

Der Aufstieg und Fall von Sandro

Maps und Main Story von ByteBandit

Verbessertes Gameplay durch Muszka

Story Ergänzungen von Koni

Eine Heroes of **M**ight & **M**agic Kampagne



Dies ist die Geschichte von Sandro dem Nekromanten.

Aufgezogen von dem bösen Finneas Vilmar hat Sandro gezeigt, dass seine Macht noch größer war als die des Meisters, der ihn unterrichtete. Wenn er auch anfangs nie ein Nekromant war, so zeigte er als Hexer bereits Anzeichen, dass er dazu berufen war, einer der größten Führer zu werden, die jemals die Untoten befehligt haben. Sandro würde seinen Weg machen, um dieses Ziel zu erreichen und alles Leben um ihn herum zu vernichten. Ohne Verbündete, die ihn auf seinem Weg unterstützten, wird Sandro alles verändern. Sogar die Zeit selbst.

Sandros Ankunft



Sandro streift durch Enroth auf der Suche nach einem besonderen Artefakt, das für ihn von großem Wert ist. Lord IronFist erfährt von diesem Hexer und dessen Absichten in seinem Herrschaftsbereich. Viele Berichte besagen, dass Sandro alle Bewohner in seinem Königreich ausraubt und in Schrecken versetzt. Und viele seine Untertanen brauchen Hilfe, um von ihm befreit zu

werden. Es gehen Gerüchte, dass Gem die Zauberin in Erathia ihr Training aufgenommen hat, um ihre Fertigkeiten im Bogenschießen zu steigern und weitere Bogenschützen rekrutiert, um ihr Königreich zu schützen. Derweil ist Crag Hack damit beschäftigt, seinen neuesten Zögling Yog heranzubilden, um das Territorium der Barbaren auszudehnen. Es scheint, dass es an Lord IronFist ist, dieser Herausforderung allein zu begegnen. Er entsendet einen seiner besten Ritter, Lord Haart, um die Situation zu bereinigen. Erfordert Heroes of Might & Magic 1.

Sandros Rückkehr



Sandro verliert die Stadt, die er im Norden Enroths aufgebaut hat, an den Ritter Lord Haart. Darum schafft er sich ein neues Standbein in der Nähe des südlichen Teils von Enroth, um weiter nach seinem Artefakt zu suchen. Roland, nun König nach dem Tod von Lord IronFist, will sich Klarheit über den Krieg verschaffen, in den Lord Haart auf Befehl seines Vaters verwickelt wurde, als er auf die Hexenmeister, die Warlocks, gestoßen war. Schon kurz nach Erreichen des Schauplatzes entdeckt Roland Anzeichen, dass Sandros Übergriffe noch anhalten. Und darüber hinaus gibt es Anhaltspunkte, dass Archibald, Rolands älterer Bruder, der von Sandro verschleppt wurde, ebenfalls noch am Leben ist. Roland hofft, Sandro zu vernichten und gleichzeitig seinen Bruder zurückzugewinnen. Erfordert Heroes of Might & Magic II. Gold oder The Price of Loyalty.

Sandro Wartet



Königin Catherine sucht verzweifelt nach ihrem Ehemann, König Roland. Letzte Gerüchte besagen, dass er die unterirdischen Eingänge zur Unterwelt in Erathia überprüft. Da er nun schon monatelang fort ist, entschließt sie sich, auf eigene Faust auszuziehen, um ihren geliebten König zu finden. Entlang ihres Weges haben sich über die Jahre seit ihrem letzten Besuch beachtliche Veränderungen ergeben. Gem hat ihre Waldhüter zu einer Elite-Streitkraft ausgebildet, die als 'Sharpshooter' bekannt wurde. Crag Hack hat die Ausbildung von Yog zu einem echten Barbaren abgeschlossen, der imstande ist, seine eigenen Truppen in den Kampf zu führen. Auch Adrienne die Hexe versucht, ihr Reich jenseits der Sümpfe auszudehnen, da sie die giftigen Dämpfe fürchtet, die sich verheerend in ihrem Sumpfland auswirken. Und die Zauberer, die Wizards, setzen ihre Experimente mit seltsamen Tränken und der Erschaffung neuer Kreaturen fort. Alle zeigen sich hilfsbereit aber zugleich misstrauisch gegenüber Eindringlingen. Es wird keine leichte Reise für die Königin sein. Erfordert Heroes of Might & Magic III, The Shadow of Death.

Sandros Rache



Durch Sandros Heimtücke dazu verleitet, die "Macht des Drachenvaters" nach Forge Town zu bringen, ist Roland in die Zeit bis zu den Anfängen von AvLee zurückversetzt worden. Überlegene Mächte beginnen, ihre Kräfte zu sammeln, und wetteifern um die Kontrolle über die wilden Lande. Roland selbst wurde in den Körper des jüngeren Sandro transformiert, als der noch seine Ausbildung zum Hexer begann. Mit dem Versprechen, zu seiner geliebten Catherine zurückversetzt zu werden, muss Roland tun, was Sandro verlangt, oder alles ist vor seinen eigenen Augen zum

Untergang verdammt. Aber im Laufe seines Weges schafft es Roland, die Zeit selbst zu ändern, ohne dass Sandro davon Kenntnis erlangt. Es ist ein Kampf der Geister zwischen zwei großen Mächten.

Erfordert Heroes of Might & Magic III, In the Wake of Gods v3.58f.

Sandros Krieg



Mit dem Gelingen von Sandros Plan, die Geschichte von AvLee zu verändern, beginnt er mit der Ansammlung seiner Armee für seinen endgültigen Ansturm auf die letzte bekannte Bastion der Lebenden. Auf die Lande von Axeoth. Bevor Catherine ihre Expedition zur Suche nach Roland startete, schickte sie ihren jungen Sohn Nicolai auf die Kriegsakademie in Royal City, wo er seitdem die ganze Zeit über zubrachte. Aber nach der "Abrechnung" änderten sich die Taktiken in der Kriegskunst und die Helden selbst spielten eine größere Rolle in der Schlacht als vorher. Auf seiner Suche nach Sandro begegnet Nicolai einer Frau, mit der er sich anfreundet und die ihm ihre Hilfe anbietet, Sandro ein für allemal zu vernichten. Kann Nicolai Sandros Marsch zur Auslöschung allen Lebens ein Ende setzen, bevor es zu spät ist? Erfordert Heroes of Might & Magic IV. The Winds of War.

Sandros Gericht



Sandro findet sich vor den Göttern von AvLee wieder, die über ihn zu Gericht sitzen, um ihm eine letzte Chance zu geben, weiter zu existieren. Als Folge seiner Rücksichtslosigkeit während seiner Zeit in AvLee versammeln die Götter alle seine einstigen Feinde von Enroth und Erathia zu einer gemeinsamen Anstrengung, sich Sandros für immer zu entledigen, was einschließt, dass er jemals überhaupt noch weiter überdauert. All die größeren Helden sind da. Gem, Gelu, Crag Hack, Yog, Alamar, Darkstorm, Solmyr, Astral, Roland und sogar Lord IronFist selbst. Alle sind gekommen, um Sandro am Einzug in das Königreich der Götter zu hindern. Sollte jedoch Sandro siegreich sein, dann wird ihm sicherer Durchgang jenseits der Pforten von AvLee gewährt. An einen Ort, wo Helden Könige sind und Könige zu Göttern werden. Erfordert Heroes of Might & Magic IV. Equilibris.



Zusätzliche Anerkennung

Es gibt viele, denen hier zu danken ist. Aber besonders möchten wir DIR, dem Fan, danken, der sich diese Kampagne zum Spielen ausgesucht hat. So weit wir wissen, sind wir die ersten, die eine Kampagne in dieser Art hergestellt haben. Wir hoffen, dass noch viele weitere von anderen großen Kartengestaltern folgen werden.

Zuerst möchte ich den Testern Dank sagen für ihr unermüdliches erneutes Spielen jeder einzelnen Map, die in dieser Kampagne zu finden ist. Dazu gehören Muszka, UndeadHalfOrc, Corlagon, Darknessfood, Koni (nochmals danke!) neben mir selbst. Alle diese großartigen Menschen verdienen eine Runde Applaus für ihre Bemühungen, nicht nur eine wunderbare Story zu schaffen, sondern auch ein herausforderndes Gameplay. Alle sind in Celestial Heavens.Com zu finden. Seht selbst dort nach und lasst sie wissen, was sie geleistet haben.

Ebenso möchte ich einigen Leuten in meinem Heroes-Erfahrungsumkreis danken, als da sind Fnord, Slava, Deimios, Overlord, Gangrail, KittenAngel, Angelspit, Pol, Muszka, Yurian Stonebow, BAD the Archangel (gute Arbeit!), Koni, HodgePodge, Corlagon, UndeadHalfOrc, Akul, Rdeford und all die anderen, die

mitgeholfen haben, dass diese Kampagne in die Tat umgesetzt wurde.

Wir hoffen, dass Ihr genauso viel Freude beim Spielen der Kampagne habt wie wir bei der Herstellung.

