt.

„Ordwald ist nicht so dumm, wie ich dachte“, gibst du zu.

„Allerdings ist er alt.“

„Ich werde ihn und die Phiole finden, aber zuerst muss ich mich der jungen Fürsten entledigen, die die Nachricht gehört haben und mir auf den Fersen sind.“ Du lächelst über deine Gedanken und die Gelegenheit, die diese kleine Unannehmlichkeit bietet. Caomham und Preuet haben ebenfalls von der Phiole gehört. Sie werden dir sicherlich in die Tiefen Höhlen folgen, um Ordwald zu suchen, wenn sie können. Du musst sie vorher aus dem Weg räumen. Wie schade!

Nachdem du beide feindlichen Helden besiegt hast, lies den Abschnitt „Ich fange gerade erst an“.

ICH FANGE GERADE ERST AN

Der Schwung des Schwertes lässt frisches Blut gegen eine Höhlenwand spritzen. Ein ungläubiger Blick erscheint auf dem Gesicht des Mannes, als sein Kopf langsam von seinem verwelkenden Körper fällt.

„War es Caomham? Preuet?“, fragst du dich. Nicht, dass es wichtig wäre ...

Deine Augen folgen dem rollenden Kopf. Genau wie früher!

„Ich habe immer daran geglaubt, dass ich eines Tages eine mächtige Adlige sein würde“, fährst du fort, während du den Kopf betrachtest. „Die Eroberung von Raurics Ländereien war nur der erste Schritt. Aber ich dachte, das würde erst möglich sein, wenn ich alt bin, vielleicht 26 oder 27. Die Phiole hat alle meine Pläne verändert.“

Du schaust auf. Deine Truppen warten auf deine Befehle.

„Das ist erst der Anfang“, rufst du ihnen zu und hebst dein blutiges Schwert. Ein ohrenbetäubendes Kriegsgeschrei ertönt.

Wer auch immer sich in den Drachen verwandelt, wird in der Lage sein, in die höchsten Ränge des Adels von Nighon aufzusteigen.





DUNGEON-KAMPAGNE - DRACHENBLUT

2. BLUT DES DRACHENVATERS

SZENARIOLÄNGE

11 Runden



FRAKTIONSVOBEREITUNG

Fraktion: Dungeon





Fraktionsheld: Wähle 1: Mutare oder Alamar

Fraktionsarmee: Wenige Troglodyten, wenige Harpyien, wenige Augen des Bösen

Startressourcen: 14 , 3 , 1 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:








-  **Durchsuche (3)** den Artefaktstapel
-  Erhalte 4  zusätzlich
-  **Verstärke** deine Augen des Bösen, Troglodyten und Harpyien

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Feindliche Helden: Ordwalds Vorhut, Drachenwächter

Feindliche Armeen:

-  **Armee von Ordwalds Vorhut:**
 -  Scharfschützen*, 2  Golems***,
 -  Zauberer*
-  **Armee der Drachenwächter:** 2 zufällige neutrale -Einheiten**, 1 zufällige neutrale -Einheit**

Bot-Stapel von Ordwalds Vorhut: 3 Machtkarten, 2 Magiekarten

Bot-Stapel der Drachenwächter: 5 Machtkarten, 1 Fähigkeitenkarte

Zauberstapel von Ordwalds Vorhut: 2 „Fluch“-Zauberarten

Fähigkeit der Drachenwächter: Fähigkeitenkarte „Schmied“

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


***Ziehe die erforderliche Anzahl an „Neutrale Einheiten“-Karten vom entsprechenden „Neutrale Einheiten“-Stapel.*

****Ziehe Karten vom entsprechenden „Neutrale Einheiten“-Stapel, bis du zwei Golem-Einheitenkarten hast. Mische die restlichen „Neutrale Einheiten“-Karten zurück in ihren Stapel.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

-  Das Dungeon-Startgebiet (S2)

3 Ferne Gebiete (II-III):

-  3 Dungeon-Gebiete (F2, F5, F8)

2 Nahe Gebiete (IV-V):

-  2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)

1 Zentrales Gebiet (VI-VII):

-  Zentrales Gebiet mit Drachen-Utopia (C1)

AUFSTELLEN DER HELDEN

In diesem Szenario wird der Feind durch eine der beiden Heldenfiguren der Schloss-Fraktion dargestellt. Du darfst entscheiden, gegen welchen Schloss-Helden du antreten willst. Stelle ihn vorerst beiseite, du wirst ihn später im Szenario brauchen.

Platziere deinen Dungeon-Helden auf dem Stadtfeld des Dungeon-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Der Besuch eines Obeliskens hindert Ordwalds Vorhut eine Runde lang daran, sich zu bewegen.
- Ignoriere alle gelben Linien an den Rändern des Startgebiets.
- Der feindliche Held ignoriert alles andere und bewegt sich auf direktem Weg zum Drachen-Utopia, wobei er den kürzesten Weg nimmt. Der feindliche Held verfolgt dich nicht direkt, aber wenn er sich zufällig auf demselben Feld befindet, greift er deinen Helden an.
- Die feindlichen Helden bewegen sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.
- Sobald du das „Drachen-Utopia“-Feld betreten hast, kämpfst du gegen die Armee der Drachenwächter.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst die feindliche Armee im Drachen-Utopia besiegen. Ein Sieg über Ordwalds Vorhut ist optional.

Niederlage: Du verlierst das Szenario, sobald Ordwalds Vorhut das Drachen-Utopia erreicht.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Dein Vorteil“.
- Ab dieser Runde erhöht sich bis zum Ende des Szenarios die Schwierigkeitsstufe jeder Kampfbegegnung auf der Abenteuerkarte um 1 (siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35).

4. Runde:

- Lies den Abschnitt „Die Zeit läuft davon“.

11. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Sobald du das „Drachen-Utopia“-Feld betrittst:

- Lies den Abschnitt „Drachenwächter“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Das Ende des Wettrennens“.



DIE GESCHICHTE

DEIN VORTEIL

Wie üblich schreibst du in dein Tagebuch, um deine Gedanken zu sammeln. Dein Kriegstagebuch.

„Ich habe Ordwald gefunden. Er ist der Phiole nahe, aber sein vorsichtiges Handeln und langsames Denken eröffnen mir die Chance, ihn zu überholen. Auch wenn ich mich um Ordwald kümmern muss, so muss ich mich doch auf das Artefakt konzentrieren. Die Phiole des Drachenblutes wird mir den nötigen Vorteil verschaffen, um mich in die Reihen der mächtigen Nighon-Fürsten vorzukämpfen. Sobald ich ihn überwunden habe, wartet die Phiole auf mich und ohne Zweifel wird sie Wächter haben ... Drachenwächter. Um an die Phiole zu gelangen, muss ich diese oder Ordwald oder beide besiegen.“

Kaum hast du den letzten Satz beendet, eilt ein Bote an deine Seite:

„... im Westen befindet sich ein unterirdischer Fluss“, beginnt er hastig. „Der Kundschaftermeister ist überzeugt, dass Ordwalds Armeen vor etwa sechs bis acht Monaten hier durchkamen. Die Späher haben heute ein Gefängnis entlang des Flusses gefunden. Ein Hexenmeister namens Alamar wird dort gefangen gehalten. Er ist bereit, sich auf die Seite desjenigen zu stellen, der ihn befreit. Soll ich Euch den Weg zeigen, den wir genommen haben?“

Der Bote starrt dich an und wartet auf Anweisungen. In der Zwischenzeit legst du langsam den Federkiel beiseite und beginnst, Befehle zu erteilen. „General Miah wird das Kommando über die Truppen in meinem alten Aufmarschgebiet nahe dem Zugang zu den Tiefen Höhlen übernehmen. Er sollte in der Lage sein, allen Fürsten, die versuchen, mir zu folgen, das Leben schwer zu machen, indem er sie überfällt, ihre Späher tötet, falsche Fährten legt und die allzu kühnen aus dem Weg räumt.“

Du eilst mit deinen Wachen aus dem Raum. Eine kleine Truppe sollte in der Lage sein, unbemerkt hineinzuschlüpfen.

Schnell begann der Raum sich zu leeren, und nur der einsame Bote blieb zurück und wartete auf seine Antwort.

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

Du darfst, nachdem du die Bewegung deines Haupthelden in dieser Runde beendet hast, entscheiden:

- Ob du sofort einen Kampf gegen eine neutrale Armee der Stufe III beginnen willst. Sie ist der Angreifer und du darfst den Kampf verlängern, ohne dafür BP zahlen zu müssen. Falls du den Kampf gewinnst, erhältst du einen Nebenhelden.
- Oder ob du 1 zusätzlichen 🐉 erhalten willst, du dann aber bis zum Ende des Szenarios die Möglichkeit verlierst, einen Nebenhelden zu rekrutieren.



DIE ZEIT LÄUFT DAVON

Das jahrhundertelange Leben unter der Erde hinterlässt seine Spuren bei den Bewohnern.

Nur die Zähesten können in dieser rauen Umgebung überleben. Deshalb zuckst du nicht einmal mit der Wimper, als du hörst, dass Ordwalds Armee Miahs Truppen umgangen hat und in deine Richtung marschiert.

Auch nicht, als du von ihrer Größe erfährst.

Gute Befehlshaber müssen für alles, was passieren könnte, planen. Auf diese Weise können sie, egal was geschieht, immer noch gewinnen – oder zumindest ihre Niederlage überleben. Rauric hat das nicht verstanden. Deshalb konntest du ihn so leicht töten und seine Ländereien erobern. Sollte Ordwald zuerst in den Besitz der Phiole kommen, bist du möglicherweise gezwungen, aus Nighon zu fliehen ...

Platziere die Figur, die Ordwalds Vorhut darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten rechts oben gelegenen Fernen Gebiets. Falls es noch nicht entdeckt ist, entdecke das Ferne Gebiet, bevor du die Figur platzierst.

Sobald du das „Drachen-Utopia“-Feld betrittst, lies den Abschnitt „Drachenwächter“.

DRACHENWÄCHTER

Das Drachen-Utopia liegt vor dir. Das Gebiet ist voll von Magie, die den Weg mit einem seltsam weichen Bodenbelag zu pflastern und mit seltsamen Bäumen zu säumen scheint.

Die unnatürlichen Farben verletzen fast deine Sinne. Es macht dich krank. Bei dem Gedanken an die magischen Ebenen, Gebiete mit Bäumen und anderen Dingen aus dem Hellen Land, fragst du dich, ob hier vielleicht ein Grüner oder Goldener Drache lebt. Normalerweise leben sie nur an der Oberfläche, aber vielleicht findet man sie an Orten wie diesem. Das wäre ein gewisser Trost für diese hässlichen grünen Farben.

„Pflanzen sollten braun und nicht grün sein“, murrst du vor dich hin, während du die uralte Tür vor dir öffnest.

Im Inneren des Turms entdeckst du unzählige Knochen von Tieren aller Größen, die wahllos entlang der Treppe nach oben verstreut sind. Viele von ihnen scheinen menschlich zu sein. Oben angekommen, findet ihr eine große Halle, die von Drachen bewacht wird. Uralte, majestätische Kreaturen. Sie warten einfach, ungerührt und unbeeindruckt. Vielleicht sehen sie dich nicht einmal als Bedrohung an?

Hinter dir hörst du das Rasseln unzähliger gezogener

Schwerter, das Zischen wütender Gorgonen und das schwere Atmen der Minotauren.

Ohne ein Wort zu sagen, erhebst du dein Schwert und die ganze Armee stürmt los.

Nachdem du den Kampf gewonnen hast, lies den Abschnitt „Das Ende des Wettrennens“.

DAS ENDE DES WETTRENNENS

Nach der Schlacht liegt das Drachen-Utopia in Trümmern. Die Wände zeigen unzählige Spuren der Klauen der Wächter der Phiole. Der Boden ist purpurrot gefärbt vom vielen vergossenen Blut, in dem die versteinerten Schuppen langsam versinken. Auf deiner Seite sind viele verwundet ... und noch mehr gefallen. Aber jetzt hat alles ein Ende. Die Phiole befindet sich gleich hinter diesen kolossalen Drachenkörpern.

Den mächtigen Drachen.

Den stärksten Wesen dieser Welt.

Sie liegen alle tot auf dem Boden.

Alle liegen sie vor euch.





SZENARIOLÄNGE

10 Runden

FRAKTIONSVOBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Fraktionsheld: Wähle 1: Mutare oder Alamar

Fraktionsarmee: Wenige Harpyien, wenige Minotauren, wenige Medusen

Startressourcen: 20 , 5 , 2 .

Erhöhe außerdem deine -Produktion um 1 und deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- Füge deiner Armee wenige Schwarze Drachen hinzu.
- Füge deiner Armee 1 zufälligen neutralen -Drachen hinzu.
- Verstärke deine Harpyien, Minotauren und Medusen.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Dungeon

Feindliche Helden: 1. Fürst, 2. Fürst, 3. Fürst, Ordwald

Feindliche Armeen:

- **Armee des 1. Fürsten:** Ein Rudel Troglodyten, ein Rudel Augen des Bösen, 1 zufällige neutrale -Einheit*
- **Armee des 2. Fürsten:** Wenige Mantikoren, 1 neutrale Armee der Stufe IV**
- **Armee des 3. Fürsten:** Ein Rudel Mantikoren, 1 zufällige neutrale -Einheit*, 1 neutrale Armee der Stufe IV**
- **Ordwalds Armee:** Ein Rudel Mantikoren, 1 zufällige neutrale -Einheit*, 1 neutrale Armee der Stufe IV**

Bot-Stapel der Fürsten*:** 3 Machtkarten, 1 Magiekarte

Ordwalds Bot-Stapel: 5 Machtkarten, 2 Magiekarten

Zauberstapel der Fürsten*:** 1 „Blenden“-Zauberkarte, 2 „Magischer Pfeil“-Zauberkarten

Ordwalds Zauberstapel: 2 „Verlangsamung“-Zauberkarte, 2 „Steinhaut“-Zauberkarten, 1 „Blenden“-

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

***Weitere Angaben zur Anzahl der neutralen Einheiten, die du für diese neutrale Armee ziehen musst, siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35.*

****Alle Fürsten verwenden denselben Bot- und Zauberstapel. Setze sie nach jedem Kampf zurück.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Dungeon-Startgebiet (S2)

3 Ferne Gebiete (II-III):

- 3 Dungeon-Gebiete (F2, F5, F8)

2 Nahe Gebiete (IV-V):

- 2 Dungeon-Gebiete (N2, N5)

1 Zentrales Gebiet (VI-VII):

- Zentrales Gebiet mit Drachen-Utopia (C1)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Die 4 feindlichen Helden werden durch die 4 Heldenfiguren der Schloss- und Nekropolis-Fraktionen dargestellt. Stelle sie vorerst beiseite, du wirst sie später im Szenario brauchen.

Platziere deinen Dungeon-Helden auf dem Stadtfeld des Dungeon-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Ignoriere die gelben Linien an den Rändern des Startgebiets.
- Im Drachen-Utopia kannst du Drachen* zu dem Preis rekrutieren, der auf ihren Karten angegeben ist. Dazu musst du ★-Behausungen haben. Du kannst in deiner Armee nicht mehr als zwei Drachen-Einheiten gleichzeitig haben.
- Besiegst du einen feindlichen Helden, erhältst du eine halbe Erfahrungsstufe.
- Du kannst keine Mantikoren-Einheiten verwenden.
- Der Besuch eines Obeliskens hindert alle Feinde 1 Runde lang daran, sich zu bewegen. Dies funktioniert nur 1-mal pro Obelisk.
- Wann immer du einen Kampf gegen einen feindlichen Helden auslöst, kämpfst du gegen unterschiedliche Helden. Sie erscheinen in der folgenden Reihenfolge: Armee des 1. Fürsten, Armee des 2. Fürsten, Armee des 3. Fürsten und Ordwalds Armee.

**Du kannst nur 1 Drachen aus dem „Neutrale Einheiten“-Stapel der ★-Einheiten rekrutieren.*

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst alle Angriffe der feindlichen Helden überleben.

Niederlage: Du verlierst das Szenario, sobald du einen Kampf verlierst.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Keine Zeit zum Ausruhen“.

3. Runde:

- Lies den Abschnitt „Furcht verbreiten“.
- Ab dieser Runde erhöht sich bis zum Ende des Szenarios die Schwierigkeitsstufe jeder Kampfbegegnung auf der Abenteuerkarte um 1 (siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35).

5. Runde:

- Lies den Abschnitt „Gegenlüge“.

7. Runde:

- Lies den Abschnitt „Spät dran zu den Festlichkeiten“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Königin von Nighon“.



DIE GESCHICHTE

KEINE ZEIT ZUM AUSRUHEN

„Jetzt trachten Ordwald und seine Lakaien danach, mich zu töten und mein Blut zu trinken. Sie glauben, dass es sie verwandeln wird, so wie die Phiole mich verwandelt hat“, rufst du in einem tiefen Ton, der alle um dich herum erschauern lässt.

Dein Körper hat sich verändert. Du hast dich verändert. Dein rotes Haar ist verschwunden. Ebenso die störend weiche und verletzliche Haut, die sich in prächtige karminrote Schuppen verwandelt hat, die nun deinen Körper zieren. Deine Hände schwingen jetzt mächtige Klauen, und dein Kiefer ist mit messerscharfen Zähnen besetzt. Deine Untergebenen betrachten deine neue Gestalt mit einer Mischung aus Angst und Bewunderung. Einige wenden sogar den Blick ab, wenn du dich ihnen zuwendest. Gut.

„Sie werden niemals von meinem Blut trinken. Ich werde diejenige sein, die das ihre trinkt ...“

In dem Moment, in dem du das letzte Wort aussprichst, zerschmettert ein Rammbock die Tore und eine kleine Gruppe von Feinden stürmt auf dich zu, als würde sie den Tod herausfordern.

Ziehe deine Starthand und beginne sofort einen Kampf gegen die erste feindliche Armee. Du kannst vor dem Kampf weder Einheiten kaufen noch sonst etwas tun.

Nach dem Kampf erhält dein Held sofort 2 Erfahrungsstufen. Er erhält keine halbe Erfahrungsstufe zusätzlich. Durchsuche (2) dann den Fähigkeitenstapel 2-mal.

FURCHT VERBREITEN

Eine Nachricht von General Miah traf heute ein. Er hat Informationen erhalten, von denen er glaubt, dass sie wahr sind.

Mindestens zwei der Fürsten, die dir den Zugang zu Nighon versperren, haben sich verbündet.

„Es würde mich nicht überraschen, wenn das wahr ist. Keiner der Fürsten, gegen die ich jetzt kämpfe, ist ein Narr. Ich werde sie trotzdem besiegen.“ Du lachst über diese Warnung. „Es wird zwar schwieriger werden, aber dafür wird mein Sieg umso süßer ausfallen.“

Bei dem Gedanken an die bevorstehenden Schlachten lachst du vor Freude. Du hältst inne, um deine schönen neuen Klauen zu bewundern, und rufst dann nach Boten, die eure besten Krieger herbeirufen.

Es ist an der Zeit, den Zweiflern zu beweisen, dass du würdig bist, in die Reihen der mächtigsten Adligen von

Nighon aufgenommen zu werden.

„Sie wollen also von meinem Blut trinken? Ich werde in ihrem baden!“

Wirf den Angriffswürfel. Wirf jede „0“ neu.

- Platziere bei einer „+1“, die Figur, die den feindlichen Dungeon-Helden darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten rechts gelegenen Fernen Gebiets.
- Platziere bei einer „-1“ die Figur, die den feindlichen Dungeon-Helden darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten links gelegenen Fernen Gebiets.

Falls es noch nicht entdeckt ist, entdecke das Gebiet, bevor du die Figur platzierst.

GEGENLÜGE

Unbeholfen versuchst du, einen Federkiel zwischen deinen Klauen zu halten.

„Ich muss Ordwalds Lügen begegnen ...“, beginnst du langsam, in euer Kriegstagebuch zu schreiben. „Wenn die Leute tatsächlich glauben, dass sie sich in einen empfindungsfähigen Drachen verwandeln können, indem sie von meinem Blut trinken, dann wird jeder Fürst auf der Welt versuchen, mich zu töten. Die klügsten Lügen sind die, die die Leute hören wollen ...“

Mit einem Knacken zerbrach ein weiterer Federkiel ... Während du nach Ersatz greifst, denkst du über deine weiteren Schritte nach. Das stärkste Wesen zu sein, ist ein großartiges Gefühl, aber es hat auch seine Nachteile.

„Ich habe General Miah eine Nachricht geschickt. Er soll in den Grenzgebieten verlauten lassen, dass das Trinken meines Blutes die Menschen nur krank macht. Er soll Gerüchte verbreiten, dass ich einige meiner Kämpen von meinem Blut trinken ließ und sie davon eine Woche krank wurden. Die Gerüchte werden sich von den Grenzlanden bis ins restliche Nighon verbreiten. Hoffentlich sorgen sie dafür, dass ich weniger als Ziel angesehen werde.“

Wirf den Angriffswürfel. Wirf jede „0“ neu.

- Platziere bei einer „+1“, die Figur, die den feindlichen Dungeon-Helden darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten rechts gelegenen Fernen Gebiets.
- Platziere bei einer „-1“ die Figur, die den feindlichen Dungeon-Helden darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten links gelegenen Fernen Gebiets.

Falls es noch nicht entdeckt ist, entdecke das Gebiet, bevor du die Figur platzierst.

SPÄT DRAN ZU DEN FESTLICHKEITEN

Der junge Späher beendet seinen Bericht und stürmt sofort aus dem Saal, was dich in Gelächter ausbrechen lässt. Oder war es vielleicht die Nachricht selbst, die dich so glücklich machte? Ordwald zeigt endlich sein wahres Gesicht. Da er nicht mehr aus der Phiole trinken kann, scheint er es nun auf dich abgesehen zu haben. Ist das Verzweiflung?

„Vielleicht hatte ich eine zu hohe Meinung von ihm?“

„Ich habe einen Boten zu dem Weisen von Sinkhole Castle entsandt“, murmelst du vor dich hin. „Ich habe ihn beauftragt, Nachforschungen anzustellen, um zu beweisen, dass man das Blut des Drachenvaters trinken muss, NICHT mein Blut, um sich in einen empfindungsfähigen Drachen zu verwandeln. Ich habe ihm genug Gold gezahlt, er sollte es besser beweisen.“

Der Saal war gespenstisch ruhig. In der Vergangenheit war er viel geschäftiger ...

Wirf den Angriffswürfel. Wirf jede „0“ neu.

- Platziere bei einer „+1“, die Figur, die Ordwald darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten rechts gelegenen Fernen Gebiets.
- Platziere bei einer „-1“ die Figur, die Ordwald darstellt, auf dem blockierten Feld des am weitesten links gelegenen Fernen Gebiets.

Falls es noch nicht entdeckt ist, entdecke das Gebiet, bevor du die Figur platzierst.

Befinden sich bereits zwei feindliche Heldenfiguren auf der Abenteuerkarte, warte, bis einer der feindlichen Helden besiegt ist, bevor du am Ende der aktuellen Runde den nächsten feindlichen Helden auf der Abenteuerkarte platzierst.

KÖNIGIN VON NIGHON

Ordwald ist tot.

Seine Lakaien sind tot.

Du sitzt auf einem goldenen Haufen von Münzen und glitzernden Artefakten und überlegst, was du als Nächstes tun sollst. Aus irgendeinem Grund verspürst du in letzter Zeit ein seltsames Verlangen, auf Gold zu schlafen.

„Noch seltsamer ist, dass der Gelehrte von Sinkhole Castle immer noch nicht bewiesen hat, dass mein Blut einen nicht in einen Drachen verwandelt. Er verlangt nur nach mehr Gold und Ressourcen. Aber das spielt keine Rolle.“

Ordwald und seine Verbündeten, ihre Ländereien und Reichtümer gehören mir. Bald wird ganz Nighon mir gehören.





NEKROPOLIS-KAMPAGNE - AUFSTIEG DES TOTENBESCHWÖRERS

1. ALTE BEKANNTTE

Sandro muss seinen alten Meister und einige andere Fürsten besiegen, die es auf die Artefakte abgesehen haben, die er bei sich trägt. Einmal in Deyja angekommen, wird er Verbündete suchen und schon bald an die Spitze der Deyja-Hierarchie aufsteigen.

SZENARIOLÄNGE




8 Runden

FRAKTIONSVOBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis


Fraktionsheld: Wähle 1: Sandro oder Tamika

Fraktionsarmee: Wenige Skelette, wenige Zombies

Startressourcen: 25 , 3 , 1 

Stadtgebäude: -Behausung

Bonus: Wähle 1 aus:


- **Verstärke** deine Zombies
- **Durchsuche** (3) den Artefaktstapel
- Ziehe Karten vom Zauberstapel, bis du eine Zauberkarte findest, die  zufügt. Nimm diese Karte auf die Hand und wirf die anderen ab.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Unbestimmt

Feindliche Helden: Shiva, Jeddite

Feindliche Armeen:

- **Shivas Armee:** 1 neutrale Armee auf derselben Stufe wie dein Hauptheld**, 1  Nomaden*
- **Jeddites Armee:** Ein Rudel Augen des Bösen, ein Rudel Minotauren, ein Rudel Medusen

Shivas Bot-Stapel: 5 Machtkarten

Jeddites Bot-Stapel: 1 Machtkarte, 2 Magiekarten, 2 Fähigkeitenkarten


Jeddites Zauberstapel: 1 „Steinhaut“-Zauberkarte,

2 „Magischer Pfeil“-Zauberkarten

Jeddites Fähigkeit: Auferstehung VI***

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

***Weitere Angaben zur Anzahl der neutralen Einheiten, die du für diese neutrale Armee ziehen musst, siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35.*

****Suche nach dieser Karte in den Sonderfähigkeitenkarten des Dungeon-Helden Alamar. Wann immer eine Botkarte dich anweist, eine Fähigkeit zu nutzen, lege einen Statusmarker auf diese Sonderfähigkeitenkarte. Wann immer die  einer Einheit in Jeddites Armee aufgrund des Angriffs einer feindlichen Einheit auf 0 sinken würden, entferne einen Statusmarker von ihr und nutze „Auferstehung VI“.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

3 Startgebiete (I):

- Das Nekropolis-Startgebiet (S1)
- Das Dungeon-Startgebiet (S2)
- Das Schloss-Startgebiet (S3)

4 Ferne Gebiete (II-III):

- 4 zufällige Gebiete aus dem Grundspiel (wähle aus: F1–F9)

3 Nahe Gebiete (IV-V):

- 3 zufällige Gebiete aus dem Grundspiel (wähle aus: N1–N6)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Nekropolis-Startgebiets.

Die beiden feindlichen Helden werden durch die beiden Heldenfiguren der Dungeon-Fraktion dargestellt.

Platziere sie zufällig auf den Stadtfeldern der verbleibenden Startgebiete.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Du kannst die Erfahrungsstufe deines Helden nicht über Stufe 4 hinaus erhöhen.
- Die feindlichen Helden bewegen sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.
- Die Obelisken lassen dich wählen, welche Figur welchen Feind darstellt (siehe „Werter Jeddite, ...“ für weitere Informationen).

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst beide feindlichen Helden besiegen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario, sobald du einen Kampf verlierst.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Werter Jeddite, ...“.

6. Runde:

- Füge Jeddites Armee wenige Mantikoren hinzu.
- Füge Shivas Armee 1 zufällige neutrale ★-Einheit hinzu.

8. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Sobald du ein Feld mit einem Obelisken betrittst:

- Lies den Abschnitt „Alles selber machen“.
- Du darfst wählen, welche Figur welchen Feind darstellt.

Sobald sich dein Held und der feindliche Held im selben Gebiet befinden:

- Lies den Abschnitt „Sie lernen nie“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Erhebe dich und zeige deine Stärke“.



DIE GESCHICHTE

WERTER JEDDITE, ...

In der düsteren Kammer seiner Residenz blickte Sandro aus dem Fenster. In Gedanken versunken hielt er einen Brief von einem alten Bekannten in der Hand.

„Sandro, mein Name ist Jeddite. Vielleicht erinnert Ihr Euch an mich, wenn Eure Erinnerungen nicht durch Euren untoten Geist getrübt sind. Wir waren beide Schüler von Ethric. Indem Ihr ein Totenbeschwörer geworden seid, habt Ihr mich beschämt, denn ich war es, der Euch Ethric vorgestellt hat. Ich hätte auf ihn hören sollen. Von Anfang an zweifelte er an Eurer Fähigkeit, die Last des magischen Wissens mit Weisheit zu ertragen. Ethric erzählte mir von den beiden Artefakten, die jetzt in Eurem Besitz sind.

Wisset dies, Sandro: Ihr werdet auf Eurer Reise nach Deyja nicht an mir vorbeikommen. Ich habe mich mit der Schutzwall-Stadt im Norden verbündet und sie stehen gemeinsam mit mir gegen Euch. Ich werde die Artefakte eurem verrottenden Leichnam entreißen und sie an Ethric zurückgeben.“

Nachdem er ihn noch einmal gelesen hatte, zerknüllte er das Papier und drehte sich um.

„Ah, hier bist du“, begann er. „Na endlich! Ich habe den Umhang des Untoten Königs und die Rüstung der Verdammten! Meine Pläne zur Übernahme von Deyja können nun beginnen! Dennoch ... Es scheint, dass Ethric ... mein alter Meister ... mich schließlich aufgespürt hat.“

Die Worte ‚mein alter Meister‘ sprach er mit einem spöttischen, überheblichen Unterton. Wären da nicht das Fehlen der Muskeln in seinem Gesicht, würde er sicher schmunzeln.

„Er war nicht sehr glücklich über mich ...“, fuhr Sandro fort. „Nein, er war nicht glücklich darüber, dass ich ein Totenbeschwörer geworden bin, und will den ... Schandfleck ... von seiner Karriere entfernen. Ethric ist kein Narr. Er hat denen, die mich aufhalten wollen, meinen Aufenthaltsort verraten. Einige der Fürsten werden diese Artefakte für ihre eigenen Zwecke haben wollen. Andere werden sie zerstören wollen.“

Der Raum war still. Das einzige Geräusch kam vom Wind draußen und dem zufälligen Knacken des Holzes im Kamin.

„Es spielt keine Rolle. Ich werde diese Narren besiegen, meinen Meister schlagen und nach Deyja weiterziehen, wo man meine Talente zu schätzen wissen wird.“

„... du bist heute furchtbar schüchtern“, ergänzte Sandro, nachdem er zum Tisch geeilt war. Dann schnappte er sich den einsamen Schädel, der darauf lag.

„Du warst letzte Woche viel gesprächiger!“, beendete er seinen Monolog und brach in schallendes Gelächter aus. Dann warf er seufzend den Schädel beiseite, verlor jegliches Interesse an ihm und setzte sich an den Tisch, der mit allerlei zerknitterten Papieren und wahllos weggelegten Schriftrollen übersät war. Er schnippte mit seinen knochigen Fingern, woraufhin ein einzelnes Skelett mit einem Tablett aus den Schatten des Raumes hervortrat. Darauf lag ein Federkiel.

„Werter Jeddite“, begann er den Brief, „ich habe Euren Brief der Warnung erhalten. Soll ich mich jetzt verstecken, aus Angst vor Eurem Schwur, mich aufzuhalten? Nein, Eure Drohung bestärkt mich nur in meiner Entschlossenheit. Denn ich werde sie nun dazu verwenden, Euch und Eure Truppen zu vernichten. Ich werde diese Artefakte nach Deyja bringen, wo sie mir helfen werden, an die Spitze der Hierarchie von Deyja aufzusteigen. Ihr und eure erbärmliche kleine Bande könnt mich nicht aufhalten. Wenn Ihr Euch mir in den Weg stellt, werde ich jede lebende Seele unter Eurem Kommando töten und ihre untoten Körper für meine Sache gewinnen.

Im Übrigen danke ich Euch, dass Ihr mich mit den Kräften der Magie vertraut gemacht habt. Ohne Eure Hilfe hätte ich niemals solche Größe erreichen können. Sandro“

Nachdem er seine Nachricht beendet hatte, prüfte er jeden Zentimeter des Papiers gründlich. Dann zerknüllte er das Ganze und warf es wütend hinter sich, um erneut mit dem Schreiben zu beginnen.

„Ich, SANDRO DER GROSSE, habe Euren Brief der Warnung erhalten ...“

Sobald du ein Feld mit einem Obelisk betrittst, darfst du wählen, welche Figur welchen Feind darstellt. Lies anschließend den Abschnitt „Alles selber machen“.

Sobald sich dein Held und der feindliche Held im selben Gebiet befinden, lies den Abschnitt „Sie lernen nie“.

ALLES SELBER MACHEN

Eine Nachricht zu senden, die dem Feind vertrauensvoll deine Absichten ankündigt, ist normalerweise nicht deine Vorgehensweise. Du bevorzugst eine hinterlistige Manipulation oder einen Überraschungsangriff gegenüber der Ritterlichkeit der zivilisierten Kriegsführung. Du bezahlst deinen Beratern jedoch eine

große Summe Gold dafür, dass sie dir die Schwächen deiner Feinde aufzeigen und sie dich entsprechend beraten: „Sendet eine Nachricht an alle Städte in diesem Gebiet, dass Ihr im Besitz der Artefakte seid. Erklärt ihnen dann in aller Ausführlichkeit, wie furchtbar mächtig Ihr sein werdet, wenn Ihr sie benutzt. Sagt ihnen, wenn sie Euch nicht passieren lassen, werdet Ihr die Artefakte im Kampf einsetzen und den Schatten des Todes über ihr Land werfen.“

Doch jetzt siehst du einige deiner Späher, die dir unangenehme Nachrichten überbringen.

„Und ich habe ihnen sogar diese Briefe geschickt ...“, denkst du bei dir. „Ich muss später ein paar Berater hängen lassen ... Oh, richtig. Das habe ich schon getan.“

Es scheint, als ob in der Ferne eine feindliche Armee aufmarschiert. Deine Späher sind sich nicht sicher, um welche Armee es sich genau handelt, aber sie sind offenbar auf der Suche nach jemandem in den umliegenden Dörfern. Wütend beschwörst du einen Zauber, mit dem du in weit entfernte Länder sehen kannst, während du murmelst: „Was für ein wertloser Haufen“.

Wähle aus, welche Figur welchen Feind darstellt.

Überspringe den Abschnitt „Sie lernen nie“.

Nachdem du beide Kämpfe gegen deine Feinde gewonnen hast, lies den Abschnitt „Erhebe dich und zeige deine Stärke“.

SIE LERNEN NIE

Jeddite ist ein recht mächtiger Fürst sowie ein mächtiger Hexenmeister geworden. Du hast erfahren, dass er ein Mann ist, der zu seinem Wort steht und noch nie vor einem Kampf zurückgeschreckt ist. Du fragst dich, ob ein Kampf gegen einen ehemaligen Freund seine Strategie beeinflussen wird. Immerhin haben beide Seiten den Vorteil, dass sie genau wissen, wie der jeweils andere im Kampf handeln wird ...

Deine Späher bringen dir eine Nachricht. Du tust so, als würde dich interessieren, was sie für wichtig halten, und lauschst ihrem Geschwätz über die anrückende feindliche Armee.

„Es scheint, dass die Menschen, egal wie lange sie leben, niemals lernen... solange sie leben...“

Sobald du zum ersten Mal ein Gebiet mit einem feindlichen Helden betrittst, wirf den Angriffswürfel:

- Bei einer „+1“, ist dieser Feind Shiva, der andere ist Jeddite.

- Bei einer „-1“, ist dieser Feind Jeddite, der andere ist Shiva.
- Wirf jede „0“ neu.

Nachdem du beide Kämpfe gegen deine Feinde gewonnen hast, lies den Abschnitt „Erhebt euch und zeigt eure Stärke“.

ERHEBT EUCH UND ZEIGT EURE STÄRKE

Nach dem Kampf blickst du auf das Schlachtfeld, wo sich die verbliebenen Skelette und Zombies um die letzten Überlebenden kümmern. Eine Gruppe Skelette hat sich gerade einen verwundeten Hellebardenträger geschnappt und fängt an, untereinander zu tuscheln. Sie schließen Wetten ab. Du fragst dich, worauf ...

Ein Spion kehrt mit Informationen über interne Konflikte unter deinen Feinden zurück. Die Verbündeten deines alten Freundes Jeddite wollen die Artefakte beschlagnahmen und sie umgehend an Ethric zurückgeben. Zwei andere verbündete Festungsstädte im Norden und Nordosten hingegen wollen die Artefakte in ihren Besitz bringen. Deinen Beratern zufolge handelt es sich bei Lord Jabarkas, dem Anführer dieser beiden Städte, um Ethrics unehelichen jüngeren Bruder, der unter dem Napoleonkomplex leidet. Es scheint, dass Jabarkas schon immer neidisch auf das Ansehen seines älteren Bruders war, und du vermutest, dass er glaubt, er könne sich mehr Respekt bei seinen Mitmenschen verschaffen, wenn er im Besitz der beiden Artefakte wäre.

Du erlaubst dir ein finsternes Lächeln. Psychologische Angriffe sind die Art von Angriffen, die dir am meisten Freude bereiten. Mit etwas Glück bringen sich deine Feinde gegenseitig um und du kannst wie ein Schatten in der Nacht nach Deyja vorstoßen.

Doch mit Ethric wird es nicht so einfach werden.

Du schaust auf das Land hinter dir und all die zerschmetterten Untoten aus den letzten Schlachten. Jeddite ist ein so mächtiger Hexenmeister geworden, wie deine Spione dir berichtet haben. Solltest du ihn wiederbeleben und deinen ehemaligen Freund beobachten lassen, wohin deine Reise geht? Vielleicht würde er sogar an deiner Seite kämpfen, wie in alten Zeiten.

Nachdenklich stehst du über der Leiche von Jeddite.



NEKROPOLIS-KAMPAGNE - AUFSTIEG DES TOTENBESCHWÖRERS

2. MEISTER

SZENARIOLÄNGE


10 Runden


FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis






Fraktionsheld: Wähle 1: Sandro oder Tamika

Fraktionsarmee: Wenige Skelette, wenige Zombies, wenige Gespenster

Startressourcen: 3 , 2 

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung

Bonus: Wähle 1 aus:




-  Erhalte 5  zusätzlich
-  Erhalte 9  zusätzlich
-  Baue kostenlos das Stadtgebäude „Mantel der Finsternis“.

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Unbestimmt

Feindliche Helden: Ivor, Ethric

Feindliche Armeen:

-  **Ivors Armee:**  Nomaden*, neutrale Armee auf derselben Stufe wie dein Hauptheld***
-  **Ethrics Armee:** Ein Rudel Minotauren, ein Rudel Medusen

Ivors Bot-Stapel: 4 Machtkarten, 1 Fähigkeitenkarte

Ethrics Bot-Stapel: 2 Machtkarten, 3 Magiekarten

Ethrics Zauberstapel: 2 „Steinhaut“-Zauberkarten, 1 „Magischer Pfeil“-Zauberkarte

Ivors Fähigkeit: „Bogenschießen“-Fähigkeitenkarte**

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

***Weist dich in einem Kampf eine Botkarte zum ersten Mal an, eine Fähigkeit zu nutzen, handle ihren Basiseffekt ab. Weist dich in diesem Kampf danach*

eine Botkarte an, eine Fähigkeit zu nutzen, handle stattdessen ihren Experteneffekt ab.

****Weitere Angaben zur Anzahl der neutralen Einheiten, die du für diese neutrale Armee ziehen musst, siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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


2 Startgebiete (I):

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

3 Ferne Gebiete (II-III):

-  3 Nekropolis-Gebiete (F1, F4, F7)

4 Nahe Gebiete (IV-V):

-  4 zufällige Gebiete aus dem Grundspiel (wähle aus: N1–N6)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Ethric wird von einer der beiden Heldenfiguren der Dungeon-Fraktion dargestellt. Du darfst entscheiden, gegen welchen Dungeon-Helden du spielen möchtest. Platziere die Figur, die Ethric darstellt, auf dem Stadtfeld des Dungeon-Startgebiets.

Ivor wird von einer der beiden Heldenfiguren der Schloss-Fraktion dargestellt. Du darfst entscheiden, gegen welchen Schloss-Helden du spielen möchtest. Stelle die Figur, die Ivor darstellt, vorerst beiseite, du wirst sie später im Szenario brauchen.

Platziere deinen Nekropolis-Helden auf dem Stadtfeld des Nekropolis-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Du kannst die Erfahrungsstufe deines Helden nicht über Stufe 5 hinaus erhöhen.
- Die feindlichen Helden bewegen sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst beide feindlichen Helden besiegen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du das Ende der 10. Runde erreichst.
- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Furchtbare Zeiten“.

4. Runde:

- Lies den Abschnitt „Eine Nachricht von V“.
- Füge Ethrics Armee ein Rudel Augen des Bösen hinzu.

6. Runde:

- Füge Ethrics Armee wenige Mantikoren hinzu.

10. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Sobald du einen der feindlichen Helden besiegst:

- Lies den Abschnitt „Du bist verliebt“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Der Weg nach Deyja“.



DIE GESCHICHTE

FURCHTBARE ZEITEN

„*Ethric gibt einfach nicht auf ...*“, denkst du dir und siehst, wie ein Soldat verzweifelt auf dich zu rennt.

„Schreckliche Nachrichten, mein Herr!“

Er berichtet dir, dass jemand in dein Quartier eingebrochen ist, das Bettzeug aufgeschlitzt und ein großes Schwert mitten durch dein Bett getrieben hat. Daran befestigt war ein Zettel, auf dem stand, „*Sandro, der Tod soll Euch holen und alle, die Euch folgen. Ich werde die Artefakte sicherstellen, die Ihr gestohlen habt.*“

Der Zettel war nicht unterschrieben.

„Mein Herr, ich muss Euch leider mitteilen, dass der Eindringling, wer auch immer es war, unbemerkt gekommen und gegangen ist“, fährt der Soldat fort. „Und es gibt noch mehr, Herr. Der Eindringling hat Euer verstecktes Gold entwendet ... alles davon!“

Mit einem Knurren hebst du dein Schwert und schlägst dem Soldaten den Kopf ab. Du hättest ermordet werden können, wenn du letzte Nacht in deinem Bett geschlafen hättest. Deine Truppen müssen besser in der Abwehr gegen solch hinterhältige Angriffe ausgebildet werden.

Beim Anblick dieser Darbietung fangen die Skelette um dich herum an zu zittern und mit ihren Knochen zu klappern. Zu deiner Rechten hörst du einen Seufzer der Ehrfurcht. Vidomina.

Während Ethrics Worte für Aufruhr in Erathia sorgen, richten sich die Blicke vieler Menschen auf dich. Aber nicht alle schauen dich voller Gier an.

Oder besser gesagt ... nicht im gleichen Sinne.

Vidomina ist eine junge Magierin, die Totenbeschwörerin werden will. Vorerst wird sie nützlich sein, aber eure Wege werden sich trennen, sobald du Ethric hinter dir gelassen hast und in Deyja angekommen bist.

Vidomina beweist weiterhin großes Talent und Hingabe, um Totenbeschwörerin zu werden. Da du den Tag mit deinen Beratern verbracht hast, standest du heute nicht zur Verfügung, um sie zu unterweisen. Doch am Abend schaust du dir ihre Studien an. Während du sie im Mondlicht dabei beobachtest, wie sie Beschwörungsformeln übt, stellst du fest, dass sie außerdem sehr attraktiv ist. Plötzlich treffen sich eure Blicke und sie lächelt warm. Du wendest dich ab und schämst dich ein wenig für die vorübergehende Schwäche.

Totenbeschwörer dürfen solche Gefühle nicht zeigen!

Vidomina kommt zu dir herüber und legt dir die Hand auf die Schulter.

„Guten Abend, Meister. Es ist schön, Euch zu sehen. Ich habe Eure Gesellschaft heute vermisst.“ Du streifst ihre Hand ab.

„Deine erste Lektion für heute Abend: Handle nicht zu vertraut mit mir. Totenbeschwörer sind ständig mit dem Tod konfrontiert, und es ist klug, zu deinem Umfeld, selbst zu deinen Mentoren, Distanz zu wahren.“

„Ja, Meister“, antwortet Vidomina verlegen.

„Nun zu deiner zweiten Lektion. Vertraue nicht zu sehr auf andere, vor allem nicht auf die Lebenden. Den ganzen Tag über haben mich meine Berater mit Informationen über das Land versorgt, durch das wir reisen, aber ich fürchte, ich habe mich zu sehr auf sie verlassen. Ich möchte, dass du hinausgehst und mir deine eigenen Eindrücke von unserer Situation vermittelst. Finde heraus, wie mächtig unsere Feinde sind, wie viele Truppen sie haben und welche Art von Magie sie einsetzen. Die letzten vier Städte, auf die ich gestoßen bin, waren recht leicht zu besiegen, aber ich möchte nicht in die Falle der Überheblichkeit tappen. Ich brauche ein frisches Paar Augen, um einzuschätzen, was vor uns liegt. Jetzt geh!“

Während du Vidomina bei ihrem ersten einsamen Ausflug beobachtest, kannst du dich nicht entscheiden, ob du erleichtert oder beunruhigt sein solltest.

„Welch furchtbare Zeiten“, flüsterst du leise.

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

Sobald die 4. Runde beginnt, lies den Abschnitt „Eine Nachricht von V“.

Nachdem du einen der feindlichen Helden besiegt hast, lies den Abschnitt „Du bist verliebt“.

EINE NACHRICHT VON V

Dich erreicht eine Nachricht von Vidomina.

„*Meister, in dieser Region gibt es zwei Schutzwall-Städte. Ethric hat sie benachrichtigt und ihnen die enorme Gefahr erklärt, die von Euch ausgeht, weil Ihr die Artefakte bei Euch tragt. Leider wird eine dieser Städte von Zwergen bewohnt, und als sie erfuhren, dass eines der Artefakte ihrem Volk gestohlen wurde, erklärten sie sich bereit, Ethrics Kampf gegen Euch zu unterstützen. Seid auf der Hut, wenn Ihr dieses Gebiet durchquert.*

Gezeichnet, Vidomina.“

„Vidomina. Warnt mich. Vor den Gefahren. MICH!? Ha!“, denkst du dir.

Sorgfältig faltest du den Brief und versteckst ihn in deinen Taschen.

„Bereitet euch auf Elfen vor! Ihre Waldläufer sind im Anmarsch!“, rufst du einem deiner Späher zu.

Deine Armee erhebt sich, während du dir überlegst, wie sie wohl reagieren werden, wenn sie der feindlichen Armee gegenüberstehen.

Platziere die Figur, die Ivor darstellt, auf dem nächstgelegenen entdeckten Obelisken. Falls sich kein Obelisk auf der Abenteuerkarte befindet, taucht Ivor auf, sobald du einen entdeckst.

DU BIST VERLIEBT

„Er ist verliebt, sage ich euch“, flüstert ein Skelettkrieger zu seinen Kameraden.

„Habt ihr nicht gesehen, wie er sie angesehen hat? Als sie davongeritten ist, bekam er ganz schwermütige Augen.“

„Halt die Klappe, du Narr“, warnt ihn ein Zombie.
„Solche Gerüchte können dich umbringen.“

„Ha! Ich habe keine Angst vor Sandro“, schnaubt das Skelett.

„Er ist so liebestrunken, dass ich mich frage, ob er noch den Mut hat, uns in den ...“


Ein plötzlicher Lichtblitz lässt die verkohlten Knochen des Skeletts in alle Richtungen fliegen.

„Schluss mit diesem Gerede! Und jetzt zurück an die Arbeit“, knurrt Sandro die überlebenden Truppen an. Schnell verstreuen sie sich auf ihre Posten.

Verflucht seien deine menschlichen Schwächen, ermahnst du dich selbst. Wenn du deine Emotionen nicht besser im Zaum hältst, könnten deine Armeen das Vertrauen in deine Führung verlieren!

„Wo sind meine Späher? Ich will wissen, was Ethric vorhat! Und wo sind meine Berater ...“

Falls sich die Figur von Ethric noch auf der Abenteuerkarte befindet, ändert er sein Verhalten. Er bewegt sich nun nicht mehr auf deinen Helden zu, sondern zurück in seine Stadt. Falls du in seiner Stadt gegen ihn kämpfst, füge seiner Seite des Kampf-Spielplans die Mauerkarten, die Tor- und die Geschützturmkarte hinzu.

Bezahle 10 , um einen Bewegungsmalus für Ethric auszulösen – seine Figur kann sich dann jede Runde nur 2 Felder weit bewegen.

DER WEG NACH DEYJA

Ethric ist tot. Das letzte Hindernis auf deinem Weg nach Deyja ist beseitigt. Die letzte Person, die Sandro kannte, bevor er zum Totenbeschwörer wurde.

Zumindest die letzte, an die du dich erinnerst.

„Sollte ich mehr empfinden oder nicht?“, fragst du dich. Menschliche Schwächen liegen hinter dir.

Während du über deinen verstorbenen Meister nachdenkst, versammelt sich eine Horde Skelette. Bereit, zu deinem nächsten Ziel zu marschieren.





NEKROPOLIS-KAMPAGNE - AUFSTIEG DES TOTENBESCHWÖRERS

3. HERZOG ALARICE

SZENARIOLÄNGE

11 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Nekropolis

Fraktionsheld: Wähle 1: Sandro oder Tamika

Fraktionsarmee: Wenige Skelette, wenige Liche

Startressourcen: 20 , 2 , 4 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 2 und deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- Füge deiner Armee wenige Vampire hinzu.
- Erhalte 4 zusätzlich
- Erhalte 2 zusätzlich

BOT-VORBEREITUNG

Fraktion: Unbestimmt

Feindliche Helden: Thorgrim, Melodia, Herzog Alarice

Feindliche Armeen:

- Armeen von Thorgrim und Melodia**:** Wenige Greife, wenige Kreuzritter, Scharfschützen*, Verzauberer*
- Armee von Herzog Alarice:** Ein Rudel Kreuzritter, 2 Mumien*, Scharfschützen*, Verzauberer*

Thorgrims Bot-Stapel: 3 Machtkarten, 1 Magiekarte

Melodias Bot-Stapel: 1 Machtkarte, 3 Magiekarten

Herzog Alarices Bot-Stapel: 6 Machtkarten

Zauberstapel von Thorgrim und Melodia:** 2 „Segen“-Zauberarten, 1 „Magischer Pfeil“-Zauberarte

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

***Thorgrim und Melodia verwenden denselben Zauberstapel und dieselben Armeen. Setze den Zauberstapel nach jeder Kampfbegegnung zurück.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Nekropolis-Startgebiet (S1)

2 Ferne Gebiete (II-III):

- 2 Nekropolis-Gebiete (wähle aus: F1, F4, F7)

3 Nahe Gebiete (IV-V):

- 1 Nekropolis-Gebiet (wähle aus: N1, N4)
- 2 Schloss-Gebiete (N3, N6)

1 Zentrales Gebiet (VI-VII):

- Zentrales Gebiet mit Drachen-Utopia (C1)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Melodia und Thorgrim werden durch die zwei Heldenfiguren der Schloss-Fraktion dargestellt. Stelle sie vorerst beiseite, du wirst sie später im Szenario brauchen.




Herzog Alarice wird nicht auf der Abenteuerkarte platziert. Der Kampf gegen ihn wird im Verlauf der Geschichte ausgelöst.

Platziere deinen Nekropolis-Helden auf dem Stadtfeld des Nekropolis-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Die feindlichen Helden ignorieren die Bot-Bewegungsregeln (haben aber weiterhin 3 BP) und bewegen sich auf direktem Weg auf deinen nächstgelegenen Helden zu, wobei sie den

kürzesten Weg nehmen.

- Die feindlichen Helden bewegen sich, nachdem du deinen Zug beendet hast.
- Für einen Sieg über einen feindlichen Helden erhältst du entweder 6  oder 2 .
- Besuchst du einen Obelisk, erhältst du 10  und sie erlauben deinem Helden, das Drachen-Utopia zu betreten.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst alle feindlichen Helden besiegen und den Kampf im Drachen-Utopia gewinnen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du das Ende der 11. Runde erreichst.
- Sobald du die Kontrolle über deine Fraktionsstadt verlierst.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Herrschaft aus dem Schatten“.

11. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Falls du ein Feld mit einer Siedlung betrittst:

- Lies den Abschnitt „Halt, Fürst Alarice!“.

Nachdem du das zweite Nahe Gebiet entdeckt hast:

- Lies den Abschnitt „Des Herzogs schmutzige Taktiken“.

Nachdem du das Feld mit dem Drachen-Utopia betreten hast:

- Lies den Abschnitt „Letzte Worte“.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Meine letzten Worte“.



DIE GESCHICHTE

HERRSCHAFT AUS DEM SCHATTEN

Ein weiteres Skelett zersplitterte, als es von einem Blitz getroffen wurde.

„Deine nächste Lektion: Du musst dich sowohl auf die Nekromantie als auch auf die Zaubersprüche konzentrieren“, erklärst du ruhig. „Niemand wird darauf warten, dass sich deine verdammte Armee erhebt, während du mit Zaubern beschäftigt bist.“

Vidomina schleuderte einen weiteren Blitz, während sie gleichzeitig Untote erweckte. Diese Technik war keine leichte Übung, aber angesichts ihrer Hingabe schien sie angemessen zu sein. Ihr Fortschritt war beeindruckend.

„Wie ich bereits sagte, traf ich auf meiner Reise nach Deyja Finneas Vilmar. Ein ehrgeiziger, aber etwas törichter Totenbeschwörer. Er hat hier einige Besitztümer und versucht, seinen Machtbereich zu vergrößern. Dank meiner Überredungskünste sollte er bald in der Position sein, nach der er sich sehnt.“ Du teilst deine Pläne mit Vidomina, die sich unterwegs mit deinen Truppen getroffen hat.

„Meister, warum wollt Ihr nicht ...“, setzt Vidomina an, aber du unterbrichst sie sofort,

„Konzentration! Wenn du der Herrscher bist, geben dir alle die Schuld für ihre Fehler. Und versuchen, dich zu ermorden. Gift, Klinge, Magie. Such dir aus, was du willst. Mein Bett wurde durchstoßen, obwohl ich noch keinen Titel eines Herrschers trage“, ergänzt du, während du in ihre Augen blickst. Ihre wunderschönen, dunklen Augen ...

„Natürlich werde ich der Schatten sein, der ihm Befehle ins Ohr flüstert“, fügst du nach einer kleinen Pause hinzu. „Finneas Vilmar ist ein junger Fürst, der nach Macht strebt. Mit einem so gierigen Appetit, aber einem schwachen Geschick für Taktik und politische Manipulationen... Er ist ein erstklassiger Kandidat für eine Marionette. Er weiß es nur noch nicht.“

Während Vidomina schweigend ihr Training fortsetzt, fragst du dich, was die Zukunft bringen wird. Bald wird sich Herzog Alarice unter den Toten wiederfinden. Deine Pläne laufen gut, und du bereitest dich auf einen Angriff vor. Finneas ist mit deiner Taktik nicht einverstanden, aber du weißt, dass seine Pläne den sicheren Tod bedeuten. Er leidet unter der Wahnvorstellung, ein taktisches Genie zu sein.

Schon bald wird er erkennen, dass er ohne deine Führung nicht überleben kann.

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

Falls du ein Feld mit einer Siedlung betrittst, lies den Abschnitt „**Halt, Fürst Alarice!**“

Nachdem du das zweite Nahe Gebiet entdeckt hast, lies den Abschnitt „**Des Herzogs schmutzige Taktiken**“.

HALT, FÜRST ALARICE!

„Bleibt stehen, wo Ihr seid“, brüllt eine Stimme aus dem Nirgendwo.

„Warum haltet Ihr uns auf?“, rufst du zurück.

„Wir haben Euch bereits gesagt, Lord Alarice, dass wir uns Euch nicht anschließen werden!“

„Ich bin nicht Lord Alarice“, erklärst du.

„Oh“, spricht die Stimme erleichtert. Ein Zwerg erscheint auf dem Dach des Gebäudes vor dir. „Seid begrüßt. Ich bin Taruzdandu. Gott sei Dank seid Ihr nicht Lord Alarice. Dieser Mann ist ein Ärgernis“

„Ach? Warum sagt Ihr das?“

„Er gibt nie auf“, seufzt der Zwerg. „Er will, dass wir ihn mit Gold versorgen, damit er einen Umsturz oder ähnlichen Unsinn finanzieren kann. Aber Tatsache ist, dass wir uns einen Dreck um die überirdische Politik scheren. Wir wollen nur in Ruhe schürfen.“

„Ach, wirklich? Und in welcher Mine schürft Ihr?“

„Es gibt eine gute Goldmine in der Nähe, die mehr produziert als jede andere Mine. Wir können sie nicht erreichen, solange sie nicht aufhören, dieses Gebiet nach Ressourcen zu durchsuchen. Offenbar ist dieser Sandro auch hinter unserem Gold her, nicht nur hinter Alarice.“ Der Zwerg betrachtet euch genau. „Hey, Ihr seid doch nicht dieser Sandro, oder? Ich habe einige schlimme Dinge über Euch gehört. Die Leute sagen, Ihr tötet einfach jeden, um Eure Armeen zu vergrößern.“

„Ich wäre froh über solch intelligente Diener in meiner Armee. Es ist wahr, ich bin Sandro und ihr alle seid für mich nur neue Rekruten, die noch nichts von ihrem Glück wissen.“

Mit diesen Worten drängst du nach vorne, um die Stadt zu übernehmen.

Diese Siedlung produziert Gold. Sie erhöht deine -Produktion um 10.

Nachdem du das zweite Nahe Gebiet entdeckt hast, lies den Abschnitt „**Des Herzogs schmutzige Taktiken**“.

DES HERZOGS SCHMUTZIGE TAKTIKEN

Als du auf eine Lichtung zureitest, siehst du in der Ferne zwei Armeen in deine Richtung marschieren. Wie ist das möglich? Deine Späher haben dich nicht über irgendwelche Armeen in der Nähe informiert. Sie sagten sogar, der Weg sei frei. Es sei denn ...

„Herzog Alarice hat etwas getan“, sprichst du zu dir selbst.

Entdecke die verbleibenden zwei Nahen Gebiete und platziere je einen der beiden Schloss-Helden auf dem zentralen Feld jedes Gebiets.

Nachdem du deine Bewegung beendet hast, bewegen sie sich auf deine nächstgelegene Heldenfigur zu.

Um das Drachen-Utopia betreten zu können, musst du zuerst einen Obelisken besuchen.

Sobald du das Feld mit dem Drachen-Utopia betreten hast, lies den Abschnitt „Letzte Worte“.

LETZTE WORTE

Du begegnest Herzog Alarice am Abend in der Nähe der unheimlichen Ruinen eines alten Turms. Deine Vorhut macht mit seinen Wachen kurzen Prozess und lässt ihn hilflos allein zurück. So klein. So unbedeutend.

Deine Truppen umringen seine einsame Gestalt und drücken ihn fast gegen die bröckelnden Mauern.

Langsam schreitest du vorwärts und schaust dabei nicht zum Herzog, sondern zur untergehenden Sonne. Als sie langsam hinter dem Horizont verschwindet, wendest du dich dem Herzog zu.

„Irgendwelche letzten Worte?“

Trotz deiner überwältigenden Armee wirkt Herzog Alarice unbeeindruckt. Ist es Stolz? Aus dem Gesicht eines Lichs lässt sich ohnehin nicht viel herauslesen ... Dann tritt er ohne jede Vorwarnung oder auch nur einen Hauch von Angst näher ... und spricht nur zwei Worte.

„ERHEBT EUCH.“

Aus dem Boden zwischen dir und dem Herzog bricht eine Lawine von Händen hervor, die den Rest ihrer Körper hinter sich herziehen. In zerfledderte Lumpen gehüllte Mumien. Gleichzeitig vernimmst du das unheimliche und doch so vertraute Stöhnen um dich herum. Und die Augen, die in der Dunkelheit schimmern. Die Augen der Toten. Aus den Ruinen an den Seiten tauchen all die Wesen auf, die kürzlich von deinen Truppen getötet wurden, bereit für einen letzten Kampf.

„Eure schmutzigen Tricks nehmen nie ein Ende ...“,

murmeltst du vor dich hin.

Bevor du den Kampf beginnst, platziere eine der ★ Mumien auf deiner Seite des Kampf-Spielplans, auf einem freien Feld in der ersten oder zweiten Reihe deiner Fraktionseinheiten.

Die ★ Mumien greifen vor allen anderen Einheiten an.

Nachdem du den Kampf gewonnen hast, lies den Abschnitt „Meine letzten Worte“.

MEINE LETZTEN WORTE

Herzog Alarice ist allein. Abermals.

Nervös blickst du dich um, auf den Zehen stehend. Aber nichts geschieht mehr. Menschliche Schwächen, ermahnst du dich selbst.

Ein wenig erleichtert gehst du auf ihn zu. Alle möglichen Worte schwirren in deinem Kopf herum. Oder vielleicht deiner Seele. Denn dein Schädel ist ziemlich leer, wie bei jedem richtigen Lich.

„Er gehört ganz euch“, murmelst du zu den verwundeten Untoten. Ihre Augen leuchten in der Dunkelheit auf, und schon bald ist die Luft erfüllt von den Geräuschen zerbrechender Knochen und zerfetzenden Fleisches.

Als du dich von diesem Anblick entfernst, beginnst du zu grübeln. „*Hm. Ich habe vergessen, mir seine Krone zu holen.*“

Du drehst dich um und starrst auf die Masse von Untoten, die den Bereich bedecken, in dem sich eben noch die Überreste von Alarice befanden. Befanden.

„Nun ja ... ich werde eine neue brauchen. Finneas wird den Unterschied sowieso nicht bemerken“, murmelst du vor dich hin, woraufhin einige Skelette in der Nähe anfangen zu lachen. Wütend sammelst du magische Energie in deinen Händen und brüllst:

„Zurück an die Arbeit!“



TURM-KAMPAGNE - DER MÄCHTIGE DRACHENTÖTER

1. KRISTALLDRACHEN

Der Weg eines Drachentöters ist der Weg der Gefahr. Um sich als Drachentöter zu beweisen, muss sich Dracon einer Reihe von gefährlichen Herausforderungen stellen. Der Sieg über einen Kristalldrachen ist dabei nur der erste Schritt. Ist dieser geschafft, muss Dracon den größten Wurm, der je gelebt hat, aufspüren und bekämpfen. Denn erst wenn der Azurdrache gefallen ist, kann sich Dracon wirklich als Drachentöter bezeichnen.

SZENARIOLÄNGE

9 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Turm

Fraktionsheld: Wähle 1: Dracon oder Solmyr

Fraktionsarmee: Wenige Gremlins, wenige Wasserspeier

Startressourcen: 15 3 , 1 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung

Bonus: Wähle 1 aus:

- Erhalte 2 zusätzlich
- Füge deiner Armee wenige Eisengolems hinzu.
- Verstärke** deine Gremlins und Wasserspeier.

BOT-VORBEREITUNG

Feind: Kristalldrache

Armee des Kristalldrachen: Kristalldrachen*, 2 Scharfschützen*

Bot-Stapel des Kristalldrachen: 3 Machtkarten, 2 Magiekarten

Zauberstapel des Kristalldrachen: 3 „Magischer Pfeil“-Zauberarten

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

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Turm-Startgebiet (#S1)

3 Ferne Gebiete (II-III):

- 3 zufällige Gebiete aus dem Grundspiel und/oder den Stretch Goals (wähle aus: F1–F9 und #F1–#F3)

2 Nahe Gebiete (IV-V):

- 2 Schloss-Gebiete (N3, N6)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Turm-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Der Besuch eines Obeliskens löst ein Ereignis in der Geschichte aus.
- Du kannst keine Nahen Gebiete entdecken, bevor du nicht alle Fernen Gebiete auf der Weltkarte entdeckt hast.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst einen Obeliskens besuchen und dort den Kampf gegen den Feind gewinnen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du einen Kampf verlierst.
- Falls dir die Zeit davonläuft. Du hast Zeit bis zum Ende der 9. Runde.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Ein großes Erbe birgt große Erwartungen“.

4. Runde:

- Lies den Abschnitt „Wir kommen näher“.

9. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Sobald du ein Feld mit einem Obelisken betrittst:

- Lies den Abschnitt „Meine erste Herausforderung“.



DIE GESCHICHTE

EIN GROSSES ERBE BIRGT GROSSE ERWARTUNGEN

Du stehst auf der Spitze des höchsten Hügels, den du finden konntest. Schneebedeckte Täler erstrecken sich über den sichtbaren Horizont. Die Grenze zwischen Himmel und Erde ist durch fernen Nebel verschwommen. Hinter dir warten deine treuen Truppen auf Befehle, um gemeinsam mit dir – ihrem Meister – die Drachen herauszufordern.

Deine Mutter hat Drachentöter ausgebildet, solange du dich erinnern kannst. Nun ist es an der Zeit, dass sie ihren einzigen Sohn ausbildet. Deine Mutter weiß, wie klug du bist, und deshalb kann sie dir keine gewöhnliche Aufgabe geben.

Was für dich spricht, ist deine Fähigkeit, Priester und Magier zu Verzauberern auszubilden. Du hast die Kontrolle über ein kleines Dorf.

„Meine Mutter hat die Vorbereitungen für meine letzte Prüfung abgeschlossen“, beginnst du, immer noch mit dem Rücken zu deinen Truppen. „Der feinste Kristall, heimlich aus den Höhlen von Krewlod entwendet, wurde benutzt, um einen großen Drachengolem zu erschaffen. Die Erschaffung dieser Kreatur ist eine magische Meisterleistung. Ihn zu zerstören ...“ Du hebst die Hand und ballst sie, als ob du etwas Unsichtbares greifen würdest, „... ist eine noch größere Leistung. Doch ich habe gehört, dass die größte Leistung, die ein

Drachentöter vollbringen kann, darin besteht, einen seltenen, mächtigen Azurdrachen zu töten.“

Schließlich drehst du dich um und bemerkst, dass mehr als die Hälfte deiner Truppen bereits unterwegs ist, um Essen zuzubereiten, ihre Zelte aufzubauen oder andere notwendige Arbeiten zu erledigen.

Nun, du wolltest heute Nacht das Lager hier aufschlagen, also ist das in Ordnung.

Es macht dich sogar stolz, dass deine Männer deine Absichten so gut deuten können. Du nickst den jüngsten Rekruten zu, die noch auf deine Anweisungen warten, und entlässt sie.

Deine Aufgabe ist es, den Kristalldrachen mit den dir zur Verfügung gestellten Truppen zu töten, damit du deiner Mutter und allen anderen beweisen kannst, dass du bereit bist, ein Drachentöter zu sein.

Die Aufgabe ist gefährlich, also sei vorsichtig.

WIR KOMMEN NÄHER

Wenige Schritte vor dir fällt dir ein Schimmer auf dem Boden auf. Du gibst das Zeichen zum Anhalten und springst von deinem Pferd. Am Boden hockend sammelst du vorsichtig die rötlich schimmernden Kristallsplitter im Schnee auf. Da du die Splitter wiedererkennst, denkst du dir, dass der Kristalldrache nicht erfreut war, dass seine Diener dich nicht aufhalten konnten. Schmunzelnd wächst dein Selbstvertrauen. Du bist bereit für diese Aufgabe ... redest du dir ein.

Du erhältst 2 .

MEINE ERSTE HERAUSFORDERUNG

Geradeaus siehst du endlich dein Ziel – die Kristalldrachen. Ein paar von ihnen schlafen in der Mitte des Tals, durch das du gekommen bist. Genau wie du erwartet hast!

Du kommst nicht umhin, ihre mächtige Gestalt zu bewundern. Ganz aus rotem Kristall gefertigt und durch Magie zum Leben erweckt, strahlen sie eine geheimnisvolle Aura aus. Während du sie betrachtest, stellst du fest, dass sie halb durchsichtig sind. Durch ihre kristallinen Körper hindurch siehst du das Tal dahinter, blutrot gefärbt. Magische Herzen, die tief in ihrer Brust vergraben sind, lassen ihre Körper von innen heraus erstrahlen. Viele Zauberer erschaffen diese Kreaturen wegen des Kristalls, den sie ausschütten ... hast du jedenfalls gehört.

Sie zu besiegen mag nur der erste Schritt in das Leben eines Drachentöters sein, aber was für ein Schritt ist es! Mutter wird zufrieden sein, denkst du dir, während du dich in den Kampf stürzt.

Kämpfe gegen die Armee des Kristalldrachen.



TURM-KAMPAGNE - DER MÄCHTIGE DRACHENTÖTER

2. ROSTDRACHEN

Dieses Szenario ist nur mit der Erweiterung „Festung“ spielbar. Falls du sie nicht hast, überspringe es.

SZENARIOLÄNGE




11 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Turm

Fraktionsheld: Wähle 1: Dracon oder Solmyr

Fraktionsarmee: Ein Rudel Wasserspeier, ein Rudel Eisengolems, wenige Magier

Startressourcen: 18 , 1 , 3 

Stadtgebäude: -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

-  Erhalte 5  zusätzlich
-  Verstärke deine Magier

BOT-VORBEREITUNG

Feinde: 1. Armee der Rostdrachen, 2. Armee der Rostdrachen, 3. Armee der Rostdrachen

Feindliche Armeen:

-  **1. Armee der Rostdrachen:**  Rostdrachen*
-  **2. Armee der Rostdrachen:**  Rostdrachen*,  Goldgolems*
-  **3. Armee der Rostdrachen:** 2  Rostdrachen*, 2  Goldgolems

Bot-Stapel der Rostdrachen:** 3 Machtkarten, 2 Magiekarten

Zauberstapel der Rostdrachen:** 2 „Fluch“-Zauberarten

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

***Alle Armeen verwenden dieselben Bot- und Zauberstapel. Setze sie nach jedem Kampf zurück.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

-  Das Turm-Startgebiet (#S1)

3 Ferne Gebiete (II-III):

-  1 Turm-Gebiet (#F2)
-  2 Festung-Gebiete (F14, F15)

2 Nahe Gebiete (IV-V):



-  2 Nekropolis-Gebiete (N1, N4)

AUFSTELLEN DER HELDEN

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Turm-Startgebiets.



ZUSÄTZLICHE REGELN

- Wann immer du ein Feld mit einer Mine betrittst, lies den entsprechenden Abschnitt der Geschichte.
- Du kannst den Edelsteinteich erst betreten, nachdem du 3 Minen erobert hast.
- Wann immer du eine Armee der Rostdrachen besiegst, erhalte 1  und 1 .

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst alle Minen und den Edelsteinteich erobern und die Armeen besiegen, die sie verteidigen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du einen Kampf verlierst.
- Sobald dir die Zeit davonläuft. Du hast Zeit bis zum Ende der 11. Runde.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

Sobald du auf dem Turm-Startgebiet ein Feld mit einer Mine betrittst:

- Lies den Abschnitt „Eine Aufgabe, die des Helden würdig ist!“.



DIE GESCHICHTE

EINE AUFGABE, DIE DES HELDEN WÜRDIG IST!

Du schaust dir die Karte der Region an. Den Spähern zufolge, die gerade dein Zelt verlassen haben, ernähren sich die Rostdrachen von den Minen in der Nähe der Stadt Ochre. Das ist nicht überraschend. Sie leben und fressen in Schwefelminen. Diese ungewöhnlichen Biester haben die Arbeiter verjagt und gefährden nun deren Lebensunterhalt.

„Als Held sollte ich das für die Menschen in der Stadt tun!“, sagst du zu dir selbst, um deine Entschlossenheit zu stärken.

„Doch ich tue dies auch, um meine Fähigkeiten zu verbessern. Wo es Rostdrachen gibt, kann der Azurdrache in der Nähe sein ...“

Rostdrachen spucken als primären Angriff eine konzentrierte Säure. Diese Säure ist in der Lage, sich durch die stärkste Rüstung zu fressen. Der Kampf scheint vielversprechend.

Sobald du ein Feld mit einer Mine betrittst, lies den Abschnitt „Die erste Mine“.

DIE ERSTE MINE

In der Erwartung, dass die mächtigen Kreaturen deine Armee herausfordern, betrittst du eine der ersten drachenverseuchten Minen in der Region. Doch zu deiner Enttäuschung erwartet dich nicht der glühende Blick von Rostdrachen, sondern Stille und Staub, der sich sanft auf deinen Kopf legt. Die Mine ist verlassen. Aber warum? Du gehst dem Geheimnis auf den Grund, und schon bald erfährst du die einfache Wahrheit: Hier gibt es nichts mehr zu fressen. Nicht für sie.


„In diesen Tunneln kann niemand mehr schürfen ...“, murmelst du vor dich hin.

Die Einwohner von Bracada haben die Krewlodianer durch die Kontrolle der Minen in Schach gehalten. Jetzt haben die Rostdrachen die Kontrolle übernommen, und alle Ressourcen dieses Landes verschwinden nach und nach. Es sei denn, jemand hält sie auf. Die Menschen brauchen Hilfe, und deine Fähigkeiten könnten etwas Übung gebrauchen.

Sobald du ein weiteres Feld mit einer Mine betrittst, lies den Abschnitt „Die zweite Mine“.

DIE ZWEITE MINE

Als du die Kristallmine betrittst, hörst du Todesschreie, die andere in den Wahnsinn treiben würden. Du gehst auf ein schwaches Licht zu, das tief in der Höhle zu brennen scheint. Als du dich dem Licht näherst, siehst du Drachen, die einen Mann festhalten. Er wendet seinen Kopf zu dir und bittet dich in einem leisen Flüsterton: „Helft uns“.

Kämpfe gegen die 1. Armee der Rostdrachen. Platziere  auf der Rostdrachen-Einheit. Sobald du ein weiteres Feld mit einer Mine betrittst, lies den Abschnitt „Die dritte Mine“.

Nach diesem Kampf erhöht sich der Schwierigkeitsgrad jeder Kampfbegegnung auf der Abenteuerkarte um 1 (siehe „Übersicht Schwierigkeitsgrad der neutralen Einheiten“ in der Grundspielanleitung, S. 35).

DIE DRITTE MINE

Ein langer Marsch durch die Berge und Wälder liegt hinter dir. Auf deiner Reise stößt du auf einen sehr alten Mann, der auf dem Boden liegt. Mit einem Verband über dem Kopf und einer Schlinge um den Hals scheint er bewusstlos, wenn nicht sogar tot zu sein. Du schließt die Augen und schüttelst den Kopf. Du beschließt, das Land von den Drachen zu befreien, die das getan haben.

Da sie dich gut kennen, melden sich einige deiner Männer freiwillig, um die Leiche zu begraben. Du kannst ihn nicht einfach dort verrotten lassen. Doch selbst die kleinste Verzögerung birgt das Risiko, den Feind aus den Augen zu verlieren ...

Wähle 1 aus:

- **Schwäche eine deiner Einheiten von „Ein Rudel“ auf „Wenige“. Erhalte dann gute Moral.**
- **Erhalte schlechte Moral.**

Während du durch die Berge läufst, siehst du nicht allzu weit entfernt einen rötlich-orangen Schimmer am Himmel. Als du zur Mine hinaufgehst, spürst du eine leichte Brise. Beim Anblick der landenden Drachen lächelst du über dein präzises Timing.

„Diesmal wird außer den Drachen niemand verletzt“, versicherst du dir.

Kämpfe gegen die 2. Armee der Rostdrachen. Sobald du das Feld mit dem Edelsteinteich betrittst, lies den Abschnitt „Die finale Konfrontation“.

Nach diesem Kampf darfst du das Feld mit dem Edelsteinteich betreten.

DIE FINALE KONFRONTATION

Du nährst dich einem Edelsteinteich, in dem es von Drachen nur so wimmelt. Eine Welle von ekelregendem, beißendem Gestank schlägt dir in die Nase und lässt dein Frühstück wieder hochkommen. Sofort hältst du dir den Mund zu und kämpfst verzweifelt gegen den Drang an. Nur mit Mühe gelingt es dir schließlich, den Drang zu unterdrücken. Einige deiner Männer sind jedoch weniger erfolgreich. Der Geruch ist unerträglich. Die Sonne erhitzt das Blut, das den Schwefel bedeckt. Die Drachen haben hier ganze Arbeit geleistet. Du drängst vorwärts. Als du gerade den Teich betreten willst, wirst du fast von einer Lawine von flüchtenden Schürfern überrollt. Mit einem kurzen Blick bemerkst du, wie zerschlagen und gebrochen die Menschen sind. Um sie nicht länger leiden zu lassen, stürzt du dich hinein, um die Drachen zu töten, die sie peinigen.

Kämpfe gegen die 3. Armee der Rostdrachen.



TURM-KAMPAGNE - DER MÄCHTIGE DRACHENTÖTER

3. FEENDRACHEN

Dieses Szenario ist nur mit der Erweiterung „Schutzwall“ spielbar. Falls du sie nicht hast, überspringe es.

SZENARIOLÄNGE

13 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Turm

Fraktionsheld: Wähle 1: Dracon oder Solmyr

Fraktionsarmee: Ein Rudel Wasserspeier, ein Rudel Eisengolems, wenige Magier

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

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- Erhalte 4 zusätzlich
- Verstärke deine Magier

BOT-VORBEREITUNG

Feinde: 1. Armee der Feendrachen, 2. Armee der Feendrachen, 3. Armee der Feendrachen

Feindliche Armeen:

- 1. Armee der Feendrachen: Feendrachen*
- 2. Armee der Feendrachen: Feendrachen*, Trolle*
- 3. Armee der Feendrachen: 2 Feendrachen*, 2 Trolle*

Bot-Stapel der Feendrachen: 5 Machtkarten

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

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Turm-Startgebiet (#S1)

4 Ferne Gebiete (II-III) mit Siedlungen:

- 1 Nekropolis-Gebiet (F1)
- 1 Dungeon-Gebiet (F2)
- 1 Schloss-Gebiet (F3)
- 1 Schutzwall-Gebiet (F10)

2 Fernes Gebiete (II-III) ohne Siedlungen:

- 2 Turm-Gebiete (#F2, #F3)

1 × Nahes Gebiet (IV-V) mit einer Büchse der Pandora:

- 1 Schloss-Gebiet (N3)

Mische die Fernen Gebiete und platziere sie verdeckt in beliebiger Reihenfolge.



AUFSTELLEN DER HELDEN

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Turm-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Nachdem du die erste Siedlung erobert hast, lies wann immer du eine weitere Siedlung betrittst, den entsprechenden Abschnitt der Geschichte.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst alle Siedlungen auf der Abenteuerkarte erobern und anschließend den Kampf bei der Büchse der Pandora gewinnen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du einen Kampf verlierst.
- Sobald dir die Zeit davonläuft. Du hast Zeit bis zum Ende der 13. Runde.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

- Lies den Abschnitt „Die letzte Herausforderung“.



DIE GESCHICHTE

SCHELMISCHER FEENDRACHE!

Nachdem du weit gereist bist, scheint deine Suche in einer Sackgasse zu enden. Auf der Suche nach dem berühmten und schwer fassbaren Azurdrachen hast du von Sichtungen im Westen gehört. In deinem Zelt beugst du dich über eine Karte und verfolgst die lange Kette von Spuren, die dich hierhergeführt hat, nur um festzustellen, dass ein schelmischer Feendrachen den Einheimischen einen Streich spielt. Zunächst warst du enttäuscht, doch dann fandest du heraus, dass es sich nicht um einen, sondern um mehrere solcher Drachen handelte, die mit Städten und Jungfrauen spielten und allgemein ihr Unwesen trieben. Jetzt siehst du eine Chance.

„Allerdings habe ich noch nie einen Feendrachen gesehen“, gestehst du einem Offizier, der dich begleitet. „Und über diese berühmten Unruhestifter ist nur sehr wenig bekannt.“

„Hm, also weiß man etwas?“

„Ja. Was man weiß, ist eher in Geschichtenbüchern als in magischen Wälzern zu finden.“

„Ach so, so etwas.“

„Manche sagen, sie seien unsichtbar. Andere sagen, sie könnten zaubern.“

„Gruselig.“

„Aber sie sind angeblich nur einen Meter groß. Ich weiß nicht, was mich erwartet oder wie meine Fähigkeiten getestet werden. Aber je mehr ich weiß, desto besser werde ich auf die Azurdrachen vorbereitet sein.“

Da du das Gefühl hast, du könntest etwas Übung gebrauchen, bevor du es mit den Azurdrachen aufnimmst, hast du beschlossen, dem Volk von Bracada zu helfen, die Bedrohung zu beseitigen. Aber ein Blick auf die Karte offenbart euch, dass die Situation viel schlimmer ist als eine kleine Trickserie. Es scheint, dass keines der Dörfer entlang der Küste überleben wird, wenn die Feendrachen nicht innerhalb von sechs Monaten beseitigt sind.

„Mein Herr, ich habe Neuigkeiten zu berichten.“ Eine vertraute Stimme außerhalb des Zeltes lässt dich herumdrehen. Der Offizier, mit dem du dich seit etwa einer Viertelstunde unterhältst, ... nähert sich gerade dem Eingang.

„Standet Ihr nicht gerade ...“, beginnst du und hältst sofort inne, als du dich umsiehst.

Außer dir ist niemand im Zelt.




„Hm?“

Sobald du ein Feld mit  betrittst, lies den Abschnitt „Die erste Begegnung ...?“ Du kannst erst dann Gebiete entdecken, nachdem du dieses Feld betreten hast.

DIE ERSTE BEGEGNUNG ...?

Während du durch den Wald läufst, stößt du auf eine Büchse. Du hast diese Büchsen schon einmal gesehen und beschließt schnell, sie nicht zu öffnen. Nachdem du dich ein paar Schritte von der Büchse entfernt hast, bemerkst du, wie dich die Neugierde überkommt. Also drehst du dich um und streckst deine Hand aus, um sie zu öffnen. Plötzlich springt ein Kobold aus dem Wald und setzt sich auf den Deckel, damit du sie nicht öffnen kannst. Ohne zu verstehen, was gerade passiert ist, und weil du noch nie einen Kobold gesehen hast, sitzt du einfach da und beobachtest ihn. Nach einigen langen Momenten bricht er die Stille: „Ich bin Erik! Und wer mögt Ihr sein?“ Während du ihm deinen Namen verrätst, fragst du dich, was dieser kleine Kerl wohl vorhat. „Ich weiß, was hier vor sich geht. Und da ich das weiß, wollte ich Euch nur einen Rat geben ... Öffnet unter keinen Umständen diese Büchse“, sagt der Kobold, während er die Seite der Büchse tätschelt. Und kurz bevor du ihn fragen kannst, warum du die Büchse nicht öffnen solltest, verschwindet er in einer Rauchwolke. Zurück bleibt die Büchse ... und das seltsame Gefühl, dass du ihn schon einmal getroffen hast.

Wähle 1 aus:

-  Wirf 2  und handle 1 davon ab.
- Erhalte gute Moral und 1 weitere .



Nachdem du die erste Siedlung erobert hast, lies den Abschnitt „Ein guter Rat“.

EIN GUTER RAT

Kurz nachdem du die Siedlung verlassen hast, siehst du einen Mann auf dem Boden liegen, der mit allen Mitteln versucht, nach Hause zu kommen. Als der ehrenwerte Mensch, der du bist, stehst du wieder einmal vor einem moralischen Dilemma. Dieser Mann braucht deine Hilfe, genauso wie andere Menschen, die an anderen Orten von diesen fiesen Kreaturen terrorisiert werden; und jeder Moment, den du hier verbringst, ist ein Moment, den andere Menschen länger leiden könnten. Mutter hat dir beigebracht, denen zu helfen, die in Not sind, aber sie hat nie erwähnt, dass du solche Entscheidungen treffen musst!

Sobald du das Feld mit der Siedlung betrittst, lies den Abschnitt „Ein Schimmer“.

Wähle 1 aus:

- Erhalte 1 . Erhalte dann schlechte Moral. Überspringe die Fortsetzung dieses Abschnitts.
- Verliere 1  in deinem nächsten Zug, aber entdecke 2 beliebige Gebiete der Abenteuerkarte.

Du beschließt, ihm zu helfen. Du brauchst etwa eine Stunde, um ihn zu seinem Haus zu bringen, aber sobald du sicher bist, dass er zu Hause und in Sicherheit ist, machst du dich auf den Weg. Als du zur Tür gehst, kommt der alte Mann wieder zu sich und erzählt dir, warum er so verletzt wurde.


EIN SCHIMMER

Du kommst durch eine Siedlung. Die Karren stehen wild durcheinander auf der Straße, aber es sind keine Menschen zu sehen. Du schaust in eine Taverne und findest nur leere Stühle und halb gegessene Mahlzeiten. Es müssen die Feendrachen gewesen sein, die sie alle in die Flucht geschlagen haben. Auf einem Hügel in der Mitte der Stadt befindet sich eine Garnison, die mit örtlichen Söldnern besetzt ist. Oder zumindest sollte sie es sein. „Wenn hier noch jemand ist, dann werde ich ihn dort finden.“ In dem Versuch, die Hoffnung aufrechtzuerhalten, wenn auch nur für einen Moment, machst du dich an den Aufstieg. Als du durch die Garnison schreitest, siehst du einen schwachen Schimmer über dem kleinen Hügel, der vor dir liegt. Du weißt, wer dort wartet. Du fragst dich nur, ob es einen anderen Weg gibt. Als du zu dem Schluss kommst, dass es keine Alternative gibt, schreitest du vorwärts. Oben auf dem Hügel siehst du den Kobold und bemerkst, dass er dir zuwinkt. Die Kreatur kommt auf dich zu und bleibt direkt vor dir stehen.

„Ich dachte mir, da Ihr mir sowieso nicht zuhören würdet, brauche ich Euch auch nicht vor den Feendrachen zu warnen, die die Garnison bewachen“, erklärt er dir.

„Ich danke Euch vielmals. Es war eigentlich ganz angenehm ohne Euch“, schnaubst du zurück, während du die Geduld verlierst.

„Wenn Ihr so weiter machen wollt, dann werde ich Euch nicht erzählen, dass ein Feendrache entkommen ist und jetzt mit Verstärkung zurückkehrt,“ entgegnet der Kobold und verschwindet erneut in einer Rauchwolke.

Kämpfe gegen die 1. Armee der Feendrachen. Platziere  auf der Feendrachen-Einheit. Lies nach dem Kampf den Abschnitt „Die Illusion“.

DIE ILLUSION

Nach deinem Sieg über den Feendrachen schaust du dich um. Innerhalb weniger Augenblicke beginnt deine Sicht zu verschwimmen, und dann verschwindet die Illusion so schnell, wie sie begonnen hat. Als du dich wieder umsiehst, stellst du fest, dass die Stadt keineswegs verlassen ist. Sie ist tatsächlich eine gedeihende Stadt.

Sobald du das Feld mit der nächsten Siedlung betrittst, lies den Abschnitt „Die dritte Begegnung“.

Nach diesem Kampf 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).



DIE DRITTE BEGEGNUNG

Der Kobold erscheint vor dir, schüttelt den Kopf und lacht vor sich hin. Du bist nicht überrascht. Seine Heiterkeit macht dich jedoch nervös, also fragst du ihn, worüber er sich so freut.

„Schenkt Ihr absichtlich niemandem Beachtung?“, fragt der Kobold und kichert abermals.

Da du keine Lust hast, ihm zuzuhören, gehst du einfach an ihm vorbei und hoffst, dass er verschwindet, wenn du ihn ignorierst. Zu deinem Entsetzen tut er das nicht. Er läuft einfach mit dir mit und hält dir einen Vortrag darüber, warum du auf ihn hören solltest. Nachdem du dir stundenlang sein Geplapper angehört hast, bekommst du langsam genug von seinen Marotten. Wütend drehst du dich um und versuchst, ihm mit dem Handrücken den Kopf abzuschlagen. Doch in dem Augenblick, in dem deine Hand seinen Körper berührt, löst er sich in Luft auf.

Er hat dich so sehr irritiert, dass du sogar anfängst, vor dich hin zu murmeln, während du deine Suche nach dem Feendrachen fortsetzt.

Kämpfe gegen die Armee, die diese Siedlung bewacht. Sobald du das Feld mit der nächsten Siedlung betrittst, lies den Abschnitt „Die letzte unterdrückte Siedlung“.

DIE LETZTE UNTERDRÜCKTE SIEDLUNG

Deine Späher waren heute sehr beschäftigt, also hast du beschlossen, das Gebiet selbst zu erkunden. Die täglichen Aktivitäten deiner Leute zu kennen, sollte deine Perspektive erweitern und dich zu einem besseren Befehlshaber machen.

Es war keine gute Idee.

In diesem Augenblick rennst du vor mehreren Feendrachen davon. Du versuchst, möglichst viel Abstand zwischen dir und ihnen zu gewinnen, und hastest den Weg entlang. Als du dich umdrehst, um zu sehen, wie viel Abstand zwischen dir und diesen ... diesen ... Dingen liegt, schätzt du, dass es etwa 50 Schritte sind. Du richtest deinen Blick wieder auf den Weg vor dir und fällst vor Schreck fast zu Boden, als der Kobold direkt vor dir erscheint.

„Ich habe es Euch gesagt!“, ruft er. „Nicht wahr? Was habe ich gesagt? Sprecht mir nach: ‚Öffnet unter keinen Umständen diese Büchse‘. Nun, Ihr habt nicht auf mich gehört, nicht wahr? Hehe, das nächste Mal werdet Ihr zuhören.“ Der Kobold lacht.

Noch bevor du irgendeine Frage stellen kannst, ist er wieder verschwunden.

Kämpfe gegen die 2. Armee der Feendrachen. Sobald du das Feld mit der Büchse der Pandora betrittst, lies den Abschnitt „Das letzte Gespräch“.

DAS LETZTE GESPRÄCH

Vor dir auf dem Boden liegt eine geheimnisvolle Büchse der Pandora. Gerade als du sie in die Hand nehmen willst, bemerkst du, dass du von einem Kobold beobachtet wirst, der auf einem scheinbar sehr alten Baumstumpf sitzt.

„Hallo noch mal“, begrüßt dich der Kobold mit einem Grinsen im Gesicht.

„Hallo“, erwidert du und fragst dich, warum er nicht wütend auf dich ist. Vor nicht allzu langer Zeit hast du schließlich versucht, ihm mit bloßen Händen den Kopf abzuschlagen ...

Deine Verwunderung verfliegt, als du siehst, wie die Kreatur schimmert und verschwindet. Wo einst ein Kobold saß, sitzen jetzt drei Feendrachen. Dir wird klar, dass dieser Drache die ganze Zeit mit dir gespielt hat. Du betrachtest die drei Kreaturen und fragst dich, welche die echte ist.

Kämpfe gegen die 3. Armee der Feendrachen.





TURM-KAMPAGE - DER MÄCHTIGE DRACHENTÖTER

4. AZURDRACHEN

SZENARIOLÄNGE

11 Runden

FRAKTIONSVORBEREITUNG

Fraktion: Turm

Fraktionsheld: Wähle 1: Dracon oder Solmyr

Fraktionsarmee: Ein Rudel Wasserspeier, ein Rudel Magier

Startressourcen: 30 , 4 , 2 . Erhöhe außerdem deine -Produktion um 5.

Stadtgebäude: -Behausung, -Behausung, Zitadelle

Bonus: Wähle 1 aus:

- **Durchsuche (3)** den Fähigkeitenstapel
- **Durchsuche (3)** den Zauberstapel
- **Durchsuche (3)** den Artefaktstapel

BOT-VORBEREITUNG

Feinde: Kristalldrachen, Schwarze Drachen, Azurdrachen, Drachen

Feindliche Armeen:

- **Armee der Kristalldrachen:** Kristalldrachen*
- **Armee der Schwarzen Drachen:** Wenige Schwarze Drachen
- **Armee der Azurdrachen:** Azurdrachen*
- **Drachenarmee:** Kristalldrachen*, wenige Schwarze Drachen, Azurdrachen*

Feindlicher Bot-Stapel:** 3 Machtkarten, 2 Magiekarten

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

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

***Alle Armeen verwenden dieselben Bot- und Zauberstapel. Setze sie nach jedem Kampf zurück.*

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

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

1 Startgebiet (I):

- Das Turm-Startgebiet (#S1)

3 Ferne Gebiete (II-III):

- 3 Turm-Gebiete (#F1–#F3)

3 Nahe Gebiete (IV-V) mit Obelisken:

- 1 Schloss-Gebiet (N3)
- 1 Nekropolis-Gebiet (N4)
- 1 Dungeon-Gebiet (N5)

1 Zentrales Gebiet (VI-VII):



- Zentrales Gebiet mit Drachen-Utopia (C1)



AUFSTELLEN DER HELDEN

Platziere deinen Helden auf dem Stadtfeld des Turm-Startgebiets.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- Wann immer du ein Feld mit einem Obelisken betrittst, kämpfst du gegen: die Armee der Kristalldrachen, die Armee der Schwarzen Drachen oder die Armee der Azurdrachen. Du kannst jede Armee nur 1-mal auswählen.
- Nachdem du die Kontrolle über einen Obelisken übernommen hast, wähle 1 aus: erhalte 2  oder 7 .
- Nachdem du die Kontrolle über den ersten Obelisken übernommen hast, 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).
- Du kannst das Drachen-Utopia erst betreten, nachdem du die Kontrolle über alle Obelisken übernommen hast.

SIEG/NIEDERLAGE

Sieg: Du musst alle 3 Obelisken besuchen und anschließend die Drachenarmee im Drachen-Utopia besiegen.

Niederlage: Du verlierst das Szenario:

- Sobald du einen Kampf verlierst.
- Sobald dir die Zeit davonläuft. Du hast Zeit bis zum Ende der 11. Runde.

BESONDERE EREIGNISSE

Führe zu Beginn der folgenden Runden die entsprechenden Anweisungen aus:

1. Runde:

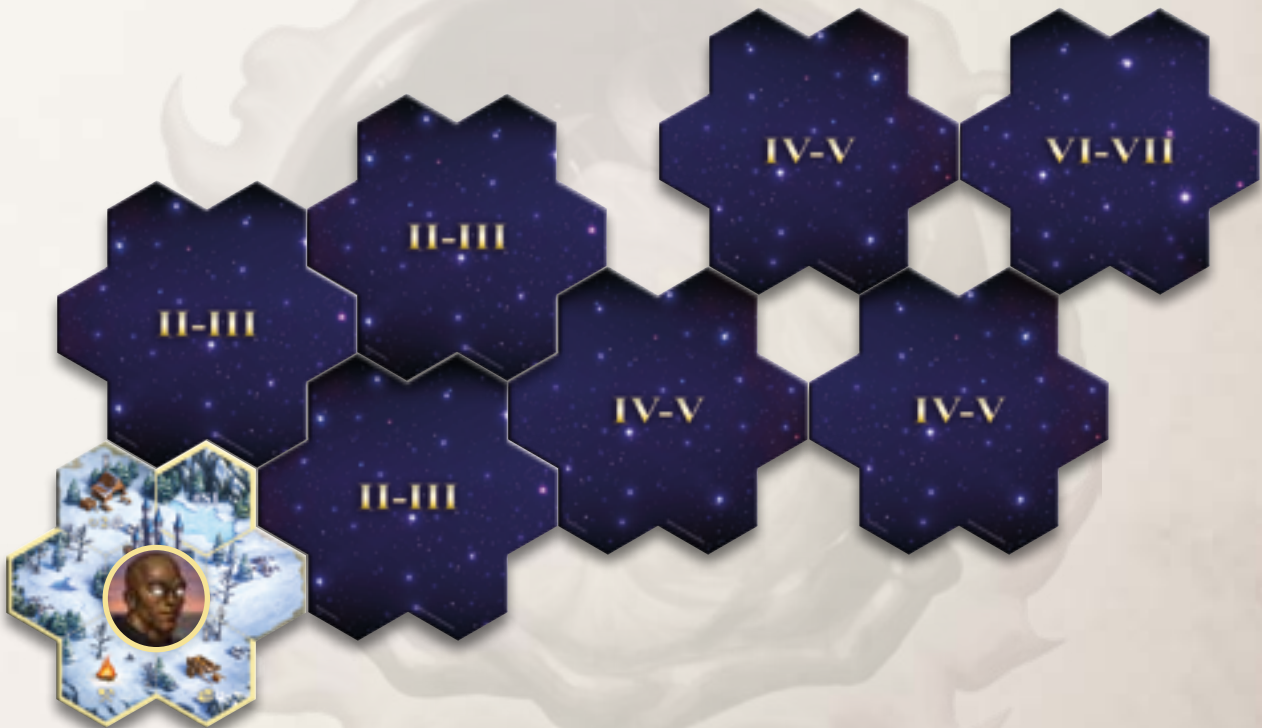
- Lies den Abschnitt „Die letzte Herausforderung“.

11. Runde:

- Am Ende der Runde verlierst du das Szenario.

Nachdem du das Szenario abgeschlossen hast:

- Lies den Abschnitt „Ein Gefühl der Leere“.



DIE GESCHICHTE

DIE LETZTE HERAUSFORDERUNG

Du stehst in der Mitte des Innenhofs deiner Burg. Deine Truppen haben sich versammelt und warten auf deine Ansprache..

„Ich habe ein Nest der mächtigen Azurdrachen gefunden. Ich habe auch mein Schicksal gefunden. Azurdrachen nisten nicht lange und befehligen ein Gefolge von Drachen aller Farben“, rufst du aus Leibeskräften. Als du eine Welle der Nervosität bemerkst, die sich in den Reihen ausbreitet, fügst du hinzu: „Die Herausforderung ist groß, aber ich bin fest entschlossen. Macht euch bereit, wir werden in Kürze aufbrechen!“

„Jetzt ist es so weit“, sagst du dir, während du dich auf die lange Reise vorbereitest. Lange hast du auf diesen Moment gewartet. Du nimmst allen Mut zusammen und stellst dich der letzten Herausforderung, die deine Größe als Drachentöter beweisen wird. Der Azurdrache!

EIN GEFÜHL DER LEERE

Triumphierend stehst du auf dem toten Drachen. Deine Armee hat die Schuppen zerbrochen und sie unter sich aufgeteilt. Sie tragen die Schuppenteile nun als Glücksbringer an ihren Hälsen und an ihrer Rüstung. Alle haben immer noch Angst, aber die Erkenntnis, dass etwas, das als unbesiegbar gilt, getötet werden kann, hat die Moral gesteigert.

Du hast die Prüfung bestanden, die dir von deiner großen Mutter auferlegt wurde. Der mächtige Drachentöter.

Doch ... etwas stimmt nicht.

„Mein Sieg ist wertlos“, flüsterst du zu dir selbst. „Ich verstehe nicht, warum. Ich habe erreicht, wovon nur die Besten träumen. In meinen stillen Momenten habe ich gespürt, dass diese Bestie der Schlüssel zu einer lang ersehnten persönlichen Zufriedenheit sein würde.“

Du rupfst eine Schuppe vom Flügel des toten Drachen.

„Ich lag falsch.“ Du lässt sie zu Boden fallen.

„Meine Unzufriedenheit wächst und ich frage mich ... Ich frage mich: Was kommt als nächstes?“





ORTE

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 Baumaterialmarker

SCHWARZMARKT



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Schau dir die obersten 4 Karten des Artefakt-Abwurfstapels an. Du darfst 1 davon kaufen für:

5 , falls es ein **gewöhnliches** Artefakt ist,

7 , falls es ein **seltene**s Artefakt ist,

10 , falls es ein **Relikt**-Artefakt ist.

UNIVERSITÄT



Kategorie: **Besuchbar**

 6 : **Durchsuche (4)** den Fähigkeiten-Abwurfstapel.

MARKT DER ZEIT




Kategorie: **Besuchbar**

Entferne 1 Karte aus deiner Hand: **Durchsuche (2)** den Fähigkeiten-, Zauber- oder Artefaktstapel.

GEFÄNGNIS




Kategorie: **Besuchbar**

Du erhältst einen Nebenhelden. Platziere seine Figur auf diesem Feld. Falls du bereits einen Nebenhelden hast, erhältst du 3 .

TAVERNE




Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Du darfst auf diesem Feld 7  zahlen, um einen Nebenhelden zu erhalten. Wähle zusätzlich 1 feindliche Fraktion, die 1 zufällige Karte von ihrer Hand abwirft.

BIBLIOTHEK DER ERLEUCHTUNG



Kategorie: **Mehrfach besuchbar**

Du darfst 3  zahlen, um 1 Statistikkarte aus deiner Hand oder aus deinem Abwurfstapel zu entfernen und sie durch eine beliebige andere Statistikkarte zu ersetzen. Du kannst dies 2-mal pro Besuch tun.

HÜGELFESTUNG



Kategorie: **Besuchbar**

Verstärke sofort 1 deiner  - oder  -Einheiten. Die Verstärkungskosten reduzieren sich um 3  (Minimum: 0).



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.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME