



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

FORTRESS
UPPDRAGSBOK

Tatalias träskmarker är oförlåtande för de som inte vill smutsa ned sig. Att leva är att kämpa. Och för att strida behöver du vara beslutsam och bemästra din inre glöd. Endast de som klarar detta är värda att härska över Fortress.

I den här expansionen för **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** finner du några nya funktioner: Händelsekort, en ny fraktion, ett nytt scenario, nya regler samt en ny kampanj.

INNEHÅLL

1. Komponentlista.....	2	c) Arrogans.....	6
2. Nya inslag.....	3	4. Stridsläge	8
a) Händelser	3	a) Sökandet efter Graalen.....	8
b) Magiakademier.....	4	5. Fortress kampanj.....	10
c) Kartplatser.....	4, 26	a) 1: Jordbrukssamhällen.....	10
3. Alliansmodell	5	b) 2: De odödas marsch	16
a) Ytterligare regler.....	5	c) 3: Tatalia brinner	21
b) Slutscenario.....	5	6. Tack	27

KOMPONENTLISTA

7 × Kartbrickor:

- 1 × Startbricka
- 3 × Fjärranbrickor
- 2 × Närbrickor
- 1 × Mittbricka

1 × Stadsbräde

1 × Uppdragsbok

1 × Spelarhjälp

2 × Hältefigurer

7 × Enhetsfigurer

1 × Hältekort (dubbelsidiga)

7 × Enhetskort

7 × Stadsbyggnadsbrickor

2 × Neutrala enhetskort

3 × Astrologernas förkunnelsekort

8 × Föremålscort

20 × Besvärjelsekort

4 × Förmågekort

6 × Specialitetskort

20 × Händelsekort

8 × Statistikkort

- 4 × Försvarskort
- 2 × Kraftkort
- 2 × Kunskapskort

9 × Guldbrickor

- 3 × "1 Guld"
- 3 × "3 Guld"
- 3 × "10 Guld"

6 × Byggnadsmaterialbrickor

- 3 × "1 Byggnadsmaterial"
- 3 × "3 Byggnadsmaterial"

4 × Värdesaksbrickor

- 3 × "1 Värdesak"
- 1 × "3 Värdesaker"

1 × Byggbricka

1 × Invånarbricka

1 × Magiboksbricka

1 × Moralbricka

30 × Akryliska kuber

- 10 × "Svart"
- 20 × "Mörkgrön"



NYA DELAR

HÄNDELSE

I Fortress introduceras "Händelsekort" som beskriver nya typer av händelser. Detta innebär att spelet kan påverkas av följande:

- Astrologernas Förkunnelsekort
- Tidsspecifika händelser
- Händelsekort

* För en mer detaljerad beskrivning, se Regelboken sidan 9.

HÄNDELSEKORT

I början av varje Resursrunda (förutom den allra första), direkt efter att spelarna har samlat in sina resurser, dras ett Händelsekort och utförs enligt dess beskrivning. Förstespelaren drar det första kortet, därefter går turordningen medurs, för vem som drar först under nästkommande resursrundor. Händelsekort beskriver händelser som påverkar spelet och dessa inträffar omedelbart. Blanda korthögen och placera den nära Omgångsräknaren.



Händelsekort

- | | |
|---------|-----------|
| 1. Namn | 3. Effekt |
| 2. Pryl | |

REGLER FÖR HÄNDELSEKORT

Närhelst ett Händelsekort används tillämpas följande regler:

- Händelsekort används bara i scenarion som involverar flera spelare. Om handlingen som beskrivs inte involverar andra spelare, utför varje spelare handlingen i medsols ordning.
- Om det inte finns någon bestämd ordning för hur händelserna på kortet ska utföras, utförs dessa i medurs ordning. Spelaren som drog kortet börjar.
- Om händelserna som anges på kortet inte hör ihop, kan spelarna utföra dessa samtidigt och behöver inte vänta in varandra.
- Efter att ett Händelsekort har utförts, om det finns några kort kvar – blanda korten och lägg tillbaka dem i högen de togs ifrån.





MAGIAKADEMIER

Några kort hänvisar till Magiakademier och varje Besvärjelsekort tillhör någon av de fyra Akademierna: Luft, Eld, Jord och Vatten. Varje akademi har sin unika ram runt symbolen.



OBSERVERA: Trots att "Magisk Pil" tillhör alla Magiakademier kan den enbart få bonus från en Akademi åt gången.



Eldakademin



Vattenakademin



Luftakademin



Jordakademin

KARTPLATSER

I expansionen Fortress hittar du fler brickor med nya platser att besöka. För en lista över platserna, se sidan 26.



Denna spelversion kräver minst en expansion och fyra spelare för att bilda en Allians, 2 spelare mot 2 spelare.

YTTERLIGARE REGLER

När du spelar i detta läge tillämpas följande regler:

- En Allians är ett lag på 2 spelare som bestämts innan spelets början och som varar tills slutet av det valda scenariot.
- Varje spelare väljer sin fraktion i början av scenariot.
- Allierade spelare kan byta föremål med varandra. För att utföra detta, behöver deras Hjältar befinna sig på intilliggande fält.
- Resurser kan bytas med varandra utan att spelarnas Hjältar befinner sig på samma fält. Medlemmar i en Allians kan fritt byta resurser med varandra under sin runda.
- Spelare i en Allians kan inte **Flagga** platser som redan är **Flaggade** av en annan spelare i samma Allians.

SLUTSCENARIO

Allierade spelare delar på vinsten eller förlusten. Det finns inget ytterligare steg för att jämföra vem i en Allians som vann eller bidrog mest till vinsten.





ALLIANSLÄGE

ARROGANS

För flera hundra år sedan, levde världens folk i fred. Fyra olika kulturer levde tillsammans i harmoni. Sedan fick du makt och insåg att allt skulle bli bättre som du härskade över hela världen.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 4 spelare (2 mot 2).

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 12 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 4 × Startbrickor (I)
- 8 × Närbrickor (IV–V), 4 måste ha en Obelisk
- 2 × Mittbrickor (VI–VII), 1 måste ha en Graal
- 8 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor och placerar dem nedåtvända bredvid sitt Hjältekort. Dessa används i scenariot.

OBSERVERA: Innan Närbrickorna placeras ut, delas högen i två delar (med och utan Obelisk) Lägg ut dem växelvis så att brickorna med en obelisk inte placeras intill varandra.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

13 ×

4 ×

1 ×

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Sätt inkomsten på inkomsträcknaren enligt följande:

“10”

“0”

“0”

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- ★ Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 2 × Ett Fåtal ★ med den högsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Under detta scenario:

- Endast en Huvudhjärte kan erhålla Graalen.
- Endast en Graal kan hittas, även om det är 2 brickor med Graalen.
- Allianser kan inte besöka fältet med Graalbrickan om de inte redan besökt minst 4 olika Obelisker eller om Graalbrickan inte redan blivit hittad av en Hjärte minst en gång tidigare.
- För att få Graalbrickan måste en spelarhjärte spendera 2 Förflyttningspoäng på fältet med Graalen.
- Om en annan Hjärte besegrar Hjärten med Graalbrickan erhåller de också Graalbrickan.
- Om en Hjärte med Graalbrickan ger upp under en Strid placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjärten gav upp.
- Om en Neutral armé besegrar Hjärten med Graalbrickan placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjärten besegrades.
- Graalbrickan ökar inkomsten med 5.

VINSTVILLKOR

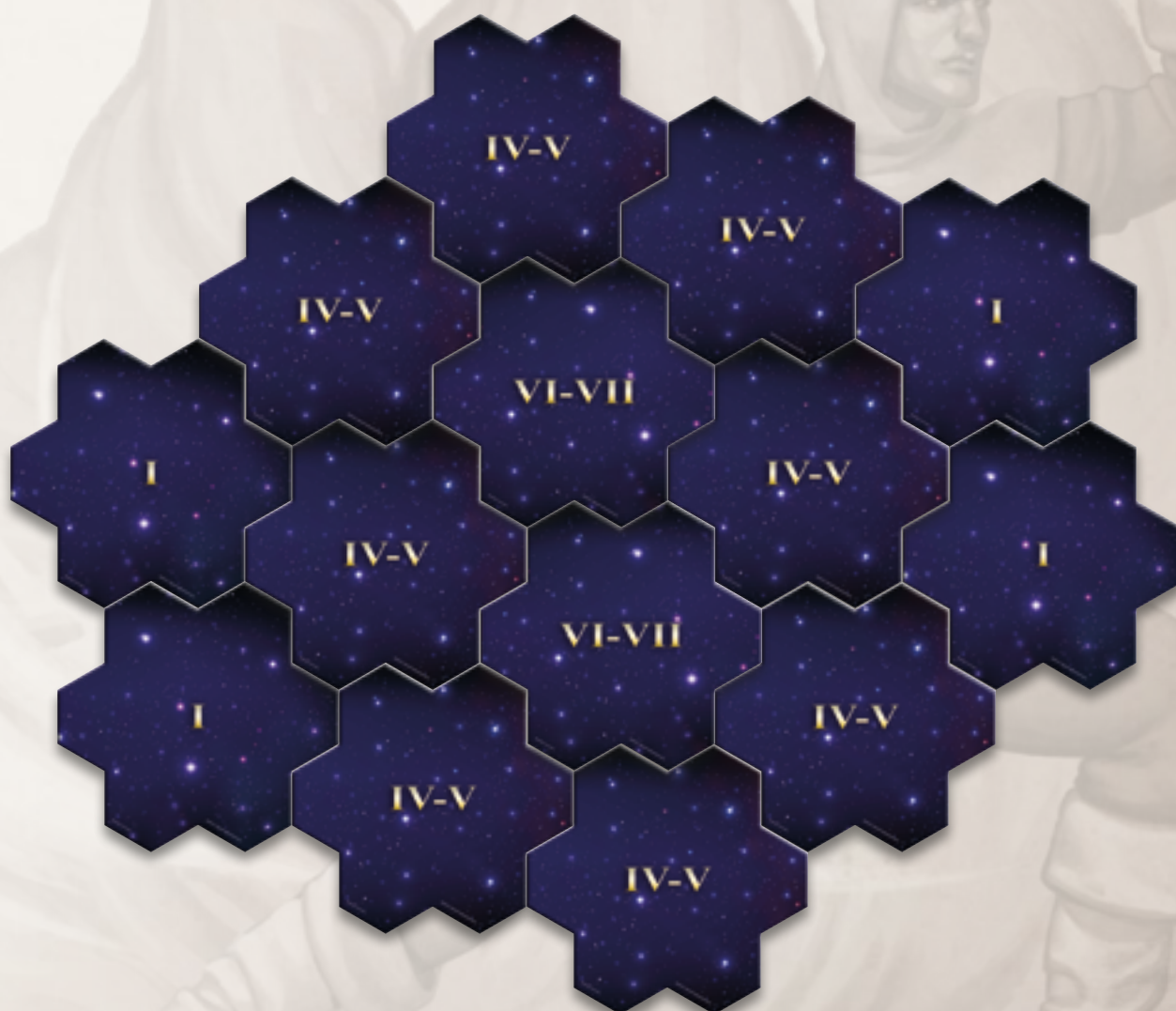
För att vinna detta scenario måste en Allians ha levererat Graalbrickan till någon av deras städer innan slutet av 12:e rundan.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ovan nämnda villkor inte är uppfyllda innan slutet av 12:e rundan, avslutas spelet och alla spelarna förlorar.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

I början av 3:e, 6:e och 9:e rundan får varje Hjärte en Positiv moralbricka.





SAMMANDRABBNINGSUPPLÄGG

JAKTEN PÅ GRAALEN

Graalen sägs ha varit försvunnen någonstans i området och du har beslutat dig för att hitta den och återföra den. Men var vaksam! Dina fienders undersåtar letar också efter den.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 2–3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 10–13 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

Scenario för 2 spelare:

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbrickor (VI–VII) med Graalfältet
- 4 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor

OBSERVERA: Innan Närbrickorna placeras ut, delas högen i två delar (med och utan Obelisk) Lägg ut dem växelvis så att brickorna med en obelisk inte placeras intill varandra.

För 3-manna scenario:

- 3 × Startbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 1 × Mittbrickor (VI–VII) med Graalfältet
- 6 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor.

OBSERVERA: Innan Närbrickorna placeras ut, delas högen i två delar (med och utan Obelisk) Lägg ut dem växelvis så att brickorna med en obelisk inte placeras intill varandra.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

16 ×

4 ×

1 ×

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10”

“0”

“0”

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

● Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

● 2 × Ett Kompani med den lägsta Rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Under detta scenario:

- Endast en Huvudhjärte kan erhålla Graalen.
- Endast en Graal kan hittas, även om det är 2 brickor med Graalen.
- Spelare kan inte besöka fältet med Graalbrickan om de inte redan besökt minst 4 olika Obelisker eller om Graalbrickan inte redan blivit hittad av en Hjärte minst en gång tidigare.
- För att få Graalbrickan måste en spelarhjärte spendera 2 Förflyttningspoäng på fältet med Graalen.
- Om en annan Hjärte besegrar Hjärten med Graalbrickan erhåller de också Graalbrickan.
- Om en Hjärte med Graalbrickan ger upp under en Strid placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjärten gav upp.

- Om en Neutral armé besegrar Hjälten med Graalbrickan placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjälten besegrades.
- Graalbrickan ökar 🍷 inkomsten med 5.



2-SPELARSCENARIO

VINSTVILLKOR

För att vinna scenariot måste en spelares Huvudhjärte få Graalbrickan och återlämna den till sin Fraktionsstad.

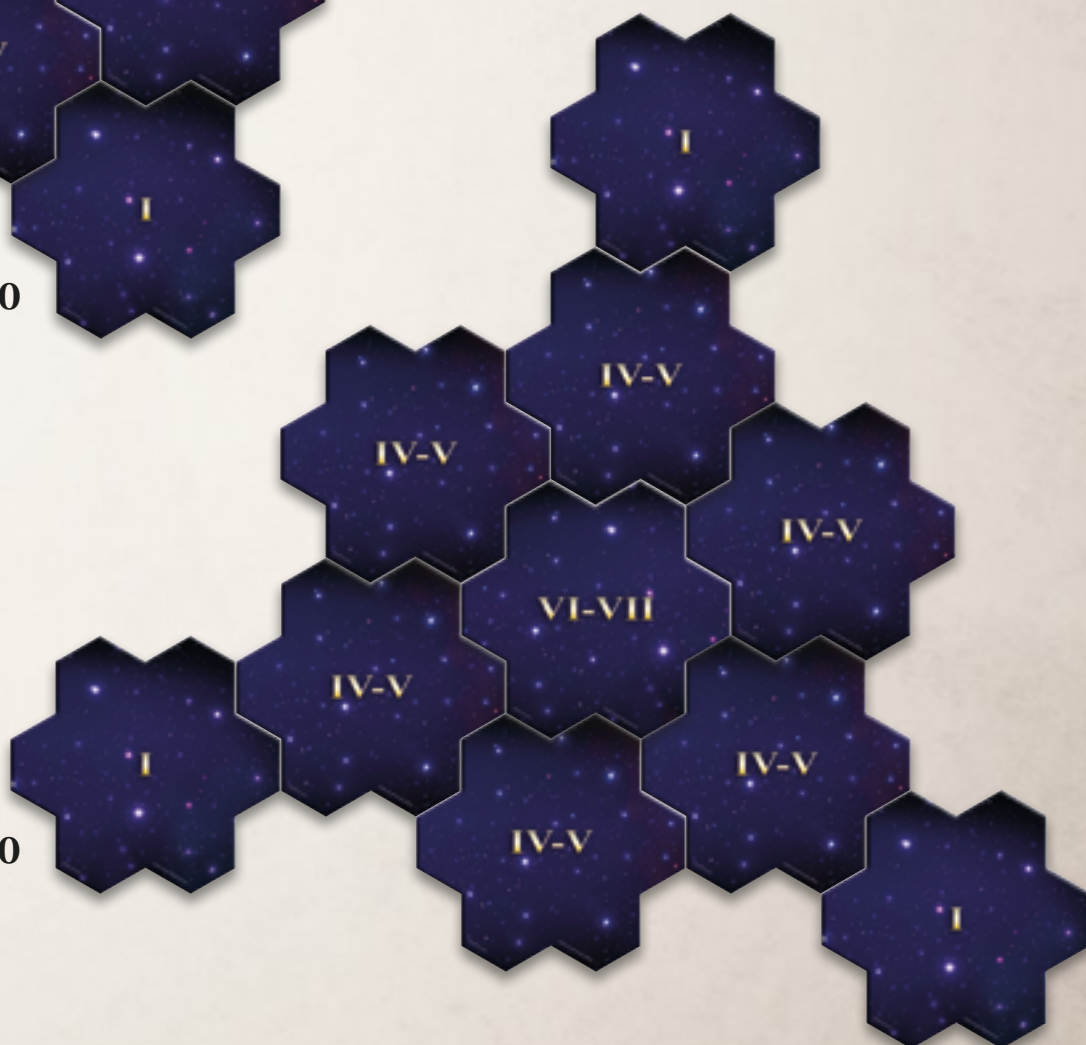
OMGÅNGSRÄKNARE

Om ovan nämnda villkor inte är uppfyllda innan slutet av den 10:e rundan avslutas spelet och alla spelare förlorar scenariot.

Om ovan nämnda villkor inte är uppfyllda innan slutet av den 10:e rundan, men en spelare har Graalbrickan får de tills slutet av 13:e rundan på sig att återlämna brickan till sin Fraktionsstad. I annat fall förlorar de scenariot.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

I början av 3:e, och 9:e rundan får varje Hjärte +1 Förflyttningspoäng.



3-SPELARSCENARIO



FORTRESS KAMPANJ – LEKA MED ELDEN

1. JORDBRUKS-SAMHÄLLEN

Efter att Erathia blivit återuppbyggt förbannades Lord Haarts nekromantkult och dess medlemmar försvann till underjorden. Kulter återupplivade sina ledare och beslutade sig för att flytta till Tatalia.

Samtidigt, efter att ha blivit skolad i Steadwick, återvände häxan Adrienne till sitt hemland, Tatalia. Hennes bröder är misstänksamma mot henne då hon är specialiserad på eldmagi, vilket är sällsynt i Tatalia. Hon upptäcker att en Dödsriddare förvandlar invånarna till en skördeplats för odöda. Återbörda landet och slå ner denna ondska. Ditt slutmål är att fullständigt utrota de odöda.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario utspelas över 13 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Fortress

Fraktionshjälte: Välj mellan Adrienne eller Wystan

Fraktionsarmé: Ett Fåtal Gnoller, ★ Lönnmördare*

Startresurser: 12 ×

Stadsbyggnader: Ingen

Bonus: Välj ett av följande val:

- **Leta igenom (3)** Besvärjelsekortet
- **Leta igenom (3)** Korthögen med Besvärjelser
- +4 Resurser

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Necropolis

Motståndarhjältar: "Nattstalkare"

Motståndararmé: Ett Kompani Vampyrer, ett Kompani Licher, ett Kompani Zombier, ★ Mumier*

Motståndarkorthög: 2 × Magic-kort, 4 × Might-kort

Motståndarens Besvärjelsekort: 2 × Besvärjelsekort "Förbannelse"

Special: Förbered Zombie-korten för användning senare i scenariot.

**Innan detta scenario börjar, hitta detta kort i korthögen med Neutrala enheter.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I)

- 1 × Fortress (S5)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

- 2 × Slott (välj mellan F3, F6, F9)
- 1 × Fortress (välj mellan: F13–F15)

3 × Närbrickor (IV–V):

- 1 × Necropolis (välj mellan: N1, N4)
- 2 × Fortress (N9, N10)

PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Fortresshjälte på det tomma fältet på brickan längst ned till vänster, längst bort från Fortress startbricka. Var noggrann med att Kartbrickan är lagd så att det tomma fältet är längst till vänster på kartan.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta "Fortress" Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Kartbrickan längst ner till vänster är redan upptäckt.
- Efter att din Hjalte nått nivå 5 går det inte längre att få mer erfarenhet.
- Du kan inte **Rekrytera** genom att använda dina stadsbyggnader och inte heller producera resurser, såvida du inte har erövrat staden. Då kan du det.
- Förbered två exemplar av Förmågekortet "Diplomati", inför den särskilda händelsen.

- Förmågan “Diplomati” kan användas för och ★ även utan den motsvarande Bostaden.
- Närhelst du inleder en Strid med Neutrala enheter, byt ut en ★ mot ett Fåtal Zombier.
- Om din Hjälte besöker en Obelisk innan den 6:e rundan händer ingenting. Efter det inleds en särskild händelse i berättelsen.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste uppfylla villkoren som beskrivs i delen “Somliga saker förändras aldrig”.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Om du inte belägrar Staden inom 4 rundor.
- Om du inte uppfyller villkoren som beskrivs i delen “Somliga saker förändras aldrig”.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

1:a Rundan:

- Läs delen “Snälla, hjälp oss!” nedan.

4:e Rundan:

- Om du inte har en Stad i besittning i slutet av denna runda förlorar du scenariot.

6:e Rundan:

-  Läs delen “Somliga saker förändras aldrig” nedan.

8:e Rundan:

- Ta bort de svarta kuberna från alla platser på kartan. Dessa platser kan besökas igen.**

13:e Rundan:

-  I slutet av denna runda förlorar du om du inte uppfyllt villkoren som anges i delen “Somliga saker förändras aldrig”.

När scenariot är klart:

- Läs delen “Finns det ljus, finns det också skuggor” nedan.



BERÄTTELSEN

SNÄLLA, HJÄLP OSS!

Adrienne klättrade upp för kullen för att få en bättre överblick över området. Landskapet på andra sidan påminner henne ännu mer om hennes älskade Tatalia, djupare skogar och gräsmarker som övergår till träsk. Hon uppmärksammade också några unika örter som har sitt ursprung i hennes hemland.

Synen skänkte henne lite glädje. Oavsett vart hon tittade möttes hon av en kuslig tomhet. Ingen rök från bostäderna, inga hästar som drar på vagnar, inga trötta bönder som plöjer fälten. Hon hade hoppats på att känna en lättnad av att återse sina hemtrakter efter den utmanande resan från Erathia till Tatalia men hennes hjärta tyngdes mer och mer för varje övergivet hus hon passerade.

“Jag har inte stött på en enda levande själ än” mumlade hon för sig själv. “Bara en dröjande stank av...”

Hon hade till och med föredragit barntjafs framför denna tystnad. Eller deras gnäll.

Eldhäxan, som de börjat kalla henne, kan inte hålla sig borta från sina marker men är inte särskilt välkommen där heller. Människorna i Talalia räds eldmagi och skyr alla som använder den. Dock var det ett pris Adrienne var beredd att betala. Med vetskapen om dess makt och viljan att kunna utöva den... Låter hon dessa önskningar bana hennes väg och guida varje steg hon tar. Till och med när hon lämnade allt hon hade bakom sig...

Hon har aldrig ångrat det. Tiden hon studerade magi i Steadwick tillsammans med prästerna, var användbar och effektiv. Utan det skulle hon aldrig ha blivit vad hon är idag. Men det låg alltför långt ifrån träsket och kärren som hon älskade och kallade sitt hem.

Någonting rör sig plötsligt bland buskarna och hon rycks upp från sin dagdröm. Hon hoppar ner och rusar mot buskarna. Det fortsätter röra sig och hon förbereder sig för en attack. Även i Erathia måste man vara beredd på att stöta på monster. Det var inget monster, utan några bönder med blod rinnande nedför sina ansikten och sargade kroppar. Terror har drabbat dessa bönder och hållit dem fångna. De är oförmögna att berätta om vad de har fått utstå och bevittnat. Men efter ett par glas vatten och vila började en av bönderna berätta.

“J...jag var ute på åkern och min fru var och plockade bär med barnen.” Han blundade och grimaserade av minnesbilden. “S...sen hörde vi ett klagande stön. Jag har aldrig hört det förut. Helt förstelnad av skräck såg jag hur dessa hemska varelser flög mot min fru och våra barn.” Han gråter och är oförmögen att berätta en stund.

“Sen sprang jag. Sprang och sprang och sprang. Vände mig aldrig om. Mortimer hittade mig två dagar senare. Men han är död nu, eller åtminstone död i någon form. Han kan gå, men kan inte se eller höra att vi är hans vänner. Han tog livet av sin egen son!” Mannen bröt ihop och grät som ett litet barn.

Detta var värre, mycket värre.

‘Vem...’ vet vi inte. ‘Varför...’ vet vi inte.

Din hjälte får omedelbart en nivå Erfarenhet.

Dra Förmågekortet “Diplomati” istället för ett annat Förmågekort. När du drar din starthand, lägg ytterligare ett “Diplomati”-kort högst upp i din kortlek.

Du kan belägra en Fiendestad om det finns någon på det fält du beträder. Staden försvaras av en nivå III Neutral armé. Efter att du har belägrat staden, läs delen “Basdar”.

BASDAR

Mummel hörs bland soldaterna när ni närmar er den halvt förstörda staden. De är oroliga över sina hem och familjer och börjar undra om de någonsin kommer återvända och om det i så fall finns något att återvända till. Sådant snack sänker männens moral. Något måste göras, snarast. Det behöver snart komma några goda nyheter. För om det inte gör det, kommer du definitivt förlora kriget.

Olyckligtvis får du rapporter som bekräftar dina värsta farhågor. Någon slaktar bönderna för att skapa sig en odöd armé. Men av vilken anledning?

Synen av en ensam, ung flicka som gömmer sig bakom ruinen får dig att trycka undan de mörka tankarna för ett ögonblick. Hennes klänning är söndertrasad och hon ser svulten ut. Du beordrar dina trupper att dela med sig av förnödenheterna ni bär på. Flickan slänger i sig det hon får. Hon var otroligt modig då hon räknade antalet i garnisonen samtidigt som hon gömde sig i flera dagar från deras spanare. Fem män på stora, svarta hästar. Tio hade glödande stavar och det fanns tjugo stycken blodsugare. Trettiofem svävande kvinnor i trasor och lysande ögon. Femtio långsamma, ruttna kroppar och ett hundra skelett i trasiga rustningar. När hon berättat klart brister hon ut i gråt, lättad över att vara fri.

Det här måste få ett slut. Denna skräck ska inget barn någonsin få bevittna. Med detta i tanken beordrar du din armé att göra denna plats till din bas. Du rusar till ditt tält, beslutsam att informera Erathias tjänstemän om situationen. Du börjar skriva ett brev...

Du avslutar det precis när kvällssolen färgar ditt tält flammande rött. Du läser snabbt igenom brevet igen.

“Mitt namn är Adrienne, Häxa of Talalia. Jag är medveten om att vi för inte så länge sedan varit i krig, men nu är

det dags för våra länder att verka tillsammans. Nyligen, under en resa hem från Steadwick, korsades min väg av en grupp bönder från Brastleton. Mina mannar har bekräftat nyheten om att odöda sprider sig över landet. Erathia är under anfall av dessa vidriga varelser. Jag är den enda som har besvarat deras vädjan. Jag vet hur beklämmande detta nya hot är mot er men all hjälp jag kan få är uppskattat.

Du är nöjd över brevet och sänder iväg det i hopp om att Erathias tjänstemän ser på saken med allvar och beslutar sig för att besvara ditt rop på hjälp. Precis när du skulle iväg dyker din trofaste vän och rådgivare Baltron upp.

“Adrienne, det finns inte en chans att Erathia kommer till vår undsättning, trots det bad du dem om hjälp. De är fortfarande upprörda över kriget och de är förmodligen under attack. Varför lägger du energi på det?”

“Jag måste försöka.” Du får ett litet lurigt leende på läpparna. “På detta sätt har jag garderat mig. Om vi förlorar kan ingen komma och säga att vi borde ha bett om hjälp. Tänk om de inte vägrar? Jag kan inte låta bli att utforska den möjligheten. Du är ingen krigare. Jag behöver trupper och andra krigare eller magiker. Jag värdesätter dina råd men vi behöver helt enkelt mer hjälp. Det kommer inte att bli en enkel strid och det vet du.”

Dina ord väger tungt och han svarar med tystnad. Omedvetet speglar ditt ansiktsuttryck din beslutsamhet och din vanliga rynka hamnar på dess vanliga plats.

Efter att du har belägrat staden, välj ett av följande alternativ:

Möjlighet 1 – Erhåll:

- Stadshall
- En ★ Bostad
- +30 📊 Resurser
- +3 📊 Resurser
- Sätt produktion av 🏠 på 2
- Sätt produktion av 📊 på 20

Valmöjlighet 2 – Erhåll:

- En ★ Bostad
- En ★ Bostad
- +8 📊 Resurser
- +8 🏠 Resurser
- +1 📊 Resurser
- Sätt produktion av 🏠 på 2
- Sätt produktion av 📊 på 20

SOMLIGA SAKER FÖRÄNDRAS ALDRIG

Igår natt mötte du en hög av förruttnat kött. Trots att det inte rörde på sig var du säker på att det var en fälla. Istället för att riskera ännu en konfrontation släppte du lös elden som brinner inuti dig och rensade området från ruttnande kroppar. Männen var förskräckta över eldmagin. De backade undan från dig medan du förgjorde det som uppenbarligen hade förvandlats till zombier. Rädslan i deras ögon var tillräckligt svar på frågan ‘Varför?’.

Samtidigt stiger ett moln av damm upp bakom dina trupper. Du ser ryttare rida hastigt åt ditt håll. Du pressar dig förbi dina mannar för att se bättre och märker att ryttarna är två budbärare.

En av dem tillhör dig. Du hade tidigare skickat iväg honom för att se över situationen i Tatalia. Bara han återvände. Det verkar som att din värsta mardröm är på väg att besannas. De odöda har spridit sig över gränsen till Tatalia. Det finns ingen möjlighet att varna dem just nu. Du måste ta hand om det här problemet utan någon hjälp från ditt kära hemland. Ledaren har syntts till för några dagar sedan. Det är en Dödsriddare på en stor svart stridshäst. Lojala anhängare lyder hans minsta önskan eller befallning. Han har rört sig allt djupare in i Tatalia och du vet att det inte bådär gott för ditt hemland. Tiden är knapp.

Det är den andre budbärarens meddelande som får pulsen att öka eftersom han bär på Erathias officiella emblem! Ett sådant snabbt svar kan bara betyda en sak. Du tar brevet från honom och samtidigt som du börjar läsa rycker du till.

“Dessvärre behöver vi meddela Er om vår oförmåga att bistå er. Med anledning av den nyligen uppkomna situationen saknar vi möjlighet att avvara några trupper. Eftersom oroligheterna utspelar sig vid gränsen mellan Erathia och Tatalia skulle vi vara evinnerligt tacksamma om du och ditt folk kunde eliminera detta obehag. Det finns dock en riddare som skulle kunna vara till hjälp. Han är tillfångatagen av en grupp som kallar sig “Nattstalkarna”. Om du frigör honom och visar honom detta brev, kommer han erbjuda er den hjälp ni behöver.” Du kan knappt hålla tillbaka den brinnande ilska som väller upp inom dig. Du knycklar ihop brevet och knölar ner det i fickan. Dårar lyssnar aldrig! Under tiden du var upptagen med brevet, dök Baltron upp. Ditt ansiktsuttryck säger mer än du önskar och han frågar:

“Min käraste unga häxa” du vet redan nu att detta kommer bli ett ‘vad var det jag sa’-tal.

“Jag varnade dig ju för att be om hjälp från Erathia. Till och med Tatalianerna är onåbara. Jag är uppriktigt förvånad över att de tog sig tid att skriva det de skrev”.

Du avbryter honom irriterat. "Tyst!" Jag är den som tar beslut här. Sluta upp med ditt "vad var det jag sa" skitsnack. Jag var mycket väl medveten om vad responsen skulle bli. Nu har jag garderat mig och vi kan fortsätta att bränna de odöda". Omedvetet har dina händer låst sig och en kraft har börjat utstråla och cirkulerar runt dig som en orm, redo för strid. Du ser skräcken i hans ögon och du förbannar honom för att han gjort dig så upprörd. Du försöker att gå därifrån men i samma stund som du tar ditt första steg, blir du stoppad av budbäraren.

"Det är inte allt" säger han medan han överlämnar ett annat brev från de Erathiska herrarna. De lade märke till hur du rört dig. De behöver pengar för att utföra ett krig. Upptagna med sina egna bekymmer hade de ignorerat det faktum att det fanns större bekymmer vid gränsområdet. Budbäraren berättar att om han inte återvänder och kan berätta om framgångarna i området, måste han istället berätta för Erathias militär att en Tataliahäxa härjar i området. Och det kan innebära stora problem för dig. Deras slughet har inga gränser! Baltron säger inget mer och lämnar dig ensam. Du beordrar dina soldater att slå läger medan du samlar dina tankar. Den natten undvek dina egna män dig eftersom de räds eldmagi. På morgonen spred sig röken över himlen. Du skyndar dig för att se varför skogen brinner och möts ev den mest fantastiska synen. Männen stod runt ett bål. Där bränns kropparna efter de döda. Uppenbarligen hade de börjat behärska eld och förstätt dess stora värde. Om kropparna inte förstörs helt kommer de snart alliera sig med de odöda. Det var bäst så här.

Denna del låser upp två Vinstvillkor för scenariet (Du måste uppfylla båda för att vinna):

1. Du behöver samla:

- 40 × 
- 20 × 
- 10 × 

Om du lyckas, läs delen "Ful politik" nedan.
Se upp! Du kommer att förlora dessa resurser.

2. Gå till ett fält med en Obelisk och läs delen "Nattstalkarnas" armé. Segra sedan i kampen mot "Nattstalkarnas" armé.

Om du uppfyller dessa båda krav, läs delen "Finns det ljus, finns det också skuggor".

FUL POLITIK

Du gnisslar tänder över att behöva vara politiskt och klagar över tiondet. Era män räknar för en sista gång de lådor med material som efterfrågas av de Eratiska herrarna. Allt under deras budbärare vakande öga.

Med en sak mindre att oroa dig för, fortsätter du din resa. Men omgivningen gör det inte lätt för dina trupper. Dödsstanken fyller dina lungor, och du kan smaka förfallet i luften. De odöda fasorna smutsar ner landet och skapar ett avfall som ingen tål att leva i. På en närliggande sten ser du ett meddelande som säger "Se upp för Nightstalkarna!"

Genom att samla trupperna kan du fortsätta med förnyad beslutsamhet.

Ge tillbaka dessa resurser till Resurshögen:

- 40 × 
- 20 × 
- 10 × 



NATTSTALKARE

På väg genom den lilla dalen, kommer trupperna över det ärrade landet där ett stort slag har ägt rum. Kroppar, vapen och hästar skräpar ner marken som en dyster påminnelse om krig. Inget annat än skriken från torterade och döende män ekar genom träden. Med en snabb titt rapporterar spanare att vampyrer livnär sig på de överlevande från striden. De trasiga resterna av en armé är mat för dessa själlösa varelser. Deras ledares rop kan höras. Sir Michael lever.

Du rusar dit hans röst kommer ifrån, men när du passerar en närliggande buske tar en otroligt stark hand tag i din arm och håller dig på plats. Du hör en road röst bakifrån:

“Nåja, jaha, jaha. Ser man på vad som dök upp på tröskeln. Så du tror att du kan ta oss? Det tror inte vi.”

Du lyfter blicken och ser den vampyr som nyss härjade Sir Michaels rop.

“Hallå där, titta! Lunch!”

Instinktivt samlar du din magi och släpper den i en brinnande explosion som förkolnar allt bakom dig. Med tillfredsställelse känner du vampyrens grepp lösas upp i intet när varelsen skriker i ångest. Du ser att deras ledare kliver ut.

“Ett sjuhelsikes gäng människor som vill bli vår middag. Mmmm, mmm gott, fingerslickande mumsigt alltså. Hugg in, killar!”

Inled strid med “Nattstalkarnas” armé. För den första stridsomgången får alla enheter i deras armé +2 till initiativ. Placera 2  brickor till Vampire-enheten.

Om du vinner kampen, läs avsnittet “Vampyrernas fångelse” nedan.

VAMPYRERNAS FÄNGELSE

När striden är över närmar du dig det lilla fängelset som bevakas av vampyrerna som du just har besegrat. Inuti väntar en grupp Erathier på att bli befriade. Vissa är kedjade vid väggarna, medan andra ligger på marken. Alla bär märken av huggtänder på sina kroppar. Du ropar på Herr Michael och en robust man kommer fram. Han verkar fortfarande vara vid liv, och i gott skick också! Du visar honom brevet, han läser det och faller på ett knä. “Jag lovar er min och mina mäns lojalitet.” Nöjt avancerar du för att befria dem från fängelset.

“FINNS DET LJUS, FINNS DET OCKSÅ SKUGGOR”

Det har varit en lång och tröttsam dag. Att resa genom välbekant territorium som har förvandlats till en hög med ruttnande lik tar ut sin rätt på alla. Som om inte det var nog, kom spanarna med fler dystra nyheter. De har spårat Dödsriddaren och har äntligen återvänt med besked om vem han är. Dödsriddarna och Necromanterna som sågs här brukade vara levande medlemmar av en sekt som tjänade Lord Haart. De väckte honom från de döda. Sedan väckte han de döda medlemmarna i sin kult, som nu tjänar honom med fullkomlig lojalitet.

Tungt suckande drar du dig tillbaka till ditt enkla tält för att få några timmars sömn. När du märker att luckan är öppen går du försiktigt in och undrar om odöda förstår begreppet lönnmördare. Om de gör det, skulle du inte finna svaret idag. Hundratals blommor fyller tältet och den söta parfymen sprider en himmelsk doft. Du andas in djupt och inser att detta inte är något soldater eller Baltron skulle göra. Fnissandet precis utanför dörren avslöjar vem som är ansvarig för en sådan gest. Nyligen befriade barn, ser dig njuta av blommornas enkla skönhet mitt i krigets fasor. Du skänker dem ett leende och schasar dem sedan i säng. Den natten sover du åtminstone gott och drömmer bara om din barndom.



2. DE ODÖDAS MARSCH

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario utspelas över 12 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Fortress

Fraktionshjälte: Välj mellan Adrienne eller Wylan

Fraktionsarmé: Ett Kompani Gnoller

Startresurser: 10 × , 3 × , 1 × ,
ytterligare +5  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad

Bonus: Välj ett av följande val:

- Lägg till ett Fåtal Ödlemän, ett Fåtal Drakflugor och ett Fåtal Basilisk-enheter till din armé.
- Lägg till ett Fåtal Bågskytter, ett Fåtal Gripär och ett Fåtal Korsfararenheter till din armé.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Necropolis

Motståndarhjältar: Nagash

Motståndararmé: Ett Kompani Skräckriddare, ett Kompani Vampyrer, ett Kompani Vålnader, ett Kompani Licher

Motståndarkorthög: 6 × Magic-kort, 1 × Might-kort, 3 × Förmågekort

Motståndarens Besvärjelsekort: 2 × "Magisk pil", 2 × "Förbannelse", 2 × "Långsam"

Förmåga: "Trolldom"*

Special: Förbered Zombiernas, Skelettens och Vålnadernas enhetskort för användning senare i spelet.

**Om du drar förmågekort två gånger på raken eller om det inte finns fler besvärjelser i AI-hjältens Besvärjelsekorthög, dela då ut  motsvarande  till den spelare vars enhet har lägst liv.*

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I)

- 1 × Fortress (S5)

3 × Fjärranbrickor (II–III):

- 3 × Fortress (F13, F14, F15)

4 × Närbrickor (IV–V):

- 2 × Dungeon (N2, N5)
- 2 × Fortress (N9, N10)

Startkartbrickan och båda Dungeons Närtkartbrickor är redan upptäckta.

PLACERING AV HJÄLTARNA

Placera din Hjaltefigur på mittfältet på Fortress Startkartbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta "Fortress" Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Första gången du upptäcker en Fortress Närbricka med ett Obeliskfält på, läs delen "Dåliga beslut..."
- Du kan inte gå in i fältet med Obelisk förrän alla gruvor och bosättningar är **Flaggade**, utom de på Dungeon Närbrickorna.
- Att gå in i Obeliskens på Fortress Närbricka teleporterar din hjälte till fältet med en Obelisk på Dungeons Närbricka.

VINST/FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste Flagga (placera din fraktionskub på) alla Bosättningar och Gruvor på kartan.

Förlora: Du misslyckas med scenariot om du når runda 12 utan att ha uppnått vinstvillkoret.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

1^a Rundan:

- Läs delen “Dödsriddarens skugga” nedan.
- Närhelst du utlöser strid med neutrala enheter, byt ut den första dragna ★ med en enhet Fåtal Skelett.

3^e Rundan:

- Läs delen “Födelsedagar är värst” nedan.
- Från och med detta drag, ökar svårighetsgraden för varje strid på kartan med 1 tills slutet av scenariot. (se sidan 35, “Fältets svårighetsgrad” i grundspelets regelbok)
- Närhelst du utlöser strid med neutrala enheter, byt ut den första dragna ★ med en enhet Fåtal Zombier och den andra dragna ★ med ett Fåtal Skelett.

5^e Rundan:

- Läs delen “En födelsedagspresent” nedan.
- Närhelst du utlöser strid med neutrala enheter, byt ut den första dragna ★ med en enhet Fåtal Zombier och den första dragna ★ med ett Kompani Vålnader.

12^e Rundan:

- Om Motståndarmén inte har besegrats i slutet av rundan, misslyckas spelaren med scenariot.

Om du upptäcker en Fortress Närbricka med en Obelisk:

- Läs delen “Dåliga beslut...” nedan.

När scenariot är klart:

- Läs delen “Den sista av dem” nedan.



DÖDSRIDDARENS SKUGGA

Genom att befria den eratiska-tataliska gränsen från de odödas grepp, tränger du längre in i Tatalia och fruktar vad du ser. När återställelsekriget avslutades hade Lord Haarts nekromantiska kult upplösts och gömt sig. Det verkar som om de har återuppstått och återupplivat sin ledare. Lord Haart väcktes upp från de döda och sveper nu genom Tatalia och skapar en odöda armé av enorma proportioner. Nu vandrar han i Tataliens land, en Dödsriddare.

“Om jag ska fortsätta min jakt på den döda krigaren kommer jag att behöva hjälp. Jag hoppas att mina landsmän blir kloka och inte skyr en hjälte som utövar eldmagi...” Med dessa mörka tankar försöker du somna, men i samma ögonblick som du blundar rusar Baltron in i ditt tält.

“Adrienne! Det är gruff bland mannarna! Kom fort!” Du slänger på dig kläderna och snubblar sömnigt ut i lägret, rakt in i en huggsexa. Tatalianer och Eratier bråkar, ett enormt slagsmål engagerar hela lägret! “Sluta genast!” Din starka röst bär, men ingen lyssnar. Förgäves skriker du igen och vet att det bara kommer att ge dig halsont. Långt inifrån samlar du ilskan som behövs för att frigöra Eldens kraft.

De utlösta lågorna svävar högt upp på natthimlen och mannarna söker snabbt skydd.

Ditt humör svalnar så sakteliga och mannarna håller sig försiktigt på avstånd när du går genom lägret och letar efter anstiftarna. Det är lätt att hitta dem. Två hetlevrade riddare har redan straffats två gånger för att ha hetsat skräcktjurar inom leden, genom att försöka rida dem. Nu ligger en av bråkmakarna död, efter att ha upptäckt varför de flesta inte stirrar en skräcktjur rakt in i ögonen. När du stirrar kallt på den kvarvarande riddare, fångar du dåren i ena handen utan ett ord.

Du biter ihop tänderna och säger: “Det-blir-inte-mera-SLAGSMÅL!”

Lägret rycker till när du kryddar det sista ordet med en liten eldskur från din andra hand. Riddarna kommer att behöva byta sina shorts. När du släpper honom går du tillbaka till ditt tält medan Baltron tar över. Han skäller ut dem ytterligare och ordnar vård till de sårade och begravning till de döda.

Tyvärr slutar inte den dåliga dagen här. Nära entrén väntar spanarna på dig med sina rapporter. Det är inga bra nyheter.



Den första som återvände kom inte långt innan han sprang in i grupper av odöda. Det verkar som att Dödsriddaren hade en genial tanke. Hans trupper lämnades för att vakta alla medborgares bostäder i Tatalia. När de nya rekryterna som var redo att slåss för Tatalia dök upp, attackerade de odöda. Kraftfulla magiker placerades ut, så om en grupp odöda bara stannade i området, skulle de få de fallna tatalierna att resa sig från de döda och ansluta sig till fiendens led. Med denna taktik kommer Dödsriddarens arméer att växa varje vecka och snart vara ostoppbara. De nästa spanarna som kom rapporterade att denna taktik användes regelbundet. De odöda måste rensas från landet och tatalier befrias från sitt beniga grepp.

FÖDELSEDAGAR ÄR VÄRST

Idag är en deprimerande dag för dig. Det är din födelsedag. Till skillnad från så många andra kan du inte fira med din familj, och inte ens dina landsmän skulle fira din dag med dig. Tyst går du in i skogarna för att vara ensam och begrunda. En lugn dag skulle vara skönt, men några timmar tidigt på morgonen får räcka. Det var åtminstone vad du hade hoppats på innan du hörde din rådgivares välbekanta röst:

“Min dam, vi har problem.” Du vänder dig mot honom och försöker inte att visa några känslor. “En utomsocknes häxa har kommit till trakten för att hjälpa oss. Hon blev glad över att få veta att några redan arbetade hårt för att befria Tatalia från denna pest, tills hon fick reda på om dig, Adrienne. Din användning av Eldmagi har fått henne att lämna, och gå till ledarna för att rapportera om din överträdelse. Hennes rädsla kan mycket väl göra att våra ansträngningar är förgäves.”

Baltrons ansikte har ett högtidligt uttryck. Han har varit en bra rådgivare, ärlig och rättfram. Du väntar på de dåliga nyheterna. De är alltid dåliga.

“Om hon tar sig till ledarna kommer det att dröja flera veckor. Sedan måste hon vänta med att lägga fram sin sak. På Livets festival i Krewlod som snart går av stapeln, kommer de se vem som blir den nya kungen, om det verkligen finns en. Tills Krewlods nya ledare är tillsatt kommer våra ledare att vilja behålla tunga styrkor vid sin gräns.” Han gör en paus och väntar till synes på ditt svar, men efter några sekunders tystnad fortsätter han, “Ändå, när allt detta har bestämts, kommer ledarna att kunna rikta sin uppmärksamhet mot dig. Om vi misslyckas kommer de att skylla på dig, även om inget av detta är ditt fel. På grund av att du har använt dig av Eldmagi kommer tatalianerna att undvika dig om inte deras liv är i fara.”

Han spottade på marken, äcklad över sitt eget folks syn på Eldmagi. Endast med sådan kunskap har ni lyckats

få bort de odöda från gränsområdet och kan nu befria medborgarna. Folk har så korta minnen. Ändå vet du att i det ögonblick som Krewlods nya kung väljs och ledarnas händer är fria, kommer allas ögon att riktas mot dig. Du har ont om tid.

“Vi borde vara väl fria från det här området vid det laget, och förhoppningsvis hack i häl på det verkliga hotet.”

“Jag håller med, min vän. Mitt val av makt är min börda att bära. Det är inte något du också måste bära.” Säger du till honom, eftersom du vet hans svar.

“Det är skitsnack och det vet du.” Hans ord ger dig ett svagt leende. “Tillbaka till saken. Vi har hört dystra nyheter från de räddade. Det verkar som att några försökte lura döden och valde att gömma sig i närliggande underjordiska grottor... men de odöda följde efter dem dit. Vi måste få ett slut på dessa avskryvigheter innan det är för sent.” Du nickar instämmande. Den här dagen är illa nog, och du vill bara ha en lugn stund för dig själv. Baltron går och du hör hans steg avta i fjärran. Äntligen ensam. Om så bara för en kort stund.

FÖDELSEDAGSPRESENT

“Ursäkta mig”, närmar sig en av dina löjtnanter försiktigt, med kännedom om ditt dåliga humör de senaste dagarna. “Vi förstår att det var din födelsedag för några dagar sedan. Jo, vi har en liten sak till dig.” Nyfiket tar du emot den hoprullade lappen. Det visar sig vara en kopia av brevet från den där häxan Baltron pratade om. Det riktar sig till de stora ledarna i Tatalia.

Situationen är svår. Vi är invaderade av odöda. Alla byar har fallit i området. Vi är få, och fienden är dubbelt så stor till antalet. Det har bekräftats att Lord Haart uppväcktes från de döda och leder sina anhängare, som alla är Licher och Dödsriddare. De bränner träsklandet tills det inte finns något kvar. Hjälp oss, annars brinner hela Tatalia upp.

Tiva

När meddelandet levererades hade ledarna inget annat val än att undersöka ett sådant påstående. Om Lord Haart verkligen var på fri fot, skulle det ha varit viktigare än en Eldhäxa. Ledarna har stannat – åtminstone för stunden.

Du älskar din födelsedagspresent.

DÅLIGA BESLUT...

Den här Dödsriddaren har ett ordentligt försprång på dig och dina trupper. Och han har inte slösat bort det försprånget. För inte så länge sedan fanns det rykande ruiner här. Nu håller landet på att återhämta sig, men det kommer att dröja innan de frodiga träskmarkerna läker

landet. För tillfället börjar växter och träd snabbt växa ut igen i vissa områden, men andra är fortfarande lite kala. Förste löjtnanten frågar varför du ler. "Det är svårt att bränna dessa träsk, det finns mycket vatten för att släcka bränderna. De här bränderna brände ner stora delar av skogarna och bergen, men landet läker snabbare än de kan ha förväntat sig. Det är bara utomstående som inte förstår hur snabbt våra träskmarker återhämtar sig." Ditt leende förvandlas till en grimas när du får syn på en gammal gång som leder under jorden med högar av ruttnande kroppar vid ingången. Här flydde många av tatalianerna under jorden. Nu måste du befria dem eftersom de odöda blint följde efter.

När du kommer in hör du det skärrande tjutet som spökar i de underjordiska tunnarna. De enorma grottorna gör det dock omöjligt att säga varifrån klagan kommer. De odöda kan vara mil bort eller så lurar de i skuggorna runt hörnet i nästa tunnel. När du ser hur dina trupper börjar darra av rädsla, passerar du dem och trycker på. Varje del av din kropp säger åt dig att gå och gömma dig. Men du vet att detta inte är något alternativ. Trupper behöver en modig ledare som de kan följa. Du samlar din magi för att lysa upp vägen framför dig och ökar tempot för att skaka av dig dina egna rysningar. Strax följer alla dina mannar efter dig.

Efter den här delen har du två platser att **Flagga** med din fraktionskub. På den andra platsen, istället för en vanlig armé, engagerar du dig i strid med Nagashs armé. Lägg till Mur- och Portkort till deras sida av Stridsbrädet. Om din svårighetsgrad är svår eller omöjlig, lägg till Piltorskortet.

Om du vinner, läs delen "De sista av dem".

DEN SISTA AV DEM

Kampen var lång och tröttsam. Dina män sprider ut sig och några letar fortfarande efter överlevande odöda för att göra slut på dem, medan resten långsamt sätter upp ett provisoriskt läger. De ser inte bättre ut än de odöda de slogs mot för ögonblick sedan. När du inspekterar området hittar du hundratals skrämde Gnoller i en av ravinerna och inte förrän de hemska varelserna krossades skulle de våga komma ut. När de ser att hotet är borta, hälsar de glatt på dig. Det verkar som att du skulle kunna rädda åtminstone några av dina människor.

Bland eftertrupperna ser du lite tumult. En budbärare rusar mot dig. Han ger dig det officiella svaret på Tivas brev. Beroende på vad de bestämmer... kan saker bli ganska fula.

Tiva,

Vi har bedömt den aktuella situationen. Det är definitivt Lord Haart och hans anhängare som bränner Tatalia, inte Eldhäxan. Hädanefter kommer hennes eventuella taktlöshet ses över vid ett senare tillfälle. Vi skickar hjälp så snart som möjligt. Fortsätt med din fantastiska framgång.

Ledare.

Du skrattar högt.



FORTRESS KAMPANJ – LEKA MED ELDEN

3. UPPELDANDET AV TATALIA

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 14 rundor.

SPELFÖRBEREDELSE

Fraktion: Fortress

Fraktionshjälte: Välj mellan Adrienne eller Wystan

Fraktionsarmé: Ett Kompani Gnoller, ett Fåtal Ödelmän

Startresurser: 15 × , 6 × , 1 × , ytterligare +5  produktion, ytterligare +1  produktion

Stadsbyggnader: ★ Bostad, ★ Bostad, Citadell

Bonus: Välj ett av följande val:

- Lägg till ett Kompani Drakflugor och ett Fåtal Basiliskenheter till din armé.
- Lägg till ett Kompani Bågskyttar och ett Fåtal Korsfararenheter till din armé.

FÖRBEREDELSE FÖR AI-HJÄLTE

Fraktion: Necropolis

Motståndarhjältar: Lord Haarts Anhängare 1, Lord Haarts Anhängare 2, Lord Haart

Motståndararmé:

- **Lord Haarts Anhängare 1 och 2 armé:** Ett kompani Zombier, ett Kompani Vampyrer, ett Kompani Licher, ett Fåtal Skräckriddare
- **Lord Haarts armé:** Ett Kompani Svarta drakar, ett Kompani Skräckriddare, ett Kompani Spökdrakar, ett Kompani Licher

Lord Haarts Anhängare 1 och 2 kortlek:

2 × Might-kort

Lord Haarts kortlek: 6 × Might-kort, 3 × Magic-kort, 2 × Förmågekort

Motståndarens Besvärjelsekort: 2 × “Förbannelse”, 1 × “Långsam”

Lord Haarts förmåga: “Offensiv” Förmågekort

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

1 × Startkartbricka (I)

- 1 × Fortress (S5)

4 × Fjärranbrickor (II–III):

- 4 × slumpmässiga brickor från Necropolis (från: F1, F4, F7) eller Fortress (välj från: F13–F15)

4 × Närbrickor (IV–V):

- 2 × Necropolis (N1, N4)
- 2 × Fortress (N9, N10)

Förbered även detta för de tidsbestämda händelserna:

- 1 × Mittbricka (VI–VII) med Drakens Utopi i mitten (C1)

PLACERING AV HJÄLTARNA

De båda Motståndarhjältarna representeras av Necropolis två Hjältefigurer. De två Motståndarhjältarna placeras på blockade fält på Närbrickorna, såsom det beskrivs i delen Tidsspecifika händelser.

Placera din hjälte i mitten av Fortress startbricka.

YTTERLIGARE REGLER

Under detta “Fortress” Kampanj-scenario tillämpas följande regler:

- Efter denna strid ökar svårighetsgraden för varje Strid på kartan med 1 (se sidan 35 “Fältets Svårighetsgrad” i grundspelets regelbok).
- Motståndarhjältar rör sig enligt grundspelets regler.
- Motståndarhjältarna förflyttar sig efter den mänskliga spelaren.
- Du kan beträda ett blockerat fält om Motståndarhjälten finns på fältet.
- Efter att ha besegrat en Motståndares armé, erhåll 2 .
- När din Hjälte besöker en Obelisk, inleder du en speciell händelse.

VINST- & FÖRLUSTVILLKOR

Vinna: Du måste besöka båda Obeliskerna och bekämpa alla tre Motståndararméer.

Förlora: Du förlorar scenariot om:

- Du tappar makten över din Fraktionsstad.
- Du förlorar en Strid.
- Du når slutet av den 14^e rundan och har inte besegrat Motståndararméerna.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

När du kommer till följande rundor, följ respektive instruktioner:

1^a Rundan:

- Läs delen "Välsignelsens tid" nedan.

5^e Rundan:

- Läs delen "Arméer från alla håll" nedan.
- Upptäcka alla oupptäckta Närbrickor på kartans högra sida.

- Placera Lord Harts Anhängare på det blockerade fält som är längst till höger från Närbrickorna på kartan.

9^e Rundan:

- Läs delen "Fyra ryttare" nedan.
- Upptäck alla oupptäckta Närbrickor på kartans vänstra sida.
- Placera Lord Haarts andra Anhängare på det blockerade fält som är längst till vänster från Närbrickorna på kartan.

14^e Rundan:

- Om du inte vinner i slutet av denna runda, förlorar du scenariot. Allt har gått förlorat!

När scenariot är klart:

- Läs delen "Dö som hjälte eller..." nedan.



BERÄTTELSEN

VÄLSIGNESENS TID

“Jag tror inte på det”, muttrar du till Baltron när du studerar kartorna över regionen som ligger utspridda på det mossiga golvet i ditt tält. De senaste rapporterna om Lord Haarts verksamhet är ologiska. Spanarna rapporterar att den döde riddaren har vänt nordväst och barrikaderat sig längs kusten. Han bara sitter där och gör ingenting. “Jag vet inte vad de döda minns från sin tid bland de levande. Om Lord Haart hade minns Tatalia så har det minnet nu svikit honom”, fortsätter du. “Nu har jag honom som i en fälla.”

Baltron nickar och börjar genast, som om han väntade på rätt ögonblick, “Hursomhelst...”

“Hursomhelst går moralen i armén på sparlåga,” avslutar du hans tanke. “Mitt folk är inte förtjusta i att följa en Eldhäxa.”

Du kliver kort ut från tältet för att beskåda dina trupper. Gnollerna har precis satt eld på fuktig ved samtidigt som de visar Sir Michaels trupper några knep som bara är kända för invånarna i denna region. Motvilliga till en början försökte de efterlikna gnollerna för att tända sin egen lägereld. De lyckades väcka... en skrattsalva. Regnperioden har börjat och välsignar denna skog med mycket kärlek. Du ler för dig själv.

“Trots allt... ogillar de ännu mer att förvandlas till odöda.”

“Att befria Tatalia från den dödliga onskans beniga grepp kommer inte att bli lätt...” han pausar teatraliskt som om han väntade på ditt svar. När han ser din brist på entusiasm, skrattar han och fortsätter: “Men... vi kanske har tur.

I den här regionen finns det två äldste vars kunskap om uråldriga mystiska ritualer och besvärjelser kan hjälpa oss. Vi borde leta igenom Siarnas Hydda för att hitta böckerna om eld- och jordmagi.”

“Låt oss hoppas att de är villiga att hjälpa en eldhäxa”, viskar du för dig själv.

Din hjälte erhåller omedelbart en nivå – Leta igenom (2) Förmågekorten.

Om du anländer till ett fält med en Obelisk, läs delen “Jordens bok”.

ARMÉER FRÅN ALLA HÅLL

Troga sina ord har ledarna skickat hjälp. Några trupper samlas nu, efter att ha återvänt hem från gränsen. Dessa kommer att vara rutinerade och härdade trupper, färdiga för strid. Medan du vakar över trupperna som samlas

kommer en budbärare tillbaka med nyheter om några städer som har kunnat stå emot attackerna. De kommer dock inte att hålla ut länge. De odöda anhängarna till Lord Haart har sänkt sina styrkor. Stadsmännen ber dig att ge dem hjälp innan de tvingas bli odöda. Även om budbäraren bara förser dig med den senast kända platsen för den odöda armén, ger rapporterna om förstörelse som den lämnade i dess spår, dig en ganska bra uppfattning om vart armén är på väg. De kommer rakt emot dig.

Välj mellan:

Möjlighet 1 – Erhåll:

- Ett Fåtal Skräcktjurar
- +5  Resurser

Valmöjlighet 2 – Erhåll:

- Ett Fåtal Trosfanatiker
- +5  Resurser

Val 3 – Erhåll:

- +15  Resurser

FYRA RYTTARE

Fyra ryttare rör sig snabbt genom träsket och anländer till lägret. Var och en av dem har två hästar i följe, alla lastade med sadelväskor. Ryttarna stiger snabbt av, drar väskorna av djuren och tappar dem tungt till marken. En snabb blick avslöjar innehållet.

En av ryttarna säger: “Var hälsad, Adrienne, vi kommer med besked från ledarna. De kan inte skicka trupper just nu, men skickar förnödenheter för att stödja byggandet av städer här...”

Under tiden rapporterar spanarna att en annan armé marscherar i din riktning.

Välj mellan:

Möjlighet 1 – Erhåll:

- +15  Resurser
- +4  Resurser
- +4  Resurser

Valmöjlighet 2 – Erhåll:

- +10  Resurser
- +6  Resurser

Efter att ha besegrat båda fiendearméerna på kartan kan din hjälte fortsätta till den sista striden. Gå till den övre högra brickan på kartan och spendera sedan en Förflyttelsepoäng för att lägga till en Mittbricka. Så länge den är ansluten kan du placera den var du vill. Du kan bara komma till brickan om du har besökt båda

Obeliskerna på kartan. När du kommer till mittfältet på den nya kartbrickan, läs delen “Som en odöd mus i en fälla” och slåss sedan mot Lord Haarts armé.

JORDENS BOK

Du närmar dig en gammal hydda omgiven av frodig grönska. Själva stugan är täckt av mossa och lavar. Försiktigt öppnar du dörren. Där inne sitter en gammal siare på gungstolen bredvid en öppen spis. Hon verkar passa in i detta hus, då hennes ansikte är lika skrynkligt som lavarna på utsidan. I samma ögonblick som du överväger möjligheten att hon faktiskt kan vara död, öppnar hon ögonen.

“Jag har väntat på dig”, säger hon med fokuserad blick.

“Så du vet vad jag kom för.”

“Jag har hört talas om dina behov men jag har även egna behov. För att lämna min enkla boning borde jag ha ett bra skydd innan jag ger upp mitt enda andra försvar – Boken om Eldmagi.”

Du börjar rota igenom dina ägodelar.

Välj mellan:

- Ta bort ett Föremål med en -symbol på från din hand.
- Ta bort en  från din armé.

Om du inte kan göra detta för att avsluta denna del, kom då tillbaka när du kan uppfylla ett av villkoren.

Placera din fraktionskub på detta fält. Från och med nu kan du plocka bort ett föremålskort från din hand för att dra ett besvärjelsekort varje gång du hamnar på detta fält igen.

Om du kommer till ett annat fält med en Obelisk, läs delen “Eldens bok”.

BOKEN OM ELDMAGI

En väg av förstörelse lämnades av Lord Haart och hans odöda anhängare. Små bitar av grönt kan ses sticka fram genom bergen. Med en fantastisk kapacitet att läka kommer träskan i Tatalia snart att återhämta sig från de omfattande bränderna. Men du vet att om Lord Haart och hans anhängare inte snart besegras, kommer de att förvandla Tatalias vackra träsk till ingenting annat än de odödas karga marker. Till och med träskan behöver några intakta delar kvar för att kunna växa igen.

Längre fram, inbäddat i detta landskap, ser du en annan hydda som tillhör en siare. Det ser ut som om någon urholkat en gigantisk svamp för att göra om den till ett hus. Baltron rusar till det och lämnar dig, så när du äntligen kommer dit pratar de redan.

“...För att avsluta min bok om Eldmagi behöver jag Helveteseldens svärd”, säger en gammal kärring med en fruktansvärt hes röst. Hon ser ut att ha mer energi än den tidigare siaren, trots att hon inte är yngre, utifrån vad jag kan se.

“Vi skyndade oss hit, eftersom vi visste att du hade verket om Eldmagi. De odöda vimlar över hela regionen, och det har vi inte tid med. Dessutom, varför skulle du behöva ett svärd för att... skriva en bok om magi?”

“Det är min egendom och jag säger om det är klart eller inte. Svärdet. Ge mig det och jag ska...”

“Om du vill ha helveteseld, kan jag ta med lite här,” bröt du in: Din kyliga röst står i skarp kontrast till lågorna som våldsamt brinner i din hand...

“Jag-jag har aldrig sagt att jag inte är öppen för förhandlingar,” svarar gumman oförmögen att slita bort blicken från den flammorna som växer i dina händer.

Välj mellan:

- Plocka bort ett föremål från din hand.
- Gör dig av med $4 \times$ .

Om du inte kan göra detta för att avsluta denna del, kom då tillbaka när du kan uppfylla ett av villkoren.

Placera din fraktionskub på detta fält. Från och med nu kan du plocka bort ett föremålskort från din hand för att dra ett besvärjelsekort varje gång du hamnar på detta fält igen.



SOM EN ODÖD MUS I EN FÄLLA

I flera dagar har du rest mot den tjocka rökpelaren. Slutligen tunnas röken ut och du kommer fram till förstörelsen. Här brände Lord Haart en stig genom Tatalia och skapade en armé av odöda av de som dog i bränderna. Den skarpa stanken av brända kroppar kryper upp i näsan. Mitt emot dina trupper står Lord Haart och den odöda armén bakom hans rygg väntar oberört. Han leder personligen sina trupper till strid istället för att hålla ett säkert avstånd eller springa iväg. Den olycksbådande figuren på den svarta hästen ser fascinerande ut. Nästan majestätisk... Hur mycket respekt måste inte hans närvaro ha gett när han levde...

“Men varför sprang han inte? Varför tillät han mig att höra honom? Stolthet? En knäpp rest av hans ridderliga ideal? Eller något annat?” Du funderar.

Du säger åt Baltron att förbereda trupperna för att anfalla. Under tiden plockar du fram Jordverket och Eldverket, en i varje hand. Efter att ha lagt lite av din kraft i dem, öppnas de och fyller luften med sin täta magiska energi. Du börjar formulera dina besvärjelser medan din armé anfaller.

I den första stridsomgången i den här kampen kan du kasta en besvärjelse från Jordakademien och en från Eldakademien, utan att ta hänsyn till gränsen för antalet besvärjelser. Var och en av dessa besvärjelser kastas med maximal  och går tillbaka till din hand istället för att kastas bort. Efter att ha besegrat fiendens armé, läs delen “Dö som en hjälte eller...”.

DÖ SOM HJÄLTE ELLER...

När du väl rensat landet från de odöda sa du till dina trupper att begrava Lord Haarts förkolnade lämningar i marken för att återföra honom till smutsen där han hör hemma. När de var klara lämnade de platsen snabbt, utan att ens se sig om en enda gång. Inga böner. Ingen sorg.

Snart var du ensam kvar. Som vanligt.

Du tittar på Lord Haarts grav, på all färsk jord som lite slarvigt lagts över den. Alltför väl medveten om att han var en stor riddare av Erathia men även ansluten till en odöd kult. Hur kommer han bli ihågkommen? Och varför slutade han? Du vet att du förmodligen aldrig kommer att få reda på sanningen, men du är glad att det hände.

“I morgon vaknar jag, och den här mardrömmen är över för mig, Tatalia och dess folk”, viskar du för dig själv.

“Jag vet inte om jag har begravt en hjälte... eller en skurk.”

“Under mina resor har jag hört många historier om Lord Haarts tapperhet och slutliga undergång.

Och nu har jag min egen berättelse att berätta.” Du vänder dig om och går långsamt iväg. Du vandrar genom slagfältet. Dina trupper rusar runt, tar hand om de sårade och sörjer sina förlorade vänner. Vissa ligger bara på marken med tom blick.

Några ögonblick senare försvinner du in i den behagliga famnen av en närliggande skog. Men du kan fortfarande inte sluta tänka att, “När jag lägger mig till vila, undrar jag om de historier som mina landsmän berättar om mig kommer att tala om mig som en eldhäxa i ett land av jord och vatten ... eller som en hjälte?”





KARTPLATSER

STAD



Kategori: **Flaggbar**

Detta är en spelares startfält. Om en spelare erövrar en stad, erhåller de en bonus beroende på scenariot.

BOSÄTTNING



Kategori: **Flaggbar**

När du **Flaggar** en bosättning kan du välja din belöning utifrån flera bonusar. Om du erövrar en Bosättning som inte tidigare har varit i någon annan spelares ägo, erhåller du extra bonus (se sidan 25 "Bosättningar" i Grundspelets regelbok).

VETENSKAPSMAN



Kategori: **Besöksbart**

Slå 1 Anfallstärningar. Utför följande beroende på resultat:

- **+1** – Dra 1 valt Statistikkort eller plocka bort ett av Statistikkorten från din hand.
- **0** – Dra 2 Förmågekort. Behåll ett och släng det andra.
- **-1** – Dra 2 Besvärjelsekort. Behåll ett och släng det andra.



TACK

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

Solodesign: Aleksander Kubiak

Mästerskapsregelskapare: Kamil Białkowski

Korrekturläsning: Derek Barry, Szymon Ewertowski,
Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Svensk version: Spieletexter Ludiversal Translations

Översättning & Korrekturläsning: Dennis Dickner och
Birgitta Ryding i samarbete med Serotonin Games

Realisation & Integration: Michael Csorba

Grafisk design och redigering: Anna Gut, Patryk Kubiak,
Natalia Rachowska

Låda och bokomslag: Iana Vengerova

Artistisk formgivning: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet,
Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova,
Bartosz Winkler

Figurer: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub,
Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Projektleddning: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk,
Michał Tukan

Verkställande direktör: Michał Pawlaczyk

Chef för studion: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic IP grupp (Ubisoft):

Eric Damian — Vernet-Brand Director

Theo Gallego — Senior Game Designer

Vicky Malineau — Narrative Director

Speciella tack:

Jean-Felix Monin — Creative Director (Ubisoft)

Jon Van Caneghem and New World Computing — the original
creators of Heroes of Might & Magic

Speltestning och rådgivning:

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
Czerwicz, 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 Kmieć, Marcin
Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas,
Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian
Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid
Kuźniacki, Robert Katek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadeosto"
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
Poumpouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin
Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik,
Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz
Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak,
Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał
Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Tośko, Maciej
Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł
Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja,
Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier,
Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski
Klub Fantastyki Cerber, Ludiversal, ParaDice, Planszownia
Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy,
Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Fakta granskning: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka
(Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Tack för inspiration till vissa Astrologernas

Förkunnelsekort: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser
(Kopalnia Drewna)

Archon Studio samt Archon Studios logotyp är varumärken tillhörande
Archon Spółka z o.o. Archon Studio är en ® av Archon Studio.

Alla rättigheter tillhör respektive ägare. ©2022 Archon.

Adressen till Archon Studio är Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polen.

De faktiska delarna kan avvika från illustrationerna.

Tryckta delar är tillverkade i Kina. Figurerna är tillverkade i Kina.

Tillverkat i Kina och distribuerat av Archon Sp. z o.o.

Might and Magic™, Heroes™ Ubisoft och Ubisoft logotyp är Ubisofts
registrerade eller oregistrerade varumärken och används med licens
från Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME