

Reiseführer

# Heroes of Might & Magic 4

Mit den detaillierten Karten der GameStar-Geographen wird Ihr rundenweiser Aufenthalt im Land der Märchen und Mythen besonders erfolgreich.



Auf DVD:  
Sämtliche Karten

**D**ie Mannen von 3DO läuten die vierte Runde des Fantasy-Strategie-Spektafels ein. Erneut ringen Sie und Ihre Truppen Runde für Runde um Rohstoffe, Schätze und Städte. Für alle Karten gilt folgende allgemeine Legende:

**Abkürzungen**

GM	Gold
EM	Erz
Sch	Schwefel
Edel	Edelsteine
Kri	Kristalle
SM	Holz (Sägemühle)
QL	Quecksilber
WR	Wasserrad
A	Artefakt
HP	Handelsposten
Tav	Taverne

## Kampagne 1 - Die echte Klinge

### 1: Die Klinge wird gezückt

**Wie lautet die Aufgabe?**

**TIPP 1:** Der Held Lysander muss die beiden Banditen Cailleen (2) und Normic (3) besiegen, die einem Konkurrenten dienen.

**Wo ist das »Ankh des Lebens«?**

**TIPP 2:** Der weise Adamus (14) spricht erst mit Lysander, wenn dieser ihm das »Ankh des Lebens« (15) bringt. Zum Dank begleitet Euch danach Proetho.

**Was will der Ritter?**

**TIPP 3:** Ein Ritter (16) bewacht den Eingang zur Goldmine. Nachdem Proetho mit ihm gesprochen hat, hat Lysander Zutritt.

**Was will der alte Matrose?**

**TIPP 4:** Ein alter Seebär (19) verspricht Lysander seinen Hut, wenn er alle Meerjungfrauen (20) auf dem Meer und die Harpyien (20) auf der nordöstlichen Insel vertreibt. Mit dem Hut können Armeen jedes Schiff ohne Punktabzug besteigen oder verlassen.



Zu »Die Klinge wird gezückt«: 1: Stadt (Zufluchtschafen), 2: Cailleen, 3: Normic, 4: Orakel, 5, 6: Doppel-Portal, 7: Einweg-Portal (Start), 8: Einweg-Portal (Ende), 9: Schlüsselmeister (Illa), 10: Wachturm (Illa), 11: Schlüsselmeister (blau), 12: Wachturm (blau), 13: Hafen, 14: Adamus, 15: Giftschleimer, 16: Turm, 17: Farmer, 18: Schwarze Drachen, 19: Seebär, 20: Meerjungfrauen/ Harpyien, 21: Farm, 22: Architekt, 23: Clodmann-Mauer.



Zu »Die Prüfungen (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Turm, 3: Doppel-Portal (Unterwelt), 4: Tor, 5: Kaserne/ Kloster, 6: Baum des Wissens, 7: Schwert der Götter, 8: Treppe, 9: Sankt Ranans Stab, 10: Treppe, 11: Orakel der Dämmerung.

### 2: Die Prüfungen

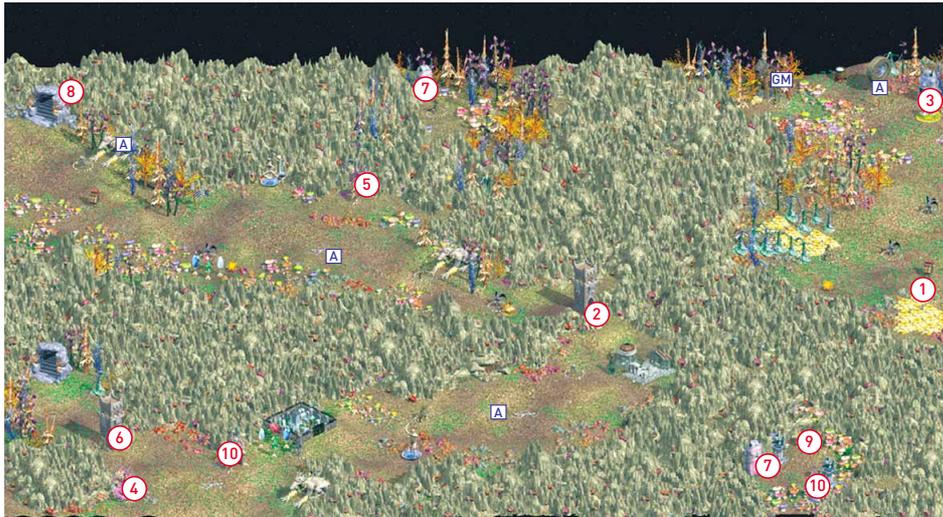
**Wie verdiene ich Gold?**

**TIPP 5:** Auf dieser Karte finden Sie außer einer Goldmine keine Rohstoffvorkommen. Deshalb entscheidet sich Lysander bei seinen Funden immer für das Gold, um seine Ausbildung und weitere Soldaten finanzieren zu können. Auch der Tausch

im Handelsposten (HP) bringt Geld für den Ausbau der Armee des Helden.

**Wo gibt es neue Rekruten?**

**TIPP 6:** Truppen erwirbt Lysander in der Kaserne und dem Kloster (5). Für einen Levelaufstieg vergraben die Recken so oft wie möglich je 2.500 Goldstücke unter dem Baum des Wissens (6).



Zu »Die Prüfungen (Unterwelt)«: 1: Goldschatz, 2: Turm, 3: Doppel-Portal (Oberwelt), 4: Einwegportal zu 5, 6: Turm, 7: Doppel-Portal, 8: Treppe, 9: Tae Ethelon, 10: Einweg-Portal zu 11, 12: Treppe.



Zu »Der erste Schritt von vielen«: 1: Startpunkt, 2: Medizinwagen, 3: Oyssin, 4: Schild des Todes, 5: Stadt (Zufluchthafen), 6: Axt der Legenden/ Rüstung des Todes, 7: Magiergewand, 8: Baum des Wissens, 9: Zauberstab der Segnungen, 10: Zauberstab des Feuers, 11: Halskette des Liebreizes, 12: Börse des Pfennigfuchers, 13: Dämonorium/ Elfen-Kettenpanzer, 14: Goldbörse, 15: Kapuze des Widerstandes/ Gedankenschild, 16: Ungeheuer, 17: Einweg-Portal zu 18, 19: Desette.



Zu »Die Suche nach dem Stahl«: 1: Startpunkt, 2: Wachhaus, 3: Ritterklaus, 4: Baum des Wissens, 5: Hydras, 6: Schmied, 7: Banditen, 8: Orakel, 9: Stadt (Zufluchthafen), 10: Schlüsselwächter (blau), 11: Wachturm (blau), 12: Mastero.

Wo finde ich 10.000 Goldstücke?

**TIPP 7:** Das Tor neben dem Startpunkt öffnet sich nur, wenn die Gefährten 10.000 Goldstücke haben. Dafür reisen sie als Erstes mit dem Doppel-Portal in den Untergrund, wo zwei Schatzkammern (1) warten.

Wo ist das »Schwert der Götter«?

**TIPP 8:** Für die Reise in den Nordwesten der Oberwelt verlangt der Wachturm (4) das »Schwert der Götter«. Eine Schar Ifrits und weitere Monster bewachen diese mächtige Klinge im Südosten (7).

Was mache ich mit »Sankt Ranans Stab«?

**TIPP 9:** Über die Treppe im Nordwesten reitet die Gruppe in die Unterwelt. Um den Turm in der Kartenmitte (2) zu passieren, muss Lysander »Sankt Ranans Stab« dort ablegen. Einhörner, Feen und Satyre hüten ihn an der Oberfläche (9).

Wo befreie ich Tae Ethelon?

**TIPP 10:** Der Turm im Südwesten der Unterwelt gibt den Weg frei, wenn Lysander und der Engel Tae Ethelon das Gebäude zusammen betreten. Im Norden ist nun der Weg zum Doppel-Portal (7) offen, das die Truppe nach Südosten schleudert. Dort befreit Lysander Tae Ethelon aus seinem Gefängnis (9).

Wie reise ich zum Orakel?

**TIPP 11:** Die Treppe führt die Helden an die Oberfläche (10). Jetzt schlagen sie sich bis zum »Orakel der Dämmerung« in der Mitte der Karte (11) durch.

### 3: Der erste Schritt von vielen

Wie verschone ich Desette?

**TIPP 12:** Beim Medizinwagen erhält Lysander Informationen und eine Garnison. Letztere dürfen die Gefährten nicht betreten, da sich sonst Meuchelmörder um die Heldin Desette kümmern. Also muss unser Held einen anderen Weg finden.

Wie umgehe ich das Haupttor?

**TIPP 13:** Um in die Garnison zu gelangen, stürmt der Protagonist die von Ungeheuern gehaltene Brücke im Südosten. Danach benutzt er das Einweg-Portal (17) und besucht Desette in ihrer Hütte (19).

Welche Bauten soll ich erobern?

**TIPP 14:** In der Rad-Region gibt es keine Goldminen. Die Reisegruppe muss sich daher einige der Wasserräder unter den Nagel reißen, um die Armee zu versorgen.

**Was ist mit General Oyssin?**

**TIPP 15:** General Oyssin sitzt im Gefängnis (3). Zum Dank für seine Befreiung schließt sich der Veteran Lysanders Gruppe an und kämpft fortan Ihrer Seite.

**Wie kann ich meine Helden aufrüsten?**

**TIPP 16:** Zwischen den Flussläufen wartet eine Vielzahl an magischer Ausrüstung.

**4: Suche nach dem Stahl**

**Wie verstärke ich die Armee?**

**TIPP 17:** Truppen können nur in den Wachhäusern (2) oder Ritterkläusen (3) angeworben werden. Das nötige Geld besorgen sich die Recken durch Tauschgeschäfte im Handelsposten (HP).

**Welche Vorbereitungen soll ich treffen?**

**TIPP 18:** Hydras und andere Dunkelwesen verteidigen den Eingang (5) zu Masters Burghof. Mit Waffen und Rüstungen vom Schmied (6) hat die Armee gute Chancen.

**Wie werbe ich Feinde ab?**

**TIPP 19:** Mit der Liebreiz-Fähigkeit überreden Ihre Magier die leider etwas schwächlichen Banditen (7), die Seite zu wechseln.

**Wo soll ich graben?**

**TIPP 20:** Das Orakel (8) gibt die Lage eines kostbaren Schatzes preis. Lysander muss einfach an der mit einem Kreuz markierten Stelle graben, um das Gold zu finden.

**Wie erledige ich Mastero?**

**TIPP 21:** Da Mastero (12) ein äußerst talentierter Nekromant ist, schalten die Truppen bei der Erstürmung der Burg ihn als Erstes aus. Danach ist der Rest dran.

**5: Der rechtmäßige Erbe**

**Wie öffne ich das Tor?**

**TIPP 22:** Das Gitter des Tores im Nordosten (2) ist eingerostet. Mit drei Säurephionen kann die Truppe es wieder öffnen.

**Wie komme ich am Hauptmann vorbei?**

**TIPP 23:** Ein Turm (4) bewacht den Zugang zur Stadt. Der Hauptmann verlangt, Wortons Eltern zu sehen. Sobald Lady Desette und Sire Kentaine dort eintreffen, wechselt die Stadt auf Ihre Seite.

**Was kann ich für den Farmer tun?**

**TIPP 24:** Eine Meute wütender Bauern (10) vor dem Handelsposten verhindert, dass ein Farmer (9) sein Getreide auf dem Markt verkauft. Für die Vertreibung der übellauligen Landmänner spendiert er Lysander und dessen Mannen ein paar Heiltränke.



**Zu »Der rechtmäßige Erbe«:** 1: Startpunkt, 2: Tor, 3: Baum des Wissens, 4: Turm, 5: Stadt (Zufluchthafen), 6: Doppel-Portal zu 7 und 8, 9: Farmer, 10: Bauernmob, 11: Stab der Segnungen, 12: Tor, 13: Hauptstadt (Zufluchthafen), 14: Altar des Lichts, 15: Tor, 16: Worton.



**Zu »Ein neuer Weg (Oberwelt)«:** 1: Startpunkt, 2: Turm, 3: Lederrüstung, 4: Hafen, 5: Kreischer Tom, 6: Schlüsselmeister (grün), 7: Wachturm (grün), 8: Stadt (Zwingfeste), 9: Davids Schleuder, 10: Turm, 11: Langbogen, 12: Medusen, 13: Schlüsselmeister (gelb), 14: Wachturm (gelb), 15: Doppel-Portal zu 1 (Unterwelt), 16: Wachturm (türkis), 17: Doppel-Portal zu 10 (Unterwelt).



**Zu »Ein neuer Weg (Unterwelt)«:** 1: Doppel-Portal zu 15 (Oberwelt), 2: Turm, 3: Stadt (Zwingfeste), 4: Reiter-Handschuhe, 5: Schlüsselmeister (grün), 6: Ungeheuer, 7: Schlüsselmeister (lila), 8: Brustpanzer der Genesung, 9: Schlüsselmeister (türkis), 10: Doppel-Portal zu 17 (Oberwelt), 11: Medaille der Tapferkeit, 12: Armbrust/ Langschwert.



Zu »Ein notwendiger Krieg (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Stadt (Zwingfeste), 3: Axt, 4: Doppel-Portal zu 5, 6: Unfehlbarkeitsstiefel, 7: Tapferkeitsorden, 8: Turm, 9: Beholder, 10: Reiter-Handschuhe, 11: Halskette des Liebreizes, 12: Goldbörse, 13: Stadt (Reservat), 14: Turm, 15: Treppe (Unterwelt I), 16: Zwergenschild, 17: Schlüsselmeister (blau), 18: Wachhaus (blau), 19: Hufeisen, 20: Gold-Plattenpanzer, 21: Löwenschild des Mutes, 22: Eberhuf-Garnison, 23: Kettenpanzer/ Krone der Verzauberung, 24: Goldsack, 25: Treppe (Unterwelt II), 26: Einweg-Portal zu 27, 28: Baum des Wissens, 29: Langschwert, 30: Wachhaus. (Unterwelt auf der Seite gegenüber)



Zu »Die Entscheidung eines Königs (Oberwelt)«: 1: Startpunkt, 2: Elfen-Kettenpanzer/ Unfehlbarkeitsstiefel, 3: Hundric, 4: Stadt (Zwingfeste), 5: Schlüsselmeister (gelb), 6: Ring des Schutzes, 7: Mullichs Helm der Führerschaft, 8: Langbogen, 9: Schwefelbecken, 10: Ring der Kraft, 11: Zwergenschild, 12: Holzwagen, 13: Schlüsselwächter (türkis), 14: Wachhaus (türkis), 15: Schwarzer Nomadenbogen/ Hellebarde der Schnellen Truppe, 16: Treppe, 17: Teleskop/ Orden des Staatsmannes, 18: Baum des Wissens, 19: Goldbeutel, 20: Tarnum/ Zwingfeste, 21a: Einweg-Portal zu 21b, 22: Goldbeutel, 23: Schlüsselmeister (grün), 24: Wachhaus (grün), 25: Wurfspieß, 26: Einweg-Portal zu 27, 28: Schlüsselmeister (blau), 29: Wachhaus (blau), 30: Pergament des Segens, 31: Wachhaus (gelb).

**Welche Truppen dürfen passieren?**

**TIPP 25:** Durch das Tor der Garnison (12) im Südosten können die Truppen nur mit Lysander an der Spitze reiten. Sonst bleibt der Armee der Weg versperrt. Dahinter liegt die Hauptstadt (13) und der Altar des Lichts (14), wo Sie Engel anheuern.

**Wer stellt sich zum letzten Kampf?**

**TIPP 26:** Das letzte Tor kann Lysander nur alleine passieren. Vorher muss er aber die Hauptstadt (13) erobert haben. Dann stellt er sich als echter Held ganz alleine Worton und seinen Banditen (16) zum Kampf.

## Kamp. 2 - Ruhm vergangener Tage

### 1: Ein neuer Weg

**Wie gewinne ich das Vertrauen?**

**TIPP 27:** Die Turmwachen (2) der westlichen Stadt gewähren Waerjak Zutritt, wenn er ihnen den Erzwagen von den Piraten wiederbringt. Die hausen mit ihrem Anführer, dem widerwärtigen Kreischer Tom (5), auf der nordöstlichen Insel.

**Wer vergiftet den Fluss?**

**TIPP 28:** Der Fluss, der die südliche Stadt versorgt, wird von Medusen (12) vergiftet. Wenn der Held diese Gefahr beseitigt, darf er den Stadtturm (10) passieren.

**Wie komme ich in die Unterwelt?**

**TIPP 29:** Das Doppel-Portal (15) im Südwesten der Oberwelt bringt die Helden in die Unterwelt (1) zu den Wächtern.

**Wie überzeuge ich die Turmwächter?**

**TIPP 30:** Monster bedrängen die Stadt in der südlichen Unterwelt. Die Turmwächter (2) bieten Ihnen freies Geleit für die Köpfe der grausigen Ungeheuer (6).

## 2: Ein notwendiger Krieg

**Wo hausen die Beholder?**

**TIPP 31:** Die Bewohner der westlichsten Stadt (8) wollen nicht in sinnlosen Scharmützeln kämpfen. Waerjak wird erst zum Bürgermeister ernannt, wenn er die vieläugigen Beholder (9) im Osten besiegt.

**Wie überrede ich das Reservat?**

**TIPP 32:** Das Reservat und der Turm (14) beteiligen sich am Feldzug, wenn Sie die Zerberi (2) in der Unterwelt I erledigen. Für den Ab- und Aufstieg benutzen die Abenteurer die Treppe im Osten (15).

**Was ist mit der Eberhuf-Garnison?**

**TIPP 33:** Die Eberhuf-Garnison (22) darf unter keinen Umständen angegriffen werden. Die Viecher sind einfach zu stark. Stattdessen umgehen die Truppen dieses Bollwerk über die nordöstliche Route.

**Wo gibt es das gelbe Passwort?**

**TIPP 34:** Ein gelbes Wachhaus (30) blockiert die Tore der südwestlichen Stadt. Nur mit der Losung des zuständigen Schlüsselmeisters (2) aus der Unterwelt II kann der Protagonist eintreten.

## 3: Entscheidung eines Königs

**Was mache ich mit den Rohstoffen?**

**TIPP 35:** In der Nordwestregion befinden sich einige Rohstoffvorkommen. Durch Investition von Gold und Holz errichten Arbeiter dort Abbaustätten.

**Welches Ziel zuerst erreichen?**

**TIPP 36:** Tarnum sitzt im Kerker der südöstlichen Stadt. Doch seine Befreiung muss warten, da sonst die Sklaven angegriffen werden. Zum Dank stoßen später seine Truppen zu Lysanders Hauptarmee.

Wie umgehe ich das Hindernis?

**TIPP 37:** Der grüne Schlüsselmeister sitzt in der Unterwelt. Für die Treppe braucht Waerjak das Mantra des türkisen Schlüsselmeisters (13). Es besteht auch die Möglichkeit, sich den Weg über die Südost-Route zum zweiten grünen Schlüsselmeister (23) freizukämpfen.

Wo lauert Hundric?

**TIPP 38:** Hundric (3) versteckt sich im Südwesten hinter dem gelben Wachhaus (31). Die notwendige Kennung erfahren die Recken im Nordwesten (5).

### 4: Ein Stamm

Wie komme ich über den Fluss?

**TIPP 39:** Die Helden müssen die Turmbesatzung (13) am Taleingang mit 6.000 Goldstücken bestechen, um in die südwestliche Region reisen zu können. Der Brückenwächter (18) im Norden verlangt 5.000 Goldstücke und 12 Erzeinheiten.

Womit besteche ich den Zauberer?

**TIPP 40:** Der Zauberer, der das Tor (24) in der Kartenmitte kontrolliert, verlangt 40 Orks als Wegezoll. In den Asylen (14) und Ork-Türmen warten diese Monster.

Wo erhalte ich die Lösungen?

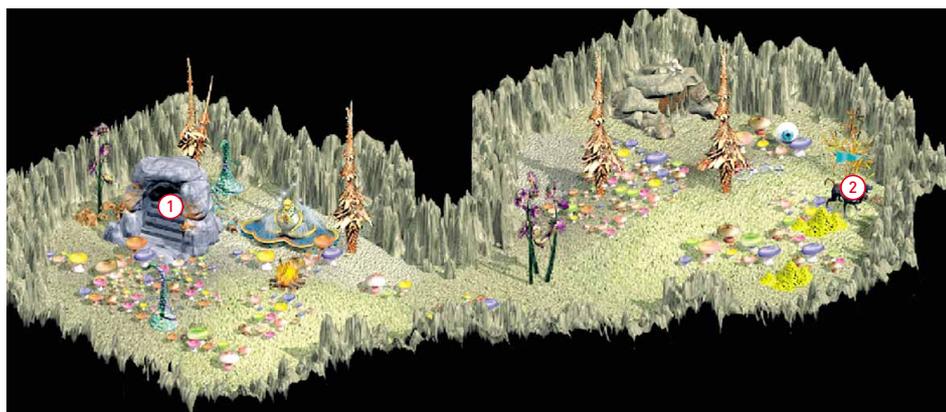
**TIPP 41:** Besuchen Sie den blauen (11), gelben (16) und grünen (21) Schlüsselmeister. Deren Geheimnisse benötigen Sie, um die drei Wachhäuser (12, 17, 22) problemlos passieren zu können.

Wie gelange ich zu Wogel?

**TIPP 42:** Der Obermütz Wogel (3) lauert in der nordöstlichen Ecke der Unterwelt. Zum Eintritt in dessen Reich besorgt sich der Abenteurer die Losung vom roten Schlüsselmeister (2) in der Oberwelt.

### Karten auf DVD

Hoffentlich hat das umfangreiche Kartenmaterial unseres Reiseführers Lysander auch bei Ihnen sicher durch die ersten beiden Kampagnen gebracht. Vielleicht wollen Sie die farbenprächtigen Pläne gerne größer sehen? Sämtliche Ober- und Unterweltkarten haben wir in Top-Qualität zusätzlich auf die DVD gepackt. Damit finden Sie jede noch so verborgene Goldmine im Fantasy-Reich von Heroes of Might & Magic 4. Außerdem sind alle wichtigen Gegenstände, Monsterhorden und Ansprechpartner für Aufträge eingezeichnet. In der nächsten Ausgabe nehmen wir die folgenden Missionen in Angriff, natürlich wieder mit ausführlichen Plänen. **MS**



Zu »Ein notwendiger Krieg (Unterwelt I)«: 1: Treppe (Oberwelt), 2: Zerberi.



Zu »Ein notwendiger Krieg (Unterwelt II)«: 1: Treppe (Oberwelt), 2: Schlüsselmeister (gelb).



Zu »Ein Stamm (Oberwelt)«: 1: Start, 2: Schlüsselmeister (rot), 3: Ankh des Lebens, 4: Hufeisen, 5: Löwenschild des Mutes, 6: Baum des Wissens, 7: Zauberstab des Eises/der Schwäche, 8: Langbogen, 9: Stadt (Zwingfeste), 10: Gold-Plattenpanzer/ Goldbeutel, 11: Schlüsselmeister (blau), 12: Wachhaus (blau), 13: Turm, 14: Stadt (Asyl), 15: Riesenschlächter, 16: Schlüsselmeister (gelb), 17: Wachhaus (gelb), 18: Turm, 19: Standhafter Schild, 20: Reisetiefel, 21: Schlüsselmeister (grün), 22: Wachhaus (grün), 23: Scharfschützen-Armbrust, 24: Tor, 25: Druidenkette, 26: Standhafter Schild, 27: Lähmpfeil, 28: Flammenschwert, 29: Wurfspeer, 30: Goldbörse/ Elfen-Kettenpanzer/ Kampfschleuder, 31: Zwergen-Hammer, 32: Einweg-Portal zu 33, 34: Ring der geringen Negation/des Kobra-Auges, 35: Bogen des Elfenkönigs, 36: Wurfspeer/ Drachenschuppen-Rüstung, 37: Einweg-Portal zu 38, 39: Treppe, 40-43: Einweg-Portal.